

PENERAPAN TEKNIK *SHAPING* UNTUK MENINGKATKAN DURASI *ON-TASK BEHAVIOR* PADA ANAK DENGAN MASALAH ATENSI**Savira Anjani¹, Mita Aswanti Tjakrawiralaksana²**^{1,2}Fakultas Psikologi, Universitas Indonesiae-mail: ¹savira.anjani71@ui.ac.id, ²mita.aswanti@ui.ac.id

Abstrak. Kemampuan mempertahankan atensi terlihat pada *on-task behavior*, dimana anak mampu mengerjakan tugas tanpa melakukan kegiatan lain yang tidak berkaitan. *On-task behavior* menjadi target perilaku yang ingin diintervensi pada S, anak laki-laki berusia 4 tahun 5 bulan dengan diagnosa *Attentional Disorder* (ICDL-DMIC). Berdasarkan pemeriksaan, rentang atensinya berada dibawah taraf rata-rata anak seusianya dan terlihat dari kesulitannya dalam menyelesaikan kegiatan. Penelitian *single-subject* ini bertujuan untuk melihat efektivitas dari penerapan teknik *shaping* dalam meningkatkan durasi *on-task behavior* pada anak dengan masalah atensi, dengan hipotesa teknik *shaping* mampu meningkatkan durasi *on-task behavior*. Terdapat peningkatan durasi saat intervensi diberikan. Dalam intervensi ini, orangtua memiliki peran besar sebagai pemberi *prompt* dan *reinforcement* untuk mempermudah proses generalisasi.

Kata Kunci: *Shaping, On-Task Behavior, Attentional Disorder*

Abstract. *The ability to maintain attention is seen from on-task behavior, when child can do a task without do other unrelated activities. On-task behavior is the targeted behavior to intervene from S, a 4 years 5 months old boy with a diagnosis Attentional Disorder (ICDL-DMIC). Based on assessment, S has shorter duration of attention than the expected duration of his age and shown on his difficulties in finishing any activities. This single-subject research aims to examine the effectiveness of the application of shaping technique in increasing the duration of on-task behavior, and hypothesized that it's application will increase on-task behavior's duration. The result shows that there is an increase in on-task behavior's duration. In this research, parents took a bigger role as prompt and reinforcer giver to ease the process of generalization.*

Keywords: *Shaping, On-Task Behavior, Attentional Disorder*

Blair (2003) mengatakan bahwa regulasi diri merupakan hal yang penting dalam kesiapan sekolah, dimana anak mampu mempertahankan atensi, menahan impulsivitas, mengikuti instruksi, bermain secara bergantian, dan memiliki kepekaan terhadap perasaan orang lain. Posner dan Rothbart (2007) mengatakan bahwa kesiapan sekolah anak sangat berkaitan dengan temperamen dan kemampuan anak dalam mempertahankan dan mengontrol atensinya. Atensi didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam konsentrasi dan fokus terhadap suatu informasi (Santrock, 2011). Dengan terbatasnya kemampuan manusia dalam mempertahankan fokusnya, otak manusia mengembangkan mekanisme *selective attention* untuk memisahkan informasi yang relevan dari informasi lainnya yang tidak relevan (Cowan, 1998 dalam Beserra, Nussbaum, & Oteo, 2017). Atensi merupakan salah satu masalah dari anak dengan diagnosa *attentional disorder* (Miller, et al., 2005).

Kesulitan dalam mempertahankan atensi merupakan salah satu ciri-ciri dari gangguan regulasi diri (DeGangi, 2017). Dalam ICDL – DMIC (Miller, et al., 2005), kesulitan mempertahankan atensi adalah ciri dari *attentional disorder* yang dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan proses regulasi diri pada anak. Pada ICDL – DMIC (Miller, et al., 2005), gangguan atensi terbagi jadi beberapa jenis gangguan, yaitu gangguan proses regulasi sensorik, dan gangguan interaktif. Pada gangguan proses regulasi, masalah atensi disebabkan karena adanya proses regulasi sensorik anak yang unik atau ekstrim sehingga mempengaruhi atensinya (Miller, et al., 2005). Pada gangguan interaktif, masalah atensi disebabkan oleh adanya perbedaan dalam proses regulasi sensorik dan adanya pola interaksi antara orangtua dan anak yang dianggap maladaptif (Miller, et al., 2005). Proses regulasi-sensori anak, serta stres yang ditimbulkan dari lingkungan dan keluarga memiliki kontribusi terbesar dalam *attentional disorder* (Miller, et al., 2005).

Terdapat enam proses regulasi sensorik yang menyebabkan masalah atensi pada *attentional disorder*, salah satunya adalah perencanaan dan pengurutan secara motorik (*motor planning and sequencing*) (Miller, et al., 2005). Anak dengan masalah proses regulasi-sensori ini memiliki kesulitan untuk terlibat dalam aktivitas dengan urutan yang panjang, serta terlibat dalam percakapan yang panjang (Miller, et al., 2005). Anak akan terlihat tidak atentif, dan kesulitan mengikuti perintah seperti berbaris atau mengantri, mengerjakan tugas sekolah dengan sistematis (Miller, et al., 2005). Proses regulasi-sensori lainnya adalah pencarian sensorik (*sensory seeking*), dimana anak terlihat sangat aktif sehingga terlihat inatentif ketika diajak berbicara dan ketika mengerjakan tugas akademik (Miller, et al., 2005). Anak terlihat sering bergerak saat duduk, menyentuh barang-barang di sekitarnya, membuat suara-suara kencang, dan berpindah dari satu objek ke objek lainnya dengan cepat (Miller, et al., 2005).

Pada aspek pola interaksi dari *attentional disorder*, rantai percakapan anak dan pengasuh terlihat pendek dan tidak dua arah (Miller, et al., 2005). Pengasuh merespon percakapan pendek tersebut dengan berpindah dari satu topik ke topik lainnya, daripada berusaha memperpanjang rantai percakapan pada satu topik (Miller, et al., 2005). Terkadang pengasuh juga tidak berusaha meneruskan percakapan dan membiarkan anak bermain sendiri (Miller, et al., 2005). Dengan perilaku yang aktif, terus bergerak, sulit mengerjakan tugas secara sistematis dan terorganisir, serta rantai percakapan yang pendek dan sering berpindah-pindah dari *attentional disorder* dapat mengganggu *on-task behavior*.

On-task behavior adalah kemampuan anak dalam memusatkan atensi pada tugas yang dikerjakan tanpa melakukan kegiatan lain yang tidak berkaitan (Graham-Day, Gardner, & Hsin, 2010). Graham-Day, Gardner, dan Hsin (2010) menjelaskan *on-task behavior* dengan lebih spesifik, yaitu dimana anak duduk menghadap kearah meja dengan kedua kaki menjejak lantai, mata mengarah kepada stimulus akademis yang diberikan, hanya melirik ke arah lain (arah lain selain stimulus akademis selama 30 detik tetap dianggap sebagai *on-task behavior*), memperhatikan guru, merespon pertanyaan guru, mendiskusikan tugas kepada orang lain, menuruti perintah, menulis berdasarkan instruksi akademis, bertanya sesuai dengan topik, dan mengabaikan distraksi sekitar. Beserra, Nussbaum, dan Oteo (2017) juga menjelaskan beberapa perilaku yang masih dianggap sebagai *on-task behavior*, yaitu membuat komentar tentang pencapaian, kesuksesan, atau kegagalan dari pengerjaan tugas. Meminta bantuan dari orang lain juga dianggap sebagai *on-task behavior* (Beserra, Nussbaum, Oteo, 2017).

Perilaku-perilaku yang tidak dianggap sebagai *on-task behavior* disebut sebagai perilaku *off-task behavior*. Karweit dan Slawin (1982) menjelaskan bahwa *off-task behavior* merupakan waktu yang digunakan untuk kegiatan selain belajar dan mengerjakan tugas, dimana anak melihat ke arah jendela, bergerak-gerak saat duduk, atau terganggu oleh distraksi. Allday dan Pakurar (2007) menyebutkan *off-task behavior*, yaitu berbicara dengan teman, memainkan benda yang tidak berkaitan dengan tugas, atau mengganggu orang lain. Beserra, & Nussbaum, dan Oteo (2017) menjabarkan *off-task behavior* lebih rinci, yaitu dimana anak menaruh kepalanya di atas meja dan melihat ke arah lain selain tugas yang sedang dikerjakan, melihat sekeliling ruangan selain melihat ke arah tugas, menggambar di atas kertas yang bukan tugasnya, memainkan objek lain, berbicara mengenai hal-hal yang tidak berkaitan, serta mengganggu kegiatan kelas. Perilaku *off-task* tersebut mengindikasikan bahwa adanya penurunan atensi dan motivasi (Karweit & Slawin (1982). *Off-task behavior* pada saat pemberian instruksi tugas merupakan perilaku inatentif dan bermasalah (Karweit & Slawin, 1981 dalam Godwin, Almeda, Petroccia, Baker, & Fisher, 2013).

Beberapa intervensi telah dilakukan untuk meningkatkan *on-task behavior*. Allday dan Pakurar (2007) melakukan intervensi pada *on-task behavior* dengan melibatkan guru untuk memberikan sapaan dan pujian positif kepada murid dengan masalah perilaku, dan hasil dari intervensi tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh Godwin, Almeda, Petroccia, Baker, dan Fisher (2013) menyatakan bahwa tipe pemberian instruksi mempengaruhi *on-task behavior*. Intervensi yang dilakukan oleh Cirellu, Sidneer, Reeve, dan Reeve (2016) meningkatkan *on-task behavior* secara signifikan. Intervensi lain yang berhasil untuk meningkatkan durasi *on-task behavior* pada anak penyandang ADHD adalah modifikasi perilaku menggunakan teknik *shaping* yang dilakukan oleh Nasa, Pudjiati, dan Tjakrawiralaksana (2017).

Teknik *shaping* didefinisikan sebagai pengembangan perilaku baru dengan memberikan *reinforcement* pada setiap perkembangan dari perilaku yang menyerupai target perilaku yang sudah ditetapkan, oleh karena itu teknik ini juga dikenal sebagai *method of successive approximations* (Martin & Pear, 2015).

Miltenberger (2012) menjelaskan teknik *shaping* sebagai bentuk dari *differential reinforcement*, dimana *reinforcement* hanya akan diberikan pada perilaku yang menyerupai target perilaku saja dan perilaku lainnya tidak akan diberikan *reinforcement*, disebut juga sebagai *method of successive approximations* (Martin & Pear, 2015). Dengan begitu, perilaku yang diberikan *reinforcement* akan terus meningkat dan perilaku yang tidak berkaitan akan menghilang (Miltenberger, 2012). Teknik *shaping* digunakan ketika anak sudah menampilkan perilaku yang diinginkan, namun tetap harus ditingkatkan (Martin & Pear, 2015). Terdapat beberapa dimensi dari perilaku yang dapat ditingkatkan menggunakan metode *shaping*, salah satunya adalah durasi (Martin & Pear, 2015). Durasi didefinisikan sebagai waktu yang digunakan selama perilaku berlangsung (Martin & Pear, 2015).

Dalam penerapan teknik *shaping*, *prompt* digunakan untuk membantu meningkatkan perilaku yang diinginkan (Martin & Pear, 2007). Terdapat dua kategori *prompt* yang digunakan dalam memodifikasi perilaku, yaitu *response prompts* dan *stimulus prompts* (Miltenberger, 2012). *Stimulus prompt* merupakan penambahan stimulus untuk memicu target perilaku (Miltenberger, 2012). *Response prompts* adalah perilaku yang ditunjukkan

oleh orang lain yang akan memicu target perilaku dan membantu individu mempertahankan target perilakunya, dapat berbentuk verbal, gestur, *modeling* (demonstrasi target perilaku), dan fisik (Miltenberger, 2012). *Fading* juga akan digunakan sebagai teknik untuk mengurangi *prompt* dan *reinforcement* yang diberikan secara berkala (Martin & Pear, 2007), agar perilaku tetap muncul secara mandiri (Miltenberger, 2012).

Selain *shaping*, *positive reinforcement* juga digunakan untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan. Pemberian *reinforcement* dilakukan menggunakan *Premack principle*, dimana anak akan melakukan aktivitas yang ia sukai atau mendapatkan *reward* yang ia sukai dengan syarat ia telah memperlihatkan perilaku yang telah ditargetkan (Martin & Pear, 2015). Contoh dari penerapan prinsip *Premack* adalah ketika anak diperbolehkan untuk bermain *game* pada *gadget* setelah ia mengerjakan tugas sekolahnya. Asesmen pada *reinforcement* akan dilakukan menggunakan kuesioner yang dibuat oleh Martin dan Pear (2015). Kuesioner tersebut berisikan pertanyaan mengenai *reinforcement*, seperti kegiatan/makanan/benda apa yang paling anak sukai.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat efektivitas dari penerapan teknik *shaping* untuk meningkatkan durasi *on-task behavior* pada anak dengan diagnosa *attentional disorder*. Dengan adanya kontribusi dari pola interaksi anak dan pengasuh pada masalah atensi anak, peneliti melibatkan orangtua pada seluruh proses intervensi. Peneliti memiliki hipotesa bahwa penerapan teknik *shaping* mampu meningkatkan durasi dari *on-task behavior*.

METODE

Partisipan penelitian adalah seorang anak laki-laki berinisial S yang berusia 4 tahun 5 bulan dan S menduduki bangku Taman Kanak-Kanak (TK A). S didiagnosa *attentional disorder*, dimana ia sering bergerak dan beranjak dari tempat duduknya, berpindah-pindah topik pembicaraan dengan cepat, sulit berinteraksi secara dua arah, dan sulit menyelesaikan suatu kegiatan seperti bermain, mewarnai, menggambar, atau menyalin huruf abjad di lembar latihan yang diberikan oleh sekolah. Orangtua menerapkan pola asuh yang berbeda-beda, dimana ayah menerapkan pola asuh *authoritarian* dan *authoritative*, sedangkan ibu menerapkan pola asuh *permissive*. Orangtua tidak menerapkan aturan dan struktur di rumah, sehingga S merasa bebas melakukan apa saja yang ia mau. Orangtua menunjukkan kehangatan pada S, namun jarang melakukan percakapan panjang kepadanya. S hanya mampu mempertahankan atensinya selama 2 menit pada kegiatan berstruktur seperti kegiatan ceramah di sekolah, mewarnai, menggambar, atau ketika diberikan tes inteligensi.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *single-subject* dengan tipe pengambilan data A-B-A', dimana penelitian hanya melibatkan satu partisipan. Pengukuran dilakukan pada tiga fase, yaitu fase *baseline* (A), fase intervensi (B), dan fase pasca intervensi (A') (Fraenkel & Wallen, 2009). Pengambilan data *baseline* dilakukan beberapa kali sampai data tergolong stabil dan reliabel (Fraenkel & Wallen, 2009), yaitu dilakukan sebanyak 4 sesi. Fase intervensi berlangsung selama 8 sesi, dan pasca intervensi dilakukan sebanyak 4 sesi. Semua sesi dilakukan di ruang pemeriksaan di Klinik Psikologi Universitas Indonesia pada jam 10.00 setelah S pulang sekolah. Peneliti meminimalisir adanya

stimulus yang mungkin mampu mengalihkan atensi S, seperti mainan atau pajangan bergambar di dalam ruangan. Penelitian sudah melalui proses kaji etik yang disetujui

oleh Universitas Indonesia.

Pada penelitian ini, perilaku yang ditetapkan sebagai *on-task behavior* adalah mengerjakan tugas yang diberikan oleh peneliti sampai selesai dan tidak melakukan hal lain yang tidak berkaitan dengan tugasnya. Perilaku berbicara mengenai pencapaian atau kemajuan yang S raih saat mengerjakan tugas dan meminta bantuan untuk mengerjakan tugas juga dianggap sebagai *on-task behavior*. Perilaku yang dianggap sebagai *off-task behavior* adalah berhenti mengerjakan tugasnya lebih dari 30 detik, melihat ke arah lain atau melihat sekelilingnya selain tugas yang sedang dikerjakan, memainkan objek lain, membicarakan hal yang tidak berkaitan dengan tugasnya, atau mengganggu orang lain.

Pada pengambilan data dari setiap sesi, S diberikan tugas sesuai dengan tipe tugas yang diberikan oleh sekolah, yaitu tugas mewarnai dan tugas *tracing* huruf abjad. Peneliti akan menghitung dan mencatat durasi *on-task behavior* menggunakan *stopwatch* dan mencatat *off-task behavior* yang ditampilkan oleh S selama mengerjakan tugas.

Sebelum memulai intervensi, peneliti memberikan *informed consent* kepada orangtua dan S. Peneliti juga menjelaskan prosedur dari setiap fase. Pengambilan data pada fase *baseline* (A) dilakukan selama 2 sesi per hari. Pengukuran dilakukan dengan menghitung durasi *on-task behavior* yang ditampilkan oleh S saat mengerjakan dua tugas yang diberikan oleh peneliti, yaitu tugas mewarnai dan menulis huruf alfabet. Penghitungan durasi langsung dihentikan ketika S menampilkan *off-task behavior*. Durasi dihitung menggunakan *stopwatch*. S akan mendapatkan waktu istirahat untuk bermain pada pergantian sesi. Berikut adalah hasil *baseline*:

Tabel 1.
Hasil Pengambilan Data Baseline

NO.	Tipe Tugas	Durasi <i>On-task Behavior</i> (menit)	<i>Off-task Behavior</i> yang Dilakukan	Status Tugas (Selesai/Tidak Selesai)
1.	Mewarnai <i>Tracing</i> alfabet	2 menit 1 detik	Berbicara tentang <i>outbound</i>	Tidak Selesai Tidak Selesai
2.	Mewarnai <i>Tracing</i> alfabet	4 menit 53 detik	- Ingin bermain	Selesai Tidak Selesai
3.	Mewarnai <i>Tracing</i> alfabet	2 menit	Ingin bermain	Tidak Selesai Tidak Selesai
4.	Mewarnai <i>Tracing</i> alfabet	2 menit 13 detik	Berbicara tentang mainan dan ingin bermain	Tidak Selesai Tidak Selesai

Berdasarkan Tabel 1, durasi *on-task behavior* yang S tunjukkan pada saat mengerjakan tugas hanya mencapai sekitar 2 menit. Ia juga menunjukkan *off-task behavior* pada setiap pengerjaan tugas. *Off-task behavior* yang ia tunjukkan adalah keinginannya untuk bermain dan berbicara mengenai topik yang tidak berkaitan dengan tugas.

Pengambilan data pada fase intervensi (B) dilakukan 4 hari. Peneliti menjelaskan kepada orangtua mengenai prosedur pada sesi intervensi. Peneliti akan memberikan instruksi tentang tugas yang akan S kerjakan, memberikan *prompt*, dan juga *reinforcement*. Peneliti juga menerapkan *fading*, *extinction*, dan generalisasi. Terdapat dua kategori *prompt*, yaitu *stimulus prompt* (penambahan stimulus untuk memicu target perilaku) dan *response prompt* (respon untuk membantu individu mempertahankan target perilaku) (Miltenberger, 2012). *Reinforcement* diberikan menggunakan *premack principle*, dan *fading* dilakukan untuk mengurangi *prompt* dan *reinforcement* yang diberikan kepada S seiring dengan berjalannya sesi.

Fase intervensi (B) terdiri dari 8 sesi. Jumlah sesi ditentukan dari peningkatan target durasi *on-task behavior* secara berkala. Durasi ditingkatkan sebanyak satu menit pada sesinya sampai mencapai target durasi, yaitu 10 menit. Fase B dilakukan selama 4 hari, dengan 2 sesi per hari dalam satu minggu. S diberikan *stimulus prompt* berbentuk peraturan yang berbunyi, “S boleh bermain jika sudah selesai semua tugas-tugasmu ya!”. S juga akan diberikan *response prompt* yang akan diberikan ketika ia menampilkan *off-task behavior*. *Response prompt* diberikan dalam dua bentuk, yaitu verbal (peringatan untuk menyelesaikan tugas) dan gestur (mengetuk tugas yang sedang ia kerjakan). Target durasi *on-task behavior* dan jumlah tugas yang harus diselesaikan akan ditingkatkan secara berkala. *Reinforcement* berupa kegiatan bermain yang S pilih sendiri dan diberikan kepada S hanya ketika S berhasil mencapai target setiap sesinya.

Fading dilakukan secara berkala dengan mengurangi *prompt* dan *reinforcement*. *Extinction* dilakukan dengan mengabaikan perilaku S ketika membicarakan topik yang tidak berkaitan dengan tugas yang ia sedang kerjakan. Generalisasi dilakukan dengan melibatkan orangtua dalam memberikan *prompt* dan *reinforcement* pada sesi 4 sampai akhir intervensi. Peneliti mengajarkan cara pemberian *prompt* dan *reinforcement* kepada orangtua. Penghitungan durasi dihentikan ketika S tetap menunjukkan *off-task behavior* setelah masing-masing bentuk *response prompt* telah diberikan sebanyak satu kali. Berikut adalah tahap pemberian intervensi pada fase B:

1. Peneliti membiarkan S memilih *reinforcement* yang ia inginkan, lalu *reinforcement* disimpan oleh peneliti.
2. Peneliti memberikan tugas-tugas serta penjelasan dari tugas kepada S.
3. Peneliti memberikan *stimulus prompt* berupa instruksi yang berbunyi, “S harus menyelesaikan tugas, baru boleh main.”. Pemberian instruksi lengkap ini diberikan pada sesi 1 saja. Pada sesi 2, pemberian instruksi diberikan setengah saja. Contohnya, “S harus menyelesaikan tugas, baru boleh ma....” Dan peneliti meminta S untuk melanjutkan kalimat tersebut. pemberian instruksi dikurangi secara berkala.
4. Peneliti mulai menghitung durasi *on-task behavior* begitu S mulai mengerjakan tugas.
5. *Response prompt* diberikan secara satu persatu dan masing-masing hanya satu kali setiap S menampilkan *off-task behavior*.
6. Penghitungan durasi dihentikan ketika semua *response prompt* sudah diberikan, namun S masih menampilkan *off-task behavior*.
7. *Reinforcement* diberikan ketika S berhasil mencapai target durasi dan target jumlah tugas yang harus selesai pada sesi tersebut.
8. Berikan waktu bermain sebelum melanjutkan sesi berikutnya.

Fase pasca intervensi (A') dilakukan selama 4 sesi selama 2 hari. Orangtua langsung memberikan tugas yang akan S kerjakan tanpa adanya pemberian *prompt*. Penghitungan durasi dimulai ketika S mengerjakan tugas dan dihentikan begitu S menampilkan *off-task behavior*.

Berikut adalah tabel rancangan intervensi:

Tabel 2. Rancangan Fase Intervensi (B) dan Fase Pasca Intervensi (A')

Fase	Sesi	Target Durasi dan Tugas yang Selesai	Prompt	Reinforcement	Pemberi prompt dan reinforcement	
B	1	2 menit, 1 dari 2 tugas	Sesi 1-5: Stimulus & Response (Verbal & Gestur)	Sesi 1-4: Makanan ringan/kegiatan bermain, pujian, dan <i>high five</i>	Sesi 1-3: Peneliti	
	2	4 menit, 1 dari 2 tugas				
	3	5 menit, 1 dari 2 tugas				
	4	6 menit, 2 dari 3 tugas		Sesi 5-6: Makanan ringan/kegiatan bermain, dan <i>high five</i>	Sesi 4-5: Peneliti dan Orangtua	
	5	7 menit, 2 dari 3 tugas				
	6	8 menit, 2 dari 3 tugas				
	7	9 menit, 3 dari 3 tugas		Sesi 6-8: Response (Verbal)	Sesi 7-8: Kegiatan bermain	Sesi 6-12: Orangtua
	8	10 menit, 3 dari 4 tugas				
	9	10 menit, 3 dari 4 tugas				
A'	10	Sesi 9-12: 10 menit, 3 dari 4 tugas	-	-		
	11					
	12					

Peneliti melakukan *follow-up* kepada orangtua melalui telpon satu bulan setelah fase A' selesai, dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai *on-task behavior* yang S tunjukkan setelah intervensi diberikan baik di rumah maupun di sekolah.

Pada desain *single-case* data akan dianalisa menggunakan analisa visual dengan melihat level, *trend* (kecenderungan), *immediacy of effect*, dan *overlap* (Kratochwill, et al., 2010). *Trend* adalah garis lurus yang sesuai dengan persebaran data. *Immediacy of effect* adalah perubahan level pada 3 data pertama dari setiap fase. *Overlap* adalah proporsi data di satu fase yang bersinggungan dengan fase lainnya.

HASIL

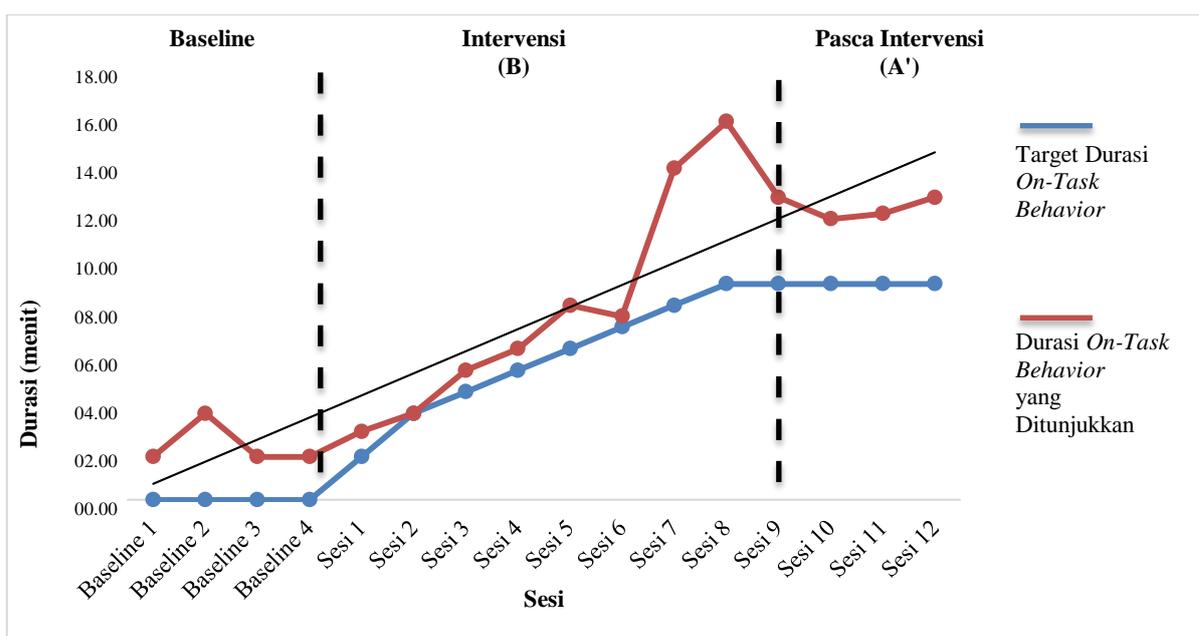
Hasil dari intervensi modifikasi perilaku menggunakan teknik *shaping* menunjukkan adanya peningkatan rata-rata durasi *on-task behavior* dari fase *baseline*, intervensi, dan pasca intervensi. Berikut adalah data rata-rata durasi *on-task behavior* yang ditunjukkan oleh S:

Tabel 3.
Rata-Rata Durasi On-Task Behavior

Fase	Rata-Rata
Baseline (A)	2 menit 47 detik
Intervensi (B)	8 menit 47 detik
Pasca Intervensi (A')	13 menit 43 detik

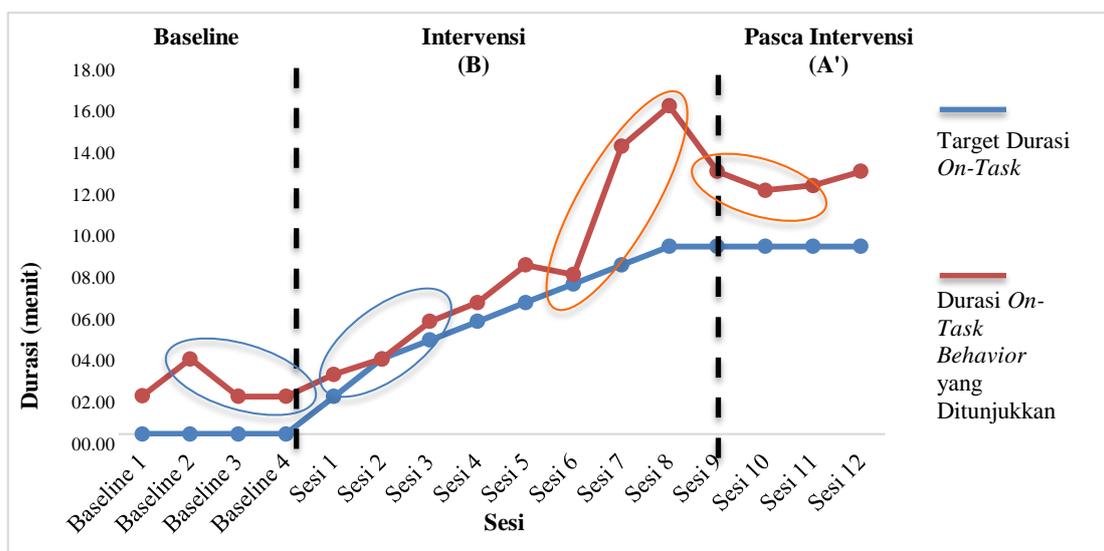
Pada fase *baseline*, S mampu mempertahankan atensinya selama kurang lebih 2 menit 47 detik. Pada fase intervensi, rata-rata durasi meningkat menjadi 8 menit 47 detik. Pada fase pasca intervensi, rata-rata durasi meningkat menjadi 13 menit 43 detik. Berdasarkan hasil penghitungan rata-rata durasi, S mencapai target durasi atensi sesuai dengan anak seusianya.

Pada fase A, S mampu mempertahankan atensinya dan menampilkan *on-task behavior* untuk 2 menit. Perhatian S saat mengerjakan tugas sering teralihkan dan menunjukkan *off-task behavior* yaitu membicarakan topik yang tidak berkaitan dengan tugas yang sedang ia kerjakan, dan berhenti mengerjakan tugasnya selama lebih dari 30 detik. S mampu mempertahankan durasi *on-task behavior* sampai 4 menit pada sesi *baseline* kedua, namun menurun sampai 2 menit pada sesi berikutnya.



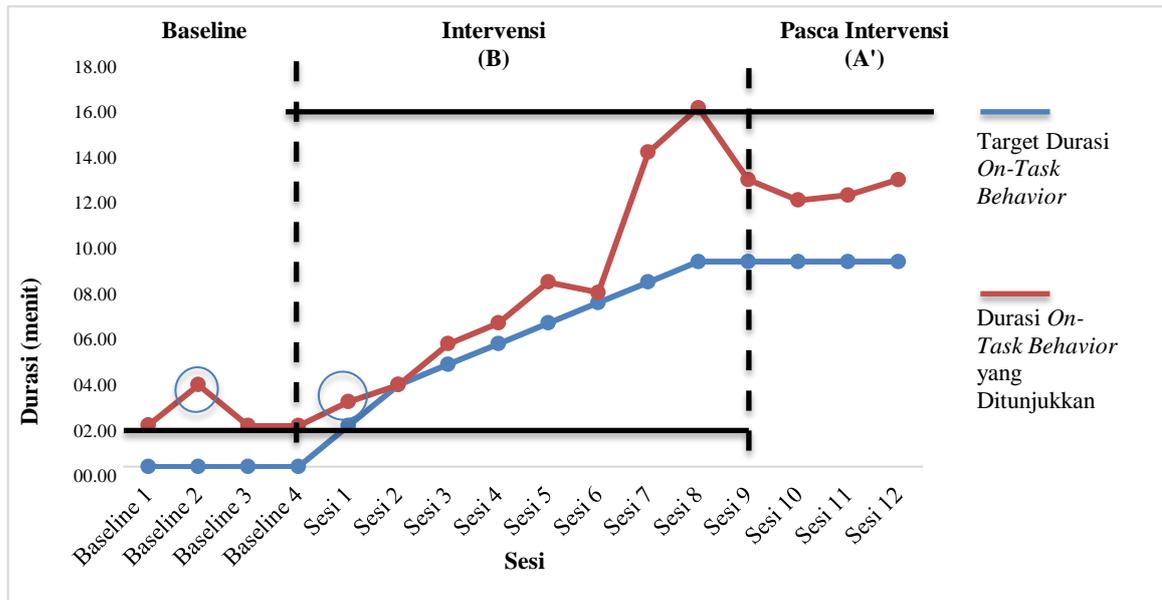
Gambar 1. Hasil Pencatatan Durasi Pada Fase A, B, dan A', dan Trend

Pada gambar 1, dapat dilihat adanya peningkatan *trend* pada durasi *on-task behavior*. Durasi secara perlahan meningkat dari satu fase ke fase lainnya. Dapat dilihat bahwa ada kecenderungan peningkatan dari durasi *on-task behavior*. S mencapai target durasi yang sudah ditetapkan oleh peneliti pada setiap sesinya dan terus meningkat seiring berjalannya intervensi



Gambar 2. Analisa Immediacy of Effect

Gambar 2 adalah analisa visual menggunakan *immediacy of effect*. Dapat dilihat bahwa terjadinya perubahan durasi *on-task behavior* dari fase A ke fase B secara bertahap. Dapat disimpulkan bahwa perubahan ini terjadi karena adanya pemberian intervensi. Ketika intervensi dihentikan, terjadi penurunan durasi *on-task behavior* yang dapat dilihat dari lingkaran merah pada akhir fase B dan awal fase A'. Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan dari durasi *on-task behavior*, terutama pada fase intervensi. Walaupun terjadi penurunan pada sesi 6, durasi terus meningkat pada sesi lainnya. Ketika pemberian intervensi dihentikan, terjadi penurunan durasi yang tadinya mencapai 17 menit menjadi 14 menit, namun rata-rata durasi tetap meningkat jika dibandingkan dengan rata-rata durasi pada fase *baseline*.



Gambar 3. Analisa Overlap

Pada gambar 3, dapat dilihat bahwa tidak ada *overlap* dari satu fase ke fase lainnya, walaupun adanya penurunan pada dari fase B ke fase A'. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian intervensi modifikasi perilaku memberikan efek kepada durasi *on-task behavior*.

Perilaku *off-task behavior* yang ditunjukkan oleh S pada fase *baseline* muncul kembali pada fase B dan A', namun terdapat beberapa sesi dimana S mampu menyelesaikan tugasnya tanpa menampilkan *off-task behavior* apapun. Pada sesi 3, S menampilkan *off-task behavior* yaitu membicarakan topik yang tidak berkaitan dengan tugas yang ia kerjakan. Pada sesi tersebut, peneliti dan orangtua menerapkan *extinction* dengan mengabaikan pembicaraan S. Setelah menerapkan *extinction*, S menghentikan pembicaraannya dan melanjutkan tugasnya secara mandiri. Berikut adalah hasil pengukuran durasi dan tugas dari fase B dan A'.

Berdasarkan hasil *follow-up*, orangtua mengaku bahwa adanya peningkatan atensi S dalam mengerjakan tugas di rumah. Orangtua juga melaporkan bahwa tidak ada keluhan dari sekolah terkait dengan sikap kerja S di dalam kelas. S mampu menyelesaikan tugas-tugasnya di rumah, namun terkadang atensi dan hasil kerja S dipengaruhi oleh suasana hatinya. Jika suasana hatinya sedang buruk, maka perhatiannya mudah teralih dan enggan untuk menyelesaikan tugasnya. Orangtua juga melaporkan bahwa S terkadang tidak mengikuti instruksi yang sudah biasa diberikan saat intervensi jika instruksi tersebut diberikan oleh orang lain seperti pengasuh atau guru. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi modifikasi perilaku dengan teknik *shaping* efektif meningkatkan durasi *on-task behavior*.

DISKUSI

Berdasarkan hasil analisa, intervensi modifikasi perilaku dengan teknik *shaping* secara efektif meningkatkan durasi *on-task behavior* pada S. Modifikasi perilaku menggunakan teknik *shaping* dan juga *positive reinforcement*, dimana pemberian *reinforcement* diberikan sesegera mungkin setelah perilaku yang ditargetkan muncul, sehingga perilaku akan lebih sering muncul (Martin & Pear, 2015). Pemilihan *reinforcer* akan mempengaruhi efektivitas dan kekuatan dari *positive reinforcement* itu sendiri (Martin & Pear, 2015). Pada penelitian ini, digunakan tipe *manipulative reinforcer* yang memperbolehkan anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan pilihan mereka (Martin & Pear, 2015). Contoh dari *manipulative reinforcer* adalah mendapatkan kesempatan memainkan mainan kesukaan, mewarnai atau melukis, atau bermain sepeda (Martin & Pear, 2015).

Tipe *reinforcer* tersebut dipilih karena S sangat suka memilih mainannya sendiri dan sering tidak menyelesaikan tugas karena ingin melakukan kegiatan lain yang sesuai dengan kehendaknya. Maka dari itu, diberikan kebebasan S memilih kegiatan kesukannya pada setiap sesi dan menjadikan kegiatan tersebut sebagai *reinforcer*. Cara ini juga disebut sebagai *premack principle*, dimana perilaku (kegiatan bermain) yang sering dilakukan oleh S sebagai *reinforcer* dari perilaku yang jarang dilakukan oleh S (mempertahankan atensi dan menyelesaikan tugas). De Haas dan Warner (1991 dalam Zentall, 2005) mengatakan bahwa *reinforcement* yang dipilih atau dilakukan sendiri oleh anak akan membantu anak dalam mempertahankan *on-task attention*-nya. Dengan mainan atau kegiatan yang ia pilih sendiri, S mampu mempertahankan durasi *on-task behavior* sesuai dengan target.

Program intervensi juga menerapkan *extinction* pada salah satu perilaku *off-task behavior* S. Menurut Martin dan Pear (2015), *extinction* digunakan untuk menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan dengan berhenti memberikan *reinforcement* pada perilaku tersebut. Berdasarkan asesmen dan *baseline*, S menampilkan perilaku berbicara mengenai topik yang tidak berkaitan dengan tugasnya, dan orang disekitarnya memberikan respon kepada topik tersebut sehingga S tidak menyelesaikan tugasnya. Peneliti dan orangtua mengabaikan topik yang tidak berkaitan dengan tugas yang sedang S kerjakan, sehingga S tidak mendapatkan *reinforcement* yang biasa ia dapatkan. Hal ini berhasil pada beberapa sesi, dimana S menghentikan sendiri topik pembicaraan dan meneruskan tugasnya, bahkan tidak menampilkan perilaku *off-task behavior* sama sekali.

Pada ruang intervensi, S tidak begitu banyak terpapar pada stimulus visual pada saat menjalani intervensi. Anak pada usia taman kanak-kanak sering terpapar pada stimulus visual di dalam kelas seperti pajangan yang warna-warni dan tidak berkaitan dengan tugas yang diberikan sehingga mudah terdistraksi dan menampilkan perilaku *off-task behavior* (Fisher, Godwin, dan Seltman, 2014). Dengan meminimalisir stimulus visual di dalam ruangan, S mampu mempertahankan dan meningkatkan durasi *on-task behavior*-nya.

Dalam menerapkan program intervensi, instruksi yang diberikan kepada S bersifat pendek dan sederhana. Menurut Ruff dan Lawson (1990 dalam Godwin, Almeda, petrocchia, Baker, & Fisher, 2013), instruksi yang diberikan sedikit demi sedikit dapat lebih mudah diingat oleh anak. Guru-guru juga melaporkan bahwa mereka menyederhanakan instruksi, meminta anak untuk mengulang instruksi, dan pengajaran secara *one-on-one* merupakan cara yang efektif dalam mengurangi distraksi (Cirelli, Sidener, Reeve, & Reeve, 2016).

Pada intervensi ini, instruksi diberikan dalam satu kalimat instruksi dan kemudian S diminta untuk mengulang instruksi yang telah diberikan. Dengan memberikan instruksi secara konsisten, S menjadi familiar terhadap pemberian instruksi dan pemberian *reinforcement*, sehingga ia mampu mengingat dan memahami instruksi dan menerapkannya pada setiap sesi walaupun intervensi sudah dihentikan. S mampu mengingat seluruh instruksi yang diberikan pada sesi 4, sehingga *prompt* instruksi tidak diberikan lagi kepada S di sesi-sesi berikutnya. S juga mampu menjalankan dan mematuhi instruksi dengan baik.

Selain instruksi, Zentall (2005) mengatakan bahwa mengeliminasi hal-hal yang tidak berkaitan dengan tugas dapat membantu anak dalam memusatkan atensinya. Eliminasi dapat dilakukan terhadap stimulus visual yang tidak relevan dengan tugas seperti mainan atau gambar-gambar, juga terhadap percakapan saat pengerjaan tugas. Membicarakan topik yang tidak sesuai dengan tugas merupakan *off-task behavior* yang sering dilakukan oleh S. Dengan mengabaikannya, S lebih mudah dalam memusatkan atensinya kembali dan menampilkan *on-task behavior* saat menyelesaikan tugasnya.

Menurut Clore, Schwarz, dan Conway (1994 dalam Amsterlaw, Meltzoff, dan Lagattuta, 2009), emosi dan suasana hati individu dapat mempengaruhi kemampuannya untuk memusatkan perhatian, berpikir, belajar, mengingat, serta memecahkan masalah. Pada usia 5 sampai 6 tahun, anak memahami bahwa atensi dan performa kognitif mereka dipengaruhi oleh faktor internal (ketertarikan dan usaha) serta faktor eksternal (suara dari lingkungan). Hal ini terjadi pada S, dimana suasana hatinya masih memengaruhi sikap kerja serta atensinya saat mengerjakan tugas di sekolah. Penerapan program intervensi pada anak usia 5-6 tahun sebaiknya juga memerhatikan suasana hati dan kondisi fisik anak agar intervensi dapat berjalan dengan baik.

Mahoney dan Wiggers (2007) menyatakan bahwa orangtua memiliki peran yang penting dalam perkembangan dini anak dan proses pembelajaran yang anak dapatkan dari aktivitas sehari – hari serta lingkungan yang natural. Selain itu, peran ibu dalam berinteraksi dengan anak dan sikap ibu yang responsif memiliki hubungan yang signifikan dengan perkembangan dan kemajuan anak dalam intervensi (Mahoney & Wiggers, 2007). Oleh sebab itu, dalam penelitian ini program intervensi dirancang dengan melibatkan peran orangtua, terutama ibu. Orangtua dilibatkan sejak sesi pertama intervensi dengan meminta orangtua untuk mengobservasi cara pemberian *prompt* dan *reinforcement*. Orangtua kemudian diajarkan cara memberikan instruksi dan pemberian *prompt*, serta cara memberikan *reinforcement* setelah S berhasil mencapai target. Orangtua juga diberikan kesempatan mempraktekkan kepada S sehingga mereka mampu memberikan *prompt* dan *reinforcement* secara mandiri dan dapat dipraktekkan di rumah.

Pada proses generalisasi, orangtua dilatih untuk dapat memberikan instruksi dan juga *reinforcement* pada S saat intervensi. Hal ini dilakukan agar S menuruti instruksi yang diberikan oleh orang lain selain peneliti. S berhasil menjalankan instruksi dan menuruti instruksi dari peneliti dan orangtua, namun gagal ketika instruksi diperintahkan oleh pengasuhnya di rumah. Pengasuh tidak dilibatkan saat melakukan proses generalisasi, sehingga pengasuh tidak dapat menerapkan instruksi dan pemberian *reinforcement* sesuai dengan intervensi yang telah diberikan. Hal ini membuat S terkadang kurang mampu mempertahankan *on-task behavior* ketika mengerjakan tugas di rumah, sehingga durasi *on-task behavior* lebih pendek dibandingkan saat intervensi, namun tetap lebih dari 2

menit dan masih mampu menyelesaikan tugas-tugasnya. Selain itu, S juga terpapar oleh stimulus visual yang jauh lebih banyak ketika mengerjakan di rumah dan di sekolah. Walaupun S mampu mengerjakan tugasnya sampai selesai, ia membutuhkan waktu yang lama karena beberapa kali terdistraksi oleh stimulus visual.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil analisis program intervensi ini, penerapan teknik *shaping* berhasil meningkatkan durasi *on-task behavior*. S mampu mempertahankan atensinya saat mengerjakan tugas dan menampilkan *on-task behavior* sesuai dengan target durasi pada anak seusianya. Hal yang sangat berpengaruh pada intervensi ini adalah penggunaan *prompt* yang berbentuk instruksi, serta tipe *reinforcement* yang cukup kuat untuk membuat S mempertahankan target perilaku. Walaupun begitu, pelaksanaan generalisasi kurang maksimal karena peneliti tidak melibatkan pengasuh dalam intervensi.

Implikasi penelitian ini untuk orangtua dan juga peneliti selanjutnya. Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan orangtua untuk membina pola interaksi yang positif dengan anak, serta menerapkan aturan dan konsekuensi yang konsisten kepada anak, karena akan mempengaruhi atensi dan sikap kerja mereka. Pada penelitian selanjutnya diharapkan mampu melakukan intervensi dan menerapkan generalisasi dengan tepat untuk meningkatkan efektivitas dari intervensi modifikasi perilaku untuk anak dengan masalah atensi.

REFERENSI

- Allday, R. A., & Pakurar, K. (2007). Effects of teacher greetings on student on-task behavior. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 40(2), 317–320.
- Amsterlaw, J., Meltzoff, A. N., & Lagattuta, K. H. (2009). Young children's reasoning about the effects of emotional and physiological states on academic performance. *Child Development*, 80 (1), 115-133.
- Beserra, V., Nussbaum, M., & Oteo, M. (2017). On-Task and Off-Task Behavior in the Classroom: A Study on Mathematics Learning With Educational Video Games. *Journal of Educational Computing Research*, 1-23.
- Blair, C. (2003). Self-Regulation and School Readiness. *Elementary and Early Childhood Education*.
- Cirelli, C. A., Sidener, T. M., Reeve, K. F., & Reeve, S. A. (2016). Using activity schedules to increase on-task behavior in children at risk for attention-deficit/hyperactivity disorder. *Education and Treatment of Children*, 39 (3), 283-300.

- DeGangi, G. A. (2017). Problems of Self-Regulation in Children: A Longitudinal Case Study of a Child from Infancy to Adulthood. *Journal of Psychology and Clinical Psychiatry*, 7 (2).
- Fisher, A. V., Godwin, K. E., & Seltman, H. (2014). Visual Environment, Attention Allocation, and Learning in Young Children. *Psychological Science*, 25(7), 1362-1370. doi:10.1177/0956797614533801
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2009). How to design and evaluate research in education (7thed.). New York, NY: McGraw- Hill.
- Godwin, K., Almeda, V., Petroccia, M., Baker, R., & Fisher, A. (2013). Classroom activities and off-task behavior in elementary school children. *Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, 35. Retrieved from <https://escholarship.org/uc/item/8mx9h5hq>
- Graham-Day, K. J., Gardner, R., & Hsin, Y.-W. (2010). Increasing On-Task Behaviors of High School Students with Attention Deficit Hyperactivity Disorder: Is it Enough. *Education and Treatment of Children* , 33 (2), 205-221.
- Karweit, N., & Slavin, R. E. (1982). Time-on-task: Issues of timing, sampling, and definition. *Journal of Educational Psychology*, 74(6), 844–851.
- Kratochwill, T. R., Hitchcock, J., Horner, R. H., Levin, J. R., Odom, S. L., Rindskopf, D. M & Shadish, W. R. (2010). *Single-case designs technical documentation*. Diakses pada tanggal 23 Juni 2019 dari <http://fxinstructionaldesign.pbworks.com/w/file/attach/86389867/WWC%20-%20Single%20case%20design%20technical%20documentation%20Kratochwill%202010.pdf>
- Mahoney, G., & Wiggers, B. (2007). The Role of Parents in Early Intervention: Implications for Social Work. *Children & School* .
- Martin, G., & Pear, J. (2015). *Behavior Modification: What It Is and How To Do It*. Pearson.
- Miller, L. J., Anzalone, M., Cermak, S. A., Lane, S. J., Osten, B., Wieder, S., et al. (2005). *Diagnostic Manual For Infancy and Early Childhood: ICDL-DMIC*. Interdisciplinary Council on Developmental and Learning Disorder.
- Miltenberger, R. G. (2012). *Behavior Modification: Principles and Procedures* (5th ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Nasa, A. F., Pudjiati, S. R., & Tjakrawiralaksana, M. A. (2017). Application of a Shaping Technique to Increase On-Task Behavior Duration in Children with ADHD. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* , 135, 149-165.
- Neville, H. F. (2007). *Is This A Phase?: Child Development & Parent Strategies Birth to 6 Years*. Seattle: Parenting Press.
- Posner, M. I., & Rothbart, M. K. (2007). *Educating the human brain*. Washington, DC: American Psychological Association.

Santrock, J. W. (2011). *Child Development* (13th ed.). McGraw-Hill.

Zentall, S. S. (2005). theory- and evidence-based strategies for children with attentional problems. *Psychology in the Schools* , 42 (8).