



**PEMBINAAN MODUL KEMAHIRAN INTERAKSI SOSIAL DAN KOMUNIKASI
MURID AUTISME MELALUI PERMAINAN
REKA BENTUK BLOK**

DM. RIA HIDAYATI



**LAPORAN DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (PENDIDIKAN KHAS) MOD
PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS**

ptbupsi

**FAKULTI PENDIDIKAN DAN PEMBANGUNAN MANUSIA
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2013





UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
لوريريتي قديدين سلطان ادرس
SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

Sila tanda (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

✓

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada ...16...(hari bulan).....Julai (bulan) 20..13...

i. Perakuan pelajar :

Saya, DM. RIA HIDAYATI, M2A02001360, FPPM (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk PEMBINAAN MODUL KEMAHIRAN INTERAKSI SOSIAL DAN KOMUNIKASI MURID AUTISME MELALUI PERMAINAN REKA BENTUK BLOK

adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, DR. ABDUL RAHIM BIN RAZALLI (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PEMBINAAN MODUL KEMAHIRAN INTERAKSI SOSIAL DAN KOMUNIKASI MURID AUTISME MELALUI PERMAINAN REKA BENTUK BLOK

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah PENDIDIKAN KHAS (SARJANA) (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

09 September 2013

Tarikh

DR. ABDUL RAHIM BIN RAZALLI

Tandatangan Penyelia
Institut Pengajian Siswazah
Universiti Pendidikan Sultan Idris
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah
31007 Teluk Maim, Perak.





UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اوپسي قنديديش سلطان ادرسي

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

UPSI/IPS-3/BO 31
Pind.: 00 m/s: 1/1

BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM

Tajuk / Title:

PEMBINAAN MODUL KEMAHIRAN INTERAKSI SOSIAL DAN
KOMUNIKASI MURID AUTISME MELALUI PERMAINAN
REKA BENTUK BLOK

No. Matrik /Matric's No.:

M20102001360

Saya / I:

DM. RIA HIDAYATI

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Doktor Falsafah/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that my Thesis/Dissertation/Project Paper is kept at Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) and reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan sahaja.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan salinan Tesis/Disertasi ini bagi kategori **TIDAK TERHAD**.
The Library is not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dissertation.
5. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

**SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / *Contains confidential information under the Official Secret Act 1972*

**TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

**TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

Rhid

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh: 09 September 2013

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT dan TERHAD**.
Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.

Dilampirkan bersama di dalam Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (jilid keras), selepas lampiran Pengakuan

A. ABDUL RAHIM BIN RAZALI
Penyarah Kanan

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)





PENGHARGAAN

Penghargaan dan terima kasih khusus saya rakamkan kepada Kerajaan Aceh yang merupakan penaja biasiswa yang telah menyokong kewangan pengajian saya selama dua tahun setengah sehingga masa studi saya dapat dipenuhi dengan banyak aktiviti bermakna. Ucapan penghargaan juga saya rakamkan kepada pihak Kementerian Pendidikan Malaysia Bahagian Perancangan dan Penyelidikan yang telah membantu saya dalam hal kelulusan menjalankan kajian di Wilayah Malaysia. Penghargaan yang tinggi juga saya rakamkan kepada berbagai pihak di Universiti Pendidikan Sultan Idris, terutama kepada Dekan, Pensyarah dan Kakitangan di Fakulti Pendidikan dan Pembangunan Manusia, atas segala kemudahan dan pembimbingan selama saya menjalankan studi peringkat siswazah pada program Pendidikan Khas ini. Rasa terima kasih dan juga penghargaan utama kepada Dr. Abdul Rahim Razalli yang telah menjadi penyelia sekaligus orangtua kepada saya selama proses penulisan disertasi ini dijalankan. Penghargaan yang tidak terkira turut dirakamkan pula kepada suami tercinta, ibu bapa, adik dan kakak yang sentiasa berdoa dan memberikan sokongan. Tidak terkecuali kepada semua pihak yang telah membantu baik dalam proses menjalankan kajian mahupun dalam penyelesaian laporan disertasi ini.





ABSTRAK

Kajian ini menggunakan kaedah campuran iaitu kajian tindakan dalam proses pembinaan modul serta kajian kes tunggal jenis *multiple baseline across participant* untuk mengkaji keberkesanan modul permainan yang dijalankan melalui pemerhatian ke atas tiga murid autisme iaitu pada Fasa Asas, Intervensi, Generalisasi, dan Susulan. Data yang ditulis dalam graf garisan menunjukkan bahawa ketiga-tiga responden kajian mengalami pencapaian yang semakin meningkat dari Fasa Asas sehingga Fasa Susulan disamping dengan pengurangan pemberian bantuan dan pengukuhan daripada guru. Namun begitu, penguasaan terhadap kedua-dua aspek yang diukur adalah berbeza. Kemahiran komunikasi dikuasai dengan lebih baik oleh dua orang responden dalam kajian ini terutamanya dalam aktiviti imitasi reka bentuk blok. Kedua-dua responden telah dapat membina reka bentuk blok yang lebih kompleks secara berdikari dengan bentuk yang seperti yang diingini. Sementara kemahiran interaksi sosial hanya dikuasai oleh seorang lagi responden. Dicadangkan penambahbaikan item interaksi sosial dan kaedah penilaian Fasa Generalisasi menggunakan kaedah ABA perlu diberi perhatian dalam pembinaan modul lanjutan.





CONSTRUCTION MODULE OF SOCIAL INTERACTION AND COMMUNICATION SKILLS OF AUTISM STUDENTS THROUGH BLOCK PLAY

ABSTRACT

This study used a mixed-method research designs which were included both action research in the process of creating module while single case study of multiple baseline across participant design to review the effectiveness of module that run through the observations of three autism students in the Baseline, Intervention, Generalization, and Follow Up phases. The findings in the line graphs indicated that all respondents experienced a growing achievement from Baseline phase to Follow Up phase in both aspects measured, hence there was a decrease of prompting (help) and reinforcement used by teachers. But mastery of the two aspects measured were different. Achievement of communication skills were more dominated by two respondents in this study particularly in imitating block design. Both of respondents had been able to build a more complex shape of block designs independently even make the desired block designs. While social interaction skills simply dominated by another respondent. Improvement items of social interaction and conducting an evaluation of generalization phase using ABA should be considered in creating of the extension module.





KANDUNGAN

	Muka Surat
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xiii
SENARAI SINGKATAN	xvii



BAB 1 PENDAHULUAN

1.0	Pengenalan	1
1.1	Latar Belakang Kajian	2
1.2	Pernyataan Masalah	4
1.3	Kerangka Teoritikal Kajian	17
1.4	Kerangka Konseptual Kajian	22
1.5	Tujuan Kajian	24
1.5.1	Objektif Kajian	25
1.5.2	Soalan Kajian	25
1.6	Kepentingan Kajian	25
1.7	Batasan Kajian	27





1.8	Definisi Operasional Kajian	28
1.9	Kesimpulan	31

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.0	Pengenalan	32
2.1	Autisme	33
2.1.1	Definisi dan Ciri-ciri Autisme	33
2.1.2	Autisme dan Masalah Interaksi Sosial	38
2.1.3	Autisme dan Masalah Kemahiran Komunikasi	42
2.1.4	Intervensi untuk Murid Autisme pada Aspek interaksi Sosial	45
2.1.5	Intervensi untuk Murid Autisme pada Aspek Komunikasi	48
2.1.6	Model dan Strategi Pemberian Intervensi pada Murid Autisme	50
2.2	Permainan Reka Bentuk Blok	54
2.3	Permainan Reka Bentuk Blok Dalam Kalangan Murid Autisme	56
2.4	<i>Applied Behavior Analysis</i> (ABA)	58
2.5	Kesimpulan	63

BAB 3 METODOLOGI

3.0	Pengenalan	65
3.1	Reka Bentuk Kajian	66
3.1.1	Kajian Tindakan	66
3.1.2	Kajian Kes Tunggal	70



3.2	Peserta Kajian	75
3.3	Tempat Kajian	76
3.4	Instrumen Kajian	76
3.4.1	Modul Kajian	76
3.4.2	Pemerhatian Turut Serta	81
3.5	Kesahan dan Kebolehpercayaan Dapatan Kajian	83
3.5.1	Kesahan Dalaman	83
3.5.2	Kesahan Luaran	84
3.5.3	Kebolehpercayaan Data	84
3.6	Langkah-Langkah Kawalan Eksperimen	85
3.6.1	Modul Permainan Reka Bentuk yang telah Dibina	85
3.6.2	Susunan bilik darjah	86
3.6.3	Tempoh Masa	86
3.6.4	Sifat Responden yang Terlibat	87
3.6.5	Peralatan yang Digunakan	87
3.6.6	Pemerhati	88
3.7	Prosedur Pengumpulan Data	89
3.7.1	Tahap Memeta Kajian	89
3.7.2	Tahap Persediaan Awal	89
3.7.3	Tahap Semasa Pengumpulan Data	90
3.7.4	Tahap Pengurusan Data	93
3.8	Prosedur Analisis Data	94
3.9	Kesimpulan	96

BAB 4. DAPATAN KAJIAN

4.0	Pengenalan	98
4.1	Analisis Demografi Sampel	99
4.2	Dapatan Persoalan Kajian	106
4.2.1	Proses Pembinaan Modul Permainan Reka Bentuk Blok	107
4.2.2	Keberkesanan Modul Permainan Reka Bentuk Blok bagi Kemahiran Interaksi Sosial dan Komunikasi Murid Autisme	125
4.2.2.1	Keberkesanan Modul Permainan Reka Bentuk Blok bagi Kemahiran Interaksi Sosial Murid Autisme	126
4.2.2.2	Keberkesanan Modul Permainan Reka Bentuk Blok bagi Kemahiran Komunikasi Murid Autisme	144
4.3	Kesimpulan	169

BAB 5. PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

5.0	Pengenalan	171
5.1	Ringkasan Kajian	172
5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	174
5.2.1	Proses Pembinaan Modul Permainan Reka Bentuk Blok	174
5.2.2	Keberkesanan Modul Permainan Reka Bentuk Blok bagi Kemahiran Interaksi Sosial dan Komunikasi Murid Autisme	182
5.2.2.1	Keberkesanan Modul Permainan Reka Bentuk Blok bagi Kemahiran Interaksi Sosial Murid Autisme	182
5.2.2.2	Keberkesanan Modul Permainan Reka Bentuk Blok bagi Kemahiran Komunikasi Murid Autisme	189
5.3	Implikasi Dapatan Kajian	196

5.3.1	Implikasi Dapatan Kajian Terhadap Proses Pengajaran dan Pembelajaran dalam Bilik Darjah	197
5.3.2	Implikasi Dapatan Kajian Terhadap Huraian Sukatan Pelajaran Murid Pendidikan Khas	200
5.3.3	Implikasi Dapatan Kajian Terhadap Program Pendidikan Khas di Kementerian Pelajaran Malaysia dan Kerajaan Aceh	203
5.3.4	Implikasi Dapatan Kajian Terhadap Latihan Perguruan	204
5.4	Cadangan Kajian Lanjutan	205
5.5	Kesimpulan	207

RUJUKAN	209
----------------	-----

LAMPIRAN

LAMPIRAN A	Surat Kelulusan Menjalankan Kajian Daripada Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan Kementerian Pelajaran Malaysia	213
LAMPIRAN B	Surat Permohonan Responden Kajian	215
LAMPIRAN C	Surat Persetujuan Ibubapa	216
LAMPIRAN D	Surat Persetujuan Guru	217
LAMPIRAN E	Instrumen Kajian Blok Plastik	218
LAMPIRAN F	Modul Permainan Reka Bentuk Blok Bagi Kemahiran Interaksi Sosial dan Komunikasi Murid Autisme Menggunakan Pendekatan <i>Applied Behavior Analysis</i> (ABA)	219
LAMPIRAN G	Senarai Semak Kajian	270
LAMPIRAN H	Kodifikasi Cadangan Pakar dalam Senarai Semak Kajian	276

**SENARAI JADUAL**

No. Jadual		Muka surat
2.1	Jenis Intervensi untuk Kemahiran Sosial pada Kanak-Kanak Autisme	46
2.2	Jenis Pengukuhan	60
3.1	Kodifikasi Cadangan Pakar Dalam Senarai Semak Kajian	79
4.1	Keputusan Skor Semakan Pakar Terhadap Senarai Semak Kajian	112
4.2	Rujukan Pembinaan Modul Permainan Reka Bentuk Blok	120
4.3	Keputusan Skor Semakan Pakar Terhadap Senarai Semak Kajian (2)	123
4.4	Pencapaian Ketiga Responden Kajian dalam Aspek Interaksi Sosial dan Komunikasi mengikut Skala Skor Rendah (R) dan Skor Tinggi (T)	168



**SENARAI RAJAH**

No. Rajah		Muka surat
1.1	Kerangka Konseptual Kajian	24
3.1	Proses Kajian Tindakan Mengikut Model Hendricks (2009)	77
4.1	Model Kajian Tindakan Hendricks (2009)	107
4.2	Skor Kekerapan Kontak Mata Responden NB pada Fasa Asas	127
4.3	Skor Kekerapan Kontak Mata Responden NB pada Fasa Intervensi	127
4.4	Skor Kekerapan Kontak Mata Responden NB pada Fasa Susulan	127
4.5	Skor Kekerapan Kontak Mata Responden NF pada Fasa Asas	130
4.6	Skor Kekerapan Kontak Mata Responden NF pada Fasa Intervensi	130
4.7	Skor Kekerapan Kontak Mata Responden NF pada Fasa Susulan	130
4.8	Skor Kekerapan Kontak Mata Responden WJ pada Fasa Asas	132
4.9	Skor Kekerapan Kontak Mata Responden WJ pada Fasa Intervensi	132
4.10	Skor Kekerapan Kontak Mata Responden WJ pada Fasa Susulan	133
4.11	Skor Responden NB dalam Kemahiran Bertukar Giliran pada Fasa Asas	135
4.12	Skor Responden NB dalam Kemahiran Bertukar Giliran pada Fasa Intervensi	135
4.13	Skor Responden NB dalam Kemahiran Bertukar Giliran pada Fasa Susulan	135





4.14	Skor Responden NF dalam Kemahiran Bertukar Giliran pada Fasa Asas	138
4.15	Skor Responden NF dalam Kemahiran Bertukar Giliran pada Fasa Intervensi	138
4.16	Skor Responden NF dalam Kemahiran Bertukar Giliran pada Fasa Susulan	138
4.17	Skor Responden WJ dalam Kemahiran Bertukar Giliran pada Fasa Asas	141
4.18	Skor Responden WJ dalam Kemahiran Bertukar Giliran pada Fasa Intervensi	141
4.19	Skor Responden WJ dalam Kemahiran Bertukar Giliran pada Fasa Susulan	141
4.20	Skor Responden NB dalam Aktiviti Imitasi Reka Bentuk Blok pada Fasa Asas	145
4.21	Skor Responden NB dalam Aktiviti Imitasi Reka Bentuk Blok pada Fasa Intervensi	145
4.22	Skor Responden NB dalam Aktiviti Imitasi Reka Bentuk Blok pada Fasa Susulan	145
4.23	Skor Responden NF dalam Aktiviti Imitasi Reka Bentuk Blok pada Fasa Asas	148
4.24	Skor Responden NF dalam Aktiviti Imitasi Reka Bentuk Blok pada Fasa Intervensi	148
4.25	Skor Responden NF dalam Aktiviti Imitasi Reka Bentuk Blok pada Fasa Susulan	148
4.26	Skor Responden WJ dalam Aktiviti Imitasi Reka Bentuk Blok pada Fasa Asas	150
4.27	Skor Responden WJ dalam Aktiviti Imitasi Reka Bentuk Blok pada Fasa Intervensi	150
4.28	Skor Responden WJ dalam Aktiviti Imitasi Reka Bentuk Blok pada Fasa Susulan	151
4.29	Skor Responden NB dalam Aktiviti Menjawab Soalan pada Fasa Asas	153





4.30	Skor Responden NB dalam Aktiviti Menjawab Soalan pada Fasa Intervensi	154
4.31	Skor Responden NB dalam Aktiviti Menjawab Soalan pada Fasa Susulan	154
4.32	Skor Responden NF dalam Aktiviti Menjawab Soalan pada Fasa Asas	156
4.33	Skor Responden NF dalam Aktiviti Menjawab Soalan pada Fasa Intervensi	156
4.34	Skor Responden NF dalam Aktiviti Menjawab Soalan pada Fasa Susulan	157
4.35	Skor Responden WJ dalam Aktiviti Menjawab Soalan pada Fasa Asas	158
4.36	Skor Responden WJ dalam Aktiviti Menjawab Soalan pada Fasa Intervensi	158
4.37	Skor Responden WJ dalam Aktiviti Menjawab Soalan pada Fasa Susulan	159
4.38	Skor Responden NB dalam Aktiviti Membuat Permintaan pada Fasa Asas	162
4.39	Skor Responden NB dalam Aktiviti Membuat Permintaan pada Fasa Intervensi	162
4.40	Skor Responden NB dalam Aktiviti Membuat Permintaan pada Fasa Susulan	162
4.41	Skor Responden NF dalam Aktiviti Membuat Permintaan pada Fasa Asas	164
4.42	Skor Responden NF dalam Aktiviti Membuat Permintaan pada Fasa Intervensi	164
4.43	Skor Responden NF dalam Aktiviti Membuat Permintaan pada Fasa Susulan	164
4.44	Skor Responden WJ dalam Aktiviti Membuat Permintaan pada Fasa Asas	166
4.45	Skor Responden WJ dalam Aktiviti Membuat Permintaan pada Fasa Intervensi	166





4.46

**Skor Responden WJ dalam Aktiviti Membuat Permintaan pada
Fasa Susulan**

166





SENARAI SINGKATAN

NB	Responden Kajian Satu
NF	Responden Kajian Dua
WJ	Responden Kajian Tiga
ABA	<i>Applied Behavior Analysis</i>
ASD	<i>Autism Syndrome Disorder</i>
ADHD	<i>Attention Deficit/Hyperactivity Disorder</i>
SODA	<i>Stop–Observe-Deliberate-Act</i>
P & P	Pengajaran dan Pembelajaran
BBM	Bahan Bantu Mengajar
ABC	<i>Antecedent-Behavior-Consequence</i>
DTT	<i>Discrete Trial Training</i>
TEACCH	<i>Treatment and Education of Autistic and related Communication handicapped Children</i>
AAC	<i>Augmentative and Alternative Communication</i>
PECS	<i>The Picture Exchange Communication System</i>
VOCAs	<i>Voice Output Communication Aids</i>
PRT	<i>Pivotal Response Training</i>
DIR	<i>Differences of Individual Relationship</i>
RDI	<i>Relationship Developmental Intervention</i>
RPH	Rancangan Pengajaran Harian
Guru SN	Guru Pelaksana Kajian Rintis Satu





Guru IB	Guru Pelaksana Kajian Rintis Dua
Guru IT	Guru Pelaksana Kajian Rintis Tiga
Skor P	Skor ABA untuk Menyatakan Gagal
Skor P (+)	Skor ABA untuk Menyatakan Lulus dalam satu kali percobaan
Skor A (-)	Skor ABA untuk Menyatakan Lulus dalam dua kali percobaan
Skor A	Skor ABA untuk Menyatakan Lulus





BAB 1

PENDAHULUAN



1.0 Pengenalan

Bab I membincangkan secara khusus lapan aspek utama dalam kajian ini, iaitu latar belakang kajian, pernyataan masalah, kerangka teoritikal kajian, kerangka konseptual kajian, tujuan kajian, batasan kajian, definisi operasional kajian dan kesimpulan. Pembinaan modul permainan reka bentuk blok bagi meningkatkan kemahiran interaksi sosial dan komunikasi murid autisme merupakan tema utama kajian.





1.1 Latar Belakang Kajian

Setiap ibu bapa pasti berhasrat mempunyai anak dengan pertumbuhan dan perkembangan yang normal mengikut tahap yang sesuai dengan rakan sebayanya. Pertumbuhan dan perkembangan normal yang dimaksudkan meliputi aspek kognitif, psikomotor, fizikal, emosi serta kemampuan belajar yang seharusnya berkembang secara optimal. Hal ini akan membantu anak tersebut agar dapat bersosialisasi dengan orang-orang yang berada di persekitaran seperti ibu bapa, adik-beradik, ahli keluarga lain serta rakan-rakan. Perkembangan yang optimum pada zaman kanak-kanak adalah dicapai pada masa awal kanak-kanak. Sehubungan dengan hal ini, apabila terdapat masalah pada masa awal tersebut maka akan memberikan kesan pada kemampuan murid di mana berlaku kelewatan anak tersebut mencapai perkembangan pada tahap berikutnya iaitu pada masa remaja dan juga dewasa.



Secara hakikatnya, tidak semua anak memiliki tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan umur mereka. Dalam persekitaran sekolah dikenal adanya murid berpendidikan khas iaitu istilah yang diberikan kepada satu kumpulan murid yang mengalami masalah dalam perkembangan mereka berbanding dengan murid normal yang sebaya. Murid dalam golongan ini termasuk murid bermasalah penglihatan, murid bermasalah pendengaran dan murid dengan masalah pembelajaran yang merangkumi murid *Down Syndrom*, *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD), *Cerebral Palsy* (CP), Autisme dan sebagainya. Kajian ini berfokuskan pada murid autisme yang merupakan suatu masalah perkembangan yang perlu diperbincangkan.





Gangguan spektrum autisme ditakrifkan sebagai kekurangan corak pada tingkah laku dengan salah satu daripada ciri-ciri utama iaitu batasan dalam interaksi sosial, komunikasi dan perilaku berulang yang rutin. Seterusnya, masalah sensori deria, kecacatan mental, *Seizures*, *Fragile X Syndrome* dan *Tuberous Sclerosis* juga merupakan di antara masalah autisme yang kerap berlaku. Sementara itu, murid autisme juga merangkumi masalah perilaku seperti hiperaktif, jangka masa tumpuan yang singkat, impulsif, agresif, menyakiti diri dan mengamuk. Mereka juga memiliki masalah dengan sensori deria seperti respon yang tidak wajar terhadap sentuhan, bau, suara dan sensori lain (Pierangelo & Giuliani, 2008).

Gejala autisme ini mulai kelihatan sejak lahir atau semasa murid masih kecil, biasanya sebelum umur tiga tahun (Yirmia & Charman, 2010). Selepas umur tiga tahun barulah perkara-perkara yang tidak diharapkan muncul namun masih nampak seperti teka-teki yang memerlukan pemikiran besar untuk dicarikan solusi penyelesaiannya (Rutter, 2011). Gejala ini dapat dikategorikan sebagai tahap sangat ringan, sedang dan teruk sehingga masyarakat mungkin tidak menyedari akan kewujudannya. Parah atau ringannya gangguan autisme sering dikaitkan dengan keberfungsian. Mereka kemudian diklasifikasikan dalam kategori *low functioning Autisme* dan *high functioning Autisme*. (<http://www.wikipedia.org>)

Masalah utama murid autisme terletak pada aspek interaksi sosial, komunikasi dan juga perilaku. Kesemua masalah ini menyebabkan murid autisme mengalami masalah dalam menjalin hubungan dengan orang-orang di dalam persekitarannya. Menghadapi realiti ini maka diperlukan sebuah kajian yang dapat menyediakan intervensi bagi membantu mereka mengurangkan masalah ini. Melalui peran ibu bapa,





guru dan rakan sebaya murid autisme boleh belajar untuk menyesuaikan diri dengan persekitarannya sehingga boleh jadi hidup normal seperti orang kebanyakan.

1.2 Pernyataan Masalah

Kekurangan dalam kemahiran interaksi sosial dan komunikasi murid autisme menjadi fokus dalam kajian ini. Dalam masalah interaksi sosial banyak pakar yang telah menjalankan kajian yang menunjukkan masalah interaksi sosial menyebabkan murid autisme mengalami kesukaran dalam menjalankan kehidupannya secara sosial. Pierangelo & Giuliani (2008) menghuraikan bahawa masalah interaksi sosial yang lazim dimiliki oleh murid autisme adalah dalam hal (a) melihat benda melalui orang namun tidak sedar adanya orang lain, (b) tidak responsif terhadap ekspresi muka atau perasaan orang lain, (c) kurang terlibat dalam aktiviti bermain peranan, imaginasi rendah atau tidak memiliki daya imaginasi sama sekali, (d) tidak menunjukkan minat biasa dalam bermain bersama rakan-rakan sebaya, (e) tidak mengambil giliran semasa permainan, (f) tidak dapat berkongsi keseronokan, (g) kekurangan dalam kontak mata dan (h) kurang memulakan aktiviti atau bermain secara sosial.

Kepelbagaian masalah interaksi sosial yang dihadapi oleh murid autisme menyebabkan mereka sukar berinteraksi dengan orang lain menyebabkan mereka tidak mempunyai kawan. Mereka kerap disebut sebagai berada dalam dunia sendiri sehingga semua aktiviti hanya berpusat pada kepentingan diri sendiri tanpa menghiraukan adanya orang lain. Masalah seperti ini jika tidak diambil perhatian yang





sesuai serta tidak dimulakan sejak awal murid, maka akan semakin mengganggu perkembangan sosial mereka apabila usia mereka semakin meningkat.

Beberapa masalah interaksi sosial yang kerap dialami oleh murid autisme adalah masalah kurangnya kontak mata yang mereka lakukan terhadap lawan bicara sehingga sukar bagi mereka untuk terlibat dalam permainan bersama orang lain apalagi yang mengharuskan mereka untuk berbagi keseronokan untuk bermain secara bergilir dalam bersama orang lain.

Kontak mata yang terhad yang merupakan salah satu ciri-ciri biasa autisme dalam kriteria DSM IV (Scoot, Clark & Brady, 2000). Lazimnya, murid jenis ini kerap melihat orang lain sebagai benda seperti tembok, kerusi atau objek-objek lain. Seseengah murid akan membuat dan mengekalkan kontak mata yang dimulakan oleh mereka sendiri, tetapi bukan yang dimulakan oleh orang lain. Walau bagaimanapun, tidak semua murid autisme mempunyai kesukaran ini. Ada yang mampu untuk membuat dan mengekalkan kontak mata secara spontan. Oleh yang demikian, kontak mata dengan orang lain, objek dan tugas boleh diajar menggunakan arahan langsung dan kaedah yang dipinjam daripada guru yang mengajar murid dengan masalah penglihatan. Kemudian kemampuan menunggu giliran memang menjadi salah satu masalah dalam interaksi sosial murid autisme (Pierangelo & Giuliani, 2008). Mereka mengalami kesukaran dalam melakukan permainan bersama orang lain kerana sifat mereka yang cenderung kepada bermain di dalam dunia mereka sendiri. Oleh kerana itu pengkaji ingin menjalankan aktiviti yang boleh membantu murid autisme untuk meningkatkan kekerapan kontak mata dan kemampuannya bermain bertukar giliran melalui aktiviti yang menarik.





Selain masalah dalam aspek interaksi sosial, murid dengan gangguan autisme atau biasa disebut *Autistic Syndrom Disorder* (ASD) juga menunjukkan kelewatan atau kesukaran dalam banyak aspek komunikasi. Pierangelo & Giuliani (2007) menjelaskan bahawa setiap orang dengan ASD mempunyai kemahiran komunikasi yang berbeza. Sesetengah orang mungkin mempunyai kemahiran lisan yang agak baik, dengan hanya sedikit kelewatan bahasa, bersama-sama dengan kecekapan sosial yang terjejas. Sedangkan murid yang lain tidak boleh bercakap sama sekali atau mempunyai keupayaan terhad atau kepentingan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Kira-kira 40 peratus daripada murid dengan ASD tidak bercakap sama sekali. Kumpulan lain iaitu sebanyak 25-30 peratus murid dengan ASD mempunyai beberapa perkataan pada umur 12-18 bulan dan kemudian kehilangan kata-kata tersebut. Sementara itu, kumpulan lain boleh bercakap, tetapi semasa lewat usia murid.



Terutamanya bagi interaksi sosial, murid autisme cenderung untuk tidak memulakan ucapan yang sesuai atau secara spontan terhadap pelbagai orang, tempat atau rangsangan (Charlop & Trasoweck, dalam Liber, Frea, & Symon, 2008). Biasanya mereka melakukan komunikasi yang tidak dapat difahami oleh orang lain mengakibatkan mereka tidak dapat berkomunikasi secara normal seperti orang pada umumnya. Selain dari itu, kadang-kadang bentuk komunikasi mereka menjadi tidak dapat diterima oleh orang di persekitaran ketika mereka mengamuk jika keinginan mereka tidak dipenuhi, mengulang-ulang pertanyaan atau ayat yang disampaikan oleh orang lain serta tidak menjawab ketika diajukan soalan.





Menjawab soalan menjadi masalah bagi murid autisme kerana ciri-ciri yang paling menunjukkan kekangan dalam aspek bahasa atau komunikasi dalam kes autisme adalah kegagalan untuk menggunakan komunikasi untuk tujuan sosial. Murid autisme yang dapat bercakap mungkin hanya bersedia untuk bercakap pada orang tentang obsesi dan keasyikan mereka, atau untuk bertanya soalan yang berulang-ulang, lebih memahami, bersaling atau komunikasi dua hala (Howlin, 1998). Apabila mereka semakin tua, murid autisme yang tidak bercakap secara lisan (*bukan lisan*) seolah-olah tidak mempunyai motivasi untuk membangunkan cara-cara komunikasi alternatif.

Biasanya murid autisme mengamuk jika tidak ada orang memahami keinginan mereka lalu menjadikan mereka dipinggirkan dari kumpulan sosial. Mereka dianggap sebagai murid yang aneh atau nakal kerana bertutur dan berperilaku tidak seperti orang normal pada umumnya. Tambahan pula, ketika mereka tidak merasa selesai untuk bercakap dengan orang lain kerana kemampuan pertuturan yang terhad, mereka kerap memilih untuk menjadi diam selamanya. Hal ini tidak boleh dibiarkan berlaku kerana kemampuan pertuturan mereka akan semakin berkurang dan berubah menjadi bisu di masa yang akan datang.

Kesulitan dalam masalah pertuturan tentu berimpak pada keupayaan mereka dalam berkomunikasi secara lisan dengan orang lain misalnya dalam hal membuat permintaan. Masalah ini perlu diberikan perhatian kerana murid autisme sukar untuk mengungkapkan keinginan secara langsung kepada orang lain. Dalam usaha untuk memberi makna daripada pengalaman mereka sendiri dan cara mereka berkomunikasi, murid menggunakan pelbagai isyarat muka, fizikal dan tangan untuk bertindak sebagai





mesej untuk orang lain mentafsirkan maksud mereka. Sementara itu cara mendekati, menggenggam dan menunjuk merupakan semua isyarat tangan secara spontan seperti mana para bayi mula menggunakan cara ini untuk menarik perhatian orang lain untuk memahami keperluan mereka, manakala menarik diri dan menolehkan kepala adalah contoh perhatian mereka pada stimulus orang lain (Seach, 2007).

Masalah lain yang berkaitan dengan komunikasi murid autisme adalah kesukaran dalam membuat peniruan. Padahal peniruan atau imitasi merupakan kemampuan asas yang harus dikuasai oleh murid. Peniruan ini berlaku dalam peniruan terhadap perkataan, suara, gerakan motor halus, gerakan motor kasar dan peniruan dalam konteks permainan sosial. Melakukan imitasi terhadap reka bentuk blok merupakan bahagian daripada kurikulum *Applied Behavior Analysis* (ABA) bagi murid autisme (Puspita, 2005).



Hal ini jelas menunjukkan bahawa kesukaran murid autisme dalam berkomunikasi berpengaruh pada kemampuannya untuk menyatakan maksud kepada orang lain. Tidak menjawab soalan dengan tepat bahkan tidak memberikan respon kepada orang lain menyebabkan percakapan dua hala jarang berlaku. Kesukaran untuk bercakap kepada orang lain tentunya berkaitan dengan kesukaran untuk menyatakan keinginan menyebabkan murid autisme menggunakan bahasa isyarat atau tubuh yang tidak difahami oleh orang lain atau bahkan akhirnya menggunakan tangisan atau mengamuk kerana keinginannya tidak terpenuhi. Kedua masalah ini menunjukkan bahawa kemahiran dalam melakukan peniruan samada peniruan terhadap perkataan, pergerakan halus mahupun kasar atau luapan emosi pun masih sangat kurang. Analisis ini mendorong pengkaji untuk melakukan sebuah telaah yang lebih dalam terhadap





langkah intervensi yang boleh dijalankan guna membantu murid autisme keluar dari masalah komunikasi yang menyebabkan hubungan sosial mereka pun menjadi terhad. Oleh kerana itu pengkaji merasa perlu melakukan sebuah upaya untuk membantu mengurangkan kesukaran murid autisme terutamanya dalam kemahiran interaksi sosial dan komunikasi melalui program yang tersusun baik.

Pemberian intervensi iaitu sebuah program yang dirancang khusus untuk penambahbaikan atau pemulihan memberi tumpuan dan berhasrat untuk mencegah berlakunya tingkah laku sasaran yang tidak sesuai. Program intervensi banyak memberi tumpuan kepada memperbaiki kehidupan murid dengan keperluan khas. Intervensi yang berdasarkan kemahiran sosial murid autisme juga boleh diamalkan di dalam kelas awal murid (Kroeger, Schultz, & Newsom, 2007).



Pelaksanaan intervensi dapat dijalankan di mana-mana seperti sekolah, rumah, pusat terapi dan sebagainya. Sekolah merupakan salah satu tempat yang penting bagi perkembangan murid autisme terutamanya dalam mendapatkan pengalaman sosial untuk meningkatkan kemahiran bertutur dan juga berinteraksi dengan orang lain. Akan tetapi, murid autisme tidak secara spontan terlibat dengan orang lain apalagi dalam aktiviti permainan. Dan tidak semua sekolah memberikan tumpuannya pada pemulihan murid autisme terutamanya dalam pemberdayaan guru secara optimum dalam pengajaran murid autisme. Oleh yang demikian, pengkaji tertarik untuk mengenal pasti aktiviti menarik yang boleh dijalankan dalam suasana sekolah dan melibatkan guru sebagai pemudahcara aktiviti tersebut untuk dapat menjalin kerjasama antara guru dan murid terutamanya dalam konteks belajar.





Dalam kajian yang dijalankan oleh Al-Shammari dan Yawkey (2008), tiga jenis program intervensi telah dipilih yang telah menunjukkan kebolehan untuk mengajar murid dengan keperluan khas dalam hal kemahiran sosial dan komunikasi. Program intervensi itu termasuk (a) memainkan latihan intervensi, yang merangkumi aktiviti-aktiviti di luar di mana guru mengarahkan dan membimbing aktiviti permainan murid, manakala semasa aktiviti di dalam, guru menjadi contoh dalam aktiviti permainan, (b) memainkan aktiviti intervensi pengayaan, seperti menyediakan prosedur penting termasuk pemerhatian permainan dan penglibatan di dalam intervensi permainan dan (c) strategi pembelajaran intervensi tingkah laku sosial, seperti yang diringkaskan dalam *Stop-Observe-Deliberate-Act* (SODA) yang berusaha melatih murid autisme untuk menggunakan *self-talk* dalam aktiviti permainan sosial.



Landreth (dalam Seach, 2007) juga menekankan kualiti asas yang wujud apabila murid terlibat dalam aktiviti-aktiviti yang menyokong keperluan pembangunan mereka. Dalam mengiktiraf kepentingan yang dimainkan dalam perkembangan ini yang menegaskan bahawa semua murid, tanpa mengira keupayaan, perlu bermain. Sesetengah murid akan terlibat dalam aktiviti-aktiviti dalam cara-cara lain yang difikirkan sesuai atau mempunyai nilai yang kurang, manakala sesetengah murid tidak perlu mencari orang lain untuk bermain dengan mereka.

Namun Seach (2007) menyebutkan bahawa murid yang diberi akses yang terhad kepada alat permainan, objek atau kontak fizikal, atau yang tidak mendapat perhatian yang mencukupi daripada orang lain, akan mencari jalan untuk menjadikan diri mereka sendiri seperti yang sering dirujuk sebagai tingkah laku diri merangsang atau reaktif, iaitu menggoyangkan badan, menjerit dan merobek atau menghancurkan





barang. Kejadian-kejadian ini adalah masalah besar kerana tingkah laku mereka boleh menjadi tidak normal dan menyebabkan mereka mendapatkan masalah lebih banyak dalam kehidupan sosialnya. Oleh kerana itu pengkaji berhasrat untuk menjalankan aktiviti permainan yang menarik bagi murid serta mengandungi unsur manfaat dalam hal membangun interaksi sosial, komunikasi dan mengurangkan kemungkinan murid autisme bertingkah laku negatif.

Permainan merupakan salah satu program intervensi yang kerap bagi menangani masalah interaksi sosial dan komunikasi bagi murid autisme. Permainan tanpa arahan membolehkan murid melatih diri secara spontan melalui penemuan sendiri dan penerokaan. Apabila pengalaman ini dikongsi dengan orang lain maka dapat mewujudkan potensi murid untuk menggunakan komunikasi secara lebih spontan. Dengan kurangnya arahan komunikasi daripada orang dewasa, murid mempunyai peluang untuk bertindak balas terhadap mainan dan objek dan juga rakan bermain dengan niat dan kebebasan yang lebih daripada yang mungkin berlaku sebelumnya. Dengan diberi masa untuk berfikir tentang permainan dan diberi peluang untuk tindakan yang dapat dilihat semula sama ada secara lisan atau melalui peniruan, kemahiran bertindak secara spontan dapat dipupuk secara lebih interaktif.

Beberapa pakar terapi permainan menunjukkan bahawa permainan reka bentuk blok dapat membantu meningkatkan kemahiran interaksi sosial dan komunikasi. Permainan reka bentuk blok memang merupakan media yang kerap digunakan dalam permainan murid. Salah satu jenis permainan reka bentuk blok yang cukup terkenal dan telah diuji dari masa ke semasa adalah blok kayu, yang juga sering disebut sebagai unit blok yang menjadi sumber keseronokan dan pembelajaran untuk murid dalam





permainan. Blok kayu kekal dipopularkan sejak beberapa dekad lalu kerana pengalaman yang unik dan memuaskan yang diberikan kepada murid. Permukaannya yang licin, nisbah matematik yang tepat dan kemungkinan binaan yang tidak berkesudahan membuat blok unit menarik untuk murid (Tunks, 2009).

Reka bentuk blok diperhatikan sangat kaya dengan penggunaan bahasa. Bahasa murid ini merangkumi tentang apa, mengapa dan bagaimana mereka membina. Pendek kata, bahasa yang diguna pakai oleh murid semasa permainan blok menerangkan tentang tindakan yang mereka lakukan (sedia ada), meramalkan idea atau jangkaan apa yang akan berlaku (masa depan) dan menggabungkan tentang apa yang telah dilakukan (pengalaman lalu) (Rogers & Russo, 2003).

Caldera, et al, (1999) telah menjalankan kajian ke atas 51 murid prasekolah dalam satu permainan bersama dengan tiada perbezaan jantina, kemahiran pemasangan struktur blok, bermain dengan bahan-bahan seni dan permainan murid secara bebas dan berstruktur dengan blok yang berkaitan dengan visualisasi ruang. Dapatan kajian menunjukkan bahawa murid autisme menunjukkan prestasi yang tinggi dalam aspek kemahiran visualisasi ruang dan penyelarasan visual-motor. Selain itu, mereka juga menunjukkan kreativiti atau kemampuan untuk memecahkan set dan menghasilkan penyelesaian yang menggunakan pelbagai bahan visual.

Tidak hanya pada murid normal, aktiviti reka bentuk blok kerap juga dimainkan dalam pengajaran murid autisme. Noor Huda (2001) telah menggunakan set lego duplo model 2833 yang berbentuk pelbagai blok berwarna dan objek di hutan melalui aktiviti peniruan. Kajian yang telah dijalankan pada lima orang murid berbeza





jantina menggunakan kaedah kajian kes dan pemerhatian. Tahapan pelaksanaan kajian ini adalah melalui tiga peringkat iaitu (a) Peringkat satu: pengkaji memerhati tahap reaksi murid autisme terhadap lego, (b) Peringkat dua: pengkaji mengukur tumpuan masa yang diambil untuk membentuk lego mengikut peniruan dan (c) peringkat tiga: pengkaji mengukur samada murid dapat menerapkan konsep KBKK. Dapatan kajian menunjukkan bahawa murid autisme dapat mengingat semula objek yang dibuat oleh guru dan menirunya serta dapat mengaplikasikan konsep KBKK asas sekiranya mereka didedahkan dengan pengalaman lampau yang menarik. Kajian ini menunjukkan bahawa teknik peniruan dan media pengajaran dan pembelajaran yang menarik dapat membantu murid autisme dalam menguasai konsep pembelajaran.

Selain itu kajian yang dijalankan oleh Brok & Barakova (2009) juga menyatakan permainan aktiviti reka bentuk blok dapat meningkatkan kemahiran dalam permainan kerjasama iaitu meniru dan bermain secara bertukar giliran dengan melibatkan murid autisme dan juga penjaga mereka. Satu set pelatihan telah dijalankan kepada para penjaga dengan melibatkan arahan lisan dan diikuti dengan peniruan daripada episod dalam pemodelan video. Aktiviti ini dikombinasikan dengan satu set peralatan blok interaktif dimana aktiviti peniruan dan bermain secara bertukar giliran akan dijalankan secara bersama antara murid autisme dan penjaga mereka.

Dapatan kajian yang menggunakan kaedah eksperimen ini menunjukkan bahawa awalnya murid autisme belajar untuk melakukan peniruan terhadap reka bentuk blok melalui tontonan video dan ketika mereka boleh menguasainya maka aktiviti bermain bertukar giliran dapat dilakukan dengan mudah bersama penjaga mereka dimana secara am nya itu jarang dapat dilakukan oleh murid autisme. Namun





dapatan kajian ini menunjukkan bahawa pencapaian ketiga-tiga responden dalam aktiviti bertukar giliran belum mencapai tahap maksimal disebabkan mungkin kerana faktor lain seperti bosan bermain dengan aturan yang sama secara berterusan. Dapatan ini menjadi pertimbangan pengkaji merasa perlu adanya ubah suai terhadap permainan reka bentuk blok supaya menjadi lebih menarik.

Aktiviti reka bentuk blok juga boleh meningkatkan kebolehan bahasa atau komunikasi melalui penyertaan interaksi dengan lawan main misalnya dengan kerjasama guru. Rogers & Russo (2003) menyatakan bahawa dengan melibatkan interaksi guru, bermain blok dapat menyediakan satu medium yang membolehkan murid untuk membina sains, teknologi, matematik dan pembelajaran bahasa dengan orang lain dalam persekitaran sosial. Dengan mempelajari bagaimana bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan masalah yang bermakna, murid dalam kajian ini seolah-olah mengamalkan kemahiran yang secara am boleh membantu mereka apabila pada suatu masa kemudian dalam persekolahan mereka, mereka dikehendaki untuk menyelesaikan masalah yang lebih abstrak.

Melalui penglibatan guru sebagai pemudahcara aktiviti reka bentuk blok tentunya boleh membantu murid autisme merasa seronok dalam mengikuti permainan ini. Selain itu, pemilihan guru sebagai lawan main juga melalui pertimbangan bahawa secara sifatnya murid autisme lebih berorientasi kepada orang dewasa berbanding dengan rakan sebaya.

Penyediaan permainan reka bentuk blok bagi murid autisme tidak sama dengan murid normal. Guru perlu menyediakan langkah-langkah yang konkrit dan mengikut





kebolehan murid dalam permainan tersebut. Merujuk pada kajian Huda (2001) dan Brok & Barakova (2009) penyediaan aktiviti reka bentuk blok hanya dijalankan mengikut arahan sederhana sementara bagi murid autisme penyediaan bahan pengajaran dan pembelajaran sebaiknya mengandungi keseluruhan elemen yang biasanya digunakan bagi murid autisme. Oleh kerana itu pengkaji memulakan pembacaan terhadap kaedah pengajaran Autisme dan didapati sebuah model ubahsuai perilaku ABA yang juga merangkumi kurikulum pengajaran yang berkesan bagi murid autisme.

Kaedah ABA dipelopori oleh Prof. Lovaas iaitu suatu pendekatan perilaku yang memiliki pengukuran yang terstruktur (menggunakan teknik yang jelas), terarah (menggunakan kurikulum yang jelas), dan juga terukur (hasil terapi dapat dilihat hasilnya menggunakan berbagai metod pengukuran). Tujuan utama kajian ialah untuk membentuk perilaku yang lebih dapat diterima oleh persekitaran sosial dan mengurangkan perilaku yang bermasalah (Loovas dalam Puspita, 2005).

Sebuah kajian pemberian intervensi pada murid autisme dengan menggunakan metod ABA telah dijalankan oleh Prof. Loovas (1987) dengan pasukan beliau di UCLA, Amerika Syarikat. Mereka meneliti 19 murid autisme selama lebih kurang dua tahun dalam bentuk kajian 40 jam Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) dengan kaedah satu guru-satu murid (*one-on-one teaching*) di rumah, di pesekitaran dan juga di sekolah. Kumpulan kawalan terdiri daripada 21 murid dengan intervensi yang berbeza. Kesemua murid diberikan terapi sebelum umur empat tahun dan kesemua murid mendapatkan diagnosis Autisme. Dapatan kajian menunjukkan bahawa semasa murid tersebut berumur enam tahun, didapati bahawa dari 19 responden kajian,





sembilan murid (47 peratus) boleh bersekolah di aliran perdana/normal, lapan murid lain (42 peratus) bersekolah di sekolah khas dan bakinya bersekolah di sekolah khusus bermasalah pembelajaran.

Kurikulum dalam pendekatan ABA mengandungi pelbagai keterampilan yang tidak secara automatik dikuasai oleh murid autisme seperti bermain, imitasi/meniru, pembelajaran bertutur, perkembangan ketrampilan konseptual dan kemampuan akademik serta keterampilan sosial. Dan realiti menunjukkan bahawa aktiviti reka bentuk blok merupakan salah satu bentuk aktiviti yang termasuk dalam kurikulum komunikasi ABA iaitu pada aspek imitasi.

Kurangnya modul permainan aktiviti reka bentuk blok mengikut kurikulum ABA yang merupakan salah satu kurikulum pengajaran yang berkesan bagi murid autisme menjadi alasan utama pengkaji mencadangkan suatu pembinaan modul yang lebih lengkap. Adanya pengukuran yang sistematis dan penyediaan hasil kajian yang boleh dijangkakan adalah perlu dilakukan untuk mengukur kesan dari intervensi yang dijalankan. Pencapaian dalam aspek kemahiran interaksi sosial dan komunikasi yang lebih baik menjadi sasaran kajian sehingga perlu pengkaji mengerahkan sedaya upaya untuk menjalankan modul aktiviti permainan reka bentuk blok yang lebih sesuai mengikut keperluan murid autisme.

Berdasarkan huraian di atas maka dapat disimpulkan bahawa masalah interaksi sosial dan komunikasi merupakan masalah utama murid autisme dan menjadi fokus kajian ini. Pemberian intervensi melalui permainan reka bentuk blok dicadangkan sebagai alternatif solusi yang diwujudkan dalam pembinaan modul permainan reka





bentuk blok menggunakan kaedah ABA. Peningkatan pencapaian murid autisme dalam aktiviti permainan reka bentuk blok diharapkan berlaku supaya dapat mewujudkan kemahiran interaksi sosial dan komunikasi murid autisme agar boleh bergaul secara sosial dengan orang-orang yang berada di persekitarannya.

1.2 Kerangka Teoritikal Kajian

Pembinaan modul aktiviti permainan reka bentuk blok bagi peningkatan kemahiran interaksi sosial dan komunikasi pada murid autisme seperti yang dirancang dalam kajian ini berpandukan pada teori pembelajaran tingkah laku iaitu perlakuan operan yang dipopularkan oleh B. F Skinner (1904-1990). Berikut adalah penjelasan terperinci mengenai konsep teori yang digunakan dalam kajian ini (Supratiknya,



1993):

1.3.1 Perlakuan Operan

Teori perlakuan operan ini merupakan teori belajar yang berumur paling muda dan masih sangat berpengaruh di kalangan para ahli psikologis masa kini. Pengasas teori ini bernama Burrhus Frederic Skinner (lahir tahun 1904), seorang penganut Behaviorisme yang dianggap kontroversi. Ciri khusus dari pandangan beliau adalah penekanan pada penelitian tentang respon-respon yang tidak harus dibangkitkan oleh stimulus (operan), tetapi yang sangat dipengaruhi oleh akibat-akibat dari respon-respon itu sendiri (pengukuhan). Keunikan teori ini juga adalah penumpuan Skinner





pada kajian tentang responden-responden individual, bukan pada kecenderungan-kecenderungan am atau kecenderungan kumpulan. Oleh itu, hakikat teori Skinner adalah teori belajar yang memandang bagaimana individu memiliki tingkah laku baru, menjadi lebih terampil dan menjadi lebih tabah. Kehidupan terus-menerus dihadapkan dengan situasi luaran yang baru dan organisma harus belajar bertindak balas terhadap situasi baru itu menggunakan respon lama atau melalui respon yang baru dipelajari.

Perlakuan operan menjelaskan bahawa tiap perilaku mengandung kesan dan akibat tersebut boleh diajar melalui pemberian pengukuh perilaku secara berkala. Rangkaian ABC yang disebut dalam Puspita (2005) merupakan bentuk yang paling umum digunakan dalam pendekatan ini, iaitu:

A- *Antecedent*: hal yang mendahului perilaku (stimulus atau arahan)

B- *Behavior*: perilaku yang terjadi sesudah antecedent diberikan (respons)

C- *Consequence*: akibat yang diterima sesudah perilaku terjadi (akibat)

1.3.2 Analisis Fungsional

Skinner memahami dan mengawal tingkah lalu menggunakan teknik analisis berfungsi tingkah laku, iaitu suatu analisis tingkah laku dalam bentuk hubungan sebab akibat, bagaimana suatu respon timbul mengikuti stimuli atau keadaan tertentu. Menurutnya analisis berfungsi akan menyingkap bahawa penyebab terjadinya tingkah laku sebahagian besar berada di persekitaran. Apabila penyebab atau stimulus yang





menjadi peristiwa yang mendahului suatu respon dapat dikawal, itu bererti telah dapat dilakukan tindak kawalan terhadap suatu respon.

1.3.3 Pengukuhan dan Perubahan Perilaku

Skinner (dalam Supratiknya, 1993) meyakini bahawa keperibadian dapat difahami dengan perkembangan tingkah laku dalam hubungannya yang terus menerus dengan lingkungannya. Cara yang berkesan untuk mengubah dan mengawal tingkah laku adalah dengan melakukan pengukuhan iaitu suatu strategi kegiatan yang membuat tingkah laku tertentu berpeluang untuk berlaku atau sebaliknya (berpeluang untuk tidak terjadi) pada masa yang akan datang. Konsep dasarnya sangat mudah iaitu bahawa semua tingkah laku dapat dikawal oleh kesan (kesan yang mengikuti) tingkah



Pengukuhan boleh bersifat positif dan juga negatif. Pengukuhan positif adalah peristiwa atau sesuatu yang membuat tingkah laku yang dikehendaki berpeluang untuk diulangi. Sebagai suatu stimulus, pengukuhan positif disenangi sehingga orang berusaha agar stimulus itu muncul. Sebaliknya, pengukuhan negatif adalah peristiwa atau sesuatu yang membuat tingkah laku yang dikehendaki, peluang tingkah laku itu untuk diulang lebih kecil. Sebagai suatu stimulus, penguat negatif tidak disenangi sehingga pengukuhan berterusan iaitu setiap kali muncul tingkah laku yang dikehendaki diberikan pengukuhan. Sekiranya pengukuhan dihentikan, tingkah laku yang dikehendaki itu dengan cepat mengalami ekstinsi dan hilang. Pemberian





pengukuh boleh diatur, tidak berterusan tetapi berselang-seli, berselang pada masa (interval) atau berdasarkan perbandingan (ratio).

1.3.4 Ubahsuai Perilaku dalam Susunan Eksperimen

Supratiknya (1993) menegaskan bahawa prinsip-prinsip Skinner diturunkan dari eksperimentasi yang tepat dan dia memperlihatkan penghargaannya yang lebih tinggi pada data yang dikawal dengan baik berbanding ahli-ahli teori yang sekelas dengan beliau. Dalam beberapa kajian beliau mengenai Jadual pengukuhan, Skinner persis melakukan hal ini dan menghasilkan penemuan-penemuan yang memiliki aturan dan pengkhususan. Skinner telah menunjukkan bahawa pola-pola (Jadual-Jadual) penguatan khusus menghasilkan satu ubahan-perubahan yang khas dan sangat mudah direplikasikan pada kelajuan dalam memberikan respon, baik dalam hal terus memberikan respon mahupun dalam hal penghapusannya.

Skinner berbeza secara ketara dari rata-rata psikologis eksperimental kerana perhatiannya terhadap responden individual. Hasil-hasil penelitiannya biasa dilaporkan dalam bentuk nota-nota individual. Perhatian pada sifat boleh dilakukan secara sendiri bagi setiap penemuan atau undang-undang jelas sangat bernilai dalam disiplin dimana penyelidik seringkali menumpukan perhatian pada data kumpulan untuk melihat, jika ada, apakah terdapat banyak responden individu yang tingkah laku mereka sesuai dengan generalisasi kumpulan.





Walaupun banyak ahli psikologis telah menumpukan perhatian pada respon-respon yang sebahagian besar muncul di bawah kawalan stimulus (misalnya, refleks-refleks), Skinner telah memutuskan untuk mengarahkan perhatiannya pada respon-respon yang dilakukan (*emitted*), bukan respon-respon yang ditimbulkan (*elicited*). Meminjam istilah Skinner, tekanan pada operan-operan dan bukan pada responden-responden, merupakan ciri khas lain dari pendekatannya dalam kajian tentang tingkah laku. Meskipun Skinner menekankan penelitian tentang individu-individu dan respon-respon sederhana, Skinner menganggap bahawa penemuan-penemuan dari kajian ini mempunyai generalisasi yang luas. Skinner yakin bahawa prinsip-prinsip umum yang sama tentang tingkah laku boleh diungkap tak mengambilkira individu, stimulus, respon dan pengukuhan mana yang dipilih oleh pengkaji untuk diteliti.



1.3.5 *Applied Behavior Analysis* (ABA) dalam Pendekatan Perlakuan Operan

Banyak dari prinsip-prinsip *Applied Behavior Analysis* (ABA) ini pernah digunakan oleh Lovaas dan rakan-rakan beliau dalam usaha mereka mengajar bahasa kepada murid autisme (Supratiknya, 1993). Kanak-kanak Autisme biasanya tidak berkomunikasi dalam apapun bentuk, dan kadang-kadang mereka memperlihatkan tingkah laku yang aneh serta yang merosakkan diri mereka sendiri. Lovaas menggunakan hukuman untuk menghilangkan tingkah laku yang merosakkan diri sendiri dan menggunakan prosedur-prosedur penghapusan untuk menghilangkan tingkah laku lain yang tidak diingini tetapi tidak begitu berbahaya.



Program latihan bahasa dalam metod Loovas yang pernah dijalankan berpangkal pada konsep-konsep pembentukan, pengukuhan, generalisasi dan diskriminasi. Prosedur-prosedur ini lambat dan membosankan, tetapi ketrampilan-ketrampilan berbahasa yang makin lama makin kompleks dapat diajarkan melalui cara ini. Program-program latihan seperti itu tidak bebas dari masalah-masalah dan terdapat pelbagai laporan susulan. Secara umumnya, murid yang tinggal bersama keluarga sendiri terus mengalami kemajuan, sedangkan mereka yang ditempatkan di pusat-pusat penjagaan kadang-kadang kembali ke tingkah laku autisme. Selain dari kesulitan-kesulitan ini, semua murid memperlihatkan kemajuan dalam bertingkah laku sebagai hasil dari latihan mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahawa pendekatan yang dijalankan dalam kaedah teori belajar yang terdiri atas kaedah analisis fungsional, pengukuhan dan pemberian arahan yang terstruktur dijalankan dalam suasana eksperimen telah dijadikan sebagai bahagian daripada menyusun modul permainan reka bentuk blok bagi membantu kemahiran interaksi sosial dan komunikasi murid autisme dalam kajian ini.

1.4 Kerangka Konseptual Kajian

Permasalahan interaksi sosial dan komunikasi yang menjadi masalah utama murid autisme dikaji secara mendalam. Kemahiran interaksi sosial akan dikaji dalam dua aspek iaitu kekerapan kontak mata dan aktiviti kemahiran bertukar giliran (*turn taking*). Manakala kemahiran komunikasi akan dikaji melalui aktiviti imitasi reka

bentuk blok, menjawab soalan dan membuat permintaan samada secara lisan mahupun bukan lisan.

Permainan reka bentuk blok secara ilmiah telah teruji dapat meningkatkan kemahiran kognitif, bahasa, psikomotor dan juga sosial samada pada murid normal mahupun pada murid autisme. Penyusunan modul permainan reka bentuk blok menggunakan kaedah ABA adalah sebuah upaya untuk menyediakan permainan reka bentuk blok yang sesuai dengan keperluan murid autisme sebab ABA adalah kaedah khusus yang terbukti berkesan bagi pengajaran murid autisme. Prinsip utama kaedah ABA seperti (a) pengukuhan, (b) *Discrete Trial Training* (DTT), (c) analisis tugasan dan (d) *prompting* digunapakai bagi penyusunan modul aktiviti permainan reka bentuk blok. Selain itu ternyata reka bentuk blok adalah salah satu bahagian daripada kurikulum ABA pada pengajaran kemahiran komunikasi sehingga kajian ini mencadangkan pembinaan modul yang lebih kompleks dan berbeza dengan modul permainan reka bentuk blok yang pernah dijalankan sebelumnya.

Proses pembinaan modul permainan reka bentuk blok dijalankan berdasarkan reka bentuk kajian tindakan dimana proses refleksi-tindakan-evaluasi terhadap modul yang dibina dilakukan berulang kali sehingga mendapatkan modul yang memiliki skor tinggi sesuai skor yang diperolehi daripada semakan pakar autisme. Modul yang telah layak digunapakai akhirnya diuji keberkesanannya terhadap peningkatan kemahiran interaksi sosial dan komunikasi murid autisme melalui kajian eksperimental jenis kajian kes tunggal. Rajah 1.1 akan menggambarkan kerangka konseptual kajian.



Rajah 1.1 Kerangka Konseptual Kajian. Rajah 1.1 ini menerangkan mengenai kaitan antara pencapaian aspek interaksi sosial dan komunikasi murid autisme melalui permainan reka bentuk blok.

1.5 Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini adalah untuk membina dan menjalankan modul permainan reka bentuk blok bagi membantu meningkatkan interaksi sosial dan kemahiran komunikasi murid autisme yang dirancang dengan mengikut teknik ABA.



1.5.1 Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah untuk:

1. Membina modul permainan reka bentuk blok bagi kemahiran interaksi sosial dan komunikasi murid autisme.
2. Mengkaji keberkesanan modul permainan reka bentuk blok bagi kemahiran interaksi sosial dan komunikasi murid autisme.

1.5.2 Soalan Kajian

Berdasarkan objektif yang dinyatakan di atas, soalan kajian adalah seperti berikut:

1. Bagaimanakah proses pembinaan modul permainan reka bentuk blok bagi kemahiran interaksi sosial dan komunikasi dalam kalangan murid autisme?
2. Apakah modul permainan reka bentuk blok yang telah dibina berkesan bagi kemahiran interaksi sosial dan komunikasi dalam kalangan murid autisme?

1.6 Kepentingan Kajian

Kajian ini adalah penting untuk dilakukan untuk dapat menyediakan sebuah modul aktiviti permainan reka bentuk blok dengan berpandukan pada metod ABA dan dijalankan bagi sesi bermain di bilik darjah. Selain itu, adalah penting untuk melihat secara langsung keberkesanan aktiviti permainan reka bentuk blok bagi meningkatkan





kemahiran interaksi sosial dan komunikasi di kalangan murid autisme dalam suasana bilik darjah.

Pentingnya kajian ini dijalankan kerana akan memberikan impak positif pada banyak pihak, iaitu:

1. Bagi murid autisme dimana akan menjadi suatu alternatif permainan yang berfungsi membantu meningkatkan kemahiran interaksi sosial dan komunikasi.
2. Bagi guru supaya dapat menggunakan modul permainan reka bentuk ini sebagai sebahagian daripada kurikulum dalam sesi bermain bebas sebagai alternatif terapi untuk membantu meningkatkan kualiti komunikasi murid autisme di sekolah dengan guru, rakan sebaya mahupun dengan semua orang yang terlibat dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran.
3. Bagi pentadbir yang dapat mempopularkan metod ABA sebagai dasar pembuatan kurikulum bagi murid-murid khas di sekolah terutamanya dalam menangani masalah murid autisme.
4. Bagi ibu bapa atau ahli keluarga agar dapat menggunakan modul permainan ini sebagai sebahagian daripada cara untuk meningkatkan kualiti hubungan anak dengan ahli keluarga melalui aktiviti bermain reka bentuk blok secara bersama-sama.





1.7 Batasan Kajian

Kajian ini terbatas pada penggunaan modul permainan reka bentuk blok dengan berpanduan pendekatan ABA bagi membantu kemahiran interaksi sosial dan komunikasi murid autisme. Kemahiran interaksi sosial diukur pada aspek kekerapan kontak mata dan aktiviti kemahiran bertukar giliran semasa menyusun menara blok bersama guru. Sementara itu, kemahiran komunikasi diukur melalui aktiviti imitasi reka bentuk blok, menjawab soalan dan membuat permintaan baik secara lisan mahupun bukan lisan.

Peserta yang telah terlibat dalam kajian ini adalah tiga murid autisme dengan ciri-ciri *representative* meliputi (a) positif didiagnosis sebagai murid autisme, (b) berumur empat sehingga lapan tahun, (c) termasuk dalam tahap *Low Functioning Autisme* (bukan Asperger), (d) memiliki kemampuan kurang dalam aspek interaksi sosial dan komunikasi dan (e) mendapat kelulusan lisan daripada pihak sekolah serta kebenaran ibu bapa yang dibuktikan dengan borang persetujuan yang telah diisi oleh ibu bapa dan guru (rujuk Lampiran C dan Lampiran D). Selain itu mereka adalah bercirikan *stability* iaitu mudah dijumpai, kehadiran baik di sekolah serta *available* yang bermakna tiada rancangan untuk meninggalkan tempat kajian selama kajian dijalankan. Kajian telah dijalankan di sebuah sekolah yang memiliki program pendidikan khas bermasalah pembelajaran di kota Banda Aceh, Indonesia.

Sehubungan dengan ini, reka bentuk kajian kaedah campuran telah dijalankan iaitu melibatkan kajian tindakan dalam penyusunan modul permainan reka bentuk blok serta kajian kes tunggal dalam menguji keberkesanan modul permainan reka





bentuk blok bagi meningkatkan kemahiran interaksi sosial dan komunikasi murid autisme dalam kajian ini. Permainan reka bentuk blok dijalankan dalam empat fasa pengumpulan data iaitu Fasa Asas, Intervensi, Generalisasi dan Susulan. Pengkaji menjadi pemerhati dalam kajian dan menggunakan rakaman video serta alat tulis untuk merakam proses kajian. Alat permainan reka bentuk blok yang akan digunakan adalah satu set blok dengan bahan plastik yang terdiri daripada pelbagai warna dan juga terdapat blok berbentuk roda (rujuk Lampiran E). Set blok jenis ini dipilih dengan pertimbangan bahawa set ini (a) diperbuat daripada bahan plastik kerana selamat untuk digunakan oleh murid autisme terutamanya jika terjadi kondisi mengamuk atau tidak terkawal supaya tidak mencederai sesiapa, (b) mempunyai pelbagai warna sebab soalan mengenai warna dan jumlah merupakan sebahagian daripada kajian dan (c) terdapatnya blok berbentuk roda sebab dalam permainan terdapat reka bentuk kereta, lori dan kereta api sebagai jenis kenderaan yang kerap dijumpai oleh murid. Selanjutnya dapatan kajian adalah berbentuk modul pelaksanaan permainan reka bentuk blok yang telah disusun oleh pengkaji yang berpedomankan pendekatan ABA. Kemudian modul permainan reka bentuk blok (rujuk Lampiran F) telah dijalankan dalam aktiviti permainan sebanyak empat fasa di mana dapatan kajian kemudian diterangkan dalam graf garisan serta dianalisis secara naratif.

1.8 Definisi Operasional Kajian

Definisi dan konsep operasional kajian mencakupi definisi dari semua pemboleh ubah yang dikaji dalam kajian ini. Pemboleh ubah yang dimaksudkan adalah:



1.8.1 Modul Permainan Reka Bentuk Blok

Dalam konteks kajian ini modul yang diguna pakai adalah modul yang telah dibina mengandungi elemen pengamalan aktiviti permainan reka bentuk blok yang telah dibina mengikut Model Hendricks (2009) iaitu melalui proses Refleksi-Tindakan-Evaluasi yang berulang sebanyak dua kali kitaran. Modul permainan reka bentuk blok ini terdiri atas empat fasa iaitu Fasa Asas, Fasa Intervensi, Fasa Generalisasi dan Fasa Susulan. Masing-masing fasa terdiri daripada Rancangan Pengajaran Harian (RPH). Perbezaan dalam menjalankan setiap fasa adalah terletak pada perbezaan objektif pengajaran, pemberian bantuan serta pengukuh daripada guru. Pencapaian setiap murid dirakamkan dalam borang penilaian pencapaian murid yang sedia ada.

Dalam konteks kajian ini, autisme dimaksudkan sebagai masalah perkembangan yang terutamanya dalam masalah interaksi sosial, komunikasi dan perilaku berulang. Tiga orang murid autisme dilibatkan sebagai responden kajian dan dipilih secara rawak memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

1.8.3 Interaksi Sosial Murid Autisme

Dalam konteks kajian ini masalah interaksi sosial yang dimiliki oleh murid autisme adalah difokuskan pada aspek kekerapan kontak mata dan kemahiran bertukar giliran.



Kekerapan kontak mata diukur melalui dua jenis iaitu kekerapan kontak mata pada guru dan kekerapan kontak mata pada objek. Kekerapan kontak mata dimaksudkan ketika murid melihat secara fokus pada guru dan objek permainan/blok yang tengah dibina. Pengukuran kekerapan kontak mata dilakukan menggunakan pengiraan interval iaitu setiap lima minit selama kajian berlangsung. Sementara itu kemahiran bertukar giliran dijalankan melalui aktiviti permainan menyusun menara blok antara guru dengan murid secara bergantian.

1.8.4 Kemahiran Komunikasi Murid Autisme

Dalam konteks kajian ini kemahiran komunikasi murid autisme dilihat sebagai kekurangan dalam melakukan komunikasi secara lisan mahupun bukan lisan. Kemahiran komunikasi diukur melalui aktiviti imitasi reka bentuk blok, menjawab soalan dan membuat permintaan secara lisan dan bukan lisan.

1.8.5 *Applied Behavior Analysis* (ABA)

Dalam konteks kajian ini kaedah ABA akan digunapakai sebagai panduan menyusun modul permainan reka bentuk blok. Beberapa prinsip dalam metod ABA termasuk prinsip pengukuhan, *Discrete Trial Teaching* (DTT), analisis tugas, pemberian bantuan serta pengukuhan dijalankan dalam setiap fasa permainan.





1.9 Kesimpulan

Berdasarkan huraian di atas dapat disimpulkan bahawa intervensi bagi murid autisme adalah penting terutamanya untuk meningkatkan ketersediaan kemahiran dalam aspek interaksi sosial dan komunikasi. Kajian ini bertujuan untuk membina modul permainan dengan reka bentuk blok dan mengenal pasti keberkesanan modul permainan reka bentuk blok bagi kemahiran interaksi sosial dan komunikasi dengan mengikut langkah yang berpandukan metod ABA. Kajian ini adalah penting bagi ibu bapa, guru-guru atau pakar terapi di sekolah dalam menjadikan reka bentuk blok sebagai sebahagian daripada kurikulum. Ibu bapa juga boleh menjalankan permainan ini di rumah untuk memperbaiki hubungan antara ahli keluarga dengan murid autisme. Selain itu, permainan ini boleh memberi manfaat yang positif untuk murid-murid autisme dalam membantu meningkatkan kemahiran dalam aspek-aspek sosial supaya boleh hidup bersama-sama dengan orang lain yang normal.

