



# **ANTECEDENT INTERVENTION & MOTIVATING OPERATIONS (MO)**

Mencegah Perilaku Bermasalah Sebelum Terjadi

Helziarozi, S.Pd.,Dipl.Montessori

Belajar Cara Mengatur Hal-hal  
Sebelum anak melakukan **perilaku**  
bermasalah, Agar Lebih Tenang  
Dan Kooperatif.



# APA ITU ANTECEDENT ?

**Antecedent** Adalah apa yang terjadi sebelum anak melakukan sesuatu ( perilaku muncul).

**Contoh:**

Memberi instruksi

**“Sudah waktunya mandi”**

Lingkungan sekitar

**“Ruang ramai atau tenang”**



# ANTECEDENT INTERVENTION

Adalah cara mengubah hal-hal sebelum perilaku muncul, supaya anak:

- Tidak tantrum
- Lebih kooperatif
- Lebih mudah belajar



- Anak tidak mudah frustrasi
- Orang tua lebih tenang
- Anak siap belajar dan bermain
- Masalah kecil tidak jadi besar

## MENGAPA ANTECEDENT INTERVENTION PENTING



# STRATEGI ANTECEDENT INTERVENTION

- Beri pilihan pada anak
- Ubah cara memberi instruksi
- Sesuaikan tugas dengan kemampuan anak
- Atur lingkungan



# STRATEGI ANTECEDENT INTERVENTION

- Gunakan gambar atau jadwal visual
- Persiapan sebelum kegiatan baru
- Mulai dari hal mudah dulu (**momentum**)
- Perhatian atau hadiah rutin



# 1. UBAH CARA MEMBERI INSTRUKSI

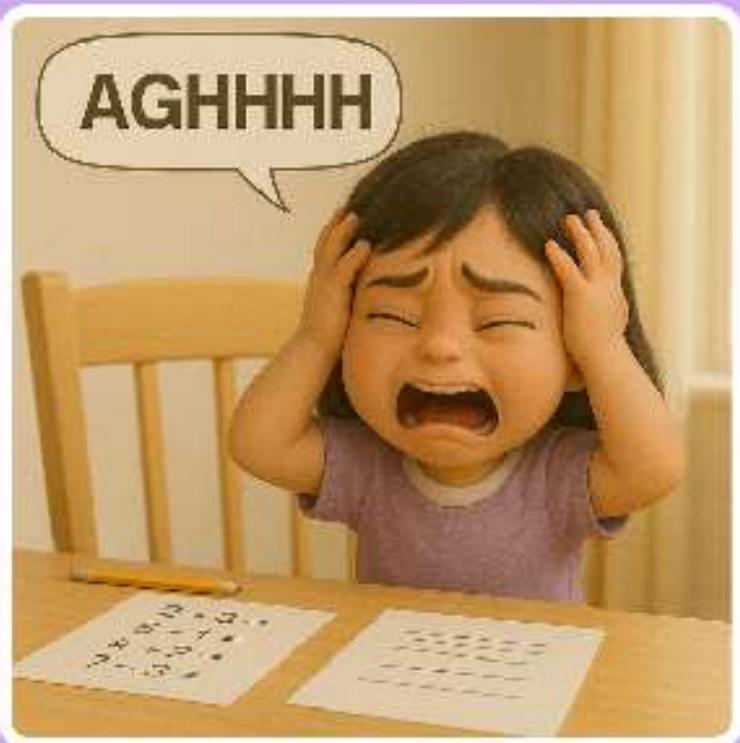
- Gunakan “first–then”  
**“Duduk dulu,  
baru makan camilan”**
- Gunakan kata singkat dan  
jelas
- Pandang mata anak
- Gunakan bahasa yang  
dimengerti anak



# 1. UBAH CARA MEMBERI INSTRUKSI

## Contoh nyata:

Anak tantrum  
kalau instruksi panjang



Instruksi  
**dipersingkat**

Tantrum turun **60%**



## 2. SESUAIKAN TUGAS

- Pecah tugas menjadi bagian kecil
- Durasi pendek dulu
- Campur tugas mudah dan sulit

### Contoh:

Anak menolak menulis 1 paragraf  
**“mulai dengan 1 kalimat dulu”**



### 3. ATUR LINGKUNGAN

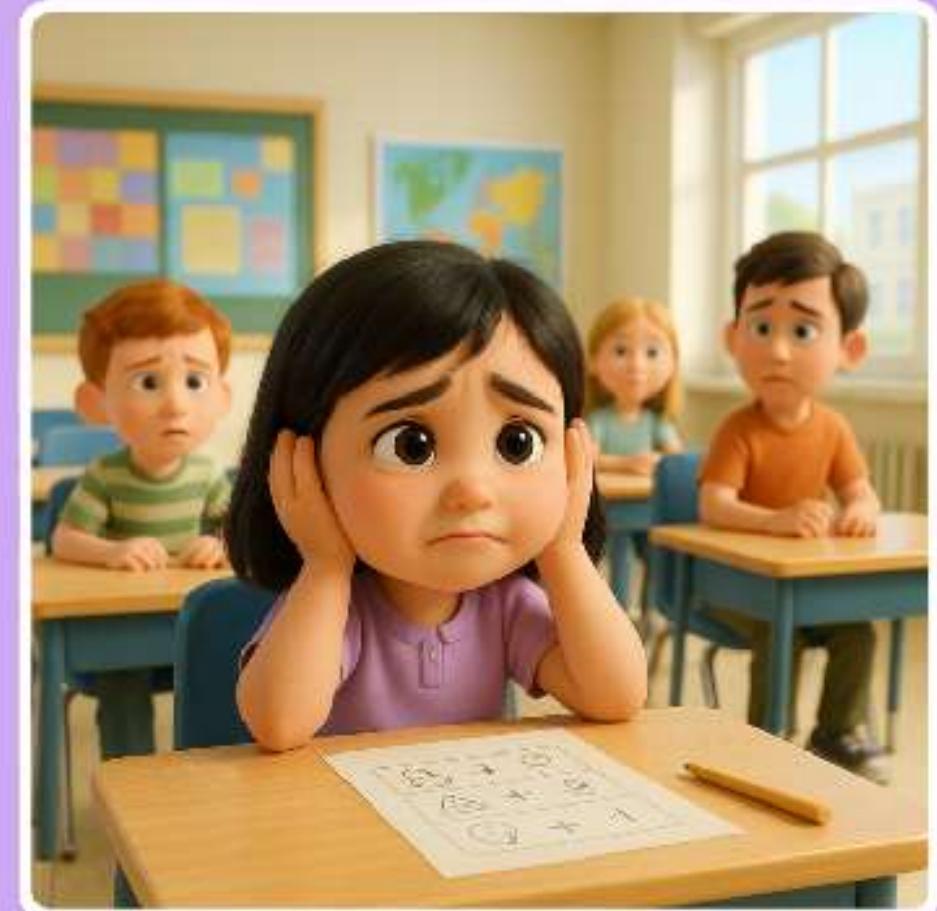
- Kurangi kebisingan
- Ruangan rapi dan tenang
- Tempat duduk nyaman

#### Contoh:

Anak sering kabur dari meja

→ **Pindah ke pojok tenang**

→ Kabur berkurang



## 4. BERIKAN PILIHAN

- Pilih warna pensil
- Pilih mainan atau aktivitas
- Pilih tempat duduk

### Contoh:

Anak menolak duduk di karpet  
→ **Beri pilihan kursi biru/merah**  
→ 80% lebih kooperatif



## 5. GUNAKAN GAMBAR / JADWAL

- Jadwal harian dengan gambar
- Aturan dengan gambar
- Timer visual

### Contoh:

Anak tantrum saat transisi

→ **Visual schedule**

→ Tantrum hilang setelah seminggu



## 6. PERSIAPAN SEBELUM KEGIATAN BARU

- Ceritakan aturan sebelum pergi keluar
- Tunjukkan gambar tempat baru
- Latihan singkat sebelum tugas menantang

### Contoh:

Anak tantrum di playground

→ **Tunjukkan video aturan playground**

→ Tantrum menurun



## 7. MULAI DARI HAL MUDAH DAHULU

- Puji keberhasilan anak
- Berikan 3–5 hal mudah dulu
- Anak berhasil → baru minta hal lebih sulit

### Contoh:

Anak menolak worksheet

→ **Tepuk tangan atau puzzel**

→ Buka worksheet

→ Anak lebih kooperatif



## 8. PERHATIAN

- Beri perhatian secara rutin, bukan hanya jika anak minta
- Tujuannya agar anak tidak berteriak untuk menarik perhatian

### **Contoh:**

Anak sering berteriak minta

**Perhatian → Beri Perhatian tiap (5 menit)**

→ Teriak menurun



# APA ITU MOTIVATING OPERATIONS (MO)

- **MO** Adalah apa yang membuat sesuatu lebih atau kurang menarik bagi anak saat itu
- **EO** (lebih menarik)
- **AO** (kurang menarik)



# EO (ESTABLISHING OPERATION)

**ESTABLISHING OPERATION (EO)**  
adalah hal yang membuat anak  
sangat ingin sesuatu



# CONTOH

Lapar



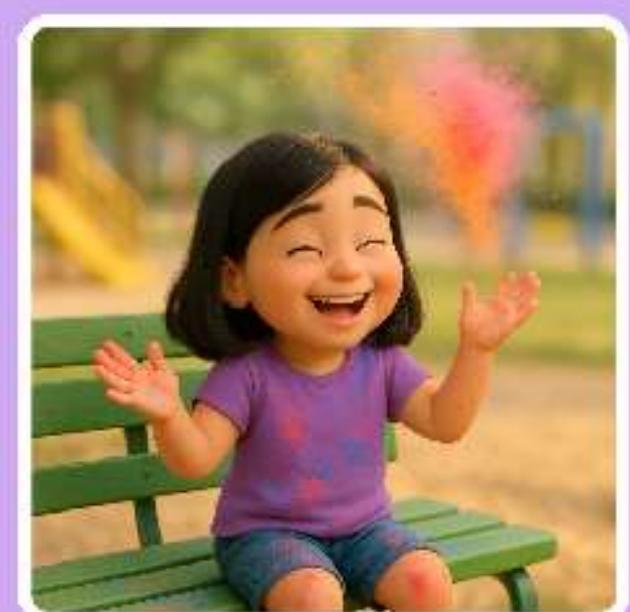
Makanan  
jadi motivasi

Belum main iPad



iPad  
sangat menarik

Bosan

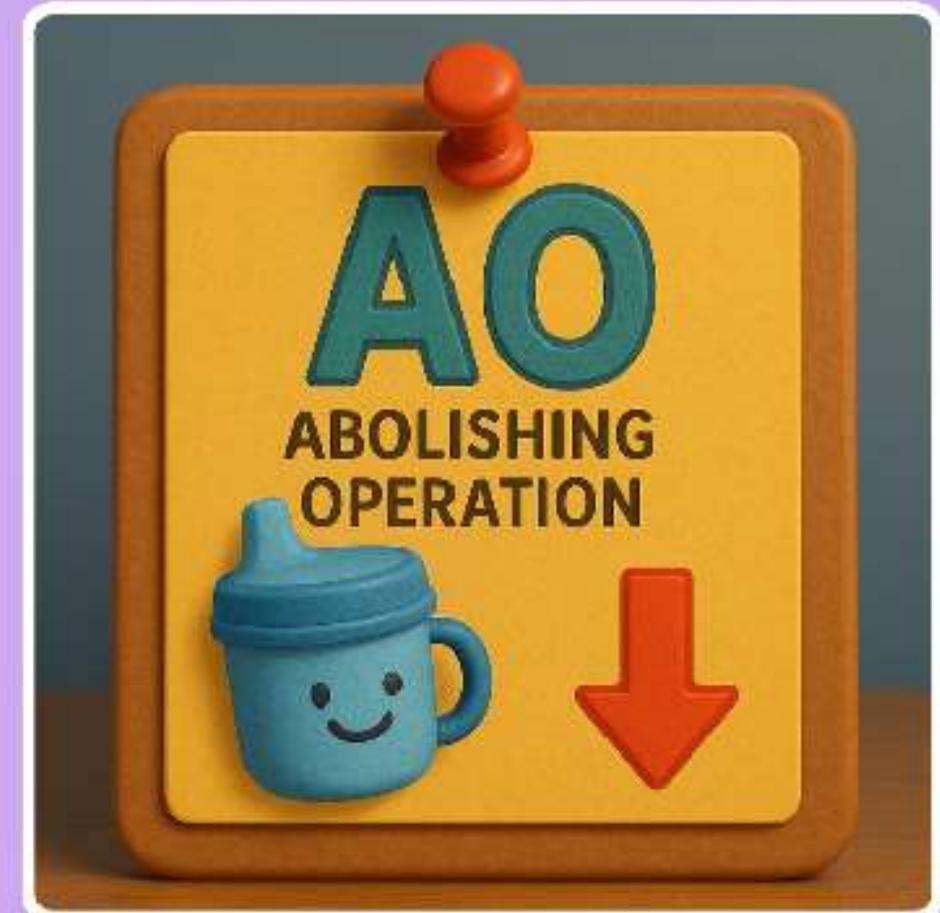


Main motorik jadi  
menyenangkan

## AO (ABOLISHING OPERATION)

### **ABOLISHING OPERATION (AO)**

Adalah hal yang membuat sesuatu tidak menarik.



# CONTOH

Kenyang



Snack  
tidak menarik

Baru main iPad



iPad  
kurang menarik

Baru main air



Water play  
tidak efektif

## MO & PERILAKU

- **EO** (Anak lebih cepat melakukan sesuatu)
- **AO** (Anak kurang tertarik)

### Contoh:

Anak ingin minum (**EO kuat**)  
→ lebih cepat menjawab  
**“mana gelas?”**



# PERBEDAAN ANTECEDENT DAN MOTIVASI

<b>Antecedent</b>	<b>Motivasi (MO)</b>
Mengatur situasi sebelum anak bertindak	Mengatur apa yang membuat sesuatu menarik
Contoh: Gambar jadwal	Contoh: Jangan beri iPad terlalu awal

# CARA MEMANFAATKAN MOTIVASI

Cek hal apa yang paling disukai anak

Gunakan yang sedang "**EO kuat**"

Hindari yang sudah "**AO**" sebelum belajar

## PENUTUP

**Motivasi (MO)** dan **Reinforcer** bekerja bersama untuk membantu anak belajar perilaku positif.

**MO** adalah apa yang membuat sesuatu menarik bagi anak saat itu, misalnya anak lapar (makanan menjadi sangat menarik).

**Reinforcer** adalah apa pun yang terbukti membuat anak lebih mungkin mengulang perilaku yang diinginkan di masa depan, seperti pujian, mainan, atau snack setelah anak menyelesaikan tugas.

## PENUTUP

Tanpa **motivasi** yang tepat, **reinforcer** mungkin kurang efektif karena anak saat itu tidak tertarik.

Tapi jika motivasi anak **tinggi**, **reinforcer** akan lebih kuat memperkuat perilaku, sehingga anak lebih mau mengulang perilaku positif di lain waktu.

# TERIMA KASIH

Helziarozi, S.Pd.,Dipl.Montessori | Yusiani, S.M

