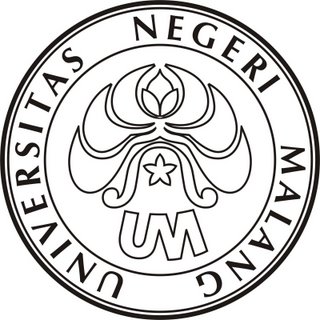
****

**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN ANAK AUTIS DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN EKSPLORATIF**

**BIDANG KEGIATAN**

**PKM-GT**

Diusulkan oleh:

Rebkly Kurnia 207121405650 / 2007

Lilik Andriani 207121405646 / 2007

**UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

**MALANG**

**2010**

**LEMBAR PENGESAHAN USULAN PKM-GT**

Pengembangan Metode Pembelajaran

Anak Autis Menggunakan Pendekatan

Eksploratif

1. Judul Kegiatan :
2. Bidang Kegiatan : ( ) PKM-AI ( √) PKM-GT
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
   1. Nama Lengkap : Rebkly Kurnia
   2. NIM : 207121405650
   3. Tahun angkatan : 2007
   4. Jurusan : Teknologi Pendidikan
   5. Universitas : Universitas Negeri Malang

Jln Panglima Jendral Soedirman V no 20 Tulungagung

* 1. Alamat Rumah :
  2. No. Telp : 085735193014
  3. Alamat email : kokomoro\_99@yahoo.co.id

1. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 2 orang
2. Dosen Pendamping
   1. Nama Lengkap dan Gelar : Henry Praherdhiono, S.Si, M.Pd
   2. NIP : 197713012005011001
   3. Alamat Rumah dan No Tel./Hp : Jl. Anjasmoro IIIb RT3 RW3

Turirejo Lawang

* 1. Telp : 0341 7784866

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Menyetujui |  |  | Malang, 12 Maret 2010 |
| Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan |  |  | Ketua Pelaksana Kegiatan |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| ( Prof. Dr. H.Punaji Setyosari,M.Edu) |  |  | ( Rebkly Kurnia) |
| NIP.195906151986011001 |  |  | NIM. 207121405650 |
|  |  |  |  |
| Pembantu Rektor Bidang Kemahasiswaan |  |  | Dosen Pendamping |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| ( Drs. Kadim Masjkur,M.Pd) |  |  | ( Henry Praherdhiono, S.Si, M.Pd) |
| NIP.192541121619811021001 |  |  | NIP. 197713012005011001 |

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah melimpahkan rahmat kepada umat-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan Program Kreativitas Mahasiswa – Gagasan Tertulis (PKM-GT) ini dilakukan untuk melakukan suatu gagsan tertulis yang unik, kreatif dan bermanfaat sehingga dapat memberikan solusi dari masalah yang terkait dalam kegiatan pembelajaran.

Atas dorongan dan bimbingan selama penulisan Program Kreativitas Mahasiswa – Gagasan Tertulis (PKM-GT), kami ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H Punaji Setyosari M.Edu, selaku ketua Jurusan Teknologi Pendidikan
2. Bapak Henry Praherdhiono, S.Si, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Program Kreativitas Mahasiswa – Gagasan Tertulis (PKM-GT)
3. Rekan-rekan dan semua pihak yang telah membantu terselesainya karya tulis.

Harapan penulis dalam Program Kreativitas Mahasiswa ini dapat bermanfaat bagi para mahasiswa dan masyarakat umum. Kritik dan saran-saran yang membangun sangat kami harapkan agar lebih memperbaiki kandungan isi Program Kreativitas Mahasiswa ini.

Malang, 12 Maret 2010

Penulis

**DAFTAR ISI**

**Halaman Judul**  i

**Lembar Pengesahan** ii

**Kata Pengantar** iii

**Daftar Isi**  iv

**RINGKASAN** 1

**PENDAHULUAN**

Latar Belakang 2

Tujuan dan manfaat 3

**GAGASAN**

Definisi Autis dan Pendekatan Floor Time 3

Solusi yang Ditawarkan 5

Pihak yang Dipertimbangkan dapat Membantu Pengimplementasian 6

Langkah-langkah Stategis Implementasi 6

**KESIMPULAN**

Gagasan yang Diajukan 7

Teknik Implementasi yang akan Dilalukan 7

Prediksi Hasil yang akan Diperoleh 8

Daftar Pustaka 9

Daftar Riwayat Hidup 10

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN ANAK AUTIS DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN EKSPLORATIF**

Rebkly Kurnia, Lilik Andriani, Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang

**RINGKASAN**

*Program Kreativitas Mahasiswa-Gagasan Tertulis (PKM-GT) ini berjudul “Pengembangan Metode Pembelajaran Anak Autis Menggunakan Pendekatan Eksploratif”. Ide tentang pendekatan Floor Time dengan metode pembelajaran untuk anak autis saat ini memerlukan inovasi agar dapat mengembangkan pada ranah kognitif yang didasarkan pada emosional dan hubungan sosialnya. Dalam pengembangan metode pembelajaran dengan pendekatan eksploratif memiliki beberapa tujuan yaitu merancang dan menerapkan metode dengan pendekatan Floor Time kedalam pembelajaran anak autis.*

*Autis adalah suatu kondisi mengenai seseorang sejak lahir ataupun saat masa* [*balita*](file:///\\wiki\Balita) *yang membuat dirinya tidak dapat membentuk hubungan* [*sosial*](file:///\\wiki\Sosial) *atau* [*komunikasi*](file:///\\wiki\Komunikasi) *yang* [*normal*](file:///\\w\index.php?title=Normal&action=edit&redlink=1)*. Floor Time merupakan pendekatan interaktif yang berlandaskan kekuatan relasi dan struktur keluarga, dan mempergunakan relasi yang sistematik untuk membantu anak melalui tahapan perkembangan emosi. Dalam penerapan pendekatan Floor Time terdapat tahapan yang harus dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran diantaranya Tahapan perencanaan meliputi persiapan sarana dan prasarana penelitian serta menentukan indikator kinerja.Tahapan pelaksanaan tindakan meliputi melakukan penerapan metode pendekatan Floor Time pada anak autis di sekolah autis.*

*Pendekatan Floor Time dimaksudkan untuk (1) membantu anak tetap terlibat dengan lingkungannya dan nyaman atas kehadiran orang lain, (2) membantu anak belajar membuka dan menutup siklus komunikasi, dimulai dari yang bersifat gestural dan selanjutnya akan berkembang menjadi lebih kompleks, mengerti dan mengekspresikan keinginan, harapan, perasaan, dan kemudian komunikasi yang bersifat problem solving. (3) mendukung pengekspresian dan penggunaan perasaan dan ide-ide baik melalui kata-kata dengan bermain drama, (4) membantu anak mengkaitkan ide dan perasaan sehingga mencapai pemahaman tentang dunia yang logis dan saling terkait.*

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang Masalah**

Perilaku pada anak dengan autis merupakan hal penting, namun persoalan-persoalan mendasar yang ditemui di Indonesia menjadi sangat krusial untuk ditangani terlebih dahulu. Beberapa fakta yang dianggap relevan dengan masalah autis di Indonesia diantaranya adalah: (1) Belum adanya petunjuk penanganan yang sesuai di Indonesia sebab tidak cukup hanya mengimplementasikan petunjuk penanganan dari luar yang penerapannya tidak selalu sesuai dengan kultur kehidupan anak-anak Indonesia, (2) Masih banyak kasus-kasus autis yang tidak di [deteksi](file:///\\w\index.php?title=Deteksi&action=edit&redlink=1) secara [dini](file:///\\w\index.php?title=Dini&action=edit&redlink=1) sehingga ketika anak menjadi semakin besar, maka semakin kompleks pula persoalan yang dihadapi orang tua. (3) Para ahli yang mampu mendiagnosa autis, informasi mengenai gangguan dan karakteristik autis serta lembaga-lembaga formal yang memberikan layanan pendidikan bagi anak dengan autis belum tersebar secara merata di seluruh wilayah di Indonesia. (4) Permasalahan akhir yang juga penting adalah sedikit pengetahuan baik secara klinis maupun praktis yang didukung dengan adanya validitas data secara empirik ([*Empirically Validated Treatments/EVT*](file:///\\w\index.php?title=Empirically_Validated_Treatments/EVT&action=edit&redlink=1)) dari penanganan-penanganan masalah autis di Indonesia. Studi dan penelitian autis selain membutuhkan dana yang besar juga harus didukung oleh validitas data empirik, namun secara etis tentunya tidak ada orang tua yang menginginkan anak mereka menjadi percobaan dari suatu metodologi tertentu. Kepastian dan jaminan bagi proses pendidikan anak merupakan pertimbangan utama bagi orang tua dalam memilih salah satu metode pendekatan yang sesuai bagi anak mereka sehingga bila keraguan ini dapat dijawab melalui data ilmiah maka semakin terbuka informasi bagi masyarakat luas mengenai pengetahuan-pengetahuan baik yang bersifat klinis maupun praktis dalam proses penanganan masalah autis di Indonesia.

Autis dapat terjadi pada masyarakat dari berbagai kalangan, baik dari kalangan sosio-ekonomi mapan maupun masyarakat yang kurang mampu, dari semua etnis. Autis adalah suatu gangguan perkembangan yang kompleks menyangkut komunikasi, interaksi sosial dan aktivitas imajinasi. Gejalanya mulai tampak sejak lahir ataupun saat masa [balita](file:///\\wiki\Balita). Penderita autis seolah-olah hidup dalam dunianya sendiri. Istilah autis baru diperkenalkan sejak tahun 1913 oleh Leo Kanner, Sekalipun kelainan itu sudah ada sejak berabad-abad yang lampau. Autis bukan suatu gejala penyakit tetapi berupa sindroma (kumpulan gejala) dimana terjadi penyimpangan perkembangan sosial, kemampuan berbahasa, dan kepedulian terhadap sekitar, sehingga anak autis seperti hidup dalam dunianya sendiri. Oleh sebab itu diperlukan metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kognitif yang didasarkan pada emosi dan hubungan sosial sehingga memberikan stimulasi cara berpikir dalam melakukan tindakan atau mengungkapkan hasil pemikirannya sehingga timbul keinginan mempelajari sesuatu.

Ada beberapa pendekatan pembelajaran bagi penderita autis, pendekatan pembelajaran tersebut didapat melalui pendidikan formal dan pendidikan informal, diantaranya dengan menggunakan pendekatan Floor Time. Prinsip utama Floor Time adalah mencoba memanfaatkan setiap kesempatan yang muncul untuk berinteraksi dengan cara yang disesuaikan dengan tahap perkembangan emosinya. Interaksi tersebut diharapkan bermula dari inisiatif anak, anak dianggap sebagai pemimpin dan kita mengikuti minatnya. Bila anak berminat dan termotivasi untuk melakukan sesuatu itu berarti memanfaatkan emosi sebagai titik awal interaksi yang kemudian akan diperluas dan dikembangkan sedapat mungkin sehingga menjadi lebih bermakna.

**TUJUAN DAN MANFAAT**

**Tujuan**

1. Untuk merancang pembelajaran anak autis dalam meningkatkan keterampilan kognitif yang didasarkan pada emosi dan hubungan sosial.
2. Untuk menerapkan teknik pendekatan Floor Time dalam kegiatan pembelajaran bagi anak autis

**Manfaat**

1. Anak autis dapat meningkatkan hubungan sosial dan berkomunikasi dengan menggunakan metode pembelajaran Floor Time.
2. Sekolah autis dapat menggunakan pendekatan Floor Time dalam menerapkan metode pembelajaran.

**GAGASAN**

Autis adalah suatu kondisi mengenai seseorang sejak lahir ataupun saat masa [balita](file:///\\wiki\Balita), Yang membuat dirinya tidak dapat membentuk hubungan [sosial](file:///\\wiki\Sosial) atau [komunikasi](file:///\\wiki\Komunikasi) yang [normal](file:///\\w\index.php?title=Normal&action=edit&redlink=1). Akibatnya anak tersebut terisolasi dari manusia lain dan masuk dalam dunia repetitif, aktivitas dan minat yang [obsesif](file:///\\w\index.php?title=Obsesif&action=edit&redlink=1). Terdapat [karakteristik](file:///\\w\index.php?title=Karakteristik&action=edit&redlink=1) anak autis adalah adanya 6 gangguan dalam bidang:

* Interaksi sosial,
* Komunikasi (bahasa dan bicara),
* [Perilaku-emosi](file:///\\w\index.php?title=Perilaku-emosi&action=edit&redlink=1),
* [Pola bermain](file:///\\w\index.php?title=Pola_bermain&action=edit&redlink=1),
* Gangguan [sensorik](file:///\\w\index.php?title=Sensorik&action=edit&redlink=1) dan [motorik](file:///\\w\index.php?title=Motorik&action=edit&redlink=1),
* Perkembangan terlambat atau tidak normal.

Gejala autis dapat sangat ringan (*mild*), sedang (*moderate*) hingga parah (*severe*), sehingga masyarakat mungkin tidak menyadari seluruh gejalanya. Dikatakan oleh para ahli bahwa anak-anak dengan autis dengan tingkat [intelegensi](file:///\\w\index.php?title=Intelegensi&action=edit&redlink=1) dan [kognitif](file:///\\wiki\Kognitif) yang rendah, tidak berbicara ([nonverbal](file:///\\w\index.php?title=Nonverbal&action=edit&redlink=1)), memiliki perilaku menyakiti diri sendiri, serta menunjukkan sangat terbatasnya minat dan rutinitas yang dilakukan maka mereka diklasifikasikan sebagai [*low functioning autis*](file:///\\w\index.php?title=Low_functioning_autism&action=edit&redlink=1)*.* Sementara mereka yang menunjukkan fungsi kognitif dan intelegensi yang tinggi, mampu menggunakan bahasa dan bicaranya secara efektif serta menunjukkan kemampuan mengikuti rutinitas yang umum diklasifikasikan sebagai [*high functioning autis*](file:///\\w\index.php?title=High_functioning_autism&action=edit&redlink=1)*.* Anak dengan autis dapat tampak normal di tahun pertama maupun tahun kedua dalam kehidupannya. Para orang tua seringkali menyadari adanya keterlambatan kemampuan berbahasa dan cara-cara tertentu yang berbeda ketika bermain serta berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak tersebut mungkin dapat menjadi sangat sensitif atau bahkan tidak responsif terhadap rangsangan-rangasangan dari [kelima panca inderanya](file:///\\wiki\Panca_Indera) (pendengaran, sentuhan, penciuman, rasa dan penglihatan). Perilaku-perilaku repetitif (mengepak-kepakan tangan atau jari, menggoyang-goyangkan badan dan mengulang-ulang kata) serta perilakunya menjadi lebih agresif (baik kepada diri sendiri maupun orang lain) atau sangat pasif. Beberapa hal lain yang juga melekat pada para penderita autis adalah respon-respon yang tidak wajar terhadap [informasi](file:///\\wiki\Informasi) sensoris yang mereka terima, misalnya; suara-suara bising, cahaya, permukaan atau tekstur dari suatu bahan tertentu dan pilihan rasa tertentu pada makanan yang menjadi kesukaan mereka.

Beberapa karakteristik yang dapat diamati dari para penderita autis baik dengan kondisi yang paling ringan hingga yang paling berat diantaranya :

1. Hambatan dalam komunikasi, misal: berbicara dan memahami bahasa.
2. Kesulitan dalam berhubungan dengan orang lain atau obyek di sekitarnya serta menghubungkan peristiwa-peristiwa yang terjadi.
3. Bermain dengan mainan atau benda-benda lain secara tidak wajar.
4. Sulit menerima perubahan pada rutinitas dan lingkungan yang dikenali.
5. Gerakkan tubuh yang berulang-ulang atau adanya pola-pola perilaku yang tertentu

Para penderita autis sangat beragam, baik dalam kemampuan yang dimiliki, tingkat intelegensi, dan bahkan perilakunya. Beberapa diantaranya ada yang tidak berbicara sedangkan beberapa lainnya mungkin terbatas bahasanya sehingga sering ditemukan mengulang-ulang kata atau kalimat. Mereka yang memiliki kemampuan bahasa yang tinggi umumnya menggunakan tema-tema yang terbatas dan sulit memahami konsep-konsep yang abstrak. Dengan demikian, selalu terdapat individualitas yang unik dari individu-individu penderitanya.

Dengan masalah tersebut diperlukan metode pembelajaran yang sesuai untuk anak autis sebab metode adalah persedur pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian tujuan. Floor Time adalah salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran untuk anak autis.

**Solusi yang Pernah Ditawarkan**

Untuk meningkatkan proses pembelajaran untuk anak autis diperulukan metode yang sesuai yaitu dengan menggunakan pendekatan Floor Time. Floor Time yang secara harafiah diterjemahkan sebagai waktu di lantai, diperkenalkan oleh Stanley I. Greenspan dan Serena Wieder, sebagai pendekatan interaktif yang berlandaskan kekuatan relasi dan struktur keluarga, dan mempergunakan relasi yang sistematik untuk membantu anak melalui tahapan perkembangan emosi.   
Floor Time merupakan kolaborasi usaha dari orang tua dengan para profesional (dokter, psikolog, terapis okupasi, terapis bicara-bahasa, serta guru). Para profesional membantu orang tua menganalisa, memberi umpan balik dan ide bagaimana orang tua melakukannya.Seperti dijelaskan sebelumnya, tahapan perkembangan emosi harus dilalui seorang anak untuk mencapai kemampuan komunikasi, berpikir dan membentuk konsep diri. Beberapa tujuan Floor Time adalah:

1. Membantu anak tetap terlibat dengan lingkungannya dan nyaman atas kehadiran orang lain.
2. Membantu anak belajar membuka dan menutup dalam proses komunikasi, dimulai dari yang bersifat sederhana dan selanjutnya akan berkembang menjadi lebih kompleks, mengerti dan mengekspresikan keinginan, harapan, perasaan, dan kemudian komunikasi yang bersifat *problem solving*.
3. Mendukung dalam mengepresikan dan menggunakan perasaan dan ide-ide melalui kata-kata dengan bermain drama
4. Membantu anak mengkaitkan ide dan perasaan sehingga mencapai pemahaman tentang dunia yang logis dan saling terkait.

Selain pendidikan formal, pendidikan informal adalah pendidikan atau pembelajaran yang diberikan secara khusus oleh orang tua sebagai dasar awal dan sangat penting bagi anak yang menderita autis. Pendidikan tersebut dapat berupa terapi-terapi khusus.Sebelum mengikuti pendidikan formal (sekolah), anak autis dapat dilatih melalui terapi sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak tersebut antara lain:

1. Terapi Wicara: Untuk melancarkan otot-otot mulut agar dapat berbicara lebih baik.
2. Terapi Okupasi : untuk melatih motorik halus anak.
3. Terapi Bermain : untuk melatih mengajarkan anak melalui belajar sambil bermain.
4. Terapi medikamentosa (*drug therapy*) : untuk menenangkan anak melalui pemberian obat-obatan oleh dokter yang berwenang.
5. Terapi melalui makan (*diet therapy*) : untuk mencegah atau mengurangi tingkat gangguan autis.
6. *Sensory Integration therapy* : untuk melatih kepekaan dan kordinasi daya indra anak autis (pendengaran, penglihatan, perabaan).
7. *Auditory Integration Therapy* : untuk melatih kepekaan pendengaran anak lebih sempurna.
8. *Biomedical therapy* : untuk perbaikan dan kebugaran kondisi tubuh agar terlepas dari faktor-faktor yang merusak (dari keracunan logam berat, efek casomorphine dan gliadorphine, allergen, dan sebagainya).
9. *Hydro Therapy* : membantu anak autis untuk melepaskan energi yang berlebihan pada diri anak melalui aktifitas di air.
10. Terapi Musik : untuk melatih auditori anak, menekan emosi, melatih kontak mata dan konsentrasi.

Peran serta orang tua sangatlah diperlukan disini, dan hendaknya perlakuan dan kasih sayang orang tua akan memberikan efek yang sangat baik bagi perkembangan mental anak. Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan potensi anak secara menyeluruh sangat penting. Dibutuhkan usaha untuk mencoba berbagai cara dalam menggali potensi anak dan mengembangkannya secara optimal.

**Pihak-Pihak yang Dipertimbangkan dapat Membantu Pengimplementasian**

Beberapa pihak yang terkait untuk meningkatkan metode pembelajaran menggunakan Floor Time bagi anak autis diantaranya adalah peran aktif orangtua, guru pembimbing, kepala sekolah, psikolog atau dokter dan masyarakat sekitar, sehingga proses atau tahapan untuk meningkatkan keterampilan kognitif yang didasarkan dari segi emosi dan hubungan sosial pada anak autis dapat terlaksana dengan baik dan berhasil.

**Langkah-langkah Stategis Implementasi Gagasan**

Langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan pengamatan diantaranya adalah:

1. Tahapan perencanaan meliputi persiapan sarana dan prasarana serta menentukan indikator kinerja.
2. Tahapan pelaksanaan tindakan meliputi melakukan penerapan metode pendekatan Floor Time pada anak autis di sekolah autis.
3. Tahapan pengamatan meliputi pengumpulan data berupa nilai evaluasi anak autis setelah mendapatkan tindakan, menganalisa data, melakukan wawancara kepada guru pendamping atau terapis

**KESIMPULAN**

**Gagasan yang Diajukan**

Dalam suatu pembelajaran, metode sangat diperlukan karena metode pembelajaran merupakan jabaran dari pendekatan. Satu pendekatan dapat dijabarkan kedalam berbagai metode pembelajaran. Metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian tujuan. Dalam hal ini pendekatan Floor Time bertujuan untuk

1. Membantu anak tetap terlibat dengan lingkungannya dan nyaman atas kehadiran orang lain.
2. Membantu anak belajar membuka dan menutup dalam proses komunikasi, dimulai dari yang bersifat sederhana dan selanjutnya akan berkembang menjadi lebih kompleks, mengerti dan mengekspresikan keinginan, harapan, perasaan, dan kemudian komunikasi yang bersifat *problem solving*.
3. Mendukung dalam menngekspresian dan menggunakan perasaan dan ide-ide melalui kata-kata dengan bermain drama.
4. Membantu anak mengkaitkan ide dan perasaan sehingga mencapai pemahaman tentang dunia yang logis dan saling terkait.

**Teknik Implementasi yang akan Dilakukan**

Berikut ini teknik implementasi pada pendekatan Floor Time pada anak autis diantaranya :

1. Guru bergabung dengan aktifitas yang dilakukan anak. Hal ini lebih baik daripada mencoba memperkenalkan ide-ide baru dan memotong atau menghentikan minatnya.
2. Menciptakan lingkungan yang merangsang dan memancing anak lebih eksploratif, dengan meletakkan mainan-mainan dan benda-benda yang menarik di mana-mana, mengajak anak mengeksplorasinya bersama. memberikan sesuatu yang tidak seperti biasanya, tidak pada tempatnya, tidak sesuai dengan kebiasaannya. Misalnya memberi rintangan bila ia ingin mengambil sesuatu, guru dengan sengaja memberikan mainan atau makanan yang salah atau tidak sesuai keinginannya.
3. Menganggap semua tingkah laku anak bertujuan dan bermakna. Memberikan respon yang beragam untuk memberikan makna baru seolah-olah ia memang melakukan hal tersebut. Misalnya ia membuang atau melempar mainan, menangkapnya dengan ekspresif seolah-olah mengajak bermain lempar-tangkap. Memberikan perhatian dan respon pada apapun yang dimulai atau ditirukan oleh anak.
4. Guru berusaha untuk lebih ekspresif, baik dalam mimik wajah, intonasi suara maupun bahasa tubuh. Terutama untuk memberikan penekanan emosi terhadap apa yang dikatakan atau dilakukan. Berusaha menarik perhatian anak dengan ucapan-ucapan pendek seperti "oh-oh", "wah", "aduh".
5. Memposisikan diri di hadapan anak, mata sejajar dan mencari tatapan matanya, tanpa memaksa anak menatap mata. Kontak mata bisa dipancing dengan selalu memegang sesuatu yang diminatinya (makanan, mainan, benda lain) di antara mata guru dan mata anak, memanfaatkan cermin, memanggil namanya atau menutupkan selendang tipis di atas kepalanya dan kepala sekaligus.
6. Melakukan permainan sensori-motor seperti menggelitik, melempar, mengayun, bergulat, dan lain-lain untuk memancing reaksi. Misalnya jangan gelitiki anak yang sangat sensitif terhadap rangsang raba, atau ayunkan anak yang sangat sensitif terhadap rangsang vestibular. Bermain ciluk ba, kucing-kucingan dan permainan interaktif lain. Pergunakan mainan yang bersifat sensorik seperti bunyi-bunyian, bulu-bulu, baling-baling, cahaya, dan lain-lain
7. Mencoba untuk menerima kemarahan, protes dan kekesalan anak. Jangan menghindari, mengalihkan atau membiarkan anak mengganti subjek untuk menghindari situasi yang tidak menyenangkan. Membiarkan ia mengekspresikan rasa marah atau kesalnya, tetapi menunjukkan sikap mengerti dan berikan stimulasi yang paling sesuai untuk menenangkannya. Setelah reda mencoba bahas situasi itu sedapat mungkin dengan cara yang bisa dimengertinya.
8. Guru membantu anak menghadapi kecemasannya (perpisahan, kekecewaan, agresi, ketakutan, kehilangan) dengan menggunakan stimulasi, bahasa tubuh, intonasi lembut dan penyelesaian masalah. Bila anak sudah sampai pada pemahaman bermain pura-pura, gunakan bermain pura-pura untuk bereksperimen dengan kemarahan, agresi, ketakutannya sehingga anak bisa belajar mencari jalan keluar yang lebih efektif, proporsional dan bisa diterima.

**Prediksi Hasil yang akan Diperoleh (Manfaat dan Dampak Gagasan)**

Program Kreativitas Mahasiswa- Gagasan Tertulis (PKM-GT) ini diharapkan menjadi sebuah pertimbangan dalam menyikapi segala kebijakan yang akan dan telah ditempuh pada suatu sekolah tertentu. Dengan menggunakan metode pembelajaran Floor Time, anak autis dapat meningkatkan hubungan sosial dan berkomunikasi dengan baik, sekolah autis dapat menggunakan pendekatan Floor Time dalam menerapkan metode pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Dunia pelajar islam. 2009. Model pembelajaran yang efektif bagi penderita autis. ([http://dunia.pelajar-islam.or.id/dunia.pii/209/model-pembelajaran-yang-efektif-bagi-penderita-autis.html](http://dunia.pelajar-islam.or.id/dunia.pii/209/model-pembelajaran-yang-efektif-bagi-penderita-autisme.html) diakses tanggal 01 Maret 2010)

Ovista. 2009. Penanganan autis. (http://ovistanet.wordpress.com/2009/12/02/penanganan-autis/ diakses tanggal 01 Maret 2010)

Puterakembara. 2009. Pendekatan Floor Time. (<http://puterakembara.org/archives10/00000060.shtml> diakses tanggal 01 Maret 2010)

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

BIODATA KETUA**:**

* 1. Nama lengkap : Rebkly Kurnia
  2. Tempat tanggal lahir : Tulungagung, 1 juni 1988
  3. Alamat asal : Tulungagung
  4. Alamat di Malang : Jln Jombang 3 no 208
  5. Jenis Kelamin : Perempuan
  6. Nama orang tua :
* Ayah : Sujoko Sukarno
* Ibu : Yayuk Winarni
  1. Karya-karya yang pernah dibuat : -
  2. Penghargaan-penghargaan ilmiah yang pernah diraih : -

Malang, 12 Maret 2010

(Rebkly Kurnia)

NIM. 207121405650

BIODATA ANGGOTA:

1. Nama lengkap : Lilik Andriani
2. Tempat tanggal lahir : Jakarta, 21 Desember

1988

1. No HP : 085711726377
2. Alamat asal : kp. Bulu RT 006 RW

025 No. 27

Kecamatan Tambun Kabupaten Bekasi – Jawa Barat

1. Alamat di Malang : Jl. Terusan Surabaya

No. 56 C Malang

1. Jenis Kelamin : Perempuan
2. Nama orang tua :

* Ayah : Agus Susilo
* Ibu : Warsiti

1. Karya-karya yang pernah dibuat :

* Lomba penulisan esai untuk remaja 2006 dengan tema “ Televisi yang Aman untuk Anak Menurut Saya”.

1. Penghargaan-penghargaan ilmiah yang pernah diraih :

* Sertifikasi lomba penulisan esai untuk remaja 2006.

Malang, 12 Maret 2010

(Lilik Andriani)

NIM. 207121405646