

Metode Behavioral Art Program untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak dengan ASD

Niken Woro Indriastuti

E-mail: niken.woro.indriastuti_2017@psikologi.unair.ac.id
Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga

Abstract

Aim of this study was to examine the effectiveness of Behavioral Art Program that developed by Cou, Lee, and Feng in order to improve interaction social skill children with Autism Spectrum Disorder (ASD) through self-presentation in autism service center. Participants of this study four children with ASD at third level who was selected through purposive sampling technique. Participants was divided in to two group based on their characteristic: children who tend to work in noisy situation and children who tend to work in calm condition. The intervention in this study was carried out 6 times divided into 3 sessions: baseline, treatment, and non-treatment. The result showed that all participants improved their interaction social skill. Thus improvement was caused by their consistency attending the intervention program, their ability to understand, and the use of five step of presentation cards.

Keywords: Behavioral Art Program, autism spectrum disorder, interaction social skill.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifitasan Behavioral Art Program yang dikembangkan oleh Chou, Lee, dan Feng dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) melalui presentasi diri di Pusat Layanan Autis. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 4 orang yang diperoleh melalui teknik purposive sampling pada anak-anak ASD yang berada di level 3. Keempat anak dikelompokkan menjadi 2 kelompok besar berdasarkan karakteristik anak, yakni anak yang bekerja dalam suasana ramai dan anak yang bekerja dalam suasana tenang. Intervensi dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali yang terbagi menjadi 3 hal, yakni baseline, treatment, dan non-treatment. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa untuk keempat anak program ini mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial mereka. Hal ini dikarenakan setiap anak secara konsisten mengikuti sesi intervensi, pemahaman anak, dan penggunaan lima kartu sebagai langkah presentasi diri.

Kata kunci: Behavioral Art Program, autism spectrum disorder, interaksi sosial.

Pendahuluan

Autisme merupakan salah satu gangguan pada anak yang tergabung di dalam gangguan *Autism Spectrum Disorder* (ASD) di mana signifikansi gangguannya adalah pada interaksi sosial, defisit komunikasi, dan adanya perilaku serta minat terbatas (Lindgren & Doobay, 2011). Anak yang mengalami gangguan ASD akan menunjukkan pengurangan dalam hal melihat rangsangan sosial di lingkungan sehingga membuat anak tersebut memiliki kemungkinan yang kecil untuk terlibat dalam interaksi sosial (Wilson, et. al., 2010). Tanda-tanda yang terlihat adalah sejak awal, sebelum usia 3 tahun, terdapat suatu kesendirian, tidak memedulikan, mengabaikan, dan menutup diri dari segala hal yang berasal dari luar dirinya (Kanner, 1943 dalam Davidson, et. al., 2006).

Ballerina (2016) mengatakan bahwa gangguan autisme setidaknya ditunjukkan dengan kurangnya kemampuan anak pada kemampuan interaksi sosial, komunikasi verbal dan nonverbal, serta adanya perilaku berulang. Adapun gejala umum dari anak yang mengalami ASD ialah memiliki kontak mata yang buruk, kurang dapat memberikan timbal balik secara sosial maupun emosional, terlambat dalam berbicara, kesulitan untuk mempertahankan percakapan, perilaku motorik yang berulang, serta kepatuhan yang kaku dalam rutinitas (Lindgren & Doobay, 2011). Adanya gejala-gejala tersebut membuat anak dengan ASD menjadi kesulitan untuk mengembangkan keterampilan sosialnya, di mana menurut Thompson (2003) keterampilan sosial merupakan hal yang penting untuk anak agar dapat menjadi individu yang mandiri. Salah satu aspek dalam keterampilan sosial adalah kemampuan untuk dapat berinteraksi secara sosial.

Keterampilan sosial mencakup kemampuan untuk bertemu, berbaur, dan berkomunikasi dengan orang lain (Thompson, 2003) yang selanjutnya disebut dengan interaksi sosial. Apabila seorang anak memiliki interaksi sosial yang tinggi, maka akan membuat anak menjadi percaya diri dilingkungan. Begitu pula seorang anak yang memiliki interaksi sosial rendah membuat anak menjadi kurang dapat menjalin interaksi secara efektif dengan lingkungan dan memilih tindakan agresif dalam mengekspresikan perasaannya sehingga membuat anak menjadi dikucilkan, diabaikan, dan tidak disukai oleh teman sebaya (Putri & Purnamasari, 2014). Oleh karena itu dibutuhkan sebuah intervensi yang tepat untuk membantu anak dengan ASD meningkatkan Interaksi sosial mereka.

Prevalensi anak dengan autisme menurut dr. Widodo Judarwanto dari *Pediatrician Clinical and Editor in Chief* mengatakan bahwa 10 tahun yang lalu jumlah penyandang autisme diperkirakan 1 dari 5.000 anak, tahun 2000 meningkat menjadi 1 dari 500 anak, selanjutnya diperkirakan tahun 2010 menjadi 1 dari 300 anak, dan diperkirakan tahun 2015 menjadi 1 dari 250 anak (Cahya, 2016). Data *Centre of Disease Control (CDC)* di Amerika pada bulan Maret 2014, prevalensi anak yang mengalami gangguan autisme adalah 1 dari 68 anak di mana 1 dari 42 pada anak laki-laki dan 1 dari 189 pada anak perempuan (Retaskie, 2015).

Di Indonesia pada tahun 2015, menurut Nahar dari Kementerian Sosial, prevalensi anak yang mengalami gangguan ASD adalah 1 dari 250 anak (Cahya, 2016). Menurut Indra Gunawan dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) prevalensi anak dengan autisme adalah 2 (dua) kasus baru setiap 1.000 penduduk pertahun dan 10 kasus per 1.000 penduduk serta memprediksi bahwa 2.4 juta orang di Indonesia dengan pertambahan 500 orang pertahun (Harian Nasional, 2018). Pada tahun 1999, di Surabaya, anak-anak yang mengalami gangguan autisme sebanyak 115 anak dan meningkat pada tahun 2010 menjadi 167 anak serta tahun 2011 menjadi 225 anak (Chusari, Hamidah, dan Leonardi, 2013). Berdasarkan data di atas maka dapat diperkirakan bahwa setiap tahun anak dengan autisme mengalami peningkatan, dengan demikian memperkuat bahwa anak dengan autisme perlu mendapatkan intervensi yang tepat selain untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial mereka juga untuk mengurangi jumlah anak yang mengalami gangguan ASD.

Metode *Applied Behavior Analysis (ABA)* merupakan salah satu metode yang efektif untuk membantu anak dengan autisme meningkatkan interaksinya. Hal ini berdasarkan penelitian Lovas, sebagai orang yang pertama kali menguji metode ABA, menunjukkan bahwa metode ABA efektif digunakan untuk anak dengan ASD dan mulai direplikasikan oleh peneliti-peneliti berikutnya. Hasilnya menunjukkan bahwa ABA adalah satu-satunya pengobatan yang menghasilkan peningkatan signifikan dalam tingkat perkembangan dan penurunan gejala ASD (Vietze dan Lax, 2018). Penelitian lain yang dilakukan oleh Bahiya, Yusuf, dan Kusmawati (2008) untuk melihat efektivitas dari metode ABA untuk meningkatkan interaksi sosial anak dengan autisme usia 2-5 tahun, menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan antara metode ABA dengan perkembangan interaksi sosial anak.

Model ABA yang dinilai terlalu kaku, akhirnya membuat beberapa peneliti mencoba metode baru untuk meningkatkan interaksi sosial, salah satunya adalah metode terapi seni (*art therapy*). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Schweiser, et. al. (2014), menunjukkan hasil bahwa terapi seni dapat menambah sikap yang lebih fleksibel dan santai, citra diri yang lebih baik, dan menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi dan pembelajaran pada anak-anak dengan ASD. Penelitian mengenai efektivitas *art therapy* untuk anak dengan ASD juga diteliti oleh Haque dan Haque (2015) yang menunjukkan bahwa terapi seni dapat menjadi komponen yang berguna dalam membantu anak-anak autisme mencapai sebagai besar potensi mereka. Hal ini dikarenakan sebagian besar anak neurotipik menikmati menggambar, karena memberikan cara untuk mengatur pikiran dan perasaan mereka tentang dunia serta membantu mereka mengembangkan skema yang dapat digunakan untuk berhubungan lebih baik dengan dunia disekitar mereka.

Chou, Lee, dan Feng (2016) kemudian mengembangkan metode baru dengan menggabungkan kedua model tersebut yang dinamakan dengan *Behavioral Art Program*. *Behavioral Art Program* dirancang untuk memenuhi kebutuhan komunikasi verbal, interaksi sosial, dan kontak mata anak dengan autisme dengan cara melibatkan mereka ke dalam kegiatan seni yang perubahan perilakunya diukur secara kuantitatif. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Chou, et. al. (2016) kepada 2 (dua) anak dengan ASD tanpa gangguan kognitif, memberikan hasil bahwa *Behavioral Art Program* mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif, penuh pujian, dan dorongan individu sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing anak.

Behavioral Art Program merupakan sebuah metode baru dalam menangani anak dengan ASD yang mana baru diujicobakan di satu Negara, yakni Taiwan oleh Chou, Lee, dan Feng pada tahun 2016. Oleh karena itu Belum ada penelitian-penelitian berikutnya yang mengujicobakan metode tersebut. Berdasarkan fakta ini maka peneliti ingin mengujicobakan metode tersebut di Indonesia, khususnya Surabaya, untuk mengetahui dan memperkuat metode *Behavioral Art Program* sebagai pendekatan baru untuk meningkatkan Interaksi sosial anak dengan ASD.

Metode

Variabel

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Behavioral Art Program* dan variabel terikatnya adalah Interaksi sosial. *Behavioral Art Program* adalah suatu intervensi yang bertujuan meningkatkan Interaksi sosial anak dengan ASD yang terdiri dari 6 strategi pengajaran, yakni: 1) memberikan suatu cara untuk meningkatkan kesempatan dalam komunikasi verbal; 2) menggunakan kartu kata untuk memberi isyarat pada saat presentasi; 3) memberikan dorongan gestural untuk melakukan kontak mata; 4) memberikan pujian untuk perilaku memperhatikan yang baik; 5) memberikan instruksi verbal dan pemodelan untuk mengajarkan penggunaan bahan seni yang tepat, dan 6) penggunaan token ekonomi untuk memperkuat perilaku sosial yang sesuai selama sesi intervensi. Variabel keterampilan sosial dalam penelitian ini adalah interaksi sosial.

Partisipan

Empat orang anak yang didapatkan melalui teknik *purposive sampling* yang berusia 9-10 tahun di Pusat Layanan Autis, Sidoarjo. Keempat anak didiagnosa mengalami ASD tingkat ringan dan bersekolah di sekolah inklusi. Adapun kriteria dari partisipan adalah: 1) anak dengan ASD yang memiliki kemampuan kognitif rata-rata, 1) memiliki kemampuan dasar dalam berkomunikasi, 3) memiliki kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan orang.

Alat dan Bahan

Lokasi pelaksanaan intervensi di salah satu ruang terapi yang berada di Pusat Layanan Autis, Sidoarjo. Ruang tersebut merupakan ruangan kelompok besar 8m x 4m. Ruang tersebut memiliki 1 buah meja panjang dengan 4 buah kursi, 1 rak terbuat dari kardus, 2 papan aktivitas, 2 karpet berwarna merah dan hijau, 2 buah pianika, dan beberapa mainan. Di dalam ruangan tersebut juga terdapat kamera cctv.

Bahan-bahan untuk membuat kreativitas yang digunakan adalah krayon, pensil warna, origami, lem, glitter, kertas hvs, karton, gunting, dan buku gambar. Anak diminta untuk meniru apa yang sudah dibuat oleh peneliti dan kemudian mempresentasikan hasil karya tersebut. Hal ini dikarenakan anak belum dapat menuangkan imajinasinya sehingga membuat peneliti memutuskan untuk mereka meniru apa yang sudah dibuat.

Desain Eksperimen

Penelitian ini menggunakan desain *multiple-baseline* yang dikombinasikan dengan *probe procedure* sehingga menjadi *multiple-probe design*. Tahapannya adalah baseline, intervensi *Behavioral Art Program* di mana target perilakunya adalah presentasi hasil karya seni. Sesi tanpa penguat berada di dalam intervensi *Behavioral Art Program*. Sesi intervensi dilakukan sebanyak 6 sesi dengan 1 kali baseline, 4 kali treatment yang setiap 1 kali treatment diselingi dengan sesi non-treatment (tanpa penguat), dan 1 sesi penutup (tabel 1).

Tabel 1. Target Perilaku dan Kegiatan Seni

Sesi	Target Perilaku	Kegiatan Seni
1	Baseline	Membuat prakarya bebas
2	Treatment/Intervensi	Mewarnai Raket dengan Glitter
3	Non-Treatment (Tanpa Penguat)	Membuat Topeng Macan
4	Treatment/Intervensi	Membuat rumahku
5	Non-Treatment (Tanpa Penguat)	Membuat pelangi
6	Penutup	Pemberian Kenang-Kenangan

Pengukuran Respon Perilaku

Pengukuran langsung presentasi karya seni menggunakan kartu lima langkah, yakni 1) memegang hasil prakarya dan menghadap peserta lain; 2) memperkenalkan diri misalnya, "Halo nama saya Niken"; 3) menyatakan topik atau judul dari prakarya misalnya, "Topiknya tentang binatang"; 4) menjelaskan isi misalnya, "Saya menggambar seekor gajah. Ini bernyanyi dan menari"; dan 5) penutup misalnya, "terima kasih teman-teman atas perhatiannya. Setiap langkah dicatat sebagai respons diskrit, di mana setiap respons yang independen dan benar dicatat dengan "+", tanggapan yang diminta sebagai "p" (dihitung sebagai "-." dalam intervensi), dan penghilangan langkah apapun, pernyataan yang tidak relevan, atau kalimat yang tidak lengkap dicatat sebagai "-.". Persentase presentasi dihitung dengan membagi jumlah langkah yang benar dengan 5 (total jumlah langkah) dan dikalikan dengan 100.

Prosedur

Baseline. Baseline dilakukan saat pertama kali mereka memulai intervensi. Anak-anak diminta menggambar bebas untuk melihat bagaimana respon anak saat diminta untuk membuat prakarya. Bahan-bahan yang diberikan adalah buku gambar, pensil

warna, crayon, lem, kertas warna, dan gunting. Setiap anak diminta untuk memilih bahan apa yang digunakan untuk membuat karya bebas. Selama proses menggambar, peneliti mengajak anak untuk berbincang. Ada anak yang mampu menjawab dan ada anak yang tidak menjawab. Setelah selesai, peneliti meminta mereka untuk menunjukkan apa yang mereka buat. Ada anak yang bisa dan ada anak yang tidak bisa. Setelah itu, peneliti memberikan stiker untuk menguatkan konsistensi mereka mengikuti sesi intervensi yang ada.

Intervensi-Behavioral Art Program. Intervensi dilaksanakan setidaknya 30-60 menit, di mana 10 menit mereka dibiarkan untuk bermain bebas, 5 menit membuka sesi intervensi, 15-20 menit membuat aktivitas, dan 5 menit penutup. Setiap awal akan dilaksanakan intervensi, peneliti menjelaskan apa yang akan mereka buat dan memberikan bahan-bahan kepada mereka. Pemberian instruksi apa yang akan mereka buat dikarenakan anak-anak kesulitan pada saat diminta untuk membuat gambar bebas pada baseline. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk memberikan contoh pengerjaan kepada anak-anak untuk memudahkan mereka dalam mencapai target perilaku yang sudah peneliti tentukan.

Target perilakunya adalah presentasi karya seni kepada peneliti dan teman-teman dengan mengikuti 5 langkah. Setiap langkah diberikan dalam bentuk kartu sebagai *prompts*. Kartu 5 langkah berisi 5 buah gambar yang terdapat tulisan disampingnya dan terdiri dari: kartu 1 adalah gambar anak yang memegang hasil prakarya, kartu 2 adalah gambar anak yang sedang memperkenalkan diri di depan kelas “halo nama saya ...”, kartu 3 gambar anak yang sedang bercerita “hari ini saya membuat ...”, kartu 4 adalah gambar anak yang sedang menjelaskan isi dari apa yang dibuat “ini adalah ...”, dan kartu 5 adalah gambar anak yang mengucapkan “terima kasih”. Apabila anak mampu mengikuti setiap langkah tanpa bantuan, maka akan mendapatkan stiker setelah selesai mempresentasikan karya seninya. Stiker digunakan sebagai reward atas usaha mereka.

Non-treatment (tanpa penguat). Sesi non-treatment diberikan setiap kali setelah sesi intervensi. Saat sesi non-treatment, anak tetap mendapatkan kartu 5 langkah namun tidak mendapatkan stiker setelah selesai mempresentasikan. Anak hanya akan mendapatkan 1 stiker setelah sesi intervensi berakhir untuk memperkuat kehadiran anak di sesi berikutnya.

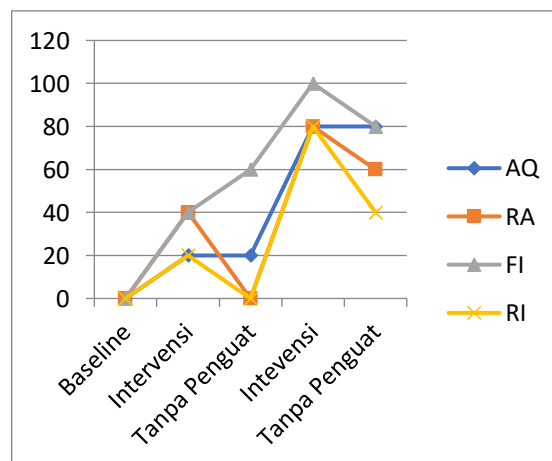
Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek pertama (AQ) sudah terlihat menunjukkan kemajuan dalam interaksi sosial. Subjek AQ menunjukkan peningkatan yang konsisten selama intervensi diberikan dengan sesekali mendapatkan prom saat treatment dilakukan. Persentase terakhir yang subjek dapatkan adalah 80%.

Subjek kedua (RA) menunjukkan adanya kemajuan dalam interaksi sosial. Hasil intervensi subjek RA menunjukkan peningkatan perilaku yang tidak konsistensi. Hal ini dikarenakan subjek RA mudah terdistraksi. Oleh karena itu sesekali subjek RA mendapatkan pengarahannya untuk fokus pada apa yang sedang dilakukan. Persentase terakhir subjek RA adalah 60%.

Pada subjek ketiga (RI) peserta masih mendapatkan prom dari peneliti saat intervensi diberikan. Hal ini dikarenakan subjek RI membutuhkan waktu yang lebih lama untuk merespon kata selanjutnya dari kartu yang diperlihatkan. Subjek RI terlihat masih bingung untuk memberikan respon yang konsisten. Akan tetapi subjek RI sudah dapat mengungkapkan apa yang dibuatnya kepada orang tua. Persentase terakhir subjek RI adalah 40%.

Pada subjek keempat (FI) terlihat paling signifikan dalam peningkatan keterampilan sosialnya. Subjek FI sudah mampu melakukan secara mandiri apa yang harus dilakukan saat treatment diberikan. Pada sesi ketiga, subjek FI mampu mengikuti langkah-langkah yang diberikan dengan sedikit diberikan prom. Subjek FI juga menunjukkan hasil yang konsisten peningkatannya. Persentase terakhir subjek FI adalah 80%.



Gambar 1. Grafik Hasil intervensi presentasi karya seni keempat anak dengan ASD.

Pembahasan

ASD merupakan salah satu gangguan yang terjadi pada anak yang tandanya terlihat sejak awal sebelum usia 3 tahun. Anak dengan gangguan ASD akan menunjukkan pengurangan dalam hal melihat rangsangan sosial di lingkungan sehingga membuat anak kesulitan untuk terlibat dalam interaksi sosial. Para peneliti berusaha untuk membantu anak dengan ASD agar mereka dapat terlibat dalam interaksi sosial. Salah satu upaya yang dilakukan oleh para peneliti adalah meningkatkan keterampilan sosial dengan berbagai macam model pendekatan.

ABA terbukti dan telah tervalidasi mampu membantu anak dengan ASD meningkatkan keterampilan sosial mereka. Berbagai macam strategi treatment yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial telah dikembangkan, dan hasilnya menyarankan bahwa ada kemungkinan memasukan kegiatan seni ke dalam instruksi meningkatkan keterampilan sosial. Para peneliti dari terapi seni juga mendukung pernyataan tersebut dan menganggap bahwa terapi seni sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan ASD. Meskipun saat ini hasil penelitian yang menunjukkan pendekatan terapi seni untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan ASD belum sebanyak pendekatan ABA.

Penelitian yang dilakukan oleh Chou, Lee, dan Feng (2016) menjadi peneliti pertama yang menyelidiki secara empiris efektivitas dari *Behavioral Art Program* yang dirancang khusus untuk meningkatkan tiga defisi sosio-komunikatif khusus untuk dua anak dengan ASD, yakni komunikasi verbal, presentasi karya seni, dan kontak mata. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa program ini efektif dalam meningkatkan ketiga target perilaku sosial untuk kedua anak dalam pengaturan kelompok. Hasil penelitian ini memperluas literatur saat ini untuk anak dengan ASD, yakni memasukan taktik perilaku (*behavioral tactics*) ke dalam kegiatan seni. Penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial kedua anak menjadi lebih baik setelah mengikuti treatment. Penelitian ini menyertakan instruksi yang menargetkan keterampilan sosial melalui kegiatan seni. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Behavioral Art Program* efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan ASD.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan upaya kedua untuk menyelidiki efektivitas *Behavioral Art Program* untuk anak dengan ASD yang berada di

Indonesia, Surabaya. Penelitian ini dirancang untuk meningkatkan satu defisit dari sosio-komunikatif khusus untuk empat anak dengan ASD, yakni presentasi karya seni. Hasil menunjukkan bahwa program ini efektif dalam meningkatkan satu target perilaku sosial untuk keempat anak yang terbagi menjadi dua kelompok. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan dengan 6 kali pengambilan data dan 2 kali observasi.

Selama awal treatment, target perilaku hadir tetapi berada pada tingkat yang relatif rendah. Hal ini menunjukkan bahwa apabila hanya kegiatan seni saja yang dilakukan, maka tidak meningkatkan perilaku yang diinginkan. Setelah diberikan treatment, yang memasukkan pendekatan *behavioral* dengan menargetkan keterampilan khusus, keempat anak mampu meningkatkan respon target tanpa penguat ke tingkat yang lebih tinggi. Meskipun demikian membutuhkan beberapa kali pengulangan hingga hasil yang diinginkan menjadi konsisten.

Keterampilan presentasi karya seni yang menjadi target perilaku, segera diperoleh melalui *prom* yang diberikan dan digabungkan dengan mendapatkan *reward*. Dari hasil data yang didapatkan menunjukkan bahwa keempat anak mampu mengikuti arahan kartu 5 langkah. Selain itu, mereka juga memperoleh keterampilan untuk berbicara dengan orang lain serta program ini meningkatkan rasa percaya diri mereka. Selain itu, keberhasilan intervensi yang sudah diikuti oleh keempat anak dapat terlihat pada saat anak berinteraksi dengan teman sebaya, yakni dalam hal memperkenalkan diri, bertukar cerita, dan mengucapkan terima kasih. Anak yang tadinya belum mampu untuk bercerita baik kepada teman maupun orang lain, mulai dapat bercerita mengenai apa yang mereka lakukan saat diberikan pertanyaan “apa yang sudah dilakukan”. Dengan demikian maka kegiatan *Behavioral Art Program* yang sudah didapatkan oleh anak dapat berfungsi untuk mempertahankan dan meningkatkan keterampilan sosial yang ada dalam diri anak.

Simpulan

Berdasarkan intervensi kelompok yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Behavioral Art Program* mulai memberikan dampak yang cukup signifikan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak, terutama dalam hal berinteraksi sosial. Penyebabnya adalah konsistensi anak dalam mengikuti intervensi yang sudah ada, pemahaman anak dalam mengikuti instruksi, dan penggunaan kartu

lima langkah yang memudahkan anak untuk mengetahui langkah-langkah dalam berinteraksi. Disarankan agar *Behavioral Art Program* dikombinasikan dengan ABA untuk mengoptimalkan peningatan kemampuan interaksi sosial pada ASD.

Referensi

- Bahiyah, K., Yusuf, A., dan Kusmawati, S. (2008). Metode Applied Behavior Analyze (ABA) Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis Usia 2-5 Tahun. *Jurnal Ners*, 3 (1), 37-41.
- Ballerina, T. (2016). Meningkatkan Rentang Perhatian Anak Autis dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf. *Inklusi: Journal of Disability Studies*, 3 (2), 245-266.
- Chou, W., Lee, G.T., dan Feng, H. (2016). Use of a *Behavioral Art Program* to Improve Social Skills of Two Children with Autism Spectrum Disorders. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 51(2), 195-210.
- Davidson, G.C., Neale, J., dan Kring, A. (2006). *Psikologi Abnormal ed.9*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Haque, S., dan Haque, M. (2015). Art Therapy and Autism. *Asian Journal of Pharmaceutical and Clinical Research*, 8 (6), 201-203.
- Lee, G.T., Chou, W., dan Feng, H. (2017). Social Engagements Through Art Activities for 2 Children With Autism Spectrum Disorders. *International Journal of Education Through Art*, 13 (2), 217-233.
- Lindgren, S., dan Dooby, A. (2011). *Evidence-Based Interventions for Autism Spectrum Disorders*. New York: Iowa Department of Human Service.
- Putri, S.D.N.O., dan Purnamasari, A. (2014). Keterampilan Sosial pada Siswa TK Tahfidz. *Jurnal Psikologi Integratif*, 2 (1), 71-85.
- Schweizer, C., Knorth, E.J., dan Spreen, M. (2014). Art Therapy with Children with ASD: A Review of Clinical Case Descriptions On "What Works". *The Arts in Psychotherapy*, 1-17.
- Thompson, J. (2003). *Toodlecare: Pedoman Merawat Balita*. Jakarta: Erlangga.
- Vietze, P., dan Lax, L.E. (2018). Early Intervention ABA for Toodlers With ASD: Effect of Age and Amount. *Current Psychology (New Brunswick, N.J.)*, 1-12.
- Wilson, C.E., Brock, J., dan Palermo, R. (2010). Attention to Social Stimuli and Facial Identity Recognition Skilss in Autism Spectrum Disorder. *Journal of Intellectual Disability Research*, 54 (12), 1104-1115.