

ABA & VBMAPP

by Ayuna Eprilisanti, M.Psi., Psikolog, SAP-K

Asesmen

- Proses evaluasi individu yang meliputi berbagai tes atau wawancara untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki individu dalam rangka kebutuhan penilaian profil anak, baik dari kemampuan dan hambatan yang dimiliki anak tersebut. Sehingga kita dapat mengidentifikasi level kemampuan dan membandingkannya dengan anak tipikal
- Beberapa alat tes :
 - Alat tes psikologi
 - Alat tes non psikologi

Asesmen (Lanjutan...)

Hasil asesmen VB-MAPP akan digunakan sebagai panduan:

- Skill apa yang dibutuhkan anak
- Di level mana intervensi dimulai
- Hambatan belajar yang dihadapi (non compliance, ekolali, kesulitan generalisasi, dll)
- Bantuan komunikasi apa yang bisa digunakan
- Strategi belajar seperti apakah yang paling efektif untuk anak (DTT, NET)
- Setting terapi seperti apa yang dibutuhkan (homevisit, 1:1, kelas, grup kecil, inklusi)

PENTING !

ASESOR VBMAPP HARUS
MEMILIKI PENGETAHUAN DASAR
MENGENAI
PRINSIP ANALISA PERILAKU DAN
VERBAL BEHAVIOR

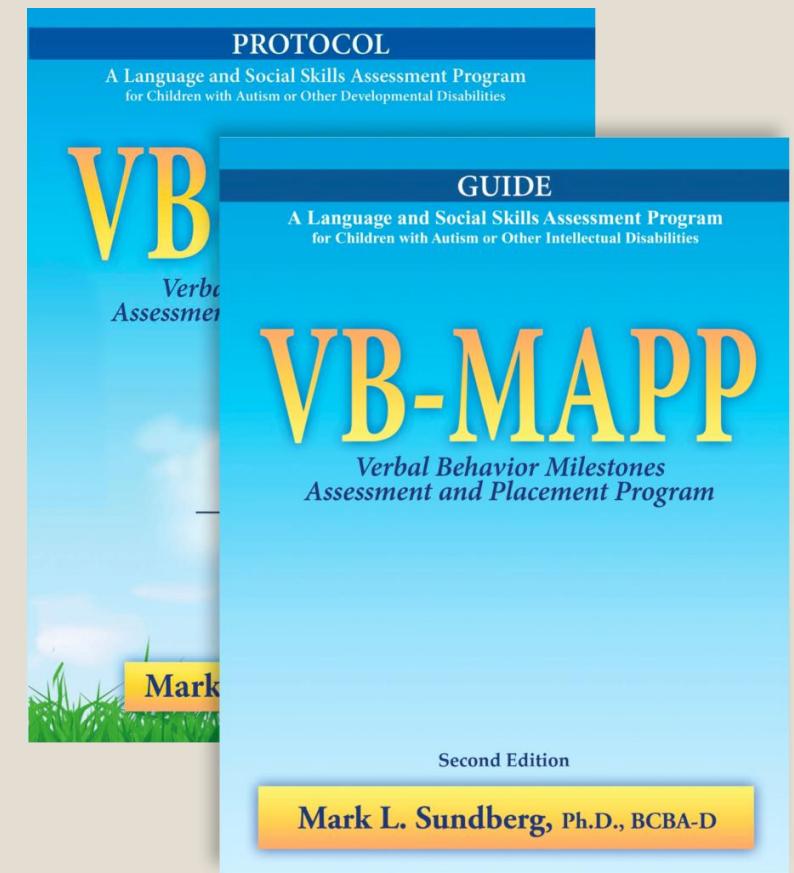
VB-MAPP

Alat assessment yang dikembangkan oleh Mark. L. Sundberg, Ph.D., BCBA-D, yang secara komprehensif meng-assess kemampuan berbahasa dan sosialisasi pada anak autis atau anak terlambat perkembangan bahasanya, dengan menggunakan prinsip ABA dan Skinner's verbal behavior.

Hasil assessment dari VB-MAPP dapat menentukan level instruksi yang tepat untuk sang anak dan juga membantu untuk merencanakan program yang tepat.

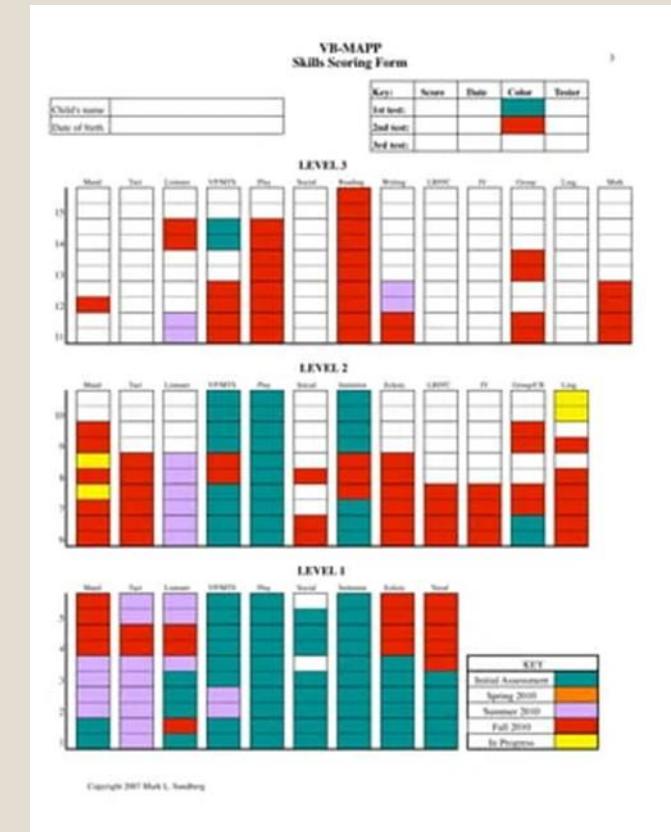
Terbagi menjadi 3 tingkat perkembangan

VB-MAPP disusun berdasarkan perkembangan anak typical, yang dicoba terhadap 75 anak typical dan 200 anak autis.



3 level perkembangan

- **Penilaian level 1 (0-18)** meliputi evaluasi kemampuan mand awal, tact, merespon instruksi, visual perception/matching to sample, bermain, kemampuan sosial, imitasi motorik, dan keterampilan meniru kata, serta perilaku vokal spontan.
- **Penilaian level 2 (18-30)** meliputi evaluasi mand, tact, merespon instruksi, visual perception/matching to sample, bermain, kemampuan sosial, imitasi motorik, dan keterampilan meniru kata, serta evaluasi respons berdasarkan fungsi, fitur, dan kelas, intraverbal, rutinitas kelas/kelompok, dan keterampilan linguistik (lihat Sundberg 2008).
- **Level 3 (30-48)** memperluas keterampilan yang ditargetkan di level 2 dan menilai perilaku pra-akademik dalam membaca, matematika, dan menulis.



5 komponen dalam VBMAPP

1. Milestone assessment : 170 milestones yg dibagi dalam 3 level
 - 0-18 bulan,
 - 18-30 bulan
 - 30-48 bulan
2. Barriers Assessment : 24 hambatan belajar
3. Transition Assessment : 18 area
4. Task Analysis & Skills Tracking : 900 skills
5. Placement & IEP Goals

Early Echoic Skills Assessment (EESA), Subtes

- Barbara Esch, Ph.D., BCBA, CCC-SLP
- EESA mengevaluasi kemampuan anak mengulang suara fonem, suku kata dan kombinasinya, intonasi yang umumnya muncul dari lahir sampai usia 30 bulan. Dalam subtes echoic, EESA mengevaluasi skill echoic di level 1 dan 2 saja
- Baru tersedia dalam Bahasa Inggris

4 CARA PENGETESAN

1. T (Direct Testing) – tes langsung pada anak
2. O (observation) – observasi anak langsung
3. E (Either Testing or Observation) – bisa tes atau observasi
4. TO (Timed Observation) – observasi dalam jangka waktu tertentu

Hasil dirangkum dalam VBMAPP scoring form

Masing-masing pengetesan dipetakan dalam warna berbeda, kemudia hitung total kolom yang terisi di kanan atas

TIPS UNTUK ASESOR

- Sebelum asesmen, pastikan keluarga sudah mengisi form yang dibutuhkan
- Jalin rapport dengan anak
- Jaga kendali terhadap item atau reinforcer
- Reinforcer respon yang benar
- Beri reinforcer terhadap perilaku yang kita inginkan
- Gunakan item yang diinginkan anak dan yang anak sukai
- Berikan senyuman saat memuji anak
- Gunakan reinforcer aktifitas atau objek yang sesuai dengan usia anak
- Saat melakukan tes terhadap kemampuan Mand, pastikan anak memiliki motivasi
- Gunakan material yang sesuai dengan gender anak

Tips untuk tester (lanjutan)

- Gunakan intonasi antusias yang pantas, tidak terlalu berlebihan
- Berikan waktu untuk beristirahat
- Saat break time, anak tidak boleh bermain dengan reinforcer yang paling kuat
- Ketahui dan beri respon yang pantas saat anak secara spontan mengucapkan kata atau melakukan gesture tertentu
- Buat sesi menarik dan pasangkan diri anda dengan reinforcer dengan cara memberikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan

Tips untuk tester (lanjutan...)

- Selingi tugas mudah dengan tugas yang sulit
- Sesekali berikan penguat gratis (non-kontingen).
- Hindari memberikan prompt yang berlebihan saat melakukan penilaian. Karena skoring akan menjadi bias
- Beri anak waktu 3-5 detik untuk merespons, jika perlu.
- Ulangi pertanyaan atau presentasi tugas 2 atau 3 kali, jika perlu.
- Gunakan prosedur prompt least to most untuk menilai tingkat keterampilan anak. Hal ini membantu untuk menentukan apakah anak butuh prompt atau bisa mandiri
- Selalu mengakhiri sesi asesmen dengan respons yang benar dan dengan nada positif.

Material yang dibutuhkan

Untuk semua level :

- Stopwatch atau timer
- Pensil dan lembar data
- Reinforcer berupa makanan atau mainan

Untuk level 1 :

- Foto anggota keluarga, orang, Binatang peliharaan, item harian yang biasa anak pakai
- Objek umum : sikat gigi, gelas, sendok, bola, dll
- Inset puzzle : 2-3 pcs untuk usia 1-3 tahun
- Blocks : 4, ukuran standar dengan warna warni
- Peg & papan pegboard
- Kotak puzzle untuk anak usia 1-3 tahun

Material yang dibutuhkan (lanjutan...)

Level 2

- Item yang tidak lengkap
- Kartu bergambar untuk Tact (objek, kata kerja, aktifitas yang biasa dalam keseharian), matching-to-sample (kartu gambar benda yang sama misalnya 3 gambar bunga, rumah, bel dan kuda), LRFFC (gambar binatang dengan suara spesifik contoh : sapi, bebek, anjing, kucing), gambar benda yang memiliki fungsi yang sama atau sama kategori (contoh : pakaian, makanan, kendaraan, mainan, dll), dan gambar dengan objek yang sama warna atau sama bentuk (contoh : apel merah, mobil merah, bola, balon, jam dinding)
- Benda identik 25 macam (sendok, mobil, sepatu, gambar, dll)
- 1 set berbagai benda dengan warna yang sama (mobil merah, baju merah, bola merah, pisang kuning, baju kuning, meja kuning, dll)
- 1 set bentuk beda warna (kotak merah, kotak biru, lingkaran merah, lingkaran biru)
- 1 set benda sejenis (bola basket, bola voli, bola golf)
- Gunting, lem, crayon dan kertas
- Suara rekaman (bunyi telp, bayi menangis, anjing menggonggong, kucing mengeong, dll)
- Inset puzzle : 4-5 macam untuk anak usia 1-3 tahun
- Stacking ring
- Mainan untuk independent play (duplo, kereta-keretaan, rumah barbie, boneka)

Material yang dibutuhkan (lanj..)

Level 3

- Kartu bentuk dan warna, masing-masing 5 buah untuk tacting dan matching to sample
- Buku gambar, kartu gambar, foto yang sama seperti di level 2
- Inset puzzle untuk anak usia 2-5 tahun
- Kartu block design : 25 macam pola
- Wooden block berwarna untuk mengurutkan
- Kartu alphabet
- Kartu angka 1-5
- Kartu sequence
- Kartu untuk gradasi ukuran
- Item untuk adjective : berat ringan, bersih kotor, panas dingin, basah kering, besar kecil, panjang pendek)
- 10 item kecil untuk menghitung dan (pompom, coin)
- Sight words dengan gambar (4 huruf : buku, baju, mata, dll)
- Kerta bergaris dan pensil
- Perlengkapan art & craft : crayons, buku mewarnai, lem, gunting, origami, beads, dll)
- Gambar atau buku profesi (dokter, polisis, perawat, pemadam kebakaran, guru, dll)
- Mainan untuk independent play (duplo, kereta-keretaan, rumah barbie, boneka)
- Baju anak dengan sleting, kancing, velcro, tali, buckle, dll)
- Buku aktifitas (dot to dot, mazes, mencari gambar)

CARA MENGISI VBMAPP

- Setiap anak memiliki master form scoring
- Informasi bisa didapat dari berbagai cara, mengetes langsung, observasi, dll
- Pada setiap skill, ada 5 milestone terpisah dan 5 kemungkinan points
- 1 form VB-MAPP dapat dilakukan assessment sebanyak 4 kali. terdapat boks assessment di sebelah kanan atas (1st, 2nd, 3rd dan 4th). Yang menunjukkan assessment pertama, kedua, ketiga dan keempat, ditandai dengan warna berbeda
- Masing-masing jenis assessment memiliki skor 0, $\frac{1}{2}$ atau 1, tergantung hasil assessment. Jika hasil meragukan, beri anak nilai lebih rendah dari aslinya dibanding memberikan nilai yang terlalu tinggi.
- Kriteria pemberian angka dapat dilihat dalam buku petunjuk, tetapi rata-rata berarti jika anak menguasai minimal separuh dari hasil kemampuannya, diberi nilai $\frac{1}{2}$. Walaupun ada yang tidak menerima nilai 1/2.

Milestone Assessment

				ASSESSMENT					
				TOTAL SCORE		1st	2nd	3rd	4th
MAND	3								
<p>Does the child use words, signs, or pictures to ask for desired items or activities?</p> <p>2</p> <p>1. Emits 2 words, signs, or PECS, but may require echoic, imitative, or other prompts but no physical prompts (e.g., cracker, book) (E)</p> <p>2. Emits 4 different mands without prompts (except What do you want?) - the desired item can be present (e.g., music, slinky, ball) (T)</p> <p>3. Generalizes 6 mands across 2 people, 2 settings, and 2 different examples of a reinforcer (e.g., mands bubbles from mom and dad, inside and outside, a red bottle and a blue bottle) (E)</p> <p>4. Spontaneously emits (no verbal prompts) 5 mands - the desired item can be present (TO: 60 min.)</p> <p>5. Emits 10 different mands without prompts (except, What do you want?) - the desired item can be present (e.g., apple, swing, car, juice) (E)</p> <p>Comments/notes:</p>									

Milestone Scoring Form

skills

LEVEL I									
	Hand	Tact	Listener	VP/MTS	Play	Social	Imitation	Echoic	Vocal
5									
4									
3									
2									
1									
	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000

Diagram illustrating the Milestone Scoring Form structure:

- Row 1:** Column headers: Hand, Tact, Listener, VP/MTS, Play, Social, Imitation, Echoic, Vocal.
- Row 2:** Row numbers 5, 4, 3, 2, 1.
- Row 3:** A blue bracket labeled **2** groups the first two columns (Hand and Tact).
- Row 4:** A blue circle labeled **1** is positioned above the first column (Hand).
- Row 5:** A blue circle labeled **3** is positioned above the second column (Tact).
- Row 6:** A blue circle labeled **4** is positioned below the second column (Tact).
- Row 7:** A blue circle labeled **5** is positioned below the last column (Vocal).

EESA – Echoic Subtest

Group 1: Simple and reduplicated syllables

Targets: vowels, diphthongs, consonants p, b, m, n, h, w

Probe: t

1



ah



bye bye



one



moo



we

2



wow



hop



my



up



boy

3



bee



mama



boo



may



wa wa

knee



papa



no no



pop



toy

oo



me



oh



too



baa

Group 2: 2-syllable combinations

Targets: Add consonants k, g, t, d, f, y, ng

baby

window

open

taco

icky

go eat

funny

oh boy

foo-ey

too hot

nighttime

meow

yumm-o

hankie

monkey

bunny

kitty

potty

too bad

uh-oh

my foot

bow wow

pay day

cookie

daddy

yucky

mommy

pokey

puppy

hot dog

ASSESSMENT				
	1st	2nd	3rd	4th
Sub-total Group 1				

ASSESSMENT				
	1st	2nd	3rd	4th
Sub-total Group 2				

Barrier Assessment

I. Negative Behaviors

1

0. Does not demonstrate any significant negative behaviors
1. Engages in some minor negative behaviors weekly, but recovery is quick
2. Emits a variety of minor negative behaviors daily (e.g., crying, verbal refusal, falling to the floor)
3. Emits more severe negative behavior daily (e.g., tantrums, throwing things, property destruction)
4. Often emits severe negative behavior that is a danger to himself or others (e.g., aggression, self-injury)

SCORING

2

ASSESSMENT			
1st	2nd	3rd	4th
	3		

2. Instructional Control (Escape and Avoidance of Instructional Demands)

SCORE:

1

ASSESSMENT			
1st	2nd	3rd	4th

0. Typically cooperative with adult instructions and demands
1. Some demands will evoke minor noncompliant behavior, but recovery is quick
2. Emits noncompliant behavior a few times a day, with minor tantrums, or other minor behaviors
3. Emits noncompliant behavior several times a day, with longer tantrums and more severe behaviors
4. Noncompliant behavior dominates the child's day, negative behaviors can be severe and dangerous

Barrier Scoring Form

Behavior Problems				Instructional Control				Defective Mand				
4												
3												
2												
1												
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	1				1				1			

Transition Assessment

14. Spontaneous Behaviors

1

1. Emits some behaviors spontaneously, but most language and social skills are prompted
2. Emits many behaviors spontaneously, but they are mostly nonverbal behavior
3. Spontaneously (no verbal prompts) mands and tacts several times a day
4. Spontaneously emits mand, tact, intraverbal, and verbal social behavior several times a day
5. Emits appropriate spontaneous behaviors across most of the 16 areas of the Milestones Assessment

SCORE:	ASSESSMENT			
	1st	2nd	3rd	4th
2	3			

15. Self-directed Play and Leisure Skills: VB-MAPP

Milestones Assessment Scores on Independent Play

3

1. Scores 3 points on independent play in the Milestones Assessment
2. Scores 5 points on independent play in the Milestones Assessment
3. Scores 8 points on independent play in the Milestones Assessment
4. Scores 11 points on independent play in the Milestones Assessment
5. Scores 14 points on independent play in the Milestones Assessment

SCORE:	ASSESSMENT			
	1st	2nd	3rd	4th
2				

Transition Scoring Form

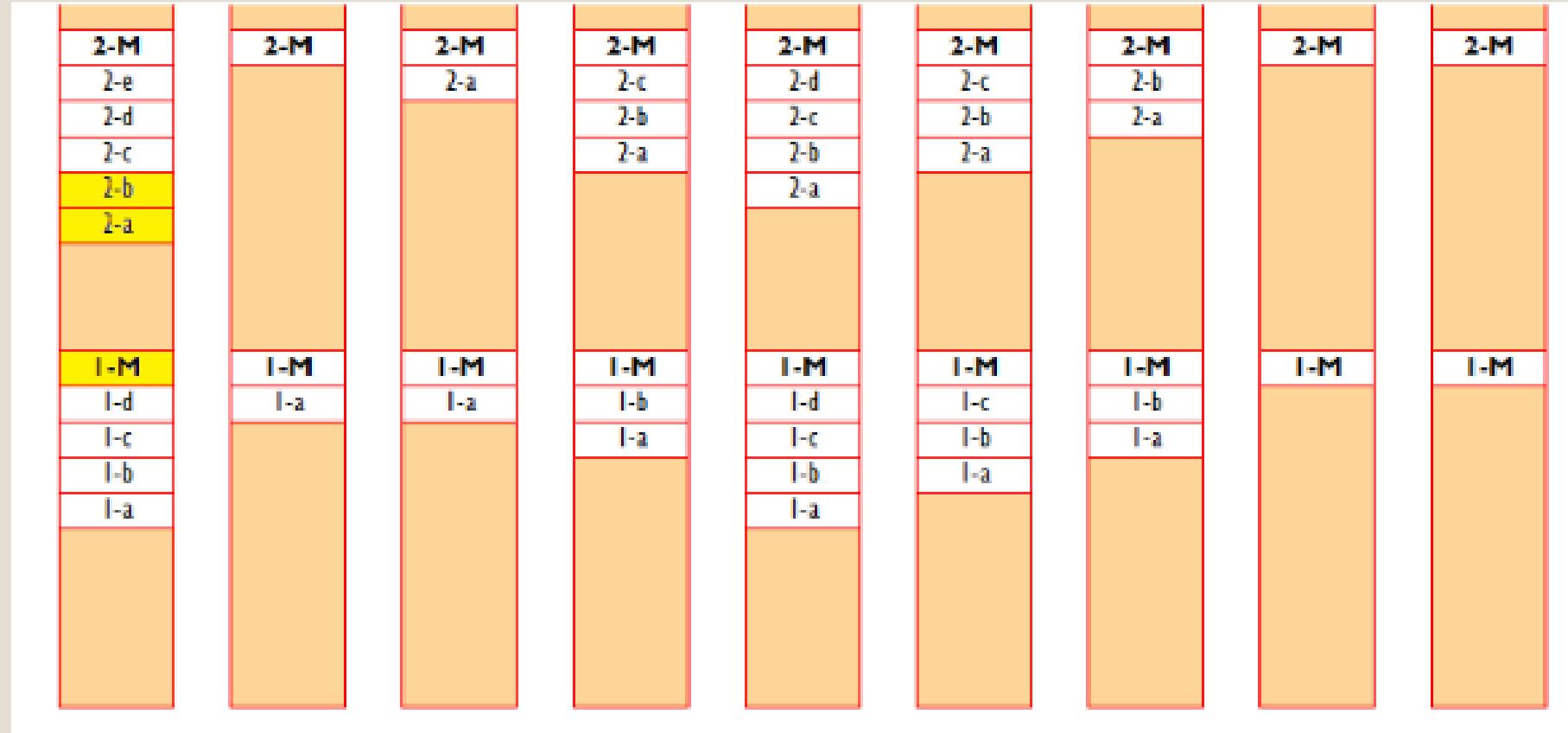
The figure consists of three separate 4x4 grids, each representing a different category of behavior or activity. The columns are labeled 1, 2, 3, and 4 at the bottom of each grid. The rows are represented by horizontal lines separating the columns.

- Spontaneous Behaviors:** The first column (labeled 1) is filled with yellow. A blue circle containing the number 2 is positioned in the second row of the first column.
- Self-Directed Leisure Time:** The first column (labeled 1) is filled with yellow. The entire first column (rows 1-4) is highlighted in yellow.
- General Self-help:** The first column (labeled 1) is filled with yellow. The first two rows (rows 1-2) of the first column are highlighted in yellow.

Task Analysis & Skills Tracking

Skill	MAND – LEVEL I	Met
I-a	Makes eye contact (gaze shift) as a mand for attention or other reinforcers 2 times (O)	
I-b	Moves close to a reinforcing item to indicate the presence of MO 2 times (O)	
I-c	Pulls an adult to get access to a reinforcing item 2 times (O)	
I-d	Points or gestures towards a reinforcer in order to obtain it 2 times (O)	
I-M	Emits 2 words, signs, PECS, but may require echoic, imitative, or other prompts but no physical prompts (e.g., cracker, book) (E)	1 ✓
2-a	Points to 2 different reinforcers in order to obtain them 2 times (E)	✓
2-b	Nods or says yes or no when offered a reinforcer 2 times (not an early target) (E)	✓
2-c	Emits 2 different mands without echoic prompts – can be with verbal or object prompts (E)	
2-d	Emits 5 mands without echoic or imitative prompts – can be with verbal or object prompts (O)	3
2-e	Generalizes 2 known mands across 2 different people and 2 settings (E)	
2-M	Emits 4 different mands without prompts (except What do you want?) – the desired item can be present (e.g., music, slinky, ball) (T)	2

Task Analysis & Skills Tracking Chart



ASESMEN VBMAPP LEVEL 1

- Anak yang belum verbal atau sudah bisa bicara tetapi memiliki kemampuan minimal di masing-masing verbal operant (mand, tact, echoic, intraverbal).
- Belum atau memiliki sedikit kemampuan mengikuti/mengerti perintah, persepsi visual dan matching-to-sample (VP-MTS), kemampuan bermain, sosial, imitasi dan mengeluarkan suara.
- Intervensi : memberikan dasar untuk verbal operants: mand, tact, echoic dan vocal, kemampuan dasar dari VP-MTS, imitasi dan mengikuti perintah.
- Bahasa dalam level ini bersifat konkret, belum memiliki konsep berbahasa yang abstrak. Pada level ini anak bisa non-verbal atau verbal dengan menggunakan 1-2 kata.

MAND LEVEL 1

1. **Nilai 1** jika anak bisa menghasilkan 2 kata, bahasa isyarat atau PECS. Bisa menggunakan echoic, imitasi atau prompt yang lain tetapi tidak menggunakan prompt fisik.

Nilai ½ jika hanya bisa 1 mand

2. **Nilai 1** jika anak bisa menghasilkan 4 kata tanpa prompt kecuali “Mau apa?” Barangnya masih boleh ada.

Nilai ½ jika anak bisa menggunakan 3 mand.

3. **Nilai 1** jika anak bisa mengeneralisasi 6 permintaan terhadap 2 orang, 2 tempat dan 2 contoh yang berbeda dari reinforcers (Misalnya meminta krupuk dari ayah ibu, didalam dan diluar rumah, krupuk putih dan krupuk kuning).

Nilai ½ jika anak bisa mengeneralisasi 3 mands untuk 2 orang, 2 tempat dan 2 contoh dari reinforcer.

4. **Nilai 1** jika anak dapat meminta secara spontan tanpa verbal prompts 5 permintaan untuk paling tidak 2 benda dalam observasi 1 jam. Barang yang diinginkan terlihat.

Nilai ½ jika anak spontan mand 5 kali selama observasi 1 jam, tetapi menggunakan kata yang sama.

5. **Nilai 1** jika anak dapat meminta 10 permintaan tanpa prompt kecuali “Mau apa?” Barang yang diinginkan bisa terlihat.

Nilai ½ jika anak dapat menghasilkan 8 kata mand yang berbeda.

TACT LEVEL 1

|TACT

1. **Nilai 1** jika anak melabel 2 benda.

Nilai ½ jika anak hanya bisa 1 benda.

2. **Nilai 1** jika anak melabel 4 benda.

Nilai ½ jika anak hanya bisa 3 benda.

3. **Nilai 1** jika anak melabel 6 benda umum (yang bukan reinforcer).

Nilai ½ jika anak hanya spontan tact 5 benda.

4. **Nilai 1** jika anak spontan melabel 2 benda tanpa verbal prompts dalam 60 menit.

Nilai ½ jika anak spontan 1 benda tanpa verbal prompt dalam 60 menit observasi.

5. **Nilai 1** jika anak melabel 10 benda.

Nilai ½ jika dia dapat melabel 8 benda.

LISTENER RESPONDING LEVEL 1

LISTENER RESPONDING

1. **Nilai 1** jika anak melihat kepada pihak yang berbicara dengan melakukan kontak mata sebanyak 5 kali dalam 30 menit observasi.

Nilai ½ jika anak dapat melakukan kontak mata selama 2 kali dalam 30 menit observasi.

2. **Nilai 1** jika anak menengok jika namanya dipanggil sebanyak 5 kali.

Tidak ada angka $\frac{1}{2}$ dalam nomor ini.

3. **Nilai 1** jika anak melihat, menyentuh atau menunjuk kepada sesuatu yang dikenalnya seperti anggota keluarga, binatang piaraan atau reinforcer ketika ditunjukkan 2 gambar sebanyak 5 barang.

Nilai ½ jika anak dapat mengidentifikasi 2 nama reinforcer.

4. **Nilai 1** jika anak dapat melakukan 4 kegiatan motoric tanpa visual prompts. Misal: Tunjukkan tepuk tangan, Mana mata?

Nilai ½ jika anak bisa dengan benar melakukan 2 kegiatan motoric.

5. **Nilai 1** jika anak dapat menunjuk dengan benar jika ditunjukkan 4 gambar sekaligus untuk 20 obyek atau gambar yang berbeda. Misalnya Tunjuk gambar bunga, Mana kue, Sentuh kursi, dll.

Nilai ½ jika anak dapat mengidentifikasi 15 obyek atau gambar berbeda jika ditunjukkan 4 kartu sekaligus.

VP-MTS LEVEL 1

VP-MTS

1. **Nilai 1** jika anak dapat secara visual mengikuti/melihat obyek yang bergerak selama 2 detik selama 5 kali dalam waktu observasi 30 menit.

Nilai ½ jika anak bisa mengikuti obyek yang bergerak selama 2 detik selama 2 kali dalam waktu observasi 30 menit.

2. **Nilai 1** jika anak dapat memegang obyek yang kecil seperti krayon, pensil warna, dengan jempol, telunjuk dan jari tengah selama 5 kali.

Nilai ½ jika anak bisa memegang tetapi membutuhkan 2 atau lebih usaha mengambil untuk barang yang ada di depannya.

3. **Nilai 1** jika anak dapat secara visual mengikuti/melihat mainan atau buku selama 30 detik (bukan aktivitas stimming).

Nilai ½ jika anak bisa mengikuti mainan atau buku selama 15 detik.

4. **Nilai 1** jika anak dapat dengan mandiri menempatkan 3 jenis barang dalam container, mengatur 3 balok dan menempatkan 3 gelang-gelang pada tempatnya untuk 2 jenis aktivitas selama observasi atau assessment.

Nilai ½ jika anak dapat menempatkan 2 jenis barang dalam container, mengatur 2 balok dan menempatkan 2 gelang-gelang pada tempatnya untuk 1 jenis aktivitas selama observasi atau assessment.

5. **Nilai 1** jika anak dapat dapat menyamakan 10 jenis obyek (puzzles bergambar, obyek atau gambar).

Nilai ½ jika anak dapat menyamakan 5 jenis obyek.

BERMAIN MANDIRI LEVEL 1

PLAY

1. **Nilai 1** jika anak mampu secara mandiri memanipulasi dan eksplorasi objek/mainan selama 1 menit selama 30 menit observasi.
Nilai ½ jika anak mampu secara mandiri memanipulasi dan eksplorasi objek/mainan selama 30 detik dalam 30 menit observasi.
2. **Nilai 1** jika anak mampu menunjukkan variasi bermain secara mandiri dengan 5 obyek/mainan dalam 30 menit observasi.
Nilai ½ jika anak mampu menunjukkan variasi bermain secara mandiri dengan 3 jenis obyek/mainan dalam 30 menit observasi.
3. **Nilai 1** jika anak dapat secara mandiri melakukan eksplorasi gerakan dan bermain di dalam tempat bermain yang baru selama 2 menit dalam 30 menit observasi.
Nilai ½ jika anak dapat melakukan eksplorasi gerakan dan bermain di dalam tempat bermain yang baru selama 1 menit dalam 30 menit observasi.
4. **Nilai 1** jika anak secara mandiri dapat bermain yang melibatkan gerakan (ayunan, menari, melompat, memanjat) selama 2 menit dalam waktu observasi 30 menit.
Nilai ½ jika anak secara mandiri bermain yang melibatkan gerakan selama 1 menit dalam waktu observasi 30 menit.
5. **Nilai 1** jika anak secara mandiri dapat bermain dengan mainan yang bersifat sebab akibat selama 2 menit dalam waktu observasi 30 menit. Contoh mainan: mainan yang bisa keluar/berbunyi jika dipencet, mainan yang bisa ditarik, menyusun balok-balok dan kemudian dirubahukan, dll.
Nilai ½ jika anak secara mandiri dapat bermain selama 1 menit dalam waktu observasi 30 menit.

SOSIAL & BERMAIN SOSIAL LEVEL 1

Adalah termasuk didalamnya kemampuan anak untuk bermain yang melibatkan orang lain dan mendapatkan reinforcement melalui orang lain tersebut.

1. **Nilai 1** jika anak dapat melakukan kontak mata untuk meminta sesuatu (mand) sebanyak 5 kali dalam waktu observasi 30 menit. **Nilai $\frac{1}{2}$** jika anak dapat melakukan kontak mata selama 2 kali dalam waktu observasi 30 menit.
2. **Nilai 1** jika anak mau digendong atau mau bermain bersama orang dewasa yang dia kenal sebanyak 2 kali dalam waktu 1 jam observasi. **Nilai $\frac{1}{2}$** anak mau digendong atau bermain sebanyak 1 kali dalam waktu 1 jam observasi.
3. **Nilai 1** jika anak secara spontan melakukan kontak mata dengan teman sebaya selama 5 kali dalam waktu 30 menit observasi. **Nilai $\frac{1}{2}$** jika anak secara spontan melakukan kontak mata dengan teman sebaya selama 2 kali dalam waktu 30 menit observasi.
4. **Nilai 1** jika anak secara spontan bermain parallel dengan anak lain (tanpa prompt dari orang dewasa) selama 2 menit dalam 30 menit observasi. **Nilai $\frac{1}{2}$** jika anak secara spontan bermain parallel dengan anak lain (tanpa prompt dari orang dewasa) selama 1 menit dalam 30 menit observasi.
5. **Nilai 1** jika anak secara spontan dapat mengikuti atau imitasi gerakan motor teman sebaya selama 2 kali dalam waktu 30 menit observasi. **Nilai $\frac{1}{2}$** jika anak secara spontan dapat mengikuti atau imitasi gerakan motor teman sebaya selama 1 kali dalam waktu 30 menit observasi.

IMITASI GERAK MOTOR LEVEL 1

Adalah kemampuan anak untuk melakukan imitasi gerakan motor dari orang lain.

1. **Nilai 1** jika anak dapat melakukan imitasi 2 gerakan motor dari orang dewasa jika di beri instruksi dengan “Tirukan”. Contoh: tepuk tangan, angkat tangan, toss, dll. Meskipun gerakannya baru mendekati belum sempurna tetap dihitung sebagai respons yang benar. **Nilai ½** jika anak dapat mengikuti 1 gerakan motor. Jangan beri point jika anak selalu melakukan gerakan yang sama (tidak mengikuti gerakan orang lain tetapi memang anak senang tepuk tangan).
2. **Nilai 1** jika anak dapat melakukan imitasi 4 gerakan motor dari orang dewasa jika diberi perintah “Tirukan”. Meskipun gerakannya baru mendekati belum sempurna tetap dihitung sebagai respons yang benar. **Nilai ½** jika anak dapat melakukan imitasi 3 gerakan motor.
3. **Nilai 1** jika anak dapat melakukan imitasi 8 gerakan, dimana 2 di antaranya melibatkan obyek, misal bermain drum, menggoyang maraca. Meskipun gerakannya baru mendekati belum sempurna tetap dihitung sebagai respons yang benar. **Nilai ½** jika anak dapat melakukan imitasi 6 gerakan apa saja (dengan atau tanpa obyek lain).

IMITASI GERAK MOTOR...

4. **Nilai 1** jika anak secara spontan mengikuti gerakan paling tidak 2 gerakan motor dari orang lain dalam 5 kesempatan. **Nilai ½** jika anak secara spontan mengikuti 1 gerakan motor dari orang lain dalam 2 kesempatan.
5. **Nilai 1** jika anak dapat melakukan 20 gerakan motor apa saja (dengan atau tanpa obyek lain). **Nilai ½** jika anak dapat mengikuti 15 gerakan motor apa saja (dengan atau tanpa obyek lain).

KEMAMPUAN ECHOIC LEVEL 1

Adalah kemampuan anak untuk melakukan imitasi bunyi atau kata. Kemampuan untuk mengulang dari mendengar suara atau kata orang lain adalah sangat penting dalam belajar berbicara dan belajar kemampuan berbahasa yang lebih kompleks.

Kemampuan ini termasuk mengikuti bunyi satu suku kata, dua suku kata, 3 suku kata dalam bentuk kata atau frasa termasuk di dalamnya adalah intonasi, nada, kekuatan suara dan panjang bersuara.

Kemampuan ini di tes dalam berbahasa Inggris belum ada panduan dalam bahasa Indonesia.

VOCAL SPONTAN LEVEL 1

Adalah kemampuan anak untuk secara spontan melakukan vokal behavior.

1. **Nilai 1** jika anak secara spontan dapat menghasilkan rata-rata 5 kali bersuara dalam per jamnya.
Contoh: ah atau ma. Jangan diberikan nilai jika merupakan stimming. **Nilai $\frac{1}{2}$** jika anak secara spontan dapat menghasilkan rata-rata 2 kali bersuara per jamnya.
2. **Nilai 1** jika anak secara spontan dapat menghasilkan 5 jenis suara yang berbeda, dengan rata-rata menghasilkan 10 suara dalam observasi 60 menit, tidak termasuk stimming. Contoh: ah, ba, ma, na, ga, dll. **Nilai $\frac{1}{2}$** jika anak secara spontan dapat menghasilkan 3 jenis suara yang berbeda, dengan rata-rata menghasilkan 10 suara dalam observasi 60 menit.
3. **Nilai 1** jika anak secara spontan menghasilkan 10 jenis suara yang berbeda dengan berbagai intonasi, dan rata-rata menghasilkan 25 suara per jamnya. **Nilai $\frac{1}{2}$** jika anak secara spontan dapat menghasilkan 5 jenis suara yang berbeda dengan berbagai intonasi dan rata-rata menghasilkan 25 suara per jamnya.

4. **Nilai 1** jika anak secara spontan dapat menghasilkan 5 kata (atau mendekati kata) selama observasi 60 menit. Contoh: mama, maem (makan), pupuk (krupuk), dll. **Nilai ½** jika anak dapat menghasilkan 2 kata (atau mendekati kata) selama observasi 60 menit.
5. **Nilai 1** jika anak secara spontan dapat memproduksi 15 kata atau frasa dengan intonasi dan ritme yang benar serta dapat dimengerti dalam waktu 60 menit. **Nilai ½** jika anak secara spontan dapat memproduksi 8 kata atau frasa dengan intonasi dan ritme yang benar serta dapat dimengerti dalam waktu 60 menit.

Contoh video asesmen VBMAPP <https://www.youtube.com/watch?v=rMysiPewTH4>

ASESMEN VBMAPP LEVEL 1

Pada level 2 VB-MAPP, anak berusia 18-30 bulan menunjukkan kemajuan pesat dalam perkembangan bahasa dan sosial.

Sudah dapat berbicara, percakapan anak masih bersifat satu arah. Keterampilan dasar seperti meniru kata, menunjuk benda, dan mengikuti perintah sederhana sudah mulai dikuasai.

Intervensi pada tahap ini bertujuan untuk memperluas kosakata anak, melatih mereka membentuk kalimat yang lebih kompleks, dan memahami konsep pertanyaan. Selain itu, keterampilan sosial seperti bermain bersama anak lain dan mengikuti kegiatan kelompok juga menjadi fokus utama. Lingkungan belajar pun diperkaya dengan berbagai aktivitas yang dilakukan dalam berbagai setting, termasuk di lingkungan alami.

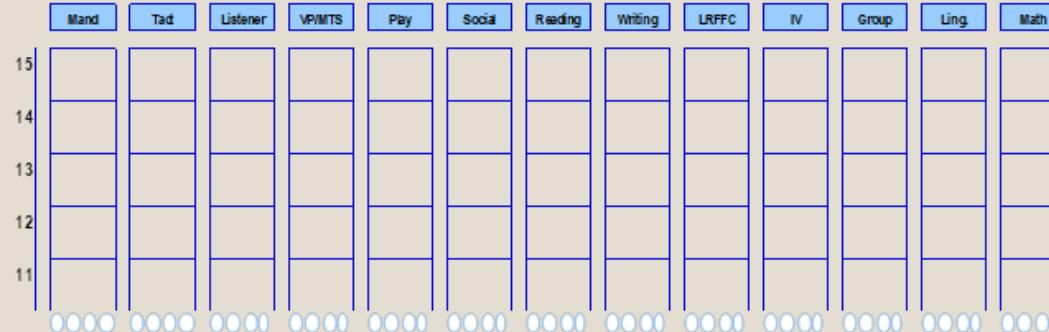
VBMAPP CHART

VBMAPP - MILESTONE ASSESSMENT

Child's name: Hananah Izzati Diansyah
Date of birth: 13 Juli 2019
Age attesting: 3 th 1 bulan

Key:	Score	Date	Color	Tester
1st test:	21	2023-08-11	Blue	Selvi
2nd test:			Yellow	
3rd test:			Green	
4th test:			Red	

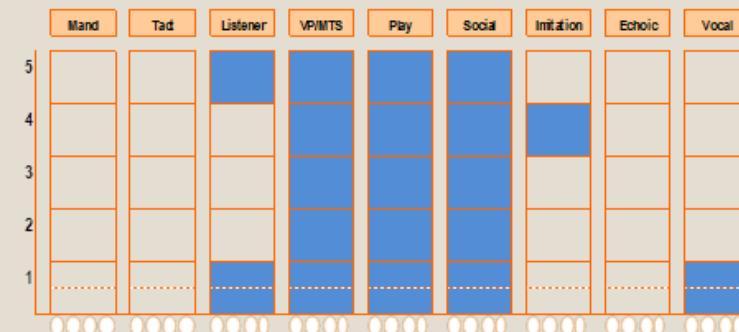
LEVEL 3



LEVEL 2



LEVEL 1



Pembuatan program

Bagaimana menginterpretasikan hasil tes Milestone?

- Hasil tes akan mengidentifikasi secara umum level kemampuan anak. Beberapa anak memiliki kekuatan dan kelemahan spesifik dan memiliki variasi skor di berbagai level. Namun demikian, kita masih bisa menentukan apakah anak berada di level 1, 2, atau 3.
- Lakukan analisa, lihat kekuatan dan kelemahan anak. Lalu tentukan apakah ada kekuatan di salah satu area yang bisa dijadikan cara belajar. Misal : anak dengan kemampuan bahasa rendah, memiliki kemampuan imitasi motor yang tinggi namun kemampuan echoic sangat rendah. Program dapat dibuat : program bahasa isyarat bisa diberikan sebagai awal untuk mengajarkan bahasa
- Perhatikan keseimbangan antara skill satu dengan skill lain dalam setiap level. Misalnya, anak usia 2 tahun memiliki kemampuan 100 listener discrimination, namun hanya memiliki sedikit tact, sehingga tact merupakan prioritas dari program yang dibuat



QUESTION ?



*Thank
you!*