

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MOTIVASI PENGEMBANGAN DIRI BERPAKAIAN PADA ANAK AUTIS KELAS IV DI SLB AUTISMA DIAN AMANAH

THE INFLUENCE OF REWARD AWARDED TOWARDS DRESSING DEVELOPMENT SELF MOTIVATION IN CHILDREN WITH AUTISTIC CLASS IV AT SLB AUTISMA DIAN AMANAH

Oleh: puja soraya ulfa, pendidikan luar biasa, fakultas ilmu pendidikan, universitas negeri yogyakarta
Pujasoraya712@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV di SLB Autisma Dian Amanah. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR) dengan metode A-B-A'. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi pengembangan diri berpakaian anak autis yang ditunjukkan dengan berkurangnya frekuensi kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek setelah diberikan intervensi. Adapun jumlah frekuensi kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek pada *Baseline-1* (A) yaitu: A1=5, A2=5, A3=5, frekuensi kesalahan dapat dikatakan stabil, karena cenderung menetap. Frekuensi kesalahan yang dilakukan subjek selama sesi Intervensi (B) yaitu: B1=4, B2=2, B3=2, B4=0, dan B5=0 sedangkan frekuensi kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek pada *Baseline-2* (A') yaitu: A'1=2, A'2=2, dan A'3=2

Kata kunci: anak autis, berpakaian, pemberian *reward*

Abstract

This research aims to know the influence of reward awarded towards dressing development self motivation in children with autistic class IV at SLB Autisma Dian Amanah. This research used quantitative research approach with the kind of quasi experimental research. The experimental design used was the Single Subject Research (SSR) with A-B-A'. The collection of data in this study used the method of observed and documentation. The results showed that there was influence of reward awarded towards dressing development self motivation in children with autistic demonstrated by reduced error frequency of dressing performed the subject after a given intervention. As for the number of frequency of errors that are done on the subject dressed Baseline-1 (A), namely: A1 = 5, A2, A3 = 5 = 5, the frequency of error can be said to be stable, as it tends to settle. The frequency of errors committed during the session subject to intervention (B): B1, B2 = 4 = 2 = 2, B3, B4, and B5 = 0 = 0 whereas the frequency error of dressing performed the subject on the Baseline-2 (A'), namely: A'1 = 2, A'2 = 2, A'3 = 2

Keywords: children with autistic, dressing, reward awarded

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang secara fisik, psikologis, kognitif atau sosial mengalami keterlambatan dalam mencapai tujuan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Anak berkebutuhan khusus tersebut salah satunya adalah anak autis. Anak autis memiliki keterbatasan dalam hal berpikir, penyesuaian diri

dan mengalami masalah dalam bidang akademik diantaranya adalah kemampuan pengembangan diri yang kurang baik. Fokus penelitian ini membahas tentang pembelajaran pengembangan diri.

Menurut Sutadi (2005:167) "Autis adalah gangguan perkembangan berat yang mempengaruhi cara seseorang untuk berkomunikasi dan bersosialisasi/berhubungan

dengan orang lain". Anak autisme pada umumnya mengalami gangguan perkembangan kompleks yang meliputi gangguan bahasa/komunikasi, perilaku dan interaksi sosial. Gejala gangguan autisme biasanya ditemukan pada anak hingga usia tiga tahun. Gangguan yang dialami anak autisme menyebabkan hambatan dalam proses pembelajaran anak autisme.

Gangguan yang dialami anak autisme meliputi aspek perilaku, interaksi sosial, komunikasi dan bahasa, serta gangguan emosi dan persepsi sensorik. Menurut Rini Hidayati, dkk (2007: 68) bahwa menolong diri sendiri dapat disebut dengan mengurus diri sendiri (*self help*) atau memelihara diri sendiri (*self care*). Adapun kegiatan mengurus diri seperti pembelajaran bina diri yang meliputi cara makan, cara mandi, cara menggosok gigi, cara memakai baju dan lain-lain.

Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada salah satu anak autisme kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta menunjukkan bahwa, anak mengalami kesulitan melakukan aktivitas bina diri, khususnya berpakaian. Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas siswa pada proses Pelaksanaan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas anak belum mampu berpakaian dengan benar secara mandiri. Saat observasi peneliti juga mencoba mengikuti proses pembelajaran pengembangan diri pada anak, dan menemukan bahwa anak belum mampu berpakaian dengan benar secara mandiri.

Pada saat observasi kemampuan anak dalam berpakaian secara mandiri masih rendah dan masih membutuhkan bantuan orang lain. Anak cenderung mudah bosan dan cenderung malas untuk berpakaian secara mandiri, anak lebih suka dipakaikan baju daripada memakai baju sendiri. Permasalahan yang paling utama adalah anak masih bergantung kepada guru dan orang tua. Berdasarkan berbagai penjelasan mengenai permasalahan berpakaian yang dihadapi oleh anak autisme, maka anak perlu diberikan motivasi. Tujuannya adalah agar anak autisme mampu berpakaian secara mandiri dan tidak bergantung pada bantuan orang lain. Anak autisme memerlukan suatu pembelajaran dan motivasi berkaitan pada kegiatan pengembangan diri.

Tujuan tersebut berupa kemampuan mengurus dirinya sendiri atau melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri agar tidak mengalami ketergantungan pada orang lain dan dapat hidup sebagaimana orang pada umumnya. Aktivitas sehari-hari yang dimaksud adalah

kebiasaan-kebiasaan rutin yang biasa dilakukan seseorang seperti berpakaian, makan, beristirahat, memelihara kesehatan kemampuan untuk buang air kecil dan air besar di tempat tertentu (kamar mandi/wc).

Berpakaian adalah salah satu bagian dari kegiatan pengembangan diri yakni kegiatan mengurus diri yang tidak mudah untuk dilakukan pada anak autisme. Tujuan dari pembelajaran pengembangan diri berpakaian pada anak autisme agar dapat mengenakan pakaian sendiri sehingga tidak tergantung dengan orang lain. Berpakaian merupakan suatu rangkaian kegiatan mulai dari memasukkan tangan ke lubang lengan pakaian sampai memeriksa kembali apakah setiap kancing sudah masuk pada lawannya (merapikan pakaian). Merapikan pakaian dalam kegiatan ini berarti semua kancing telah masuk tepat pada lubang kancing lawannya, dan lengan baju sejajar. Pada anak autisme kegiatan tersebut sulit untuk dilakukan dikarenakan keterbatasan kemampuan yang dimiliki anak autisme.

Informasi lain yang ditemukan peneliti pada saat observasi, perasaan bosan muncul pada saat anak autisme akan memasukkan kancing ke dalam lubang kancing, sedangkan saat memasukkan kancing pada lubangnya anak cenderung malas, sehingga mengakibatkan kancing tidak dapat tepat masuk ke lubang kancing. Pada observasi yang dilakukan peneliti, anak merasa senang ketika guru memberikan perhatian, hadiah dan pujian *reward*.

Guru belum maksimal menerapkan pemberian *reward* untuk memotivasi anak dalam pembelajaran pengembangan diri. Padahal, pembelajaran pengembangan diri yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak, dapat mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar. Peningkatan perilaku dapat dilakukan dengan menerapkan prosedur penguatan (*reinforcement*). Prosedur penguatan dapat berupa hadiah (*reward*) baik berupa material (benda) maupun non material (pujian, sanjungan), atau kegiatan lain yang lebih menyenangkan bagi seseorang.

Menurut Skinner (Sugihartono, dkk., 2007:97) manajemen kelas merupakan usaha untuk memodifikasi perilaku (*behavior modification*) antara lain dengan memberi penghargaan pada proses penguatan (*reinforcement*) yaitu memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan.

Menurut Mulyasa (2001:77) *reward* adalah stimulus terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang

kembali perilaku tersebut. *Reward* dapat dilakukan secara verbal ataupun non verbal dengan prinsip kehangatan, keantusiasan dan kebermaknaan. Mendukung pernyataan diatas Menurut Mulyadi (2009:36) dalam kegiatan belajar mengajar, *reward* penguatan positif mempunyai arti penting. Pemberian *reward* dalam kelas akan mendorong anak meningkatkan usahanya dalam kegiatan pembelajaran.

Pada observasi yang dilakukan oleh peneliti, perasaan bosan, malas muncul pada saat anak autis akan memasukkan kancing kedalam lubang kancing, sehingga mengakibatkan kancing tidak dapat tepat masuk ke lubang kancing. Hal ini disebabkan karena perilaku anak yang mudah bosan dan malas sehingga kegagalan yang berulang-ulang. Disaat aktivitas pengembangan diri berpakaian anak terlihat malas, diam dan lama merespon.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta". Peneliti menggunakan pemberian *reward* berupa pujian berbentuk verbal dan non verbal, sanjungan, hadiah, untuk memotivasi anak. Peneliti memberikan *reward* ketika anak dapat berperilaku sesuai dengan harapan, misalnya anak dapat berpakaian dengan baik dan benar secara mandiri maka diberikan *reward*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka identifikasi dari permasalahan ini adalah 1) Rendahnya kemampuan pengembangan diri berpakaian anak autis sehingga anak masih bergantung pada orang lain dalam mengrus dirinya sendiri 2) Kurangnya pengetahuan anak tentang tata cara tahapan berpakaian yang baik dan benar 3) Anak Autis mudah bosan dan malas berpakaian dengan benar sehingga anak belum mampu berpakaian dengan benar secara mandiri 4) Anak tidak dapat memasukkan tangan ke lubang lengan baju 5) Anak tidak dapat menarik dan melipat krah baju 6) Anak tidak dapat mendorong dan memasukkan kancing ke dalam lubang kancing

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi pada masalah nomer 1 dan 3, yaitu anak autis kelas IV belum mampu berpakaian dengan baik dan benar secara mandiri. Sehingga anak membutuhkan motivasi berupa pemberian *reward* pada proses pembelajaran pengembangan diri.

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai

berikut: "Apakah Pemberian *Reward* Berpengaruh terhadap motivasi pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah?"

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti kemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2010:72), metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang lain terkendalikan. Peneliti menggunakan eksperimen kuasi karena peneliti akan meneliti pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV di sekolah khusus autis dian amanah yogyakarta.

Penelitian ini mencari hubungan sebab akibat, yaitu pengaruh Pemberian *reward* terhadap motivasi pengembangan diri berpakaian pada anak autis. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Autisma Dian Amanah yang beralamat Jl. Sumberan no 22, Dusun Sumberan Rt 01, Rw 78 Kelurahan Sariharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penelitian ini berlangsung selama satu bulan. Pada minggu pertama peneliti melaksanakan fase *baseline-1* dengan tiga sesi pertemuan. Pada minggu kedua dan ketiga peneliti melaksanakan fase intervensi dengan lima kali pertemuan. pada minggu keempat peneliti melaksanakan fase *baseline-2* dengan tiga kali pertemuan.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah satu orang anak autis kelas IV, alasan pemilihan anak

sebagai subjek dalam penelitian ini yaitu, diantara teman sekelas yang lain anak memiliki kemampuan berpakaian yang rendah. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti menentukan kriteria subyek penelitian sebagai berikut 1) Subjek mudah bosan pada saat aktivitas berpakaian. 2) Subjek memiliki kemampuan berpakaian yang rendah. 3) Subjek tidak dapat berpakaian secara mandiri sehingga masih bergantung pada orang lain. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa autisme kelas IV sekolah dasar yang berinisial MZR.

Variabel Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis kuasi eksperimen. Menurut Juang Sunanto (2006:12), berdasarkan fungsi hubungannya variabel dalam penelitian eksperimen sekurang-kurangnya dibedakan menjadi variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *reward*, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan berpakaian pada anak autisme.

Prosedur

Prosedur penerapan pemberian *reward* dalam pembelajaran aktivitas berpakaian sebagai berikut 1) Peneliti memberikan penjelasan tentang cara berpakaian 2) Peneliti memberikan contoh cara berpakaian 3) Peneliti memberikan penjelasan sekaligus memperagakan tahapan-tahapan berpakaian 4) Peneliti membimbing anak untuk berpakaian secara bertahap 5) Peneliti mengarahkan anak untuk mengamati setiap tahapan berpakaian 6) Peneliti mengajak anak praktek berpakaian secara mandiri tanpa bantuan 7) Peneliti memberikan *reward* berupa pujian, sanjungan, acungan jempol, hadiah yang disenangi anak apabila anak mampu berpakaian dengan baik dan benar secara mandiri tanpa bantuan.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan stimulus dalam keadaan yang dikondisikan, yaitu anak merespon stimulus yang diberikan oleh peneliti. Dalam penelitian ini perilaku yang ingin diubah oleh peneliti adalah perilaku berpakaian pada anak autisme. Pemberian *reward* dapat dikatakan berpengaruh terhadap kemampuan berpakaian jika frekuensi kesalahan pada *baseline-1* lebih tinggi dibandingkan dengan frekuensi kesalahan pada *baseline-2*. Kriteria tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

$$f \text{ kesalahan pada } \textit{baseline A} > f \text{ kesalahan pada } \textit{baseline A}' \\ A > A'$$

Teknik Analisis Data

Data penelitian eksperimen dengan subjek tunggal ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Sugiyono (2010:147), mengemukakan statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data hasil penelitian pada penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel dan grafik garis yang kemudian dianalisis dan di diskripsikan sesuai dengan keadaan dilapangan. Dalam penelitian ini grafik dipergunakan untuk menunjukkan perubahan data untuk setiap sesi pada fase *baseline* dan fase *intervensi*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Fase *Baseline-1*

Hasil Frekuensi kesalahan subjek pada *baseline-1* cukup tinggi. Kesalahan dalam mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan pada setiap sesi sama, atau dapat dikatakan stabil. Hal demikian menjadi pertimbangan peneliti untuk memberikan *intervensi* pada pertemuan berikutnya. Hasil pengamatan terhadap kemampuan mempraktekkan tahapan berpakaian pada *baseline-1* (tanpa penerapan pemberian *reward*) dapat digambarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Frekuensi *Baseline-1*

Tanggal	Observasi ke	Waktu (menit) Start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	No Item	Frekuensi Kesalahan (Total kejadian)
14 mar 2016	1	08.31-08.34	////	3,4,5,6,7	5
16 mar 2016	2	08.49-08.52	////	3,4,5,6,7	5
17 mar 2016	3	08.17-08.20	////	3,4,5,6,7	5

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi kesalahan subjek cenderung menetap yang disebabkan oleh nilai benar hanya diperoleh

subjek pada awal proses berpakaian, yaitu memasukkan tangan kanan ke lubang lengan baju bagian kanan, memasukkan tangan kiri ke lubang lengan baju bagian kiri. Adapun pada aktivitas mengancingkan baju subjek mengalami kesalahan. Hal tersebut ditunjukkan dengan, subjek tidak menarik baju kedepan dan melipat krah baju dengan benar, subjek tidak mengancingkan baju mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang dan menarik kancing dengan benar. sementara untuk merapikan baju subjek hanya melakukannya ketika diberikan intruksi oleh peneliti.

Hasil Penelitian Fase Intervensi

Dari hasil data pada fase intervensi dapat diketahui bahwa frekuensi kesalahan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian yang paling tinggi terdapat pada intervensi ke-1. Hal tersebut dikarenakan subjek masih melakukan penyesuaian terhadap pembelajaran. Sedangkan untuk frekuensi kesalahan terendah yaitu pada intervensi ke-4 dan ke-5, yang mana pada tahap ini, subjek sudah mulai terbiasa belajar berpakaian. Penelitian pada fase intervensi ini menggunakan lima kali intervensi. Pada intervensi pertama kesalahan dalam mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek yaitu pada tahapan ke- 4,5,6,7, pada aktivitas berpakaian bagian melipat krah baju sebagaimana mestinya, mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang, menarik kancing baju dan merapikan baju. Pada intervensi kedua adapun kesalahan yang dilakukan subjek Kesalahan –kesalahan dalam mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek pada tahap ke-5, dan, 6, yaitu pada aktivitas berpakaian mendorong kancing dengan ibu jari melewati lubang dan menarik kancing baju. Pada intervensi ketiga adapun kesalahan yang dilakukan subjek dalam mempraktekkan tahapan berpakaian pada intervensi ketiga sama dengan intervensi kedua. Pada intervensi keempat subjek dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan benar adapun jumlah kesalahan yang dilakukan subjek yaitu 0. Pada intervensi kelima anak tidak mengalami kesalahan dalam mempraktekkan

tahapan berpakaian sama halnya dengan intervensi keempat.

Guna memperjelas data yang di peroleh pada sesi intervensi ke-1 sampai dengan ke-5, berikut akan disajikan display data dan grafik garis frekuensi kesalahan subjek ketika mempraktekkan tahapan berpakaian.

Tabel 2. Hasil Frekuensi Kesalahan Berpakaian Fase Intervensi

Tanggal	Intervensi ke-	Waktu (menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	No Item	Frekuensi Kesalahan (Total Kejadian)
Senin, 21 Maret 2016	1	08.45-08.48	///	4,5,6 dan 7	4
Rabu, 23 Maret 2016	2	08.20-08.23	//	5,6	2
Sabtu, 26 Maret 2016	3	08.25-08.28	//	5,6	2
Senin, 28 Maret 2016	4	08.28-08.32	0	0	0
Selasa, 29 Maret 2016	5	08.24-08.27	0	0	0

Hasil Penelitian Fase Baseline-2

Kesalahan mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek sama dengan observasi ke-1 dan observasi ke-2 yaitu berjumlah 2. Kesalahan yang dilakukan yaitu pada tahapan berpakaian yang ke-6 dan ke-7 pada aktivitas menarik kancing baju dan merapikan baju. Guna memperjelas deskripsi data hasil penelitian pada *baseline-2*, berikut akan disajikan tabel dan grafik mengenai data kemampuan berpakaian subjek pada *baseline-2*.

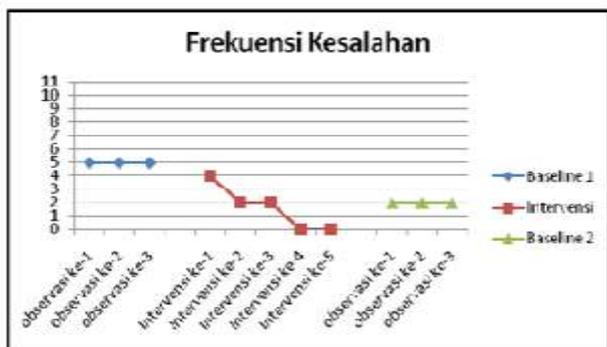
Tabel 3. Hasil Frekuensi Kesalahan Berpakaian Fase *Baseline-2*

Tanggal	Observasi ke-	Waktu (menit) start-stop	Terjadinya perilaku sasaran	No Item	Frekuensi Kesalahan (Total kejadian)
04 April 2016	1	08.31-08.34	//	3 dan 6	2
05 April 2016	2	08.30-08.33	//	4 dan 6	2
07 April 2016	3	08.45-08.48	//	6 dan 7	2

Berdasarkan hasil pelaksanaan hasil *baseline-2* di atas, berikut disajikan data akumulasi yang diperoleh peneliti dari mulai *baseline-1* sampai *baseline-2*:

Tabel 4. Hasil Data Akumulasi *Baseline-1* sampai *Baseline-2*

Perilaku sasaran (target behavior)	Frekuensi Kesalahan		
	Baseline-1 (A')	Intervensi (B)	Baseline-2 (A')
Frekuensi kesalahan pada saat praktek tahapan berpakaian	5	4	2
	5	2	2
	5	2	2
		0	
		0	

Gambar 1. Display Grafik Frekuensi Kesalahan Berpakaian Subyek pada Fase *Baseline-1*, *Intervensi*, dan *Baseline-2*

Pembahasan

Menurut Sutadi (Sujarwanto, 2005:167) Autis adalah gangguan perkembangan berat yang mempengaruhi cara seseorang untuk berkomunikasi dan bersosialisai/berhubungan dengan orang lain. Anak autis pada umumnya mengalami gangguan perkembangan kompleks yang meliputi gangguan bahasa/komunikasi, perilaku dan interaksi sosial. Anak autis perlu ditekankan pada program untuk kemandirian dan bekerja di lingkungan sosialnya. Dua program yang di gunakan untuk mencapai fungsi tersebut yaitu keterampilan menolong diri sendiri dan keterampilan kejujuran. Berdasarkan panduan kurikulum Sekolah Luar Biasa, salah satu contoh program keterampilan pengembangan diri yang diberikan pada anak autis yaitu keterampilan berpakaian. Pembelajaran berpakaian sangat penting bagi anak autis. Pada penelitian ini, peneliti mencoba memberikan stimulus menggunakan penerapan pemberian *reward*.

Menurut Mulyasa (2001:77) *Reward* adalah respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembali perilaku tersebut. *Reward* dapat dilakukan secara

verbal ataupun non verbal dengan prinsip kehangatan, keantusiasan dan kebermaknaan. Mendukung pernyataan diatas menurut Mulyadi (2009: 36) dalam kegiatan belajar mengajar, *reward* (penguatan positif) mempunyai arti penting. Tingkah laku dan penampilan siswa baik, diberi penghargaan dalam bentuk senyuman, hadiah ataupun kata-kata pujian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh pemberian *reward* dapat meningkatkan kemampuan berpakaian anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta. Hal tersebut terlihat dari rendahnya frekuensi kesalahan subjek saat mempraktekkan tahapan berpakaian setelah diberikan intervensi dengan pemberian *reward*. Rendahnya frekuensi kesalahan subjek saat mempraktekkan tahapan berpakaian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan subjek dalam melakukan aktivitas berpakaian.

Kesalahan mempraktekkan tahapan berpakaian yang dilakukan subjek pada *baseline-1* tergolong cukup tinggi, yaitu 5 pada setiap sesi. Namun setelah diberikan intervensi dengan pemberian *reward*, jumlah kesalahan yang dilakukan subjek menjadi berkurang. Kesalahan pada setiap sesi *baseline-2* menjadi 2.

Penerapan pemberian *reward* mengacu pada teori belajar Skinner. Menurut S. Nasution (2011: 53-54) dalam metode yang dianjurkan oleh skinner anak-anak belajar menurut langkah-langkah dan urutan yang sama. Menurut Skinner (Tin Suharmini 2009: 111) *Operant Conditioning* merupakan jenis terapi perilaku yang dapat digunakan untuk mengurangi atau mereduksi perilaku agresif dan perilaku yang lain. dalam penelitian ini perilaku yang ingin diubah oleh peneliti adalah perilaku berpakaian pada subjek. Guna memperkuat perilaku yang diinginkan, peneliti memberikan *reward* positif dengan memberikan hadiah yang menarik, memberikan pujian dan sanjungan pada anak, ketika anak melakukan dengan benar intruksi yang diberikan oleh peneliti.

Menurut Skinner (Sugihartono, dkk., 2007:97) manajemen kelas merupakan usaha untuk memodifikasi perilaku (*behavior modification*) antara lain dengan memberi

penghargaan pada proses penguatan (*reinforcement*) yaitu memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan. Penerapan pemberian *reward* sebagai stimulus untuk mengatasi permasalahan berpakaian pada subjek MZR sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan subjek. Guna memperkuat perilaku yang diinginkan, peneliti memberikan *reward* positif dengan memberikan hadiah yang menarik, memberikan pujian dan sanjungan pada anak, ketika anak melakukan dengan benar intruksi yang diberikan oleh peneliti. Menurut Skinner (Sugihartono, dkk., 2007:97) manajemen kelas merupakan usaha untuk memodifikasi perilaku (*behavior modification*) antara lain dengan memberi penghargaan pada proses penguatan (*reinforcement*) yaitu memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan. Penerapan pemberian *reward* sebagai stimulus untuk mengatasi permasalahan berpakaian pada subjek MZR sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan subjek.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Pemberian *Reward* dapat meningkatkan kemampuan berpakaian pada anak autis kelas IV di SLB Dian Amanah Yogyakarta. Hal tersebut dapat dilihat dari frekuensi kesalahan berpakaian pada baseline-1 lebih tinggi dibandingkan dengan frekuensi kesalahan pada baseline-2 atau dengan kata lain $A > A'$.

Adapun jumlah frekuensi kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek pada Baseline-1 (A) yaitu: $A_1=5$, $A_2=5$, $A_3=5$, frekuensi kesalahan dapat dikatakan stabil, karena cenderung menetap. Frekuensi kesalahan yang dilakukan subjek selama sesi Intervensi (B) yaitu: $B_1=4$, $B_2=2$, $B_3=2$, $B_4=0$, dan $B_5=0$ sedangkan frekuensi kesalahan berpakaian yang dilakukan subjek pada *Baseline-2* (A') yaitu: $A'_1=2$, $A'_2=2$, dan $A'_3=2$

Saran

Bagi guru Diharapkan penerapan pemberian *reward* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memotivasi anak autis dalam pembelajaran

pengembangan diri berpakaian. Guna memperbaiki kesalahan-kesalahan yang masih dilakukan oleh anak saat mempraktekkan tahapan berpakaian. Guru perlu memberikan pembelajaran lebih lanjut dan memotivasi, agar anak dapat berpakaian dengan benar secara mandiri.

Bagi peneliti lain Hasil penelitian mengenai pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV dapat digunakan sebagai dasar bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi pengembangan diri berpakaian pada anak autis. Selain itu, keterbatasan penelitian yang ditemui pada hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan tindakan yang tepat ketika peneliti selanjutnya ingin melanjutkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Bagi sekolah hasil penelitian mengenai pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi pengembangan diri berpakaian pada anak autis kelas IV dapat digunakan sebagai salah satu informasi dalam menentukan atau menyusun kurikulum yang tepat bagi anak autis di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Handoyo. (2004). *Autisma: Petunjuk Praktis dan Pedoman Materi Untuk Mengajar Anak Normal, Autis dan Perilaku Lain*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Joko Yuwono. (2009). *Memahami Anak Autis (Kajian Teoritik dan Empirik)*. Jakarta: Alfabeta.
- Mamad Widya. (2003). *Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Maria J Wantah. (2007). *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Depdiknas: Direktorat Jendral Perguruan Tinggi dan Direktorat Ketenagaan
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tin Suharmuni. 2009. *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.

Buchari Alma.2008. *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Belajar*. Bandung: Alfabeta.

Edi Purwanto.2012. *Modifikasi Perilaku*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mulyadi.2009. *Classroom Management Mewujudkan Suasana Kelas yang Menyenangkan Bagi Siswa*. Malang: UIN PRESS.

Mulyasa.2011. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.