



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2024

Panduan Guru

Pengembangan Interaksi Sosial

bagi Peserta Didik Autis



**Mita Apriyanti,
Fajri Hawa Isniani Sia**

SDLB, SMPLB, dan SMALB

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Panduan Guru Pengembangan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Autis untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB

Penulis

Mita Apriyanti
Fajri Hawa Isniani Sia

Penelaah

Farah Arriani
Oom Sitti Homdijah

Penyelia/Penyelarass

Supriyatno
Wijanarko Adi Nugroho
Irma Afriyanti
Robertus Krisnanda Windhartoko

Kontributor

Denny Ardiansyah
Ayu Putu Dewi Ary Sukanti

Ilustrator

M. Hasan Basri

Editor

Fadjriah Nurdiarsih
Irma Afriyanti

Editor Visual

M. Ady Nugeraha

Desainer

Kevin Richard Budiman

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan Pertama, 2024

ISBN 978-634-00-0743-5 (PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 10/18 pt., SIL Open Font License.
x, 238 hlm.: 17,6 × 25 cm.

Kata Pengantar

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, pada tahun ini Pusat Perbukuan kembali menghadirkan buku-buku yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan khusus. Buku-buku ini merupakan buku teks utama yang tidak hanya dapat digunakan oleh para Sahabat Guru di sekolah luar biasa, namun juga di kelas-kelas inklusi yang tersebar di seluruh Indonesia.

Buku-buku ini hadir dalam lima kesatuan seri yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Pada buku tersaji gagasan dan solusi kreatif yang dapat menjadi inspirasi Sahabat Guru dalam merancang kegiatan pembelajaran di kelas, terutama untuk pembelajaran Program Kebutuhan Khusus. Buku ini diharapkan juga menjadi motivasi bagi seluruh komunitas sekolah serta orang tua, guna mendukung anak berkebutuhan khusus dalam memperoleh hak untuk memperoleh pendidikan yang layak dan bermutu.

Kehadiran buku ini mencerminkan komitmen kuat Pusat Perbukuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan khusus dan pendidikan inklusif. Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam penyusunan buku ini. Semoga upaya bersama ini mendapat berkah dari Tuhan Yang Maha Esa dan dapat memperkuat semangat untuk selalu memberikan yang terbaik untuk pendidikan demi masa depan generasi mendatang.

Jakarta, 10 Oktober 2024
Kepala Pusat Perbukuan

Supriyatno

Prakata

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan YME karena atas rahmat dan karunia-Nya, Buku Panduan Guru Pengembangan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Autis dapat terselesaikan. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan buku ini.

Buku ini terdiri dari 9 bab, dengan bab 1 dan 2 merupakan panduan umum yang menyajikan konsep interaksi sosial pada peserta didik autis, prinsip-prinsip, strategi, serta asesmen pembelajaran. Bab 3 hingga 9 merupakan panduan khusus yang menyajikan studi kasus dan rancangan pembelajaran untuk berbagai fase perkembangan keterampilan interaksi sosial, mulai dari Fase Fondasi hingga Fase F.

Buku Panduan Guru Pengembangan Interaksi Sosial Bagi Peserta Didik Autis diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi para pendidik di satuan pendidikan umum dan khusus, orang tua/wali peserta didik autis, serta masyarakat umum untuk meningkatkan kualitas pembelajaran interaksi sosial bagi peserta didik autis, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, mencapai potensi terbaik, serta berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat.

Semoga buku ini dapat bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan interaksi sosial bagi peserta didik autis. Selamat membaca!

Jakarta

Penulis

Daftar Isi

BAB 1 Mari Berkenalan dengan Buku Ini..... 1

- A. Latar Belakang2
- B. Manfaat Buku 5
- C. Sasaran Pengguna Buku 6
- D. Cerita Guru Inspiratif 6

BAB 2 Membangun Interaksi Sosial pada Peserta Didik Autis 11

- A. Memahami Interaksi Sosial pada Peserta Didik Autis 12
- B. Permasalahan Interaksi Sosial pada Peserta Didik Autis 15
- C. Pengembangan Interaksi Sosial pada Peserta Didik Autis 17
- D. Asesmen Pembelajaran Interaksi Sosial Peserta Didik Autis 21
- E. Pengembangan Instrumen Interaksi Sosial..... 23
- F. Angket 28
- G. Tes Unjuk Kerja 30
- H. Prinsip Pembelajaran Interaksi Sosial pada Peserta Didik Autis..... 30
- I. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial Peserta Didik Autis 41

BAB 3 Tatapan Sekilas Brantas 47

- A. Ruang Lingkup 48
- B. Capaian Pembelajaran 48
- C. Tujuan Pembelajaran 48
- D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas 48
- E. Materi Pokok 49
- F. Kegiatan Belajar 53
- G. Persiapan Belajar 55

BAB 4 Fase A: Bermain dengan Bengawan 65

- A. Ruang Lingkup 66
- B. Capaian Pembelajaran 66
- C. Tujuan Pembelajaran 66



Daftar Isi

D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas	66
E. Materi Pokok	67
F. Kegiatan Belajar	69
G. Persiapan Belajar	70

BAB 5 Fase B: Kayana Belajar Berbicara..... 83

A. Peta Materi	84
B. Capaian Pembelajaran	84
C. Tujuan Pembelajaran	84
D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas	84
E. Materi Pokok	85
F. Kegiatan Belajar	88
G. Persiapan Belajar	89

BAB 6 Ketika Kawa dan Wera Bermain Peran..... 99

A. Ruang Lingkup	100
B. Capaian Pembelajaran	100
C. Tujuan Pembelajaran	100
D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas	100
E. Materi Pokok	100
F. Kegiatan Belajar	103
G. Persiapan Belajar	103

BAB 7 Berteman dengan Belawan 119

A. Ruang Lingkup	120
B. Capaian Pembelajaran	120
C. Tujuan Pembelajaran	120
D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas	120
E. Materi Pokok	121
F. Kegiatan Belajar	123
G. Persiapan Belajar	124
H. Kegiatan Belajar 2	133

Daftar Isi

BAB 8 Kahayan Belajar Berbagi dan Bertanggung Jawab..... 141

A. Ruang Lingkup	142
B. Capaian Pembelajaran.....	142
C. Tujuan Pembelajaran	142
D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas	142
E. Materi Pokok	143
F. Kegiatan Belajar.....	148
G. Persiapan Belajar.....	149
H. Kegiatan Belajar 2.....	161
I. Kegiatan Belajar 3.....	171

BAB 9 Mamberamo Belajar Bersosialisasi..... 181

A. Ruang Lingkup	182
B. Capaian Pembelajaran.....	182
C. Tujuan Pembelajaran	182
D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas	182
E. Materi Pokok	183
F. Kegiatan Belajar.....	186
G. Persiapan Belajar.....	187
H. Kegiatan Belajar 2.....	196
I. Kegiatan Belajar 3.....	204

Glosarium	213
------------------------	------------

Daftar Pustaka	217
-----------------------------	------------

Indeks.....	220
--------------------	------------

Lampiran 1 Bab 2	222
-------------------------------	------------

Lampiran 2	224
-------------------------	------------

Lampiran 3.....	226
------------------------	------------

Lampiran 4.....	229
------------------------	------------

Pelaku Perbukuan	231
-------------------------------	------------

Daftar Gambar

Gambar 2.1.	Ilustrasi Cerita Musi yang Selalu Tak Peduli	12
Gambar 2.2.	Infografis.....	15
Gambar 2.3.	Infografis Kesulitan Interaksi Sosial pada Peserta Didik Autis..	16
Gambar 2.6.	Pembelajaran Berteman bagi Peserta Didik Autis.....	31
Gambar 2.7.	Papan Visual Kegiatan Belajar.....	33
Gambar 2.9.	Contoh Kegiatan Transisi	34
Gambar 2.9.	Contoh Kartu Gambar dan Skrip Percakapan	35
Gambar 2.10.	Kegiatan Berpartisipasi dalam Kelompok Bagi Peserta Didik Autis	37
Gambar 2.11.	Ilustrasi Anak Autis yang Kesulitan Berinteraksi Sosial	38
Gambar 2.12.	Contoh Cerita Sosial	42
Gambar 2.13.	Pembelajaran dengan Metode Tutor Sebaya	44
Gambar 2.14.	Contoh Papan Visual Aturan Belajar di Kelas	46
Gambar 3.1	Ilustrasi Cerita Brantas	53
Gambar 3.2	Papan Visual Aturan Belajar	57
Gambar 3.3	Foto Latihan Kontak Mata.....	58
Gambar 3.4	Alternatif Pembelajaran	61
Gambar 3.5	Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua.....	64
Gambar 4.1	Strategi Pembelajaran kontak mata dan joint attention	68
Gambar 4.2	Ilustrasi cerita Bengawan dan Ibu Citarum.	70
Gambar 4.3	Contoh Kartu Nama.....	73
Gambar 4.6	Alternatif Kegiatan Pembelajaran.....	79
Gambar 4.7.	Infografis Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua.....	82
Gambar 5.1.	Aturan sosial dalam Berinteraksi Sosial	86
Gambar 5.2.	Papan Visual Aturan Sosial dalam Diskusi	92
Gambar 5.3.	Lembar Kerja Peserta Didik	95
Gambar 6.1.	Contoh aturan bermain peran	110
Gambar 6.2.	Skenario penyelesaian Konflik	111
Gambar 7.1.	Papan visual Aktivitas Pembelajaran Bermain Peran.....	127
Gambar 7.2.	Papan visual mengantri	129
Gambar 7.3.	Papan Apresiasi	132
Gambar 7.4.	Papan visual Aturan Berkunjung ke Rumah Orang lain	135
Gambar 8.1.	Contoh Skenario Visual.	153
Gambar 8.2	Contoh Poster Berbagi.....	156

Daftar Gambar




Gambar 8.3	Contoh Poster Ajakan.....	164
Gambar 8.4	Contoh Poster Kenakalan dan Kriminalitas.....	174
Gambar 9.1	Contoh Gambar Langkah-Langkah Menjenguk Teman.....	190
Gambar 9.2	Poster Tugas Centang.....	199
Gambar 9.3	Contoh Poster Pembagian Tugas.....	208

Daftar Tabel

Tabel 1.1.	Uraian Singkat Isi Buku	18
Tabel 2.1.	Keterampilan Interaksi Sosial	18
Tabel 2.2	Capaian Pembelajaran.....	19
Tabel 2.3	Asesmen Interaksi Sosial.....	23
Tabel 3.1	Tabel Asesmen Kontak Mata.....	60
Tabel 4.1	Tabel Asesmen Kontak Mata Satu Lawan Satu.	77
Tabel 5.1	Tabel Asesmen Memahami Aturan Sederhana	96
Tabel 6.1	Asesmen Pembelajaran Fase C.....	114
Tabel 7.1	Asesmen Pembelajaran Fase D perihal Antre.....	130
Tabel 7.2	Asesmen Pembelajaran Fase D perihal Bertamu	137
Tabel 8.1	Asesmen Pembelajaran Fase E perihal Berbagi.	158
Tabel 8.2	Asesmen Pembelajaran Fase E Menerima Ajakan.	167
Tabel 8.3	Asesmen Pembelajaran Kenakalan dan Kriminalitas.	177
Tabel 9.1	Asesmen Pembelajaran Menjenguk Teman yang Sakit.....	193
Tabel 9.2	Asesmen Pembelajaran Fase F Melakukan Kerja Bakti.	202
Tabel 9.3	Asesmen Pembelajaran Fase F Mengikuti Kegiatan di Lingkungan. .	210

Petunjuk Penggunaan Buku

Sahabat Guru, di dalam buku panduan ini terdapat beberapa penanda visual yang menjadi tandan tentang informasi-informasi khusus bagi pembaca. Berikut adalah tanda khusus yang termuat dalam buku ini:

	<p>Setiap kalimat atau paragraf yang ditandai dengan simbol ini merupakan ilustrasi cerita dari guru yang dapat memberikan inspirasi.</p>
	<p>Setiap kalimat atau paragraf yang ditandai dengan simbol ini merupakan catatan yang penting mengenai materi yang disampaikan.</p>
	<p>Setiap kalimat atau paragraf yang ditandai dengan simbol ini merupakan rangkuman singkat dari materi.</p>
	<p>Setiap kalimat atau paragraf yang ditandai dengan simbol ini merupakan tanda tautan menuju video.</p>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Pengembangan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Autis
untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB

Penulis: Mita Apriyanti dan Fajri Hawa Isniani Sia

ISBN: 978-634-00-0743-5



Bab

1

Mari Berkenalan dengan Buku Ini

A. Latar Belakang

Pernahkah sahabat guru mengamati ada salah satu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam bersosialisasi, seperti menghindari kontak mata saat bermain atau berbicara, serta sulit untuk berbagi fokus perhatian? Perilaku-perilaku ini bisa jadi merupakan indikasi dari autisme, suatu gangguan perkembangan yang ditandai dengan kesulitan dalam keterampilan sosial, komunikasi, serta perilaku yang kaku dan berulang.

American Psychiatric Association (2013) dalam *DSM-V* mendefinisikan gangguan spektrum autisme ditandai dengan defisit yang menetap pada komunikasi sosial dan interaksi sosial dalam berbagai konteks kehidupan. Peserta didik dengan gangguan spektrum autisme memiliki ketidakmampuan melakukan interaksi sosial, baik di lingkungan rumah maupun sekolah. Permasalahan dalam interaksi sosial ini menjadi salah satu permasalahan utama yang sering dihadapi oleh peserta didik autis. Adanya gangguan interaksi sosial pada peserta didik autis ini juga dapat mempengaruhi aspek belajar dan perilaku.

Oleh karena itu, buku ini hadir untuk memberikan panduan dan inspirasi bagi sahabat guru dalam membantu peserta didik autis membangun kepercayaan diri dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Melalui pemahaman yang lebih baik dan penerapan strategi yang tepat, kita dapat membantu peserta didik autis mengatasi hambatan-hambatan yang mereka alami dan mencapai potensi terbaik mereka dalam berinteraksi sosial.

Peserta didik autis membutuhkan penanganan khusus dari rekan guru untuk mengatasi berbagai hambatan yang mereka alami. Peserta didik autis sering kesulitan dalam berinteraksi sosial, baik di lingkungan sekitar rumah maupun sekolah. Attwod (2017) menyebutkan, hambatan yang terjadi biasanya berupa kesulitan dalam memahami dan merespons isyarat sosial, seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan nada bicara. Lebih jauh lagi, kesulitan dalam

berinteraksi sosial ini membuat peserta didik autis sukar untuk memulai dan menjaga percakapan, menjalin pertemanan, serta ikut serta dalam aktivitas sosial.

Pengembangan kemampuan interaksi sosial menjadi salah satu fokus pembelajaran yang perlu diajarkan pada peserta didik autis agar mereka dapat membangun hubungan dengan orang-orang di sekitarnya. Kemampuan interaksi sosial ini dapat dibangun mulai dari kemampuan dasar, seperti kontak mata, hingga pada kemampuan yang kompleks, seperti berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Banyaknya area-area yang bermasalah pada kemampuan interaksi sosial ini membuat sahabat guru membutuhkan inspirasi pembelajaran dalam mengajarkan keterampilan interaksi sosial pada peserta didik autis.

Pembelajaran program kebutuhan khusus autis menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan di sekolah. Elemen interaksi sosial juga ada dalam capaian pembelajaran pada mata pelajaran program kebutuhan khusus. Di dalam elemen ini telah diuraikan kompetensi-kompetensi yang dapat dicapai oleh peserta didik sesuai dengan tahapan keterampilan interaksi sosial.

Pemberian layanan program khusus bagi peserta didik autis telah diatur dalam Permendikbudristek No. 48 Tahun 2023 tentang Akomodasi yang Layak bagi Peserta Didik Penyandang Disabilitas pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Formal, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, dan Pendidikan Tinggi. Permendikbudristek itu menyatakan secara tegas bahwa setiap peserta didik berhak mendapatkan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Jika mengacu pada regulasi ini, maka pembelajaran program kebutuhan khusus tersebut tidak hanya diberikan di satuan pendidikan umum seperti sekolah inklusi, tetapi juga di satuan pendidikan khusus.

Sebagai guru, kita sadar bahwa peserta didik autis yang berada di satuan pendidikan khusus membutuhkan pembelajaran program kebutuhan khusus untuk mengatasi hambatan-hambatan utama yang dimiliki. Oleh karena itu, buku panduan bagi guru ini hadir untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Pada praktiknya, sahabat guru telah mengembangkan pembelajaran interaksi sosial berdasarkan capaian pembelajaran ini, baik di sekolah umum maupun sekolah khusus. Namun, sahabat guru masih membutuhkan contoh-contoh kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial peserta didik autis, mulai dari prosedur asesmen sampai pada refleksi pembelajaran.

Oleh sebab itu, buku ini hadir sebagai sumber inspirasi bagi sahabat guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran interaksi sosial yang efektif, baik di sekolah khusus maupun inklusi. Selain itu, buku ini juga membekali orang tua dengan informasi berharga tentang kolaborasi dengan sahabat guru untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial peserta didik autis di rumah.

Buku panduan praktis bagi guru dan orang tua ini memiliki beberapa keunggulan. Buku ini menyajikan materi yang berisikan pemahaman mendalam tentang konsep interaksi sosial pada peserta didik autis, alur pengembangan program pembelajaran yang terstruktur, serta berbagai alternatif kegiatan pembelajaran yang menarik. Lebih dari itu, buku ini menekankan pentingnya kolaborasi antara rekan guru dan orang tua dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal untuk perkembangan sosial peserta didik autis.

B. Manfaat Buku

Buku ini menawarkan beberapa manfaat bagi para pemakainya, yakni:



Buku ini membantu memahami keterampilan interaksi sosial pada peserta didik autis. Buku ini memberikan penjelasan tentang berbagai macam aspek keterampilan interaksi sosial pada peserta didik autis.



Buku ini memudahkan sahabat guru dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial peserta didik autis, mulai dari proses asesmen sampai refleksi.



Buku ini memberikan inspirasi kepada sahabat guru dalam merumuskan pembelajaran pengembangan keterampilan interaksi sosial peserta didik autis.



Buku ini membantu pembaca dalam memahami pentingnya membangun komunikasi dan kerja sama yang kolaboratif dengan keluarga dan masyarakat untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial pada peserta didik autis.

C. Sasaran Pengguna Buku

Buku ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam peningkatan kemampuan interaksi sosial pada peserta didik autis. Secara khusus, buku ini ditujukan untuk:

- 1) Guru di satuan pendidikan umum dan khusus.
- 2) Orang tua/wali peserta didik autis.
- 3) Masyarakat umum.

D. Cerita Guru Inspiratif

Sahabat guru, sebelum kita mendalami tentang apa itu interaksi sosial pada peserta didik autis dan bagaimana cara merancang pembelajarannya, mari kita belajar dari kisah guru inspiratif, yaitu Pak Mahakam. Berikut ini kami sajikan cerita Pak Mahakam sebagai pengantar bagi guru untuk memahami peserta didik autis dengan permasalahan interaksi sosial. Melalui cerita ini, diharapkan guru dapat lebih memahami karakter peserta didik autis sekaligus termotivasi untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik autis.

Cerita Pak Mahakam

Setiap guru pasti memiliki cerita unik dan menarik yang dialaminya selama mengajar di sekolah. Salah satu cerita menarik ini datang dari Pak Mahakam, seorang guru di sekolah khusus yang memiliki 5 peserta didik berkebutuhan khusus dengan beragam kekhususan di kelasnya. Salah satu peserta didik Pak Mahakam adalah Kelana, peserta didik autisme yang duduk di bangku kelas 2 SDLB.

Kelana rajin datang ke sekolah setiap hari. Ia selalu datang paling pagi dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya yang lain. Sesampainya di sekolah, ia akan langsung menuju ke kelas dan duduk di bangkunya. Kelana belum bisa berkomunikasi dua arah. Ia juga belum bisa melakukan kontak mata ketika dipanggil namanya maupun diberikan perintah. Kelana juga belum bisa berinteraksi dengan teman-teman di kelas maupun dengan Pak Mahakam.

Selama ini Pak Mahakam telah mencoba menerapkan beberapa strategi pembelajaran untuk mengajarkan kemampuan berinteraksi sosial terhadap peserta didiknya. Pak Mahakam selalu membiasakan kegiatan belajar bersama di sesi awal dan akhir pembelajaran. Pak Mahakam juga mengajarkan peserta didiknya untuk bercerita pagi, saling menyapa, dan bermain satu permainan bersama sebelum pembelajaran dimulai dengan duduk melingkar di lantai bersama-sama.



Di akhir pembelajaran pun sama, sebelum pulang seluruh peserta didik diajak untuk bernyanyi, menari, dan berbaris. Melalui kegiatan seperti ini, Pak Mahakam ingin semua peserta didik di kelasnya bisa saling berinteraksi. Mereka akan diajak tanya jawab, bergandengan tangan, belajar bergiliran, dan berbagi perhatian. Jika tidak melalui kegiatan seperti ini, peserta didik di kelas Pak Mahakam akan jarang berinteraksi satu sama lain.

Pak Mahakam sangat yakin bahwa suatu saat nanti usahanya akan membuahkan hasil, meskipun mungkin tidak terlalu signifikan. Beliau percaya akan ada satu momen ketika Kelana bisa merespons ajakan orang lain dan ikut bergabung dalam kegiatan bersama teman-teman.

Mengapa Pak Mahakam begitu gigih mengajarkan Kelana untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya? Selain memang seorang guru sejati, Pak Mahakam ingin Kelana memahami bahwa ia disayangi oleh banyak orang. Pak Mahakam juga ingin Kelana tahu bahwa dia membutuhkan kehadiran orang lain di sisinya. Dengan usaha yang terus-menerus dilakukannya, Pak Mahakam mendorong Kelana untuk memahami interaksi di lingkungan sekitarnya.

Apalagi Kelana akan kembali ke keluarga dan hidup di masyarakat setelah lulus dari sekolah. Kelana perlu belajar bahwa dia harus menjalin hubungan dengan orang lain dan berbagi perasaan maupun keinginan dengan orang lain. Oleh karena itu, Pak Mahakam tak putus asa mengajari Kelana melakukan interaksi dengan orang lain.

Cerita Pak Mahakam ini mengajarkan kita bahwa sebagai guru peserta didik berkebutuhan khusus, kita harus mempunyai keyakinan terhadap segala upaya yang kita lakukan untuk peserta didik kita. Khususnya bagi peserta didik autis yang dikenal sulit untuk berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain, dibutuhkan upaya penanganan yang tepat dan konsisten agar anak pada akhirnya bisa berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.

Pak Mahakam juga telah mencontohkan berbagai cara yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial pada peserta didik autis. Tentunya, masih banyak lagi strategi-strategi penanganan yang bisa diterapkan guru untuk mengatasi permasalahan interaksi sosial pada peserta didik autis, baik di sekolah umum maupun sekolah khusus.

Sahabat guru, buku panduan ini berisi tentang alur pengembangan rancangan pembelajaran interaksi sosial bagi peserta didik autis pada mata pelajaran Program Kebutuhan Khusus. Terdapat 9 bab di buku ini yang berisikan konsep tentang interaksi sosial pada peserta didik autis serta rancangan pembelajaran mulai dari Fase Fondasi di jenjang pendidikan anak usia dini sampai pada Fase F untuk jenjang sekolah menengah atas. Berikut ini adalah gambaran singkat tentang isi dari Tabel 1.1. Uraian Singkat Isi Buku.

Tabel 1.1. Uraian Singkat Isi Buku

Bab 1	Pendahuluan dalam buku ini, terdiri atas latar belakang, manfaat buku, sasaran buku, dan cerita motivasi bagi sahabat guru dari Pak Mahakam.
Bab 2	Konsep dan teori tentang interaksi sosial pada peserta didik autis, prinsip pembelajaran interaksi sosial peserta didik autis, strategi pembelajaran interaksi sosial peserta didik autis, dan asesmen pembelajaran interaksi sosial peserta didik autis.
Bab 3	Studi kasus dari Brantas dan Bu Oya dan rancangan pembelajaran pada Fase Fondasi, yaitu melakukan kontak mata antara peserta didik dan guru.
Bab 4	Studi kasus dari Bengawan dan Ibu Citarum dan rancangan pembelajaran pada Fase A, yaitu melakukan kontak mata saat berbicara dengan orang lain, bermain, dan <i>joint attention</i> (berbagi perhatian).
Bab 5	Studi kasus dari Kayana dan Pak Ayun dan rancangan pembelajaran pada Fase B, yaitu mengenal konsep boleh dan tidak dalam berinteraksi.
Bab 6	Studi kasus dari Kawa dan Wera bersama Ibu Eti dan rancangan pembelajaran pada Fase C, yaitu bermain dengan teman sebaya dan melakukan permainan terstruktur.
Bab 7	Studi kasus dari Belawan dan Ibu Mina dan rancangan pembelajaran pada Fase D, yaitu aturan antre dan aturan berkunjung ke rumah orang lain.
Bab 8	Studi kasus dari Kahayan dan Ibu Mentaya dan rancangan pembelajaran pada Fase E, yaitu berbagi, menerima ajakan positif dan menolak ajakan negatif, dan menjauhi kenakalan.
Bab 9	Studi kasus dari Mamberamo dan Pak Eilanden dan rancangan pembelajaran pada Fase F, yaitu menjenguk orang sakit, mengikuti kerja bakti, dan mengikuti perayaan.

Sahabat guru, selamat membaca buku ini dengan hati gembira.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Pengembangan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Autis
untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB

Penulis: Mita Apriyanti dan Fajri Hawa Isniani Sia

ISBN: 978-634-00-0743-5



Bab

2

Membangun Interaksi Sosial pada Peserta Didik Autis

A. Memahami Interaksi Sosial pada Peserta Didik Autis

Musi yang Selalu Tak Peduli

Musi merupakan peserta didik autis kelas 5 di sekolah inklusi. Hari ini, sekolah Musi mengadakan kegiatan berkemah di sekolah. Musi bergabung di regu Singa bersama dengan 6 temannya. Di kegiatan berkemah, Musi sering tidak banyak terlibat dalam aktivitas regu, seperti membuat tenda, membuat hiasan tenda, maupun membersihkan lingkungan sekitar tenda. Musi lebih sering menyendiri dan asyik menggambar di bawah pohon. Jika temannya memanggil Musi untuk bergabung, dia akan mendekat, tapi tidak melakukan apa pun jika tidak diperintah.

Musi sebenarnya sudah bisa berbicara beberapa kata, tetapi dia masih kesulitan untuk memulai interaksi dan komunikasi dengan orang lain. Dia tidak bisa bertanya kepada teman-teman tentang apa yang harus dilakukan. Oleh karena itu, Musi lebih sering diam saja.

Gambar 2.1. Ilustrasi Cerita Musi yang Selalu Tak Peduli



“Musi, ayo ambil bambu untuk buat pagar tenda,” seru Barito, Kepala Regu Singa, sambil melambaikan tangan ke arah Musi.

Musi hanya melihat ke arah Barito sebentar dan tidak beranjak dari tempatnya. Dia terlihat bingung dengan ajakan dari Barito dan akhirnya menutup telinganya rapat-rapat, lalu memilih kembali menyendiri dengan gambarnya. Bagi teman-teman lain, Musi tampak seperti tidak peduli dengan keadaan di sekitarnya.

Sebenarnya, apakah yang membuat Musi berperilaku seperti itu? Sahabat guru, mari kita memahami tentang interaksi sosial pada peserta didik autis di bagian kedua dari buku ini.

Berinteraksi merupakan bagian dalam kehidupan sehari-hari yang dialami oleh sebagian besar manusia. Kegiatan interaksi sosial dengan orang lain selalu kita lakukan dalam keseharian, seperti menyapa, berbincang-bincang, dan bertukar informasi. Kemampuan seseorang dalam berinteraksi umumnya berkembang secara alamiah, mulai dari masa awal kehidupan hingga dewasa. Semakin dewasa seseorang, semakin berkembang pula kemampuannya dalam berinteraksi dengan orang lain.

Seseorang dapat melakukan kontak mata, memahami ekspresi wajah maupun bahasa tubuh orang lain berdasarkan pengalaman yang diperoleh sebelumnya. Meski demikian, hal ini tidak berlaku pada peserta didik autis. Mereka harus berusaha lebih keras untuk bisa melakukan interaksi dengan orang lain. Peserta didik autis tidak memahami tanda-tanda yang menunjukkan emosi.

Menurut Wardany dan Apriyanti (2022), interaksi sosial merupakan salah satu hambatan utama yang dialami oleh peserta didik autis. Karena kekurangan yang dipunyai, mereka memiliki minat dan motivasi yang rendah untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Peserta didik autis tidak mampu memproses informasi sosial yang diterima. Selain itu, peserta didik autis juga kesulitan dalam menggunakan keterampilan komunikasi sosial secara tepat.



Oleh karena itu, sangat penting bagi peserta didik autis untuk diajari keterampilan interaksi sosial agar mereka mampu memahami keberadaan orang lain, membangun hubungan sosial, menempatkan dirinya dalam situasi sosial, serta memahami aturan-aturan sosial yang berlaku dalam kehidupan mereka.

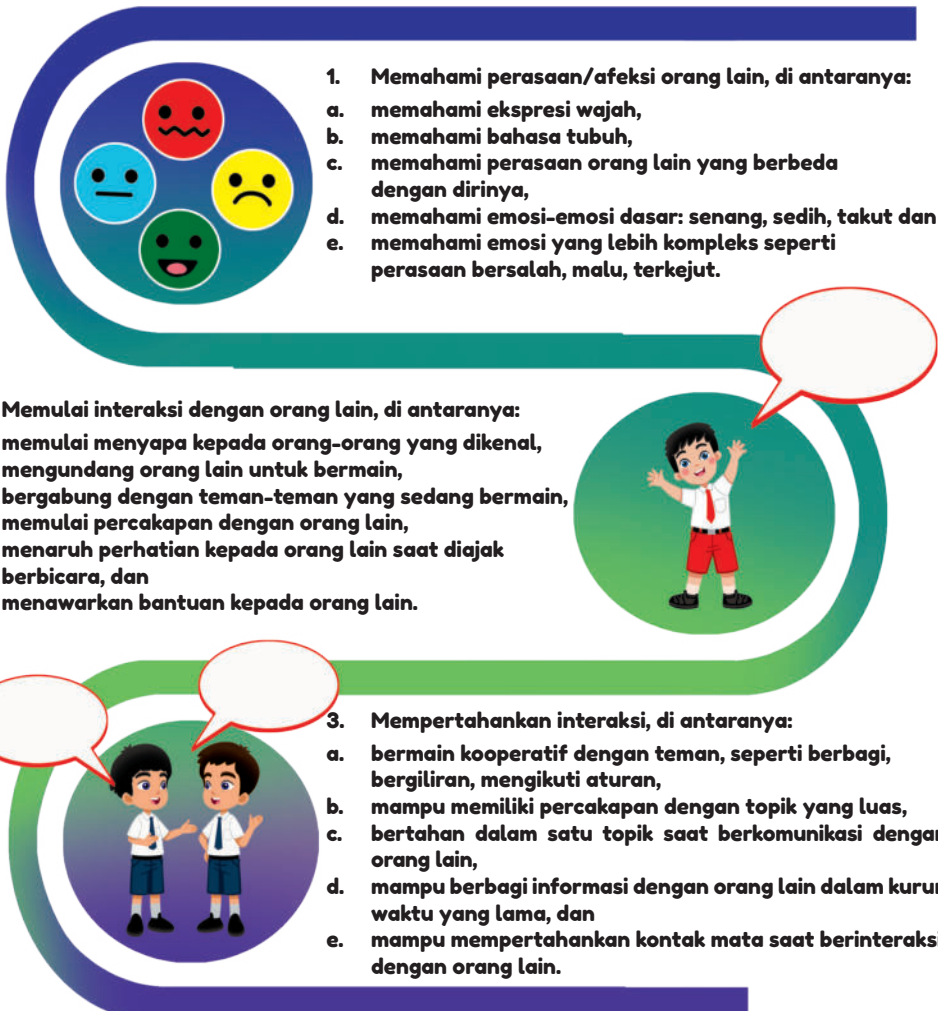
Little, Steven G. et.al (2017) menyebutkan, selain hubungan antar-individu, interaksi sosial juga merupakan kemampuan seseorang untuk dapat berhubungan dengan peristiwa maupun objek lainnya secara tepat. Salah satu contohnya adalah ketika mereka bisa merasa tertawa sewajarnya ketika melihat badut lucu di acara ulang tahun atau menangis saat ada anggota keluarga yang sakit.



Interaksi sosial berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk bisa berkomunikasi dengan tepat, memahami keinginan dan emosi yang dimiliki orang lain, dan memahami aturan-aturan sosial yang berlaku.

Keterampilan interaksi sosial terdiri dari beberapa kemampuan yang di dalamnya diuraikan oleh Stone et.al (2010) sebagai berikut:

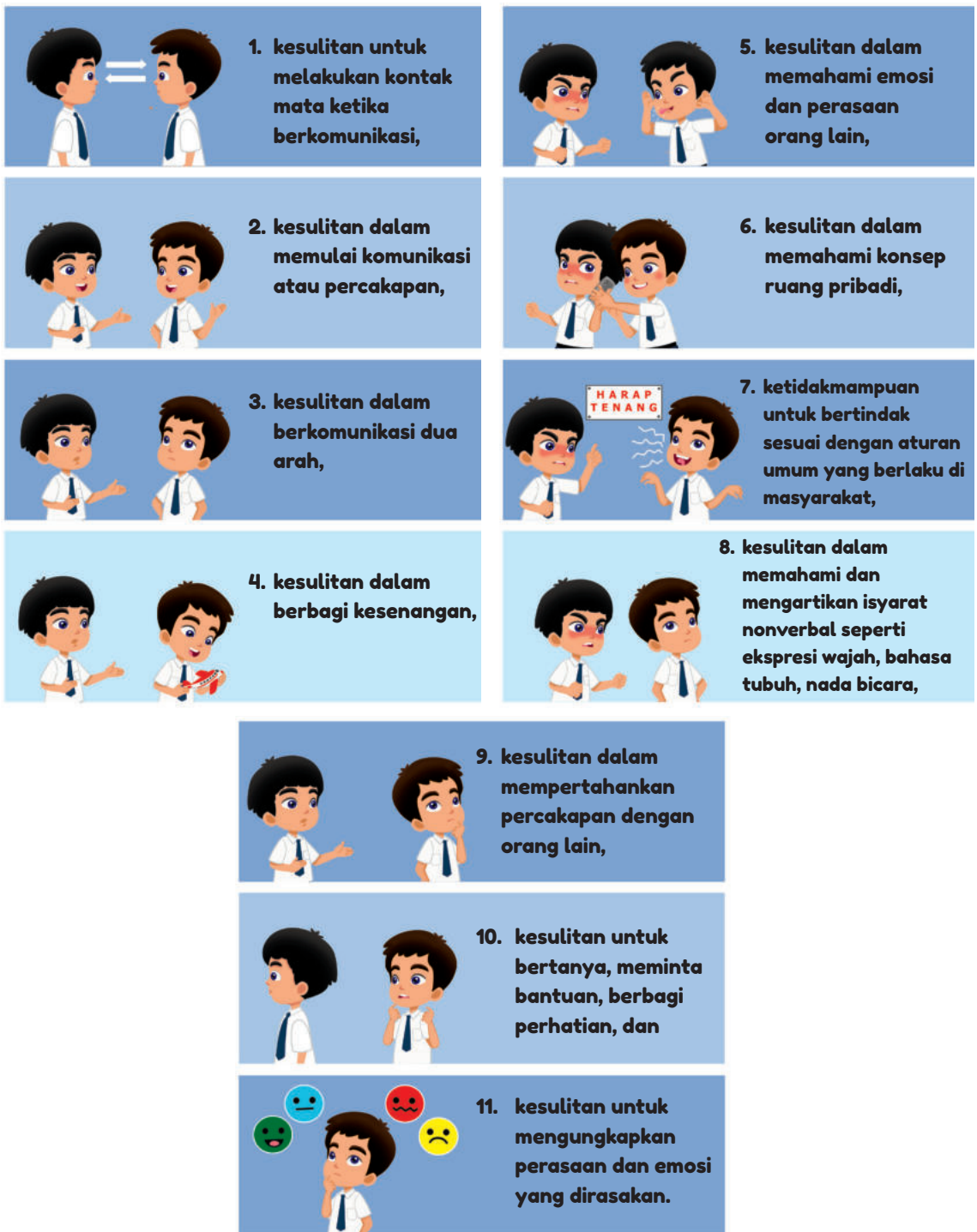




Gambar 2.2. Infografis

B. Permasalahan Interaksi Sosial pada Peserta Didik Autis

Interaksi sosial menjadi salah satu hambatan terbesar yang dimiliki peserta didik autis. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam berinteraksi dengan orang lain inilah yang membuat mereka lebih senang menyendiri. Permasalahan dalam berinteraksi sosial yang dialami oleh peserta didik autis terjadi mulai dari area dasar hingga area yang kompleks. Beberapa area kesulitan yang dimiliki peserta didik autis dalam keterampilan interaksi sosial diuraikan sebagai berikut:



Gambar 2.3. Infografis Kesulitan Interaksi Sosial pada Peserta Didik Autis

Hambatan dalam berinteraksi sosial ini mengakibatkan peserta didik autis sulit untuk berpartisipasi dalam lingkungan sosialnya, baik itu di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Meski demikian, tidak berarti bahwa hambatan-hambatan ini tidak dapat ditangani. Peserta didik autis memang menghadapi berbagai kesulitan dalam berinteraksi sosial, tapi hal ini tidak berarti bahwa mereka tidak ingin berhubungan dengan orang lain. Mereka membutuhkan dukungan dari lingkungan secara penuh untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi sosial agar bisa membangun hubungan positif dengan orang lain. Rekan guru dapat mengadaptasi dan menerapkan berbagai strategi untuk mengajarkan keterampilan interaksi sosial ini di sekolah.



Peserta didik autis juga ingin memiliki hubungan pertemanan di sekolah, bergabung saat acara keluarga, maupun mengikuti kerja bakti di lingkungan rumah. Tentunya hal ini bisa diupayakan melalui penanganan atau intervensi yang tepat.

C. Pengembangan Interaksi Sosial pada Peserta Didik Autis

Keterampilan interaksi sosial sangat perlu dikembangkan bagi peserta didik autis. Adapun tujuan dari pengembangan kemampuan interaksi sosial bagi peserta didik autis, di antaranya:

- a. Mampu membangun hubungan timbal balik dengan orang lain.
- b. Mampu berinteraksi dengan orang lain secara positif dan saling mendukung.
- c. Mampu menyampaikan ide, perasaan, dan kebutuhan secara efektif.
- d. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan di lingkungan sekitar dan merasa menjadi bagian dari komunitas.

- e. Memperoleh keterampilan sosial yang diperlukan untuk hidup mandiri dan sukses di masyarakat.

Pengembangan interaksi sosial pada peserta didik autis perlu dilakukan secara bertahap sesuai dengan kondisi yang dimiliki oleh peserta didik. Pengembangan interaksi sosial ini dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah dan kegiatan-kegiatan alternatif di rumah bersama keluarga. Terdapat beberapa area yang dikembangkan dalam keterampilan interaksi sosial menurut Milligan et.al. (2017), yaitu:

Tabel 2.1. Keterampilan Interaksi Sosial

Aspek	Keterampilan
Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kontak mata. • Bergantian saat melakukan percakapan. • Menggunakan nada bicara yang tepat.
Kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu orang lain. • Berbagi • Mengikuti aturan yang berlaku.
Penegasan	<ul style="list-style-type: none"> • Meminta informasi dari orang lain. • Memperkenalkan diri. • Menanggapi hal yang dilakukan orang lain.
Empati	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi perhatian kepada orang lain. • Memahami sesuatu berdasarkan sudut pandang orang lain.
Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> • Bergabung dengan kegiatan yang sedang berlangsung. • Berteman • Berinteraksi dengan orang lain.
<i>Self Control</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bergiliran • Berkompromi • Bereaksi terhadap konflik dengan tepat.

Pengembangan interaksi sosial bagi peserta didik autis dalam setting pembelajaran di sekolah dilakukan oleh guru dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku. Interaksi sosial merupakan salah satu elemen yang ada pada mata pelajaran Program Kebutuhan Khusus Autis yang diajarkan mulai dari Fase Fondasi pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini dan Fase A sampai F pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Uraian capaian pembelajaran pada elemen interaksi sosial ini sesuai dengan tahapan keterampilan yang bisa dikuasai oleh peserta didik autis. Berikut ini adalah uraian capaian pembelajaran elemen interaksi sosial pada mata pelajaran Program Kebutuhan Khusus berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka:

Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran Elemen Interaksi Sosial

Fase	Capaian Pembelajaran
Fondasi	Peserta didik mampu menunjukkan dan mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan bermain dengan orang lain, melakukan dan mempertahankan kontak mata ketika berinteraksi.
A	Peserta didik mampu melakukan dan mempertahankan kontak mata ketika berinteraksi.
B	Peserta didik mampu mengenal aturan sederhana dalam kegiatan berinteraksi sosial (boleh/tidak boleh dilakukan), memilih kegiatan yang diminati/disukai.
C	Peserta didik mampu mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan berinteraksi sosial, bermain dengan teman sebaya, melakukan permainan terstruktur, dan mengenal jenis kelamin (gender).
D	Peserta didik mampu menunjukkan sportivitas ketika berinteraksi sosial serta mengenal aturan sosial di lingkungan.



E	Peserta didik mampu menunjukkan sikap kebersamaan pada saat berinteraksi sosial, berbagi dengan orang lain, mengenal kenakalan remaja dan tindak kriminal (perkelahian, penyalahgunaan NAPZA, seks bebas, dan sebagainya).
F	Peserta didik mampu berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

Sebagai buku panduan, dalam bab-bab selanjutnya disajikan contoh-contoh studi kasus dan inspirasi kegiatan pembelajaran pada setiap fase dan disertai alternatif kegiatan di rumah yang bisa dilakukan dengan orang tua.

Kompetensi pada capaian pembelajaran yang dikembangkan pada buku ini meliputi:

- a. Fase Fondasi: melakukan kontak mata antara peserta didik dan guru.
- b. Fase A: melakukan kontak mata saat berbicara dengan orang lain, bermain, dan *joint attention* (berbagi perhatian).
- c. Fase B: mengenal konsep boleh dan tidak dalam berinteraksi.
- d. Fase C: bermain dengan teman sebaya, permainan terstruktur.
- e. Fase D: melakukan kegiatan antri dan aturan berkunjung ke rumah orang lain.
- f. Fase E: menerima ajakan positif dan menolak ajakan negatif, berbagi, dan menjauhi kenakalan.
- g. Fase F: menjenguk orang sakit, mengikuti kerja bakti, dan mengikuti perayaan.

Pengembangan kompetensi-kompetensi ini bersifat fleksibel serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan kesulitan yang terdapat dalam praktik pengajaran. Artinya, guru juga dapat mengembangkan kompetensi lain sesuai dengan kondisi peserta didik yang dimiliki berdasarkan kebutuhan belajarnya.



Setiap peserta didik autis memiliki kebutuhan dan tingkat perkembangan yang berbeda. Oleh karena itu, penting untuk menyesuaikan pendekatan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial mereka. Program intervensi yang terstruktur, dukungan kolaboratif antara orang tua dan profesional, serta lingkungan yang inklusif dapat membantu mereka mencapai potensi penuh dalam berinteraksi.

D. Asesmen Pembelajaran Interaksi Sosial Peserta Didik Autis

Asesmen bukan hanya sekadar alat ukur hasil belajar siswa. Asesmen juga bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan yang menyeluruh dari seorang anak. Seperti dijabarkan Overton dalam Rahdiani, Ramadhan, & Prakoso (2021), asesmen adalah suatu proses pengumpulan suatu informasi untuk memonitor kemajuan dan bila disebutkan dalam definisi saya tentang tes, suatu penilaian ini bisa saja terdiri dari tes, atau bisa juga terdiri dari berbagai metode seperti observasi, wawancara, monitoring tingkah laku, dan sebagainya. Untuk memahami pentingnya asesmen, berikut ini adalah cerita Ibu Mayu.

Hari pertama sekolah membawa keceriaan sekaligus rasa penasaran bagi Ibu Mayu, guru kelas 1 SD. Di antara peserta didik baru, ada Bian, peserta didik autis berusia 7 tahun. Sapaan Ibu Mayu dibalas Bian dengan pelan dan tanpa kontak mata. Perhatiannya terpusat pada mobil-mobilan kesayangannya. Meski begitu, Bian mampu mengikuti instruksi sederhana dengan baik.

Ibu Mayu yang kebingungan bagaimana membantu Bian beradaptasi, kemudian berkonsultasi dengan kepala sekolah. “Kita perlu melakukan asesmen awal untuk mengetahui hambatan, potensi, dan kebutuhan belajar Bian. Dengan begitu, kita dapat menyusun program pembelajaran yang tepat,” ucap Kepala Sekolah memberi saran.

Dengan arahan tersebut, Ibu Mayu mulai mempelajari berbagai metode asesmen untuk mengukur kemampuan interaksi sosial Bian. Observasi, diskusi dengan orang tua Bian, dan penggunaan instrumen asesmen menjadi langkah awal Ibu Mayu dalam memahami dunia Bian yang unik.

Belajar dari Ibu Mayu, perencanaan pembelajaran interaksi sosial bagi peserta didik autis dimulai dengan melakukan kegiatan asesmen. Tujuannya adalah untuk mengetahui hambatan, potensi dan kebutuhan belajar peserta didik pada kemampuan interaksi sosialnya. Selain itu, hasil asesmen nantinya juga akan menentukan pemilihan strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial yang sesuai dengan kebutuhan.

Asesmen Keterampilan Interaksi Sosial pada peserta didik autis tidak hanya mengukur kemampuan interaksi sosial, tetapi juga memberikan informasi untuk mengembangkan program intervensi yang tepat dan efektif bagi peserta didik. Asesmen interaksi sosial pada peserta didik autis merupakan proses untuk memahami kemampuan awal dan kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain. Asesmen keterampilan interaksi sosial dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen terstandar oleh tenaga ahli seperti psikolog. Dalam konteks pembelajaran, guru dapat melakukan asesmen dengan mengembangkan instrumen asesmen yang diadaptasi dari kurikulum.

Asesmen interaksi sosial dapat dilakukan oleh guru melalui beberapa teknik sesuai dengan data yang ingin digali seperti dijabarkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.3 Asesmen Interaksi Sosial

Teknik	Sumber Informasi	Data yang digali
Observasi	Peserta Didik	Perilaku dalam berinteraksi dengan guru dan teman di sekolah.
Angket	Orang tua	Perilaku dalam berinteraksi dengan keluarga dan tetangga di rumah.
Wawancara	Orang tua	Informasi tentang riwayat perkembangan peserta didik.
Tes Unjuk Kerja	Peserta didik	Kemampuan peserta didik dalam melaksanakan tugas terkait kemampuan berinteraksi sosial.

E. Pengembangan Instrumen Interaksi Sosial

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung perihal bagaimana peserta didik berperilaku dalam berbagai situasi sosial. Misalnya saat bermain dengan teman, berinteraksi dengan orang dewasa, atau saat mengikuti kegiatan kelompok. Pengamatan ini bisa dilakukan di rumah, sekolah, atau di tempat-tempat lainnya.

Berikut ini adalah contoh instrumen observasi kemampuan interaksi sosial peserta didik autis yang dikembangkan berdasarkan teori keterampilan sosial menurut Milligan, et.al (2017)

INSTRUMEN OBSERVASI INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK AUTIS

Nama Peserta didik :

Usia :

Jenis Kelamin :

Tanggal Observasi :

Pengamat :

Beri tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika peserta didik menunjukkan perilaku tersebut. Beri tanda centang (✓) pada kolom “Tidak” jika peserta didik tidak menunjukkan perilaku.

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Catatan
1.	Komunikasi	Melakukan kontak mata ketika dipanggil namanya.			
		Melakukan kontak mata saat berbicara dengan orang lain.			
		Menggunakan bahasa verbal untuk berinteraksi, misalnya mengucapkan sapaan “Selamat pagi” atau berbicara keinginan secara verbal misalnya “Aku mau istirahat”.			
		Menggunakan bahasa nonverbal untuk berinteraksi misalnya menggelengkan kepala untuk penolakan, menganggukkan kepala untuk mengiyakan dan menunjuk sesuatu.			
		Mulai menyapa ketika bertemu teman atau guru di sekolah.			
		Menunjukkan ekspresi yang sesuai ketika melakukan percakapan misalnya mata terbuka lebar ketika terkejut.			
		Menggunakan intonasi/nada bicara yang sesuai ketika berbicara, misalnya tidak berteriak saat membalas sapaan.			

2.	Kerja sama	Membantu orang lain yang sedang mengalami kesulitan, misalnya membantu ibu mengambil sapu di rumah dan membantu teman ketika bermain bersama.			
		Berbagi benda dengan orang lain, misalnya berbagi makanan dengan teman, bergantian menggunakan mainan dengan saudara di rumah.			
		Melaksanakan aturan di rumah, misalnya menaruh pakaian kotor di keranjang baju, mengetuk pintu sebelum masuk rumah.			
		Melaksanakan aturan di sekolah, misalnya datang tepat waktu ke sekolah, meminta izin ke kamar mandi saat di kelas.			
3.	Penegasan	Bertanya kepada orang lain tentang sesuatu yang dilihat atau peristiwa tertentu.			
		Memperkenalkan diri saat bertemu orang baru.			
		Menanggapi hal yang dilakukan oleh orang lain misalnya memberi pujian ketika mendengar teman bernyanyi baik secara verbal misalnya suara Adi bagus, atau nonverbal dengan tepuk tangan.			
4.	Empati	Menunjukkan keinginan/ ketertarikan untuk mengunjungi orang sakit.			
		Menunjukkan minat terhadap apa yang dikatakan atau dilakukan orang lain.			
5.	Keterlibatan	Bermain bersama teman, misalnya bermain lempar bola berpasangan, bermain menyusun <i>puzzle</i> bersama di kelas.			
		Bergabung dengan kegiatan yang sedang berlangsung contoh ikut menyapu lantai ketika sedang kegiatan kerja bakti di sekolah.			



6.	Pengendalian Diri (<i>Self Control</i>)	Menunggu giliran saat bermain atau melakukan aktivitas bersama, misalnya tidak marah ketika menunggu waktu pulang sekolah di jam pelajaran terakhir.			
		Bersedia mengalah atau menyesuaikan diri dalam situasi tertentu. Misalnya saat sedang berada di perpustakaan kita harus berbicara pelan-pelan agar tidak mengganggu orang lain.			
		Bereaksi terhadap konflik dengan tepat, misalnya tetap tenang (tidak berteriak/menangis) ketika mainan diambil teman.			

2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan penggalan data melalui perbincangan dengan orang tua, guru, terapis, atau orang lain yang sering berinteraksi dengan anak. Tujuannya adalah untuk menggali informasi tentang perkembangan anak dari waktu ke waktu, kemampuan sosialnya, minat, dan kesulitan yang dihadapi.

Berikut ini adalah contoh instrumen wawancara kepada orang tua untuk menggali data tentang kemampuan interaksi sosial peserta didik autis:

Instrumen Wawancara Orang Tua:

Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autis di Rumah

Nama Anak :

Usia :

Jenis Kelamin :

Pewawancara :

Tanggal Wawancara :

Pertanyaan-pertanyaan berikut diharapkan dapat dijawab dengan sejujur dan selengkap mungkin berdasarkan pengamatan orang tua terhadap perilaku anak sehari-hari.

A. Komunikasi

1. Apakah anak Anda melihat mata Anda ketika Anda berbicara dengannya?
.....
2. Apakah anak Anda sering menyela saat Anda dan berbicara dengan orang lain misalnya: bersuara, memanggil-manggil nama Anda atau menarik tangan ketika Anda sedang berbicara dengan orang lain?
.....
3. Apakah Anda bisa mengenali anak Anda sedang senang, sedih, atau marah dari cara ia berbicara?.....

B. Kerja Sama

1. Apakah anak Anda suka membantu teman atau keluarga, seperti memberikan mainan atau membawakan sesuatu?
2. Apakah anak Anda kesulitan mengikuti aturan di rumah atau tempat umum?

C. Penegasan

1. Apakah anak Anda mengajukan pertanyaan untuk memahami hal yang tidak diketahui?
2. Apakah anak Anda dapat memberikan komentar atau pendapat ketika melihat orang lain melakukan aktivitas tertentu?
3. Jika seseorang melakukan kesalahan terhadap anak Anda, apakah anak Anda dapat menyampaikan ketidaksenangannya dengan cara yang tepat?

D. Empati

1. Apakah anak Anda menunjukkan kepedulian saat orang lain merasa kesulitan. Misalnya, mencoba membantu teman ketika teman jatuh atau mengambilkan mainan teman yang jatuh?



2. Apakah anak Anda pernah mencoba menghibur temannya ketika sedih. Misalnya, ketika memeluk teman yang sedih karena kehilangan mainan?.....

E. Keterlibatan

1. Apakah anak Anda senang bermain dengan teman temannya?.....
2. Ketika anak Anda ingin sesuatu, apakah Anda bisa memahami keinginannya dari kata-kata dan bahasa tubuhnya seperti menunjuk pintu ketika ingin dibukakan pintu?.....

F. Pengendalian Diri (*Self-Control*)

1. Apakah anak Anda sering tantrum, menangis, atau menunjukkan perilaku negatif lainnya ketika harus menunggu giliran atau tidak mendapatkan apa yang diinginkannya?.....
2. Bagaimana anak Anda biasanya bereaksi ketika terjadi konflik atau perselisihan dengan orang lain?

F. Angket

Untuk mengukur kemampuan dalam interaksi sosial juga bisa menggunakan angket. Berikut ini adalah contoh instrumen angket:

ANGKET INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK AUTIS

Nama Anak :

Usia :

Jenis Kelamin :

Nama Orang Tua :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kondisi anak Anda.

Keterangan:

- SL = Selalu (jika muncul lebih dari 10 kali dalam satu sesi observasi)
- SR = Sering (jika muncul 5-10 kali dalam satu sesi observasi)
- KD = Kadang-kadang (jika muncul 1-4 kali dalam satu sesi observasi)
- TP = Tidak Pernah (jika tidak muncul sama sekali dalam satu sesi observasi)

No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Anak melakukan kontak mata saat diajak berbicara.				
2	Anak tersenyum sebagai respons saat diajak bercanda atau bermain.				
3	Anak meniru ekspresi wajah orang lain.				
4	Anak menunjukkan ekspresi wajah yang sesuai dengan perasaannya (senang, sedih, marah).				
5	Anak menengok saat namanya dipanggil.				
6	Anak menjawab ketika namanya dipanggil. Contoh, anak menjawab "ya".				
7	Anak menggunakan kata-kata atau kalimat sederhana untuk berkomunikasi. Contoh, ketika anak meminta makan akan berkata "mau makan".				
8	Anak menggunakan bahasa tubuh seperti gerakan tangan dan anggukan kepala untuk berkomunikasi.				
9	Anak memahami instruksi atau perintah sederhana, seperti "duduk", "berdiri".				
10	Anak mendekati orang lain untuk bermain atau berinteraksi.				
11	Anak mau berbagi mainan atau makanan dengan orang lain.				
12	Anak mengikuti aturan permainan atau aktivitas kelompok.				
13	Anak bermain peran atau bermain imajinatif dengan orang lain.				
14	Anak menunjukkan empati atau kepedulian terhadap orang lain.				
15	Anak dapat menunggu giliran saat bermain atau melakukan aktivitas.				
16	Anak dapat mengendalikan emosi saat frustrasi atau marah.				

Informasi Tambahan

Adakah hal lain yang ingin Anda sampaikan mengenai interaksi sosial anak Anda?

.....

.....

G. Tes Unjuk Kerja

Berikut ini adalah contoh instrumen asesmen diagnostik interaksi sosial yang dikembangkan dari capaian pembelajaran elemen interaksi sosial mata pelajaran Program Kebutuhan Khusus Autis dapat dilihat pada **Lampiran 1**.

H. Prinsip Pembelajaran Interaksi Sosial pada Peserta Didik Autis

Pembelajaran keterampilan sosial pada peserta didik autis dilakukan dengan memperhatikan beberapa prinsip tertentu. Berikut ini adalah beberapa prinsip yang bisa diterapkan oleh Sahabat Guru dalam mengajarkan interaksi sosial pada peserta didik autis:

1. Konkret ke Abstrak

Seperti halnya mengajarkan keterampilan akademik lainnya, dalam mengajarkan keterampilan berinteraksi, guru harus memperhatikan tingkat pemahaman peserta didik. Tingkat pemahaman yang dimaksud adalah pemahaman terhadap hal-hal konkret dan abstrak. Peserta didik autis cenderung memahami hal-hal yang bersifat konkret, sehingga konsep abstrak dalam keterampilan interaksi sosial, seperti pertemanan, memahami perasaan orang lain, dan berbuat baik sulit untuk mereka kuasai. Oleh sebab itu, langkah penting yang bisa dilakukan oleh guru untuk mengajarkan konsep-konsep abstrak ini dengan mengubahnya menjadi perilaku-perilaku yang konkret dan operasional. Bagaimana caranya? Mari kita simak cerita dari Bu Dahlia dan Aru.



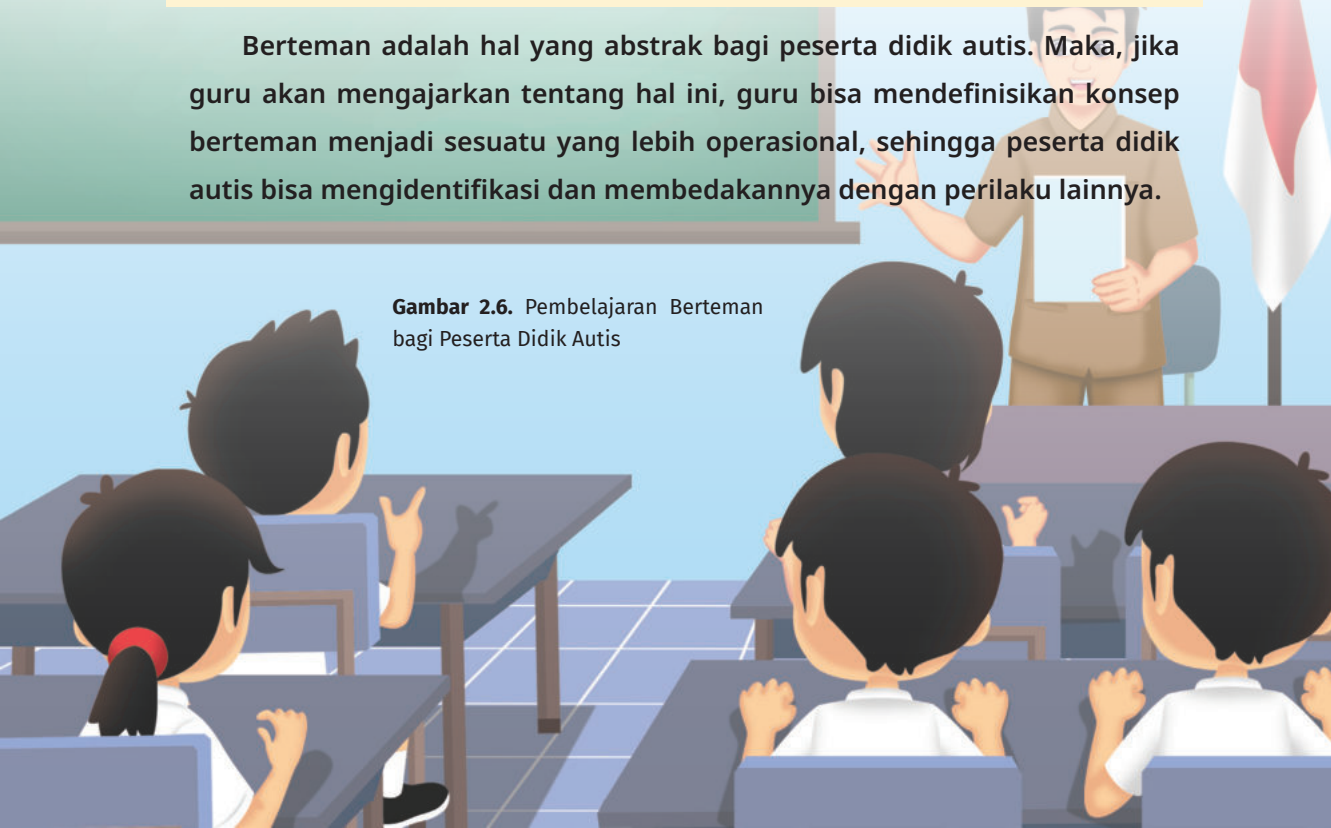
Aru dan Jingga adalah peserta didik autisme yang duduk di kelas 4. Aru adalah peserta didik yang sudah bisa memahami instruksi dengan baik, tapi dia masih sering meniru kata-kata yang diucapkan oleh guru.

Jingga adalah teman satu kelas Aru. Jingga adalah peserta didik yang suka dengan kegiatan menggunting dan menempel. Jingga mampu memahami instruksi sederhana, tapi kemampuan berbicaranya masih terbatas. Jika dipanggil namanya, Jingga mampu merespons dengan kontak mata walau hanya sebentar. Saat diminta untuk melakukan kegiatan seperti menunjuk atau mengambil benda, ia bisa melakukannya.

Selama ini, Aru dan Jingga sangat jarang berinteraksi satu sama lain. Mereka memiliki rutinitas masing-masing, sehingga kelas Bu Dahlia menjadi sangat sepi. Hari ini, Bu Dahlia sedang mengajarkan aturan yang berlaku di kelas. Bu Dahlia mengajarkan 3 aturan yang berlaku di kelas, yaitu saling menyapa di pagi hari, duduk di tempat duduk masing-masing, dan meletakkan benda sesuai tempatnya di kelas.

Berteman adalah hal yang abstrak bagi peserta didik autisme. Maka, jika guru akan mengajarkan tentang hal ini, guru bisa mendefinisikan konsep berteman menjadi sesuatu yang lebih operasional, sehingga peserta didik autisme bisa mengidentifikasi dan membedakannya dengan perilaku lainnya.

Gambar 2.6. Pembelajaran Berteman bagi Peserta Didik Autisme



Bagi peserta didik autis, hal paling dasar dan sederhana yang bisa diajarkan tentang konsep berteman adalah mengenal siapa yang dimaksud dengan teman. Di kelas Bu Dahlia, Aru dan Jingga adalah teman sekelas, tapi keduanya belum memahaminya. Maka dari itu, Bu Dahlia ingin mengajarkan kepada Aru bahwa Jingga adalah temannya begitu pun sebaliknya. Bagaimana caranya?

Bu Dahlia bisa mengatakan “Aru lihat, Jingga itu teman.” Kemudian Bu Dahlia melanjutkan dengan pertanyaan kepada Aru, “Jingga itu teman atau tidak?”

Melalui pertanyaan ini, Bu Dahlia ingin agar Aru bisa memahami bahwa Jingga adalah teman. Penggunaan instruksi dengan kata kerja yang konkret dan operasional juga akan lebih memudahkan peserta didik memahami apa yang disampaikan. Misalnya untuk mengajarkan tentang identifikasi teman kepada Jingga, Bu Dahlia bisa menggunakan instruksi “pegang tangan Aru”. Instruksi “pegang tangan Aru” lebih konkret dibandingkan dengan instruksi “tunjuk temanmu”.

Aturan jika-maka juga bisa diterapkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang perilaku-perilaku sosial yang dilakukan secara konsisten di dalam kehidupan sehari-hari. Guru bisa mengajarkan jika ada yang bilang terima kasih, maka kamu menjawab sama-sama atau jika ada yang bertanya apa kabar, maka jawabannya adalah baik.

Strategi lain yang bisa digunakan untuk memahamkan konsep abstrak adalah penggunaan media visual seperti gambar dan simbol. Peserta didik autis akan lebih mudah memahami instruksi dengan bantuan gambar, isyarat, maupun simbol-simbol. Misalnya ketika guru akan memberi tahu peserta didik untuk melakukan kontak mata ketika berbicara, maka guru bisa menggunakan simbol tanda panah yang diletakkan di dekat mata untuk membantu peserta didik autis melakukan kontak mata.

2. Terstruktur dan Terprediksi

Peserta didik autis akan mampu belajar berinteraksi sosial dengan baik jika berada dalam suasana belajar yang teratur dan bisa ditebak. Peserta didik autis sering merasa cemas jika ada perubahan mendadak. Mereka merasa lebih nyaman dengan rutinitas yang jelas. Oleh karena itu, kegiatan belajar perlu disusun dengan urutan yang sama setiap kali. Misalnya dimulai dengan salam,

dilanjutkan dengan kegiatan utama, dan diakhiri dengan penutup. Dengan begitu, peserta didik autis bisa tahu apa yang akan terjadi selanjutnya, sehingga mereka tidak cemas dan bisa lebih fokus belajar.

Isyarat visual, seperti jadwal bergambar, juga sangat membantu peserta didik autis memahami kegiatan yang akan dilakukan. Jadwal ini berfungsi seperti peta yang menunjukkan urutan kegiatan secara jelas dan mudah dimengerti. Dengan melihat jadwal, anak autis bisa mempersiapkan diri untuk berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan lain. Mereka juga jadi lebih mandiri karena bisa mengikuti kegiatan tanpa perlu banyak instruksi lisan.



Gambar 2.7. Papan Visual Kegiatan Belajar

Alat bantu seperti isyarat visual seperti ini juga memudahkan guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih terstruktur dan terprediksi. Dengan demikian, peserta didik autis akan merasa lebih nyaman, lebih terlibat dalam kegiatan, dan pada akhirnya hasil belajar mereka pun meningkat.

3. Memiliki Transisi

Peserta didik autis seringkali merasa cemas atau kesulitan saat harus berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan lainnya. Mereka cenderung lebih nyaman dengan rutinitas dan struktur yang jelas. Oleh karena itu, penting untuk memberikan tugas transisi yang menghubungkan kedua kegiatan tersebut.

Tugas transisi berfungsi sebagai jembatan antara dua kegiatan yang berbeda. Tugas transisi dapat membantu peserta didik autis untuk fokus pada tugas yang ada dibanding merasa cemas tentang perubahan yang akan terjadi. Misalnya, sebelum waktu makan, peserta didik autis dapat diajak untuk membereskan



Gambar 2.9. Contoh Kegiatan Transisi

mainan atau alat belajar bersama-sama. Kegiatan ini tidak hanya membantu mereka untuk fokus pada tugas, tetapi juga memberikan mereka rasa tanggung jawab dan partisipasi dalam proses transisi.

Dengan memberikan tugas transisi yang relevan, kita dapat membantu peserta didik autis untuk merasa lebih nyaman dan siap menghadapi perubahan aktivitas. Hal ini dapat mengurangi kecemasan mereka dan membuat proses transisi menjadi lebih lancar dan menyenangkan.

4. Memperhatikan Tahapan Berbahasa

Pada peserta didik autis, kemampuan bersosialisasi, berpikir, dan berbahasa memiliki hubungan yang erat. Peserta didik autis tidak hanya kesulitan dalam

berinteraksi dengan orang lain, tetapi juga kesulitan dalam memahami dan menyampaikan informasi. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk menyesuaikan cara mengajarkan keterampilan sosial agar sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik.

Salah satu cara yang efektif adalah dengan mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuan berbahasa mereka. Dengan demikian, peserta didik yang membutuhkan lebih banyak bantuan dalam berbahasa dapat belajar bersama dan mendapatkan materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.



Gambar 2.9. Contoh Kartu Gambar

Adapun bagi peserta didik yang belum lancar berbicara, penggunaan gambar atau contoh nyata dapat membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, memberikan contoh kalimat atau skrip percakapan dapat membantu mereka berlatih berkomunikasi secara efektif.

Di sisi lain, peserta didik yang sudah lancar berbicara dapat diberikan aktivitas yang lebih menantang, seperti bermain peran atau diskusi kelompok, dengan tujuan melatih keterampilan sosial mereka dalam situasi yang lebih kompleks dan realistis. Berbagai pendekatan yang disesuaikan ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik autis mengembangkan keterampilan sosial mereka secara optimal, sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing.

5. Strategi Pembelajaran yang Variatif

Setiap peserta didik autis memiliki cara belajar yang unik dan berbeda-beda. Ada yang lebih mudah belajar melalui gambar atau visual, ada yang lebih suka belajar sambil bergerak, dan ada juga yang lebih suka belajar dalam suasana tenang. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan beragam kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi mereka.

Beberapa contoh kegiatan tersebut adalah membuat prakarya, bermain peran, memasak, berolahraga, membaca, menulis, atau menggambar. Dengan beragam pilihan kegiatan, setiap peserta didik dapat menemukan cara belajar yang paling sesuai dan efektif bagi mereka. Selain itu, kita juga bisa mencoba berbagai metode pengajaran yang berbeda-beda, seperti menggunakan gambar, cerita, permainan, atau musik.

Selain memberikan berbagai pilihan kegiatan, kegiatan belajar juga dapat dilakukan secara berpasangan, baik dalam kelompok kecil, atau kelompok besar. Semua ini bertujuan agar peserta didik autis dapat belajar dengan nyaman, senang, dan sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing.

6. Kegiatan yang Berfokus pada “Orang Lain”

Peserta didik autis seringkali menghadapi tantangan dalam menjalin hubungan sosial karena kecenderungan mereka untuk lebih terfokus pada diri sendiri sangat besar. Lingkungan yang kondusif dalam terlaksananya interaksi dan kolaborasi menjadi penting agar perkembangan kemampuan bersosialisasi mereka dapat terus meningkat. Salah satu pendekatan untuk mencapai hal ini adalah dengan merancang aktivitas yang berpusat pada kebutuhan dan minat orang lain.

Alih-alih melakukan kegiatan secara individual, peserta didik didorong untuk berpartisipasi dalam kelompok atau berpasangan. Dengan demikian, mereka akan belajar untuk mengenali kebutuhan orang lain, belajar berbagi, dan bekerja sama. Misalnya, dalam proyek seni, mereka dapat membuat hadiah untuk teman, atau saat makan bersama, mereka dapat belajar untuk saling membantu.



Gambar 2.10. Kegiatan Berpartisipasi dalam Kelompok Bagi Peserta Didik Autis

Peserta didik autis akan semakin terbiasa untuk lebih peka terhadap orang lain dan menemukan kesenangan dalam interaksi sosial melalui berbagai latihan yang berkelanjutan. Pada akhirnya, berbagai dorongan ini akan membantu mereka membangun relasi yang lebih positif dan bermakna dengan orang-orang di sekitar mereka. Dengan kata lain, dengan mengarahkan fokus dari diri sendiri ke orang lain, kita dapat membantu peserta didik autis mengembangkan kemampuan bersosialisasi yang esensial dan menumbuhkan rasa kebersamaan dengan teman sebaya.

7. Meningkatkan Kesadaran Diri dan Harga Diri



Gambar 2.11. Ilustrasi Anak Autis yang Kesulitan Berinteraksi Sosial

Peserta didik autis seringkali mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dan merasa tidak diterima oleh teman sebaya. Pengalaman negatif yang berulang dalam bersosialisasi dapat membuat mereka menarik diri, merasa rendah diri, serta memiliki pandangan negatif terhadap diri sendiri dan orang lain. Siklus ini dapat terus berlanjut dan menghambat

kemampuan mereka dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Oleh karena itu, sangat penting untuk membantu mereka mengembangkan rasa percaya diri dan penerimaan terhadap diri sendiri.

Salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan rasa percaya diri adalah dengan menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung, sehingga mereka dapat mengeksplorasi dan memahami kekuatan, serta kelemahan diri mereka dengan jujur. Selain itu, kita juga bisa membantu mereka menerima diri sendiri dengan menekankan kelebihan unik yang mereka miliki, seperti kemampuan mengingat yang tajam, imajinasi yang kaya, atau minat yang mendalam pada bidang tertentu. Banyak peserta didik autis tidak menyadari potensi luar biasa yang mereka miliki. Tidak hanya itu saja, mengajarkan mereka untuk memberikan apresiasi dan umpan balik positif kepada orang lain juga dapat memperkuat rasa percaya diri dan harga diri mereka.

8. Memilih Tujuan yang Relevan

Kesulitan bersosialisasi tidak hanya dialami oleh peserta didik autis. Banyak anak lain yang juga mengalaminya. Namun, program pembelajaran yang dibuat untuk mengatasi kesulitan bersosialisasi pada umumnya belum tentu cocok

untuk anak dengan autisme. Program tersebut belum tentu membahas secara khusus kesulitan bersosialisasi yang dialami oleh peserta didik autis.

Maka, ketika merancang program pembelajaran untuk peserta didik autis, sangat penting untuk memilih tujuan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Kita harus fokus pada hal-hal yang paling penting dan sering menjadi masalah bagi peserta didik autis yang bisa ditemukan dari hasil asesmen yang dilakukan. Misalnya, mengajarkan kontak mata mungkin lebih penting daripada mengajarkan sopan santun, karena kontak mata sangat penting dalam interaksi sosial. Selain itu, setiap kegiatan yang dirancang harus memiliki tujuan sosial yang jelas. Membuat kegiatan yang menyenangkan memang mudah, tetapi lebih penting lagi untuk memastikan kegiatan tersebut dapat membantu peserta didik autis belajar bersosialisasi dengan lebih baik.

9. Berurutan (*Sequence*)

Mengajarkan keterampilan sosial pada peserta didik autis harus dilakukan secara bertahap, seperti membangun rumah, yaitu dari dasar hingga ke atas. Kita mulai dari keterampilan yang paling sederhana dan mudah, lalu perlahan-lahan naik ke keterampilan yang lebih sulit. Ini membantu peserta didik autis memahami dan benar-benar menguasai setiap keterampilan sebelum belajar keterampilan selanjutnya.

Misalnya, pertama kita ajarkan peserta didik untuk melakukan kontak mata. Setelah itu, kita ajarkan cara memulai percakapan, dan di situ kita ingatkan lagi tentang pentingnya kontak mata. Selanjutnya, saat belajar tentang bermain dan berteman, kita ajak anak untuk menggunakan kontak mata dan menyapa teman dengan benar. Dengan cara ini, setiap keterampilan yang sudah dipelajari akan terus digunakan dan diperkuat, sehingga peserta didik bisa lebih luwes dalam bersosialisasi.

10. Generalisasi

Generalisasi adalah kemampuan untuk menggunakan sesuatu yang sudah dipelajari di satu tempat atau situasi, dan menerapkannya di tempat atau situasi lain. Contohnya, jika peserta didik belajar menyapa “hai” di rumah, ia juga bisa menyapa “hai” di sekolah atau saat bertemu tetangga.

Peserta didik autis seringkali kesulitan menggeneralisasi keterampilan. Misalnya, mereka mungkin bisa mengikuti instruksi di kelas, tapi kesulitan melakukan hal yang sama di rumah. Inilah mengapa mengajarkan generalisasi sangat penting agar peserta didik autis bisa mandiri dan berhasil dalam berbagai aspek kehidupan.

Ada beberapa cara yang bisa dipakai untuk mengajarkan generalisasi keterampilan sosial pada peserta didik autis:

a. Latihan Terus-Menerus

Sama seperti belajar naik sepeda, keterampilan sosial perlu dilatih terus-menerus. Ajak peserta didik berlatih berinteraksi dengan orang lain sesering mungkin, baik di rumah, sekolah, maupun tempat umum.

b. Latihan dalam Berbagai Situasi

Jangan hanya berlatih di satu tempat. Ajak peserta didik berlatih keterampilan sosial di berbagai situasi, seperti saat bermain, berbelanja, atau berkunjung ke rumah teman.

c. Latihan dengan Berbagai Orang

Biarkan peserta didik berlatih berinteraksi dengan berbagai orang, termasuk anggota keluarga, teman sebaya, guru, dan orang asing.

d. Buat Rencana yang Jelas

Buat rencana pembelajaran yang jelas dan terstruktur. Tentukan keterampilan sosial apa yang ingin diajarkan, kemudian buat daftar kegiatan atau tugas untuk melatih keterampilan tersebut.

e. Berikan Contoh yang Konkret

Gunakan contoh yang konkret dan mudah dipahami peserta didik. Misalnya, jika ingin mengajarkan cara meminta tolong, tunjukkan bagaimana cara melakukannya dengan benar dan berikan contoh kalimat yang bisa digunakan.

f. Berikan Pujian dan Hadiah

Berikan pujian dan hadiah saat peserta didik berhasil menerapkan keterampilan sosial yang sudah dipelajari. Ini akan memotivasi mereka untuk terus berlatih dan meningkatkan kemampuan mereka.

g. Libatkan Orang Tua dan Guru

Orang tua dan guru perlu bekerja sama untuk mengajarkan generalisasi keterampilan sosial pada peserta didik autis. Orang tua bisa melatih peserta didik di rumah, sementara guru bisa menerapkannya di sekolah.

h. Gunakan Bantuan Visual

Peserta didik autis seringkali lebih mudah belajar dengan bantuan visual. Gunakan gambar, diagram, atau video untuk menjelaskan konsep keterampilan sosial dan cara menerapkannya.



Pembelajaran interaksi sosial pada peserta didik autis membutuhkan keterlibatan dari berbagai pihak, seperti guru, teman, orang tua serta orang-orang yang ada di sekitar peserta didik. Peserta didik autis dapat diberi kesempatan untuk berpartisipasi dan berinteraksi dalam berbagai situasi alami dengan dibantu menggunakan strategi pemodelan, isyarat dan rangsangan visual, serta penguatan perilaku positif.

I. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial Peserta Didik Autis

Pembelajaran interaksi sosial bagi peserta didik autis memerlukan strategi yang beragam dan terarah. Pembelajaran keterampilan interaksi sosial biasanya didesain dengan metode praktik langsung dan memanfaatkan sumber media yang membantu pemahaman peserta didik seperti gambar, video, maupun simbol-simbol lainnya.

Ada beberapa strategi untuk mengajarkan keterampilan interaksi sosial pada peserta didik autis yang dapat dipilih oleh guru sesuai area yang akan dikembangkan. Berikut beberapa di antaranya:

1. Cerita Sosial / Social Stories

Cerita sosial merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik autis memahami hal-hal yang harus dilakukan dalam situasi sosial tertentu. Cerita sosial berisi penjelasan sederhana tentang situasi yang terjadi disertai gambar yang relevan. Cerita sosial juga memuat informasi tentang di mana dan kapan aktivitas terjadi, siapa yang terlibat, apa yang harus dilakukan, dan bagaimana cara melakukannya.

Cerita sosial dibuat secara berurutan dengan membagi setiap aktivitas menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Cerita sosial dapat memudahkan peserta didik autis beradaptasi dan menghadapi situasi sosial yang sulit (Karkhaneh et.al. 2010).

Berikut ini adalah contoh penggunaan cerita sosial dalam pembelajaran materi berbagi di kelas Pak Nusa.



Gambar 2.12. Contoh Cerita Sosial



Cerita sosial menggambarkan situasi sosial serta mencakup isyarat sosial dan keterangan yang sesuai ditulis secara spesifik untuk masing-masing siswa. Cerita sosial dapat digunakan untuk berbagai tujuan, antara lain:

- Memperkenalkan perubahan dan rutinitas baru.
- Menjelaskan alasan perilaku orang lain.
- Mengajarkan keterampilan sosial yang spesifik pada situasi tertentu.
- Membantu dalam mengajarkan keterampilan akademik baru.

2. Pemodelan/*Modelling*

Pemodelan (*modelling*) merupakan strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas pengamatan dan imitasi pada peserta didik autis terhadap perilaku, sikap, serta respons emosi yang ditunjukkan oleh orang lain. Strategi pemodelan dapat diajarkan secara langsung oleh guru maupun orang tua di hadapan anak.

Strategi pemodelan yang dilakukan secara langsung di hadapan anak dapat mengajarkan anak bagaimana merespons situasi sosial yang sedang berlangsung dan dialami oleh anak. Misalnya, ketika di kelas ada peserta didik autis yang merasa tidak nyaman dan terganggu dengan suara teman yang berteriak-teriak. Kemudian dia terlihat akan marah dan tidak mampu mengungkapkannya kepada teman yang berteriak maupun guru, maka pada situasi ini guru bisa menghentikan pembelajaran kemudian mengajarkan kepada anak ini untuk bisa tenang dengan cara menarik nafas. Guru bisa melakukan terlebih dahulu teknik tarik nafas sambil mengelus dada di depan peserta didik autis, kemudian membantu peserta didik untuk menirukan hal yang sama.

Terkadang strategi pemodelan secara langsung sulit untuk diterapkan karena banyaknya distraksi yang mungkin terjadi saat guru akan mengajarkan perilaku tertentu. Hal ini bisa diatasi dengan menggunakan strategi pemodelan

melalui rekaman video. Video *modelling* bisa dibuat oleh guru dengan merekam aktivitas sosial yang direncanakan maupun aktivitas alamiah yang terjadi di kelas. Video bisa dibuat dengan menggunakan model untuk mengajarkan keterampilan sosial tertentu, misalnya perihal cara menyapa orang lain atau cara untuk bergabung dalam permainan berkelompok. Video *modelling* juga bisa dibuat dengan merekam aktivitas yang terjadi di kelas. Tipe video *modelling* ini dibuat untuk menggambarkan situasi sosial dengan segala permasalahannya yang nyata dialami oleh peserta didik. Guru dapat mengajak peserta didik melihat rekaman kegiatan belajar mereka di kelas dengan semua kejadian yang dialami di hari tersebut, kemudian setelahnya guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi terkait hal-hal yang mereka telah alami.

3. Tutor Sebaya

Strategi populer lainnya yang bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik autis adalah tutor sebaya. Pembelajaran interaksi sosial yang dilakukan secara langsung bersama teman sebaya dapat memudahkan peserta didik autis berinteraksi dan belajar



Gambar 2.13. Pembelajaran dengan Metode Tutor Sebaya

perilaku sosial yang sesuai. (Charlop, et.al., 2018). Pelibatan tutor sebaya dalam aktivitas sosial diharapkan mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik autis, seperti memulai interaksi dengan orang lain, melakukan kontak mata ketika berkomunikasi, bergabung dalam aktivitas kelompok, berbagi, dan memiliki gestur yang tepat saat berinteraksi dengan orang lain.

Di dalam strategi tutor sebaya, guru mengajarkan keterampilan sosial dengan menggunakan pemodelan, *prompt*, dan penguat perilaku (*reinforcement*)

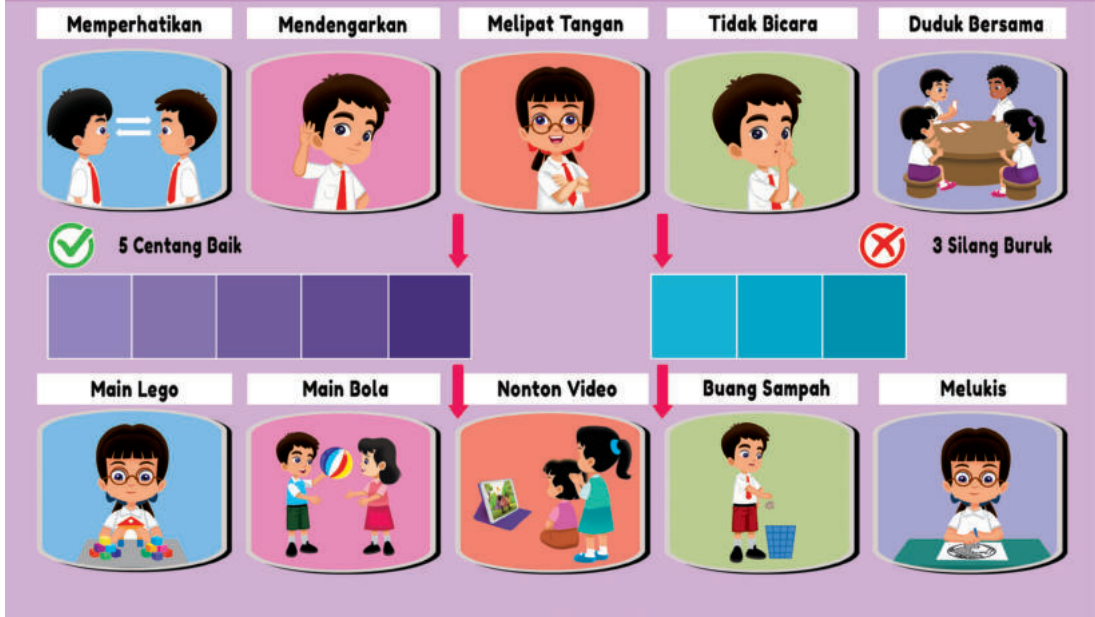
(Dufek & Schreibman, 2017). Strategi tutor sebaya ini dapat diterapkan oleh guru dengan menunjuk peserta didik yang memiliki kemampuan sosial yang baik di kelasnya sebagai tutor. Jika, semua peserta didik di kelas adalah autis, maka guru bisa mendatangkan anak yang seusia mereka di kelas.

Pelibatan tutor sebaya dapat dilakukan melalui aktivitas bermain bersama dengan tujuan mengajarkan keterampilan sosial pada peserta didik autis di kelas awal. Guru dapat mengarahkan atau membuat *setting* lingkungan dengan menempatkan berbagai mainan ataupun benda yang dapat dimainkan oleh peserta didik autis dan teman sebayanya. Kegiatan dapat dilakukan secara natural dengan melihat interaksi yang terjadi antara keduanya. Melalui kegiatan bermain ini, diharapkan peserta didik autis akan mampu meniru atau mengimitasi teman sebayanya dalam berperilaku, misalnya memainkan mobil-mobilan bersama dengan cara yang sesuai.

4. Dukungan Visual

Salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan keterampilan adalah melalui dukungan visual. Dukungan visual dapat membantu peserta didik autis dalam mengingat dan melakukan setiap tahapan kegiatan atau perilaku yang dilakukan dalam lingkungan sosial (Beaumont, et.al, 2011). Dukungan visual ini biasanya dapat berupa rangkaian gambar tentang suatu aktivitas, naskah tertulis yang dilengkapi gambar pendukung, dan kartu gambar. Dukungan visual dapat memudahkan peserta didik autis untuk memahami perilaku yang dilakukan saat berinteraksi dengan orang lain. Berikut ini adalah contoh dukungan visual yang dibuat oleh Bu Senja tentang aturan belajar di kelasnya.

Aku mau belajar, jadi aku harus...



Gambar 2.14. Contoh Papan Visual Aturan Belajar di Kelas



Dukungan visual sangat berguna untuk mengajarkan keterampilan sosial bagi peserta didik autis. Dukungan Visual memberikan gambaran perilaku yang konkret untuk mengajarkan berbagai keterampilan sosial diantaranya:

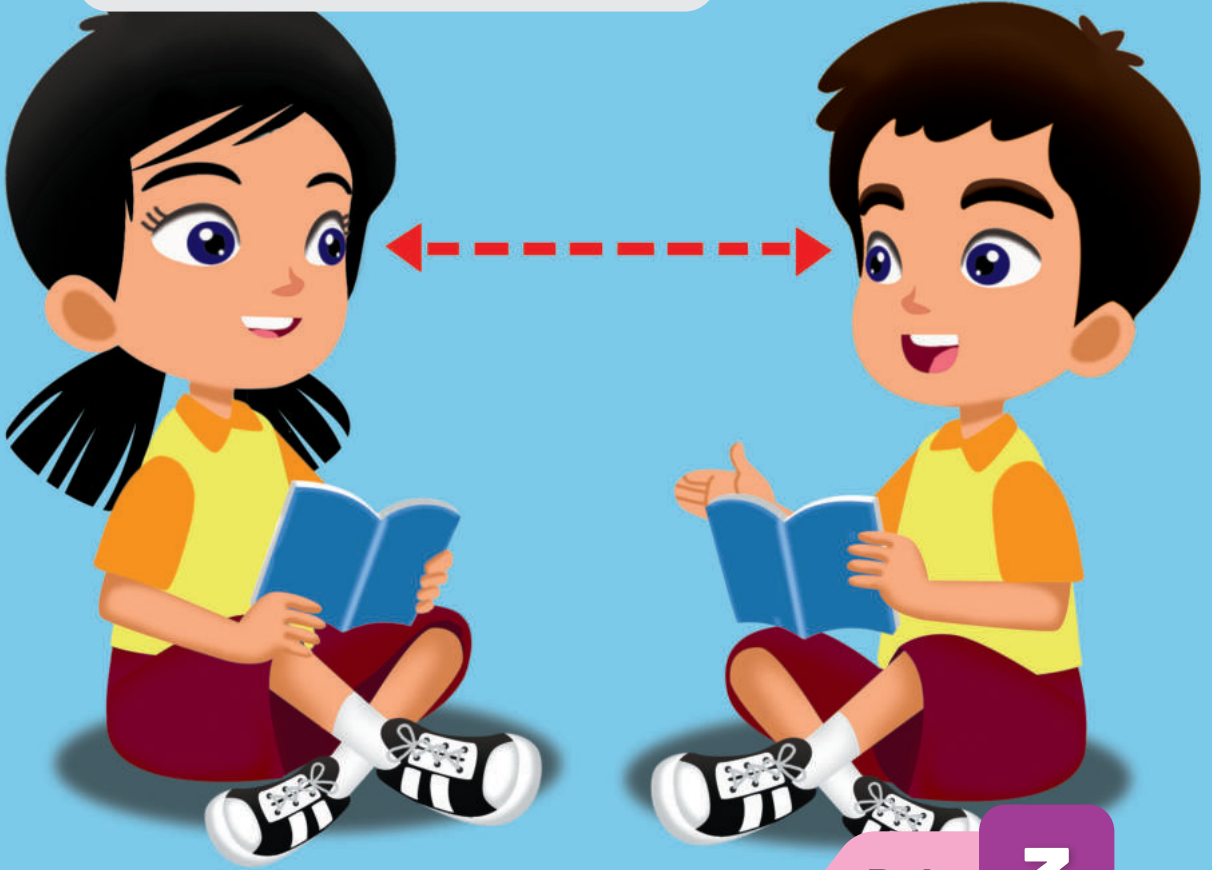
- Etika sosial, misalnya mengucapkan salam, meminta izin, sopan santun, dan permisi.
- Keterampilan bertahan hidup dalam kehidupan sosial, misalnya, mengantre, menghadapi rutinitas, transisi, dan mengikuti peraturan sekolah.
- Keterampilan interaktif, misalnya bergantian bermain dan melakukan percakapan, berbagi mainan atau aktivitas, menjaga dan menghormati privasi orang lain, dan memulai interaksi.
- Menghadapi situasi sosial yang baru atau menantang, misalnya menghadapi kehilangan, perilaku yang baik saat ada dalam pertemuan resmi.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Pengembangan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Autis
untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB

Penulis: Mita Apriyanti dan Fajri Hawa Isniani Sia

ISBN: 978-634-00-0743-5



Bab

3

Tatapan Sekilas Brantas

A. Ruang Lingkup

Kontak mata antara peserta didik dan guru.

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menunjukkan dan mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan bermain dengan orang lain, serta melakukan dan mempertahankan kontak mata ketika berinteraksi dengan orang lain.

C. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu melakukan kontak mata ketika berinteraksi.

D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas

1. Guru melakukan pembelajaran dalam *setting* kelas klasikal. Akan tetapi, dalam mengajarkan kemampuan kontak mata, guru bisa melakukan pembelajarannya secara individual.
2. Guru dapat menentukan alokasi waktu pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

E. Materi Pokok

Sebelum kita melihat rancangan pembelajaran yang dibuat Bu Oya, kita akan mengenal terlebih dahulu apa itu kemampuan kontak mata dan bagaimana mengajarkan kemampuan ini pada peserta didik autis, khususnya di kelas TK. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah pembelajaran di jenjang taman kanak-kanak memiliki kemampuan fondasi yang harus diintegrasikan dalam pembelajaran nantinya, yaitu berupa:

1. Mengetahui nilai agama dan budi pekerti.
2. Kematangan emosi yang cukup untuk berkegiatan di lingkungan belajar.
3. Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya.
4. Pemaknaan terhadap belajar yang positif.
5. Pengembangan keterampilan motorik dan perawatan diri yang memadai untuk dapat berpartisipasi di lingkungan sekolah secara mandiri.
6. Kematangan kognitif untuk melakukan kegiatan belajar, seperti dasar literasi, numerasi, serta pemahaman dasar mengenai cara dunia bekerja (Anggriani, Fitria & Royanto, Lucia, 2023).

Keenam kemampuan fondasi di atas akan dimunculkan juga dalam rancangan pembelajaran yang akan dibuat oleh Bu Oya. Sahabat guru, marilah kita memahami dahulu tentang apa dan bagaimana kontak mata pada peserta didik autis.

Salah satu hal penting yang menandai adanya interaksi sosial yang terjadi di antara dua orang adalah kontak mata. Kontak mata merupakan kemampuan untuk memusatkan pandangan ke arah mata orang lain ketika berinteraksi dan berkomunikasi. Kemampuan kontak mata ini secara alamiah berkembang sejak usia dini. Biasanya seorang bayi di masa awal perkembangannya akan menunjukkan kemampuan untuk menjalin kontak mata dengan ibu atau orang terdekatnya, namun hal ini tidak terjadi pada bayi dengan gangguan spektrum autisme (Okoye, Chiugo et.al, 2023).

Peserta didik autisme memiliki kesulitan untuk menatap mata orang lain. Bentuk kesulitan kontak mata ini bisa berbeda-beda. Ada peserta didik autisme yang memang sama sekali menolak untuk memandangi ke arah lawan bicaranya. Namun, pada gejala yang lebih ringan, bisa saja peserta didik autisme melakukan kontak mata dengan durasi waktu yang sangat singkat.

Perepa (2013) menyebutkan, membangun kontak mata penting untuk diajarkan pada peserta didik autisme agar mereka memahami bahwa orang lain juga menatap ke arah mereka saat berkomunikasi untuk memahami apa yang dia inginkan. Kontak mata saat berinteraksi juga bertujuan untuk memahami ekspresi wajah yang ditunjukkan seseorang, sehingga kita bisa tahu emosi yang dirasakan oleh orang tersebut.

Pada pembelajaran membangun kontak mata di Fase Fondasi ini, tujuan pembelajaran difokuskan untuk mengajarkan kemampuan kontak mata terbatas, yaitu antara peserta didik autisme dengan guru. Strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengajarkan kontak mata pada peserta didik autisme, di antaranya:

1. Instruksi Verbal

Guru bisa menggunakan instruksi verbal untuk mengajarkan kontak mata pada peserta didik autisme. Kalimat yang sering digunakan oleh guru, misalnya "Lihat saya" atau bisa langsung menyebut nama seperti "Lihat Bu Oya". Strategi ini akan lebih efektif jika menggunakan bantuan guru pendamping untuk membantu peserta didik mengarahkan pandangan ke arah pemberi instruksi dengan membantu anak menoleh atau melihat ke arah wajah guru.

Pada kegiatan latihan kontak mata ini, guru dapat menggunakan variasi strategi apabila tidak ada guru pendamping, misalnya dengan menggunakan benda yang menarik perhatian anak. Guru bisa menempatkan benda tersebut tepat di depan pandangan anak dan memberikan instruksi “Lihat”. Kemudian, perlahan-lahan guru menggerakkan benda ke arah mata guru, sehingga terjadi kontak mata antara peserta didik dan guru mengarah ke benda yang sama. Hal yang perlu diperhatikan ketika mengajarkan kontak mata adalah posisi wajah guru dan peserta didik diusahakan sejajar. Hal ini akan memudahkan peserta didik untuk menemukan arah kontak mata yang dituju.

2. Imitasi dan Pemodelan

Strategi imitasi dan pemodelan dapat diterapkan secara langsung menggunakan model (*in vivo modelling*) atau dengan menggunakan media bantu seperti video. Peserta didik autisme diajarkan untuk mengamati, kemudian menirukan perilaku kontak mata yang dilakukan oleh model secara langsung maupun di dalam video. Pada strategi ini, guru tetap harus membimbing dan membantu peserta didik autisme untuk melakukan pengamatan dan praktik melakukan kontak mata ketika berinteraksi.

Pelaksanaan pembelajaran untuk membangun kontak mata dengan strategi pemodelan ini dapat dilakukan dengan teknik Segitiga Interaksi. **Segitiga Interaksi** adalah salah satu cara yang bisa dilakukan guru untuk mencontohkan perilaku kepada peserta didik autisme secara langsung. Segitiga Interaksi dilakukan oleh guru, peserta didik, dan *prompter*. Uraian langkah pelaksanaan pembelajaran dengan teknik Segitiga Interaksi akan dijabarkan pada bagian Langkah Pembelajaran.

3. Latihan Meminta

Salah satu penyebab peserta didik autisme kesulitan melakukan kontak mata adalah karena merasa bingung ketika memperhatikan wajah atau gerak bibir lawan bicaranya saat berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, terkadang beberapa peserta didik autisme juga merasa tidak nyaman ketika seseorang terus menatap ke arah mereka, sehingga mereka

cenderung menghindari tatapan tersebut. Kurangnya minat dan motivasi untuk melakukan kontak mata juga mungkin terjadi jika anak mendapatkan segala hal yang diinginkan tanpa harus melakukan komunikasi dan interaksi dengan orang lain.

Salah satu strategi yang bisa dilakukan untuk melatih anak agar mau berinteraksi dengan orang lain adalah dengan latihan meminta. Latihan ini dilakukan untuk memunculkan inisiatif pada anak agar bisa meminta sesuatu kepada orang lain. Latihan meminta biasanya diawali dengan mengidentifikasi hal-hal yang disukai oleh anak, misalnya makanan, barang, ataupun aktivitas yang disukai. Guru maupun orang tua dapat memanfaatkan hal-hal yang disukai oleh anak ini untuk menarik minat anak melakukan interaksi dengan orang lain. Peserta didik autis dapat dibatasi aksesnya untuk mendapatkan hal-hal yang disenanginya, kemudian diajarkan untuk meminta kepada guru atau orang tua.

4. Bermain

Kegiatan bermain merupakan salah satu strategi yang sering digunakan untuk melatih kemampuan kontak mata pada peserta didik autis. Guru dapat membuat atau merekayasa permainan untuk menstimulasi peserta didik autis berinteraksi dengan orang lain. Permainan yang dipilih dapat dimulai dari permainan yang hanya melibatkan peserta didik dengan guru saja, kemudian dikembangkan menjadi permainan yang melibatkan teman-teman sebayanya. Contoh permainan yang bisa dilakukan, misalnya menyusun *puzzle*, bermain plastisin, menyusun balok kayu, dan lain-lain.

Salah satu hal penting dalam mengajarkan kemampuan kontak mata pada peserta didik autis adalah pandangan antara guru dan peserta didik harus sejajar. Pandangan mata antara guru dan peserta didik tidak boleh terlalu tinggi ataupun rendah. Ketika peserta didik berdiri, maka guru dapat berlutut atau menunduk untuk menyamakan pandangan ke mata anak. Jika keduanya dalam posisi duduk, maka perlu diperhatikan ketinggian kursi agar wajah guru dan peserta didik ada dalam posisi yang setara.

F. Kegiatan Belajar

Studi Kasus

Brantas merupakan peserta didik autis yang duduk di kelas taman kanak-kanak. Setiap berangkat sekolah, Brantas akan langsung menuju ke pojok kelas dan mengambil mainan mobil-mobilan mini. Brantas sangat suka dengan benda-benda kecil dan memasukkannya ke mulut. Bu Oya masih kesulitan untuk berinteraksi dengan Brantas. Jika dipanggil namanya, Brantas masih belum merespons. Brantas juga belum bisa melakukan kontak mata dengan guru maupun anggota keluarga di rumah. Jika dia menginginkan sesuatu, maka dia akan menggunakan bahasa tubuh, seperti menunjuk, langsung mengambilnya, atau menangis.

“Bu Oya, Brantas pagi ini agak rewel karena tadi susah diajak mandi. Bangun tidur dia langsung mengambil mainannya dan bermain terus. Saat saya gendong untuk mandi, dia menangis terus,” ujar Bu Oya.

“Oh ya Bu, wajar Bu karena mungkin Brantas belum terbiasa dengan rutinitas baru, yaitu bangun pagi untuk bersiap-siap ke sekolah,” kata Ibu Brantas.



Gambar 3.1 Ilustrasi Cerita Brantas

“Iya Bu, soalnya harus saya gendong langsung, Bu. Kalau dipanggil-panggil dia belum bisa menjawab. Dia fokus melihat ke mainannya terus dan belum mau melihat ke arah saya, ayah, ataupun kakaknya. Kalau kakaknya menemaninya bermain, dia juga tidak merespons sama sekali Bu. Sudah dipancing-pancing dengan mainan ataupun makanan tetap susah, kadang hanya melihat sekilas. Saya sampai bingung bagaimana supaya Brantas bisa merespons kalau dipanggil atau diajak melakukan sesuatu,” ujar Bu Oya.

Brantas langsung berlari menuju ke pojok ruang kelas. Hal yang pertama dia tuju adalah boks mainan. Dia segera membukanya untuk mengambil mobil-mobilan kesukaannya. Berdasarkan asesmen yang telah dilakukan saat awal tahun ajaran, Brantas diketahui memiliki kemampuan kontak mata yang masih sangat terbatas. Kemampuan kontak matanya masih di bawah 3 detik dan belum konsisten. Artinya, tidak setiap saat ketika dipanggil namanya atau diberikan instruksi Brantas mampu melakukan kontak mata. Hanya sesekali Brantas melakukan kontak mata dengan lawan bicaranya. Itu pun sangat sebentar.

Brantas juga belum mampu melakukan instruksi sederhana 1 tahap seperti “ambil bola” atau “pegang mata”. Brantas masih asyik dengan dunianya sendiri, yaitu bermain mobil-mobilan mini. Brantas akan bisa bertahan lama saat memperhatikan mainan yang dibawanya ataupun melihat gambar mobil-mobilan di stiker maupun kartu gambar.

Berdasarkan hasil asesmen ini, Bu Oya akan mengembangkan pembelajaran bagi Brantas, yaitu membangun kontak mata. Kemampuan kontak mata yang akan diajarkan Bu Oya kepada Brantas adalah kontak mata terbatas atau *one on one*. Tentunya Bu Oya akan merancang pembelajaran yang dapat diterapkan secara klasikal di kelasnya. Bu Oya akan mengemas pembelajaran dengan variasi kegiatan yang salah satunya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kontak mata.

G. Persiapan Belajar

Sahabat guru, berikut beberapa hal yang bisa disiapkan sebelum mengajarkan kontak mata pada peserta didik autis di kelas taman kanak-kanak. Pada kegiatan pembelajaran ini, Bu Oya akan melakukan pembelajaran di *setting* kelas klasikal dengan 3 murid, yaitu Iro, Tera, dan Biru. Bu Oya akan melakukan pembelajaran dengan tema “Diriku” pada materi “Mengenal Anggota Tubuh”.

Sebelum merancang pembelajaran untuk Brantas dan kelasnya, Bu Oya telah menyusun profil peserta didik berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan. Berikut ini adalah profil peserta didik yang telah disusun oleh Bu Oya:

Hambatan	Brantas belum merespons baik secara verbal maupun gestur tubuh ketika dipanggil nama, misalnya menoleh. Brantas belum mampu melakukan kontak mata dengan orang-orang di sekitarnya. Brantas belum mampu memahami instruksi satu tahap seperti ambil dan tunjuk.
Potensi	Brantas dapat fokus memperhatikan objek yang disenangi, yaitu mainan mobil-mobilan. Brantas memiliki perilaku tenang di kelas.
Kebutuhan	Brantas membutuhkan pengembangan pembelajaran untuk melatih kemampuan kontak mata awal dengan lawan bicaranya.

Berdasarkan profil yang telah disusun tersebut, Bu Oya kemudian membuat rancangan pembelajaran yang akan diterapkan di kelasnya untuk mengembangkan kemampuan kontak mata Brantas yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran mata pelajaran Program Kebutuhan Khusus Autis elemen Interaksi Sosial.

Berikut adalah rancangan pembelajaran yang disusun Bu Oya:

1. Capaian Pembelajaran Elemen Interaksi Sosial

Peserta didik mampu menunjukkan dan mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan bermain dengan orang lain, serta melakukan dan mempertahankan kontak mata ketika berinteraksi .

2. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu melakukan kontak mata dengan guru.

3. Alokasi Waktu

- a. Pembelajaran pada tema “Anggota Tubuhku” dilakukan dalam waktu 5 kali pertemuan (@30 menit). Akan tetapi, alokasi waktu ini bersifat fleksibel menyesuaikan dengan kondisi belajar masing-masing peserta didik.
- b. Latihan membangun kontak mata dapat dilakukan selama kegiatan belajar mengajar di sekolah, baik dalam *setting* pembelajaran maupun aktivitas lainnya.
- c. Guru dapat menetapkan target anak untuk bisa melakukan kontak mata, misalnya selama 3 bulan dengan memperhatikan kondisi awal yang dimiliki anak. Namun, perlu diingat bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, target penguasaan kompetensi ini bersifat fleksibel. Artinya, bisa jadi salah satu peserta didik akan bisa menguasai kompetensi lebih cepat dibanding yang lainnya, begitu pula sebaliknya.

4. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Guru merekayasa lingkungan kelas dengan menyimpan mainan, benda-benda, serta alat tulis ke dalam tempat yang tidak bisa diakses atau tidak terlihat oleh peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik punya inisiatif untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan guru, sehingga mereka bisa mendapatkan akses terhadap mainan maupun benda-benda yang mereka inginkan.

- b. Guru menata tempat duduk hingga berbentuk setengah lingkaran dengan menggunakan meja, kursi, maupun alas tikar.
- c. Guru menyiapkan ruang kelas dengan melakukan penataan tempat duduk peserta didik membentuk setengah lingkaran. Setelahnya, guru menyimpan mainan-mainan serta alat tulis di dalam kotak.
- d. Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu boneka, *puzzle* anggota tubuh, kartu gambar anggota tubuh, stiker bergambar, mainan mobil-mobilan, video pembelajaran, dan laptop.
- e. Guru menyiapkan papan jadwal visual berisi gambar aturan belajar di kelas dan kegiatan belajar yang akan dilakukan hari ini.
- f. Pada rancangan pembelajaran ini, akan diterapkan strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kontak mata dengan menggunakan instruksi verbal terarah, serta latihan meminta dan bermain menempel stiker di wajah.



Gambar 3.2 Papan Visual Aturan Belajar

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Peserta didik dikondisikan untuk berada di dalam kelas dan memulai pembelajaran dengan bernyanyi dan menari lagu “Dua Mata Saya”.
- b. Peserta didik kemudian dikondisikan untuk duduk di lantai membentuk setengah lingkaran dan mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan belajar hari ini dan aturan belajar menggunakan papan visual.

- c. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi pembelajaran hari ini perihal mengenal anggota tubuh, yaitu mata, hidung, telinga, mulut, pipi, dan rambut.
- d. Peserta didik satu per satu dibimbing untuk melakukan identifikasi anggota tubuh dengan duduk berhadap-hadapan dengan guru.

- 1) Brantas yang belum bisa melakukan kontak mata, dibimbing untuk melakukan kontak mata terlebih dahulu dengan menggunakan media mainan mobil-mobilan kesukaannya.
- 2) Guru dapat menarik perhatian Brantas dengan menunjukkan mainan mobil-mobilan yang ditempatkan di toples. Peserta didik kemudian dipanggil namanya dan ditunjukkan mainan kesukaannya sambil memberikan instruksi “Brantas, lihat.”

- 3) Guru dapat memainkan mobil-mobilan di udara sambil mengarahkan mainan tepat di depan pandangan atau mata guru dan anak dengan instruksi “Lihat, mobil.”



Gambar 3.3 Foto Latihan Kontak Mata
Sumber: Kemendikbudristek/Tri Astuti Nawangsari (2024)

- 4) Kemudian guru dapat mengulangi percobaan ini sampai Brantas dapat melakukan kontak mata dengan guru. Jika sudah berhasil, guru dapat melatih Brantas untuk meminta mobil-mobilan dengan memberikan instruksi agar menirukan ucapan “mobil” atau “brum brum”.
- 5) Guru akan memberikan penguat perilaku dengan memberikan akses kepada Brantas untuk memegang mainan mobil-mobilan dengan jangka waktu tertentu.

- e. Peserta didik dibimbing melakukan kegiatan menyusun *puzzle* menggunakan media menempel anggota tubuh yang dibuat oleh guru dengan bahan kertas/kain flanel.
- f. Peserta didik yang berhasil menyelesaikan tugas diberikan penguat perilaku berupa tepuk tangan dan pujian.
- g. Peserta didik melakukan kegiatan bermain bersama, yaitu bermain tempel stiker di wajah guru dan peserta didik secara bergantian sebagai *reward* dalam pembelajaran hari ini.
- h. Peserta didik satu persatu antre dan bergantian menempel stiker di wajah guru dan sebaliknya.
 - 1) Pada kegiatan ini, guru menunjukkan stiker bergambar mobil-mobilan untuk Brantas dan membimbing peserta didik untuk berlatih meminta dengan memberikan instruksi menirukan ucapan "mobil".
 - 2) Guru akan memberikan stiker jika peserta didik memberikan reaksi melakukan kontak mata ataupun menirukan ucapan.
 - 3) Peserta didik dibimbing guru untuk menempel stiker lebih dekat di area mata seperti pipi dan dahi agar terjadi kontak mata antara guru dan peserta didik.
- i. Peserta didik bersama guru menempel stiker bintang di papan visual untuk kegiatan yang sudah dilakukan.

6. Asesmen Pembelajaran

Pada pembelajaran ini guru dapat melakukan asesmen pembelajaran dengan penilaian unjuk kerja untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah panduan penilaian yang digunakan:

Tabel 3.1 Tabel Asesmen Kontak Mata

No.	Instrumen	3	2	1	Keterangan
1.	Merespons dengan menoleh ke arah pemanggil ketika dipanggil nama.				
2.	Melakukan kontak mata ketika berjabat tangan.				
3.	Melakukan kontak mata saat dipanggil nama.				
4.	Mengikuti instruksi untuk melihat ke arah benda.				
5.	Mengikuti instruksi untuk melihat ke arah mata guru.				
6.	Mampu melakukan kontak mata ketika diinstruksi pegang mata.				
7.	Mampu mempertahankan kontak mata ketika berinteraksi.				

Keterangan

3 : Mampu mempertahankan kontak mata selama 60 detik.

2 : Mampu mempertahankan kontak mata selama 30 detik.

1 : Mampu mempertahankan kontak mata kurang dari 30 detik.

Pada kolom keterangan, guru dapat mendeskripsikan secara lebih rinci respons-respons yang dimunculkan oleh peserta didik saat pembelajaran. Guru dapat mengisikan lamanya kontak mata yang terjadi serta situasi saat peserta didik mau melakukan kontak mata.

7. Alternatif Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan untuk mengembangkan kemampuan kontak mata pada peserta didik autis sebenarnya dapat diintegrasikan pada semua aktivitas pembelajaran di sekolah maupun kegiatan sehari-hari di rumah. Berikut ini adalah contoh alternatif kegiatan pembelajaran yang bisa diterapkan:

a. Bermain menggunakan topeng bergambar lucu di kelas. Pada permainan ini guru dapat membuat media topeng bergambar sederhana dengan media kertas untuk menarik perhatian peserta didik agar mau menatap ke arah wajah guru.



b. Kegiatan melukis wajah. Pada kegiatan ini peserta didik dan guru dapat melakukan kegiatan melukis di wajah dengan media cat menggunakan jari.



c. Bercerita dengan menggunakan media boneka tangan. Boneka tangan dapat digerakkan di dekat wajah guru, sehingga peserta didik dapat mengarahkan pandangan ke arah boneka dan wajah guru secara bersamaan.



Gambar 3.4 Alternatif Pembelajaran

8. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
<p>Kegiatan remedial dapat dilakukan apabila peserta didik belum mampu melakukan kontak mata dalam waktu 3 bulan sesuai dengan target waktu yang telah ditetapkan di awal. Pada kegiatan remedial ini guru dapat melakukan beberapa hal berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">Mengulangi strategi pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan guru lain sebagai prompter untuk membantu mengarahkan peserta didik.Menerapkan alternatif kegiatan pembelajaran lain jika pada strategi sebelumnya tidak menunjukkan peningkatan kemampuan pada peserta didik.	<p>Kegiatan pengayaan dilakukan apabila peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan target waktu yang ditetapkan. Pengayaan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kontak mata sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">Mengajarkan kemampuan kontak mata peserta didik dengan teman di kelas.Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempertahankan kontak mata dalam durasi yang lebih lama.

9. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh guru untuk menilai pembelajaran yang telah diterapkan secara keseluruhan. Pada kegiatan refleksi ini, guru dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut.

- Apakah tahapan pembelajaran kontak mata yang saya terapkan sudah tepat diajarkan kepada peserta didik?
- Apakah pembelajaran kontak mata ini sudah sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik?
- Apakah penguat perilaku yang diberikan peserta didik sudah sesuai?
- Di mana langkah pembelajaran yang sulit dilakukan oleh peserta didik?

10. Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Hal-hal berikut ini dapat dilakukan oleh orang tua di rumah untuk mendukung keberhasilan pembelajaran pengembangan kontak mata pada peserta didik autis.

- a. Orang tua dapat melakukan permainan bersama di rumah untuk melatih kontak mata pada anak, seperti permainan cilukba. Bermain cilukba dapat dilakukan saat anak bangun tidur atau di waktu-waktu tertentu. Permainan ini mengarahkan anak untuk melihat ke arah wajah ibu atau ayah. Ayah dan Ibu bisa memunculkan ekspresi-ekspresi wajah yang lucu yang dapat menarik perhatian anak.
- b. Bermain ayunan dapat dilakukan untuk melatih anak melakukan kontak mata. Anak dapat didudukkan pada ayunan, kemudian orang tua dapat mendorong ayunan dari arah depan sambil menatap ke arah wajah anak.
- c. Orang tua juga dapat melakukan kegiatan yang dilakukan guru di rumah, seperti bermain tempel stiker di wajah atau latihan meminta sesuatu.
- d. Orang tua hendaknya memberikan penguat perilaku yang sama dengan yang diberikan oleh guru di sekolah.
- e. Orang tua dapat membiasakan anak untuk berkomunikasi dengan posisi wajah antara anak dan orang tua saling berhadapan.



Gambar 3.5 Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Pengembangan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Autis
untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB

Penulis: Mita Apriyanti dan Fajri Hawa Isniani Sia

ISBN: 978-634-00-0743-5



Bab

4

Fase A: Bermain dengan Bengawan

A. Ruang Lingkup

Kontak mata berbicara dengan orang lain.

Kontak mata saat bermain.

Joint attention.

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu melakukan dan mempertahankan kontak mata ketika berinteraksi.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat melakukan kontak mata dengan lawan bicara saat diajak berbicara dengan orang lain.
2. Peserta didik dapat melakukan kontak mata saat bermain dengan teman sebaya atau orang lain.
3. Peserta didik dapat mengikuti arah pandang pada objek yang sama dengan orang lain.

D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas

1. Guru dapat menyesuaikan alokasi waktu pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan kondisi peserta didik di kelas.
2. Guru dapat memberikan target kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan kontak mata ketika berinteraksi, misalnya selama 3 bulan. Target ini bersifat fleksibel disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan peserta didik.
3. Guru menciptakan suasana kelas yang kondusif, nyaman, dan mendukung pembelajaran sosial.

4. Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kontak mata bagi peserta didik autis ketika berinteraksi dapat dilakukan di luar kelas, dengan mengintegrasikan latihan kontak mata ke dalam berbagai situasi dan aktivitas sehari-hari di lingkungan sekolah. Misalnya saat istirahat atau waktu luang, peserta didik diajak bermain permainan yang melibatkan kontak mata dengan teman sebaya.

E. Materi Pokok

Pada Fase Fondasi, pembelajaran kontak mata bagi peserta didik autis difokuskan pada interaksi terbatas antara peserta didik dengan guru. Pada Fase A, pembelajaran diperluas untuk melatih kemampuan kontak mata dalam konteks yang lebih luas, seperti saat bermain, berbicara, dan melakukan *joint attention* (berbagi perhatian pada objek yang sama) dengan orang lain. Peserta didik autis rata-rata menunjukkan gangguan dalam *joint attention*, yaitu kemampuan untuk berbagi fokus perhatian pada suatu objek atau peristiwa dengan orang lain dalam interaksi sosial (Mundy & Newell, 2007 dalam Apnoza, Madjid, & Savitri, 2018). Kemampuan *joint attention* ini terdiri atas dua jenis, yaitu:

1. *Responding Joint Attention (RJA)* adalah kemampuan anak untuk mengikuti arah perhatian orang lain. Contohnya, ketika ibu menunjuk suatu objek, maka anak akan melihat ke arah objek tersebut.
2. *Initiating Joint Attention (IJA)* adalah kemampuan anak untuk menarik perhatian orang lain terhadap suatu objek atau peristiwa yang menarik minatnya. Contohnya, dengan menunjuk atau menunjukkan objek tersebut kepada ibu.

Menurut Mundy & Thorp (2007) dalam Apnoza, Madjid, & Savitri (2018), RJA dan IJA merupakan kemampuan penting untuk perkembangan sosial dan komunikasi anak, terutama bagi peserta didik autis yang seringkali mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Kegiatan pembelajaran kali ini akan difokuskan pada RJA terlebih dahulu.

Sahabat guru, berikut adalah beberapa contoh penerapan strategi pembelajaran kontak mata dan *joint attention* (berbagi perhatian pada objek yang sama) secara klasikal:



1. Membuat Kegiatan Bermain

Guru membagi kelas menjadi kelompok kecil, kemudian memulai permainan interaktif untuk meningkatkan kontak mata peserta didik saat berinteraksi.



2. Pemodelan

Dalam pemodelan, guru menjadi model atau teladan yang baik dalam berinteraksi dengan peserta didik, terutama dalam hal kontak mata. Ketika membacakan cerita, guru tidak hanya membacakan teks, tetapi juga menghidupkan cerita tersebut melalui ekspresi wajah dan kontak mata.



3. Prompting

a. Verbal Prompting. Saat peserta didik sedang bermain bersama teman-temannya, guru dapat memberikan instruksi verbal seperti, "Bengawan, coba tunjukkan kepada temanmu benda yang kamu pegang."

b. Visual Prompting. Guru dapat menggunakan isyarat tangan untuk mengarahkan pandangan Bengawan ke arah teman yang sedang berbicara dengannya. Misalnya, menunjuk ke arah mata teman yang sedang berbicara, atau mengarahkan wajah Bengawan ke arah teman tersebut. Guru juga dapat menggunakan benda kesukaan Bengawan untuk menarik perhatiannya dan mengarahkan pandangannya ke arah teman yang sedang berbicara. Misalnya, jika Bengawan menyukai mainan mobil-mobilan, guru dapat menggerakkan mobil tersebut di depan matanya dan perlahan mengarahkannya ke arah teman yang sedang berbicara.



Gambar 4.1 Strategi Pembelajaran Kontak Mata dan *Joint Attention*

4. Penguatan Positif.

Peserta didik yang berhasil melakukan kontak mata dengan temannya saat bermain patut diapresiasi. Guru dapat memberikan pujian, memberikan tepuk tangan, acungan jempol, atau token (bintang, stiker, atau gambar karakter kartun favorit) kepada Bengawan setiap kali ia berhasil melakukan

kontak mata atau *joint attention* (berbagi perhatian pada objek yang sama). Token-token tersebut kemudian dapat ditukarkan dengan hadiah yang telah disepakati sebelumnya, seperti memilih permainan yang ingin dimainkan saat istirahat atau menjadi pemimpin baris saat keluar kelas.

F. Kegiatan Belajar

Studi Kasus

Bengawan adalah peserta didik autis kelas 1 SD yang sangat menikmati bermain sendiri. Meskipun Bengawan dapat memahami instruksi sederhana dan merespons dengan menjawab “iya” ketika dipanggil, ia seringkali asyik dengan dunianya sendiri. Akibatnya, ia jarang berinteraksi dengan temannya, Barito dan Kapuas. Ketika Ibu Citarum, guru kelasnya, mengajak semua peserta didik bermain bersama, Bengawan jarang melihat teman bermainnya. Bahkan, saat diajak berbicara atau disapa, Bengawan tidak melihat lawan bicaranya. Ketika Ibu Citarum menjelaskan pelajaran dan menunjukkan contoh, semua peserta didik memperhatikan, kecuali Bengawan yang tetap asyik dengan kegiatannya sendiri.

Melihat hasil pengamatan ini, Ibu Citarum ingin membantu Bengawan untuk meningkatkan kemampuan dalam berinteraksi. Ibu Citarum berencana merancang pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan Bengawan dalam berinteraksi sosial. Fokus pembelajaran ini adalah membantu Bengawan agar dapat mempertahankan kontak mata saat bermain dengan orang lain, melihat lawan bicara saat diajak berbicara, dan mengikuti arah pandangan orang lain pada objek yang sama. Pembelajaran ini akan dirancang agar dapat diterapkan untuk semua peserta didik di kelas, sehingga semua peserta didik dapat belajar.

Ibu Citarum percaya bahwa Bengawan dapat mengembangkan keterampilan sosialnya, sehingga menjadi lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan teman-temannya, apabila diberikan pendekatan pembelajaran dan bimbingan yang sesuai.

Gambar 4.2 Ilustrasi cerita Bengawan dan Ibu Citarum



G. Persiapan Belajar

Sebelum memulai pembelajaran dengan tema “Temanku”, Ibu Citarum akan menggunakan pendekatan klasikal dengan melibatkan tiga peserta didik, yaitu Bengawan, Kapuas, dan Barito.

Ibu Citarum telah menyusun profil peserta didik berdasarkan hasil asesmen sebelumnya. Profil ini akan menjadi acuan dalam menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Nama : Bengawan

Usia : 7 tahun

Kebutuhan Khusus : Autis

Jenjang : Kelas 1 SD

Ranah Elemen Interaksi Sosial

Hambatan	<ul style="list-style-type: none">• Bengawan cenderung menghindari kontak mata saat bermain atau berinteraksi dengan orang lain.• Bengawan sulit berbagi fokus pada objek yang sama dengan orang lain.
Potensi	<ul style="list-style-type: none">• Bengawan mampu memahami instruksi sederhana.• Bengawan memiliki minat yang kuat pada benda yang disukai.• Bengawan memiliki perilaku yang tenang.
Kebutuhan	<ul style="list-style-type: none">• Bengawan membutuhkan pengembangan pembelajaran dalam melakukan dan mempertahankan kontak mata ketika berinteraksi.

Setelah menyusun profil peserta didik, Ibu Citarum membuat serangkaian kegiatan belajar yang dapat menjadi inspirasi untuk membantu meningkatkan kemampuan kontak mata peserta didik saat berinteraksi.

1. Capaian Pembelajaran Elemen Interaksi Sosial

Peserta didik mampu melakukan dan mempertahankan kontak mata ketika berinteraksi.

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat melakukan kontak mata dengan lawan bicara saat diajak berbicara dengan orang lain.
- b. Peserta didik dapat melakukan kontak mata saat bermain dengan teman sebaya atau orang lain.
- c. Peserta didik dapat mengikuti arah pandang pada objek yang sama dengan orang lain.

3. Alokasi Waktu

- a. Guru dapat memberikan target kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan kontak mata ketika berinteraksi, misalnya selama 3 bulan. Namun, perlu diingat bahwa setiap peserta didik autis memiliki kemampuan yang berbeda, sehingga target ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan maupun kondisi masing-masing peserta didik.
- b. Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kontak mata bagi peserta didik autis ketika berinteraksi dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas, dengan mengintegrasikan latihan kontak mata ke dalam berbagai situasi dan aktivitas sehari-hari di lingkungan sekolah. Misalnya saat istirahat atau waktu luang, peserta didik diajak bermain permainan yang melibatkan kontak mata dengan teman sebaya.

4. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Ciptakan lingkungan yang aman dan nyaman. Pastikan lingkungan belajar tenang dan minim gangguan suara yang bisa mengalihkan perhatian.
- b. Guru bisa menggunakan pemodelan untuk memberikan contoh kepada peserta didik.
- c. Berikan instruksi yang singkat dan spesifik.
- d. Guru menyiapkan kartu nama, kartu gambar emosi, dan buku cerita untuk pembelajaran ini. Guru juga dapat menggunakan objek visual lainnya untuk membantu peserta didik memahami apa yang guru katakan.
- e. Gunakan bantuan verbal untuk membantu apabila peserta didik kesulitan selama pembelajaran.
- f. Berikan pujian dan penghargaan yang disukai Bengawan, misalnya mainan favorit atau camilan kecil untuk diberikan setelah berhasil melakukan kontak mata.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

a. Peserta didik dikondisikan di dalam kelas. Ibu Citarum menyapa setiap peserta didik dengan menyebut nama dan melakukan kontak mata, lalu mengajak peserta didik bernyanyi lagu “Di Sini Senang Di Sana Senang”.

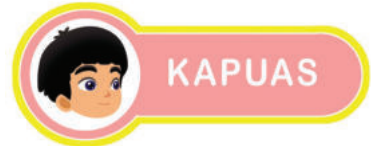
b. Peserta didik dikenalkan topik “Temanku”. Ibu Citarum menunjukkan kartu nama teman sekelas sambil menjelaskan bahwa hari ini mereka akan bermain bersama.



c. Peserta didik diajak bermain “Siapa Temanku?”



1) Peserta didik dijelaskan mengenai cara bermain, yaitu:



a) Guru menunjukkan satu kartu nama.

b) Guru menyebutkan nama peserta didik yang tertera pada kartu dengan jelas.

c) Peserta didik yang namanya disebut harus berdiri.

d) Peserta didik yang berdiri harus melihat ke arah guru.

2) Ibu Citarum duduk di depan peserta didik dan menunjukkan satu kartu nama.

3) Ibu Citarum menyebutkan nama peserta didik yang ada di kartu tersebut dengan jelas, misalnya, “Ini Bengawan!”

4) Ibu Citarum meminta peserta didik yang namanya disebut untuk berdiri dan melihat ke arahnya.

a) Bengawan yang menghindari kontak mata ketika kartu nama disebut, maka Ibu Citarum menggunakan bantuan verbal dengan berkata “Bengawan, lihat Ibu.”

b) Ibu Citarum meminta bantuan teman samping Bengawan untuk melihat Ibu Citarum ketika namanya dipanggil.

Gambar 4.3 Contoh Kartu Nama.

- c) Apabila Bengawan masih menghindari melakukan kontak mata, Ibu Citarum mendekat pada Bengawan dan membimbing dengan mengarahkan dagu Bengawan ke arah Ibu Citarum agar matanya tertuju pada wajahnya sambil menunjukkan kartu nama Bengawan.
- 5) Jika peserta didik berhasil melakukan kontak mata, Ibu Citarum memberikan pujian verbal, misalnya, “Bagus sekali, Bengawan! Kamu bisa melihat Ibu saat dipanggil.”
- 6) Peserta didik bergantian maju ke depan untuk mengambil kartu nama dan mengikuti permainan.
- a) Bengawan tampak bingung atau tidak yakin apa yang harus dilakukan, maka Ibu Citarum mengulangi instruksi dengan kalimat yang lebih sederhana dan jelas.
- b) Ibu Citarum memberikan waktu yang cukup bagi Bengawan untuk memproses instruksi dan merespons.
- c) Ibu Citarum melibatkan teman sebaya untuk membantu Bengawan mengikuti instruksi.
- d) Apabila Bengawan kesulitan menemukan kartu nama, Ibu Citarum akan memberikan bantuan visual, seperti menunjuk kartu yang dimaksud atau meletakkannya di tempat yang mudah dijangkau sambil berkata, “Bengawan, kartu namanya ada di sini”.
- e) Apabila Bengawan kesulitan menyebutkan nama pada kartu, Ibu Citarum akan memberikan bantuan verbal, misalnya, “Coba dibaca pelan-pelan.
- f) Ibu Citarum memberikan pujian dan penghargaan yang disukai Bengawan. Misalnya, mainan favorit atau camilan kecil untuk diberikan setelah berhasil melakukan permainan.
- 7) Peserta didik diajak bercerita tentang temanku:
- a) Ibu Citarum membacakan cerita pendek tentang kegiatan bermain bersama teman di sekolah, misalnya tentang bermain bola bersama.

- b) Sambil bercerita, Ibu Citarum menunjukkan gambar bersusun yang relevan dengan cerita. Misalnya, saat menceritakan tentang bermain bola, Ibu Citarum menunjukkan gambar anak-anak yang sedang bermain bola di taman sekolah. Ibu Citarum menunjukkan gambar anak berlari, mengoper bola, dan mencetak gol.



Gambar 4.4. Contoh Kartu Gambar Bermain Bola.

- c) Ibu Citarum menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh Bengawan, Barito, dan Kapuas.
- d) Ibu Citarum berhenti sejenak di beberapa bagian cerita untuk memberikan kesempatan kepada Bengawan, Barito, dan Kapuas untuk melihat gambar dengan seksama.
- e) Ibu Citarum mengajak Bengawan, Barito, dan Kapuas untuk melihat gambar bersama-sama.
- Bengawan yang tidak berminat melihat gambar, maka Ibu Citarum menggunakan bantuan verbal dengan berkata "Bengawan, lihat gambar ini".

- Apabila Bengawan tetap tidak merespons, Ibu Citarum dapat mencoba pendekatan lain, misalnya menggunakan objek atau mainan favorit Bengawan. Ibu Citarum dapat memegang mainan favorit Bengawan di dekat gambar dan berkata, “Lihat, Bengawan, ada mobil di dekat gambar ini.
 - Ibu Citarum juga dapat meminta Barito dan Kapuas untuk mengajak Bengawan melihat gambar bersama-sama dan berbicara tentang gambar tersebut.
- f) Ibu Citarum menunjuk gambar dan bertanya kepada peserta didik, “Anak-anak, lihat gambar ini. Apa yang sedang mereka lakukan?” Kemudian Ibu Citarum melanjutkan dengan pertanyaan-pertanyaan lain yang lebih spesifik, seperti, “Bagaimana perasaan mereka saat bermain bola?”, dan “Apakah kalian pernah bermain bola?”
- g) Ibu Citarum memberikan kesempatan kepada Bengawan, Barito, dan Kapuas untuk menjawab pertanyaan serta berbagi pengalaman mereka tentang bermain bersama teman.
- Ibu Citarum memberikan waktu kepada Bengawan untuk menjawab.
 - Apabila Bengawan tampak kesulitan untuk menjawab, Ibu Citarum akan menunjuk gambar bermain bola sekali lagi dan bertanya. Misalnya, “Bengawan, apakah kamu ingat waktu kita bermain bola di sekolah kemarin?”
 - Ibu Citarum juga menyiapkan gambar-gambar ekspresi wajah yang menunjukkan berbagai emosi (senang, sedih, marah, takut, dan lain-lain). Ibu Citarum dapat menunjukkan gambar-gambar tersebut. Misalnya, “Bengawan, apakah kamu merasa seperti gambar ini (sambil menunjuk gambar wajah tersenyum) saat bermain?”



Gambar 4.5. Contoh Kartu Emosi.

- Apabila Bengawan tetap kesulitan untuk menjawab setelah diberikan berbagai bantuan, Ibu Citarum beralih ke Barito atau Kapuas dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk berbagi pengalaman. Kemudian, Ibu Citarum juga dapat kembali ke Bengawan nanti dengan pertanyaan yang lebih sederhana.
- h) Ibu Citarum memberikan pujian dan penguatan positif ketika peserta didik melakukan kontak mata saat berbicara atau menjawab pertanyaan.

6. Asesmen Pembelajaran

Untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran ini, guru dapat menggunakan penilaian unjuk kerja sebagai alat ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah panduan penilaian yang dapat digunakan:

Tabel 4.1 Tabel Asesmen Kontak Mata Satu Lawan Satu.

No.	Instrumen	Baik	Cukup	Kurang	Keterangan
Kontak mata dengan lawan bicara saat diajak berbicara dengan orang lain.					
1	Melihat ke arah guru/teman lain ketika dipanggil namanya.				
2	Melihat ke arah lawan bicara ketika sedang berbicara.				
Kontak mata saat bermain.					
1	Melihat ke arah teman atau guru ketika diajak bermain.				

2	Melihat ke arah mainan yang sedang dimainkan bersama.				
<i>Joint Attention.</i>					
1	Melihat ke arah gambar yang ditunjukkan oleh guru.				
2	Melihat guru yang sedang bercerita.				

Keterangan:

Baik = Jika muncul lebih dari 10 kali dalam satu sesi pembelajaran.

Cukup = Jika muncul 5-10 kali dalam satu sesi pembelajaran.

Kurang = Jika muncul 1-4 kali dalam satu sesi pembelajaran.

Pada kolom keterangan, Ibu Citarum menuliskan penjelasan lebih lanjut tentang bagaimana anak-anak merespons selama kegiatan belajar. Misalnya, sahabat guru bisa menuliskan berapa lama anak-anak melihat guru atau teman saat berbicara dan dalam situasi apa mereka melakukan kontak mata tersebut.

7. Alternatif Kegiatan Pembelajaran

Berikut adalah beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kontak mata peserta didik ketika berinteraksi:

- a. Permainan interaktif dengan kontak mata sebagai fokus. Contohnya Permainan Menebak Ekspresi Wajah. Ibu Citarum atau teman menunjukkan ekspresi wajah tertentu (senang, sedih, marah dan lain-lain) dan peserta didik diminta menebak ekspresi tersebut sambil melihat wajah guru atau teman. Selama menebak, Ibu Citarum menjelaskan pentingnya melihat wajah guru/teman untuk mengamati ekspresi dengan baik. Ibu Citarum memastikan semua peserta didik mendapat giliran untuk menjadi "model" dan menebak. Tak lupa Ibu Citarum memberikan pujian untuk setiap tebakan, benar atau salah.



b. Ibu Citarum dapat mengajak peserta didik bernyanyi lagu anak-anak yang disertai gerakan tangan dan tubuh. Ibu Citarum juga meminta mereka untuk melihat guru atau teman saat menyanyi dan melakukan gerakan bersama. Misal, Ibu Citarum mengajak seluruh peserta didik untuk bernyanyi lagu anak-anak yang ceria dan penuh gerakan, seperti “Kepala Pundak Lutut Kaki”. Ibu Citarum mulai menyanyikan lagu tersebut sambil melakukan gerakan tangan dan tubuh yang sesuai dengan lirik lagu. Beliau juga mengingatkan peserta didik untuk melihat ke arahnya atau teman-teman mereka saat menyanyi dan melakukan gerakan bersama.



c. Ibu Citarum dapat mengajak peserta didik bermain dengan teman sebaya. Ibu Citarum meminta mereka untuk berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain sambil menjaga kontak mata. Misal, pada permainan lempar tangkap bola, Ibu Citarum mengajak teman sebaya berhadapan dengan peserta didik, lalu teman melemparkan bola kepadanya sambil memanggil namanya. Peserta didik diminta untuk melempar bola kembali. Saat melempar dan menangkap bola, peserta didik akan secara alami melihat ke arah lawan mainnya, sehingga terjadi kontak mata.



Gambar 4.6 Ilustrasi Alternatif Kegiatan Pembelajaran

8. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
<p>Kegiatan remedial dapat dilakukan apabila peserta didik belum mampu melakukan kontak mata saat berinteraksi sesuai dengan target waktu yang telah ditetapkan di awal. Pada kegiatan remedial ini guru dapat:</p> <ol style="list-style-type: none">Mengulangi strategi pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan alternatif kegiatan pembelajaran lain jika pada strategi sebelumnya tidak menunjukkan peningkatan kemampuan pada peserta didik.Memberikan bimbingan secara individual kepada peserta didik yang membutuhkan perhatian khusus.Libatkan peserta didik yang lebih mampu untuk membantu teman sebayanya yang mengalami kesulitan.	<p>Kegiatan pengayaan dilakukan apabila peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan target waktu yang ditetapkan. Pengayaan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kontak mata saat berinteraksi dengan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempertahankan kontak mata dalam durasi yang lebih lama. Contoh kegiatan:</p> <ol style="list-style-type: none">Bercerita dengan Kontak Mata. Peserta didik bergiliran menceritakan pengalaman pribadi atau cerita pendek. Mereka diminta untuk mempertahankan kontak mata dengan pendengar selama bercerita.Wawancara Berpasangan. Peserta didik berpasangan dan bergantian mewawancarai satu sama lain tentang topik tertentu. Mereka diminta untuk mempertahankan kontak mata selama wawancara berlangsung.

9. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh guru untuk menilai pembelajaran yang telah diterapkan secara keseluruhan. Pada kegiatan refleksi ini, guru dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut.

- Apakah tahapan pembelajaran kontak mata yang saya terapkan sudah tepat diajarkan kepada peserta didik?

- b. Apakah pembelajaran kontak mata ini sudah sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik?
- c. Apakah penguat perilaku yang diberikan peserta didik sudah sesuai?
- d. Di mana langkah pembelajaran yang sulit dilakukan oleh peserta didik?

10. Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Berikut adalah beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan bersama orang tua untuk meningkatkan kontak mata saat berinteraksi dengan peserta didik autis.

a. Permainan “Ikuti Aku”

Ajak anak untuk mengikuti gerakan atau tindakan orang tua. Misalnya, bertepuk tangan, angkat tangan, atau lompat-lompat. Pastikan orang tua melakukan kontak mata dengan anak saat memberikan instruksi. Gunakan kalimat pendek dan jelas saat memberikan instruksi. Misalnya, “tepuk tangan dua kali” atau “lompat tiga kali”. Berikan pujian setiap kali anak berhasil mengikuti instruksi dan melakukan kontak mata. Misalnya, “Hebat, kamu melihat ke mata Ibu dan mengikuti gerakan dengan tepat!”



b. Memasak Bersama

Libatkan anak dalam kegiatan memasak. Berikan instruksi langkah demi langkah sambil memastikan anak melakukan kontak mata dengan orang tua. Berikan tugas-tugas yang sesuai dengan kemampuan anak. Misalnya, mengaduk adonan atau menuangkan bahan-bahan. Ajak anak berinteraksi selama memasak. Tanyakan pendapat mereka tentang rasa atau tampilan makanan, atau mintalah mereka untuk membantu orang tua mengambil bahan-bahan yang dibutuhkan. Ini akan mendorong anak untuk melakukan kontak mata dan berkomunikasi dengan orang tua. Berikan pujian spesifik setiap kali anak melakukan kontak mata dengan orang tua selama kegiatan. Misalnya, "Bagus sekali, kamu melihat ke mata Ibu saat Ibu menjelaskan."



Gambar 4.7. Infografis Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Pengembangan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Autis
untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB

Penulis: Mita Apriyanti dan Fajri Hawa Isniani Sia

ISBN: 978-634-00-0743-5



Bab

5

Fase B: Kayana Belajar Berbicara

A. Peta Materi

Mengenal aturan sederhana.

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu mengenal aturan sederhana dalam kegiatan berinteraksi sosial (boleh/tidak boleh dilakukan) serta mampu memilih kegiatan yang diminati/disukai.

C. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mengenal aturan sederhana dalam kegiatan berinteraksi sosial (boleh/tidak boleh dilakukan).

D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas

1. Guru dapat menentukan alokasi waktu pembelajaran sesuai dengan banyaknya tujuan pembelajaran serta materi pembelajaran yang ditetapkan.
2. Untuk memperkenalkan aturan sederhana pada peserta didik autis pada *setting* kelas inklusi, maka dapat dilakukan dalam *setting* kelas individual bersama guru pendamping, kemudian dilanjutkan untuk dipraktikkan dalam pembelajaran dalam *setting* kelas klasikal.

E. Materi Pokok

Rancangan pembelajaran pada Fase B ini akan secara spesifik memberikan contoh pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan peserta didik autis dalam mengenal aturan sederhana dalam berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekolah. Kompetensi yang dipilih untuk dijabarkan adalah kemampuan dalam membedakan hal-hal yang boleh dan tidak boleh ketika berinteraksi dengan orang lain dalam situasi pembelajaran berkelompok di kelas.

Sahabat guru, sebelum melihat rancangan pembelajaran di fase ini, marilah kita ketahui terlebih dahulu tentang apa dan bagaimana mengajarkan aturan sosial pada peserta didik autis.

1. Aturan Sosial Sederhana

Aturan sosial merupakan salah satu hal yang bersifat abstrak dan terkadang berubah-ubah. Di lain pihak, peserta didik autis lebih menyukai hal-hal yang bersifat rutin dan pasti. Peserta didik autis seringkali mengalami kesulitan dalam mengikuti aturan sosial yang berlaku, baik di lingkup kelas maupun masyarakat yang lebih luas.

Pada contoh kasus di atas, Kayana kesulitan dalam memahami aturan ketika bermain bersama teman-temannya. Dia belum tahu aturan permainan sederhana, seperti bergiliran, menunggu, dan bertukar posisi. Selain aturan dasar permainan ini, peserta didik autis juga tidak mampu untuk memulai percakapan maupun merespons orang lain ketika bermain bersama. Mereka kurang mampu untuk bersikap fleksibel dalam berinteraksi dengan orang lain.

Kesulitan memahami aturan sosial juga terjadi dalam kehidupan sehari-hari peserta didik autis, salah satunya yaitu kesulitan dalam memahami aturan sosial yang berlaku ketika berinteraksi dengan orang lain. Aturan sosial dalam berinteraksi dengan orang lain mencakup:

Aturan sosial dalam berinteraksi



Gambar 5.1. Aturan sosial dalam Berinteraksi Sosial

Peserta didik autis perlu diajarkan tentang aturan sosial ini agar mereka dapat memahami dan peka terhadap apa yang dialami dan dirasakan oleh orang lain. Pemahaman yang baik terhadap aturan sosial yang berlaku dapat menumbuhkan kepedulian pada peserta didik autis. Tentunya aturan sosial yang diajarkan kepada mereka sebaiknya berupa aturan yang sederhana, ringkas, dan spesifik, sehingga lebih mudah untuk dikuasai. Selain itu, pembelajaran tentang aturan sosial pada peserta didik autis sebaiknya memenuhi tiga persyaratan menurut Ghezi & Rogers, (2011), yaitu:

- a. kapan dan di mana aturan tersebut harus dipatuhi,
- b. respons relevan yang terlibat dalam tindak lanjut mematuhi aturan tersebut, dan
- c. konsekuensi jika mematahinya, mengabaikannya, atau keduanya.

Sahabat guru, terdapat strategi yang bisa diterapkan untuk mengajarkan tentang aturan sosial kepada peserta didik autis di antaranya, yaitu:

- a. Menggunakan papan visual/*social story*

Papan visual yang berisi tentang gambar dan keterangan tulisan tentang apa saja perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan dapat membantu peserta didik autis untuk berperilaku sesuai dengan aturan yang berlaku. Papan visual ini dapat berupa rangkaian gambar yang dapat ditempel di dinding maupun di buku peserta didik.

- b. Tutor Sebaya

Tutor sebaya dapat menjadi salah satu strategi yang bisa diterapkan untuk mengenalkan aturan sosial pada peserta didik autis. Tutor sebaya sering kali berhasil membantu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik autis (Murray, 2015). Metode ini cocok digunakan pada *setting* kelas di sekolah inklusi. Guru bisa menunjuk satu orang peserta didik untuk menjadi tutor bagi teman lainnya, termasuk peserta didik autis. Melalui strategi ini diharapkan peserta didik dapat mengamati dan meniru perilaku teman lainnya ketika melakukan sesuatu. Selain itu, tutor akan berperan untuk membimbing peserta didik autis dalam menghadapi situasi sosial yang mungkin menantang bagi peserta didik autis.

c. *Video modelling*

Strategi ini cocok digunakan untuk peserta didik autis yang belum bisa membaca. Peserta didik autis akan mengamati cara orang lain berinteraksi di dalam tayangan video. Mereka kemudian akan dibimbing oleh guru untuk mengimitasi atau menirukan situasi yang ada di dalam video untuk dipraktikkan dalam kondisi nyata. Selain mengamati perilaku orang lain melalui video, strategi menggunakan video ini juga dapat dilakukan dengan cara mengamati perilaku peserta didik autis sendiri yang sebelumnya direkam oleh guru di berbagai tempat dengan kondisi yang natural. Peserta didik autis mengamati perilaku mereka sendiri ketika berinteraksi dengan orang lain, kemudian guru membimbing untuk mengevaluasi apakah yang dilakukan sudah sesuai dengan aturan sosial yang berlaku. Strategi ini akan lebih memudahkan bagi peserta didik autis karena mereka biasanya akan tertarik melihat dirinya sendiri dalam video.

F. Kegiatan Belajar

Studi Kasus

Kayana adalah seorang peserta didik autis kelas 5 di SD Mata Air. Kayana merupakan salah satu peserta didik autis yang cukup pintar di kelas. Berdasarkan pengamatan Pak Ayun selaku wali kelas 4, Kayana masih kesulitan untuk berinteraksi dengan guru maupun teman-temannya di kelas. Misalnya pada saat jam istirahat, tiba-tiba Kayana berteriak dan menangis saat dia kesulitan membuka kotak bekal makanannya yang baru. Pak Ayun mendekatinya, tapi Kayana hanya menunjuk kotak bekalnya tanpa mengucapkan apa pun. Ia tidak bisa mengungkapkan permasalahan yang dialaminya.

Kayana juga masih kesulitan belajar dalam kelompok. Dia tidak mau berbagi tugas dan cenderung mengerjakan sesuai dengan keinginannya. Saat berdiskusi kelompok, Kayana terus ingin berbicara dan sulit untuk diminta berhenti. Dia akan berteriak jika diminta bergiliran untuk mendengarkan teman lainnya berbicara. Saat bermain lompat tali di jam istirahat, Kayana juga tidak mau bertukar posisi dengan temannya dan bergiliran untuk bermain. Dia terus

saja melompat sesuka hatinya. Jika ada temannya yang memberi tahu, dia akan berteriak. Hal ini membuat teman-temannya tidak nyaman ketika bermain maupun belajar bersama Kayana.

Pak Ayun merasa bahwa Kayana perlu diajarkan tentang aturan sederhana agar dia bisa berinteraksi dengan lebih baik dan diterima oleh orang-orang di sekitarnya. Pak Ayun kemudian melakukan asesmen untuk mengumpulkan informasi terkait kemampuan Kayana dalam berinteraksi dan pemahaman terhadap instruksi serta aturan yang berlaku di lingkungan sekolah dan rumah.

G. Persiapan Belajar

Sahabat guru, sebelum memulai pembelajaran, Pak Ayun terlebih dahulu telah melakukan asesmen untuk menggali lebih dalam informasi tentang Kayana, khususnya pada aspek kemampuan interaksi sosialnya. Pak Ayun kemudian menyusun profil peserta didik Kayana untuk mengetahui kebutuhan belajarnya. Kebutuhan belajar pada Kayana ini nantinya akan dimasukkan dalam rancangan pembelajaran Pak Ayun di kelasnya. Berikut ini adalah profil dari Kayana:

Nama : Kayana Senja

Usia : 10 tahun

Kebutuhan Khusus : Autis

Jenjang : SD

Ranah Elemen Interaksi Sosial

- | | |
|----------|---|
| Hambatan | <ul style="list-style-type: none">• Kayana masih suka berteriak ketika berkomunikasi dengan orang lain.• Kayana belum mau bergiliran dalam berbicara ketika berdiskusi.• Kayana belum bisa mengawali pembicaraan dengan orang lain, misalnya melakukan sapaan, memanggil teman, meminta tolong, dan mengajak teman. |
|----------|---|

Potensi	<ul style="list-style-type: none"> • Kayana mampu menjawab pertanyaan sederhana. • Kayana mampu menceritakan isi gambar yang dilihat.
Kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> • Kayana membutuhkan pembelajaran tentang memahami aturan sederhana dalam berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan profil yang telah disusun ini, Pak Ayun kemudian merancang pembelajaran yang akan diterapkan di kelasnya untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial Kayana, khususnya pada kompetensi memahami aturan sederhana saat berinteraksi dengan orang lain. Pak Ayun menyisipkan tujuan pembelajaran untuk Kayana ini di dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran kali ini, Pak Ayun akan melakukan kegiatan belajar berdiskusi dalam kelompok tentang topik tertentu.

1. Capaian Pembelajaran Elemen Interaksi Sosial

Peserta didik mampu mengenal aturan sederhana dalam kegiatan berinteraksi sosial (boleh/tidak boleh dilakukan) serta mampu memilih kegiatan yang diminati/disukai.

2. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu membedakan perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat berinteraksi dengan teman saat berdiskusi.

3. Alokasi Waktu

- a. Pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dapat dilakukan dalam waktu 2 kali pertemuan (@30 menit). Namun, alokasi waktu ini bersifat fleksibel menyesuaikan dengan kondisi belajar masing-masing peserta didik.
- b. Pengembangan kemampuan peserta didik dalam melakukan aturan sederhana saat berinteraksi dilakukan tidak hanya pada *setting* pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia saja, tetapi juga dilakukan dalam semua aktivitas yang dilakukan peserta didik di sekolah.
- c. Guru dapat menetapkan target anak untuk bisa melakukan kontak mata selama 3 bulan dengan memperhatikan kondisi awal yang dimiliki anak.

Namun, perlu diingat bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, target penguasaan kompetensi ini bersifat fleksibel. Artinya, bisa jadi salah satu peserta didik akan bisa menguasai kompetensi lebih cepat dibanding lainnya, begitu pula sebaliknya.

4. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

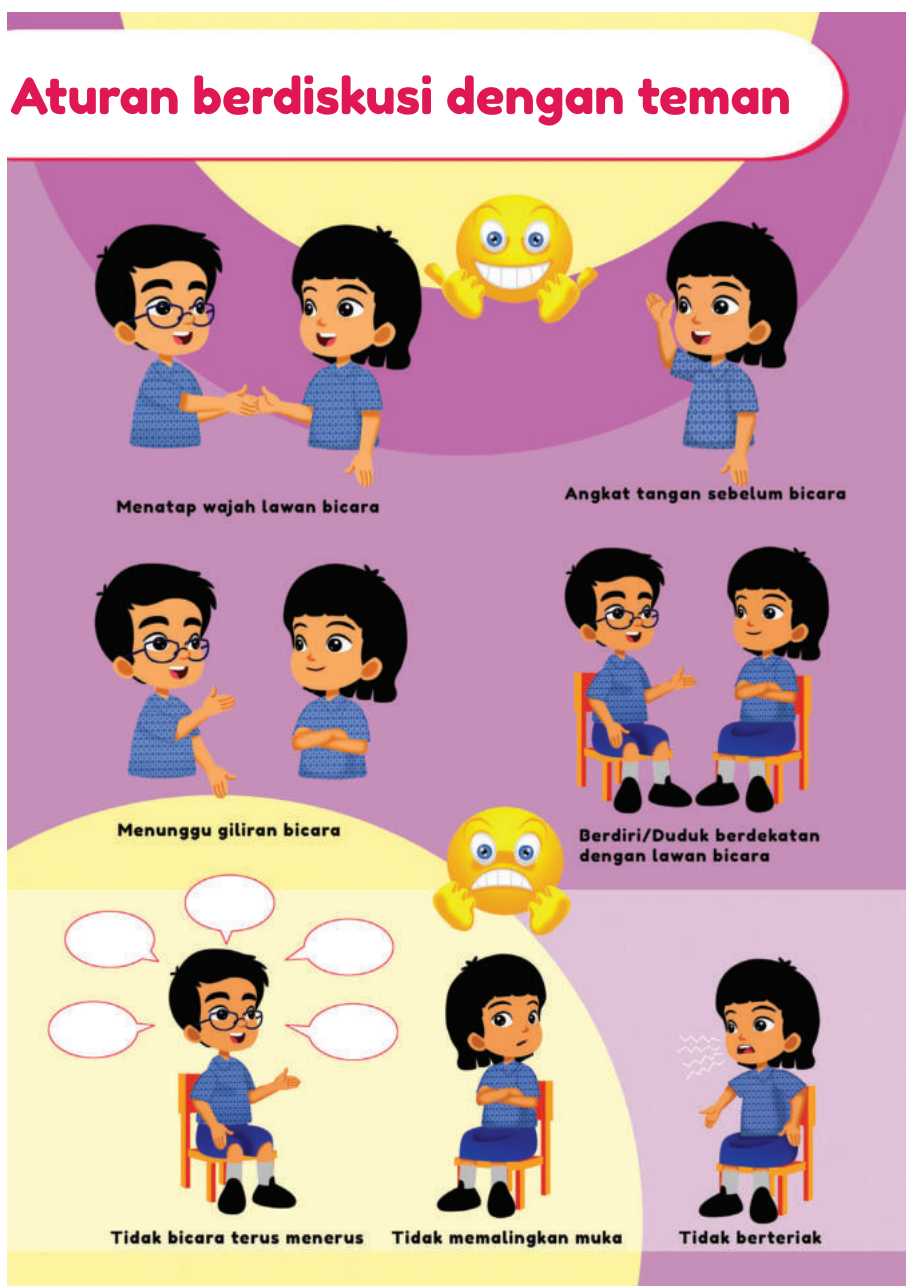
Pada pembelajaran berdiskusi yang akan diterapkan di kelas Pak Ayun, terdapat beberapa strategi khusus yang dilakukan oleh Pak Ayun untuk mengajarkan Kayana kemampuan memahami aturan sederhana saat berinteraksi dengan teman-temannya. Berikut ini adalah strategi yang akan dilakukan oleh Pak Ayun:

- a. Materi tentang memahami aturan sosial ini dapat diberikan dalam *setting* situasi riil yang dialami oleh peserta didik.
- b. Pada *setting* kelas di sekolah inklusi, tutor sebaya dapat dipilih untuk membimbing peserta didik autis dalam melakukan interaksi dalam kelompok. Guru sebelumnya dapat memberikan penjelasan dan arahan terlebih dahulu kepada tutor tentang hal-hal yang dilakukan untuk membimbing peserta didik autis.
- c. Media papan visual maupun naskah dapat sebelumnya diinformasikan kepada tutor agar tutor dapat membantu peserta didik autis untuk menggunakannya.
- d. Jika peserta didik autis masih merasa kesulitan untuk berinteraksi dalam kelompok besar, maka guru maupun tutor dapat secara terpisah mengajarkan kemampuan berinteraksi kepada peserta didik autis secara khusus.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Memahami Aturan Sederhana

- a. Peserta didik mengawali pembelajaran dengan berdoa dan mengamati video pembelajaran dari guru tentang acara di televisi yang membahas tentang pelestarian alam sekitar.
- b. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang video yang telah dilihat bersama, meliputi tema yang sedang didiskusikan dalam video dan cara orang-orang di dalam video dalam melakukan diskusi. Setiap peserta didik diberikan papan visual yang berisi gambar dan keterangan tentang perilaku santun saat berdiskusi.

- 1) Pada sesi ini guru dapat menunjukkan papan visual gambar yang khusus kepada peserta didik autisme yang berisikan informasi yang lebih spesifik tentang perilaku-perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat berdiskusi dengan teman.



Gambar 5.2. Papan Visual Aturan Sosial dalam Diskusi

- c. Peserta didik kemudian dibagi menjadi kelompok yang berisi 4 orang. Salah satu peserta didik akan bertugas menjadi ketua kelompok dan memimpin jalannya diskusi dalam kelompok.
 - 1) Guru sebelumnya dapat terlebih dahulu memberikan arahan kepada ketua kelompok yang bertugas sebagai tutor sebaya untuk membimbing teman-teman kelompoknya dalam melakukan diskusi. Tutor sebaya yang mempunyai anggota peserta didik autis dapat diberikan tambahan informasi untuk membimbing peserta didik autis dalam berinteraksi dengan teman-teman di kelompoknya.
- d. Setiap kelompok diberikan satu topik tentang menjaga kelestarian alam sekitar yang harus didiskusikan dalam kelompok dan hasilnya dipresentasikan di depan kelas.
- e. Peserta didik melakukan diskusi kelompok tentang topik yang dimiliki oleh kelompok.
 - 1) Pada sesi ini, tutor sebaya dapat menyampaikan aturan berdiskusi dalam kelompok, misalnya mengangkat tangan saat akan berbicara, menunggu giliran untuk berbicara, mendengarkan dan memperhatikan anggota kelompok yang sedang berbicara.
 - 2) Tutor sebaya dapat membimbing peserta didik autis untuk mengungkapkan pendapat dengan terlebih dahulu mengajukan pertanyaan.
 - 3) Tutor sebaya dapat menjelaskan kembali papan visual yang dimiliki oleh peserta didik autis ketika teman-temannya berdiskusi dengan tujuan agar peserta didik autis dapat memahami secara langsung tentang perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan ketika berinteraksi dengan orang lain.
- f. Peserta didik mencatat hasil diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
 - 1) Pada sesi ini tutor dapat membagi tugas kelompok untuk bergiliran berbicara saat presentasi di depan kelas.



- g. Peserta didik memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang melakukan presentasi.
- h. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan mengungkapkan perasaan saat melakukan diskusi dalam kelompok.

6. Asesmen Pembelajaran

Pada pembelajaran ini, guru dapat melakukan asesmen pembelajaran dengan penilaian unjuk kerja untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah asesmen pembelajaran yang dapat digunakan Lembar Kerja Peserta Didik:

Beri tanda centang (**v**) untuk perilaku yang boleh dilakukan saat berdiskusi dan silang (**x**) untuk perilaku yang tidak boleh dilakukan

PERILAKU

	Boleh		Tidak Boleh	
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
Menatap wajah orang yang sedang berbicara				
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
Menunggu giliran saat akan berbicara				



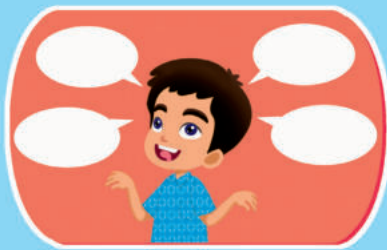
Mengangkat tangan saat akan berbicara



Berteriak saat berbicara



Memalingkan wajah/tubuh ketika berbicara



Berbicara terus menerus



Berdiri/duduk dekat dengan lawan bicara



Gambar 5.3. Lembar Kerja Peserta Didik

Asesmen pembelajaran digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik autis dalam melaksanakan aturan saat berinteraksi. Asesmen ini bisa dilakukan dengan menggunakan pengamatan harian. Guru bisa mengamati perilaku peserta didik ketika berinteraksi dan kemudian melakukan pencatatan dengan menggunakan panduan pengamatan sebagai berikut.

Tabel 5.1 Tabel Asesmen Memahami Aturan Sederhana

No.	Instrumen	Ya	Tidak	Deskripsi Kejadian
1.	Melakukan kontak mata ketika berinteraksi dengan teman.			
2.	Menggunakan intonasi bicara yang sesuai. misalnya berbicara pelan-pelan (tidak terlalu cepat atau berteriak).			
3.	Menunggu giliran untuk berbicara.			
4.	Menunjukkan gestur tubuh yang tepat saat berinteraksi.			
	a. Melihat ke lawan bicara.			
	b. Menjaga jarak/posisi tubuh yang sesuai ketika berinteraksi.			
	c. Berbicara dengan nada bicara yang sesuai (tidak berteriak).			

7. Alternatif Kegiatan Pembelajaran

Ada berbagai pilihan aktivitas yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengenalkan aturan sosial pada peserta didik autis. Berikut ini adalah alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan:

a. Menggunakan Cerita Sosial

Penggunaan cerita sosial dapat digunakan untuk mengajari peserta didik autis memulai dan berpartisipasi dalam interaksi. Mereka akan dipandu untuk melakukan sesuatu melalui cerita yang sebelumnya sudah dikembangkan. Cerita sosial berisi tentang keterampilan atau situasi tertentu di mana siswa memerlukan dukungan. Cerita sosial memberikan gambaran bagi peserta didik tentang situasi yang akan dihadapi, sehingga mereka bisa mengantisipasi apa yang mungkin terjadi selama aktivitas sosial

berlangsung. Di dalamnya terdapat rangkaian urutan kalimat keterangan ataupun perintah ataupun gambar untuk membantu mereka berinteraksi maupun berpartisipasi dalam lingkungan sosial. Cerita sosial dapat digunakan secara berulang-ulang sebelum digunakan dalam kegiatan.

b. Belajar dari Video

Pengenalan aturan sederhana dapat dilakukan juga dengan strategi meniru atau imitasi dari tayangan video. Guru dapat memberikan tugas kepada peserta didik membuat video pendek untuk melakukan dialog atau wawancara kepada anggota keluarga tentang topik tertentu. Guru bisa mengkomunikasikan tugas ini dengan orang tua peserta didik di rumah tentang hal-hal apa saja yang bisa diajarkan kepada peserta didik ketika mengerjakan tugas video ini.

8. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
<p>Kegiatan remedial dapat dilakukan apabila peserta didik belum mampu membedakan perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan ketika berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan target waktu yang telah ditetapkan di awal. Pada kegiatan remedial ini guru dapat melakukan beberapa hal berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengulangi strategi pembelajaran yang dilakukan dengan <i>setting</i> kelas individual atau kelompok kecil. Menerapkan alternatif kegiatan pembelajaran lain jika pada strategi sebelumnya tidak menunjukkan peningkatan kemampuan pada peserta didik 	<p>Kegiatan pengayaan dilakukan apabila peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan target waktu yang ditetapkan. Pengayaan yang dapat dilakukan untuk mengajarkan aturan social sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengajarkan aturan sosial yang lebih kompleks seperti berbagi, menunggu giliran, sopan santun dan lain-lain. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan perilaku yang baik ketika berinteraksi dengan orang lain.

9. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh guru untuk menilai pembelajaran yang telah diterapkan secara keseluruhan. Pada kegiatan refleksi ini, guru dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut.

- a. Apakah saya sudah tepat memilih metode pembelajaran untuk diterapkan?
- b. Apakah aturan sosial yang sudah saya buat mudah dimengerti dan dilakukan oleh peserta didik?
- c. Apakah pembelajaran yang diterapkan sudah mengakomodasi kebutuhan belajar seluruh peserta didik?
- d. Apa langkah selanjutnya yang bisa saya lakukan untuk mengajarkan aturan sosial bagi peserta didik autis?

10. Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Aturan sosial yang telah diajarkan di sekolah tentunya harus dapat diterapkan di rumah secara berkelanjutan. Orang tua juga berperan penting dalam membantu peserta didik autis memahami aturan sosial yang berlaku di masyarakat. Berikut ini adalah hal-hal yang bisa dilakukan oleh orang tua di rumah untuk membantu peserta didik autis memahami aturan sosial.

- a. Orang tua dapat membiasakan peserta didik autis untuk menggunakan 3 kata penting, yaitu tolong, maaf, dan terima kasih.
- b. Orang tua bisa meluangkan waktu bersama yang dilakukan setiap hari untuk berbagi cerita peserta didik tentang pengalaman belajar hari ini. Orang tua bisa mengajukan pertanyaan, seperti “apa yang kamu lakukan hari ini saat istirahat?”
- c. Aturan sosial juga dapat diajarkan oleh orang tua di rumah. Orang tua bisa membuat papan gambar atau tulisan tentang beberapa aturan sederhana yang dilakukan di rumah, misalnya meminta izin jika meminjam buku kakak dan bilang ke ibu jika ingin main ke luar rumah.
- d. Peserta didik autis juga perlu diajarkan tentang tanggung jawab. Orang tua bisa membagi tugas di rumah kepada seluruh anggota keluarga. Peserta didik autis dapat diberikan tugas harian rutin yang harus mereka lakukan misalnya membantu ayah membuang sampah dan membantu ibu berbelanja.
- e. Secara bertahap peserta didik autis dapat diajarkan tentang aturan sosial yang lebih kompleks di lingkungan yang lebih luas. Pada tahap ini orang tua dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan di masyarakat misalnya mengajak peserta didik dalam kegiatan kerja bakti dan mengajak peserta didik dalam acara keluarga besar.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Pengembangan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Autis
untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB

Penulis: Mita Apriyanti dan Fajri Hawa Isniani Sia

ISBN: 978-634-00-0743-5



Bab

6

Ketika Kawa dan Wera Bermain Peran

A. Ruang Lingkup

Bermain dengan teman sebaya.

Melakukan permainan terstruktur.

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan berinteraksi sosial, bermain dengan teman sebaya, melakukan permainan terstruktur, mengenal jenis kelamin (gender).

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat melakukan kegiatan bermain bersama teman sebaya.
2. Peserta didik dapat melaksanakan aturan dalam permainan terstruktur.

D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas

1. Guru dapat menyesuaikan alokasi waktu pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan kondisi peserta didik di kelas.
2. Guru menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mendukung pembelajaran sosial.
3. Guru dapat mengatur ruang kelas agar peserta didik dapat bergerak dengan leluasa dan berinteraksi satu sama lain.
4. Guru dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah, seperti taman, lapangan, atau area lainnya, sebagai tempat belajar alternatif.

E. Materi Pokok

Pada Fase C, pembelajaran bagi peserta didik autis difokuskan pada aspek pengembangan keterampilan interaksi sosial melalui kegiatan bermain dan kemampuan mengikuti aturan bermain. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran dilakukan melalui berbagai kegiatan bermain yang interaktif dan menyenangkan.

Bermain dapat membuka kesempatan bagi peserta didik autis untuk mengembangkan aspek sosial, terutama kerja sama, komunikasi dan persahabatan. Permainan merupakan cara untuk mengenal lingkungan, membantu mengembangkan keterampilan sosial, menyadarkan mereka akan keberadaan orang lain dan lingkungan sosialnya, serta mengembangkan berbicara keterampilan (Rapmauli, 2015 dalam Adwiah, A. R., & Putro, K. Z.,2023).

Peserta didik juga dikenalkan pada permainan terstruktur yang memiliki aturan jelas dan instruksi yang mudah dipahami. Melalui permainan terstruktur, secara bertahap peserta didik diajak untuk memahami pentingnya aturan, kerja sama, dan mengikuti instruksi. Hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mengikuti aturan dan bekerja sama dalam kelompok, baik dengan teman sebaya maupun dengan guru. Seperti yang dijelaskan dalam penelitian Chatzipanteli & Adamakis (2022), kegiatan bermain, baik yang terstruktur maupun tidak terstruktur, adalah bagian penting dalam pertumbuhan anak.

Sahabat guru, berikut adalah beberapa contoh penerapan strategi pembelajaran pengembangan keterampilan interaksi sosial melalui kegiatan bermain dan kemampuan mengikuti aturan bermain:

1. Membuat Kegiatan Permainan Berkelompok Terstruktur

Guru dapat membagi kelas menjadi kelompok kecil, kemudian menjelaskan perihal aturan permainan dan memberikan contoh. Peserta didik bermain bersama dalam kelompok, seperti permainan tebak gambar, permainan lingkaran nama dan gerakan, bermain ular tangga, atau permainan peran sederhana.

2. Diskusi dan Refleksi

Guru dapat mengajak peserta didik untuk berdiskusi dan merefleksikan pengalaman mereka. Diskusi ini dapat membahas tentang bagaimana mereka menerapkan aturan permainan, bagaimana cara berinteraksi dengan teman-teman, dan bagaimana perasaan mereka selama bermain. Refleksi ini membantu peserta didik untuk memahami pentingnya aturan, mengembangkan kesadaran diri, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka.

3. Bermain Peran

Guru dapat membuat skenario bermain peran yang mengharuskan peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain, membuat keputusan, serta mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Guru dapat menekankan pentingnya mengikuti aturan dan berperilaku sesuai dengan peran yang dimainkan pada setiap skenario.

4. Pemodelan

Guru dapat menjadi model dalam bermain bersama peserta didik. Guru dapat menunjukkan cara mengajak teman bermain, berbagi mainan, bergiliran, dan berkomunikasi selama bermain. Penting juga memberi contoh cara mengikuti aturan permainan serta menunjukkan cara bermain sesuai aturan.

5. Prompting

a. *Verbal Prompting*. Saat peserta didik sedang bermain bersama teman-temannya, guru dapat memberikan instruksi verbal. Misal, "Wera, sekarang giliranmu. Ayo lakukan gerakan yang tadi ditunjukkan temanmu!"

b. *Visual Prompting*. Guru dapat mendemonstrasikan gerakan atau aktivitas yang diharapkan dari peserta didik. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami secara visual apa yang harus dilakukan. Guru juga dapat menunjukkan gambar atau foto yang menggambarkan gerakan atau aktivitas yang diinginkan. Ini bisa berupa gambar langkah-langkah atau aturan dalam bermain.

6. Penguatan Positif

Saat peserta didik berhasil melakukan permainan dengan teman sebaya sesuai dengan aturan, guru dapat memberikan pujian, memberikan tepuk tangan, acungan jempol, atau token (bintang, stiker, atau gambar karakter kartun favorit). Token-token tersebut kemudian dapat ditukarkan dengan hadiah yang telah disepakati sebelumnya.

F. Kegiatan Belajar

Studi Kasus

Di kelas 5 SD Negeri Sungai Indah terdapat 15 peserta didik. Ibu Eti, sang wali kelas, telah melakukan asesmen awal untuk 15 peserta didiknya berdasarkan kesiapan belajar. Terdapat 5 peserta didik yang tergolong cepat dalam memahami pelajaran, 5 peserta didik yang memiliki kemampuan belajar biasa, dan 3 peserta didik yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi yang diberikan. Sementara 2 peserta didik lainnya, yakni Kawa dan Wera, membutuhkan perhatian khusus karena merupakan peserta didik autisme.

Kawa adalah seorang anak laki-laki yang cenderung pasif dan lebih suka menyendiri. Meski sudah dapat melakukan kontak mata dan memahami instruksi, ia kesulitan berbaur dengan teman sebayanya. Kawa lebih suka mengamati daripada ikut bermain. Namun, dengan dorongan Ibu Eti, Kawa perlahan mulai mau bergabung dengan teman-temannya, meskipun belum sepenuhnya memahami aturan bermain.

Di sisi lain, Wera adalah anak perempuan yang sangat aktif. Ia sudah mengerti instruksi yang diberikan guru. Ketika dipanggil, ia merespons dengan menengok dan menjawab iya. Wera selalu mengikuti ajakan teman untuk bermain. Namun, seperti Kawa, Wera juga belum memahami aturan bermain. Hal tersebut membuat temannya terkadang kesal kepada Wera. Namun, Ibu Eti selalu memberi pengertian kepada peserta didik lainnya mengenai kondisi Wera maupun Kawa.

G. Persiapan Belajar

Sebelum memulai pembelajaran, Ibu Eti, guru kelas 5 SD, telah melakukan persiapan dengan merencanakan pembelajaran dengan yang melibatkan seluruh peserta didik.

Sebagai langkah awal, Ibu Eti telah menyusun profil peserta didik berdasarkan hasil asesmen sebelumnya. Profil ini mencakup informasi tentang hambatan, potensi, dan kebutuhan Kawa dan Wera yang memiliki kebutuhan

khusus. Sedangkan untuk 13 peserta didik lainnya, Bu Eti telah mengelompokkan mereka berdasarkan kesiapan belajar yang sama. Terdapat 5 peserta didik yang tergolong cepat dalam memproses pelajaran, 5 peserta didik yang memiliki kemampuan belajar biasa, dan 3 peserta didik yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi yang diberikan.

No.	Nama	Kebutuhan Khusus	Ranah Elemen Interaksi Sosial
1	Kawa	Autis	Hambatan: <ul style="list-style-type: none"> • Kawa cenderung pasif dan lebih suka menyendiri. • Kawa kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya. • Kawa belum memahami aturan bermain.
			Potensi: <ul style="list-style-type: none"> • Kawa sudah memiliki kontak mata. • Kawa sudah memahami instruksi yang diberikan oleh guru maupun orang lain. • Kawa sudah mau bermain jika dibujuk.
			Kebutuhan: <ul style="list-style-type: none"> • Kawa membutuhkan pengembangan pembelajaran dalam keterampilan interaksi sosial dan memahami aturan bermain dengan teman sebaya.
2	Wera	Autis	Hambatan: <ul style="list-style-type: none"> • Wera belum memahami aturan bermain.
			Potensi: <ul style="list-style-type: none"> • Wera sudah dapat menengok dan menjawab sapaan teman maupun guru. • Wera sudah memahami instruksi yang diberikan oleh guru maupun orang lain. • Wera sudah mau bermain jika Ketika diajak oleh teman.
			Kebutuhan: <ul style="list-style-type: none"> • Wera membutuhkan pengembangan pembelajaran dalam keterampilan memahami aturan bermain dengan teman sebaya.

Setelah menyusun profil peserta didik, Ibu Eti membuat serangkaian kegiatan belajar yang dapat menjadi inspirasi untuk membantu meningkatkan kemampuan kontak mata peserta didik saat berinteraksi.

1. Capaian Pembelajaran Elemen Interaksi Sosial

Peserta didik mampu mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan berinteraksi sosial, bermain dengan teman sebaya, melakukan permainan terstruktur, mengenal jenis kelamin (gender).

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat melakukan kegiatan bermain bersama teman sebaya.
- b. Peserta didik dapat melaksanakan aturan dalam permainan terstruktur.

3. Alokasi Waktu

- a. Alokasi waktu kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.
- b. Guru dapat memberikan target kepada peserta didik untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial, memahami aturan bermain dengan teman sebaya, misalnya selama 4 kali pertemuan @30 menit. Target ini bersifat fleksibel serta dapat disesuaikan dengan kemampuan individu masing-masing peserta didik.

4. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Ciptakan lingkungan yang aman dan nyaman. Pastikan lingkungan belajar tenang dan minim gangguan suara yang bisa mengalihkan perhatian.
- b. Guru dapat menggunakan pemodelan, bermain peran, dan diskusi untuk memperkuat pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan tersebut. Guru juga dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berefleksi dan berbagi pengalaman.
- c. Berikan instruksi yang singkat dan spesifik.
- d. Berikan pengertian kepada teman sebaya untuk selalu melibatkan peserta didik autisme dalam bermain.

- e. Gunakan bantuan visual dengan kartu bergambar atau objek visual lainnya untuk membantu anak memahami apa yang guru katakan.
- f. Gunakan bantuan verbal untuk membantu apabila peserta didik kesulitan selama pembelajaran.
- g. Berikan pujian dan penghargaan kepada peserta didik apabila mereka mampu mengikuti permainan dengan baik.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

Berikut ini dijabarkan langkah-langkah pembelajaran yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran pengembangan interaksi sosial.

- a. Peserta didik dikondisikan di dalam kelas. Ibu Eti menyapa peserta didik dan menjelaskan bahwa hari ini mereka akan bermain bersama.
- b. Peserta didik diajak bermain “Lingkaran Nama dan Gerakan”
 - 1) Peserta didik duduk membentuk lingkaran. Peserta didik dijelaskan mengenai cara bermain, yaitu:
 - a) Membentuk lingkaran.
 - b) Menyebutkan nama sendiri sambil melakukan gerakan unik.
 - c) Menirukan gerakan teman sebelumnya serta menyebutkan namanya.
 - 2) Ibu Eti memulai dengan menyebutkan namanya dan melakukan gerakan sederhana, misalnya tepuk tangan, melambaikan tangan, atau menganggukkan kepala.
 - 3) Peserta didik berikutnya menyebutkan nama Ibu Eti dan menirukan gerakannya, kemudian menyebutkan namanya sendiri dan melakukan gerakan baru.
 - 4) Permainan dilanjutkan dengan setiap peserta didik mengulangi nama dan gerakan teman sebelumnya, lalu menambahkan nama dan gerakannya sendiri.

- a) Kawa dan Wera yang kesulitan memahami cara bermain, diberikan bantuan verbal atau visual, misalnya dengan mengatakan, “Nak, lakukan gerakanmu lagi untuk membantu Kawa dan Wera.” Guru juga bisa menolong dengan menunjukkan gerakan yang benar.
 - b) Apabila Kawa dan Wera kesulitan mengingat urutan, Ibu Eti membagi kelompok menjadi kelompok kecil, sehingga hanya sedikit gerakan yang perlu diingat. Dalam kelompok kecil, mereka akan memiliki lebih banyak kesempatan untuk berlatih dan mengulang gerakan, sehingga dapat membantu mengingat urutan dengan lebih baik.
 - c) Ibu Eti meminta teman yang lebih mahir untuk membantu menunjukkan contoh gerakan dan memberikan semangat kepada mereka.
 - d) Apabila Kawa dan Wera masih kesulitan, Ibu Eti bisa mengubah sedikit aturan permainan pada kelompok Kawa dan Wera agar lebih mudah dipahami. Misalnya, menggunakan gerakan yang lebih sederhana.
 - e) Tak lupa Ibu Eti memberikan pujian dan penguatan positif kepada peserta didik saat permainan berlangsung.
 - f) Ibu Eti dapat memberikan variasi pada permainan dengan meminta kelompok dengan peserta didik yang lebih mahir untuk melakukan gerakan yang lebih kompleks atau dengan menambahkan elemen musik.
- 5) Setelah permainan selesai, Ibu Eti mengajak peserta didik untuk merefleksikan pengalaman bermain mereka.
- a) Kawa dan Wera dibimbing untuk menjawab pertanyaan yang mendorong mereka untuk menceritakan pengalamannya secara lebih detail.
 - b) Jika Kawa dan Wera kesulitan merangkai kalimat, Ibu Eti menyiapkan gambar-gambar ekspresi wajah yang menunjukkan

berbagai emosi seperti senang, sedih, marah, takut, dan lainnya. Ibu Eti dapat menunjukkan gambar-gambar tersebut. Misalnya, “Kawa, apakah kamu merasa seperti gambar ini (sambil menunjuk gambar wajah tersenyum) saat bermain tadi?”

- 6) Ibu Eti mengajak peserta didik untuk mengekspresikan perasaan mereka setelah bermain melalui gambar atau cerita singkat.
- c. Peserta didik dijelaskan bahwa mereka akan bermain peran. Ibu Eti mempersiapkan strategi berdiferensiasi dalam bermain.
- 1) Peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok. Ibu Eti menyiapkan skenario bermain peran yang berbeda tingkat kesulitannya untuk setiap kelompok
 - a) Untuk kelompok 1 yang cepat dalam pemahaman, diberikan skenario yang cukup sulit. Misalnya, dua ekstrakurikuler di sekolah terlibat dalam konflik mengenai penggunaan fasilitas atau jadwal latihan. Masing-masing ekstrakurikuler merasa bahwa hak mereka tidak dihormati. Peserta didik berperan sebagai ketua yang harus menjadi mediator, mendengarkan keluhan kedua belah pihak, serta membantu mereka menemukan solusi yang adil dan memuaskan semua pihak.
 - b) Untuk kelompok 2 yang memiliki kemampuan rata-rata dalam pemahaman diberikan skenario yang tidak terlalu rumit. Misalnya, peserta didik berperan sebagai ketua kelas dan teman sekelasnya. Mereka harus merencanakan kegiatan kelas dan mendiskusikan aturan kelas dengan cara yang demokratis dan menghormati hak setiap individu.

- c) Untuk kelompok 3 yang membutuhkan waktu lebih lama dalam pemahaman, diberikan skenario yang lebih sederhana dan konkret, dengan instruksi yang jelas. Misalnya, peserta didik berperan sebagai siswa yang ingin meminjam buku dari perpustakaan. Mereka harus memahami dan mengikuti prosedur peminjaman buku, menjaga buku dengan baik, dan mengembalikannya tepat waktu.
- 2) Peserta didik dijelaskan aturan bermain peran secara umum. Dalam bermain, ditekankan pentingnya kerja sama dan mengikuti skenario yang diberikan.
- a) Contoh aturan bermain peran:
 - Kerja Sama: harus bekerja sama dengan teman-teman dalam kelompok, kemudian saling membantu dan mendukung satu sama lain selama bermain peran.
 - Mengikuti Skenario: mengikuti cerita atau skenario yang sudah diberikan.
 - Berbicara Bergiliran: tunggu giliran untuk berbicara dan jangan menyela teman yang sedang berbicara.
 - Menghargai Teman: tidak boleh mengejek atau menertawakan teman saat bermain peran.
 - b) Ibu Eti menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas agar peserta didik, terutama Kawa dan Wera, dapat memahami penjelasan dengan baik.
 - c) Ibu Eti menyiapkan gambar untuk menggambarkan aturan bermain peran. Informasi secara visual ini membantu Kawa dan Wera lebih memahami aturan permainan.



Gambar 6.1. Contoh aturan bermain peran

- d) Apabila Kawa dan Wera masih kesulitan dalam memahami aturan, Ibu Eti juga memberikan demonstrasi langsung tentang bagaimana bermain peran yang baik. Misalnya, Ibu Eti bisa mengajak beberapa peserta didik lain untuk berpartisipasi dalam demonstrasi singkat dan memperagakan bagaimana cara bekerja sama, menunggu giliran, serta menghargai teman dengan tidak mengejek atau menertawakan teman.
 - e) Ibu Eti juga dapat meminta teman yang lebih mahir dan memahami aturan untuk membimbing Kawa dan Wera.
 - f) Setelah menjelaskan aturan, Ibu Eti memberikan kesempatan kepada peserta didik, termasuk Kawa dan Wera, untuk bertanya jika ada hal yang belum mereka pahami.
- 3) Peserta didik dalam setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan peran masing-masing dan bagaimana mereka akan memerankan skenario tersebut.

- a) Ibu Eti menyiapkan skenario visual untuk membantu Kawa dan Wera lebih memahami alur cerita dan peran mereka. Ibu Eti dapat memberikan skenario visual yang berisi gambar-gambar yang mewakili setiap adegan atau tindakan dalam bermain peran. Misalnya, Ibu Eti bisa membuat serangkaian gambar sederhana untuk menggambarkan setiap adegan atau tindakan penting dalam permainan peran. Contoh:



Gambar 6.2. Skenario penyelesaian Konflik

- b) Ibu Eti menyediakan peralatan bermain peran yang sesuai dengan skenario untuk membantu peserta didik, terutama Kawa dan Wera, lebih memahami peran mereka. Misalnya, jika skenario melibatkan situasi di perpustakaan, Ibu Eti dapat menyediakan buku-buku, kartu perpustakaan, dan membuat tanda "perpustakaan" sederhana. Jika skenarionya adalah tentang rapat OSIS, Ibu Eti menyiapkan meja, kertas, dan alat tulis untuk mencatat.
- c) Tak lupa Bu Eti juga meminta teman yang lebih mahir untuk selalu membimbing Kawa dan Wera.

- 4) Setelah berdiskusi, setiap kelompok diberikan waktu untuk berlatih dan mempersiapkan diri sebelum tampil. Ibu Eti memberikan bimbingan dan dukungan, terutama kepada kelompok 3 yang mungkin membutuhkan lebih banyak waktu dan bantuan untuk memahami peran dan dialog mereka.
 - a) Ibu Eti menggunakan bantuan verbal untuk memberitahukan giliran atau urutan skenario yang diperankan oleh Kawa dan Wera maupun peserta didik lainnya. Misalnya, "Sekarang giliran Kawa untuk berbicara" atau "Bagus sekali! Sekarang kita lanjutkan ke adegan berikutnya."
 - b) Ibu Eti juga dapat menggunakan bantuan visual, seperti menunjukkan kembali skenario visual.
 - c) Apabila Kawa dan Wera atau peserta didik lain terlihat bingung, Ibu Eti bisa mencontohkan atau mendemonstrasikan adegan yang harus mereka perankan.
- 5) Setiap kelompok bergiliran menampilkan skenario bermain peran mereka di depan kelas sesuai aturan bermain peran. Ibu Eti menggunakan strategi yang sama seperti saat latihan untuk membantu Kawa dan Wera tetap fokus dan terlibat dalam permainan.
 - a) Apabila Kawa dan Wera atau peserta didik lainnya lupa gilirannya, Ibu Eti memberikan pengingat secara verbal. Misal, "Kawa, sekarang giliranmu berbicara."
 - b) Ibu Eti juga dapat menggunakan bantuan visual, seperti menunjukkan kembali skenario visual.
 - c) Apabila Kawa atau Wera masih kesulitan dalam memperagakan adegan, Ibu Eti bisa kembali memberikan contoh dengan memperagakan adegan sesuai dengan skenario dengan benar.
 - d) Ibu Eti juga meminta teman-teman sekelompok Kawa dan Wera untuk membantu mengingatkan mereka tentang aturan atau dialog mereka.

- e) Tak lupa, Ibu Eti memberikan penguatan positif kepada semua peserta didik, terutama kepada Kawa dan Wera, atas usaha dan partisipasi mereka dalam bermain peran.
- 6) Setelah semua kelompok selesai bermain peran, Ibu Eti mengajak peserta didik untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka dengan memberikan pertanyaan pemantik, seperti, “Bagaimana perasaanmu saat bermain peran?” atau “Apa yang kamu pelajari dari bermain peran ini?”
 - a) Kawa dan Wera dibimbing untuk menjawab pertanyaan yang mendorong mereka untuk menceritakan pengalamannya secara lebih detail.
 - b) Jika Kawa dan Wera kesulitan merangkai kalimat, Ibu Eti menyiapkan gambar-gambar ekspresi wajah yang menunjukkan berbagai emosi, seperti senang, sedih, marah, takut, dan lainnya. Ibu Eti dapat menunjukkan gambar-gambar tersebut. Misalnya, “Kawa, apakah kamu merasa seperti gambar ini (sambil menunjuk gambar wajah tersenyum) saat bermain tadi? Atau mungkin seperti gambar ini (sambil menunjuk gambar wajah bingung)?”
- 7) Peserta didik diingatkan tentang pentingnya bermain bersama teman sebaya dan mengikuti aturan. Ibu Eti kembali memperlihatkan gambar aturan bermain peran dan menjelaskan bahwa aturan membantu kita agar permainan berjalan lancar dan semua orang senang.

6. Asesmen Pembelajaran

Untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran ini, guru dapat menggunakan penilaian unjuk kerja sebagai alat ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah panduan penilaian yang dapat digunakan.

Tabel 6.1 Asesmen Pembelajaran Fase C

No.	Tujuan Pembelajaran	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Peserta didik dapat melakukan kegiatan bermain bersama teman sebaya.	Aktif berpartisipasi dalam permainan dengan mandiri.	Berpartisipasi dalam sebagian besar permainan, tetapi perlu diingatkan atau dimotivasi.	Berpartisipasi dalam permainan, tapi harus diminta atau diarahkan.	Tidak berpartisipasi dalam permainan.
2	Peserta didik dapat melaksanakan aturan dalam permainan terstruktur.	Mampu mengikuti seluruh aturan permainan saat bermain peran dengan teman sebaya.	Mampu mengikuti 3 dari 4 aturan permainan saat bermain peran dengan teman sebaya.	Mampu mengikuti 2 dari 4 aturan permainan saat bermain peran dengan teman sebaya.	Mengikuti 1 dari 4 aturan permainan saat bermain peran dengan teman sebaya.

a. Nilai Maksimal: 8

b. Keterangan:

- 8: Peserta didik menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam melakukan permainan bersama teman sebaya dan mengikuti aturan dalam permainan.
- 7-6: Peserta didik menunjukkan kemampuan yang baik dalam melakukan permainan bersama teman sebaya dan mengikuti aturan dalam permainan.
- 5-4: Peserta didik menunjukkan kemampuan yang cukup dalam melakukan permainan bersama teman sebaya dan mengikuti aturan dalam permainan.
- 3-0: Peserta didik perlu bimbingan lebih lanjut dalam melakukan permainan bersama teman sebaya dan mengikuti aturan dalam permainan.

7. Alternatif Kegiatan Pembelajaran

Berikut adalah beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan berinteraksi sosial, yaitu bermain dengan teman sebaya dan melakukan permainan terstruktur.

a. Permainan Gobak Sodor.

Permainan ini merupakan permainan anak sekolah dasar yang dilaksanakan di halaman secara berkelompok dengan jalan permainan dilakukan dengan bebas dan berputar-putar Yunus dalam Ma'ruf & Mutmainah (2023). Peserta didik dibagi menjadi dua tim, yaitu tim penyerang dan tim bertahan. Tim penyerang berusaha melewati garis-garis, sementara tim bertahan berusaha menyentuh mereka. Jika ada penyerang yang tersentuh, ia menjadi 'batu'. Jika semua penyerang berhasil kembali ke garis awal tanpa tersentuh, mereka mendapatkan poin. Tim bergantian menyerang. Permainan dilanjutkan hingga mencapai skor atau waktu yang ditentukan. Gobak sodor mengajarkan peserta didik tentang kerja sama, strategi, dan sportivitas.

b. Permainan Ular Naga.

Permainan ular naga dilakukan oleh 5 atau 8 anak. Namun, bisa juga lebih, tergantung kebutuhan panjangnya ular naga yang akan dibuat. Permainan ini dilakukan dengan kompak. Dua orang anak saling berpegangan membentuk pintu gerbang. Anak-anak yang lain berpegangan pada pinggang orang yang di depannya membentuk ular naga (Rizki, 2017). Seluruh peserta didik menyanyikan lagu pengiring, "Ular naga panjangnya bukan kepalang, menjalar-jalar selalu kian kemari. Umpan yang lezat itulah yang dicari. Kini dianya yang terbelakang." Ketika lagunya habis, salah satu pemain yang menjadi gerbang akan menurunkan tangannya dan menangkap salah satu pemain dengan cepat. Permainan ular naga tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dan mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan kepatuhan pada aturan.



8. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
<p>Kegiatan remedial dapat dilakukan apabila peserta didik belum mampu mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan berinteraksi sosial, yaitu bermain dengan teman sebaya dan melakukan permainan terstruktur. Pada kegiatan remedial ini, guru dapat mengulangi strategi pembelajaran yang dilakukan:</p> <ol style="list-style-type: none">Menerapkan alternatif kegiatan pembelajaran lain jika pada strategi sebelumnya tidak menunjukkan peningkatan kemampuan pada peserta didik.Memberikan bimbingan secara personal kepada peserta didik yang membutuhkan perhatian khusus.Libatkan peserta didik yang lebih mampu untuk membantu teman sebayanya yang mengalami kesulitan.	<p>Kegiatan pengayaan dilakukan apabila peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan target waktu yang ditetapkan.</p> <p>Guru dapat memberikan permainan yang memiliki aturan lebih kompleks seperti:</p> <ol style="list-style-type: none">Catur. Peserta didik belajar untuk mengikuti aturan pergerakan bidak catur, mengembangkan strategi, dan bersaing secara sehat dengan teman sebaya.Scrabble. Peserta didik diajak untuk menyusun kata, mengembangkan kosakata, berhitung, dan bersaing secara sportif dengan teman sebaya.

9. Refleksi

Refleksi pembelajaran adalah proses bagi guru untuk mengevaluasi pengalaman mengajar yang telah dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk menganalisis apa yang mudah untuk dicapai dan sulit dicapai dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat merencanakan pembelajaran berikutnya dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Contoh refleksi adalah sebagai berikut.

- a. Kegiatan apa yang paling efektif dalam meningkatkan kemampuan mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan berinteraksi sosial, yaitu ketika bermain dengan teman sebaya dan melakukan permainan terstruktur?
- b. Apa kesulitan atau hambatan yang muncul selama kegiatan bermain?
- c. Kemajuan apa yang telah dicapai peserta didik dalam mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan berinteraksi sosial, yaitu ketika bermain dengan teman sebaya dan melakukan permainan terstruktur?
- d. Aspek apa yang masih perlu ditingkatkan dalam kegiatan selanjutnya?
- e. Apakah ada perubahan perilaku anak di luar sesi pembelajaran, misalnya di rumah atau di sekolah?
- f. Apa rencana pembelajaran selanjutnya untuk mendukung perkembangan anak?

10. Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Berikut adalah beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan bersama orang tua untuk mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan berinteraksi sosial, yaitu bermain dengan teman sebaya dan melakukan permainan terstruktur.

- a. Permainan kartu untuk mengenalkan konsep aturan permainan, giliran, menang dan kalah, serta kerja sama. Orang tua dapat memilih permainan papan atau kartu yang sesuai dengan usia anak (misalnya ular tangga). Jelaskan aturan permainan dengan jelas dan sederhana. Orang tua dapat mendampingi anak selama bermain, ingatkan mereka untuk mengikuti aturan, menunggu giliran, dan menghargai hasil permainan. Berikan pujian atas perilaku positif dan berikan kesempatan untuk mencoba lagi jika kalah.
- b. Membangun menara dari balok. Permainan ini mengajarkan konsep kerja sama, komunikasi, dan mengikuti instruksi. Orang tua dan anak dapat bergantian menyusun balok untuk membangun menara setinggi mungkin. Aturan dapat dibuat, seperti setiap orang hanya boleh menyusun satu balok dalam satu giliran. Permainan berlanjut hingga menara mencapai ketinggian tertentu atau roboh. Jika menara roboh, permainan dapat dimulai lagi dari awal atau pemain dapat mencoba memperbaiki menara yang ada. Berikan pujian pada anak jika mereka berhasil menyusun balok.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Pengembangan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Autis
untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB

Penulis: Mita Apriyanti dan Fajri Hawa Isniani Sia

ISBN: 978-634-00-0743-5



Bab

7

Berteman dengan Belawan

A. Ruang Lingkup

Aturan dalam antrre.

Aturan berkunjung ke rumah orang lain.

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menunjukkan sportivitas ketika berinteraksi sosial, mengenal aturan sosial di lingkungan.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu melakukan kegiatan antrre saat berada di tempat umum.
2. Peserta didik mampu melaksanakan aturan untuk berkunjung ke rumah orang lain.

D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas

1. Pada materi ini, guru dapat melakukan pembelajaran dalam dua *setting*, yaitu di dalam kelas dan di luar kelas.
2. Pembelajaran langsung dengan metode praktik akan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi peserta didik autis dalam memahami dan mempraktikkan kemampuan untuk mengantar dan berkunjung ke tempat orang lain sesuai dengan aturan sosial yang berlaku.
3. Alokasi waktu untuk pembelajaran pada materi ini dapat ditetapkan sebanyak 4 kali pertemuan, dengan pembagian 1 kali pertemuan untuk mengenalkan konsep materi di dalam kelas dan 3 kali pertemuan untuk pembelajaran langsung yang bisa dilakukan oleh guru di luar kelas. Namun, alokasi waktu ini dapat disesuaikan kembali dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Setiap peserta didik mungkin akan menunjukkan

penguasaan keterampilan yang berbeda-beda, sehingga diperlukan tambahan waktu bagi peserta didik yang belum menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.

E. Materi Pokok

Rancangan pembelajaran pada Fase D ini akan berfokus pada pengenalan 3 kompetensi bagi peserta didik autis, yaitu melakukan kegiatan antre, berbagi, serta mengenal adab aturan ketika bertamu di rumah orang lain. Rancangan pembelajaran yang dibuat akan terbagi menjadi 2 kegiatan belajar, yaitu:

1. Kegiatan belajar 1 yang berisi pembelajaran tentang antre dan berbagi.
2. Kegiatan belajar 2 yang berisi pembelajaran melaksanakan aturan ketika berkunjung ke rumah orang lain.

Sebetulnya, kedua kompetensi ini merupakan bagian dari aturan sosial yang perlu untuk diketahui oleh peserta didik autis. Di fase ini, peserta didik autis diharapkan akan bisa melakukan ketiga kompetensi tersebut dalam berbagai situasi sosial yang nantinya mereka akan temui di kehidupan sehari-hari.

a. Antre

Antre merupakan salah satu kegiatan yang perlu diajarkan kepada peserta didik autis. Antre erat kaitannya dengan kemampuan menunggu atau menahan diri. Peserta didik autis mengalami kesulitan dalam menunggu sesuatu karena mereka belum memahami konsep waktu. Dengan demikian, guru bisa memberikan penjelasan tentang berapa lama mereka harus menunggu, misalnya apakah 1 menit atau 1 jam, pada saat mereka diminta untuk menunggu ataupun antre. Selain itu, peserta didik autis juga perlu dijelaskan alasan mengapa harus menunggu sesuatu. Misalnya, ketika mereka naik kendaraan umum, mereka harus menunggu sampai semua penumpang di halte naik ke bus dahulu.

b. Aturan Berkunjung ke Rumah Orang Lain

Bertamu atau mengunjungi rumah teman maupun keluarga merupakan kegiatan yang perlu dikenalkan kepada peserta didik autis. Kegiatan bertamu dapat menjadi salah satu latihan bagi peserta didik autis untuk memahami situasi sosial pada lingkungan yang baru. Selain itu, peserta didik autis juga dapat beradaptasi dengan perubahan yang dialami. Mereka perlu diajari hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan pada saat bertamu. Hal ini penting agar mereka dapat berperilaku kooperatif selama kegiatan bertamu dan memahami etika ketika mengunjungi suatu tempat.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengajarkan aturan sosial adalah dengan bermain peran. Bermain peran dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik autis. Tentunya kegiatan bermain peran ini dapat dikombinasikan dengan strategi lain, yaitu penggunaan bantuan (*prompt*), penggunaan papan visual untuk menjelaskan rangkaian kegiatan yang harus dilakukan, serta penggunaan video pembelajaran yang berisi materi aturan dalam melakukan sesuatu.

F. Kegiatan Belajar

Studi Kasus 1

Hari ini Sekolah Khusus Bunda Tiara mengadakan kegiatan *market day* untuk melatih kemampuan sosial dan kewirausahaan seluruh peserta didik. Belawan, peserta didik autisme kelas 8, sudah menunggu di depan kelas untuk membeli makanan dan minuman. Tidak lama, Belawan langsung menuju meja yang ramai menjual donat dan makanan ringan kesukaannya. Belawan langsung maju ke depan meja dan tidak mau antri di belakang. Dia langsung mengambil 2 donat dan memberikan uang Rp2.000 kepada penjual. Bu Mina, yang saat itu melihat, mendekati Belawan dan memintanya untuk mengantre dahulu sebelum membeli sesuatu, tapi Belawan tidak mempedulikannya. Saat makan di depan kelas, Agam mendekati Belawan dan meminta makanan ringan yang dibawa Belawan. Namun, Belawan berteriak dan cepat-cepat pergi membawa makanannya. Sebagai guru kelas 8, Bu Mina sudah memahami bahwa selama ini Belawan memang masih kesulitan jika diminta untuk antri. Belawan juga sulit untuk berbagi sesuatu kepada orang lain. Dia akan menyimpan makanan serta alat tulisnya rapat-rapat jika ada yang ingin meminjamnya.

Orang tua Belawan juga bercerita kepada Bu Mina jika Belawan sering masuk ke rumah tetangga tanpa permissi untuk mengambil makanan atau benda yang menarik perhatiannya. Walaupun tetangga sekitar rumah Belawan sudah memahami kondisinya, orang tua Belawan sering merasa tidak enak hati jika Belawan berperilaku seperti itu.

Belawan sebenarnya adalah peserta didik autisme yang kemampuan belajarnya cukup baik. Belawan juga mampu berkomunikasi secara verbal dengan orang lain walaupun hanya dengan menggunakan kalimat pendek. Bu Mina merasa bahwa Belawan perlu untuk diajarkan tentang keterampilan sosial, seperti berbagi dan antri agar dia mampu mengikuti aturan yang berlaku ketika berinteraksi dengan orang lain di tempat umum. Selain itu, Bu Mina juga akan menambahkan materi pembelajaran tentang aturan berkunjung ke rumah orang lain.

G. Persiapan Belajar

Sahabat guru, Bu Mina akan mengajarkan tentang aturan ketika antre, dan berkunjung ke rumah orang lain. Sebelumnya, Bu Mina terlebih dulu akan menyusun profil peserta didik di kelasnya. Bu Mina menyusun profil Belawan ini agar dapat dipetakan kemampuan, hambatan, serta kebutuhan belajar dari Belawan dalam pembelajaran program kebutuhan khusus.

Berikut ini adalah profil peserta didik yang telah disusun oleh Bu Mina.

Nama : Belawan Riang

Usia : 15 tahun

Kebutuhan Khusus : Autis

Jenjang : SMPLB

Ranah Elemen Interaksi Sosial

Hambatan	<ul style="list-style-type: none">• Belawan belum mampu melakukan kegiatan menunggu giliran dengan orang lain ketika menginginkan sesuatu.• Belawan belum bisa berbagi makanan ataupun benda yang dimiliki dengan orang lain.• Belawan belum mampu meminta jika menginginkan sesuatu.• Belawan belum mengerti aturan ketika berkunjung ke tempat orang lain.• Belawan masih terburu-buru dalam melakukan sesuatu.
Potensi	<ul style="list-style-type: none">• Belawan sudah mampu memahami instruksi verbal yang disampaikan orang lain.• Belawan sudah mampu menjawab pertanyaan secara verbal.• Belawan sudah mampu membaca kalimat.

Kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> • Belawan membutuhkan pembelajaran tentang aturan sosial, yaitu menunggu giliran atau antri. • Belawan membutuhkan pembelajaran dengan materi berbagi dengan teman di kelas. • Belawan membutuhkan pembelajaran tentang aturan berkunjung ke tempat orang lain, di antaranya: <ul style="list-style-type: none"> - mengucapkan salam, - mengetuk pintu, - masuk setelah dipersilakan, - menyapa pemilik rumah, dan - duduk dengan rapi.
-----------	---

Berdasarkan profil yang telah disusun tersebut, Bu Mina kemudian membuat rancangan pembelajaran yang akan diterapkan di kelasnya untuk mengajarkan keterampilan antri, berbagi, dan adab bertamu kepada peserta didiknya. Rancangan pembelajaran ini telah disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran mata pelajaran Program Kebutuhan Khusus Autis elemen Interaksi Sosial.

1. Capaian Pembelajaran Elemen Interaksi Sosial

Peserta didik mampu menunjukkan sportivitas ketika berinteraksi sosial serta mengenal aturan sosial di lingkungan.

2. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu melakukan kegiatan antri saat kegiatan bersama di sekolah.

3. Alokasi Waktu

- a. Pembelajaran untuk mengajarkan kemampuan berbagi dan antri dilakukan dalam waktu 4 kali pertemuan (@35 menit), sedangkan untuk pembelajaran untuk mengajarkan adab bertamu dilaksanakan dalam waktu 2 kali pertemuan. Namun, alokasi waktu ini bersifat fleksibel serta menyesuaikan dengan kondisi belajar masing-masing peserta didik.



- b. Keterampilan berbagi dan antri dapat dilakukan selama kegiatan belajar mengajar di sekolah, baik dalam *setting* pembelajaran maupun aktivitas lainnya.

4. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Guru dapat mulai mengajarkan keterampilan antri maupun aturan berkunjung ke rumah orang lain pada *setting* lingkungan kelas.
- b. Guru dapat menggunakan bantuan papan visual dan tulisan yang ditempel di dinding kelas.
- c. Guru dapat melakukan praktik langsung untuk mengantre maupun bertamu pada kondisi riil, misalnya dengan berkunjung ke swalayan, pasar, ataupun halte bus.
- d. Pada pembelajaran aturan berkunjung ke rumah orang lain, guru bisa melakukan praktik pembelajaran di ruang khusus di sekolah yang di-*setting*, seperti ruang tamu di rumah.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial Kegiatan Belajar 1: Antri di Tempat Umum

- a. Peserta didik menempati ruang kelas yang sebelumnya telah di-*setting* oleh guru, seperti ruang pertemuan.
- b. Guru sudah menyiapkan laptop, layar, pengeras suara, dan menata kursi dan meja berbentuk setengah lingkaran. Guru juga sudah mencetak kertas tiket untuk peserta didik dan menyiapkan wadah dan donat di atas piring
- c. Hari ini, peserta didik dan guru akan melakukan pembelajaran bermain peran menonton bioskop bersama.
- d. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang film yang akan dilihat bersama nanti.



Film Kartun Animasi Anak Ayo Antri dari tautan https://buku.kemdikbud.go.id/s/Autis1_video_a



- e. Peserta didik melihat media papan visual yang dibuat oleh guru tentang rangkaian aktivitas yang harus dilakukan oleh peserta didik, yaitu:

Gambar 7.1. Papan visual Aktivitas Pembelajaran Bermain Peran

Kegiatan Belajarku

Menonton Bersama



- 1) berdiri berbaris dan antre di luar kelas untuk masuk ke dalam kelas dan mendapatkan tiket,



- 2) meminta tiket kepada guru,



- 3) melihat film bersama teman-teman,



- 4) bercerita tentang film yang dilihat, dan



- 5) menempel stiker emosi.

- f. Peserta didik diarahkan oleh guru untuk berbaris rapi dan antre masuk ke dalam kelas.
- 1) Belawan dapat ditempatkan di barisan paling belakang untuk untuk mengajarkan keterampilan menunggu giliran dan mengantre.
 - 2) Sahabat guru bisa meminta bantuan tutor sebaya jika Belawan menolak antre.
- g. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang aturan antre melalui papan visual yang dipampangkan. Papan visual berisi penjelasan jika aku mengantre, aku harus:
1. berdiri di belakang teman,
 2. melihat ke arah depan,
 3. tangan berada di samping atau dimasukkan ke saku celana,
 4. tidak berbicara, dan
 5. tetap berjalan mengikuti teman di depanmu.





Gambar 7.2. Papan visual mengantri

- h. Peserta didik kemudian mengambil tiket dan duduk di dalam kelas.
- i. Peserta didik bersama-sama melihat film yang diputar di kelas.
- j. Peserta didik dibimbing oleh guru untuk menyebutkan satu per satu isi film yang ditonton.
- k. Peserta didik kemudian diminta untuk menceritakan pengalaman pembelajaran hari ini.
- l. Peserta didik kemudian mengambil stiker emosi dan ditempelkan pada papan emosi.
- m. Peserta didik kemudian dibimbing oleh guru untuk melakukan refleksi pembelajaran hari ini.

6. Asesmen Pembelajaran

Pada pembelajaran di Fase D ini, guru dapat melakukan asesmen pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi sebagai berikut.

Tabel 7.1 Asesmen Pembelajaran Fase D perihal Antre

Perilaku	Skor		
	3	2	1
Berdiri sesuai baris / di belakang teman.			
Pandangan mata ke arah depan.			
Tangan berada di samping.			
Tidak berbicara selama mengantre.			
Berjalan mengikuti antrean.			

Rubrik Penilaian:

- 3: Sering, jika dilakukan dalam rentang waktu lebih dari 10 menit.
- 2: Kadang-kadang, jika dilakukan dalam rentang waktu 5-10 menit.
- 1: Jarang, jika dilakukan dalam rentang waktu kurang dari 5 menit.

7. Alternatif Kegiatan Pembelajaran

Ada berbagai macam kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengajarkan kemampuan berbagi dan antre, baik melalui aktivitas pembelajaran di rumah maupun di sekolah. Berikut ini merupakan beberapa alternatif untuk melakukan aktivitas pembelajaran yang bisa dilakukan oleh sahabat guru:

a. Bermain Kelompok “Membangun Rumah”

Permainan ini bisa dilakukan di kelas maupun luar ruangan. Caranya, dibuat satu kelompok dengan peserta didik autis dan teman-teman yang lain. Kemudian kelompok ini diberi tugas untuk membangun sebuah bangunan rumah menggunakan media balok kayu. Dalam permainan ini, setiap peserta didik dapat bergiliran menyusun balok menjadi bangunan rumah. Karena sifatnya saling bergantian, maka peserta didik belajar menunggu giliran atau antre untuk melengkapi bagian rumah. Guru bisa menggunakan bantuan kartu untuk memudahkan peserta didik memahami kapan dirinya bisa bermain dan menunggu.

b. Memahami Aturan Berkunjung

Pembelajaran untuk mengajarkan tentang aturan berkunjung ke rumah orang lain dapat dilakukan di sekolah pada setiap pergantian kelas. Guru dapat mempraktikkan aturan dalam bertamu ketika peserta didik akan berpindah kelas. Misalnya, ketika akan memasuki ruang kelas musik, guru bisa membimbing peserta didik untuk mempraktikkan aturan bertamu atau berkunjung.

8. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
<p>Kegiatan remedial dapat dilakukan apabila peserta didik belum mampu menguasai kompetensi yang telah ditetapkan di awal. Pada kegiatan remedial ini, guru dapat melakukan beberapa hal berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">Mengulangi strategi pembelajaran yang dilakukan. Aktivitas pembelajaran dapat disederhanakan dengan memecah kegiatan pembelajaran untuk mengajarkan masing-masing satu kompetensi saja.Melakukan pendampingan ketika pembelajaran kepada peserta didik yang belum menguasai materi pembelajaran.	<p>Kegiatan pengayaan dilakukan apabila peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan target waktu yang ditetapkan. Pengayaan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kontak mata sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">Mengajarkan kemampuan untuk berbagi, antre, dan bertamu pada <i>setting</i> yang lebih luas dan kompleks, misalnya mengunjungi perpustakaan sekolah atau mengunjungi swalayan.Melakukan pembiasaan kegiatan berbagi dan antre dalam aktivitas rutin di sekolah seperti berbaris sebelum memasuki kelas.

9. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh guru untuk menilai pembelajaran yang telah diterapkan secara keseluruhan. Pada kegiatan refleksi ini, guru dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut.

- Apakah langkah pembelajaran yang saya terapkan hari ini sudah tepat untuk mengajarkan kemampuan antre?
- Apakah aturan belajar yang saya terapkan di kelas sudah dilaksanakan secara konsisten?
- Apakah media pembelajaran yang saya gunakan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran hari ini?
- Apakah saya sudah tepat memberikan penguat perilaku kepada peserta didik?
- Apa yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam melakukan pembelajaran pada hari ini?

10. Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Sahabat guru, keterlibatan orang tua dalam mengajarkan keterampilan sosial ini pada peserta didik autisme di lingkungan rumah dan masyarakat sangat penting. Berikut ini adalah contoh inspirasi kegiatan yang bisa dilakukan di rumah oleh orang tua.

- Membuat papan apresiasi di rumah. Papan ini berisi kegiatan yang telah dilakukan oleh peserta didik di sekolah. Di papan ini, orang tua ataupun peserta didik dapat menuliskan hal-hal yang sudah dilakukan oleh anak, misalnya “hari ini, aku berbagi jeruk yang kubawa dengan temanku” atau “hari ini aku mengetuk pintu ruang kelas lukis sebelum masuk”.



Gambar 7.3. Papan Apresiasi

- b. Orang tua dapat membiasakan peserta didik untuk ikut terlibat dalam aktivitas orang tua yang di dalamnya terdapat kegiatan antri, misalnya ikut antri saat membayar ketika berbelanja di warung atau toko terdekat, antri untuk membeli tiket saat bepergian dengan kendaraan umum, dan antri untuk bermain di tempat bermain umum.
- c. Kegiatan antri juga bisa dibiasakan di rumah dengan aktivitas menyenangkan bersama keluarga, misalnya antri untuk mendapatkan makanan yang dimasak ibu atau antri dengan saudara untuk bersalaman dengan ayah ketika mau berangkat sekolah.

H. Kegiatan Belajar 2

1. Capaian Pembelajaran Elemen Interaksi Sosial

Peserta didik mampu menunjukkan sportivitas ketika berinteraksi sosial dan mengenal aturan sosial di lingkungan.

2. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu melakukan aturan dalam berkunjung ke rumah orang lain.

3. Alokasi Waktu

Pembelajaran untuk mengidentifikasi aturan berkunjung ke rumah orang lain dilaksanakan dalam waktu 2 kali pertemuan (masing-masing @35 menit). Namun, alokasi waktu ini bersifat fleksibel menyesuaikan dengan kondisi belajar masing-masing peserta didik.

4. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi sosial

- a. Pada pembelajaran adab bertamu, guru bisa melakukan praktik pembelajaran di ruang khusus di sekolah yang di-*setting* seperti ruang tamu di rumah.

- b. Pembelajaran untuk mengajarkan tentang adab bertamu dapat dilakukan di sekolah di setiap pergantian kelas. Guru bisa mempraktikkan setiap aturan dalam bertamu. Ketika peserta didik akan berpindah kelas, misalnya ketika akan memasuki ruang kelas musik, maka guru bisa membimbing peserta didik untuk mempraktikkan aturan bertamu atau berkunjung.
- c. Di dalam ruang kelas dapat ditempelkan gambar tentang perilaku yang baik saat berada di dalam ruangan kelas. Hal ini bertujuan membantu peserta didik membiasakan diri berperilaku baik di dalam ruangan, misalnya duduk dengan sopan, tidak berteriak, dan mengetuk pintu ketika akan masuk ruangan.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

Kegiatan Belajar 2 : Adab Bertamu

- a. Peserta didik menempati ruang kelas yang sebelumnya telah di-*setting* oleh guru seperti ruang tamu di rumah.
- b. Guru sudah menyiapkan meja dan kursi yang dibentuk seperti meja kursi di rumah, makanan ringan di dalam toples, air minum, dan media gambar.
- c. Hari ini peserta didik dan guru akan melakukan pembelajaran bermain peran bertamu ke rumah teman.
- d. Peserta didik dibagi menjadi 2 peran, yaitu orang yang bertamu dan pemilik rumah.
- e. Sebelum praktik bermain peran, peserta didik melihat media papan visual yang dibuat oleh guru tentang rangkaian aktivitas bertamu yang harus dilakukan oleh peserta didik, yaitu:



Gambar 7.4. Papan visual Aturan Berkunjung ke Rumah Orang lain

- f. Peserta didik diberikan penjelasan tentang mana saja kegiatan yang dilakukan oleh pemilik rumah dan orang yang bertamu. Belawan dapat diberikan peran sebagai orang yang bertamu.
- g. Peserta didik kemudian melakukan kegiatan bermain peran dengan urutan kegiatan yang ada pada papan visual. Guru dapat berperan sebagai teman Belawan yang mendampingi Belawan melakukan kegiatan bertamu
- h. Peserta didik kemudian dibimbing oleh guru untuk bertukar peran.
- i. Setelah selesai bermain peran, peserta didik kemudian mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan yang dilakukan hari ini.
- j. Peserta didik kemudian mengisi lembar kerja yang diberikan oleh guru.
- k. Setelah selesai mengisi lembar kerja, peserta didik kemudian melihat tayangan video tentang adab bertamu.
- l. Peserta didik dibimbing oleh guru melakukan refleksi pembelajaran hari ini.

6. Asesmen Pembelajaran

Pada pembelajaran ini guru dapat melakukan asesmen pembelajaran dengan menggunakan lembar penilaian. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan secara lisan tentang 5 aturan dalam berkunjung ke rumah orang lain:

Lembar Penilaianku!

Sebutkan 5 Aturan jika kita mengunjungi rumah orang lain!

1. Mengetuk Pintu

2.

3.

4.

5.

Selain menggunakan lembar kerja di atas, asesmen pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan lembar observasi sebagai berikut.

Tabel 7.2 Asesmen Pembelajaran Fase D perihal Bertamu

Perilaku	Skor		
	3	2	1
Mengetuk pintu.			
Mengucapkan salam.			
Masuk ke rumah setelah dipersilakan.			
Bersalaman.			
Duduk di kursi.			
Menyapa pemilik rumah.			
Menyampaikan tujuan bertamu/berkunjung.			
Mengambil makanan di dalam toples.			
Minum air minum yang dihidangkan.			
Meminta izin pulang.			
Mengucapkan terima kasih.			

Rubrik Penilaian:

- 3: Sering, jika dilakukan lebih dari 3 kali saat berkunjung.
- 2: Kadang-kadang, jika dilakukan 2 kali saat berkunjung.
- 1: Jarang, jika dilakukan lebih dari 1 kali saat berkunjung.

7. Alternatif Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan untuk mengajarkan adab bertamu dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya, baik di rumah maupun di sekolah. Berikut ini merupakan beberapa alternatif untuk melakukan aktivitas pembelajaran yang bisa dilakukan oleh sahabat guru.

- Pengenalan aturan berkunjung ke rumah orang lain dapat dilakukan dengan melakukan praktik berkunjung ke ruangan lain di sekolah saat pembelajaran. Peserta didik dapat diajak mengunjungi perpustakaan, ruang kepala sekolah, ataupun ruang kelas lain untuk mempraktikkan tata cara bertamu.

- b. Sahabat guru juga bisa membuat proyek bersama peserta didik, yaitu membuat film tentang adab bertamu. Di dalam film, dapat disisipkan lagu yang menarik tentang adab bertamu. Lagu bisa diciptakan bersama dengan guru kesenian.

8. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
<p>Kegiatan remedial dapat dilakukan apabila peserta didik belum mampu menguasai kompetensi yang telah ditetapkan di awal. Pada kegiatan remedial ini guru dapat melakukan beberapa hal berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengulangi strategi pembelajaran yang dilakukan. Aktivitas pembelajaran dapat disederhanakan dengan memecah kegiatan pembelajaran untuk mengajarkan masing-masing satu kompetensi saja. b. Menerapkan alternatif kegiatan pembelajaran lain jika pada strategi sebelumnya tidak menunjukkan peningkatan kemampuan pada peserta didik. 	<p>Kegiatan pengayaan dilakukan apabila peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan target waktu yang ditetapkan. Pengayaan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kontak mata sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengajarkan kemampuan untuk bertamu pada <i>setting</i> yang lebih luas dan kompleks, misalnya mengunjungi teman yang sakit. b. Mengenalkan aturan sosial baru kepada peserta didik yang berkaitan dengan menjalin hubungan dengan orang lain, misalnya menghadiri undangan pesta ulang tahun atau merayakan hari raya bersama keluarga.

9. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh guru untuk menilai pembelajaran yang telah diterapkan secara keseluruhan. Pada kegiatan refleksi ini, guru dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut.

- a. Apakah peserta didik merasa kesulitan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan?
- b. Apakah media yang saya gunakan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran hari ini?
- c. Apakah strategi pembelajaran yang sudah saya pilih sudah tepat sesuai dengan materi dan tujuan yang telah ditetapkan?
- d. Apakah saya sudah tepat dalam memberikan penguatan perilaku pada peserta didik?

10. Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Sahabat guru, keterlibatan orang tua dalam mengajarkan keterampilan sosial ini sangat penting. Berikut ini adalah contoh inspirasi kegiatan yang bisa dilakukan di rumah oleh orang tua.

- a. Mengajak peserta didik untuk berkunjung ke rumah saudara ataupun teman secara berkala. Sebelum melakukan kunjungan, orang tua bisa memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang hal-hal yang sebaiknya dilakukan ketika berkunjung. Orang tua bisa menggunakan bantuan cerita sosial yang berisi gambar dan kalimat yang menjelaskan hal-hal yang harus dilakukan ketika berkunjung ke rumah orang lain. Orang tua juga bisa sesekali menggunakan alat transportasi umum ketika bepergian. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar antre di halte bus, berbagi tempat duduk ketika di kendaraan umum, dan menunggu bus berangkat.

- b. Bermain peran di rumah bersama keluarga dapat menjadi alternatif kegiatan yang menarik untuk dilakukan pada saat akhir pekan. Orang tua dapat mengajak seluruh anggota keluarga bermain peran di rumah dan mempraktikkan adab bertamu. Hal ini tentunya selaras dengan pembelajaran yang dilakukan sekolah. Permainan ini mampu memberikan pengalaman belajar yang riil kepada peserta didik ketika bertamu maupun menerima tamu di rumahnya sendiri.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Pengembangan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Autis
untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB

Penulis: Mita Apriyanti dan Fajri Hawa Isniani Sia

ISBN: 978-634-00-0743-5



Bab

8

Kahayan Belajar Berbagi dan Bertanggung Jawab

A. Ruang Lingkup

Berbagi dengan teman di sekolah.

Menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif.

Mengidentifikasi kenakalan dan kriminalitas.

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menunjukkan sikap kebersamaan pada saat berinteraksi sosial, berbagi dengan orang lain, mengenal kenakalan remaja dan tindak kriminal (perkelahian, penyalahgunaan NAPZA, seks bebas, dan sebagainya).

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat melakukan kegiatan berbagi dengan teman di sekolah.
2. Peserta didik dapat menerima ajakan positif.
3. Peserta didik dapat menjauhi ajakan negatif.
4. Peserta didik dapat mengidentifikasi kenakalan dan kriminalitas.

D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas

1. Guru dapat menyesuaikan alokasi waktu pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta kondisi peserta didik di kelas. Misalnya, guru bisa memberikan kesempatan berbagi, menerima ajakan positif dan menolak ajakan negatif, serta mengenal kenakalan dan kriminal selama 12 kali pembelajaran (@40 menit). Target ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi serta perkembangan setiap peserta didik.
2. Guru menciptakan suasana kelas yang kondusif, nyaman, dan mendukung pembelajaran sosial.

3. Guru dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah, seperti taman, lapangan, atau area lainnya, sebagai tempat belajar alternatif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan relevan bagi peserta didik.

E. Materi Pokok

Pada Fase E, pembelajaran bagi peserta didik autis difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu:

1. Berbagi

Berbagi adalah keterampilan sosial mendasar yang biasanya diperoleh sebagian besar anak saat mereka tumbuh dan berinteraksi dengan orang lain. Kegiatan berbagi ini dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial secara positif antara peserta didik autis dengan teman sebayanya (Marzullo-Kerth, 2011).

Terdapat 3 komponen utama dalam kegiatan berbagi, yaitu menawarkan, meminta, dan menerima. Kemampuan berbagi tidak hanya sebatas memberikan apa yang dimiliki kepada orang lain. Dalam konsep berbagi, di dalamnya juga termasuk menggunakan suatu benda secara bersama, misalnya bermain bersama dengan *puzzle* atau menggunakan satu komputer untuk melihat video bersama-sama.

Melalui aktivitas berbagi, peserta didik autis dapat belajar tentang konsep memberi dan menerima. Mereka juga dapat mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi serta mengembangkan rasa empati terhadap orang lain.

2. Membuat Pilihan yang Baik

Peserta didik dilatih untuk mengenali dan menerima ajakan positif, serta menolak ajakan negatif dari teman sebaya atau orang lain. Ryan dalam Obiageli, & Nasiru (2021) mengatakan bahwa tekanan teman sebaya bisa positif atau negatif, tetapi kebanyakan digambarkan sebagai hal yang negatif. Teman, keluarga, dan orang lain dapat memiliki dampak merugikan atau bermanfaat pada remaja.

Sahabat guru, meskipun tekanan teman sebaya seringkali dikaitkan dengan hal-hal negatif, penting untuk diingat bahwa teman sebaya juga dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan. Oleh karena itu, mari kita bantu peserta didik autis kita untuk membedakan antara keduanya. Bagaimana caranya?

- a. Ajakan positif biasanya jelas dan spesifik, serta menghormati pilihan mereka untuk ikut atau tidak. Fokusnya pada kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat, dengan bahasa yang positif dan ramah. Misalnya, "Ayo kita pergi ke perpustakaan untuk melihat buku terbaru!".
- b. Ajakan negatif cenderung tidak jelas atau memaksa, bahkan mungkin tidak menyebutkan aktivitas yang akan dilakukan. Ajakan ini mengabaikan pilihan peserta didik dan bisa berfokus pada kegiatan yang merugikan atau tidak pantas. Selain itu, bahasa yang digunakan pun mungkin negatif atau mengintimidasi. Misalnya, "Ayo kita bolos pelajaran terakhir, enggak ada yang bakal tahu kok!".

3. Menghindari Kenakalan dan Kriminalitas

Peserta didik diberikan pemahaman yang jelas tentang berbagai bentuk kenakalan dan kriminalitas, serta dampak negatifnya bagi diri sendiri dan orang lain. Peserta didik juga dibimbing mengenali tanda-tanda perilaku negatif dan situasi yang berpotensi mengarah kepada tindakan kriminal. Sudarsono dalam Asrori, M.Pd.I., & Munawir, Dr. H. (2020) mendefinisikan kenakalan adalah perbuatan tidak baik dan bersifat mengganggu ketenangan orang lain, tingkah laku yang melanggar norma kehidupan masyarakat. Sedangkan Kartono (dalam Putra, Martha, Fikram, & Yuhan, 2020) mendefinisikan kriminalitas merupakan segala macam bentuk tindakan dan perbuatan yang merugikan secara ekonomis dan psikologis yang melanggar hukum yang berlaku dalam negara Indonesia serta norma-norma sosial dan agama. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kenakalan merujuk pada perilaku yang tidak

baik, mengganggu, dan melanggar norma sosial, sedangkan kriminalitas mencakup tindakan yang melanggar hukum, norma sosial, dan agama, serta menimbulkan kerugian baik secara psikologis maupun ekonomis.

Sahabat guru, jika tidak ditangani dengan tepat, kenakalan remaja yang termasuk dalam kategori perilaku tidak baik dan melanggar norma sosial dapat meningkat menjadi tindakan kriminal yang melanggar hukum dan menimbulkan kerugian. Hal ini menjadi perhatian khusus bagi peserta didik autis yang mungkin menghadapi kesulitan dalam membedakan antara perilaku yang dapat diterima dan tidak. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada peserta didik mengenai kenakalan dan kriminalitas, serta konsekuensi yang mungkin timbul dari setiap tindakan tersebut.

Berikut adalah beberapa contoh perilaku kenakalan dan kriminalitas yang perlu dihindari, terutama bagi peserta didik autis:

1. Kenakalan, yaitu:
 - a. mengejek atau merundung teman,
 - b. merusak fasilitas sekolah,
 - c. mengatakan kata-kata kasar atau tidak sopan,
 - d. mengganggu teman sekelas saat pembelajaran,
 - e. membolos sekolah,
 - f. merokok, dan
 - g. berbohong atau menipu orang lain.
2. Kriminalitas, yaitu:
 - a. pencurian dengan kekerasan atau perampokan,
 - b. penganiayaan atau kekerasan fisik terhadap orang lain,
 - c. penyalahgunaan narkoba,
 - d. perusakan properti secara sengaja, serta
 - e. penyebaran konten pornografi atau ujaran kebencian.



Sahabat guru, sangat penting bagi peserta didik autis untuk memahami pentingnya nilai-nilai berbagi, menerima ajakan positif, menjauhi ajakan negatif, serta mengenal kenakalan dan kriminalitas. Oleh karena itu, pembelajaran ini dirancang secara khusus dan dibagi menjadi 3 kegiatan belajar utama, yaitu:

1. Kegiatan Belajar 1: Berbagi dengan teman di sekolah.
2. Kegiatan Belajar 2: Menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif.
3. Kegiatan Belajar 3: Mengidentifikasi kenakalan dan kriminalitas.

Setelah mengikuti pembelajaran yang sudah dirancang, diharapkan peserta didik autis dapat menghadapi berbagai situasi sosial yang mungkin ditemui. Pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Sahabat guru, berikut dipaparkan contoh penerapan strategi pembelajaran pengembangan kepedulian sosial melalui kegiatan berbagi terhadap yang membutuhkan, melatih membuat keputusan bijak dengan menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif, serta bimbingan untuk menjauhi kenakalan dan kriminalitas:

1. Kegiatan Berbagi

Guru dapat mengadakan kegiatan berbagi secara rutin. Misalnya, peserta didik bisa memutuskan apa yang ingin mereka bagikan pada hari tertentu setiap minggunya. Barang-barang yang bisa dibagikan di antaranya, makanan ringan, mainan, buku cerita, atau barang lainnya yang sesuai.

2. Bermain Peran

- a. Guru dapat mengajak peserta didik bermain peran dengan skenario yang relevan untuk melatih berbagi yang realistis, seperti memberikan bantuan kepada teman yang kesulitan atau berbagi makanan dengan orang yang kelaparan.
- b. Guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan permainan peran dalam melatih peserta didik menghadapi situasi di mana mereka menerima ajakan dari orang lain. Sahabat guru dapat memberikan umpan balik dan arahan tentang cara merespons ajakan dengan tegas dan sopan.

- c. Guru dapat mengajak peserta didik bermain peran dengan skenario yang relevan dengan kenakalan remaja sehingga melatih peserta didik untuk menjauhi perilaku kenakalan dan kriminalitas. Hal ini dapat membantu mereka menghindari perilaku negatif yang mengarah pada kriminalitas.

3. Poster

Sahabat guru dapat membuat poster yang menggambarkan berbagai jenis ajakan, baik positif maupun negatif dan berbagai macam kenakalan serta kriminalitas. Peserta didik dapat berlatih mengidentifikasi ajakan yang baik dan buruk melalui poster yang dibuat.

4. Pemodelan

Sahabat guru dapat menjadi teladan dalam kegiatan berbagi dengan menunjukkan cara merespons ajakan positif dan negatif. Melalui pemodelan, sahabat guru dapat membantu peserta didik autis mengembangkan keterampilan sosial serta mengambil keputusan yang baik.

5. Cerita Sosial

Sahabat guru dapat membuat cerita yang menggambarkan situasi berbagi, misalnya tentang seorang anak yang berbagi makanan dengan temannya yang kelaparan atau tentang sekelompok teman yang bekerja sama untuk menyelesaikan tugas bersama. Cerita ini dapat membantu peserta didik memahami manfaat berbagi dan memotivasi mereka untuk melakukannya.

- a. Guru dapat membuat cerita yang menggambarkan situasi dari menerima ajakan positif, seperti mengajak ke perpustakaan, dan menolak ajakan negatif, seperti bolos sekolah. Cerita sosial ini dapat membantu peserta didik belajar membuat pilihan yang bijaksana dan sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam berbagai situasi sosial.
- b. Guru dapat membuat cerita yang menjelaskan kenakalan dan kriminalitas, seperti mencuri, merusak barang orang lain, atau melakukan kekerasan. Cerita sosial ini dapat membantu peserta didik memahami dampak negatif dari tindakan tersebut.

6. Diskusi

- a. Guru dapat memfasilitasi diskusi kelompok tentang pengalaman mereka dan pentingnya berbagi terhadap yang membutuhkan.
- b. Guru dapat memfasilitasi diskusi tentang ajakan yang positif dan ajakan negatif yang pernah dialami oleh peserta didik, kemudian mendiskusikan bagaimana cara menanggapi.
- c. Guru dapat memfasilitasi diskusi tentang aturan sekolah, aturan sosial, dan hukum yang berlaku. Melalui diskusi, peserta didik dapat belajar pentingnya mematuhi aturan-aturan tersebut dan mengembangkan kesadaran akan konsekuensi dari tindakan mereka. Dengan demikian, peserta didik dapat menjauhi kenakalan dan kriminalitas yang bertentangan dengan aturan serta nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

7. Penguatan Positif

Guru dapat memberikan penghargaan kepada peserta didik yang menunjukkan perilaku yang baik dan patuh pada aturan dengan memberikan pujian, memberikan tepuk tangan, acungan jempol, atau token (bintang, stiker, atau gambar karakter kartun favorit) kepada peserta didik. Token-token tersebut kemudian dapat ditukarkan dengan hadiah yang telah disepakati sebelumnya.

F. Kegiatan Belajar

Studi Kasus 1

Di kelas 10 SMA Negeri Barito Cendekia terdapat 20 peserta didik dengan seorang peserta didik autis bernama Kahayan. Kahayan adalah peserta didik yang cerdas. Kahayan sudah dapat berinteraksi dengan baik. Kahayan sering dianggap pelit oleh teman-temannya karena jarang berbagi. Padahal, sebenarnya Kahayan hanya kesulitan memahami kapan dan bagaimana cara berbagi yang tepat.

Suatu hari, Kahayan diajak membolos pelajaran olahraga setelah dibujuk oleh temannya yang bernama Kumai. Agar Kahayan bersedia, Kumai mengiming-imingi dengan coklat, makanan favorit Kahayan. Ibu Mentaya, wali kelas mereka, mengetahui hal ini dan memanggil Kahayan maupun Kumai untuk berbicara. Kahayan dengan jujur menjelaskan situasinya.

Ibu Mentaya, yang memahami kondisi Kahayan, menyadari bahwa Kahayan membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam mengembangkan keterampilan sosialnya. Selain itu, Ibu Mentaya juga perlu mengedukasi teman-teman sekelas Kahayan tentang pentingnya menaati peraturan sekolah, serta dampak negatif dari kenakalan dan tindakan kriminal. Dengan demikian, diharapkan seluruh siswa dapat memahami pentingnya berperilaku baik dan saling menghormati, termasuk terhadap teman-teman mereka yang memiliki kebutuhan khusus seperti Kahayan.

G. Persiapan Belajar

Sebelum memulai pembelajaran, Ibu Mentaya melakukan persiapan dengan merencanakan pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik dengan tema “Berbagi dan Bertanggung Jawab”. Sebagai langkah awal, Ibu Mentaya telah menyusun profil peserta didik mencakup informasi tentang hambatan, potensi, dan kebutuhan Kahayan yang memiliki kebutuhan khusus.

Ranah Elemen Interaksi Sosial
<p>Hambatan:</p> <p>Kahayan kesulitan dalam memahami konsep berbagi.</p> <p>Kahayan masih kesulitan dalam mengidentifikasi ajakan negatif dan positif.</p>
<p>Potensi:</p> <p>Kahayan adalah peserta didik yang cerdas.</p> <p>Kahayan dapat diajak berinteraksi.</p>
<p>Kebutuhan:</p> <p>Kahayan memerlukan dukungan dan pembelajaran yang terstruktur untuk memahami konsep berbagi, membedakan antara ajakan yang positif dan negatif, serta mengenali perilaku yang termasuk dalam kategori kenakalan dan kriminalitas.</p>

Setelah menyusun profil peserta didik, Ibu Mentaya membuat serangkaian kegiatan belajar yang dapat menjadi inspirasi. Kegiatan ini berfokus untuk membantu meningkatkan empati dan kepedulian sosial melalui kegiatan berbagi terhadap yang membutuhkan, melatih membuat keputusan bijak dengan menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif, serta bimbingan untuk menjauhi kenakalan dan kriminalitas.

1. Capaian Pembelajaran Elemen Interaksi Sosial

Peserta didik mampu menunjukkan sikap kebersamaan pada saat berinteraksi sosial, berbagi dengan orang lain, mengenal kenakalan remaja dan tindak kriminal (perkelahian, penyalahgunaan NAPZA, seks bebas, dan sebagainya).

2. Tujuan Pembelajaran

Kegiatan Belajar 1

- a. Peserta didik dapat melakukan kegiatan berbagi dengan teman di sekolah.

3. Alokasi Waktu

- a. Alokasi waktu kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.
- b. Guru dapat menetapkan target peningkatan kemampuan sosial peserta didik dalam berbagi, misalnya dengan memberikan kesempatan berbagi selama 4 kali pembelajaran (@40 menit). Target ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi serta perkembangan setiap peserta didik.

4. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Pembelajaran dapat dilakukan di luar kelas untuk praktik tindakan nyata berbagi, seperti berbagi makanan, mainan, buku, dan lainnya dengan teman atau warga sekolah yang membutuhkan.
- b. Pembelajaran di dalam kelas juga dapat dilakukan untuk memperdalam pemahaman peserta didik mengenai materi yang diberikan.
- c. Guru dapat mempersiapkan alat atau bahan yang diperlukan untuk kegiatan berbagi, misalnya beberapa bekal tambahan sederhana, seperti roti, buah, atau biskuit. Guru juga bisa menyediakan beberapa buku catatan atau kertas kosong untuk dipinjamkan kepada teman yang buku catatannya sudah habis. Termasuk juga berbagi alat tulis, seperti pensil atau pulpen untuk teman yang kehabisan alat tulis dan tidak memiliki uang untuk membeli.
- d. Berikan instruksi yang singkat dan spesifik.
- e. Guru bisa menggunakan pemodelan, bermain peran, serta berdiskusi untuk memperkuat pemahaman peserta didik tentang berbagi dengan orang lain. Peserta didik pun mendapat pemahaman baru, serta mendapatkan kesempatan untuk berefleksi dan berbagi pengalaman.
- f. Gunakan bantuan visual dengan kartu bergambar atau objek visual lainnya untuk membantu peserta didik memahami apa yang guru katakan.



- g. Gunakan bantuan verbal untuk membantu apabila peserta didik kesulitan selama pembelajaran.
- h. Berikan pujian dan penghargaan.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Peserta didik dikondisikan di dalam kelas, Ibu Mentaya membuka pelajaran dengan bercerita tentang pentingnya berbagi dan membantu orang lain menggunakan gambar atau video untuk memvisualisasikan konsep tersebut.



Melalui gambar atau video, peserta didik mampu memahami konsep abstrak, seperti berbagi dan membantu orang lain dengan cara yang lebih konkret dan mudah diingat. https://buku.kemdikbud.go.id/s/Autis1_video_b

- b. Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diminta mengamati lingkungan sekolah dan mengidentifikasi siapa yang mungkin membutuhkan bantuan. Namun, sebelum peserta didik terjun langsung ke lapangan, Ibu Mentaya akan mengajak peserta didik melakukan simulasi berbagi di dalam kelas terlebih dahulu dengan bermain peran.
- c. Peserta didik dijelaskan bahwa mereka akan melakukan kegiatan bermain peran untuk memahami bagaimana rasanya berbagi dan membantu orang lain. Ibu Mentaya menekankan bahwa kegiatan ini akan membantu mereka lebih siap ketika mengamati lingkungan sekolah nanti.
- d. Ibu Mentaya menyiapkan beberapa skenario sederhana yang menggambarkan situasi di mana seseorang membutuhkan bantuan, misalnya:
 - 1) Ogan terlihat sedih tidak membawa bekal. Toru membagi bekalnya kepada Ogan yang tidak membawa bekal.

- 2) Deli terlihat bingung karena kehabisan buku tulis. Sindung berbagi buku tulis kepada Deli yang kehabisan buku tulis.
 - 3) Belida kebingungan karena kehabisan alat tulis. Renun berbagi alat tulis kepada Belida yang kehabisan alat tulis.
- e. Peserta didik dalam setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan peran masing-masing dan bagaimana mereka akan memerankan skenario tersebut.
- 1) Ibu Mentaya menyiapkan skenario visual untuk membantu Kahayan lebih memahami alur cerita dan peran mereka. Ibu Mentaya dapat memberikan skenario visual yang berisi gambar-gambar yang mewakili setiap adegan atau tindakan dalam bermain peran. Misalnya:



Ogan terlihat sedih karena tidak membawa bekal makanan



Toru membagi makanan yang dibawanya kepada Ogan

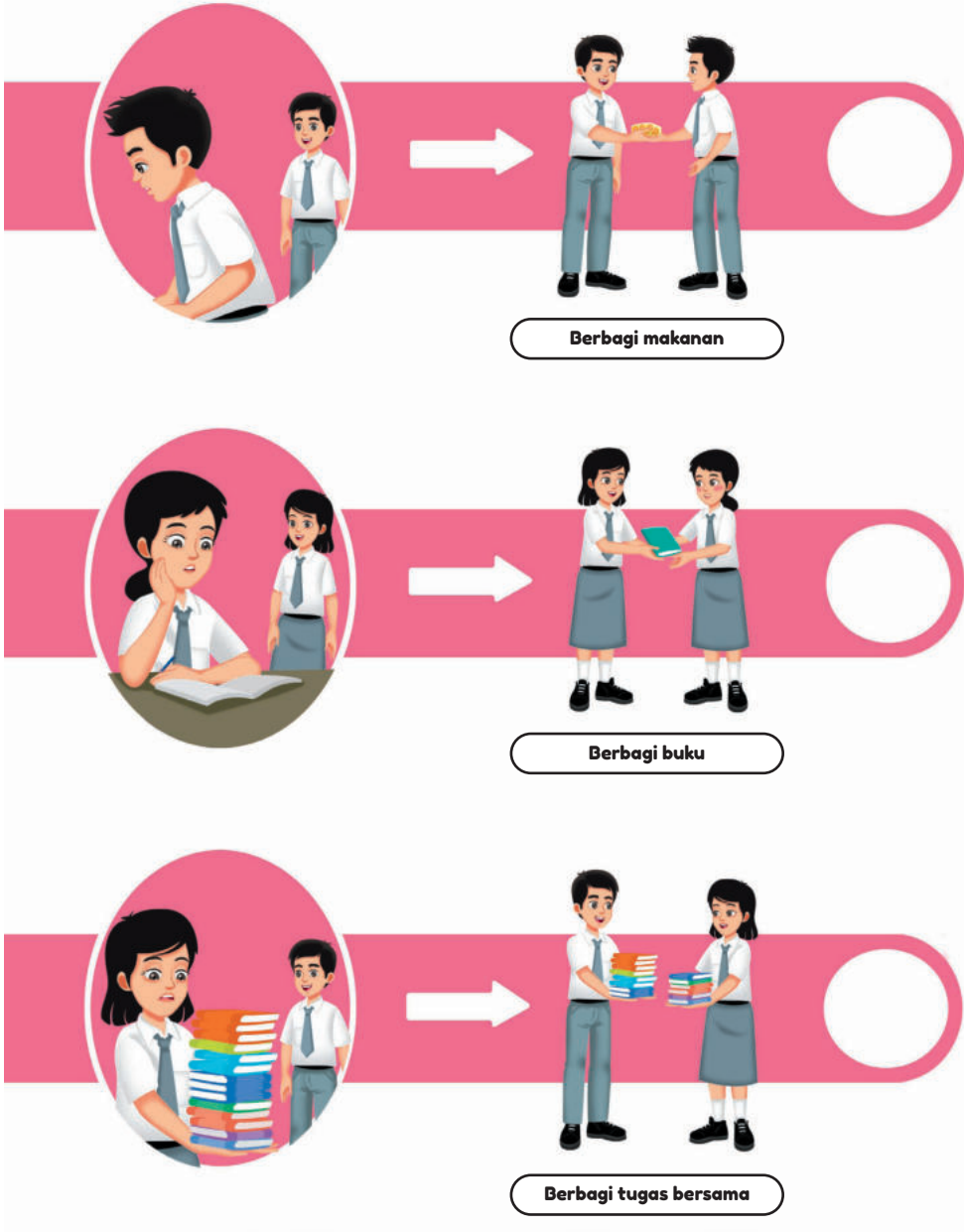
Gambar 8.1. Contoh Skenario Visual.

- 2) Ibu Mentaya juga dapat menyiapkan peralatan yang digunakan untuk bermain peran, misalnya buku catatan, alat tulis, dan makanan.
- f. Setiap kelompok bergiliran menampilkan skenario bermain peran mereka di depan kelas.
- 1) Apabila Kahayan atau peserta didik lainnya lupa gilirannya, Ibu Mentaya memberikan pengingat secara verbal. Misal, "Kahayan, sekarang giliranmu berbicara."
 - 2) Apabila Kahayan masih kesulitan dalam memperagakan adegan, Ibu Mentaya bisa kembali memberikan contoh untuk memeragakan adegan sesuai dengan skenario dengan benar.
 - 3) Ibu Mentaya juga meminta teman-teman sekelompok Kahayan untuk membantu mengingatkan mereka tentang aturan atau dialog mereka.
 - 4) Tak lupa, Ibu Mentaya memberikan pujian atau penghargaan kepada semua peserta didik, terutama kepada Kahayan, atas usaha dan partisipasi mereka dalam bermain peran.
- g. Setelah semua kelompok selesai bermain peran, Ibu Mentaya mengajak peserta didik untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka dengan memberikan pertanyaan pemantik, seperti "Bagaimana perasaanmu saat bermain peran?" atau "Apa yang kamu pelajari dari bermain peran ini?"
- 1) Kahayan dibimbing menjawab pertanyaan yang membuat dia menceritakan pengalamannya secara lebih detail.
 - 2) Apabila Kahayan kesulitan menjawab, Ibu Mentaya memberikan pertanyaan dengan pilihan jawaban. Misal, "Kamu senang bermain peran?" "ya atau tidak?"
 - 3) Apabila Kahayan masih kesulitan, Ibu Mentaya menyiapkan gambar-gambar ekspresi wajah yang menunjukkan berbagai emosi, seperti senang, sedih, marah, dan takut. Ibu Mentaya dapat menunjukkan gambar-gambar tersebut. Misalnya, "Kahayan, apakah kamu merasa seperti gambar ini (sambil menunjuk gambar wajah tersenyum) saat bermain tadi? "

- h. Peserta didik diingatkan tentang pentingnya berbagi dengan yang membutuhkan. Ibu Mentaya bisa menekankan beberapa poin berikut.
- 1) Dengan berbagi, kita menunjukkan bahwa kita peduli pada orang lain dan ingin membantu mereka yang sedang kesulitan serta menciptakan rasa kebersamaan.
 - 2) Berbagi bisa membuat orang lain bahagia. Ketika kita berbagi, kita tidak hanya memberikan bantuan materi, tetapi juga memberikan kebahagiaan dan harapan kepada mereka yang membutuhkan.
- i. Setelah bermain peran, peserta didik diajak untuk belajar berbagi sesuai dengan kemampuan mereka, baik dalam bentuk makanan, mainan, pengetahuan, tenaga atau waktu. Ibu Mentaya memfasilitasi kegiatan berbagi ini dengan menyediakan berbagai pilihan dan mendorong partisipasi aktif dari setiap peserta didik.
- j. Peserta didik kembali dibagi ke dalam kelompok kecil. Kali ini, peserta didik diminta untuk mengamati lingkungan sekolah dan mengidentifikasi teman atau situasi, sehingga dapat menerapkan nilai berbagi dan membantu. Ibu Mentaya mengingatkan mereka untuk memperhatikan contoh-contoh yang telah diberikan sebelumnya, seperti teman yang terlihat sedih atau membutuhkan bantuan.
- 1) Ibu Mentaya memberikan gambar atau foto contoh situasi yang mungkin mereka temui kepada Kahayan.
 - 2) Ibu Mentaya juga membuat daftar sederhana tentang hal-hal yang perlu diperhatikan, misalnya "Apakah ada teman yang sedih?" atau "Apakah ada teman yang kesulitan melakukan sesuatu?"
 - 3) Tak lupa Ibu Mentaya meminta teman sekelompok Kahayan untuk membimbing jika Kahayan kesulitan.
- k. Setiap kelompok kecil menjelajahi lingkungan sekolah, seperti kelas, perpustakaan, kantin, lapangan, dan koridor. Ibu Mentaya terus mendampingi dan memberikan dukungan selama proses ini, terutama bagi peserta didik autis. Setiap proses pembelajaran ini harus membuat mereka merasa nyaman dan terlibat.

BERBAGI

Petunjuk : Berilah Centang (✓) jika menemukan kejadian serupa



Gambar 8.2 Contoh Poster Berbagi.

- 1) Apabila Kahayan kesulitan untuk mengidentifikasi Ibu Mentaya bisa mengingatkan menggunakan bantuan verbal seperti, “Kahayan, coba lihat sekelilingmu. Adakah yang terlihat membutuhkan bantuan?” atau “Apakah ada teman yang terlihat sedih?”.
 - 2) Ibu Mentaya juga dapat memberikan bantuan secara visual, seperti menunjuk ke arah teman yang membutuhkan bantuan atau menunjukkan ekspresi wajah yang sesuai dengan situasi yang diamati atau membuat daftar periksa visual dengan gambar yang mewakili situasi yang perlu diperhatikan oleh peserta didik, terutama Kahayan.
 - 3) Tak lupa Ibu Mentaya meminta teman sekelompok untuk membimbing Kahayan dalam berbagi di lingkungan sekolah.
 - 4) Ibu Mentaya memberikan pujian kepada seluruh peserta didik karena telah berpartisipasi dalam kegiatan berbagi di lingkungan sekolah.
- I. Peserta didik diajak untuk mengungkapkan perasaan mereka setelah berbagi. Ibu Mentaya membantu peserta didik untuk mengenali dan mengungkapkan perasaan yang muncul, seperti kebahagiaan atau kepuasan. Peserta didik dapat menyampaikan pengalaman mereka melalui tulisan atau presentasi di depan kelas.

6. Asesmen Pembelajaran

Untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran ini, guru dapat menggunakan penilaian unjuk kerja sebagai alat ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah panduan penilaian yang dapat digunakan.

Tabel 8.1 Asesmen Pembelajaran Fase E perihal Berbagi.

No.	Tujuan Pembelajaran	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Peserta didik dapat melakukan berbagi terhadap teman di sekolah.	Mampu berbagi dengan teman di sekitar sekolah.	Mampu berbagi, tetapi terkadang perlu diingatkan atau dimotivasi.	Berbagi hanya jika diminta atau diarahkan.	Tidak mau berbagi atau menunjukkan sikap egois.

7. Alternatif Kegiatan Pembelajaran

Berikut adalah beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kepedulian sosial melalui kegiatan berbagi terhadap yang membutuhkan:

a. Cerita dan diskusi.

Peserta didik diberikan cerita tentang individu atau kelompok yang membutuhkan bantuan. Mereka kemudian diajak berdiskusi untuk menganalisis situasi, mengidentifikasi kebutuhan, dan merancang solusi yang dianggap tepat. Misalnya, cerita “Sepatu Butut Seruyan”. Seruyan adalah seorang peserta didik yang rajin dan baik hati. Namun, ia berasal dari keluarga yang kurang mampu. Sepatu yang ia pakai setiap hari sudah usang dan berlubang, sehingga membuatnya sering merasa malu dan tidak nyaman. Teman-temannya mulai memperhatikan dan membicarakan sepatu Seruyan, meskipun tidak bermaksud jahat. Seruyan semakin menarik diri dan merasa sedih.

- 1) Analisis Situasi: Guru membimbing peserta didik untuk mengidentifikasi masalah utama dalam cerita. Dalam kisah tersebut, Seruyan merasa malu dan tidak nyaman karena sepatunya yang usang dan teman-temannya mulai membicarakan hal tersebut.

2) Identifikasi Kebutuhan: Guru mendorong peserta didik untuk berpikir tentang apa yang Seruyan butuhkan, misalnya sepatu baru, dukungan emosional, dan penerimaan dari teman-temannya.

b. Melukis Bersama.

Sahabat guru, kegiatan berbagi juga bisa dilakukan melalui kegiatan melukis Bersama di lingkungan sekitar sekolah. Pada kegiatan ini, peserta didik diminta melukis maupun mewarnai dengan menggunakan alat lukis yang sudah disediakan guru. Pada kegiatan ini, peserta didik autis belajar untuk menggunakan peralatan lukis secara bersama dengan teman-temannya.

8. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
<p>Kegiatan remedial dapat dilakukan apabila peserta didik belum mampu meningkatkan empati dan kepedulian sosial melalui kegiatan berbagi terhadap yang membutuhkan. Pada kegiatan remedial ini guru dapat:</p> <ol style="list-style-type: none">Mengulangi strategi pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan alternatif kegiatan pembelajaran lain jika pada strategi sebelumnya tidak menunjukkan peningkatan kemampuan pada peserta didik.Memberikan bimbingan secara personal kepada peserta didik yang membutuhkan perhatian khusus.Libatkan peserta didik yang lebih mampu untuk membantu teman sebayanya yang mengalami kesulitan.	<p>Kegiatan pengayaan dilakukan apabila peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan target waktu yang ditetapkan. Beberapa alternatif kegiatan pengayaan yang dapat dilakukan antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none">Peserta didik dapat diajak untuk terlibat dalam kegiatan sosial yang diselenggarakan oleh sekolah, seperti kegiatan bakti sosial, kunjungan ke panti asuhan, atau penggalangan dana untuk korban bencana alam.

9. Refleksi

Refleksi pembelajaran adalah proses di mana guru mengevaluasi pengalaman mengajar yang telah dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk menganalisis apa yang mudah dicapai dan yang sulit dicapai dalam pembelajaran, sehingga dapat merencanakan pembelajaran berikutnya dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Contohnya adalah sebagai berikut.

- a. Kegiatan apa yang paling efektif dalam meningkatkan empati dan kepedulian sosial melalui kegiatan berbagi terhadap yang membutuhkan?
- b. Apa kesulitan atau hambatan yang muncul selama pembelajaran?
- c. Kemajuan apa yang telah dicapai peserta didik dalam kepedulian sosial melalui kegiatan berbagi terhadap yang membutuhkan?
- d. Aspek apa yang masih perlu ditingkatkan dalam pembelajaran selanjutnya?
- e. Apakah ada perubahan perilaku anak di luar sesi pembelajaran misalnya, di rumah atau di sekolah?
- f. Apa rencana pembelajaran selanjutnya untuk mendukung perkembangan anak?

10. Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Berikut adalah beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan bersama orang tua untuk meningkatkan kepedulian sosial melalui kegiatan berbagi terhadap yang membutuhkan.

- a. Kegiatan berbagi. Ajak anak untuk menyiapkan makanan bersama dan membagikannya kepada tetangga atau orang yang membutuhkan di sekitar rumah.
- b. Mendonasikan barang yang tidak terpakai. Orang tua bersama anak memilih barang-barang yang masih layak pakai, tapi tidak lagi digunakan, seperti pakaian, buku, atau mainan, untuk disumbangkan kepada yang membutuhkan.

H. Kegiatan Belajar 2

1. Capaian Pembelajaran Elemen Interaksi Sosial

Peserta didik mampu menunjukkan sikap kebersamaan pada saat berinteraksi sosial, berbagi dengan orang lain, mengenal kenakalan remaja dan tindak kriminal (perkelahian, penyalahgunaan NAPZA, seks bebas, dan sebagainya).

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menerima ajakan positif.
- b. Peserta didik dapat menjauhi ajakan negatif.

3. Alokasi Waktu

- a. Alokasi waktu kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.
- b. Guru dapat menetapkan target peningkatan kemampuan sosial peserta didik dalam menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif, misalnya selama 4 kali pembelajaran (@40 menit). Target ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi serta perkembangan setiap peserta didik.

4. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi sosial

- a. Guru menyajikan poster tentang ajakan positif dan negatif serta cerita yang menggambarkan situasi ajakan positif dan negatif.
- b. Guru dapat mengajak peserta didik untuk berdiskusi. Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan poster tersebut. Mereka juga diminta untuk mengidentifikasi ajakan positif dan negatif dalam cerita, serta menganalisis dampak dari masing-masing ajakan tersebut.
- c. Berikan instruksi yang singkat dan spesifik.
- d. Guru dapat menggunakan pemodelan dan bermain peran untuk memperkuat pemahaman peserta didik tentang menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif.

- e. Guru dapat menggunakan bantuan visual dengan kartu bergambar atau objek visual lainnya untuk membantu peserta didik memahami apa yang guru katakan.
- f. Guru dapat menggunakan bantuan verbal untuk membantu apabila peserta didik kesulitan selama pembelajaran.
- g. Berikan pujian dan penghargaan.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Peserta didik dikondisikan di dalam kelas, Ibu Mentaya membuka pelajaran dengan bercerita tentang pentingnya memahami ajakan dalam interaksi sosial.



Ibu Mentaya menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu memahami berbagai jenis ajakan, membedakan ajakan positif dan negatif, serta berlatih menolak ajakan negatif. Tautan yang dapat digunakan sebagai pembelajaran adalah https://buku.kemdikbud.go.id/s/Autis1_video_c

- b. Peserta didik dijelaskan berbagai jenis ajakan, baik positif maupun negatif. Contoh-contoh ajakan positif, seperti:

- 1) "Ayo kita belajar bersama!"
- 2) "Mau ikut ekstrakurikuler melukis?"
- 3) "Ikut aku ke perpustakaan, yuk!"

Contoh-contoh ajakan negatif, seperti:

- 1) "Ikut aku bolos sekolah, yuk!"
- 2) "Coba rokok ini, enak lho!"
- 3) "Jangan belajar, main *game* aja!"

- c. Ibu Mentaya memberikan contoh bagaimana menerima ajakan positif dan menolak ajakan negatif.

Contoh menerima ajakan positif dengan antusias dan sopan, misalnya:

- 1) "Wah, ide bagus! Aku ikut belajar bersama sepulang sekolah."
- 2) "Tentu, aku senang bisa belajar melukis bersama kalian."
- 3) "Oke, aku akan ikut ke perpustakaan."

Contoh bagaimana menolak ajakan negatif dengan tegas dan sopan, misalnya:

- 1) "Maaf, aku tidak bisa ikut merokok. Aku tidak mau merusak kesehatan."
- 2) "Tidak, terima kasih. Aku lebih suka belajar daripada bolos sekolah."
- 3) "Maaf, aku tidak tertarik main *game* sekarang. Aku harus menyelesaikan tugas dulu."

- d. Ibu Mentaya juga menjelaskan mengenai dampak dari ajakan positif maupun negatif, seperti:

- 1) Dampak ajakan positif, seperti meningkatkan prestasi, mengembangkan bakat, memperluas pergaulan, meningkatkan rasa percaya diri, dan membentuk karakter yang baik.
- 2) Dampak ajakan negatif, seperti merusak kesehatan, menurunkan prestasi, merusak hubungan sosial, dan berpotensi menimbulkan masalah hukum.

- e. Ibu Mentaya menggunakan alat bantu visual seperti poster untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi. contoh:

AJAKAN

POSITIF



Ayo kita belajar bersama!

NEGATIF



Ikut aku bolos sekolah, yuk!



Mau ikut ekstrakurikuler melukis?



Coba rokok ini, enak lho!



Ikut aku ke perpustakaan, yuk!



Jangan belajar, kita main game saja!

Gambar 8.3 Contoh Poster Ajakan.

- f. Setelah mendengar penjelasan Ibu Mentaya, peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok diberikan cerita yang menggambarkan situasi ajakan positif dan negatif, misalnya:
- 1) Cerita 1: Bintang diajak membolos pelajaran Matematika oleh teman-temannya. Bintang menolak dan memilih untuk tetap berada di kelas.
 - 2) Cerita 2: Andarias diajak mengikuti ekstrakurikuler melukis oleh Kenzo, tapi ada temannya yang mengajak Sadang untuk merokok di kantin. Andarias memilih ikut ekstrakurikuler dan senang belajar hal baru dibandingkan dengan merokok.
 - 3) Cerita 3: Marta diajak ke perpustakaan oleh Debora, tapi ada juga ajakan untuk bermain game. Marta memilih pergi ke perpustakaan dan menemukan banyak buku yang menarik.
- g. Peserta didik dalam setiap kelompok membaca dan mendiskusikan cerita yang diberikan. Mereka diminta untuk mengidentifikasi ajakan positif dan negatif dalam cerita, serta menganalisis dampak dari ajakan tersebut.
- 1) Ibu Mentaya dapat memberikan pertanyaan pemandu kepada Kahayan yang kesulitan mengidentifikasi ajakan dalam cerita, misalnya:
 - Apa yang dilakukan oleh pemeran dan teman-temannya dalam cerita?
 - Apakah ada yang mengajak?
 - Ajakan untuk apa?
 - Menurut Kahayan, itu ajakan positif atau negatif?
 - 2) Selain bantuan verbal, Ibu Mentaya juga dapat menggunakan isyarat visual, seperti ekspresi wajah atau gerakan tubuh, untuk menunjukkan apakah suatu ajakan bersifat positif atau negatif. Misalnya, Ibu Mentaya dapat tersenyum dan mengangguk ketika menyebutkan ajakan positif, dan menggelengkan kepala ketika menyebutkan ajakan negatif.

- 3) Ibu Mentaya juga bisa mengingatkan kembali dengan poster tersebut untuk membantu Kahayan memahami cerita. Ibu Mentaya bisa menunjuk bagian-bagian poster yang relevan dengan ajakan dalam cerita.
 - 4) Ibu Mentaya dapat meminta teman sekelompok untuk membantu Kahayan dengan menjelaskan pemahaman mereka tentang ajakan dalam cerita.
- h. Setelah peserta didik mengidentifikasi ajakan positif dan negatif dalam cerita, Ibu Mentaya dapat memandu diskusi tentang bagaimana tokoh dalam cerita seharusnya merespons ajakan tersebut. Ibu Mentaya dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan pemandu, seperti: “Bagaimana perasaan tokoh utama ketika mendapatkan ajakan tersebut?”, “Apa dampak positif dan negatif jika tokoh utama menerima/menolak ajakan tersebut?”, dan “Apa yang sebaiknya tokoh utama katakan atau lakukan?”
- 1) Kahayan yang terlihat kesulitan, Ibu Mentaya dapat mengajukan pertanyaan yang lebih sederhana kepada Kahayan, seperti:
 - Kahayan, apakah kamu pernah diajak temanmu untuk melakukan sesuatu yang tidak kamu sukai?
 - Apakah perasaanmu saat itu takut?
 - Apakah kamu menolak?
 - 2) Ibu Mentaya dapat menggunakan gambar atau poster untuk membantu Kahayan memahami pertanyaan.
 - 3) Ibu Mentaya menyiapkan kartu emosi kepada Kahayan saat menanyakan mengenai perasaan.
 - 4) Ibu Mentaya juga dapat meminta teman sekelompok untuk membantu Kahayan.
- i. Setelah berdiskusi, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan atau menuliskan hasil diskusi kelompok masing-masing.

- 1) Apabila Kahayan lebih nyaman dengan visual, kelompok dapat membuat poster untuk menyampaikan poin-poin penting. Ini membantu Kahayan tetap fokus dan mengurangi kecemasan berbicara di depan umum.
 - 2) Apabila Kahayan lebih suka menulis, kelompok dapat membuat laporan tertulis bersama-sama. Ibu Mentaya memastikan setiap kelompok untuk membagi tugas secara adil dan memberikan Kahayan bagian yang sesuai dengan kemampuannya.
- j. Ibu Mentaya merangkum hasil diskusi dan menekankan pentingnya membuat keputusan yang bijaksana ketika menghadapi ajakan, terutama ajakan negatif.
- k. Ibu Mentaya mengingatkan peserta didik bahwa mereka selalu bisa meminta bantuan kepada orang dewasa jika merasa bingung atau tidak nyaman dalam situasi tertentu.

6. Asesmen Pembelajaran

Untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran ini, guru dapat menggunakan penilaian unjuk kerja sebagai alat ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah panduan penilaian yang dapat digunakan:

Tabel 8.2 Asesmen Pembelajaran Fase E Menerima Ajakan.

No.	Tujuan Pembelajaran	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Peserta didik dapat menerima ajakan positif.	Menerima ajakan positif dengan langsung berpartisipasi.	Menerima ajakan positif namun membutuhkan dorongan atau penguatan.	Menerima ajakan positif namun ragu-ragu atau membutuhkan waktu untuk berpartisipasi.	Menolak ajakan positif

2	Peserta didik dapat menjauhi ajakan negatif.	Secara tegas dan mandiri menolak ajakan negatif dengan memberikan alasan yang jelas.	Menolak ajakan negatif dengan sopan, namun membutuhkan dorongan atau penguatan.	Menunjukkan keraguan atau kebingungan saat menghadapi ajakan negatif, namun akhirnya menolak.	Menerima ajakan negatif atau menunjukkan ketidakmampuan untuk menolak.
---	--	--	---	---	--

- a. Total Nilai: Nilai total maksimum yang bisa didapatkan adalah 8.
- b. Keterangan:
 - 7-8: Sangat Baik. Peserta didik menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif.
 - 5-6: Baik. Peserta didik menunjukkan kemampuan yang baik dalam menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif, namun masih butuh sedikit perbaikan.
 - 3-4: Cukup. Peserta didik menunjukkan pemahaman dasar, tapi masih perlu bimbingan lebih lanjut dalam menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif.
 - 1-2: Perlu Bimbingan. Peserta didik membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif.

7. Alternatif kegiatan Pembelajaran

Berikut adalah beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kepedulian sosial dalam menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif:

- a. Bermain Peran.

Guru dapat mengajak peserta didik untuk bermain peran dan membuat skenario yang relevan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, seperti ajakan untuk mencoba rokok, bolos sekolah, atau terlibat dalam

perundingan. Peserta didik diminta untuk bergantian memerankan karakter yang menerima ajakan dan karakter yang memberikan ajakan. Setelah bermain peran, guru dapat memfasilitasi diskusi tentang bagaimana perasaan masing-masing karakter, strategi yang digunakan untuk menerima atau menolak ajakan, dan konsekuensi dari setiap pilihan.

- b. Guru dapat mengajak peserta didik untuk menganalisis kasus. Gunakan berita atau kisah nyata tentang dampak negatif dari ajakan negatif, seperti kasus membolos. Guru dapat meminta peserta didik untuk mengidentifikasi ajakan negatif dalam kasus tersebut dan bagaimana seharusnya menolaknya.

8. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
<p>Kegiatan remedial dapat dilakukan apabila peserta didik belum mampu meningkatkan empati dan kepedulian sosial melalui kegiatan berbagi terhadap yang membutuhkan. Pada kegiatan remedial ini guru dapat:</p> <ol style="list-style-type: none">a. Mengulangi strategi pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan alternatif kegiatan pembelajaran lain jika pada strategi sebelumnya tidak menunjukkan peningkatan kemampuan pada peserta didik.b. Memberikan bimbingan secara personal kepada peserta didik yang membutuhkan perhatian khusus.c. Libatkan peserta didik yang lebih mampu untuk membantu teman sebayanya yang mengalami kesulitan.	<p>Kegiatan pengayaan dilakukan apabila peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan target waktu yang ditetapkan. Beberapa alternatif kegiatan pengayaan yang dapat dilakukan antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none">a. Peserta didik dapat dilatih untuk menjadi peer counselor, sehingga dapat membantu teman-teman sebayanya dalam menghadapi ajakan negatif dan membuat keputusan yang baik.b. Peserta didik dapat diberikan studi kasus yang lebih kompleks tentang situasi sulit terkait ajakan positif dan negatif. Mereka dapat menganalisis kasus tersebut secara mendalam dan mempresentasikan solusi atau rekomendasi.

9. Refleksi

Refleksi pembelajaran adalah proses di mana guru mengevaluasi pengalaman mengajar yang telah dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk menganalisis apa yang mudah dicapai dan yang sulit dicapai dalam pembelajaran, sehingga dapat merencanakan pembelajaran berikutnya dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Contohnya adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan apa yang paling efektif dalam mengajarkan menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif?
- b. Apa kesulitan atau hambatan yang muncul selama pembelajaran?
- c. Kemajuan apa yang telah dicapai peserta didik dalam menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif?
- d. Aspek apa yang masih perlu ditingkatkan dalam pembelajaran selanjutnya?
- e. Apakah ada perubahan perilaku anak di luar sesi pembelajaran misalnya, di rumah atau di sekolah?
- f. Apa rencana pembelajaran selanjutnya untuk mendukung perkembangan anak?

10. Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Berikut adalah beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan bersama orang tua untuk meningkatkan pemahaman dalam menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif.

- a. Orang tua dapat mengajak anak untuk menonton film yang sesuai dengan usia anak. Film yang ditonton sebaiknya yang mengandung pesan tentang menerima ajakan positif dan menjauhi ajakan negatif. Setelah menonton, diskusikan isi cerita dengan anak. Tanyakan tentang karakter-karakter dalam cerita, tindakan mereka, dan konsekuensinya. Bantu anak untuk menghubungkan situasi dalam film dengan pengalaman mereka sendiri. Contoh: "Pernahkah kamu mengalami situasi seperti yang dialami

karakter utama?” atau “Apa yang akan kamu lakukan jika ada teman yang mengajakmu melakukan sesuatu yang tidak baik?” atau “Siapa yang bisa kamu minta bantuan jika kamu merasa bingung atau tidak nyaman dengan ajakan seseorang?”

- b. Orang tua dapat mengajak anak untuk membuat aturan yang jelas di rumah. Libatkan anak dalam proses membuat dan menetapkan aturan keluarga terkait penggunaan gadget, waktu bermain di luar, dan pergaulan. Tetapkan konsekuensi yang jelas dan konsisten jika anak melanggar aturan serta berikan penghargaan jika mereka berhasil mematuhi aturan. Lakukan evaluasi dan revisi aturan secara berkala sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak.

I. Kegiatan Belajar 3

1. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menunjukkan sikap kebersamaan pada saat berinteraksi sosial, berbagi dengan orang lain, mengenal kenakalan remaja dan tindak kriminal (perkelahian, penyalahgunaan NAPZA, seks bebas, dan sebagainya).

2. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat mengidentifikasi kenakalan dan kriminalitas.

3. Alokasi Waktu

- a. Alokasi waktu kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.
- b. Sahabat guru dapat menetapkan target peningkatan kemampuan sosial peserta didik dalam mengenal kenakalan dan kriminalitas, misalnya selama 4 kali pembelajaran (@40 menit). Target ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi serta perkembangan setiap peserta didik.

4. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Guru menyajikan gambar atau video yang menggambarkan contoh kenakalan dan kriminalitas secara jelas dan sederhana. Hindari gambar atau video yang terlalu kompleks atau mengandung kekerasan yang dapat memicu kecemasan pada peserta didik.
- b. Guru dapat membuat cerita yang menggambarkan situasi sosial yang melibatkan kenakalan dan kriminalitas, serta cara meresponnya dengan tepat.
- c. Guru dapat mengajak peserta didik untuk berdiskusi. Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan cerita sosial tersebut. Mereka juga diminta untuk mengidentifikasi kenakalan dan kriminalitas yang terdapat dalam cerita.
- d. Berikan instruksi yang singkat dan spesifik.
- e. Guru dapat menggunakan pemodelan dan bermain peran untuk memperkuat pemahaman peserta didik tentang kenakalan dan kriminalitas.
- f. Gunakan bantuan verbal untuk membantu apabila peserta didik kesulitan selama pembelajaran.
- g. Berikan pujian dan penghargaan.

5. Langkah-langkah Pembelajaran Pengembangan Interaksi sosial

- a. Peserta didik diberikan pertanyaan mengenai pemahaman mereka tentang kenakalan dan kriminalitas. Contoh pertanyaannya seperti, "Apa yang kalian pikirkan ketika mendengar kata 'kenakalan' atau 'kriminalitas'? Pernahkah kalian melihat atau mendengar tentang hal tersebut?".



Ibu Mentaya mengajak peserta didik untuk menonton video berikut https://buku.kemdikbud.go.id/s/Autis1_video_d

- b. Setelah menonton video, peserta didik diberi pemahaman mengenai kenakalan dan kriminalitas serta dampak pada diri sendiri dan orang lain secara sederhana dan mudah dipahami. Guru bisa menggunakan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Ibu Mentaya memberikan contoh perilaku yang termasuk kenakalan, misalnya, membolos sekolah, mengejek atau merundung teman, mencuri dan kriminalitas, seperti perampokan, penganiayaan, dan lain-lain.
- c. Ibu Mentaya menjelaskan dampak dari kenakalan dan kriminalitas pada peserta didik:
 - 1) Bagi diri sendiri: hukuman dari sekolah atau orang tua, kehilangan kepercayaan, rasa malu dan bersalah, kesulitan belajar dan bergaul, bahkan penjara.
 - 2) Bagi orang lain: kesedihan, ketakutan, kerugian materi, cedera fisik dan trauma psikologis.
- d. Ibu Mentaya menggunakan alat bantu visual seperti poster untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi. Contohnya:

STOP!

Kenakalan dan Kriminalitas

Perundungan



Bolos Sekolah



Narkoba



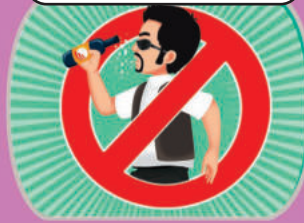
Merokok



Berkelahi



Minuman Keras



Pergaulan Bebas



Pencurian



Gambar 8.4 Contoh Poster Kenakalan dan Kriminalitas.

- e. Setelah mendengar penjelasan Ibu Mentaya, peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok diberikan cerita yang menggambarkan kenakalan dan kriminalitas, misalnya sebagai berikut:
- 1) Merundung: Renun, anak baru dari desa, diejek karena tas pemberian neneknya. Teman-teman memanggilnya “kampungan” dan menjauhinya. Renun sedih dan malu. Ia hanya ingin diterima, tapi malah dijauhi karena tasnya.
 - 2) Mencuri: Permen di toples kantin berkurang banyak, padahal tak banyak yang membeli. Ibu Kantin bingung dan sedih. Diam-diam, Toru mengambil lebih dari yang seharusnya. Ia takut ketahuan, tapi ingin makan permen itu.
 - 3) Tawuran: Pertandingan seru antara kelas 10A dan 10B berakhir ricuh saat 10A mencetak gol. Tim 10B tak terima, lalu memprovokasi lawan hingga terjadi keributan. Anak-anak saling dorong dan beberapa terluka. Pak Guru kemudian melerai.
- f. Peserta didik dalam setiap kelompok membaca dan mendiskusikan cerita yang diberikan. Mereka diminta untuk mengidentifikasi kenakalan dan kriminalitas dalam cerita, serta menganalisis dampak dari masing-masing ajakan tersebut.
- g. Ibu Mentaya dapat memberikan pertanyaan pemandu kepada Kahayan yang kesulitan mengidentifikasi ajakan dalam cerita, misal,
- 1) Merundung: Apa yang teman-teman lakukan pada Renun? Kenapa itu buruk? Bagaimana perasaan Renun? Apa yang mungkin terjadi jika terus dirundung?
 - 2) Mencuri: Apa yang Toru lakukan? Kenapa itu salah? Bagaimana perasaan Bu Kantin? Apa yang mungkin terjadi jika Toru ketahuan?
 - 3) Tawuran: Apa yang tim 10B lakukan? Kenapa itu salah? Apa akibat dari keributan itu? Bagaimana perasaan anak-anak yang terluka?

- h. Apabila Kahayan kesulitan untuk menjawab pertanyaan, Ibu Mentaya dapat menyederhanakan pertanyaan dengan jawaban ya atau tidak. Contohnya sebagai berikut.
- 1) Merunding: Apakah teman-teman mengejek tas Renun? Apakah Renun merasa sedih dan malu?
 - 2) Mencuri: Apakah Toru mengambil permen lebih banyak dari yang dibayarnya?, Apakah Bu Kantin bingung dan sedih karena permennya berkurang?
 - 3) Tawuran: Apakah tim 10B marah dan mulai berkelahi dengan tim 10A? Apakah beberapa anak terluka akibat dari keributan itu?
- i. Selain bantuan verbal, Ibu Mentaya juga dapat menggunakan isyarat visual, seperti ekspresi wajah atau gerakan tubuh, untuk menunjukkan apakah jawaban Kahayan benar atau salah. Misalnya, Ibu Mentaya dapat menggunakan gambar untuk membantu Kahayan memahami situasi dalam cerita.
- Ibu Mentaya juga dapat meminta teman sekelompok untuk membantu Kahayan dengan menjelaskan pemahaman mereka tentang kenakalan dan kriminalitas dalam cerita.
- j. Setelah berdiskusi, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan atau menuliskan hasil diskusi kelompok masing-masing.
- 1) Apabila Kahayan lebih nyaman dengan visual, kelompok dapat membuat poster untuk menyampaikan poin-poin penting. Ini membantu Kahayan tetap fokus dan mengurangi kecemasan berbicara di depan umum.
 - 2) Apabila Kahayan lebih suka menulis, kelompok dapat membuat laporan tertulis bersama-sama. Ibu Mentaya memastikan setiap kelompok untuk membagi tugas secara adil dan memberikan Kahayan bagian yang sesuai dengan kemampuannya.

- k. Ibu Mentaya merangkum diskusi, menekankan pentingnya memahami dampak negatif kenakalan dan kriminalitas agar siswa menghindarinya. Ibu Mentaya mengingatkan bahwa setiap orang berhak merasa aman dan dihargai, serta mendorong siswa bersikap baik, jujur, bertanggung jawab, dan berani berbicara jika melihat atau mengalami tindakan negatif.
- l. Ibu Mentaya juga mengingatkan peserta didik bahwa mereka selalu bisa meminta bantuan kepada orang dewasa jika merasa bingung atau tidak nyaman dalam situasi tertentu.

6. Asesmen Pembelajaran

Untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran ini, guru dapat menggunakan penilaian unjuk kerja sebagai alat ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah panduan penilaian yang dapat digunakan:

Tabel 8.3 Asesmen Pembelajaran Kenakalan dan Kriminalitas.

No.	Tujuan Pembelajaran	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Peserta didik dapat mengenal kenakalan dan kriminalitas	Mampu mengidentifikasi dengan tepat 7-8 contoh kenakalan dan kriminalitas yang diberikan oleh guru	Mampu mengidentifikasi dengan tepat 5-6 contoh kenakalan dan kriminalitas yang diberikan oleh guru	Mampu mengidentifikasi 3-4 contoh kenakalan dan kriminalitas yang diberikan oleh guru.	Hanya mengidentifikasi 1-2 contoh kenakalan dan kriminalitas yang diberikan oleh guru.

7. Alternatif Kegiatan Pembelajaran

Berikut adalah beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman mengenai kenakalan dan kriminalitas:

- a. Bermain Peran. Guru dapat mengajak peserta didik untuk bermain peran yang melibatkan kenakalan atau kriminalitas, misalnya perundungan di sekolah, pencurian, atau pertengkaran. Peserta didik diminta untuk memerankan pelaku, korban, dan saksi. Guru dapat menyediakan skenario visual yang jelas.
- b. Guru dapat membagi peserta didik menjadi tiga kelompok atau lebih. Guru menugaskan setiap kelompok untuk membuat poster atau kampanye yang mempromosikan perilaku positif dan mencegah kenakalan atau kriminalitas. Berikan instruksi yang jelas dan berikan contoh poster atau kampanye sebelumnya. Sediakan berbagai macam bahan dan alat bantu visual untuk mendukung kreativitas peserta didik. Guru juga mendorong kerja sama dan komunikasi yang baik dalam kelompok.

8. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
<p>Kegiatan remedial dapat dilakukan apabila peserta didik belum mampu meningkatkan empati dan kepedulian sosial melalui kegiatan berbagi terhadap yang membutuhkan. Pada kegiatan remedial ini guru dapat:</p> <ol style="list-style-type: none">Mengulangi strategi pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan alternatif kegiatan pembelajaran lain jika pada strategi sebelumnya tidak menunjukkan peningkatan kemampuan pada peserta didik.Memberikan bimbingan secara personal kepada peserta didik yang membutuhkan perhatian khusus.Libatkan peserta didik yang lebih mampu untuk membantu teman sebayanya yang mengalami kesulitan.	<p>Kegiatan pengayaan dilakukan apabila peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan target waktu yang ditetapkan. Beberapa alternatif kegiatan pengayaan yang dapat dilakukan antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none">Peserta didik dapat berkunjung ke lembaga hukum atau sosial. Kunjungi kantor polisi, pengadilan dan lembaga pemasyarakatan yang bergerak di bidang pencegahan kenakalan remaja atau rehabilitasi pelaku kriminal. Kemudian diskusikan dengan peserta didik tentang apa yang mereka lihat dan pelajari dari kunjungan tersebut.

9. Refleksi

Refleksi pembelajaran adalah proses di mana guru mengevaluasi pengalaman mengajar yang telah dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk menganalisis apa yang mudah dicapai dan yang sulit dicapai dalam pembelajaran, sehingga dapat merencanakan pembelajaran berikutnya dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Contohnya adalah sebagai berikut.

- a. Kegiatan apa yang paling efektif dalam mengajarkan mengenal kenakalan dan kriminalitas?
- b. Apa kesulitan atau hambatan yang muncul selama pembelajaran?
- c. Aspek apa yang masih perlu ditingkatkan dalam pembelajaran selanjutnya?
- d. Apakah ada perubahan perilaku anak di luar sesi pembelajaran, misalnya di rumah atau di sekolah?
- e. Apakah ada rencana pembelajaran selanjutnya untuk mendukung perkembangan anak?

10. Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Berikut adalah beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan bersama orang tua untuk meningkatkan pemahaman dalam mengenal kenakalan dan kriminalitas.

- a. Orang tua merupakan model peran utama bagi anak-anak dan dapat memberikan contoh teladan. Tunjukkan perilaku yang baik dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Berikan contoh bagaimana cara membuat keputusan yang bijak, dan menjauhi kriminalitas.
- b. Orang tua dapat mengajak anak untuk menonton film yang sesuai dengan usia anak dan yang mengangkat tema kenakalan remaja atau kriminalitas. Setelah menonton, diskusikan isi cerita dengan anak. Setelah menonton, diskusikan pesan moral dari film tersebut, bagaimana karakter-karakter menghadapi situasi sulit, dan apa yang dapat dipelajari dari pengalaman mereka.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Pengembangan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Autis
untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB

Penulis: Mita Apriyanti dan Fajri Hawa Isniani Sia

ISBN: 978-634-00-0743-5



Bab

9

Mamberamo Belajar Bersosialisasi

A. Ruang Lingkup

Menjenguk orang sakit.

Mengikuti kerja bakti.

Mengikuti perayaan.

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat melakukan kegiatan menjenguk teman atau anggota keluarga yang sedang sakit.
2. Peserta didik dapat melakukan kegiatan kerja bakti di sekolah atau lingkungan sekitar.
3. Peserta didik dapat melakukan kegiatan perayaan hari besar keagamaan atau nasional di sekolah maupun masyarakat.

D. Saran Alokasi Waktu dan Pengkondisian Kelas

1. Guru dapat menyesuaikan alokasi waktu pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan kondisi peserta didik di kelas. Misalnya, dengan memberikan kesempatan berpartisipasi dalam menjenguk, mengikuti kerja bakti, dan mengikuti perayaan hari besar selama 12 kali pembelajaran (@40 menit). Target ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi serta perkembangan setiap peserta didik.
2. Guru menciptakan suasana kelas atau lingkungan yang kondusif dan mendukung pembelajaran sosial.
3. Guru dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah, seperti taman, lapangan, atau area lainnya sebagai tempat belajar alternatif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan relevan bagi peserta didik.

E. Materi Pokok

Pada Fase F, pembelajaran bagi peserta didik difokuskan pada 3 aspek utama, yaitu:

1. Menjenguk orang sakit mengajarkan peserta didik autis untuk memahami dan berempati terhadap perasaan orang lain. Kegiatan menjenguk memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih interaksi sosial dasar, seperti menyapa dan mendengarkan, sekaligus menunjukkan kepedulian dan membangun koneksi sosial yang positif.
2. Kerja bakti dapat membantu peserta didik autis melatih kerja sama dan kemampuan mengikuti instruksi, serta berinteraksi sosial dengan orang lain.
3. Perayaan hari besar menyediakan kesempatan untuk berinteraksi sosial dalam lingkungan yang lebih terstruktur. Kegiatan ini juga memungkinkan peserta didik autis untuk berpartisipasi dan merasa menjadi bagian dari komunitas.

Ketiga kegiatan ini tidak hanya mengajarkan nilai-nilai penting, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik autis untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka dalam lingkungan yang mendukung dan terstruktur. Dengan demikian, peserta didik autis akan mampu tumbuh menjadi individu yang lebih mandiri dan percaya diri.

Sahabat guru, berikut contoh penerapan strategi pembelajaran agar peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan sosial:

1. Pemodelan
 - a. Guru dapat menjadi contoh dengan menunjukkan sikap empati dan peduli terhadap orang lain yang sedang sakit. Misalnya, dengan mengunjungi teman yang sakit, mengirimkan kartu ucapan, atau memberikan bantuan.

- b. Guru dapat memberikan contoh bagaimana cara berpartisipasi dalam kegiatan kerja bakti di sekolah atau lingkungan sekitar, seperti menyapu halaman, membersihkan kelas, atau menanam pohon.
- c. Guru juga dapat mengajak peserta didik untuk aktif dalam mengikuti kegiatan perayaan di sekolah, seperti ikut serta dalam lomba, pertunjukan seni, atau membantu persiapan acara.

2. Kegiatan Menjenguk

Guru dapat secara langsung mengajak peserta didik untuk menjenguk teman sekolah yang sedang sakit. Sebelum menjenguk, guru bersama peserta didik dapat berdiskusi dan mempersiapkan beberapa hal, seperti:

- a. Peserta didik membuat kartu ucapan dengan gambar atau tulisan sederhana untuk mengungkapkan perhatian dan doa.
- b. Peserta didik memilih atau membuat hadiah kecil untuk diberikan kepada teman yang sakit.
- c. Guru membimbing peserta didik untuk berlatih mengucapkan kata-kata penyemangat atau doa.

3. Kegiatan Kerja Bakti

Guru dan peserta didik dapat melakukan kerja bakti membersihkan kelas, sekolah, atau lingkungan sekitar. Kegiatan ini dapat dilakukan secara rutin, misalnya setiap minggu pada hari Jumat.

4. Kegiatan Perayaan Hari Besar

Sekolah dapat mengadakan perayaan hari besar keagamaan atau nasional dengan tema tertentu yang melibatkan peserta didik secara aktif. Misalnya, pada perayaan Hari Kemerdekaan, peserta didik dapat diajak untuk membuat hiasan bertema kemerdekaan, menampilkan tarian daerah, atau mengikuti lomba-lomba tradisional.

5. Bermain Peran

- a. Guru dapat mengajak peserta didik bermain peran menjadi orang yang sakit dan orang yang menjenguk. Hal ini dapat membantu peserta didik belajar cara menunjukkan empati dan memahami perasaan orang yang sakit.
- b. Guru dapat mengajak peserta didik bermain peran sebagai petugas kebersihan yang sedang melakukan kerja bakti di sekolah atau lingkungan sekitar. Kegiatan ini dapat membantu peserta didik memahami pentingnya kerja bakti serta meningkatkan keinginan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial di lingkungan sekolah maupun masyarakat
- c. Guru dapat mengajak peserta didik bermain peran dalam drama atau pertunjukan sesuai tema perayaan hari besar, (contoh: Hari Kemerdekaan) untuk memahami nilai-nilai perjuangan dan semangat nasionalisme. Dengan terlibat langsung dalam pertunjukan, peserta didik dapat merasakan semangat kebersamaan dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan sosial di sekolah.

6. Diskusi

Setelah melakukan berbagai kegiatan seperti menjenguk teman yang sakit, kerja bakti, dan mengikuti perayaan di sekolah, guru dapat mengajak peserta didik untuk duduk bersama dalam kelompok kecil. Kemudian, guru dapat memfasilitasi diskusi mengenai pengalaman mereka selama kegiatan tersebut. Beberapa pertanyaan yang dapat diajukan untuk memandu diskusi antara lain sebagai berikut:

- a. Bagaimana perasaan kalian saat menjenguk teman yang sakit? Apa yang kalian lakukan untuk menghiburnya?
- b. Apa saja tugas yang kalian lakukan saat kerja bakti? Bagaimana rasanya bisa berkontribusi untuk kebersihan lingkungan sekolah?
- c. Kegiatan apa saja yang paling berkesan selama perayaan di sekolah? Apa yang kalian pelajari dari kegiatan tersebut?



Selain mengajukan pertanyaan-pertanyaan di atas, guru juga dapat mengajak peserta didik untuk saling berbagi cerita dan pengalaman menarik lainnya. Hasil diskusi dari setiap kelompok akan dipresentasikan di depan kelas.

7. Penguatan Positif

Guru dapat memberikan pujian atau penghargaan kepada peserta didik yang aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan menjenguk, kerja bakti, dan perayaan di sekolah dengan memberikan pujian, memberikan tepuk tangan, acungan jempol, atau token (bintang, stiker, atau gambar karakter kartun favorit) kepada peserta didik. Token-token tersebut kemudian dapat ditukarkan dengan hadiah yang telah disepakati sebelumnya.

F. Kegiatan Belajar

Studi Kasus

Di kelas 12 SMA Negeri 5 Cendekia terdapat 16 peserta didik. Satu di antaranya adalah Mamberamo, seorang peserta didik autisme yang cerdas serta memiliki hambatan dalam interaksi sosial. Mamberamo seringkali tidak peka terhadap perasaan teman sekelasnya dan lingkungan sekitarnya. Ia cenderung asyik dengan dunianya sendiri dan kurang menunjukkan minat untuk terlibat dalam kegiatan sosial di sekolah.

Tidak hanya Mamberamo, beberapa peserta didik lain di kelasnya juga menunjukkan sikap kurang empati. Mereka seringkali mengabaikan teman yang sedang sakit, membiarkan sampah berserakan di lingkungan sekolah, dan bahkan tidak terlalu antusias dalam mengikuti kegiatan perayaan hari besar di sekolah.

Pak Eilanden, wali kelas 12, merasa prihatin dengan kondisi ini. Beliau paham bahwa kemampuan berempati dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan peserta didik. Melalui kegiatan sosial, Mamberamo dan peserta didik lainnya dapat belajar untuk

lebih peka terhadap perasaan orang lain, membangun hubungan yang positif, dan mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Pak Eilanden yakin bahwa dengan bimbingan dan dukungan yang tepat, peserta didik dapat mengembangkan potensi tersebut dan menjadi individu yang bermanfaat bagi masyarakat. Oleh karena itu, Pak Eilanden berencana merancang serangkaian kegiatan pembelajaran sebagai bentuk bimbingan dan dukungan yang dibutuhkan agar semua peserta didik dapat mengembangkan keterampilan sosial dan rasa empati mereka secara optimal.

G. Persiapan Belajar

Sebelum memulai pembelajaran, Pak Eilanden melakukan persiapan dengan merencanakan pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik dengan tema “Mengamalkan Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari”. Sebagai langkah awal, Pak Eilanden telah menyusun profil peserta didik mencakup informasi tentang hambatan, potensi, dan kebutuhan Mamberamo yang memiliki kebutuhan khusus.

Ranah Elemen Interaksi Sosial
Hambatan: <ul style="list-style-type: none">• Mamberamo tidak peka terhadap perasaan teman.• Mamberamo tidak berminat dalam kegiatan sosial.
Potensi: <ul style="list-style-type: none">• Mamberamo adalah peserta didik yang cerdas.
Kebutuhan: <ul style="list-style-type: none">• Mamberamo memerlukan bimbingan agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

Pak Eilanden kemudian membuat serangkaian kegiatan belajar yang dapat menjadi inspirasi untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

Kegiatan Belajar 1

1. Capaian Pembelajaran Elemen Interaksi Sosial

Peserta didik mampu berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

2. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat melakukan kegiatan menjenguk teman atau anggota keluarga yang sedang sakit.

3. Alokasi Waktu

- a. Alokasi waktu kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik
- b. Guru dapat memberikan target kepada peserta didik untuk meningkatkan keterampilan sosial, misalnya dengan berpartisipasi dalam kegiatan sosial menjenguk teman atau keluarga yang sakit selama 4 kali pembelajaran (@40 menit). Target ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi serta perkembangan setiap peserta didik.

4. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Pembelajaran dapat dilaksanakan di luar kelas untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menerapkan nilai-nilai kepedulian melalui kegiatan menjenguk teman yang sakit.
- b. Pembelajaran di dalam kelas juga dapat dilakukan untuk memperdalam pemahaman peserta didik mengenai kegiatan sosial yang telah dilakukan.
- c. Pak Eilanden dapat menggunakan pemodelan, bermain peran, dan diskusi untuk memperkuat pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan tersebut, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk berefleksi dan berbagi pengalaman.
- d. Berikan instruksi yang singkat dan spesifik.

- e. Gunakan bantuan visual dengan kartu bergambar, atau objek visual lainnya untuk membantu peserta didik memahami apa yang guru katakan.
- f. Gunakan bantuan verbal untuk membantu apabila peserta didik kesulitan selama pembelajaran.
- g. Berikan pujian dan penghargaan.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

Sebelum memulai pembelajaran, Pak Eilanden menjelaskan bahwa sebagai manusia, kita tidak bisa hidup sendiri. Kita perlu saling membantu dan mendukung satu sama lain. Dengan terlibat dalam kegiatan sosial seperti menjenguk teman yang sakit, kerja bakti, dan merayakan hari besar bersama, kita tidak hanya membantu orang lain, tetapi juga belajar tentang nilai-nilai penting seperti empati, gotong royong, dan toleransi. Nilai-nilai ini akan membentuk kita menjadi pribadi yang lebih baik dan bermanfaat bagi masyarakat.

- a. Peserta didik dikondisikan di dalam kelas dan diberi pertanyaan pemantik, yakni “Bagaimana perasaan kalian saat sakit?” dan “Apa kalian merasa senang saat dijenguk?”
 - 1) Pak Eilanden dapat bertanya sambil menunjukkan gambar wajah dengan berbagai ekspresi untuk membantu Mamberamo mengidentifikasi emosinya. Misal, “Mamberamo, apakah kamu merasa seperti gambar ini?”
 - 2) Apabila Mamberamo kesulitan menjawab untuk pertanyaan Pak Eilanden dapat memberikan pilihan jawaban sederhana seperti “Ya” atau “Tidak”. Misalnya, “Apa kalian merasa lebih baik saat dijenguk?”
- b. Peserta didik dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran ini, yaitu agar peserta didik dapat belajar cara menjenguk orang sakit dengan baik dan menunjukkan kepedulian.
 - 1) Pak Eilanden menjelaskan hal penting dalam menjenguk teman atau keluarga yang sedang sakit. Misalnya, bersikap baik, membawa kartu ucapan atau hadiah, dan memberikan semangat.

- 2) Pak Eilanden dapat menjelaskan menggunakan gambar.
- 3) Pak Eilanden menunjukkan gambar seseorang yang sedang sakit di tempat tidur dan ada orang lain yang menjenguknya dengan ekspresi bahagia, sambil berkata "Lihat gambar ini. Teman kita sakit. Kita akan belajar cara membuatnya tersenyum lagi."



Menjenguk teman yang sakit



Membawa bingkisan untuk teman yang sakit



Memberikan semangat supaya lekas sembuh

Gambar 9.1 Contoh Gambar Langkah-Langkah Menjenguk Teman.

- c. Pak Eilanden berkoordinasi dengan orang tua peserta didik untuk menjenguk teman yang sedang sakit.
- d. Sebelum menjenguk, peserta didik diarahkan untuk membuat ucapan atau hadiah sederhana untuk diberikan kepada yang sakit. Tak lupa, Pak Eilanden membimbing peserta didik untuk berlatih mengucapkan doa atau kata-kata penyemangat yang dapat diberikan kepada orang yang sakit.
 - 1) Pak Eilanden menyiapkan beberapa contoh kartu ucapan sederhana dengan gambar dan tulisan yang mudah dipahami serta menyediakan bahan-bahan untuk membuat hadiah sederhana, seperti kertas warna, krayon, stiker, dan lain-lain.
 - 2) Pak Eilanden juga memberikan instruksi yang jelas dan bertahap, misalnya, "Pertama, pilih warna kertas yang kamu suka." "Kedua, gambar sesuatu yang membuat temanmu senang."
 - 3) Tak lupa Pak Eilanden melatih Mamberamo untuk mengucapkan kata penyemangat yang pendek dan mudah diingat. Misalnya, "Semoga cepat sembuh, ya, Aku doakan kamu sehat selalu."
- e. Pak Eilanden meminta peserta didik untuk saling membantu, baik secara verbal maupun memberikan contoh jika ada teman yang terlihat bingung atau kesulitan, termasuk Mamberamo.
- f. Pak Eilanden mendampingi peserta didik saat menjenguk. Peserta didik diarahkan untuk memberikan kartu ucapan/hadiah yang telah mereka buat, mengucapkan doa/ucapan penyemangat, dan berinteraksi dengan orang yang sakit sesuai dengan kondisi kesehatannya.
 - 1) Pak Eilanden memberikan bantuan verbal kepada Mamberamo tentang apa yang harus dilakukan selanjutnya, misalnya, "Mamberamo, sekarang saatnya memberikan kartu ucapanmu."
 - 2) Selain memberikan bantuan verbal, Pak Eilanden juga dapat menggunakan isyarat atau bahasa tubuh untuk membantu Mamberamo memahami apa yang harus dilakukan selanjutnya. Misalnya, Pak

Eilanden bisa menunjuk ke arah orang yang sakit saat Mamberamo harus memberikan kartu ucapan atau hadiah. Pak Eilanden bisa memberikan isyarat visual, seperti mengangguk atau mengacungkan jempol, untuk menunjukkan bahwa Mamberamo melakukan hal yang benar.

- 3) Jika Mamberamo kesulitan memberikan ucapan semangat, Pak Eilanden bisa membantu Mamberamo untuk mengekspresikan diri dengan cara lain, seperti melalui gambar atau isyarat.
- g. Setelah menjenguk, Pak Eilanden mengajak peserta didik untuk berdiskusi. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil untuk mendiskusikan pengalaman mereka selama menjenguk. Contoh pertanyaan yang dapat digunakan untuk diskusi antara lain:
- 1) Bagaimana perasaan kalian saat menjenguk teman yang sakit?
 - 2) Apa yang kalian pelajari dari pengalaman ini?
 - 3) Bagaimana cara kita menunjukkan kepedulian kepada orang yang sakit?
- h. Untuk Mamberamo atau peserta didik yang kesulitan mengungkapkan perasaan atau pikiran mereka secara verbal, berikan pilihan jawaban ya/ tidak. Contoh: "Saat menjenguk, apakah kamu merasa senang?" atau "Apakah kamu merasa senang bisa membuat temanmu tersenyum?".
- 1) Pak Eilanden dapat bertanya sambil menunjukkan gambar wajah dengan berbagai ekspresi untuk membantu Mamberamo mengidentifikasi emosinya. Misal, "Mamberamo, setelah menjenguk apakah kamu merasa seperti gambar ini?"
 - 2) Setelah berdiskusi, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan atau menuliskan hasil diskusi kelompok masing-masing.
 - Apabila Mamberamo lebih nyaman dengan visual, kelompok dapat membuat poster untuk menyampaikan pengalaman menjenguk.

- Apabila Mamberamo lebih suka menulis, kelompok dapat membuat laporan tertulis bersama-sama. Pastikan setiap kelompok untuk membagi tugas secara adil dan memberikan Mamberamo bagian yang sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Pak Eilanden tak lupa memberikan pujian maupun penghargaan kepada peserta didik yang sudah berpartisipasi dalam menjenguk maupun berdiskusi.

6. Asesmen Pembelajaran

Untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran ini, guru dapat menggunakan penilaian unjuk kerja sebagai alat ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah panduan penilaian yang dapat digunakan.

Tabel 9.1 Asesmen Pembelajaran Menjenguk Teman yang Sakit

No.	Tujuan Pembelajaran	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Peserta didik dapat melakukan kegiatan menjenguk teman atau anggota keluarga yang sedang sakit.	Mampu menjenguk orang sakit dengan membawa ucapan/ hadiah dan mengucapkan kata penyemangat dengan mandiri.	Mampu menjenguk orang sakit dengan membawa ucapan/ hadiah dan mengucapkan kata penyemangat dengan penguatan atau arahan dari guru.	Mampu menjenguk orang sakit dengan membawa ucapan/ hadiah, tapi tidak mengucapkan kata penyemangat.	Tidak mau menjenguk.

7. Alternatif Kegiatan Pembelajaran

Berikut adalah beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dalam menjenguk teman atau keluarga yang sakit, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

- a. Guru dapat mengajak peserta didik untuk bermain peran. Buatlah berbagai skenario menjenguk dengan kondisi kesehatan yang berbeda, misalnya menderita flu, patah tulang, atau dirawat di rumah sakit. Peserta didik bergiliran memerankan orang sakit dan penjenguk sekaligus berlatih interaksi yang sesuai. Setelah bermain peran, berikan umpan balik dan ajak peserta didik untuk merefleksikan pengalaman mereka. Diskusikan apa yang berjalan baik dan apa yang bisa ditingkatkan.
- b. Guru dapat membuat cerita bergambar tentang proses menjenguk, mulai dari persiapan hingga pulang. Sertakan contoh dialog dan perilaku yang diharapkan. Guru dapat membaca cerita sosial bersama peserta didik dan diskusikan setiap adegan. Tanyakan bagaimana perasaan karakter dalam cerita dan apa yang bisa mereka lakukan untuk membuat orang sakit merasa lebih baik.
- c. Guru dapat mengajak peserta didik mengunjungi panti asuhan atau panti jompo. Peserta didik dapat berinteraksi dengan penghuni panti, mendengarkan cerita mereka, dan memberikan bantuan sesuai kemampuan.

8. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
<p>Kegiatan remedial dapat dilakukan apabila peserta didik belum mampu meningkatkan partisipasi dalam kegiatan sosial menjenguk teman atau saudara yang sedang sakit. Pada kegiatan remedial ini guru dapat:</p> <ol style="list-style-type: none">Mengulangi strategi pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan alternatif kegiatan pembelajaran lain jika pada strategi sebelumnya tidak menunjukkan peningkatan kemampuan pada peserta didik.Memberikan bimbingan secara personal kepada peserta didik yang membutuhkan perhatian khusus.Melibatkan peserta didik yang lebih mampu untuk membantu teman sebayanya yang mengalami kesulitan.	<p>Kegiatan pengayaan dilakukan apabila peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan target waktu yang ditetapkan. Beberapa alternatif kegiatan pengayaan yang dapat dilakukan antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none">Ajak peserta didik untuk menulis surat atau membuat karya seni yang mengekspresikan perasaan empati dan kepedulian mereka terhadap orang yang sakit atau membutuhkan.

9. Refleksi

Refleksi pembelajaran adalah proses di mana guru mengevaluasi pengalaman mengajar yang telah dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk menganalisis apa yang mudah untuk dicapai dan sulit dicapai dalam pembelajaran, sehingga dapat merencanakan pembelajaran berikutnya dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Contohnya adalah sebagai berikut.

- Kegiatan apa yang paling efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan sosial menjenguk teman atau saudara yang sedang sakit?

H. Kegiatan Belajar 2

- c. Kemajuan apa yang telah dicapai peserta didik dalam partisipasinya dalam kegiatan sosial menjenguk teman atau saudara yang sakit?
- d. Aspek apa yang masih perlu ditingkatkan dalam kegiatan selanjutnya?
- e. Apakah ada perubahan perilaku anak di luar sesi pembelajaran (misalnya, di rumah atau di sekolah)?
- f. Apa rencana pembelajaran selanjutnya untuk mendukung perkembangan peserta didik?

10. Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Berikut adalah beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan bersama orang tua untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan sosial.

- a. Ajak anak untuk mengunjungi keluarga yang sakit. Bimbing anak untuk membuat kartu ucapan berisi pesan penyemangat. Tak lupa persiapkan bingkisan kecil berisi buah-buahan ataupun makanan ringan.
- b. Orang tua dapat mendampingi peserta didik autis untuk bergabung dalam komunitas tertentu sesuai dengan hobi yang dimiliki peserta didik, misalnya paguyuban remaja di sekitar rumah, komunitas fotografi, komunitas pecinta kucing, ataupun komunitas peduli lingkungan.

1. Capaian Pembelajaran Elemen Interaksi Sosial

Peserta didik mampu berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

2. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat melakukan kegiatan kerja bakti di sekolah atau lingkungan sekitar.

3. Alokasi Waktu

- a. Alokasi waktu kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

- b. Guru dapat memberikan target kepada peserta didik untuk meningkatkan keterampilan sosial, misalnya dengan berpartisipasi dalam kegiatan sosial kerja bakti selama 4 kali pembelajaran (@40 menit). Target ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi serta perkembangan setiap peserta didik.

4. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi sosial

- a. Pembelajaran akan dilaksanakan di luar kelas untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menerapkan nilai-nilai gotong royong melalui kegiatan kerja bakti di lingkungan sekitar.
- b. Pembelajaran di dalam kelas juga dapat dilakukan untuk memperdalam pemahaman peserta didik mengenai kegiatan sosial yang telah dilakukan.
- c. Pak Eilandan dapat menggunakan pemodelan, bermain peran, dan diskusi untuk memperkuat pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan tersebut, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk berefleksi dan berbagi pengalaman.
- d. Berikan instruksi yang singkat dan spesifik.
- e. Gunakan bantuan visual dengan kartu bergambar, atau objek visual lainnya untuk membantu peserta didik memahami apa yang sahabat guru katakan. Misal, gambar atau foto terkait kegiatan kerja bakti untuk membantu peserta didik mengingat pengalaman mereka dan memfasilitasi diskusi.
- f. Gunakan bantuan verbal untuk membantu apabila peserta didik kesulitan selama pembelajaran.
- g. Berikan pujian dan penghargaan.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Peserta didik diajak untuk berbagi pengalaman mereka dalam berpartisipasi dalam kegiatan kerja bakti, baik di rumah, sekolah, atau lingkungan sekitar.
 - 1) Gunakan pertanyaan terbuka yang mendorong peserta didik untuk berbagi pengalaman mereka. Contoh: "Siapa yang pernah ikut kerja bakti?", "Di mana kamu ikut kerja bakti?", "Apa yang kamu lakukan saat kerja bakti?", "Bagaimana perasaanmu saat ikut kerja bakti?"
 - 2) Untuk peserta didik yang kesulitan mengungkapkan pengalaman mereka secara verbal seperti Mamberamo, berikan pilihan jawaban ya/tidak. Contoh: "Saat kerja bakti, apakah kamu merasa lelah?" atau "Apakah kamu suka bekerja sama dengan teman-teman saat kerja bakti?"
 - 3) Pak Eilanden menyiapkan gambar untuk membantu peserta didik mengingat dan menceritakan pengalaman mereka.
- b. Peserta didik dijelaskan bahwa mereka akan melakukan kerja bakti bersama-sama untuk membersihkan kelas.
- c. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, dan setiap kelompok diberikan tugas yang berbeda, seperti menyapu, mengepel, membersihkan jendela, mengumpulkan sampah, atau menata meja.
- d. Pak Eilanden membuat poster tugas centang dengan gambar untuk Mamberamo dan seluruh peserta didik agar tugas yang diberikan lebih mudah diingat dan dipahami.

Tugas Kerja Bakti

Berilah tanda centang (✓) jika telah menyelesaikan tugas

Menyapu lantai kelas



Membuang sampah



Merapikan meja dan kursi



Merapikan rak buku



Mengepel lantai



Membersihkan papan tulis



Mengelap meja



Membersihkan jendela kelas



Gambar 9.2 Poster Tugas Centang.

- e. Peserta didik melaksanakan tugas yang telah diberikan. Pak Eilanden mendampingi dan memberikan bantuan jika diperlukan.
- 1) Pak Eilanden memberikan bimbingan kepada Mamberamo yang kesulitan memulai tugasnya, Pak Eilanden bisa berkata, "Mamberamo, ayo kita mulai menyapu bersama-sama. Lihat, Bapak akan menunjukkan caranya."
 - 2) Pak Einlanden juga dapat menggunakan isyarat visual atau gambar untuk membantu Mamberamo memahami instruksi dan tetap fokus pada tugasnya
 - 3) Jika Mamberamo berhasil menyelesaikan tugasnya, Pak Eilanden bisa berkata, "Mamberamo, kamu hebat! Lantai jadi bersih sekali setelah kamu sapu. Terima kasih ya!"
- f. Setelah melakukan kerja bakti membersihkan kelas, peserta didik berkumpul kembali dalam kelompok untuk mendiskusikan pengalaman mereka selama kerja bakti. Berikut contoh pertanyaan yang dapat digunakan untuk diskusi.
- 1) Bagaimana perasaan kalian setelah melakukan kerja bakti?
 - 2) Apa saja tantangan yang kalian hadapi selama kerja bakti?
 - 3) Apa yang kalian pelajari dari kegiatan kerja bakti?
- g. Pak Einlanden memulai dengan memberikan apresiasi atas kerja keras dan kerja sama peserta didik selama kerja bakti. Contohnya: "Teman-teman, kelas kita sekarang jadi bersih dan rapi berkat kerja keras kalian semua! Terima kasih banyak!", "Sekarang, kita akan mengobrol tentang pengalaman kita saat kerja bakti tadi."
- h. Untuk memudahkan peserta didik yang kesulitan mengungkapkan perasaan atau pikiran mereka, berikan pilihan jawaban sederhana. Contohnya adalah sebagai berikut.
- 1) Bagaimana perasaan kalian setelah melakukan kerja bakti?
 - 2) Apakah kalian merasa lelah?

- 3) Apakah ada hal yang sulit saat kerja bakti? Ya/tidak?
 - 4) Apa yang kalian pelajari dari kegiatan kerja bakti? Sebagai jawaban, Pak Eilanden menyediakan beberapa pilihan jawaban dengan gambar, misalnya menunjukkan kerja sama, tanggung jawab, kebersihan, dan lain sebagainya.
- i. Setelah berdiskusi, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan atau menuliskan hasil diskusi kelompok masing-masing.
 - 1) Apabila Mamberamo lebih nyaman dengan visual, kelompok dapat membuat poster untuk menyampaikan pengalaman kerja bakti.
 - 2) Apabila Mamberamo lebih suka menulis, kelompok dapat membuat laporan tertulis bersama-sama. Pastikan setiap kelompok untuk membagi tugas secara adil dan memberikan Mamberamo bagian yang sesuai dengan kemampuannya.
 - j. Pak Eilanden tak lupa memberikan pujian ataupun penghargaan kepada peserta didik yang sudah berpartisipasi dalam kerja bakti maupun berdiskusi.

6. Asesmen Pembelajaran

Untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran ini, guru dapat menggunakan penilaian unjuk kerja sebagai alat ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah panduan penilaian yang dapat digunakan.

Tabel 9.2 Asesmen Pembelajaran Fase F Melakukan Kerja Bakti.

No.	Tujuan Pembelajaran	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Peserta didik dapat melakukan kegiatan kerja bakti di sekolah atau lingkungan sekitar.	Mampu menyelesaikan semua tugas kerja bakti bersama teman sekelompok.	Mampu menyelesaikan semua tugas kerja bakti bersama teman sekelompok, tapi perlu motivasi dari guru.	Mampu menyelesaikan 1 dari 2 tugas kerja bakti bersama teman sekelompok, tapi perlu bimbingan dan arahan.	Tidak mau melakukan kerja bakti.

7. Alternatif kegiatan Pembelajaran

Berikut adalah beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan sosial sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan sosial kerja bakti.

- a. Guru dapat mengajak peserta didik melakukan kegiatan pembersihan dan penghijauan, seperti menanam pohon atau membuat taman kecil di lingkungan sekolah maupun sekitar sekolah pada setiap hari Jumat.
- b. Guru dapat mengajak peserta bermain peran. Guru membuat skenario kerja bakti, misalnya membersihkan taman dan membersihkan fasilitas sekolah. Guru dapat membagi peran di antara peserta didik, kemudian melakukan simulasi kerja bakti sesuai skenario. Setelah selesai, guru mengajak peserta didik untuk mendiskusikan pengalaman dan tantangan yang dihadapi selama bermain peran.

8. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
<p>Kegiatan remedial dapat dilakukan apabila peserta didik belum mampu meningkatkan partisipasi dalam kegiatan sosial kerja bakti. Pada kegiatan remedial ini guru dapat:</p> <ol style="list-style-type: none">Mengulangi strategi pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan alternatif kegiatan pembelajaran lain jika pada strategi sebelumnya tidak menunjukkan peningkatan kemampuan pada peserta didik.Memberikan bimbingan secara personal kepada peserta didik yang membutuhkan perhatian khusus.Melibatkan peserta didik yang lebih mampu untuk membantu teman sebayanya yang mengalami kesulitan.	<p>Kegiatan pengayaan dilakukan apabila peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan target waktu yang ditetapkan. Beberapa alternatif kegiatan pengayaan yang dapat dilakukan antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none">Guru dapat mengajak peserta didik bekerja bakti dalam pengolahan sampah yang kemudian didaur ulang. Awal mula berikan pemahaman mendalam tentang jenis-jenis sampah, cara memilah sampah yang benar, dan dampak positif dari pengolahan sampah yang baik terhadap lingkungan. Kemudian ajak peserta didik untuk mengumpulkan sampah yang dapat didaur ulang, seperti botol plastik, kertas bekas, atau kardus.

9. Refleksi

Refleksi pembelajaran adalah proses di mana guru mengevaluasi pengalaman mengajar yang telah dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk menganalisis apa yang mudah untuk dicapai dan sulit dicapai dalam pembelajaran, sehingga dapat merencanakan pembelajaran berikutnya dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Contohnya adalah sebagai berikut.

- Kegiatan apa yang paling efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan sosial kerja bakti?

- b. Apa kesulitan atau hambatan yang muncul selama kegiatan kerja bakti?
- c. Kemajuan apa yang telah dicapai peserta didik dalam partisipasinya dalam kegiatan sosial kerja bakti?
- d. Aspek apa yang masih perlu ditingkatkan dalam kegiatan selanjutnya?
- e. Apakah ada perubahan perilaku anak di luar sesi pembelajaran (misalnya, di rumah atau di sekolah)?
- f. Apa rencana pembelajaran selanjutnya untuk mendukung perkembangan anak?

10. Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Berikut adalah beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan bersama orang tua untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan sosial kerja bakti.

- a. Ajak anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan kerja bakti di lingkungan rumah, seperti membersihkan selokan dan menanam pohon. Orang tua dapat menjelaskan pentingnya menjaga lingkungan dan bagaimana kerja bakti dapat mempererat hubungan antarwarga.
- b. Ajak anak untuk mengumpulkan barang-barang bekas di rumah dan mengubahnya menjadi barang-barang yang berguna atau karya seni.

I. Kegiatan Belajar 3

1. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu berpartisipasi dalam kegiatan sosial

2. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat melakukan kegiatan perayaan hari besar keagamaan atau nasional di sekolah maupun masyarakat.

3. Alokasi Waktu

- a. Alokasi waktu kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.
- b. Sahabat guru dapat memberikan target kepada peserta didik untuk meningkatkan keterampilan sosial untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial perayaan hari besar keagamaan atau nasional di sekolah maupun masyarakat. Misalnya selama 4 kali pembelajaran (@40 menit). Target ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi serta perkembangan setiap peserta didik.

4. Strategi Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Pembelajaran dapat dilaksanakan di luar kelas untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menerapkan nilai-nilai gotong royong melalui partisipasi aktif dalam perayaan hari besar keagamaan maupun nasional.
- b. Pembelajaran di dalam kelas juga dapat dilakukan untuk memperdalam pemahaman peserta didik mengenai kegiatan sosial yang telah dilakukan
- c. Pak Eilanden dapat menggunakan pemodelan, bermain peran, dan diskusi untuk memperkuat pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan tersebut, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk berefleksi dan berbagi pengalaman.
- d. Berikan instruksi yang singkat dan spesifik.
- e. Gunakan bantuan visual dengan kartu bergambar, atau objek visual lainnya untuk membantu peserta didik memahami apa yang guru katakan. Misal, gambar atau foto terkait kegiatan perayaan hari besar untuk membantu peserta didik mengingat pengalaman mereka dan memfasilitasi diskusi.
- f. Gunakan bantuan verbal untuk membantu apabila peserta didik kesulitan selama pembelajaran.
- g. Berikan pujian dan penghargaan.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Pengembangan Interaksi Sosial

- a. Pak Eilanden menjelaskan berbagai macam perayaan hari besar nasional dan perayaan hari besar agama melalui video berikut:



- b. Peserta didik diajak untuk menyebutkan dan berbagi pengalaman mereka dalam merayakan hari-hari besar keagamaan atau nasional, baik di rumah, sekolah, atau lingkungan masyarakat.
- 1) Pak Eilanden menggunakan pertanyaan untuk mendorong peserta didik untuk berbagi pengalaman mereka. Contohnya: "Siapa yang pernah merayakan Hari Kemerdekaan atau hari besar agama?" dan "Apa yang kamu lakukan saat merayakan hari besar itu?"
 - 2) Pak Eilanden dapat membantu Mamberamo yang kesulitan mengungkapkan pengalaman secara verbal dengan memberikan pilihan jawaban sederhana. Contohnya: "Saat merayakan Natal, apakah kamu merasa senang?" atau "Apakah kamu suka berkumpul dengan keluarga saat hari besar?"
 - 3) Pak Eilanden dapat bertanya sambil menunjukkan gambar wajah dengan berbagai ekspresi untuk membantu Mamberamo mengidentifikasi emosinya. Misalnya, "Mamberamo, apakah kamu merasa seperti gambar ini?"

- c. Peserta didik dijelaskan dengan mengikuti perayaan hari besar, mereka dapat belajar tentang keberagaman, menghargai perbedaan, serta berpartisipasi aktif sebagai bentuk toleransi dan persatuan.
- d. Pak Eilanden mengumumkan bahwa sekolah akan merayakan Hari Kemerdekaan dengan lomba antar kelas, termasuk menghias kelas, dan pentas seni. Peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.
- e. Pak Eilanden membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, masing-masing dengan tugas mempersiapkan diri untuk lomba menghias kelas, pentas seni, atau lomba lainnya. Agar semua peserta didik terlibat, Pak Eilanden mempersilakan mereka memilih lomba yang diminati.
 - 1) Jika Mamberamo merasa kebingungan untuk memilih, Pak Eilanden akan menjelaskan kembali dan memberikan contoh melalui gambar berbagai macam lomba yang bisa dipilih.
- f. Setelah semua peserta didik memilih lomba yang mereka minati, Pak Eilanden membagi mereka ke dalam kelompok-kelompok sesuai dengan pilihan mereka. Contoh Pembagian Kelompok:
 - 1) Lomba Menghias Kelas. Kelompok 1: Mamberamo, Andarias, dan Keisha, Kelompok 2: Elina, Bastian, dan Yosef.
 - 2) Pentas Seni. Kelompok 3: Kenzo, Maro, Agnes, Ester, dan Bintang
 - 3) Lomba Olahraga Lari Estafet. Kelompok 4: Baliem, Maria, Marta, Debora, dan Arafura
- g. Pak Eilanden membuat poster untuk membantu Mamberamo dan peserta didik lainnya memahami tugas masing-masing dalam merayakan hari kemerdekaan.



TUGAS LOMBA

Berilah tanda Centang (✓) jika sudah mengerjakan tugas



kelompok 1 dan kelompok 2
Lomba menghias kelas

Kelompok 1 : Mamberamo, Andarias, dan Keisha,

Kelompok 2 : Elina, Bastian, dan Yosef.



kelompok 3
Lomba pentas seni

Kenzo

Maro

Ester



kelompok 4
Lomba Olahraga lari estafet

Bintang

Noel

Ara

Gambar 9.3 Contoh Poster Pembagian Tugas.

h. Pada hari perayaan peserta didik dengan antusias mengikuti serangkaian lomba. Tak lupa, Pak Eilanden dan peserta didik lainnya memberikan motivasi dan semangat kepada seluruh peserta didik.

- 1) Pak Eilanden memastikan tugas yang diberikan sesuai dengan kemampuan Mamberamo. Jika ia kesulitan dengan tugas yang kompleks, berikan tugas yang lebih sederhana dan mudah diselesaikan. Misal, jika Mamberamo suka kegiatan motorik halus, ia bisa membantu menggunting kertas untuk dekorasi atau Mamberamo bisa membantu menempelkan hiasan pada dinding atau papan tulis.
- 2) Pak Eilanden juga meminta kepada teman sekelompok untuk selalu membimbing dan menghargai kontribusi dari setiap anggota.

- 3) Dengan memberikan peran yang jelas, instruksi yang mudah dipahami, dan dukungan yang tepat, Pak Eilanden dapat memastikan bahwa Mamberamo merasa dihargai dan berhasil dalam berpartisipasi dalam lomba menghias kelas.
- i. Setelah perayaan, peserta didik berkumpul kembali dalam kelompok untuk mendiskusikan pengalaman mereka selama perayaan. Contoh pertanyaan yang dapat digunakan untuk diskusi:
 - 1) Bagaimana perasaan kalian selama perayaan hari kemerdekaan?
 - 2) Apa tantangan yang kalian hadapi selama persiapan dan pelaksanaan perayaan hari kemerdekaan?
 - 3) Apa yang kalian pelajari dari kegiatan ini?
 - j. Untuk memudahkan peserta didik yang kesulitan mengungkapkan perasaan atau pikiran mereka, berikan pilihan jawaban sederhana. Contoh:
 - 1) Apakah kalian merasa senang setelah mengikuti lomba?
 - 2) Apakah ada hal yang sulit saat mengikuti lomba? Ya/tidak?
 - 3) Apa yang kalian pelajari dari serangkaian kegiatan ini? Sediakan beberapa pilihan jawaban dengan gambar, misalnya kerja sama, tanggung jawab, kebersihan, dan lain-lain.
 - k. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Pak Eilanden memberikan umpan balik dan penguatan positif.
 - l. Pak Eilanden tak lupa memberikan pujian ataupun penghargaan kepada peserta didik yang sudah berpartisipasi dalam kerja bakti maupun berdiskusi.

Setelah rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan, Pak Eilanden mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap pengalaman mereka. Beliau menekankan bahwa kegiatan menjenguk teman, kerja bakti, dan berpartisipasi dalam perayaan hari besar tidak hanya memberikan kesenangan pada diri sendiri, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai penting, seperti kerja sama, saling menghargai, dan kepedulian terhadap sesama. Melalui kegiatan-kegiatan

ini, peserta didik dapat meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya maupun masyarakat luas, serta menerapkan nilai-nilai luhur Pancasila yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

6. Asesmen Pembelajaran

Untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran ini, guru dapat menggunakan penilaian unjuk kerja sebagai alat ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah panduan penilaian yang dapat digunakan:

Tabel 9.3 Asesmen Pembelajaran Fase F Mengikuti Kegiatan di Lingkungan.

No.	Tujuan Pembelajaran	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Peserta didik dapat melakukan kegiatan perayaan hari besar keagamaan atau nasional di sekolah maupun masyarakat.	Berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan perayaan dengan antusias dan penuh semangat.	Berpartisipasi aktif dalam rangkaian kegiatan perayaan dengan motivasi dari guru.	Berpartisipasi dalam rangkaian kegiatan perayaan dengan bimbingan dan arahan dari guru.	Tidak aktif dalam rangkaian kegiatan perayaan.

7. Alternatif Kegiatan Pembelajaran

Berikut adalah beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan sosial sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan sosial dalam mengikuti perayaan.

- a. Guru dapat mengajak peserta didik untuk bermain peran. Guru dapat membuat skenario perayaan, seperti perayaan hari raya idul fitri atau natal, memberikan ucapan selamat, atau berpartisipasi dalam pertunjukan. Peserta didik bergiliran memerankan berbagai peran. Setelah bermain peran, berikan umpan balik konstruktif dan ajak peserta didik untuk

merefleksikan pengalaman mereka. Diskusikan bagaimana perasaan mereka, apa yang berjalan baik, dan apa yang bisa ditingkatkan.

- b. Guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan bakti sosial dalam rangka merayakan Hari Lebaran yang penting bagi umat muslim. Misalnya, peserta didik mengumpulkan donasi dari teman-teman satu sekolah dan guru untuk membeli bahan makanan pokok atau kebutuhan sehari-hari, lalu mengemasnya menjadi bingkisan untuk dibagikan kepada keluarga yang kurang mampu.

8. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
<p>Kegiatan remedial dapat dilakukan apabila peserta didik belum mampu meningkatkan partisipasi dalam kegiatan sosial mengikuti perayaan hari besar. Pada kegiatan remedial ini guru dapat:</p> <ol style="list-style-type: none">a. Mengulangi strategi pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan alternatif kegiatan pembelajaran lain jika pada strategi sebelumnya tidak menunjukkan peningkatan kemampuan pada peserta didik.b. Memberikan bimbingan secara personal kepada peserta didik yang membutuhkan perhatian khusus.c. Libatkan peserta didik yang lebih mampu untuk membantu teman sebayanya yang mengalami kesulitan.	<p>Kegiatan pengayaan dilakukan apabila peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan target waktu yang ditetapkan. Beberapa alternatif kegiatan pengayaan yang dapat dilakukan antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none">a. Peserta didik dapat dilibatkan dalam kegiatan peringatan hari besar keagamaan ataupun nasional dalam situasi dan lingkungan yang lebih luas misalnya pada kegiatan karnaval kebangsaan tingkat daerah dan mengikuti lomba-lomba peringatan hari Kartini, Hari kemerdekaan antar sekolah.

9. Refleksi

Refleksi pembelajaran adalah proses di mana guru mengevaluasi pengalaman mengajar yang telah dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk menganalisis apa yang berhasil dan tidak berhasil dalam pembelajaran, sehingga dapat merencanakan pembelajaran berikutnya dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Contohnya adalah sebagai berikut.

- a. Kegiatan apa yang paling efektif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan sosial berpartisipasi dalam perayaan?
- b. Apa kesulitan atau hambatan yang muncul selama kegiatan?
- c. Kemajuan apa yang telah dicapai peserta didik untuk mengikuti kegiatan?
- d. Aspek apa yang masih perlu ditingkatkan dalam pembelajaran selanjutnya?
- e. Apakah ada perubahan perilaku anak di luar sesi pembelajaran (misalnya, di rumah atau di sekolah)?
- f. Apa rencana pembelajaran selanjutnya untuk mendukung perkembangan anak?

10. Inspirasi Kegiatan Bersama Orang Tua

Berikut adalah beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan bersama orang tua untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan sosial.

- a. Ajak anak untuk menghadiri acara keagamaan, seperti pengajian, kebaktian, atau perayaan hari raya di lingkungan sekitar. Libatkan anak dalam membuat hiasan atau dekorasi untuk memeriahkan perayaan hari besar.
- b. Pada saat peringatan hari nasional seperti Hari Kemerdekaan, Hari Pahlawan, atau Hari Kartini, orang tua dapat mengajak peserta didik autisme mengunjungi kegiatan yang diselenggarakan di museum ataupun ruang publik lainnya.

Abstrak	: Berhubungan dengan hal yang tidak mempunyai wujud atau bentuk.
Alternatif	: Suatu pilihan di antara dua atau lebih kemungkinan.
Analisis situasi	: Suatu tahap yang dilakukan untuk melihat keadaan untuk membuat suatu perencanaan.
Apresiasi	: Penghargaan yang diberikan terhadap sesuatu yang telah dilakukan.
Asesmen	: Proses menemukenali dan mengumpulkan informasi untuk menemukan hambatan, potensi, dan kebutuhan belajar peserta didik.
Aturan sosial	: Pedoman yang berlaku di masyarakat yang menentukan perilaku yang dapat diterima dalam berbagai situasi sosial.
Bermain kooperatif	: Kegiatan bermain yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial dengan melibatkan aktivitas kerja sama dan kolaborasi di dalamnya.
Capaian pembelajaran	: Kumpulan dari kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik di setiap fase dalam Kurikulum Merdeka.
Cerita sosial	: Media pembelajaran yang berbentuk cerita untuk membantu peserta didik autis memahami dan menghadapi suatu situasi sosial tertentu.
Defisit	: Jumlah yang kecil atau kurang.
Demonstrasi	: Kegiatan untuk memperagakan atau mempraktikkan sesuatu.
Dialog	: Percakapan yang terjadi antara dua orang atau lebih dengan topik tertentu.
Dukungan visual	: Media komunikasi yang berbentuk gambar, tulisan, benda, isyarat yang digunakan oleh peserta didik autis untuk belajar tentang aturan, rutinitas, aktivitas, dan keterampilan tertentu.
Elemen	: Bagian terkecil dari sesuatu.

Empati	:	Kemampuan untuk memahami dan berbagi perasaan dengan orang lain.
Fase	:	Suatu tahap dalam sebuah proses atau perkembangan.
Fleksibel	:	Kemampuan untuk dapat dengan mudah menyesuaikan terhadap perubahan yang terjadi.
Fondasi	:	Dasar dari sesuatu.
Generalisasi	:	Kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai dalam situasi, lingkungan dan aktivitas yang berbeda-beda.
Gestur tubuh	:	Gerakan tubuh yang dilakukan untuk menunjukkan atau menekankan sesuatu ketika berkomunikasi dengan orang lain.
Imitasi	:	Kemampuan untuk meniru.
Indikasi	:	Suatu tanda atau petunjuk dari suatu hal.
Informasi sosial	:	Informasi yang dibutuhkan untuk memahami situasi sosial seperti perasaan, emosi, dan ketertarikan.
Informasi visual	:	Suatu informasi yang berbentuk gambar, tabel, grafik dan elemen visual lainnya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan.
Inklusi	:	Kebijakan yang memberikan akses yang setara terhadap sumber daya dan peluang kepada kaum minoritas dan disabilitas.
Inspirasi	:	Proses berpikir yang menstimulasi seseorang untuk melakukan atau merasakan sesuatu.
Instruksi	:	Perintah
Instruksi verbal	:	Perintah yang disampaikan secara lisan.
Instrumen	:	Perangkat yang digunakan untuk mengukur sesuatu.
Interaksi sosial	:	Suatu proses yang dialami seseorang untuk bertindak dan bereaksi dengan orang lain.

Intervensi	:	Suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja untuk merubah situasi tertentu.
Isyarat sosial	:	Isyarat nonverbal yang membantu orang lain memahami satu sama lain dalam proses interaksi sosial.
Isyarat visual	:	Media berupa benda, gambar, tulisan, grafik yang membantu memberikan informasi kepada peserta didik autis untuk melakukan sesuatu.
<i>Joint attention</i>	:	Kemampuan untuk berbagi perhatian terhadap suatu obyek atau peristiwa dengan orang lain.
Klasikal	:	Berkaitan dengan setting pembelajaran yang dilakukan secara bersama-sama dalam suatu kelas.
Kolaborasi	:	Kemampuan untuk bekerja secara bersama-sama dengan orang lain.
Komunikasi	:	Proses bertukar informasi antara dua orang atau lebih melalui simbol, bahasa, isyarat dan lain-lain.
Komunitas	:	Suatu kelompok sosial yang terdiri dari beberapa orang yang mempunyai kesamaan.
Kondusif	:	Suatu keadaan yang mendukung.
Konkret	:	Nyata
Konsisten	:	Perilaku yang dilakukan dengan cara yang sama dan menetap.
Konstruktif	:	Kemampuan untuk saling membangun dan mendukung.
Kontak mata	:	Kemampuan untuk memusatkan pandangan kepada orang lain.
Konteks:	:	Keadaan yang berkaitan dengan kejadian tertentu.
Kontribusi	:	Berhubungan dengan sesuatu yang diberikan.
Observasi	:	Pengamatan terhadap aktivitas atau peristiwa tertentu.
Operasional	:	Sesuatu yang dapat dikerjakan.

Papan visual	: Media yang berisikan informasi gambar dan tulisan untuk membantu peserta didik autis memahami aktivitas tertentu.
Partisipasi	: Kemampuan untuk ikut serta melakukan sesuatu dalam suatu kegiatan.
<i>Peer counsellor</i>	: Seseorang yang membantu orang lain dengan memberikan nasihat, pandangan, serta dorongan dalam <i>setting</i> konseling sebaya.
Penguat perilaku	: Suatu teknik yang digunakan untuk mengajarkan dan membentuk perilaku dengan memberikan hadiah berupa benda maupun aktivitas pada peserta didik autis.
Penguatan positif	: Suatu proses untuk mengenali, memberikan penghargaan, dan menguatkan perilaku yang diinginkan.
<i>Prompt</i>	: Instruksi atau isyarat sederhana yang membantu orang mempelajari keterampilan baru dan merespons dengan benar.
Refleksi	: Kegiatan untuk menganalisis kembali peristiwa atau kejadian yang dialami.
Remedial	: Proses yang diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran dengan mengulangi materi pembelajaran yang sama.
<i>Self control</i>	: Kemampuan untuk mengendalikan perilaku, emosi atau ekspresi dalam suatu peristiwa yang dialami.
Sportivitas	: Suatu sikap yang adil dan jujur dalam sebuah permainan.
Strategi	: Suatu rencana yang disusun untuk melakukan sesuatu.
Token	: Sesuatu yang berfungsi sebagai representasi nyata dari suatu fakta atau perasaan.
Transisi	: Proses perubahan dari satu kondisi ke kondisi lain.
Tutor sebaya	: Metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik menjadi tutor bagi peserta didik lainnya.

Daftar Pustaka

- Adwiah, A. R., & Putro, K. Z. Penerapan Terapi Bermain dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis di Rumah Terapi ABK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 17(3). (Juni 2023): 172-183. <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/28049>
- American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fifth Edition*. American Psychiatric Association, 2013. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>.
- Anggriani, Fitria & Royanto, Lucia. *Panduan Pemetaan Kemampuan Fondasi dengan Konstruk Pembelajaran dan Aspek Perkembangan*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2023.
- Apnoza, R., Madjid, E. M., & Savitri, L. S. Y. Penerapan Pivotal Response Training Oleh Orangtua untuk Meningkatkan Kemampuan *Joint Attention pada Anak dengan Autism Spectrum Disorder*. *Jurnal Psikologi*, 11(1). (Juni 2018): 43-59. <http://dx.doi.org/10.35760/psi.2018.v11i1.2073>
- Asrori, M.Pd.I., & Munawir, Dr. H. *Anomali Perilaku Remaja: Dialektika Fitrah Manusia dan Pendidikan Islam*. Surabaya: Literasi Nusantara, 2020. https://repository.um-surabaya.ac.id/4458/1/Anomali_Perilaku_Remaja_Dialektika_Fitrah_Manusia_dan_Pendidikan_Islam.pdf
- Beaumont, Renae., Hariton, Jo., Bennet, Shannon. Social Learning Instructional Models. In *Handbook of Social Behavior and Skills in Children* edited by Johnny L. Matson, 133-48. Cham : Springer International Publishing, 2017.
- Charlop, Marjorie., Rispoli, Mandy., Lang, Russel. *Play and Social Skills for Children with Autism Spectrum, Evidence-Based Practices in Behavioral Health*. Cham: Springer International Publishing, 2018.
- Chatzipanteli, A., & Adamakis, M. Social interaction through structured play activities and games in early childhood. In *Handbook of Research on Using Motor Games in Teaching and Learning Strategy* edited by G. Savvidis. IGI Global 80-99, (2022). https://www.researchgate.net/publication/360198985_Social_interaction_through_structured_play_activities_and_games_in_early_childhood

- Dufek, Sarah., & Schreibman, Laura. Natural Environment Training. In *Handbook of Early Intervention for Autism Spectrum Disorders* edited by Jonathan Tarbox, Dennis R Dixon, Peter Sturmey, Johnny L. Matson, 325-44. New York: Springer Science+Business Media, 2017.
- Ghezzi, Patrick M., & Rogers, Valerie R. Promoting Generalization. In *Teaching and Behavior Support for Children and Adults with Autism Spectrum Disorder: A Practitioner's Guide*, edited by James K. Luiselli, 184–85. New York: Oxford University Press, 2011.
- Karkhaneh, Mohammad., Clark, Brenda., Ospina, Maria B. Social Stories to Improve Social Skills in Children with Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. *Autistic Society* (14). (November 2010): 642-662. <https://doi.org/10.1177/1362361310373057>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 'Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 48 Tahun 2023 Tentang Akomodasi Yang Layak Untuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas Pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Formal, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, Dan Pendidikan Tinggi'. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023. https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3314.
- Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. "Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka". Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2024. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf#page=1843.17.
- Little, Steven G., Swangler, J., & Akin-Little, A. Defining Social Skills. In *Handbook of Social Behavior and Skills in Children* edited by Johnny L. Matson, 9-7. Cham : Springer International Publishing, 2017.
- Ma'ruf, K., & Mutmainah, S. Permainan Gobak Sodor Sebagai Sumber Ide Penciptaan Seni Lukis. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 4(1). (2023): 11–17. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/sakala/article/view/50807>
- Marzullo-Kertth, Denise., Reeve, Sharon A., Reeve, Kenneth F. Using Multiple-Exemplar Training to Teach A Generalized Repertoire of Sharing to Children With Autism. *Journal of Applied Behavior Analysis* (44). 2011: 279-294. <https://doi.org/10.1901/jaba.2011.44-279>

- Milligan, Karen., Sibalis, Annabel., & Ashley, Morgan. Social Competence: Consideration of Behavioral, Cognitive, and Emotional Factors. In *Handbook of Social Behavior and Skills in Children* edited by Johnny L. Matson, 63-82. Cham : Springer International Publishing, 2017.
- Murray, Jannelle. Practical Teaching Strategies for Students with Autism Spectrum Disorder: A Review of the Literature. *Journal of Graduate Studies in Education*, Volume 7. (2015): 68-75. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1230708>
- Obiageli, U. E., & Nasiru, O. I. Relationship between Peer-Group Influence and Moral Activities Among in School Adolescents in Kwara State. *Forum Ilmu Sosial*, 48(2). (Desember 2021): 160-168. <https://doi.org/10.15294/fis.v48i2.31876>
- Okoye C, Obialo-Ibeawuchi, C M., Obajeun O A., et al. Early Diagnosis of Autism Spectrum Disorder: A Review and Analysis of the Risks and Benefits. *Cureus* 15(8): e43226. (September 2023). <https://doi.org/10.7759/cureus.43226>.
- Perepa, Prithvi. *Understanding Autism in The Early Years*. New York: Open University Press, 2013.
- Putra, A. D., Martha, G. S., Fikram, M., & Yuhan, R. J. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Tingkat Kriminalitas di Indonesia Tahun 2018. *Indonesian Journal of Applied Statistics*, 3(2). (November 2020): 123–131. <https://jurnal.uns.ac.id/ijas/article/download/41917/29754>
- Rahdiani, D., Ramadhan, A., & Prakoso, B. H. Portfolio Assessment at Featured Schools in Yogyakarta. *Indonesian Journal of Educational Assessment*, 3(2). (Januari 2021): 143–154. https://www.academia.edu/70263328/Portfolio_Assessment_at_Featured_Schools_in_Yogyakarta
- Stone, Wendy., Rubie, Lisa, Coonrod, Elaine. *Assessing Children with Autism Spectrum Disorders*. Nashville: Vanderbilt Kennedy Center, 2010.
- Wardany, Ossy Firstanty & Apriyanti, Mita. *Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Autis Disertai Hambatan Intelektual*. Jakarta: Pusat Perbukuan, 2022.
- Yulita, R. *Permainan tradisional anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017. https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/resource/doc/files/56._Isi_dan_Sampul_Permainan_Tradisional_Anak_Nusantara.pdf

A

abstrak 220
alternatif 220
analisis situasi 220
apresiasi 220
asesmen 220
aturan sosial 220, 226, 228

B

bermain kooperatif 220

C

capaian pembelajaran 220
cerita sosial 220

D

defisit 220
demonstrasi 220
dialog 220
dukungan visual 220

E

elemen 214, 220
empati 220

F

fase 213, 220
fleksibel 220
fondasi 220

G

generalisasi 220
gestur tubuh 220

I

imitasi 220
indikasi 220
informasi sosial 220
informasi visual 220
inklusi 220
inspirasi 220
instruksi 220, 225
instruksi verbal 220
instrumen 220
interaksi sosial 215, 220
intervensi 220
isyarat sosial 220
isyarat visual 220

J

joint attention 220

K

klasikal 220
kolaborasi 213, 220
komunikasi 213, 220
komunitas 220
konduktif 220
konkret 220
konsisten 220
konstruktif 220
kontak mata 220, 223, 224, 225
konteks 220
kontribusi 220

M

media visual 220

O

observasi 221
operasional 221

P

papan visual 221
partisipasi 221
peer counsellor 221
pemodelan 221
pengayaan 221
penguatan positif 221
penguat perilaku 221
potensi 213, 221
prompt 221
prompter 221

R

realistis 221
refleksi 221
remedial 221

S

self control 221
siklus 221
simulasi 221
skenario 221
sportivitas 221, 226
strategi 221

T

target 221
terstruktur 221
token 221
toleransi 221
transisi 221
tutor sebaya 221

ASESMEN KETERAMPILAN INTERAKSI SOSIAL

Nama Peserta Didik :
 Tempat,Tanggal Lahir :
 Kelas : TK
 Jenis Kekhususan : AUTIS
 Mata Pelajaran : PROGRAM KEBUTUHAN KHUSUS AUTIS
 Fase : Fondasi
 Tanggal Pelaksanaan Asesmen :

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Instrumen	Mampu	Mampu dengan Bantuan	Belum Mampu	Keterangan
Peserta didik mampu menunjukkan dan mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan bermain dengan orang lain, melakukan dan mempertahankan kontak mata ketika berinteraksi.	Peserta didik mampu menunjukkan dan mematuhi aturan sederhana dalam kegiatan bermain dengan orang lain.	Mampu bergiliran saat bermain bersama orang lain.				
		Mampu menggunakan mainan sesuai dengan fungsinya, misalnya menjalankan mobil-mobilan di lantai dengan suara ngengg atau brum brum				

	Peserta didik mampu melakukan dan mempertahankan kontak mata ketika berinteraksi.	Mampu bermain sesuai dengan aturan permainan yang berlaku, misalnya saat bermain lompat tali maka bagian tubuh seperti tangan atau kaki tidak boleh menyentuh tali yang dibentangkan.				
		Mampu menunjukkan sikap sportif saat bermain, misalnya menunjukkan sikap jujur saat bermain kartu gambar, tidak marah saat kalah dalam permainan.				
	Peserta didik mampu melakukan dan mempertahankan kontak mata ketika berinteraksi.	Mampu menatap mata lawan bicara ketika dipanggil nama.				
		Mampu menatap mata ketika mendengarkan orang lain berbicara kepada dirinya.				
		Mampu menatap mata ketika berbicara dengan orang lain.				
		Mampu menatap mata ketika bersalaman dengan orang lain.				

SESMEN FUNGSIONAL KETERAMPILAN INTERAKSI SOSIAL

Nama Peserta Didik :
 Tempat,Tanggal Lahir :
 Kelas : 1-2 SD
 Jenis Kekhususan : AUTIS
 Mata Pelajaran : PROGRAM KEBUTUHAN KHUSUS AUTIS
 Fase : A
 Tanggal Pelaksanaan Asesmen :

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Instrumen	Hasil			Keterangan
				M	MB	BM	
PInteraksi Sosial: Peserta didik mampu melakukan dan mempertahankan kontak mata ketika ber-Interaksi.	Peserta didik mampu melakukan kontak mata ketika berinteraksi.	Peserta didik mampu mengarahkan wajah dan pandangan ke arah guru.	Instruksi: - Bapak-Ibu sediakan makanan yang disukai anak, kemudian perlihatkan gambar di depan anak sambil berkata, "Lihat Bu Mita"				

		<p>Peserta didik mampu menoleh ke arah guru ketika dipanggil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tanpa bantuan media, guru memberikan instruksi, "Adi, lihat Bu Mita" - Instruksi panggil nama peserta didik: "Adi, lihat Bu Mita" - Instruksi suara tepuk tangan guru sambil panggil nama peserta didik. 				
	<p>Peserta didik mampu mempertahankan kontak mata ketika berinteraksi.</p>	<p>Peserta didik mampu mempertahankan kontak mata selama 3-5 detik ketika berinteraksi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lihat Bu Mita, tunjuk hidung! - Lihat Bu Mita, pegang rambut! - Lihat Bu Mita, pegang pipi! 				

Rubrik :

M : Mampu

MB : Mampu dengan Bantuan

BM : Belum Mampu

SESMEN FUNGSIONAL KETERAMPILAN INTERAKSI SOSIAL

Nama Peserta Didik :
 Tempat,Tanggal Lahir :
 Kelas : SMP
 Jenis Kekhususan : AUTIS
 Mata Pelajaran : PROGRAM KEBUTUHAN KHUSUS AUTIS
 Fase : D
 Tanggal Pelaksanaan Asesmen :

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Instrumen	Mampu	Mampu dengan Bantuan	Belum Mampu	Keterangan
Peserta didik mampu menunjukkan sportivitas ketika berinteraksi sosial serta mengenal aturan sosial di lingkungan.	Peserta didik mampu menunjukkan sportivitas ketika berinteraksi sosial.	Mampu memahami aturan permainan yang dilakukan misalnya aturan bermain ular tangga yaitu menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, bergantian dalam bermain, melempar dadu, menghitung mata dadu, menggeser mainan ular tangga sesuai jumlah mata dadu.				

		Mampu memahami konsekuensi dalam permainan, misalnya jika bola berhasil masuk ke keranjang basket akan mendapat poin, jika bola tidak masuk keranjang maka tidak mendapatkan poin.				
		Mampu membedakan kalah dan menang dalam permainan.				
		Mampu melakukan kegiatan antrre dengan tertib saat melakukan aktivitas sehari-hari misalnya antrre dalam bermain bola, antrre di tempat belanja, antrre di halte bus dll.				

Peserta didik mampu mengenal aturan sosial di lingkungan.	Mampu meminta izin ketika akan mengambil/ meminjam barang kepada orang lain (tidak merebut).				
	Mampu berbagi dengan orang lain misalnya berbagi makanan dengan saudara.				
	Mampu memahami aturan di sekolah, misalnya datang tepat waktu, memakai seragam sesuai jadwal.				
	Mampu melakukan aturan di tempat umum misalnya membuang sampah pada tempatnya, menyebrang di <i>zebra cross</i> .				

Lampiran 4

ASESMEN FUNGSIONAL KETERAMPILAN INTERAKSI SOSIAL

Nama Peserta Didik :
 Tempat,Tanggal Lahir :
 Kelas : SMA
 Jenis Kekhususan : AUTIS
 Mata Pelajaran : PROGRAM KEBUTUHAN KHUSUS AUTIS
 Fase : F
 Tanggal Pelaksanaan Asesmen :

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Instrumen	Mampu	Mampu dengan Bantuan	Belum Mampu	Keterangan
Peserta didik mampu berpartisipasi dalam kegiatan sosial.	Peserta didik mampu berpartisipasi dalam kegiatan sosial di lingkungan sekolah.	Mengikuti kegiatan perayaan di sekolah misalnya mengikuti lomba memperingati hari kemerdekaan.				
		Mengikuti kerja bakti di sekolah.				
		Menjenguk teman yang sakit.				
		Mengikuti kegiatan upacara di sekolah.				


Peserta didik mampu berpartisipasi dalam kegiatan sosial di lingkungan rumah.	Mampu menolong anggota keluarga di rumah, misalnya membantu ibu membersihkan halaman rumah.				
	Mampu memberikan bantuan kepada tetangga.				
	Mengikuti kerja bakti di lingkungan rumah.				
	Melayat ke saudara atau tetangga yang meninggal.				
	Mengikuti kegiatan keagamaan di rumah misalnya salat berjemaah di masjid.				

Pelaku Perbukuan


Penulis



Mita Apriyanti, M.Pd

 mitaapriyanti66@gmail.com

 SLB Negeri 1 Bantul

 Pendidikan Anak Autis

Riwayat pekerjaan:

1. Guru Pembimbing Khusus di SD Negeri Bangunrejo 2 Kota Yogyakarta (2013-2015)
2. Guru kelas di Sekolah Khusus Autisme Bina Anggit Magelang (2015)
3. Guru di SLB Negeri 1 Bantul (2020-saat ini)
4. Tutor online Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Terbuka (2020-saat ini)

Riwayat pendidikan terakhir:

- S1: Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Yogyakarta lulus Tahun 2014
S2: Pendidikan Khusus Universitas Pendidikan Indonesia lulus Tahun 2019

Pengalaman menulis dan meneliti:


1. Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Autis Disertai Hambatan Intelektual untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB (Pusat Perbukuan Kemdikbudristek, 2022)
2. Berhitung Tanpa Bingung (Pusat Perbukuan Kemdikbudristek, 2023)


Pelaku Perbukuan


Penulis



Fajri Hawa Isniani Sia, S.Pd

 **fajrihawa@gmail.com**

 **SLB Negeri Batu Merah Ambon**

 **Pendidikan Anak Autis**

Riwayat pekerjaan:

1. Guru di SDS Nirmala Cendekia. Yayasan Astra Agro Lestari, PT Nirmala Agro Lestari, Kalimantan Tengah (2015-2018).
2. Guru di SLB Negeri Batu Merah Ambon (2019 - sekarang)

Riwayat pendidikan terakhir:

S1: Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Yogyakarta lulus Tahun 2014

Pelaku Perbukuan

Penelaah



Farah Arriani, S.Pd, M.Pd

✉ faraharriani@gmail.com

📍 Pusat Kurikulum dan Pembelajaran,
BSKAP Kemendikbudristek RI

👤 Pendidikan Khusus dan
Pendidikan Anak Usia Dini

Riwayat pekerjaan:

1. Pengembang Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Khusus dan PAUD di Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, BSKAP Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI (2008-saat ini)
2. Koordinator Substansi Pembelajaran Puskurjar BSKAP Kemendikbud (2022)
3. Penulis buku panduan pendidikan khusus (2018-saat ini)
4. Tutor online Universitas Terbuka (2020-saat ini)

Riwayat pendidikan terakhir:

- S1: Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Jakarta lulus Tahun 2001
S2: Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta lulus Tahun 2014

Pengalaman menulis dan meneliti:

1. Education Compensatory in Early Childhood Education as Accomodation of Students with Special Needs, Vol. 2 No. 2 (2023): The 1st International Comparative Early Childhood Education Policy (ICECEP 2023), <https://doi.org/10.51773/sssh.v2i2.247>
2. Orangtua sebagai penanam nilai Pancasila untuk anak usia dini di era digital December 2019, Journal of Early Childhood Education (JECE) 1(2):60-68, DOI:10.15408/jece.v1i2.12515
3. Implementasi Muatan Lokal untuk Pendidikan Khusus di Bangka Belitung, <https://edutainment.unmuhbabel.ac.id/index.php/Edutainment/issue/view/57>, <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.223>

Pelaku Perbukuan

Penelaah



Oom Sitti Homdijah

✉ oomshomdijah@upi.edu

📍 Universitas Pendidikan Indonesia

👤 Pengembangan Komunikasi Anak
dengan Spektrum autis

Riwayat pekerjaan:

Saya mengajar di Program Studi Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan Indonesia, di S1 saya mengampu mata kuliah Pendidikan Anak dengan Spektrum Autis, Pembelajaran Anak dengan Spektrum Autis, dan di S2 saya mengampu mata kuliah Pengembangan Program Pendidikan Anak dengan Hambatan Interaksi Sosial, Komunikasi dan Perilaku.

Riwayat pendidikan terakhir:

S3: Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan, Universitas Pendidikan Indonesia, lulus tahun 2017

Pengalaman menulis dan meneliti:

1. Tema penelitian saya dari tahun 2006 tentang anak dengan spektrum autis, termasuk tesis dan disertasi saya.

Pelaku Perbukuan

Editor



Fadjriah Nurdiarsih, S.Hum

✉ fnurdiarsih1@gmail.com

📍 Dewan Kesenian Jakarta

👤 **Penyuntingan dan
Penulisan**

Riwayat pekerjaan:

1. Staf Redaksi Bahasa Tempo.co, 2011-2015.
2. Redaktur Bahasa Liputan6.com, 2015-2023.
3. Komite Sastra, Dewan Kesenian Jakarta, 2023-2026.

Riwayat pendidikan terakhir:

Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya,
Universitas Indonesia, 2003-2008.

Pengalaman mengedit buku dan terbitan lainnya:

1. Penulis buku muatan lokal Lingkungan dan Budaya Jakarta Kebanggaanku untuk SD/MI kelas 1 dan 4, Mitra Wacana Media, 2021.
2. Tari Enjot-Enjotan (ed) Kajian Budaya Tak Benda (WBTB) Provinsi DKI Jakarta tahun 2023.
3. Penyusun Kamus Bahasa Betawi: Pengayaan Kosakata karya Abdul Chaer, Dinas Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta, 2023.
4. Penulisan Sejarah Kebudayaan Betawi, Toponimi Nama Kelurahan di Jakarta, Dinas Kebudayaan DKI Jakarta, 2023.

Pelaku Perbukuan

Art Director



M. Ady Nugeraha

✉ adynugeraha@umn.ac.id

📍 Universitas Multimedia Nusantara

👤 Desain Komunikasi Visual

Riwayat pekerjaan:

1. Dosen, Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara
2. Dosen, Desain Komunikasi Visual, Binus University
3. Dosen, Desain Komunikasi Visual, Universitas Budi Luhur
4. Asisten Kurator, Museum MACAN

Riwayat pendidikan terakhir:

Magister Manajemen Seni dan Studi Kuratorial, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

Pelaku Perbukuan

Ilustrator



Muhammad Hasan Basri

✉ fnurdiarsih1@gmail.com

📍 Dewan Kesenian Jakarta

👤 Penyuntingan dan
Penulisan

Riwayat pekerjaan:

1. Freelancer Illustrator

Riwayat pendidikan terakhir:

Madrasah Aliyah Tammam Jakarta Barat (Setara Sekolah Menengah Atas)
Tahun kelulusan 1991

Pengalaman mengilustrasi buku:

1. Ilustrator buku Molega Banga (Bermain Banga), Balai Bahasa Gorontalo, 2023-2024
2. Ilustrator buku Hari Istimewa /Hari Kemerdekaan Singapura(No Name), Murni Books Malaysia, 2024
3. Ilustrator buku Basic English Course (For kids), Mentari Books, 2023-2024
4. Ilustrator buku Novel Jejak Putih Di Tanah Basah (Re design), Penerbit ELEPHANT, 2024
5. Ilustrator buku Bengkel Harapan (Komik GLN), Gerakan Literasi Nasional, 2024
6. Ilustrator buku Serial Kisah Nabi (Kisah Nabi Daud A.S), Penerbit Al Hira, 2024

Pelaku Perbukuan

Desainer



Kevin Richard Budiman

✉ kevinramone@rocketmail.com

📍 Bogor

👤 Desain Komunikasi Visual

Riwayat pekerjaan:

1. 2018 – 2022 : Staff Multimedia Sekolah Bogor Raya
2. 2016 – 2018 : Visual Art Officer Lippo Plaza Bogor
3. 2013 – sekarang : Freelancer Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Riwayat pendidikan terakhir:

S-1: Desain Komunikasi Visual (DKV), TriSakti Jakarta (2011)

Pengalaman mendesain buku:

1. Buku Guru dan Siswa PJOK kelas 9 Kemendikbud
2. Buku Guru dan Siswa Agama Buddha kelas 2 Kemendikbud
3. Buku Guru dan Siswa Agama Hindu kelas 10 Kemendikbud
4. Buku Suplemen Kelas 4 SD Kemendikbud
5. Buku Prakarya: Pengolahan SMP Kelas 7 Kemendikbud
6. Buku SMK Dasar-Dasar Konstruksi dan Perawatan Bangunan Sipil Kelas 10 Kemendikbud