

**MEDIA KOMUNIKASI AUGMENTATIF  
BAGI ANAK AUTIS SPEKTRUM DISORDER  
(ASD)**

Oleh:

Ahmad Nawawi

Anik Dwi H.

Munce R. Theric

Yulian Agus S.

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**FIP UPI BANDUNG**

**2009**

# **MEDIA KOMUNIKASI AUGMENTATIF BAGI ANAK ASD**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah kunci masa depan bagi setiap individu tak terkecuali anak Autis Spektrum Disorder (ASD), mereka memiliki berbagai gangguan, yang sering menyebabkan kendala bagi mereka dalam belajar. Kebanyakan orang berkomunikasi dengan anak ASD secara verbal,

dimana mereka hanya mengucapkan instruksi tanpa bantuan apapun. Hal tersebut bisa juga terjadi dalam proses belajar mengajar, dimana para pengajar cenderung menjelaskan dengan menguraikan secara verbal, padahal kebanyakan anak ASD mengalami gangguan pada auditory (Hodgdon, 1995). Keadaan ini menimbulkan hambatan yang membuat anak menjadi frustrasi dan memungkinkan munculnya perilaku negatif.

Autis adalah gangguan perkembangan dan perilaku akibat disfungsi otak yang mengatur dan mempunyai suatu spectrum kelainan klinis yang luas serta banyak etiologi penyebab. Pemahaman terhadap ASD menjadi sangat penting karena merupakan kunci untuk segera melakukan intervensi yang bisa berupa pelatihan dan pendidikan dini serta menemukan strategi dan cara untuk membantu anak ASD dapat mengeksplor kemampuan mereka dalam berbagai aspek. Pada umumnya semua peneliti sepakat bahwa ASD merupakan diagnosa sekelompok anak dengan kekurangan dalam bidang sosialisasi, komunikasi, dan afeksi.

Penelitian observasional klinis pada anak autis usia pra sekolah menemukan bahwa peranan gangguan perkembangan bahasa dan bicara ternyata sangat besar di samping gangguan autismentya sendiri. Pengetahuan mengenai perkembangan bahasa pada anak normal perlu dipahami terlebih dahulu sebelum gangguan bicara pada anak autis dapat dimengerti, meskipun masih banyak pertanyaan yang belum terjawab, bagaimana peranan kerusakan otak serta gangguan neurobiology dapat menimbulkan gangguan bicara pada anak autis.

Bicara merupakan simbol linguistik, merupakan ekspresi verbal dari bahasa yang digunakan individu dalam berkomunikasi. Komunikasi adalah proses untuk saling bertukar informasi, pendapat atau perasaan seseorang dengan orang lain di sekitarnya. Setiap orang tua tentunya menginginkan anaknya bicara normal akan tetapi tentu tidak dapat terjadi secara spontan, melainkan memerlukan suatu proses belajar agar perkembangan bicara dan bahasanya menjadi lebih baik, lalu bagaimana dengan anak-anak yang mengalami gangguan bicara dan tidak memiliki prognosis kemajuan yang berarti ?

Pusat bahasa terletak di otak dan alat dalam rongga mulut mengeluarkannya dalam bentuk suara (verbal). Untuk suatu perkembangan bahasa dan bicara diperlukan telinga serta pengenalan kata-kata yang baik. Perkembangan kognisi, sosial motorik kasar dan halus, motorik rongga mulut serta lingkungan sekitar anak yang optimal. Semua hal di atas saling berinteraksi mempengaruhi dan memberi umpan balik dalam perkembangan bahasa seorang anak. Dalam neurologi dikenal berbagai gangguan bicara dimana anak autis merupakan salah satunya.

Banyak orang tua ASD merasa cemas dengan kondisi anaknya yang dianggap tidak bisa atau tidak mau bicara. Mereka tidak menyadari bahwa sebenarnya anak juga mungkin menunjukkan kekurangan pada bidang lain seperti pemahaman, kemampuan motorik halus dan bantu diri.

Mereka beranggapan bahwa bila anak bisa bicara maka 99% masalah anak akan terselesaikan, termasuk masalah komunikasi. Kemampuan bicara dianggap sebagai hal utama karena kemampuan ini penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak yang belum bisa bicara kelihatan tidak “normal”. Selain itu orang tua yang mempunyai anak berusia 3-4 tahun berharap anaknya segera bicara karena ia akan dimasukkan ke play group atau TK. Tanpa kemampuan menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana, orang tua sulit mendapatkan sekolah umum yang dapat menerima anak mereka. Memang benar kemampuan bicara penting, namun sesungguhnya yang lebih penting adalah pemahaman terhadap bahasa dan kemampuan untuk berkomunikasi dua arah.

Pada kenyataannya, sebagian besar anak ASD mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa dan berbicara, sehingga mereka sulit melakukan komunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Oleh karena itu diperlukan alternative berkomunikasi selain dengan verbal bagi mereka sehingga kesempatan anak autis untuk melakukan interaksi dapat dilakukan dan secara tidak langsung pula mereka dapat bereksplorasi terhadap lingkungan secara timbal balik meskipun tidak menggunakan verbal atau yang disebut bicara.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Definisi Autisme**

Autisme adalah suatu kondisi yang mengenai seseorang sejak lahir ataupun saat masa balita, yang membuat dirinya tidak dapat membentuk hubungan sosial atau komunikasi yang normal. Hal ini mengakibatkan anak tersebut terisolasi dari manusia lain dan masuk dalam dunia repetitive, aktivitas, dan minat yang obsesif. (Baron-Cohen,1993).

Sedangkan anak ASD adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan dalam aspek perilaku, komunikasi, dan interaksi. Mereka sebagian besar mengalami masalah berkomunikasi dan berinteraksi serta perlu dibantu untuk hidup mandiri. Dengan kata lain mereka mengalami kesulitan dalam pemahaman, komunikasi/interaksi, dan kemandirian.

#### **B. Komunikasi Alternatif dan Augmentatif**

##### **1. Definisi**

Komunikasi alternatif adalah teknik-teknik yang menggantikan komunikasi lisan bagi individu yang mengalami hambatan dalam bicara atau tidak mampu berkomunikasi melalui bahasa

lisan. (McCormick & Shane, 1990). Sedangkan Komunikasi augmentatif adalah kaidah-kaidah dan peralatan/media yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi verbal dalam kenyataan hidup sehari-hari (Mustonen, Locke, Reice, Solbrack, dan Lingren, 1991).

Menurut Anne Warrick (1998: 1-2): *Augmentative communication* is the way people communicate without speech. It is the way we use gestures, facial expressions, shopping lists and written notes to help us transfer a message. The term *augmentative communication* describes the way people communicate when they cannot speak clearly enough to be understood by those around them, while *alternative communication* refers to methods of communication used to take the place of speech completely. Today the terms augmentative communication and AAC are used to encompass a wide range of adapted communication methods.

Menurut wikipedia "*Augmentative and alternative communication (AAC) in communication for those with impairments or restrictions on the production or comprehension of spoken or written language*". (sumber [http://en.wikipedia.org/wiki/Augmentative\\_and\\_alternative\\_communication](http://en.wikipedia.org/wiki/Augmentative_and_alternative_communication)). *Augmentative and alternative communication is any method that supplements or replaces speech and writing when these are temporarily or permanently impaired and inadequate to meet all or some of a person's communication needs. Use of AAC involves selecting messages or codes from a set of possibilities. The user can use these elements alone or in combination in order to communicate a variety of messages. AAC may be unaided, or aided, involving high and low technology.*

Di pihak lain mendefinisikan AAC sebagai suatu sistem multimodal yang terdiri dari empat komponen yang dapat digunakan dalam berbagai kombinasi untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Empat komponen yang dimaksud adalah symbols, aids, techniques, dan/atau strategies. The American Speech-Language-Hearing Association defines "*AAC as an area of clinical practice that attempts to compensate (either temporarily or permanently) for the impairment and disability patterns of individuals with severe expressive communication disorders (i.e., the severe impairments in speech-language, reading and writing)*". AAC incorporates the individual's full communication abilities and may include any existing speech or vocalizations, gestures, manual signs, and aided communication. AAC is truly **multimodal**, permitting individuals to use every mode possible to communicate. (sumber: National Joint Committee for the communication needs of person with severe disabilities).

Berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud *Augmentative and alternative communication (AAC)* adalah media dan metode serta cara yang digunakan oleh anak/orang yang mengalami hambatan dalam berkomunikasi agar dapat berkomunikasi dengan baik dan lancar dengan orang di sekitarnya.

## 2. Komponen-komponen AAC

Komponen AAC meliputi: (1) Teknik komunikasi; (2) Sistem symbol; dan (3) Kemampuan berkomunikasi. (McCormick & Shane, 1990 dalam Kuder, 2003).

### a. Teknik Komunikasi

Teknik komunikasi ada dua macam, yaitu: (1) teknik komunikasi tanpa bantuan; dan (2) dengan bantuan. (Vanderheiden & Lloyd, 1986 dalam Kuder 2003).

#### 1) Teknik Komunikasi tanpa bantuan:

Teknik ini tidak memerlukan alat bantu dari luar diri anak dan tidak pula memerlukan prosedur khusus dalam penggunaannya. Teknik ini menggunakan kaidah berbicara, bahasa isyarat, gesture, dan mimik muka.

Kelebihan teknik ini adalah tidak perlu alat Bantu, dengan sendirinya menjadi lebih murah karena tidak memerlukan biaya, dan mudah ditukar atau dipindahkan. Adapun kekurangannya adalah: pertama, tidak inovatif sehingga komunikasi di masa depan akan menjadi masalah karena bahasa komunikasi itu terus berkembang; kedua, tergantung pada kemampuan ingatan pengguna; ketiga isyarat sebenarnya sulit dipelajari.

#### 2) Teknik Komunikasi dengan bantuan:

Teknik ini memerlukan alat Bantu dan menggunakan prosedur secara rinci dalam penggunaannya. Baik alat Bantu ini elektronik maupun non-elektronik maupun system symbol. Alat bantu ini dari yang sangat sederhana sampai yang paling canggih, dari papan komunikasi sampai alat bantu bicara sintetik yang menggunakan komputer. Jadi teknik ini memerlukan obyek fisik yang berupa peralatan bantu komunikasi untuk memudahkan seorang anak berkomunikasi.

Kelebihan teknik ini adalah dapat menyampaikan pesan lebih kompleks terhadap kemampuan berbahasa/berkomunikasi bagi pengguna, dan dapat digunakan komunikasi jarak jauh. Adapun kelemahan teknik ini adalah mudah rusak, kehilangan daya (elektronik), perawatan susah, dan lebih mahal.

### b. Sistem Simbol

Berbagai sistem simbol telah dibuat dari benda asli (benda sebenarnya), berbentuk

gambar, dan sistem simbol yang abstrak. Sistem simbol yang abstrak antara lain gambar yang mewakili suatu bentuk atau kejadian (pictorial representations), ideographs (ide yang ditampilkan melalui simbol grafis), simbol arbitrari (ide dalam bentuk konfigurasi garis arbitrari), dan lexigrams (simbol visual-grafis secara arbitrari yang merupakan bentuk-bentuk geometrik). Contoh sistem symbols antara lain: picture communication symbols (Johnson, 1981), Picsyms (Carlson, 1984), Sigsymbols (Creagan, 1982), Blissymbols (Bliss, 1985), Rebus (Clark, Davies, & Woodcock, 1974), dan Non-SLIP (Non-Speech Language Initiation Programme (Carrier, 1974).

**Contoh Sistem Symbols :**

c. Kemampuan berkomunikasi

Prosedur dan alat bantu AAC telah menyediakan peluang terbaik bagi individu yang tidak mampu berkomunikasi secara lisan/verbal untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain secara baik. Oleh karena itu prosedur dan alat bantu AAC harus digunakan secara optimal. Untuk dapat mengikuti prosedur dan alat bantu dengan baik ABK perlu mendapatkan latihan secara intensif dan berkesinambungan.

**3. Faktor-faktor dalam memilih AAC**

Pemilihan AAC perlu dipertimbangkan secara matang dengan memperhatikan hambatan komunikasi yang dialami individu. AAC yang dipilih harus dapat diakses oleh pengguna secara mudah dan nyaman. Berikut adalah hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan AAC :

a. Guessability

Harus mudah dipahami (diterka) dan mudah dibaca, hal ini memperhatikan tingkat

kemiripan dan keterwakilan antara simbol yang digunakan dengan item/obyek yang diwakili.

**b. Learnability**

AAC harus mudah dipelajari. Hal ini merujuk kepada tingkat kemudahan/kesukaran untuk mempelajari penggunaan suatu simbol yang dibuat.

**c. Generalization**

Menggambarkan simbol secara umum, sehingga siapapun yang menggunakannya dapat memahami dengan mudah. Dari anak kecil sampai orang dewasa dapat secara umum memahami simbol tersebut.

#### **4. Pelaksanaan Program AAC**

Program AAC dibuat berdasarkan hasil asesmen terhadap individu yang diduga mengalami hambatan dalam komunikasi. Program AAC dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan anak sebagai sasaran pelatihan AAC. Pelaksanaan program melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Identifikasi dan asesmen awal
- b. Menetapkan tujuan
- c. Pemilihan model dalam komunikasi
- d. Pemilihan sistem simbol
- e. Pemilihan bahan dan prosedur penggunaan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi
- f. Melaksanakan latihan
- g. Melaksanakan evaluasi

#### **C. AAC untuk ASD**

Kebanyakan anak ASD memiliki visual memori jauh lebih baik dibandingkan auditory memori mereka (Hogdon, 1995). Strategi visual sebagai salah satu sarana yang menitik beratkan penggunaan alat bantu visual bisa dijadikan pertimbangan dalam membantu proses pendidikan anak ASD. Strategi visual menggunakan apapun yang dapat dilihat, dan sistem ini dirasa sangat cocok dengan kelebihan yang dimiliki anak ASD. Karena itu penggunaan strategi visual ini diharapkan dapat memudahkan anak dalam belajar dan membantu siapapun

yang menangani anak ASD.

## 1. Anak ASD

Anak ASD adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan dalam aspek perilaku, komunikasi, dan interaksi. Mereka sebagian besar mengalami masalah berkomunikasi dan berinteraksi serta perlu dibantu untuk hidup mandiri. Dengan kata lain mereka mengalami kesulitan dalam pemahaman, komunikasi/interaksi, dan kemandirian.

Beberapa individu yang termasuk dalam spectrum autisme melaporkan bahwa mereka memiliki ciri khas dalam mempersepsi dunia (Siegel, 1996), seperti misalnya :

- ***Visual thinking (berpikir visual)***

Mereka lebih mudah memahami hal konkrit (dapat dilihat dan dipegang) daripada hal abstrak. Biasanya ingatan atas berbagai konsep tersimpan dalam bentuk video atau file gambar. Proses berpikir yang menggunakan gambar/film seperti ini jelas lebih lambat daripada proses berpikir secara verbal, akibatnya mereka perlu jeda beberapa saat sebelum bisa berespons. Individu dengan gaya berfikir seperti ini, juga lebih mengandalkan asosiasi daripada berpikir secara logis menggunakan logika.

- ***Processing problems (kesulitan memproses informasi)***

Sebagian anak ASD mengalami kesulitan memperoleh informasi. Mereka cenderung terbatas dalam memahami “common sense” atau menggunakan akal sehat/nalar. Mereka sulit merangkai informasi verbal yang panjang (rangkaian instruksi), sulit dimintai sesuatu sambil mengerjakan hal lain, dan sulit memahami bahasa verbal/lisan. Hal-hal tersebut di atas tampak konsisten dengan kecenderungan anak ASD yang lebih mudah berpikir secara visual.

- ***Communication frustration (kesulitan berkomunikasi)***

Gangguan perkembangan bicara bahasa yang terjadi pada anak ASD membuat mereka sering frustasi karena masalah komunikasi. Mereka bisa mengerti orang lain tapi terutama bila orang lain bicara langsung kepada mereka. Itu sebabnya mereka seolah tidak mendengar bila orang lain bercakap-cakap diantara sesamanya. Mereka merasa percakapan itu tidak ditunjukkan kepada mereka, karena itu mereka sulit memahami tuntutan lingkungan yang meminta mereka menjawab meski mereka tidak ditanya

secara langsung. Anak ASD juga sulit mengungkapkan diri, sehingga lalu bertindak atau berperilaku negatif lain selain sekedar untuk mendapat apa yang mereka inginkan. Mereka tidak mampu mengungkapkan diri secara efektif, kadang harus berada dalam kondisi tertekan untuk dapat ekspresi, sehingga seringkali frustrasi bila tidak dimengerti.

- ***Social & emotional issues (masalah emosi dan social)***

Ciri lain yang dominant adalah keterpakuan akan sesuatu membuat anak ASD cenderung berpikir kaku. Akibatnya mereka sulit beradaptasi atau memahami perubahan yang terjadi di lingkungan sehari-hari. Apalagi bila perubahan tersebut terjadi dengan cepat dan tanpa penjelasan sama sekali.

Keterpakuan akan sesuatu membuat mereka sulit memahami berbagai situasi social, seperti tata cara pergaulan dan aturan sosialisasi yang sangat bervariasi tergantung kondisi dan situasi sesaat. Pada umumnya anak ASD tidak dapat membayangkan bahwa orang lain juga bisa mempersepsi sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, karena hal ini adalah sesuatu yang sangat abstrak. Itu sebabnya, banyak yang sulit berempati bila tidak dilatih melalui pengalaman dan pengarahan.

- ***Problems of control (kesulitan dalam mengontrol diri)***

Berbagai gangguan perkembangan neurology di otak menjadikan masalah anak ASD menjadi semakin kompleks. Mereka mengalami kesulitan mengontrol diri sendiri, yang terwujud dalam berbagai bentuk masalah perilaku. Mereka cenderung berperilaku ritual dengan pola tertentu. Sebagian dari mereka juga memiliki ketakutan yang luar biasa pada hal-hal yang tidak ia mengerti. Karena itu ada anak yang amat marah hingga berperilaku tantrum bila rutinitasnya diubah, juga ada yang sulit sekali bila diminta (cenderung menolak terlebih dahulu) untuk melakukan kegiatan baru.

- ***Problems of connection (kesulitan dalam menalar)***

Berbagai masalah yang berkaitan dengan kemampuan individu menalar antara lain : Attention problems; masalah pemusatan perhatian, terus menerus terdistraksi.

- ***System integration problems***

Proses informasi di otak bekerja secara “mono” (tunggal) sehingga sulit memproses beberapa hal sekaligus. Setiap individu mempunyai caranya sendiri dalam mencerna informasi secara efektif. Umumnya belajar melalui indra penglihatan, perabaan, dan atau pendengaran. Kita juga punya aneka gaya dari mengingat. Ada individu yang lebih ingat fakta sementara yang lain lebih suka detail. Untuk anak sendiri ada beberapa gaya yang dominan pada diri mereka (Sussman, 1999) antara lain :

- Rote learner : Anak yang memakai gaya belajar ini, cenderung menghafal informasi apa ada tanpa memahami arti symbol yang mereka hafalkan itu.
- Contoh : anak dapat menghafalkan arti tapi ia tidak tahu bahwa symbol itu mewakili ‘jumlah berbeda’.
- Gestalt learner : Bila anak menghafalkan kalimat-kalimat secara utuh tanpa mengerti arti kata perkata yang terdapat pada kalimat tersebut, anak cenderung belajar menggunakan gaya ‘gestalt’ (melihat sesuatu secara global). Berbeda dengan anak non-autis yang belajar bicara justru mulai dari per-kata, anak autis dengan gaya gestalt akan belajar bicara dengan mengulang seluruh kalimat.
- Auditory learner : Anak dengan gaya belajar ini senang bicara dan mendengarkan orang lain bicara. Ia mendapatkan informasi melalui pendengarannya. Jarang sekali anak autis bergantung sepenuhnya dengan gaya ini dan biasanya menggabungkannya dengan gaya lain.
- Visual learner : Anak dengan gaya belajar visual senang melihat-lihat buku/ gambar atau menonton tv dan umumnya lebih mudah mencerna informasi yang dapat mereka lihat daripada yang hanya dapat mereka dengar. Berhubung penglihatan adalah indera terkuat mereka, tidak heran banyak anak autis yang menyukai tv/ vcd/ gambar.
- Hand-on learner : Anak yang belajar dengan gaya ini, senang mencoba-coba dan biasanya mendapatkan pengetahuan melalui pengalamannya. Mulanya ia mungkin tidak tahu apa arti kata ‘buka’ berarti....ia ke pintu dan membuka pintu itu.

## **2. Strategi Visual**

### **a. Batasan**

Strategi visual menggunakan stimuli visual, yaitu apapun

yang dapat dilihat oleh individu yakni :

1) Orang lain, atau kita sendiri

Berbagai isyarat dan bahasa tubuh yang dipakai seseorang untuk menunjang komunikasi antara lain : tersenyum, cemberut, menggeleng atau mengangguk, mengacungkan benda, menunjuk, dsbnya.

2) Berbagai hal yang secara alamiah ada di lingkungan dan dapat digunakan sebagai stimulus visual yang membantu anak memahami dunianya, seperti benda, orang, gambar, poster, foto, tanda lalu lintas, dsbnya.

3) Bila kita perlu lebih banyak lagi, kita dapat membuatnya sendiri, terutama untuk memenuhi kebutuhan spesifik setiap anak, antara lain : jadwal kalender, papan pilihan, daftar aturan, daftar belanja, instruksi, peringatan mengenai perilaku dan berbagai alat bantu lain untuk membantu anak mengerti dan tahu apa yang harus dilakukan (Hodgdon, 1999).

## **b. Fungsi**

Mengacu pada kendala yang ada pada anak ASD dalam menjalani pendidikan, maka strategi visual dapat digunakan untuk mengatasi kendala-kendala dalam hal :

1) *Pemahaman*

a) Meningkatkan pemahaman

Pada dasarnya manusia menyukai penjelasan, karena itu menebak apa yang akan terjadi, kapan terjadinya bisa merupakan tekanan tersendiri bagi individu. Masalah perilaku pada penyandang ASD seringkali terjadi akibat terputusnya informasi, atau diantara masa transisi akibat dari perubahan.

b) Mengatur perilaku

Bila anak tahu apa yang akan terjadi dan bagaimana harus berperilaku, mereka akan lebih kooperatif dan lebih tenang. Mereka lebih suka bila kita memberikan informasi mengenai hal tersebut karena mereka tidak perlu buang tenaga memikirkan harus bagaimana bertindak.

Alat bantu visual membantu anak mengatur perilakunya dengan menjelaskan berbagai hal yang abstrak dalam kehidupan, seperti : aturan dan petunjuk

berperilaku, serta berbagai makna kata “tidak” atau “tidak ada” atau “tidak boleh”.

2) *Komunikasi dan interaksi*

Keterbatasan berkomunikasi seringkali menghambat penyandang ASD mengutarakan hal tersebut, karena itu penting sekali mengajarkan anak menguasai ketrampilan berikut melalui penggunaan strategi visual

3) *Kemandirian*

Strategi visual dapat digunakan untuk mengembangkan kemandirian. Tujuan utama mendidik anak tentu saja adalah agar mereka bisa ‘mandiri’. Dalam hal ini, mencakup bagaimana berperilaku sesuai situasi dan keadaan serta bagaimana memecahkan masalah mereka tanpa bantuan orang lain.

**c. Cara Pengajaran**

Meski kebanyakan penyandang ASD adalah visual learner, tidak berarti bahwa anak dapat langsung paham penggunaan alat bantu visual. Mereka harus tetap diajarkan, antara lain melalui cara-cara sebagai berikut :

- 1) Mengupayakan pemahaman berbagai hal di lingkungan (benda, aktifitas, konsep), dengan :
  - Memperkenalkan alat bantu secara sistematis
  - Memasangkan alat bantu visual dengan sesuatu yang bermakna bagi anak.
  - Menggunakan alat bantu visual secara kontekstual.
- 2) Menggunakannya langsung untuk mendapatkan keinginan (berkomunikasi), saat membantu anak berkomunikasi.
- 3) Mengembangkan kemandirian dengan mengatur lingkungan yang memerlukan bantuan orang lain sesedikit mungkin. Beberapa saran untuk melatih anak ASD

menjadi mandiri saat mengajarkan sekuens kegiatan.

#### **d. Hal-hal yang diperhatikan**

Untuk memastikan keberhasilan proses pengajaran penggunaan alat bantu kepada anak ASD, maka perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1) Bentuk alat bantu diberikan mengikuti hirarki representasi (Gardner, Grant & Webb, 1999).

- Benda 3 dimensi, contoh : aneka benda nyata
- Simbol benda, contoh : miniature, bungkus, atau label
- Foto, contoh : dari benda nyata, guntingan majalah
- Gambar, contoh : kartu, gambar compic/pecs berwarna
- Tulisan kata yang dikenal, contoh : nama
- Gambar symbol linier, contoh : symbol compic tak berwarna
- Tulisan kata yang tidak dikenal, contoh : kartu kata, label
- Kalimat lengkap, contoh : buku, instruksi, surat, buku, dsb.

2) Pembuatan alat bantu sebaiknya :

a) Menggunakan yang mudah bagi anak

- Benda 3 dimensi/riil selalu lebih konkrit daripada bentuk tampilan lainnya.
- Bila satu bentuk sudah menjawab kebutuhan, tidak perlu mengganti dengan bentuk yang lebih abstrak.

b) Mempertimbangkan kondisi anak, seperti :

- Usia
- Derajat kemampuan/pemahaman anak
- Tujuan penggunaan (pemecahan masalah, situasi, dan pemenuhan kebutuhan).

- c) Memilih sesuai dengan keadaan anak, seperti :
  - Bentuk tampilan (gambar, benda, foto, dsbnya)
  - Ukuran sesuai kebutuhan (lokasi penempatan, bagaimana akan digunakan, usia anak, derajat ketrampilan anak, dan respon anak).
- d) Memikirkan secara seksama bagaimana akan menggunakan alat bantu sebelum membuatnya. (Siapa, dimana, kapan, bagaimana menggunakan dan menyimpannya ? Apa yang akan dilakukan dan dikatakan oleh anak yang menggunakannya ?)
- e) Mempertimbangkan penggunaan kombinasi gambar dan tulisan; yang sederhana tapi jelas. Tampilan ini sekaligus memberikan anak informasi mengenai dua hal yaitu makna gambar dan tulisan yang ia perlukan di kemudian hari.
- f) Melalui proses yang wajar, tidak panik atau berlebihan.
- g) Mempertimbangkan untuk melibatkan anak dalam persiapan alat bantu (bila mampu). Biarkan mereka melihat kita mengambil foto atau menggunting gambar. Berikan kesempatan mereka untuk memilih akan menggunakan gambar yang mana (untuk pilihan), memilih tulisan atau kombinasi gambar tulisan, serta bagaimana menyimpannya.
- h) Mengupayakan sikap yang spontan. Sejalan dengan perkembangan anak, dan sesuai dengan kebutuhan, lingkungan perlu menggunakan berbagai hal di lingkungan anak secara lebih spontan sehingga kosa kata anak makin kaya.

#### **e. Alternatif Penggunaan**

Bila anak sudah paham berbagai alat bantu, maka ia sudah dapat diajari bagaimana menggunakannya.

##### *1) Melabel*

Anak diminta menjawab pertanyaan untuk menguji pemahamannya. Bagi anak verbal atau dapat bicara kita mengharapkan anak mengatakannya kepada kita. Bagi anak yang dapat bicara tetapi sulit menjawab pertanyaan, bantuan berupa berupa kartu gambar atau tulisan, symbol linier diberikan sebagai pilihan

jawaban. Sesudah memegang gambar atau menunjuk gambar/ symbol tertentu ia akan juga mengatakannya. Bagi anak yang non verbal, tidak/ belum dapat bicara, tindakannya memegang atau menunjuk itu sudah dapat dikatakan sebagai jawabannya.

## 2) *Menetapkan pilihan*

Belajar menetapkan pilihan, merupakan proses belajar yang dapat dilakukan sehari-hari dengan modal 'konsistensi' pengajar. Maksudnya, bila anak memilih benda A, maka ia akan mendapatkannya meski sebenarnya ia tidak suka. Anak sekaligus belajar untuk konsekuen, bertanggung jawab atas pilihannya, sehingga ia tidak 'asal' tunjuk dan pilihannya akurat.

## 3) *Menggunakan konsep "YA" dan "TIDAK"*

Memahami makna "ya" dan "tidak" adalah jendela komunikasi. Bila anak belum paham perbedaan dua konsep tersebut, sulit sekali mengharapka ia menjawab pertanyaan dari kita yang berusaha menggali informasi. Sebaliknya, bila ia sudah dapat menjawab 'ya' atau 'tidak' untuk berbagai pertanyaan yang kita ajukan, setidaknya kita sudah mendapatkan informasi tanpa membuatnya frustrasi berkepanjangan.

## 4) *Menggunakan bahasa isyarat*

Sering anak ASD tidak dapat memahami perkataan orang lain, karena hambatan pada 'auditory memory' mereka. Mereka lupa makna kata tersebut sehingga gagal berespons. Atau, mereka kebingungan antara beberapa kata yang terdengar mirip, meskipun maknanya sangat berbeda. Misal, 'ke meja' dengan 'kemeja'.

Banyak bahasa isyarat yang dapat dipilih, tapi sangat disarankan menggunakan bahasa isyarat yang dimengerti secara universal. Maksudnya, orang lain tidak perlu belajar khusus untuk mengerti bahasa isyarat tersebut

## 5) *Pertukaran gambar*

Maksudnya adalah anak memberikan sebuah gambar kepada orang lain sehingga

orang tersebut paham bahwa ia menginginkan benda (atau orang atau kegiatan atau aktifitas) tersebut.

6) *Penggunaan symbol linier*

Mengingat bahwa anak ASD adalah visual learners, sangat disarankan untuk menggunakan berbagai gambar dalam mengajarkan ketrampilan berkomunikasi. Tapi bila kita hanya menggunakan satu jenis gambar saja, anak-anak akan menghafalkan gambar tersebut sehingga tidak bisa fleksibel. Pada saat benda yang ada dihadapannya tidak sama persis dengan gambar yang ia punya, besar kemungkinan ia tidak mau menerima benda tadi.

Simbol linier yang banyak dipakai adalah symbol Compics dari Australia, dan symbol keluaran Mayer-Johnson, Amerika Serikat yang banyak digunakan untuk mengajarkan system PECS.

Simbol-simbol linier bisa dipakai untuk keperluan belajar hal-hal berikut :

- a) Menyusun kalimat
- b) Belajar bertanya
- c) Belajar bercakap-cakap
- d) Belajar bercerita

7) *Penggunaan skedul*

Skedul atau jadwal adalah satu set gambar atau tulisan yang membantu seseorang untuk aktif melakukan serangkaian aktifitas.

Tujuan pemberian skedul ini adalah kemandirian, ketrampilan memilih dan membantu interaksi sosial.

8) *Cerita sosial*

Cerita-cerita sosial ini menggambarkan situasi sosial sehari-hari secara detail, mencakup isyarat-isyarat sosial yang berkaitan dan juga menjelaskan respon yang sesuai. Cerita-cerita ini membantu individu ASD memahami situasi social

yang akan ia hadapi ; misal : antri, mengganti acara TV, berbuat kesalahan, dsb.

## **f. Aplikasi Strategi Visual**

### **1) Di Lingkungan Sekolah**

Alat bantu visual sangat berguna dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, dimana anak dituntut untuk mengutarakan diri secara runut, cepat, dan berkesinambungan. Alat bantu ini bisa dalam bentuk tulisan ataupun symbol bertulisan. Adapun kegiatan-kegiatan di sekolah yang menggunakan alat bantu visual ini dilihat dari kendala yang dihadapi anak ASD adalah :

#### *a) Pemahaman*

Anak ASD kesulitan dalam memahami hal-hal yang abstrak. Dalam hal ini penggunaan strategi visual dapat berupa kartu symbol, antara lain : menjawab pertanyaan; menggunakan kartu angka untuk membantu belajar matematika; gambar bertulisan atau logo untuk belajar membaca dan menulis.

#### *b) Komunikasi dan interaksi*

Keterbatasan berkomunikasi menghambat anak ASD mengutarakan apa yang mereka inginkan dan apa yang mereka tidak inginkan. Dalam hal ini penggunaan strategi visual, misalnya menggunakan PECS untuk mengutarakan keinginan; menggunakan symbol liner 'ya' dan 'tidak' untuk menggali informasi; atau mengadahkan tangan untuk meminta mainan dari orang lain dapat membantu anak berkomunikasi

#### *c) Kemandirian*

Untuk membantu anak ASD lebih spontan, aktif, serta mandiri dalam melakukan berbagai aktifitas, penggunaan strategi visual bisa berupa sekuens kegiatan seperti cuci tangan, assembly line, dan penggunaan skedul atau jadwal satu hari.

### **2) Di Luar Lingkungan sekolah**

#### *a) Pemahaman*

Penggunaan social story menjelaskan kepada anak ASD tentang kegiatan atau aktifitas yang akan dihadapinya, sehingga ia tidak cemas dan berperilaku negatif. Isinya menggambarkan situasi social secara detail, yang mencakup isyarat-isyarat social yang berkaitan dan juga menjelaskan respon yang sesuai.

*b) Komunikasi dan interaksi*

Misalnya : Anak bercerita mengenai kejadian di sekolah atau yang baru dialaminya dengan menyusun symbol linier menjadi rangkaian cerita. Anak juga dapat mengutarakan keinginan saat makan di restoran, memilih antara yang diinginkan dari menu yang ada, dsb.

*c) Kemandirian*

Anak dibantu untuk mandiri melakukan berbagai urutan kegiatan tanpa bantuan siapapun, misal ; bersiap ke sekolah, toileting, berpakaian, membersihkan kamar, dsb.

### **BAB III**

#### **MEDIA KOMUNIKASI AUGMENTATIF**

#### **BAGI ANAK ASD**

#### **A. Deskripsi Kasus**

##### **1. Identitas**

##### **a. ANAK**

Nama : KVL

Jenis kelamin : Laki-laki

Umur : 8 tahun

Anak : 1 dari 2 bersaudara

Alamat : Cimahi

Faktor resiko : Kelainan genetic Rhesus

## **b. ORANGTUA**

Nama Ayah : TN

Umur : 34 tahun

Alamat : Cimahi

Nama Ibu : SR

Umur : 32 tahun

Alamat : Cimahi

## **B. Gambaran Subyek**

KVL umur 8 tahun dengan jenis kelamin laki-laki adalah anak pertama dari 2 bersaudara yang lahir cesar pada tahun 2000 oleh bantuan seorang dokter, dengan BB 2,6 dan TB 34 cm, sejak dalam kandungan orang tua tidak menyadari adanya kelainan pada anaknya, setelah lahir dan besar dengan kondisi perkembangan yang berbeda dengan anak yang lain dan kemudian mendapatkan informasi bahwa KVL termasuk anak autis dan MMR (motor mental retarded), barulah orang tua melakukan pemeriksaan laboratorium dan hasilnya diketahui bahwa terjadi rhesus antara darah ibu dan ayah sehingga resiko untuk mendapatkan anak "berkelainan" cukup besar dan memang benar, adik KVL meninggal tepat pada saat dilahirkan dalam keadaan tidak memiliki telinga serta penutup perut, namun anak yang ketiga lahir normal dan sehat.

KVL saat ini tinggal dengan keluarga inti dengan 1 pembantu, semua orang

yang ada dirumah sudah cukup paham dan mengerti dengan keadaan KVL yang memperlihatkan karakteristik anak autis pada umumnya, menjerit, melakukan gerakan stereotipik seperti jinjit, flapping (meski sekarang sudah mulai berkurang), memegang bola-bola dengan 2 tangannya, mondar-mandir, menirukan gerakan/kegiatan yang dilakukan oleh adiknya dll.

KVL belum bisa berbicara secara jelas, sampai sekarang suara yang terdengar jelas masih kata MAMA, APA, AYA dan selebihnya bila menginginkan sesuatu diutarakan lewat gesture seperti makan, minum ke toilet, tidur atau kegiatan yang lain. Keluarga inti sudah memahami gesture yang ditunjukkan oleh KVL meskipun terkadang “kecolongan” karena kurang memperhatikan informasi yang disampaikan oleh KVL. Dan hal ini menjadi sebuah persoalan ketika KVL bertemu dengan teman sebaya saat berada diluar lingkungan rumah, misalnya saat di pusat perbelanjaan, di arena bermain ataupun saat di gereja. KVL sangat senang berteman dengan siapa saja, setiap orang baru yang ditemui pasti didekatinya dan mengeluarkan suara dan gesture seolah ingin berinteraksi, namun seringkali hal ini menjadi persoalan ketika teman atau orang yang didekati menjadi takut dan memilih menghindari KVL karena tidak memahami apa yang diinginkan/dimaksudkan oleh KVL. Begitu pula saat nenek/kakek/saudara datang ke rumah dan seringkali mereka tidak memahami keinginan-keinginan KVL yang lebih banyak ditunjukkan lewat gesture yang kurang dapat dipahami oleh mereka.

Hal inilah yang mendorong kami untuk membantu KVL mengatasi kesulitan khususnya karena hambatan berbicara membuatnya kehilangan kesempatan untuk memperoleh respon dari lingkungannya dengan membuat media komunikasi augmentative berupa kartu gambar ( foto ) untuk menggantikan verbal. Demikian gambaran singkat mengenai KVL.

### C. Aspek-Aspek Yang Akan Diases

#### 1. Assesmen untuk melihat adanya dugaan tanda-tanda ASD

- Assesmen untuk menilai kemampuan interaksi social
- Assesmen untuk menilai kemampuan komunikasi

- Asesmen untuk menilai Prilaku tak wajar.

## **2. Asesmen untuk melihat kemampuan bicara pada aspek-aspek sbb:**

1. Fonologi
2. Prosodi
3. Sintaks
4. Komprehensif
5. Semantik
6. Pragmatik

### **D. Prosedur Kegiatan**

1. Melakukan asesmen kepada anak dengan menggunakan instrument yang sudah dipersiapkan oleh penyusun sebelumnya.
2. Observasi anak, Interview Orang tua dan pengumpulan data pendukung (rekaman suara, gambar) bila ada. Hasil yang diharapkan mendapatkan gambaran tentang kebutuhan komunikasi yang diperlukan dan potensi yang dapat menunjang pemenuhan kebutuhan anak.
3. Perencanaan Program meliputi : Program AAC yang memungkinkan dilakukan secara kolaborasi dengan orangtua, alat pendukung, dan petunjuk penggunaan alat tersebut. Hasil yang diharapkan tersebut mendapatkan gambaran pelaksanaan program, sarana prasarana pendukung, peranan masing-masing pelaksana program.
4. Rencana Evaluasi : Indikator keberhasilan program dan alat ukurnya.

## E. Metode Yang Digunakan

1. Observasi
2. Dokumentasi
3. Wawancara

## F. Hasil Assesmen

Berdasarkan assesmen terhadap anak maka didapatkan hasil yang menunjukkan tanda-tanda autistik ada pada KVL. Begitu juga dari hasil observasi, wawancara dan studi dokumen menguatkan hasil assesmen tersebut. KVL dipilih menjadi subyek yang akan diases, karena memiliki gangguan perkembangan dalam aspek perilaku, interaksi dan komunikasi (subyek sesuai dengan pembahasan pada mata kuliah AAC) khususnya subyek memerlukan bantuan pembuatan media untuk menggantikan kemampuan bicara KVL yang sangat rendah.

- Dalam interaksi sosial didapat bahwa KVL memiliki hambatan sebagai berikut : kontak mata kurang (meskipun sudah ada tetapi kurang konsisten), dan ekspresi wajah kurang hidup (kadang KVL bisa tertawa sendiri atau sedih mendadak), namun begitu KVL sudah memiliki minat untuk menjalin relasi dan bergabung dengan siapapun meski dengan cara yang tak sewajarnya, mulai mengenal cara memanipulasi objek/alat bermain
- Dalam perilaku didapat bahwa KVL, memiliki kebiasaan meketuk-ketuk kepala dengan tangan tanpa sebab yang jelas, lompat-lompat (meski frekuensi tidak sering), hand flooping, memicingkan mata/pejam-pejam mata seperti memperhatikan sesuatu sambil melamun, KVL juga menyukai aktifitas menyusun benda, memutar bola, jinjit-jinjit, memasukan bola atau jari-jari kedalam mulut serta mengamati gerakan jari tangannya. Bola menjadi mainan favoritnya, setiap kali bertemu bola pasti langsung menarik perhatian KVL, masih terpaku meski bisa

diingatkan terhadap benda berputar seperti kipas angin, KVL sesekali akan menangis atau menjerit tiba-tiba dan atau tertawa secara tiba-tiba juga tanpa ada penyebabnya, cara berjalan seikit kikuk dan terlihat kurang luwes/terkoordinasi, KVL saat melihat sesuatu terkadang sambil memiringkan kepala dan seperti melamun dalam waktu yang bersamaan.

- Dalam komunikasi didapat bahwa KVL mengalami riwayat hambatan dalam bicara, jika KVL ingin mengatakan sesuatu hanya terdengar hem..hem...seperti suara bayi yang belum bisa bicara.dan ketika ia merasa senang, gembira, dan bahkan kesal/ jengkel KVL mengekspresikan dengan bahasa tubuhnya saja.

Berdasarkan asesmen untuk melihat kemampuan KVL dalam berbicara didapatkan hasil sebagai berikut:

Secara Fonologi anak mengalami gangguan perkembangan dan bahasa sejak bayi, meski kontak mata sudah mulai membaik, anak sudah mampu mengucapkan kata papa, mama untuk apa saja, atau beberapa suku kata pada akhir kata itupun tidak terlalu jelas, dan yang lebih sering terdengar adalah jeritan atau suara dengan nada-nada tertentu saat KVL ingin mengungkapkan sesuatu dengan disertai gesture seperti bergerak ketempat tertentu, menarik tangan dll. Menurut teori fonologi, bila anak belum bisa bicara pada usia 5 tahun kemungkinan anak tidak bisa bicara.

Aspek prosodi : KVL mengeluarkan bunyi/suara dengan nada-nada tertentu tanpa bny bahasa yang jelas meskipun kemampuan bahasa reseptifnya cukup baik.

Aspek sintaks, komprehensif dan pragmatis tidak terisi oleh karena kemampuan bicara KVL sangat minimal.

## **G. Rencana Pembuatan Program**

Berdasarkan hasil assesmen maka penggunaan strategi visual dengan menggunakan kartu gambar berupa foto dan tulisan dalam satu media, diduga cukup efektif untuk membantu anak :

1. Mengungkapkan keinginan KVL sebagai pengganti bicara atau verbal yang jelas;
2. Membantu anak/mengakomodasi anak saat ingin berelasi meski dengan cara

yang lebih mudah dimengerti;

3. Lebih mudah untuk beradaptasi/dipelajari karena KVL memang sudah menyukai simbol-simbol berupa gambar maupun tulisan;
4. Anak menyukai aktifitas mempelajari sesuatu lewat simbol;
5. Mempermudah KVL megutarakan keinginannya oleh karena kesulitan dengan bicara.

## H. Media Yang Digunakan

Media yang digunakan berupa *kartu gambar* untuk memudahkan KVL mengungkapkan keinginan atau bentuk komunikasinya terhadap orang lain adalah komunikasi augmentatif dengan alasan sebagai berikut :

### **Pembuatan Media AAC :**

Konsep pembelajaran bagi ASD khususnya yang mengalami gangguan komunikasi (bicara), menuntut adanya perubahan peran dari guru dan pengasuh atau orang tua. Pada konsep tradisional orang tua lebih berperan transformator artinya orangtua berperan hanya sebagai penyampai pesan dengan menggunakan komunikasi langsung (*direct communication*). Pola ini membuat anak ASD kurang aktif, karena hanya menerima materi saja seperti halnya analogis gelas yang hanya diisi air. Kondisi ini tidak sesuai dengan konsep pembelajaran (intructional). Pembelajaran memandang siswa sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu diekplorasi secara optimal. Sebagai seorang tua atau pengasuh perlu juga untuk mendisain pengajaran dengan kata lain untuk kasus anak Autis yang memiliki gangguan bicara perlu dirancang media yang diharapkan mampu membuat anak berkomunikasi selayaknya anak awas pada umumnya.

Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media yang memiliki tingkat relevansi dengan tujuan, materi dan karakteristik anaka autis yang mengalami gangguan bicara. Dilihat dari wewenang dan interaksinya dalam pembelajaran,

orangtua atau pengasuh adalah orang yang paling menguasai materi, mengetahui tujuan, apa yang mesti di buat dan mengenali betul kebutuhan anaknya. Dengan demikian alangkah baiknya kalau media juga dibuat oleh orang tua atau pengasuh, karena merekalah yang mengetahui secara pasti kebutuhan untuk pembelajarannya, termasuk pemasalahan-permasalahan yang dihadapi anak ASD khususnya yang mengalami gangguan bicara dalam menyampaikan komunikasinya. Disinilah peran guru, orang tua atau pengasuh yaitu menciptakan media yang tepat, efisien dan menyenangkan bagi siswa. Media yang dapat dibuat guru tidak terdapat jenis dan bentuknya tergantung hasil pemilihan mana yang paling tepat. Berangkat dari pemahaman ini dan dilihat dari tingkat kebutuhan anak ASD (KVL) yang mengalami hambatan komunikasi lewat gangguan bicara, maka penyusun memilih media SYMBOL berupa kartu gambar (foto dengan tulisan), dengan pemikiran bahwa media ini dianggap dapat menolong KVL dalam berkomunikasi dengan orang disekitarnya. Untuk itu selanjutnya akan dijelaskan/dibahas apa itu media kartu gambar, cara pembuatan dan cara penggunaanya.

## **I. Media Kartu Gambar**

### **a. Pengertian media Kartu Gambar**

Kartu Gambar adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar yang berukuran 10x12 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/ foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu gambar. Gambar-gambar yang ada pada kartu gambar merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian depan bawah gambar.

#### **Contoh kartu gambar 1.1**

**AKU MAU BERKENALAN SAMA KAMU**

Gambar 1.2

**AKU MAU PIPIS**

**b. Kelebihan Kartu Gambar**

- Mudah dibawa-bawa :dengan ukuran yang kecil kartu gambar ini dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas ( ketika berkomunikasi dengan orang lain, di rumah, tempat bermain, dll )
- Praktis : dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media kartu gambar sangat praktis, dalam menggunakan media ini terapis, orangtua (pengasuh) tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita. Pastikan posisi gambar tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- Gampang diingat : karakteristik media kartu gambar adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, angka, nama binatang, dan menyampaikan ungkapan apa yang diinginkan anak (saya mau berkenalan sama kamu Gambar 1.1)
- Menyenangkan : Media kartu gambar dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya, KVL mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari kartu gambar yang disimpan secara acak, dengan cara berlari untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

### c. Cara Pembuatan

- Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- Kertas tersebut di berikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 10x12 cm.
- Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau katep hingga tepat berukuran 10x12 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang

dibutuhkan.

- Gambar yang sudah ada selanjutnya tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan pada kertas yang sudah dipotong dengan menggunakan perekat atau lem kertas.
- Selanjutnya pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek atau bentuk komunikasi yang ada di depannya. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris. Di bagian belakang kartu diberi tanda khusus (misalnya gambar rumah) agar anak tidak terbalik ketika menggunakannya. Contoh lihat gambar 1.1 di atas.

#### **d. Cara mendesain media Kartu Gambar**

##### *1) Tentukan tujuan pembelajaran*

Seperti pada umumnya dalam pembuatan media pembelajaran, langkah pertama adalah menentukan tujuan. Tujuan perlu dirumuskan lebih khusus apakah tujuan bersifat penguasaan kognitif, penguasaan keterampilan tertentu atau tujuan untuk penanaman sikap. Perlu juga tujuan dirumuskan secara operasional dalam bentuk indikator atau tujuan pembelajaran khusus (TPK).

Pada kasus ini penyusun menentukan TPK sbb :

anak mampu mengungkapkan keinginannya dengan menggunakan media kartu gambar yang dapat dipahami oleh semua saat berinteraksi.

##### *2) Menentukan bentuk*

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa Kartu Gambar secara umum terbagi dalam dua sajian, pertama Kartu Gambar yang hanya berisi lembaran atau kertas kosong yang siap diisi pesan pembelajaran yang ditulis menggunakan spidol. Yang kedua Kartu Gambar yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya yang isinya bisa berupa gambar. Berdasarkan tujuan yang telah kita tentukan maka dipilih Kartu Gambar mana yang akan

dibuat atau disiapkan.

Bentuk yang terpilih adalah :

berupa media Kartu Gambar foto aktifitas atau simbol keinginan KVL sebagai pengganti bicara.

3) *Membuat Ringkasan Materi*

Materi yang disajikan pada media Kartu Gambar tidak dalam bentuk uraian panjang, dengan menggunakan kalimat majemuk seperti halnya pada buku teks namun materi perlu disarikan diambil pesan-pesan penting yang telah melewati seleksi dan berdasarkan pada kehidupan sehari-hari anak dalam berinteraksi.

Materi yang dibuat penyusun sbb:

- Gambar anak sedang berkenalan/bersalaman dan gambar anak yang sedang ke toilet.

4) *Merancang Kartu Gambar yang baik dan menarik diperlukan variasi penyajian tidak hanya berisi teks namun diperkaya dengan gambar atau foto yang relevan dengan materi dan tujuan. Sketsa langsung dibuatkan dalam lembaran kertas dengan menggunakan computer dengan pertimbangan penggunaan media elektronik ini lebih mudah dan menghasilkan hasil yang cukup bagus dan mudah untuk di revisi*

5) *Memilih warna yang sesuai*

Agar kartu Gambar yang kita buat lebih menarik, salah satu upayanya adalah menggunakan warna yang tidak membangkitkan respon yang kurang baik, tentu saja dengan melakukan asesmen dan observasi pada anak, warna apa yang sesuai dengan kebutuhan dan menarik minat anak. Menurut penelitian bahwa anak ASD cenderung menyukai tampilan media yang berwarna dibanding hitam putih. Warna juga akan membantu memfokuskan perhatian pada materi penting. Perhatikanlah warna-warna di bawah ini :

Warna-warna yang mencolok baik digunakan untuk memberi fokus yang bertujuan untuk menarik perhatian, namun jika terlalu banyak akan mengganggu penglihatan, contoh penggunaan warna mencolok untuk judul atau objek-objek yang ditonjolkan. Sebaiknya perlu diperhatikan harmonisasi pemilihan warna. Jika kita memilih beberapa warna misalnya 3 warna maka ketiga warna tersebut memiliki kedekatan dan atau tidak menimbulkan respon negative bagi KVL.

Lihat contoh :

Gambar 1.1

Gambar 1.2

Diantara warna A, B,C, D, dan E tidak terlalu menonjol perbedaannya sehingga apabila digabungkan maka akan membentuk kombinasi warna yang harmonis. Bandingkan dengan komposisi gambar pada dibawahnya

pada no 1, 2, 3, 4, dan 4 memiliki perbedaan yang mencolok selain itu tidak enak dipandang mata kombinasi warna tersebut tidak harmonis. Sehingga hal ini dapat dijadikan contoh rujukan untuk memilih warna pada saat membuat Kartu Gambar bagi anak ASD dengan gangguan bicara.

*Pada Kartu Gambar ini dipilih warna sbb :*

hijau, biru sebagai warna dasar karena warna ini diminati oleh KVL, disertakan juga warna hitam dan putih tapi tidak dominan dengan alasan memudahkan untuk dilihat orang lain saat diajak berinteraksi.

6) Menentukan Ukuran dan bentuk huruf yang sesuai

Supaya mudah dibaca dan dipahami dalam jarak tertentu maka sebaiknya ukuran huruf pada Kartu Gambar cukup besar dan disesuaikan jumlah banyaknya tulisan sehingga ada cukup ruang dalam membentuk huruf besar atau kecil.

*Contoh Huruf :*

Huruf-huruf di atas memang cukup indah namun jika Kartu ukuranya tidak terlalu besar akan mengalami kesulitan dalam membacanya, maka sebaiknya digunakan huruf lurus atau tidak ada kaitannya dengan contoh berikut ini :

*Mudah Di baca*

MUDAH DI BACA

MUDAH DI BACA

Mudah Di Baca

*Pada Kartu KVL dipilih huruf sbb :*

Huruf Romawi dengan ukuran 24 berwarna hitam dengan dasar putih, alasannya ukuran huruf dan dasar tulisan memungkinkan teman atau orang lain dapat membaca dengan mudah kartu gambar ini.

e. Cara Penggunaannya

**Kartu 1. KARTU GREETING (SAYA MAU BERKENALAN SAMA KAMU...)**

- Guru, orang tua atau pengasuh terus menyampaikan isi atau pesan gambar tersebut. Contoh: KVL ini kartu untuk berkenalan sama seseorang.
- KVL kemudian ditanyakan kembali dengan menyebut atau memberikan pertanyaan, mana kartu ketika KVL mau berkenalan sama teman?
- Cabutlah kartu tersebut setelah guru atau orang tua atau pengasuh setelah selesai menerangkan.
- Selain hal di atas, Kartu juga bisa disusun di bawah lantai atau meja kemudia KVL memilih kartu *saya mau berkenalan* dan diserahkan kepada anak atau orang yang baru dijumpainya atau belum KVL kenal sebelumnya.
- Berikan kartu perkenalan yang telah diterangkan tersebut kepada KVL, mintalah KVL untuk mengamati kartu tersebut agar mudah diingat.
- Kartu berkenalan dipegang oleh KVL dan ditunjukkan kepada temannya ketika KVL ingin berkomunikasi (berkenalan)
- Kartu “saya mau berkenalan sama kamu” ini dibawa oleh KVL ketika KVL mau bepergian ke mana saja termasuk ketika KVL bermain bersama anak-anak yang ada di lingkungan sekitar.

### **Kartu 2... Kartu Toileting (Saya Mau Pipis...)**

- Guru, orang tua atau pengasuh terus menyampaikan isi atau pesan gambar tersebut. Contoh: KVL ini kartu untuk ditunjukkan kepada seseorang yang ada di dekatmu (orang dewasa).
- KVL kemudian ditanyakan kembali dengan menyebut atau memberikan pertanyaan, mana kartu ketika KVL mau berkenalan sama teman ?
- Cabutlah kartu tersebut setelah guru atau orang tua atau pengasuh setelah selesai menerangkan.
- Selain hal di atas, Kartu juga bisa disusun di bawah lantai atau meja kemudia KVL memilih kartu toileting *saya mau pipis* dan diserahkan kepada anak atau orang yang baru dijumpainya atau belum KVL kenal

sebelumnya.

- Berikan kartu toileting yang telah diterangkan tersebut kepada KVL, mintalah KVL untuk mengamati kartu tersebut agar mudah diingat.
- Kartu toileting dipegang oleh KVL dan ditunjukkan kepada temannya ketika KVL ingin ke toilet.
- Kartu toileting ini dibawa oleh KVL ketika KVL mau bepergian ke mana saja termasuk ketika KVL sedang di rumah nenek/kakek/atau saudara.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

1. Bahwa KVL menunjukkan gejala ASD, hal ini ditandai dengan gangguan pada aspek perilaku, komunikasi, dan interaksi.

2. Hambatan yang menonjol pada KVL adalah kemampuan dalam berkomunikasi.
3. Metode pembelajaran yang paling tepat dalam pendidikan KVL adalah strategi visual. Dengan strategi visual anak dapat meningkatkan pemahaman kosa kata, mengatur perilakunya sendiri, bisa berkomunikasi dengan baik, meningkatkan keterampilan berbahasa dan dapat melatih kemandirian.
4. Media yang digunakan untuk mengajarkan dan melatih KVL adalah dengan menggunakan media kartu gambar.

## **B. Rekomendasi**

### **Bagi guru dan Orang tua**

Guru dan orang tua bisa mencoba membuat kartu gambar yang lebih bervariasi. Hal ini dimaksudkan untuk membantu ASD dalam berkomunikasi dan berfungsi sebagai salah satu media yang bisa di terapkan sebagai pengganti bicara untuk mengungkapkan keinginan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

\_\_\_\_\_ (2003). *Makalah Intervensi Nasional Autisme*. Jakarta

Gaines, R., Leaper, C., Monahan, C., & Weickgenant, A. (1988). Language learning and retention in young language-disordered children. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 18, 281-296.

Warrick, Anne,. (1998). *Communication Without Speech*. Augmentative and Alternative Communication Around the World. Canada: issaac press

[http://en.wikipedia.org/wiki/Augmentative\\_and\\_alternative\\_communication](http://en.wikipedia.org/wiki/Augmentative_and_alternative_communication))

<http://www.asha.org/NJC/faqs-aac-basics.htm>



**LAMPIRAN:**

**MEDIA KOMUNIKASI AUGMENTATIF  
BAGI ANAK ASD**

**NAMA MEDIA** : Kartu Gambar

**DESKRIPSI** :

Media komunikasi augmentatif bagi anak ASD ini diberinama "Kartu Gambar". *Kartu Gambar* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar yang berukuran 10x12 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu gambar. Gambar-gambar yang ada pada kartu gambar merupakan rangkaian pesan yang disajikan

dengan keterangan berupa tulisan pada setiap gambar yang dicantumkan pada bagian depan bawah gambar (lihat sampel). Agar pengguna tidak terbalik ketika melakukan komunikasi dengan orang lain, maka di bagian belakang kartu gambar seyogianya diberi tanda khusus atau gambar yang disukai anak, hal ini untuk membedakan antara bagian pesan dan bukan pesan (bagian depan dan belakang kartu gambar).

Kartu gambar ini bisa dibawa oleh anak sebagai pengguna. Kapan saja, di mana saja, ketika anak bepergian ke mana saja, termasuk ketika anak bermain bersama anak-anak yang ada di lingkungan sekitar.

**SASARAN PENGGUNA** : Autis Spektrum Disorder (ASD)

**TUJUAN** :

Media ini bertujuan untuk:

6. Mengungkapkan keinginan ASD sebagai pengganti bicara atau komunikasi verbal secara jelas dan mudah dipahami maksud atau keinginannya;
7. Membantu anak ASD saat ingin berelasi dengan cara yang lebih mudah dimengerti lawan komunikasinya;
8. Memudahkan anak ASD untuk beradaptasi dengan lingkungan, karena mereka menyukai simbol-simbol berupa gambar maupun tulisan;
9. Memudahkan anak ASD dalam mempelajari sesuatu melalui simbol, karena mereka menyukai simbol-simbol;
10. Mempermudah anak ASD megutarakan keinginannya, karena mereka mengalami kesulitan komunikasi dengan bicara.

**LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN/PENGGUNAANNYA:**

1. Menentukan tema. Misalnya: "Berkenalan" (saya ingin berkenalan sama kamu);
2. Menyiapkan berbagai macam kartu gambar.
3. Mengenalkan kartu gambar sesuai dengan tema.

4. Memilih kartu gambar yang sesuai dengan tema. Misalnya: kartu greeting; pada kegiatan selanjutnya anak bisa diminta mengambil/memilih kartu gambar yang sesuai dengan tema;
5. Anak diminta memilih kartu gambar yang sesuai dengan tema. Misalnya: mana kartu ingin berkenalan sama teman? (pilihlah);
6. Guru, orang tua, atau pengasuh menjelaskan isi atau pesan yang ada pada gambar tersebut. Contoh: ini kartu untuk berkenalan dengan orang lain.
7. Berikan kartu berkenalan yang telah dijelaskan kepada anak, kemudian anak diminta untuk mengamati kartu tersebut agar mudah mengingatnya;
8. Kartu berkenalan dipegang oleh anak, kemudian ditunjukkan kepada temannya ketika ia ingin berkomunikasi (berkenalan);
9. Anak diminta menunjukkan kartu berkenalan kepada orang/temannya yang diajak berkenalan, lalu berjabat tangan.
10. Kegiatan tersebut dilakukan berulang sampai anak bisa melakukan sendiri.

#### **EVALUASI:**

Evaluasi dapat dilakukan selama proses pembelajaran/pelatihan penggunaan kartu gambar berlangsung. Ketika anak sebagai pengguna mengalami kesulitan atau ketidakpahaman penggunaan kartu gambar maka guru, orang tua, atau pengasuh dapat menjelaskan kembali sampai anak paham. Hasil evaluasi dapat menggambarkan pemahaman anak terhadap kegunaan kartu gambar sesuai dengan tema, dan anak dapat menggunakan berbagai macam kartu gambar sesuai dengan tema/keinginan, dia mau apa. Dengan demikian komunikasi anak ASD dengan lingkungan sekitar dapat berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan.

#### **KELEBIHAN MEDIA KARTU GAMBAR:**

1. **Mudah dibawa:** dengan ukuran yang kecil kartu gambar ini dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang besar. Dapat digunakan di mana saja, di kelas atau pun di luar kelas ( ketika ingin berkomunikasi dengan orang lain, di rumah, tempat bermain, dll. )
2. **Praktis:** dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media kartu gambar



pengganti bicara.

c. *Membuat Ringkasan Materi*

Materi yang disajikan pada media Kartu Gambar tidak dalam bentuk uraian panjang, dengan menggunakan kalimat majemuk seperti halnya pada buku teks namun materi perlu disarikan diambil pesan-pesan penting yang telah melewati seleksi dan berdasarkan pada kehidupan sehari-hari anak dalam berinteraksi.

d. *Merancang Kartu Gambar yang baik dan menarik diperlukan variasi penyajian tidak hanya berisi teks namun diperkaya dengan gambar atau foto yang relevan dengan materi dan tujuan. Sketsa langsung dibuatkan dalam lembaran kertas dengan menggunakan computer dengan pertimbangan penggunaan media elektronik ini lebih mudah dan menghasilkan kartu gambar yang cukup bagus dan mudah untuk di revisi*

e. *Memilih warna yang sesuai*

Agar kartu Gambar yang kita buat lebih menarik, salah satu upayanya adalah menggunakan warna yang tidak membangkitkan respon yang kurang baik, tentu saja dengan melakukan asesmen dan observasi pada anak, warna apa yang sesuai dengan kebutuhan dan menarik minat anak.

Warna-warna yang mencolok baik digunakan untuk memberi fokus yang bertujuan untuk menarik perhatian, namun jika terlalu banyak akan mengganggu penglihatan, contoh penggunaan warna mencolok untuk judul atau objek-objek yang ditonjolkan. Sebaiknya perlu diperhatikan harmonisasi pemilihan warna. Jika kita memilih beberapa warna misalnya 3 warna maka ketiga warna tersebut memiliki kedekatan dan atau tidak menimbulkan respon negative bagi anak.

Hijau, biru sebagai warna dasar karena warna ini diminati oleh anak, disertakan juga warna hitam dan putih tapi tidak dominan dengan alasan memudahkan untuk dilihat orang lain saat diajak berinteraksi.

- f. Menentukan Ukuran dan bentuk huruf yang sesuai

Supaya mudah dibaca dan dipahami oleh lawan bicara dalam jarak tertentu, maka sebaiknya ukuran huruf pada Kartu Gambar cukup besar dan disesuaikan banyaknya tulisan sehingga ada cukup ruang dalam membentuk huruf besar atau kecil.

## **2. Cara membuat Kartu Gambar:**

- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kertas tersebut diberi tanda dengan pensil atau spidol. Menggunakan penggaris untuk menentukan ukuran 10x12 cm.
- c. Kertas duplek tersebut dipotong-potong. Bisa menggunakan gunting atau pisau katek hingga tepat berukuran 10x12 cm. Membuat kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah tema yang dibutuhkan.
- d. Gambar yang sudah ada selanjutnya tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan pada kertas yang sudah dipotong dengan menggunakan perekat atau lem kertas.
- e. Selanjutnya pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian kartu tersebut sesuai dengan nama objek, tema, atau bentuk komunikasi yang ada di depannya. Nama-nama ini biasa menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan atau Inggris. Di bagian belakang kartu diberi tanda khusus (misalnya gambar rumah) agar anak tidak terbalik ketika menggunakannya.

### **SAMPEL MEDIA KARTU GAMBAR:**

(10 lembar dari Om Munce)

1. Kartu Greeting (ingin berkenalan);
2. Kartu Toileting (ingin pipis);
3. Kartu Drinking (ingin minum);

4. Kartu Eating (ingin makan);
5. Ingin naik sepeda;
6. Ingin bermain;
7. Ingin jajan;
8. Ingin duduk;
9. Ingin istirahat;
10. Ingin Tidur
11. dll.

## ASSESMEN

1. Assesmen Untuk Melihat Diagnosa dugaan berdasarkan :

A. Gangguan dalam interaksi social

No.	Macam Perilaku	Ya	Tidak
1.	Tidak berespon bila diajak berbicara/dipanggil, walaupun tidak ada gangguan pendengaran		✓

2.	Kontak mata kurang	✓	
3.	Menyendiri/tidak tertarik bermain dengan anak-anak lain		✓
4.	Ekspresi wajah kurang hidup	✓	
5	Tidak bisa berbagi minat/kegembiraan dengan orang lain		✓
6.	Tidak tertarik dengan mainan tetapi bermain dengan benda yang bukan mainan		✓

7.	Tidak tahu fungsi mainan		✓
8.	Bergabung tetapi tidak ada interaksi		✓
9.	Tidak suka dipeluk		✓
10	Tidak tertarik pada makanan		✓

B. Gangguan dalam Komunikasi

No.	Macam Perilaku	Ya	Tidak
1.	Riwayat terlambat bicara	✓	

		<input type="checkbox"/>	
2.	Bahasa isyarat tidak berkembang (menarik tangan bila menginginkan sesuatu)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	Diajak bicara sering tak nyambung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Echolalia (membeo)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	Tidak bisa meniru apa yang dilihat/didengar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Terbalik-balik menggunakan kata ganti orang	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Susunan kalimat sering kacau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Nada bicara monoton/datar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

c. Minat terbatas, gerak stereotipik, serta perilaku tak wajar

No.	Macam gerakan	Ya	Tidak			
1.	Ketuk bagian tubuh/benda			1. Jenis Perilaku		
2.	Buka-buka buku/majalah, Koran					
3.	Lompat-lompat					
4.	Hand Flooping					
5.	Melirik/kedap-kedip/pejamkan mata					
6.	Membariskan atau menumpuk benda			2. Mempunyai benda/tema favorit/warna		
7.	Memutar badan					
8.	Memutar benda-benda					
9.	Pukul kepala/dada			3. Terpakai pada benda berputar		
10.	Jinjit-jinjit saat berjalan					
11.	Gigit benda atau masukkan benda ke mulut					
12.	Robek-robek kertas					
13.	Buang benda ketempat tertentu			3. Senyum / tertawa /jerit/menangis tanpa sebab yang relevan		
14.	Amati/mainkan/gerakan jari/tangan					

4.	Takut pada benda atau suasana tertentu		✓
5.	Makan benda yang bukan makanan		✓

Perilaku lain/respon sensorik tak wajar

	Macam Perilaku	Ya	Tidak
1.	Gigit-gigit badan sendiri		✓
2.	Hipoaktif atau sangat pasif		✓

3.	Tak tahan bahan pakaian/permukaan yang bertekstur kasar		✓
4.	Gaya berjalan abnormal/tak wajar	✓	
5.	Tutup telinga mendengar suara tertentu		✓
6,	Agresif pada orang lain/benda-benda		✓

7.	Memiringkan kepala bila memperhatikan sesuatu	✓	
8.	Temper Tantrum (ngamuk) bila permintaan tak terpenuhi		✓
9.	Hiperaktif/mondar-mandir tanpa tujuan		✓
10.	Kadang bengong/melamun	✓	
11.	Benturkan kepala		✓

--	--	--	--

No	Macam gangguan	Ya	Tidak
1.	Problem makan (sulit/pilih-pilih)		✓
2.	Ekspresi wajah tak hidup		✓
3.	BAB sulit/tak setiap hari\		✓

			<input type="checkbox"/>
4.	Pola tidur tak wajar		<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
5.	Alergi		<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
6.	BAB keras/berbutir-butir, tapi teratur setiap hari beberapa kali, sedikit-sedikit		<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
7.	Sering diare		<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

## Assesmen pada bicara

Aspek	Anak
<p data-bbox="336 611 501 645"><b>FONOLOGI</b></p> <p data-bbox="336 678 692 835">Pada anak autis sejak awal telah terjadi gangguan perkembangan bahasa dan bicara.</p> <p data-bbox="336 875 660 947">Banyak anak autis tidak bicara atau mute.</p> <p data-bbox="336 987 679 1144">Tidak ada giliran bermain suara atau turn taking, ocehan atau babbling dan kontak mata.</p> <p data-bbox="336 1184 707 1341">Pada anak autis yang tidak bicara sering ditemukan gangguan agnosia auditorik verbal.</p> <p data-bbox="336 1382 722 1538">Suara tidak keluar, anak lebih banyak bergumam atau hanya keluar beberapa bunyi.</p> <p data-bbox="336 1579 719 1816">Untuk keperluan komunikasinya mereka lebih banyak mengadakan suatu gerakan motorik berupa menunjuk atau memegang tangan seseorang.</p> <p data-bbox="336 1856 679 2051">Apabila anak autis tidak bicara pada usia 2 tahun prognosa pada umumnya buruk dan apabila belum bicara pada usia 5 tahun</p>	<p data-bbox="837 678 1094 925">Anak mengalami gangguan perkembangan dan bahasa sejak bayi, kontak mata cukup baik</p> <p data-bbox="837 965 1117 1496">Anak mampu mengucapkan kata mama, papa untuk mengutarakan apa saja, beberapa suku kata pada awal kata dan lebih sering hanyalah jeritan atau bunyi dengan nada tertentu saat mengungkapkan kemauannya disertai gesture tertentu.</p> <p data-bbox="837 1536 1094 1774">Berdasarkan teori fonologi, bila anak belum bisa bicara pada usia 5 tahun kemungkinan anak akan tidak bicara.</p>

	<p>kremungkinannya ia tidak akan pernah bicara</p>	
	<p>Prosodi</p> <p>Variasi nada suara, apakah bicaranya selalu datar atau suara bernada tinggi?</p>	<p>Anak sering bersuara menggunakan nada tinggi</p>
	<p>Sintaks</p> <p>Sering terjadi gangguan pada pembentukan kata dalam kalimat.</p> <p>Ekholali terjadi karena ada kesulitan dalam menemukan kata atau ndapat juga karena anak tidak menegerti kata atau kalimat.</p>	<p>Anak belum mampu bicara</p>
	<p>Komprehensif</p> <p>Hampir selalu terganggu, sehingga seting ditemukan gangguan interupsi bahasa misalnya kaki gunung diartikan gunung berkaki.</p>	<p>Anak belum mampu bicara</p>
	<p>Semantik</p> <p>Selalu terganggu pada anak autis. Kemampuan komunikasi fungsional sangat terbatas. Isi pembicaraan salalu konkrit, tidak ada imajinasi dalam pembicaran preseverasi atau miskin ide bicara. Kadang-kadang keluar kata atau kalimat baru (neologisme). Sering ada kata yang ditukar misalnya antara saya dan kamu</p>	<p>Anak belum mampu bicara</p>
	<p>Pragmatik</p> <p>Selalu ditemukan dalam</p>	

<p data-bbox="336 159 727 237">komunikasi sosialnya sebagai contoh:</p> <ul data-bbox="384 282 727 1111" style="list-style-type: none"><li data-bbox="384 282 727 360">• Tidak dapat bicara secara bergilir</li><li data-bbox="384 394 727 517">• Banyak bicara tanpa mengerti apa yang dibicarakan</li><li data-bbox="384 551 727 629">• Tidak ada gerakan tubuh atau gesture</li><li data-bbox="384 663 727 819">• Terpaku pada pendapatnya sendiri. Bicara selalu ritual dan tidak fleksible</li><li data-bbox="384 853 727 1111">• Sulit memulai pembicaraan atau bila sudah bicara tidak mampu mempertahankan topik bicara</li></ul>	<p data-bbox="839 230 1107 432">Anak mengungkapkan segala sesuatu lewat gesture dan bunyi dengan nada tinggi</p>
---	--