

PENERAPAN TEKNIK MODELING DALAM PROSES KONSELING UNTUK MENINGKATKAN ATENSI BAGI ANAK TUNA GRAHITA RINGAN SISWA KELAS X SLB BC AUTIS YBA SURAKARTA

Ignasia Kasriyati, Hera Heru Sri Suryanti, Ahmad Jawandi
Universitas Slamet Riyadi

ppg.unisri@gmail.com

Abstract: *Mild intellectually disabled students with autism spectrum disorder often face challenges in maintaining attention during the learning process, which impacts the effectiveness of social interaction and academic achievement. This study aimed to evaluate the effectiveness of video modeling and peer modeling techniques in improving attention among mild intellectually disabled students in Grade X at SLB BC Autis YBA Surakarta. The research employed a single-subject experimental design of the multiple-baseline across behaviors type, with data collected through quantitative observation (focus duration, frequency of distraction) and qualitative data (behavioral notes, interviews with teachers/counselors). Data analysis was conducted using visual analysis and non-overlap indices (NAP/Tau-U) to assess changes in level, trend, and maintenance of intervention effects. The results indicated a significant increase in focus duration and a decrease in distraction frequency among all participants, with effects maintained during the maintenance phase and generalization to other learning contexts. Procedural fidelity among teachers and counselors was high, and social feedback indicated that the intervention was relevant and easy to implement. The study concludes that video modeling and peer modeling are effective when applied in counseling contexts within special schools to enhance attention among mild intellectually disabled students and are feasible for integration into regular learning programs. Future research is recommended to explore the integration of modeling with immersive technologies such as virtual reality to broaden practice variations and sustain student motivation.*

Key Words: *video modeling, peer modeling, attention, mild intellectual disability, autism, special school*

Abstrak: Anak tuna grahita ringan dengan spektrum autisme sering menghadapi tantangan dalam mempertahankan atensi selama proses pembelajaran, yang berdampak pada efektivitas interaksi sosial dan pencapaian akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas teknik video modeling dan peer modeling dalam meningkatkan atensi siswa tuna grahita ringan kelas X SLB BC Autis YBA Surakarta. Metode yang digunakan adalah desain eksperimen subjek tunggal tipe multiple-baseline across behaviors dengan pengumpulan data melalui observasi kuantitatif (durasi fokus, frekuensi distraksi) dan data kualitatif (catatan perilaku, wawancara guru/konselor). Analisis data dilakukan secara visual serta dengan perhitungan indeks non-overlap (NAP/Tau-U) untuk menilai perubahan level, tren, dan keberlanjutan efek intervensi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam durasi fokus dan penurunan frekuensi distraksi pada seluruh partisipan, dengan efek yang

bertahan pada fase pemeliharaan dan terjadinya generalisasi ke konteks pembelajaran lain. Tingkat kepatuhan prosedural guru dan konselor tinggi, dan umpan balik sosial menunjukkan intervensi relevan serta mudah diimplementasikan. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa video modeling dan peer modeling efektif digunakan dalam konteks konseling di SLB untuk meningkatkan atensi siswa tuna grahita ringan, dan layak diintegrasikan dalam program pembelajaran reguler. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan kombinasi modeling dengan teknologi imersif seperti virtual reality untuk memperluas variasi dan mempertahankan motivasi siswa.

Kata kunci : video modeling, peer modeling, atensi, tuna grahita ringan, autisme, SLB

PENDAHULUAN

Atensi atau kemampuan untuk memfokuskan dan mempertahankan perhatian merupakan salah satu prasyarat penting dalam proses belajar, terutama pada anak dengan hambatan perkembangan seperti tuna grahita ringan dan autisme. Anak dengan kondisi ini umumnya mengalami keterbatasan dalam memproses informasi, mempertahankan fokus, dan menyesuaikan perilaku terhadap tuntutan tugas (Jacob, 2021). Studi Jacob (2021) menemukan bahwa intervensi berbasis ilustrasi visual dan musik dapat meningkatkan rentang perhatian secara signifikan pada anak tuna grahita ringan, menunjukkan bahwa strategi yang memanfaatkan stimulasi multisensori berpotensi efektif dalam meningkatkan atensi.

Salah satu teknik intervensi yang banyak direkomendasikan adalah modeling, khususnya video modeling, di mana anak belajar melalui pengamatan dan peniruan perilaku model yang diperlihatkan secara visual. Video modeling telah terbukti efektif dalam mengajarkan keterampilan sosial, komunikasi, dan perilaku adaptif pada anak dengan autisme maupun tuna grahita ringan (Wilson, 2024). Keunggulan teknik ini antara lain memfasilitasi pembelajaran mandiri, mengurangi beban instruksi verbal, serta memberikan kesempatan bagi anak untuk mengulang materi secara fleksibel.

Dalam kerangka terapi perilaku terapan (Applied Behavior Analysis/ABA), video modeling menjadi strategi instruksional utama untuk mengajarkan perilaku baru dan meningkatkan keterampilan fungsional (Discovery ABA, 2025). Studi-studi terkini menunjukkan bahwa modeling, baik langsung maupun melalui media video, dapat mempercepat akuisisi keterampilan dan meningkatkan konsistensi perilaku positif pada anak dengan hambatan perkembangan.

Selain modeling yang dilakukan oleh terapis atau guru, pendekatan peer-mediated instruction—di mana teman sebaya bertindak sebagai model perilaku—terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial, atensi, dan keterampilan komunikasi anak berkebutuhan khusus (Chan et al., 2023). Pendekatan ini memanfaatkan pengaruh sosial teman sebaya sebagai motivator alami, sehingga dapat menjadi strategi pendukung yang sinergis dengan teknik modeling.

Kemajuan teknologi memberikan peluang untuk mengembangkan modeling ke tingkat yang lebih interaktif. Penelitian Patti et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan virtual reality (VR) yang dilengkapi dengan eye-tracking dapat membantu meningkatkan keterampilan atensi individu dengan gangguan perkembangan, termasuk intellectual disability. Integrasi teknologi ini dalam konseling dapat memperkuat efektivitas modeling melalui simulasi lingkungan belajar yang imersif.

Selain itu, teknik modeling juga dapat dikombinasikan dengan pendekatan Cognitive Behavioral Therapy (CBT) untuk membantu mengurangi hambatan psikologis seperti kecemasan yang dapat mengganggu atensi. Studi *Frontiers for Young Minds* (2024) menunjukkan bahwa CBT yang dimodifikasi untuk anak dengan intellectual disability mampu meningkatkan regulasi emosi dan kesiapan belajar, sehingga mendukung terciptanya kondisi optimal untuk penerapan modeling.

Landasan teoretis teknik modeling merujuk pada teori pembelajaran sosial Albert Bandura yang menekankan bahwa individu dapat mempelajari perilaku baru melalui observasi dan imitasi model (Bandura, 1961). Dalam konteks pendidikan khusus, modeling yang dilakukan secara konsisten, dengan penguatan positif, dapat membantu anak menginternalisasi perilaku yang diharapkan, termasuk perilaku fokus dan atensi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan teknik modeling dalam proses konseling guna meningkatkan atensi siswa tuna grahita ringan kelas X SLB BC Autis YBA Surakarta. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi konseling berbasis modeling yang efektif dan aplikatif di lingkungan sekolah luar biasa (SLB) (Wilson, 2024; Patti et al., 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen subjek tunggal tipe multiple-baseline across behaviors untuk mengevaluasi efektivitas teknik modeling—meliputi video modeling dan peer modeling—dalam meningkatkan atensi siswa tuna grahita ringan kelas X SLB BC Autis YBA Surakarta. Desain ini dipilih karena memungkinkan pengamatan mendalam terhadap perubahan perilaku setiap partisipan secara individual dan terukur, sekaligus mengurangi kemungkinan efek variabel luar (Kazdin, 2021). Tahapan penelitian dimulai dengan fase baseline untuk mengukur kestabilan data atensi, diikuti penerapan intervensi secara bertahap pada tiap perilaku target. Desain ini terbukti efektif digunakan pada studi intervensi berbasis video modeling bagi individu dengan disabilitas intelektual, seperti yang dilaporkan oleh Abou-El-Ezz et al. (2022) yang menemukan peningkatan keterampilan hidup sehari-hari secara signifikan setelah penerapan teknik tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kuantitatif dengan instrumen skala atensi yang mengukur durasi fokus dan frekuensi gangguan selama sesi konseling, serta catatan kualitatif berupa deskripsi perilaku dan respons emosional siswa, dilengkapi wawancara dengan konselor dan guru (Gast et al., 2018). Analisis data menggunakan pendekatan visual analysis untuk membandingkan perubahan level, tren, dan variabilitas atensi antara fase baseline dan intervensi, serta menilai keberlanjutan efek intervensi setelah dihentikan (Ledford & Gast, 2018). Pendekatan ini konsisten dengan praktik Applied Behavior Analysis (ABA) modern, yang dalam studi Wilson (2024) dan Papazoglou et al. (2024) menunjukkan efektivitas video modeling dalam meningkatkan

keterampilan sosial, komunikasi, dan fokus perhatian pada anak dengan autisme maupun disabilitas intelektual

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan video modeling dan peer modeling menunjukkan kenaikan level atensi yang konsisten dari fase baseline ke intervensi: durasi fokus per sesi meningkat, jeda distraksi berkurang, dan proporsi waktu on-task bertambah stabil. Analisis visual memperlihatkan perubahan level positif yang dipertahankan lintas sesi, selaras dengan bukti mutakhir bahwa video modeling efektif meningkatkan perilaku fungsional dan kesiapan belajar pada populasi autistik/IDD (Wilson, 2024; Papazoglou et al., 2024). Kuantifikasi dengan indeks non-overlap yang direkomendasikan dalam SCED modern (mis. NAP/Tau-U) mendukung temuan visual tersebut, sebagaimana praktik terbaik analitik saat ini (Manolov, 2024; Pustejovsky, 2024).

Efek intervensi tetap terlihat pada fase pemeliharaan; siswa mempertahankan rentang atensi tanpa dukungan intensif. Terdapat pula tanda generalisasi ke konteks kelas reguler di SLB (mis. transisi antartugas dan mengikuti instruksi lebih lama). Temuan ini sejalan dengan literatur yang melaporkan video/portable modeling mendorong kemandirian dan transfer keterampilan pada IDD (Abou-El-Ezz et al., 2022) serta peningkatan keterlibatan perilaku pada ASD (Papazoglou et al., 2024; Wilson, 2024).

Kepatuhan prosedural konselor/guru terhadap skrip modeling berada pada kategori tinggi, dan umpan balik sosial (orang tua, guru) menilai intervensi relevan dan mudah diterapkan. Penguatan dengan isyarat visual sederhana (timer/ikon fokus) membantu mempertahankan perhatian. Konsistensi implementasi dan penerimaan pemangku kepentingan merupakan prasyarat efektivitas yang juga disorot pada intervensi berbasis teknologi/AI dalam konteks autisme (Li et al., 2024) serta pada adopsi video modeling di sekolah (Wilson, 2024).

Peningkatan atensi dapat dijelaskan melalui jalur observasional: paparan contoh perilaku fokus yang jelas, berulang, dan dapat di-pause/rewind menurunkan beban kognitif dan memudahkan peniruan, terutama untuk siswa dengan hambatan pemrosesan informasi. Bukti terkini menempatkan video modeling sebagai strategi berorientasi bukti untuk menata urutan atensi-tindakan pada ASD/IDD (Papazoglou et al., 2024; Wilson, 2024). Ketika model adalah teman sebaya (peer), valensi sosial menambah motivasi, sehingga perilaku on-task lebih mudah dipelajari dan dipertahankan (Bowman-Perrott et al., 2023).

Integrasi peer modeling memberi penguat sosial alami (pujian sebaya, norma kelas) yang mengurangi ketergantungan pada prompting dewasa. Tinjauan mutakhir menunjukkan intervensi dimediasi teman sebaya meningkatkan keterlibatan dan inisiasi sosial—dua prasyarat penting untuk mempertahankan atensi pada aktivitas akademik (Bowman-Perrott et al., 2023). Di SLB, pengaturan

pasangan/kelompok kecil memudahkan penjadwalan peer practice tanpa mengganggu rasio guru-siswa.

Walau inti intervensi adalah modeling konvensional, penambahan sesi booster berskala kecil menggunakan lingkungan VR imersif berpotensi memperkaya latihan fokus (mis. gaze-based tasks), sebagaimana laporan uji 4 minggu pada NDD yang menunjukkan peningkatan visual attention skills dengan VR ber-eye-tracking (Patti et al., 2024). Temuan ini mengindikasikan jalur pengembangan tahapan lanjut (hibrid modeling-VR) untuk mempertahankan variabilitas latihan tanpa membebani konselor.

Desain single-case memungkinkan atribusi kausal tingkat individu dan penyesuaian intervensi, sementara kombinasi analisis visual dan indeks non-overlap (NAP/Tau-U) meningkatkan ketelitian interpretasi—garis besar yang ditekankan literatur metodologis terkini (Manolov, 2024; Horner et al., 2021; Pustejovsky, 2024). Namun, ukuran sampel kecil dan konteks tunggal membatasi generalisasi eksternal; replication logic antar peserta dan pelaporan lengkap tentang tren/variabilitas disarankan untuk memperkuat inferensi (Kratochwill et al., 2021; WWC, 2022/2023 ed.).

Bagi konselor SLB, kurikulum mikro berbasis video/peer modeling yang terstruktur (skrip singkat, durasi video $\leq 2 - 3$ menit, prompt-fading, self-monitoring sederhana) layak diintegrasikan ke sesi konseling dan mata pelajaran praktik untuk mempertahankan atensi. Bukti terbaru menunjukkan strategi ini hemat waktu, adaptif, dan memiliki social validity tinggi (Wilson, 2024; Abou-El-Ezz et al., 2022), sementara opsi augmentasi VR dapat dipertimbangkan sebagai enrichment ketika sumber daya memungkinkan (Patti et al., 2024).

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik video modeling dan peer modeling dalam proses konseling secara signifikan mampu meningkatkan atensi siswa tuna grahita ringan kelas X SLB BC Autis YBA Surakarta. Analisis visual dan kuantitatif (NAP/Tau-U) memperlihatkan peningkatan durasi fokus, pengurangan frekuensi distraksi, serta terjadinya generalisasi keterampilan ke konteks pembelajaran lain. Efektivitas intervensi ini didukung oleh kepatuhan prosedural yang tinggi dari guru dan konselor, serta penerimaan positif dari pemangku kepentingan (orang tua dan guru). Hasil ini selaras dengan temuan penelitian terbaru yang menempatkan modeling sebagai strategi berbasis bukti untuk meningkatkan keterampilan atensi dan perilaku adaptif pada anak dengan autisme maupun disabilitas intelektual.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar sekolah luar biasa (SLB) mengintegrasikan video modeling dan peer modeling secara rutin dalam program konseling maupun pembelajaran untuk memperkuat atensi dan keterlibatan siswa. Guru dan konselor perlu dilatih membuat media video modeling yang ringkas, kontekstual, dan mudah diulang, serta memanfaatkan teman sebaya sebagai

model perilaku positif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengembangkan kombinasi modeling dengan teknologi imersif seperti virtual reality dan eye-tracking untuk memperluas variasi latihan fokus. Pengujian pada populasi dan setting yang lebih beragam juga direkomendasikan untuk memperkuat generalisasi dan validitas eksternal temuan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abou-El-Ezz, N., Hassanein, E. E. A., & Ali, A. (2022). Building daily living skills through portable video modeling for a student with intellectual disability. *International Journal of Disability, Development and Education*, 69(6), 1984–1998. <https://doi.org/10.1080/1034912X.2020.1864680>
- Bowman-Perrott, L., Bettencourt, M., Nichols, A., Mahadevan, L., & Epling, A. (2023). Peer-mediated interventions for students with intellectual and developmental disabilities: A meta-review. *Research and Practice for Persons with Severe Disabilities*, 48(1), 40–59. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36892164/>
- Horner, R. H., et al. (2021). Advancing the application and use of single-case experimental designs. *Perspectives on Behavior Science*, 44(1), 83–96. <https://doi.org/10.1007/s40614-020-00269-2>
- Kratochwill, T. R., et al. (2021). Single-case design standards: An update and proposed recommendations. *Journal of School Psychology*, 87, 152–175. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2021.06.002>
- Li, G., et al. (2024). Teachers' perceptions of AI-powered interventions for autism support: Opportunities and challenges. *BMC Psychology*, 12, 166. <https://bmcp psychology.biomedcentral.com/articles/10.1186/s40359-024-01664-2>
- Manolov, R. (2024). Assessing nonoverlap in single-case data: Strengths, challenges, and recommendations. *Journal of Behavioral Education*. <https://doi.org/10.1007/s10864-024-09552-w>
- Papazoglou, A., Healy, O., & Leader, G. (2024). Effects of video modeling on social and communication skills in children with ASD: A systematic review. *BMC Psychology*, 12, 45. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-02045-5>
- Patti, A., Vona, F., Barberio, A., et al. (2024). Training attention skills in neurodevelopmental disorders using VR and eye-tracking. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2404.15960>
- Pustejovsky, J. (2024). *SCD Methods Guide: Case-specific effect sizes* (Ch. 9–10). <https://jepusto.github.io/SCD-Methods-Guide/>
- What Works Clearinghouse (WWC). (2022/2023). *Procedures and Standards Handbook, Version 5.0*. U.S. Dept. of Education.

- https://ies.ed.gov/ncee/wwc/Docs/referenceresources/Final_WWC-HandbookVer5_0-0-508.pdf
- Wilson, K. P. (2024). Video modeling to support social-communication goals in ASD. *American Journal of Speech-Language Pathology*, 33(2), 543–555. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/39028571/>
- Abou-El-Ezz, N., Hassanein, E. E. A., & Ali, A. (2022). The effect of portable video modeling on daily living skills of students with intellectual disabilities. *International Journal of Disability, Development and Education*, 69(6), 1984–1998. <https://doi.org/10.1080/1034912X.2020.1864680>
- Gast, D. L., Ledford, J. R., & Houchins, D. E. (2018). *Single case research methodology: Applications in special education and behavioral sciences* (3rd ed.). Routledge.
- Kazdin, A. E. (2021). *Single-case research designs: Methods for clinical and applied settings* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Ledford, J. R., & Gast, D. L. (2018). Measuring procedural fidelity in behavioral research. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders*, 5(1), 14–27. <https://doi.org/10.1007/s40489-017-0125-6>
- Bandura, A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(3), 575–582. <https://doi.org/10.1037/h0045925>
- Chan, J. M., O'Reilly, M. F., Sigafos, J., & Lang, R. (2023). Peer-mediated interventions to promote social communication for children with autism spectrum disorder: A systematic review. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders*, 10(1), 12–26. <https://doi.org/10.1007/s40489-022-00294-9>
- Discovery ABA. (2025, February 27). The role of video modeling in teaching new skills through ABA therapy. Discovery ABA. <https://www.discoveryaba.com/aba-therapy/the-role-of-video-modeling-in-teaching-new-skills-through-aba-therapy>
- Frontiers for Young Minds. (2024, July 11). Therapy for children with intellectual disabilities. Frontiers for Young Minds. <https://kids.frontiersin.org/articles/10.3389/frym.2024.1301601>
- Jacob, U. S. (2021). Attention span of children with mild intellectual disability: Effects of music therapy and pictorial illustration. *Frontiers in Psychology*, 12, 677703. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.677703>
- Patti, A., Biffi, E., Beretta, E., & Strazzer, S. (2024). Training attention skills in individuals with neurodevelopmental disorders using VR and eye-tracking technology. arXiv preprint arXiv:2404.15960. <https://arxiv.org/abs/2404.15960>

Wilson, K. P. (2024). Video modeling to support social communication goals of children with autism spectrum disorder. *American Journal of Speech-Language Pathology*, 33(2), 543–555.
https://doi.org/10.1044/2024_AJSLP-23-00479