

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF
MELALUI KARTU PERAGA BAGI ANAK AUTISME**
(Classroom Action Research Di Kelas D.1 SLB Autisme YPPA Padang)

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa sebagai salah satu persyaratan
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S – 1)*



OLEH :

MAINI

50899

**PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2011

PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF
MELALUI KARTU PERAGA BAGI ANAK AUTISME**
(*Classroom Action Research Di Kelas D.I Di SLB Autisme YPPA Padang*)

Nama : Maini

NIM : 50899

Jurusan : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Juli 2011

	Nama	Tanda Tangan
1 Ketua	Dra. Zulniyetri, M.Pd	1.
2 Sekretaris	Dra. Hj. Yarmishasan, M.Pd	2.
3 Anggota	Drs. Markis Yunus, M.Pd	3.
4 Anggota	Drs. Tarmansyah, Sp.Th, M.Pd	4.
5 Anggota	Martias, S.Pd, M.Pd	5.

PERSETUJUAN SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF
MELALUI KARTU PERAGA BAGI ANAK AUTISME
(*Classroom Action Research* Di Kelas D.I Di SLB Autisme YPPA Padang)**

Nama : Maini
NIM : 50899
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Zulmiyetri, M.Pd
NIP. 19630902 198903 2 002

Hj.Dra. Yarmis Hasan, M.Pd
NIP. 19541103 198503 2 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan PLB FIP UNP

Drs. Tarmansyah, Sp.Th.,M.Pd
NIP. 19490423 197501 1 002

ABSTRAK

Maini (2011) : Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Melalui Kartu Peraga Bagi Anak Autisme (*Classroom Action Research* Di Kelas D1 SLB Autisme YPPA Padang)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah yang dihadapi anak autisme kelas D1 dalam memahami bahasa reseptif. Hal ini terlihat ketika anak tidak mengerti arti ucapan secara lisan. Dalam kelas ada empat siswa dua orang siswa (TR dan TG) kurang dalam pemahaman bahasa reseptif. Dari hasil tes kemampuan awal didapati kenyataan kemampuan TR 33% dalam pemahaman bahasa reseptif sedangkan TG 66 %. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang upaya meningkatkan kemampuan pemahaman bahasa reseptif anak autisme TR dan TG melalui media kartu peraga.

Kartu peraga adalah media yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi anak autisme dalam pemahaman bahasa reseptif. Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan dua siklus, mulai dari perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan hasil peneliti bekerjasama dengan guru kelas sebagai kolaborator. Peneliti bertindak sebagai guru dan kolaborator untuk mencatat data, perumusan masalah, serta pelaporan hasil penelitian.

Dari hasil observasi ditemui TR dan TG kurang paham bahasa reseptif, setelah data dianalisa dan diberikan intervensi enam kali pertemuan pada siklus I diperoleh hasil peningkatan kemampuan pemahaman TR 66%, sedangkan TG 76, 67%, ini dapat dilihat dari hasil tes perbuatan yang diberikan dengan empat soal tes perbuatan, TR dapat merespon perintah dengan sedikit bantuan, sedangkan TG dapat merespon dengan benar tiga dari empat soal yang diberikan.

Perubahan kemampuan pemahaman anak terhadap bahasa reseptif terus meningkat pada siklus II yang diberikan enam kali pertemuan. Anak dapat merespon perintah secara lisan dengan benar tanpa bantuan dengan persentase peningkatan kemampuan TR 95% dan peningkatan kemampuan TG 98,3%. Jadi dapat disimpulkan media kartu peraga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman bahasa reseptif anak autisme TR dan TG kelas D1 SLB Autisme YPPA Padang.

Untuk itu disarankan kepada guru yang mengajar bahasa Indonesia agar menggunakan media kartu peraga dalam pembelajaran pemahaman bahasa reseptif untuk anak autisme, khususnya kelas D1.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Melalui Kartu Peraga Bagi Anak Autisme (*Classroom Action Research* Di Kelas D1 SLB Autisme YPPA Padang)”.

Tujuan penulisan ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Materi skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu pada Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian. Pada Bab II membahas kajian teori yang terdiri dari pengertian bahasa reseptif, pengertian autisme, hakikat media pembelajaran, dan media kartu peraga.

Bab III membahas tentang metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian yang terdiri dari desain penelitian. Subjek penelitian, alur kerja, definisi operasional, variabel, teknik pengumpulan data, teknik analisa data. Bab IV membahas deskripsi pelaksanaan pembahasan hasil penelitian serta Bab V berisikan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Dalam penulisan skripsi ini disamping kemampuan dan waktu yang terbatas, penulis berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikannya. Tiada gading yang tak retak. Untuk kesempurnaan skripsi ini saran – saran dari pembaca kami sambut dengan tangan terbuka. Harapan saya semoga skripsi ini dapat

memberikan sumbangan dalam mencari solusi permasalahan pemahaman bahasa reseptif anak autisme, serta dapat berguna sebagai acuan bagi studi yang relevan dimasa yang akan datang.

Padang, Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Bahasa Reseptif	8
1. Pengertian Bahasa	8
2. Pengertian Bahasa Reseptif	9
3. Masalah Bahasa Reseptif	9
4. Langkah – Langkah Bahasa Reseptif	10
5. Tujuan Bahasa Reseptif	11

B. Autisme.....	12
1. Pengertian Autisme	12
2. Penyebab dan Gejala Autisme	13
a. Penyebab Autisme	13
b. Gejala Autisme	14
3. Penilaian Bahasa Reseptif	15
C. Hakikat Media Pembelajaran	19
1. Pengertian Media	19
2. Manfaat Media	20
D. Kartu Peraga	22
1. Pengertian Kartu Peraga	22
2. Jenis dan Bentuk Kartu Peraga	22
3. Cara Penggunaan Kartu Peraga Kata Kerja	23
E. Kerangka Konseptual	25

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian	27
B. Subjek Penelitian	30
C. Alur Kerja..	31
D. Defenisi Operasional Variabel	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	35

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

I. Hasil Penelitian	37
A. Deskripsi Setting Penelitian	37
B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	38
1. Siklus I	38
a. Perencanaan siklus I	38
b. Pelaksanaan siklus I	39
c. Observasi siklus I	45
d. Refleksi siklus I	46
2. Siklus II	47
a. Perencanaan siklus II	47
b. Pelaksanaan siklus II	48
c. Observasi Siklus II	53
d. Refleksi Siklus II	53
C. Deskripsi Hasil Penelitian	54
II. Pembahasan	60
a. Keterbatasan penelitian	62

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	63
B. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA	65
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	67
----------------------	-----------

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Pikir Penelitian	26
Bagan 2. Alur Kerja	32

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Tes Kemampuan Awal Siswa Tentang Bahasa Reseptif.....	67
Lampiran 2. Kisi Kisi Penelitian.....	68
Lampiran 3. Hasil Tes Perbuatan Siklus I.....	69
Lampiran 4. Hasil Tes Perbuatan Siklus II	70
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	71
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	74
Lampiran 7. Catatan Lapangan Siklus I.....	77
Lampiran 8. Catatan Lapangan Siklus II.....	81
Lampiran 9. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	84
Lampiran 10. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus II	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan wahana dan pengantar makna, dimana paduan rangsangan yang diterima anak sejak kecil dalam mengucapkan sesuatu akan menimbulkan tanggapan atau reaksi tertentu. Semakin bertambahnya pengalaman anak, maka anak akan mempunyai konsep bahwa ucapan seseorang selalu dihubungkan dengan objek atau reaksi tertentu

Kegiatan berbahasa yang pertama kali dilakukan adalah menyimak atau mendengar apa yang dituturkan orang lain melalui sarana lisan. Seseorang akan memahami bahasa apabila ia dapat mengungkapkan pikirannya dalam simbol bahasa berupa kata-kata, kalimat atau isyarat kepada orang lain dan terhadap dirinya sendiri. Pengajaran reseptif sangat penting, karena dalam salah satu penelitian yang dilakukan oleh Paul T. Rankin (dalam Guntur, 1980:11), diketahui bahwa 42% waktu penggunaan bahasa tertuju pada menyimak, dan dalam laporannya juga menyebutkan bahwa di kelas-kelas sekolah dasar waktu yang digunakan untuk menyimak diperkirakan sebanyak satu sampai dua jam perhari.

Menurut Guntur (1980:4) menyimak dan membaca bersifat reseptif, bersifat menerima. Bedanya, menyimak menerima informasi dari sumber lisan, sedangkan membaca menerima informasi dari sumber tertulis. Dengan kata lain menyimak menerima informasi dari kegiatan berbicara, sedangkan

membaca menerima informasi dari kegiatan menulis. Yang peneliti gunakan dalam kajian ini adalah informasi dari sumber lisan.

Kemampuan umum berbahasa lisan dalam pembentukan konsep bahasa dilandasi oleh kemampuan penguasaan lambang visual dan lambang auditoris keduanya ini sangat berfungsi dalam penguasaan reseptif, misalnya anak yang cacat/terganggu dalam membaca haruslah meneruskan pelajarannya dengan lebih banyak melalui menyimak daripada membaca.

Dalam kurikulum anak autisme, pengajaran reseptif diberikan di kelas I, semester I dengan standar kompetensi: menentukan bunyi bahasa, perintah dan dongeng yang dilisankan, sedangkan kompetensi dasarnya: melaksanakan sesuatu sesuai dengan perintah atau petunjuk sederhana.

Kenyataannya pengalaman di lapangan, anak autisme mengalami gangguan/hambatan dalam bahasa reseptif, sehingga kelancaran pembelajaran dalam kelas tidak berjalan lancar. Keadaan ini peneliti alami sendiri di tempat peneliti mengajar di SLB Autisme YPPA Padang, di kelas D 1.

Dari pengamatan yang peneliti lakukan terhadap kemampuan bahasa reseptif anak autisme di SLB YPPA Padang kelas dasar 1, dengan kondisi empat orang siswa dalam kelas, peneliti amati ada siswa yang mengalami masalah dalam bahasa reseptif.

TR dan TG sendiri merupakan penyandang autisme yang mengalami masalah pada bahasa reseptif. Autisme adalah gangguan perkembangan yang berat, terjadi pada anak sehingga menimbulkan masalah pada anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Penyandang autisme

memiliki gangguan pada interaksi sosial, komunikasi, imajinasi serta pola perilaku yang repetitif (berulang-ulang), dan tidak mudah mengikuti/menyesuaikan terhadap perubahan pada rutinitas. Gangguan pada komunikasi yaitu terjadi pada komunikasi verbal (lisan/dengan kata-kata) maupun non verbal (tidak mengerti arti dari gerak tubuh, ekspresi wajah, dan nada/intonasi suara).

Dengan adanya gangguan ini anak sulit memahami pembicaraan orang lain, kesulitan dalam pembelajaran reseptif, bahasa, gerak/gestural dan dapat menghasilkan respon yang tidak tepat atau kegagalan untuk mengikuti arah. Orang berpikir anak-anak ini sengaja keras kepala atau menjengkelkan tapi memang mereka tidak mengerti apa yang dikatakan.

Dari pengamatan peneliti dan hasil asesmen walaupun TR dan TG penyandang autisme tetapi ketahanan duduknya untuk mengikuti pelajaran cukup bagus selama berlangsungnya pelajaran, serta kontak matanya juga cukup bagus, karena ketika namanya dipanggil, anak melihat kearah gurunya dalam durasi dua sampai tiga detik, kemudian melihat kearah lain. Dan disaat terjalin kontak mata inilah guru memberikan instruksinya menyuruh anak kedepan, “berdiri dan tulis bola” (mengikuti perintah dua tahap). Anak ada melihat sebentar ke arah gurunya, tapi kemudian dia melihat ke kiri dan ke kanan, dia tidak respon dengan ucapan guru, kemudian guru mengulangi lagi instruksi tersebut, tetapi ia merespon salah dengan memukul-mukul mejanya dengan pensil. Karena anak tidak juga respon dengan perintah, sehingga guru

berjalan mendekati meja anak, kemudian membantunya berdiri, membimbing berjalan ke depan papan tulis, dan menggerakkan tangan anak untuk menulis.

Begitu juga ketika guru menyuruh mengambil buku dalam tas, Anak ada melihat guru ketika guru memanggil namanya, tapi hanya dalam durasi lima detik. Kemudian anak mengalihkan perhatiannya, dia tidak paham dengan perintah “ambil” (mengikuti perintah sederhana satu tahap). Anak merespon salah, yaitu yang dilakukan anak mengucapkan potongan-potongan iklan. Kemudian guru membantu anak dengan memegang tangannya untuk membuka resleting tas dan mengambil buku sambil mengucapkan kata “ambil buku”. Guru mengucapkannya berulang-ulang, berharap anak mengerti bahasa reseptif (mengambil/ambil).

Dalam hal ini, guru tidak selalu membantu anak bila ia tidak merespon dengan instruksi. Guru lebih sering meminta atau menyuruh siswa yang lain yang mulai mengerti dengan bahasa reseptif, sehingga si anak menjadi terabaikan. Begitu juga ketika guru menginstruksikan “tunjuk meja” (identifikasi benda – benda) anak merespon salah dengan mencoret – coret bukunya. Setelah itu, guru melarang anak untuk tidak mencoret-coret bukunya (“tidak coret buku”), tetapi respon anak tetap saja mencoret-coret bukunya. Akhirnya buku tersebut diambil oleh guru, serta ketika guru menginstruksikan “pegang tangan ibu” dan “pegang hidung kamu” (identifikasi kepemilikan) anak merespons salah yaitu dengan berdiri. Dengan adanya masalah ini, mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi terganggu.

Melihat permasalahan di atas, peneliti sepakat dengan guru kelas untuk menerapkan media kartu peraga dalam mengoptimalkan fungsinya untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak yang mana dengan kartu peraga, anak akan lebih tertarik dan akan lebih paham apa yang diperintahkan.

Adapun kelebihan media kartu peraga dapat memudahkan anak dalam belajar, mempercepat perkembangan kemampuan anak, dapat dijadikan alat peraga di rumah atau di sekolah, mudah dibawa kemana saja karena bahasanya praktis, dan juga dilengkapi dengan gambar dan warna yang menarik.

Dari kelebihan media kartu peraga yang dilihat, peneliti dan guru kelas mencoba melihat lebih jauh mengenai upaya meningkatkan bahasa reseptif anak autisme melalui media kartu peraga di kelas D 1 SLB YPPA Padang. Semoga penelitian ini dapat memberi perubahan dan peningkatan bagi kemampuan siswa dalam pemahaman bahasa reseptif

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak belum mengerti ucapan sederhana satu tahap.
2. Anak belum mengerti ucapan sederhana dua tahap
3. Anak belum mengerti ucapan larangan.
4. Anak belum mengerti identifikasi kepemilikan
5. Guru selalu mendahulukan anak yang telah paham bahasa lisan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, untuk lebih terarahnya penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada “efektifitas kartu peraga untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak autisme kelas D 1, di SLB Autisme YPPA Padang”. Khususnya dalam pembelajaran menyimak ucapan secara lisan. 1). Duduk, 2). Berdiri, 3). Ambil, 4). Tunjuk, 5). Pegang, 6). Cobakan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak autisme melalui media kartu peraga, kelas D 1 di SLB Autisme YPPA Padang”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah media kartu peraga efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak autisme kelas D 1 di SLB Autisme YPPA Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, terutama bagi pihak yang berhubungan dengan pendidikan khusus, yaitu :

1. Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai wahana menambah dan memperluas wawasan tentang media kartu peraga untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak autisme.

2. Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman mengajar peneliti untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak Autisme melalui media kartu peraga.

3. Anak

Anak lebih merespon dengan media kartu peraga, khususnya untuk kemampuan bahasa reseptifnya dan menambah perbendaharaan kata-katanya.

4. Orang Tua

Sebagai masukan bagi orang tua karena media kartu peraga ini dapat juga digunakan di lingkungan rumah. Untuk meningkatkan bahasa reseptif anak dan komunikasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Bahasa Reseptif

1. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi, pemberi pesan yang ingin menyampaikan isi hatinya, gagasan, perasaan dan keinginannya kepada penerima sehingga keduanya menjalin hubungan timbal balik dalam upaya mencapai suatu tujuan bersama. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya.

Menurut Guntur (1980:18) “bahasa adalah suatu sistem pola-pola yang kompleks dan suatu struktur dasar didalamnya terdapat ketentuan-ketentuan individual yang bekerja bersama-sama dengan kesatuan-kesatuan lainnya. Sedangkan menurut Soedarma (dalam Tarmansyah 1996:32) “bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat yang berupa bunyi suara atau tanda/isyarat atau lambang yang dikeluarkan oleh manusia untuk menyampaikan isi hatinya kepada manusia yang lain”.

Bambang S. (1988:2) mengemukakan bahasa dalam kehidupan manusia sebagai pengungkapan, pemahaman, pengamatan, imajinasi atau daya khayal ingatan kepribadian, gambaran dari sikap moral, daya kreasi sebagai bentuk komunikasi.

Dari ketiga teori diatas dapat dijelaskan bahasa adalah alat komunikasi antar individu dalam menyampaikan isi hatinya melalui simbol – simbol atau isyarat yang dapat dipahami oleh orang lain.

2. Pengertian Bahasa Reseptif

Bahasa reseptif merupakan kegiatan berbahasa yang informasinya diberikan melalui lisan. Menurut Maulana (2007:195) bahasa reseptif adalah kemampuan anak untuk mengenal dan bereaksi terhadap seseorang, terhadap kejadian dilingkungan sekitarnya, mengerti maksud mimik dan nada suara, dan akhirnya mengerti kata-kata. Sedangkan menurut Guntur (1980:3), bahasa reseptif adalah “merupakan kegiatan komunikasi dua arah yang langsung, merupakan komunikasi tatap muka (*face to face communication*)”.

Bahasa reseptif adalah kemampuan anak untuk memahami apa yang didengar, dilihat dan dirasakan dengan ucapan lisan dan tulisan (<http://www.childrenfamily.com>, 30 Maret 2011).

Dari tiga pendapat diatas dapat dimaknai bahwa bahasa reseptif adalah kemampuan dalam memahami/menyimak bahasa lewat ucapan lisan dan kadang – kadang juga lewat tulisan dan gambar untuk membantu anak dalam menangkap ide pokok dari pembicara.

3. Masalah Bahasa Reseptif

Secara umum masalah reseptif ini ditandai dengan kesulitan anak dalam pemahaman lisan. Anak tidak memiliki masalah dalam pengucapan

kata-kata. Masalah ini berbeda pada setiap anak, selain itu anak sering memiliki kosa kata yang lebih sedikit dibanding teman – teman sebayanya yang normal.

Untuk lebih jelasnya gambaran mengenai masalah bahasa reseptif:

1. Kesulitan mengerti dan mengikuti petunjuk atau instruksi.
2. Tidak bisa memproses instruksi 2 tahap atau multi tahap.
3. Seringkali tidak bisa mengerti kalimat yang panjang dan berstruktur kompleks sehingga gampang menjadi bingung.
4. Kesulitan mengerti arti kiasan dari arti harfiah. Karena itu biasanya mereka perlu diberi penjelasan.
5. Perlu diberi uraian penjelasan lebih sering. Instruksi dan petunjuk harus sering diulang. Sering mengatakan ‘tidak tahu’ atau ‘lupa’.
6. Dia mungkin bisa membaca tapi hampir tidak mengerti apa yang barusan dibacanya. (<http://kafeilmu.co.cc> 22 Desember 2010).

4. Langkah – Langkah Bahasa Reseptif

Bahasa digunakan untuk memahami makna, walaupun seseorang mungkin saja mendengar atau menyimak suatu ucapan, tetapi bila tidak dihubungkan oleh sebuah kata atau tindakan yang tidak mengandung makna, belumlah terlaksana pembelajarannya. Untuk itu menurut Guntur (1980:13), langkah-langkah bahasa reseptif adalah:

1. Menentukan makna. Guru harus menjelaskan makna setiap ekspresi atau kalimat baru yang hendak diajarkan pada siswa

2. Memperagakan ekspresi. Guru dalam mengucapkan suatu pokok pembicaraan harus dengan ekspresi yang sesuai dengan pokok pembicaraan.
3. Menyuruh mengulangi. Dalam hal ini, siswa hendaknya meniru serta mengulangi apa yang disebutkan atau dilisankan oleh guru sementara mereka melakukan suatu gerak, laku, atau menunjuk pada suatu gambar atau objek.
4. Memberikan latihan ekstensif. Salah satu caranya adalah dengan *drill* atau mengulangi kata dan ekspresi yang telah diajarkan dalam situasi yang terbatas, dan kosa kata serta struktur yang terbatas (Guntur, 1980: 13).

5. Tujuan Bahasa Reseptif

Menurut Guntur (1980:7) tujuan bahasa reseptif adalah (1) untuk membedakan dan menemukan unsur-unsur fonetik dan struktur kata lisan, (2) untuk menemukan dan memperkenalkan bunyi-bunyi, kata-kata, atau ide – ide baru kepada penyimak, (3) menyimak secara terperinci agar dapat menginterpretasikan idepokok dan menanggapiya secara tepat, (4) menyimak ide utama yang dinyatakan dalam kalimat topik atau kalimat penunjuk .

B. Autisme

1. Pengertian Autisme

Autisme berasal dari kata auto yang berarti sendiri. Penyandang autisme seakan-akan hidup di dunianya sendiri. Istilah autisme baru diperkenalkan sejak tahun 1943 oleh Leo Kanner, sekalipun kelainan ini sudah ada sejak berabad – abad lampau.

Autisme adalah merupakan suatu gangguan perkembangan, gangguan pemahaman/gangguan pervasif dan bukan suatu bentuk penyakit mental (Theopeeters, 2004:14). Sedangkan menurut Maulana (2007:159) autisme adalah gangguan pervasif pada anak yang ditandai dengan adanya gangguan dan keterambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi dan interaksi sosial.

Menurut Ranuh (dalam Suryana 2004:12) autisme adalah gangguan kognitif (kemampuan untuk mengerti), gangguan tingkah laku sosial, termasuk gangguan verbal atau non verbal dan sekitar 30% penderita ini mengalami gangguan bicara.

Dari pendapat-pendapat di atas, maka dapat dijelaskan bahwa autisme adalah gejala menutup diri sendiri secara total dan tidak mau berhubungan lagi dengan dunia luar, merupakan gangguan perkembangan yang kompleks, mempengaruhi perilaku, kemampuan komunikasi, hubungan sosial dan emosional dengan orang lain, serta mengalami gangguan dalam pengertian (kemampuan pemahaman).

2. Penyebab dan Gejala Autisme

a. Penyebab Autisme

Sepuluh tahun lalu, penyebab autisme masih merupakan misteri. Sekarang, berkat alat kedokteran yang semakin canggih, diperkuat dengan autopsi, ditemukan penyebabnya antara lain gangguan neurobiologis pada susunan saraf pusat (otak). Biasanya, gangguan ini terjadi dalam tiga bulan pertama masa kehamilan, bila pertumbuhan sel-sel otak di beberapa tempat tidak sempurna.

Penyebab autisme bisa karena virus (toxoplasma, cytomegalo, rubella dan herpes) atau jamur (candida) yang ditularkan oleh ibu ke janin. Bisa juga karena selama hamil sang ibu mengonsumsi atau menghirup zat yang sangat polutif sehingga meracuni janin. Kekurangan jumlah sel otak ini tidak mungkin diperbaiki dengan cara apapun. Namun, ternyata setiap penyandang mempunyai cara berbeda untuk mengatasi kekurangan tersebut. Sebaliknya, ada makanan tertentu yang mempunyai pengaruh memperberat gejala. Ada pula penderita yang menderita gangguan pencernaan, metabolisme, serta imunodefisiensi dan alergi.

Menurut para peneliti, faktor genetik juga memegang peranan kuat dan ini terus diteliti. Pasalnya, manusia banyak mengalami mutasi genetik yang bisa terjadi karena cara hidup yang semakin “modern” (penggunaan zat kimia dalam kehidupan sehari-hari, faktor udara yang semakin terpolusi). Dengan ditemukannya faktor-faktor penyebab tadi,

akan semakin mudah bagi para pakar untuk memberikan terapi yang lebih tepat sasaran. (Maulana, 2007:19)

b. Gejala Autisme

Autisme adalah gangguan perkembangan pada anak, oleh karena itu diagnosis dilakukan dari gejala-gejala yang tampak menunjukkan adanya penyimpangan dari perkembangan yang normal sesuai umurnya.

Ciri-cirinya antara lain:

- a. Tak mampu menjalin interaksi sosial yang cukup memadai: kontak mata sangat kurang, ekspresi wajah kurang hidup, gerak-gerik yang kurang terfokus.
- b. Tak bisa bermain dengan teman sebaya.
- c. Tak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain.
- d. Kurangnya hubungan sosial dan emosional yang timbal balik.
- e. Bicara terlambat atau bahkan sama sekali tak berkembang (tak ada usaha untuk mengimbangi komunikasi dengan cara lain tanpa bicara).
- f. Bila bisa bicara, bicaranya tidak dipakai untuk komunikasi.
- g. Sering menggunakan bahasa yang aneh dan diulang-ulang.
- h. Cara bermain kurang variatif, kurang imajinatif dan kurang bisa meniru.
- i. Mempertahankan satu minat atau lebih, dengan cara yang sangat khas dan berlebih-lebihan.

- j. Terpaku pada suatu kegiatan yang ritualistik atau rutinitas yang tak ada gunanya.
- k. Ada gerakan-gerakan aneh yang khas dan diulang-ulang.
- l. Sering kali sangat terpukau pada bagian-bagian benda.

Gejala-gejala tersebut sudah harus tampak dengan jelas sebelum anak mencapai umur tiga tahun. Pada sebagian besar anak, sebenarnya gejala ini sudah mulai ada sejak lahir. Seorang ibu yang berpengalaman dan cermat akan bisa melihat betapa bayinya yang berumur beberapa bulan sudah menolak menatap mata, lebih senang main sendiri dan tidak responsif terhadap suara ibunya. Hal ini semakin lama semakin jelas bila anak kemudian bicaranya pun tidak berkembang secara normal.

3. Penilaian Bahasa Reseptif

Untuk melihat keberhasilan pengajaran reseptif pada anak perlu adanya penilaian. Menurut Sutadi (1998:54) guru mengajarkan anak memahami apa yang dikatakan kepadanya. Ia akan belajar merespon secara tepat terhadap instruksi sederhana seperti “berdiri”, “duduk”, “tunjuk”, “ambil”. Kegiatan ini dikenal sebagai proses belajar bahasa reseptif, karena anak diajarkan untuk menerima (memahami) perintah verbal (lisan) dari guru dan melakukan respon yang benar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam lembaran penilaian ini.

Contoh Lembaran Penilaian Harian (TR)

Kategori : Bahasa Reseptif. Perintah sederhana
 Aktifitas : Anak melakukan
 Instruksi : _____
 Respon benar : Anak melakukan sesuai perintah

"Berdiri"	5/5	6/5	7/5	9/5	10/5	11/5	12/5
	PPP	PPP	PPA	PAP	AAP	PAA	
"Duduk"	5/5	6/5	7/5	9/5	10/5	11/5	12/5
	PPP	PPP	PPA	PAP	AAP	PAA	
"Ambil"	5/5	6/5	7/5	9/5	10/5	11/5	12/5
	PPP	PAP	PAA	AAA	AAA	AAA	

Contoh Lembaran Penilaian Harian (TG)

Kategori : Bahasa Reseptif. Perintah sederhana
 Aktifitas : Anak melakukan
 Instruksi : _____
 Respon benar : Anak melakukan sesuai perintah

"Berdiri"	5/5	6/5	7/5	9/5	10/5	11/5	12/5
	PPP	PAP	PPA	APA	AAA	AAA	
"Duduk"	5/5	6/5	7/5	9/5	10/5	11/5	12/5
	PPP	PPA	PAA	AAA	AAA	AAA	

“Ambil”	5/5	6/5	7/5	9/5	10/5	11/5	12/5
	PPP	PPP	PAP	APA	AAA	AAA	

Keterangan:

Baris pertama berisi tanggal

Baris kedua berisi penilaian

A = (achieved/tercapai) respon benar

P = merespon dengan prompt/bantuan setengah

P = merespon salah/merespon dengan bantuan penuh

PPP = anak belum respon atau merespon dengan bantuan penuh dalam 3x siklus (1 siklus 3x instruksi)

PPA = merespon dengan bantuan pada satu siklus dan pada siklus kedua anak di prompt/dibantu sedikit dan pada siklus ketiga anak merespon benar

AAA = anak merespon benar pada tiap satu siklus

Catatan:

1. Masing-masing guru menggunakan ball-point dengan warna tinta yang berbeda. Sehingga mudah terlihat berapa kali seorang terapist telah

melakukan suatu aktivitas, dan mudah dievaluasi sudah berapa kali seorang (dan keseluruhan) terapis telah mendapatkan nilai A (*achieved*). Juga mudah dievaluasi terapis (atau waktu-waktu tertentu) yang mana selalu mendapat P atau A

2. Suatu aktivitas dinyatakan telah dikuasai anak bila memenuhi kriteria 3x3 A. Yaitu 3 terapis pada 2 *session* (kesempatan/waktu belajar) yang berbeda-beda secara berurutan memperoleh nilai A (yaitu berturut-turut 3 instruksi pertama mendapat 4 respons yang benar semua). Bila suatu aktivitas telah mendapatkan 3x3 A, aktivitas tersebut dimasukkan kedalam program dan lembar penilaian *maintenance* (pemeliharaan)
3. Bila dalam 3 instruksi pertama berturut-turut, 1 atau lebih respon salah, dinilai dengan P. dapat juga digunakan kode, misalnya APP, AAP (bila AAA cukup ditulis dengan A saja), atau P+, P++, atau A-, A - -, dan lain-lain (sesuai kesepakatan seluruh terapis dan orang tua, tetapi harus konsisten)
4. Bila dalam 1 *session* seorang terapis melakukan suatu aktivitas lebih dari 1 siklus, untuk pencatatannya tanggal ditulis hanya sekali dan bagian tanggal berikutnya dicoret supaya mudah terlihat dan dievaluasi. Yang dimaksud 1 siklus yaitu pada instruksi #1 dan #2 anak tidak berespon atau berespon salah, kemudian diikuti dengan instruksi #3 + prompt, kemudian imbalan

C. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media biasanya dikenal sebagai alat bantu mengajar yang fungsinya terutama sebagai alat peraga dalam mengajar. Menurut Sadirman (1984 : 6), media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti contohnya buku, film, kaset dan lain-lain sebagainya.

Menurut Smaldino dkk (dalam Irianto, 2009 : 60) media adalah merupakan saluran komunikasi yang berasal dari bahasa latin, dari kata “medium” yang berarti perantara, yaitu perantara dari sumber pesan dengan penerima pesan, seperti, televisi, film, diagram, bahan tercetak, komputer dan instruktur.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) dalam Arif S. Sadirman (1984:6). Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Dari pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan pesan-pesan pengajaran dalam proses belajar-mengajar untuk merangsang siswa belajar, baik berupa audi visual disertai peralatannya.

2. Manfaat Media

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Kemp dan Dayton (dalam Depdikbud 2003) mengidentifikasi manfaat media adalah (1) penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) peran guru lebih positif dan produktif, (3) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (4) dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, (5) proses pembelajaran lebih interaktif, (6) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (7) efisiensi dalam waktu dan tenaga, (8) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dan mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Nana Sudjana (1997:2) mengemukakan media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga

siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tapi juga aktif dalam melakukan dan mendemonstrasikan.

Sementara itu Dale (dalam Arsyad 1997 : 24) mengemukakan manfaat dari penggunaan media yaitu:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan serta minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa
5. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa
6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar
7. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari
8. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran non verbalistik dan membuat generalisasi yang tepat

10. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

D. Kartu Peraga

1. Pengertian Kartu Peraga

Dalam menyajikan materi suatu pelajaran, agar pembelajaran lebih efektif dan efisien guru menggunakan alat peraga. Menurut Syauqi (2006:11) kartu peraga adalah kartu dalam berbagai macam bentuk, ukuran dan dibuat dari kertas yang tebal seperti kertas dari karton, untuk menulis pesan atau memperagakan, bisa berupa gambar ataupun tulisan yang ditujukan pada penerima. Sedangkan menurut Syukron (2009:3) kartu peraga adalah kartu yang digunakan sebagai media pembelajaran terhadap anak dengan menggunakan sistem permainan.

Dari pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa kartu peraga adalah alat peraga yang digunakan guru untuk memudahkan dalam pemahaman materi pelajaran, dan juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2. Jenis dan Bentuk Kartu Peraga

Kartu peraga sengaja dirancang untuk memudahkan anak dalam belajar. Ada berbagai jenis dan bentuk kartu peraga, antara lain:

- a. Kartu peraga kata kerja. Berisi kegiatan sehari-hari, anak dapat meniru, melakukan, menceritakan, memahami kata kerja. Contoh:

berdiri, menyapu, mencuci piring, duduk, menutup pintu menulis dan sebagainya.

- b. Kartu peraga membaca suku kata, yang didalamnya terdapat kegiatan mengenal huruf A sampai Z, mengenal kosa kata, belajar membaca suku kata, belajar membaca kalimat
- c. Kartu peraga angka dan berhitung 1 – 20. Berisi mengenal angka 1 – 20, mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan, mengenal bentuk-bentuk bangun.

Bentuk kartu peraga juga ada bermacam – macam, ada yang berbentuk lingkaran, berbentuk persegi panjang, dan berbentuk persegi empat, dan disertai dengan warna yang menarik.

3. Cara Penggunaan Kartu Peraga Kata Kerja

Dengan media kartu peraga anak akan lebih mudah memahami keadaan sehari-hari yang dilihat dan dialami, dan cara penggunaannya adalah:

- a. Kondisikan anak dalam keadaan santai dan gembira
- b. Perlihatkan kartu peraga kata kerja satu persatu, contoh: orang sedang membuka pintu, menulis, mencuci piring, berdiri, dan lain sebagainya (biasanya ada 25 kata kerja dalam satu kotak)
- c. Ambil salah satu kartu kata kerja, contoh: menulis. Minta anak untuk menirukan atau melakukan sesuai dengan yang ada dalam kartu, dan bantu anak melakukan sampai anak paham.

- d. Setelah itu dapat dilanjutkan minta anak menyebutkan kata kerja yang ada di dalam kartu, atau sebaliknya, anak disuruh menunjuk kata kerja di kartu, atau menceritakannya. Banyak lagi bentuk yang bisa divariasikan dengan kartu peraga ini.

Contoh lain cara penggunaan kartu peraga membaca suku kata.

- a. Sebelum memulai belajar dan bermain Kartu Peraga, kondisikan anak dalam keadaan santai dan gembira. Jangan pernah mencoba untuk memaksanya. Sebab, anak akan sulit untuk menerima materi pelajaran
- b. Jika anak sama sekali belum dapat membaca, kenalkan dulu huruf a – z kepadanya (gunakan kartu a – z yang sudah siap sobek). Bacakan kartu huruf a – z dengan suara terdengar jelas. Minta anak untuk menirukan. Ajarkan hingga ia benar – benar paham dan hafal.
- c. Jika anak sudah hafal huruf a – z, orang tua atau guru dapat mengajarkan membaca suku kata yang ada di kartu besar (kartu no. 1 – 50). Ambil kartu no. 1. Bacakan huruf a, i, u, e, o, bimbing anak untuk menirukan. Lanjutkan dengan membacakan suku katanya.
- d. Langkah berikutnya, balikkan kartu, tunjukkan gambar yang ada sambil membacakan kosakatanya. Gambar ini selain dapat meningkatkan minat dan ketertarikan anak untuk belajar juga dapat membantu daya ingatnya sehingga ia lebih cepat lancar membaca.
- e. Khusus untuk lembar kartu huruf yang diporporasi, ambil beberapa huruf dan rangkailah menjadi suku kata atau kosakata. Misalnya, kita mengambil huruf a, b, c, e, k. Kita bisa menyusun huruf – huruf

tersebut. Bacakan suku kata tersebut dengan jelas dan mintalah anak untuk menirukan.

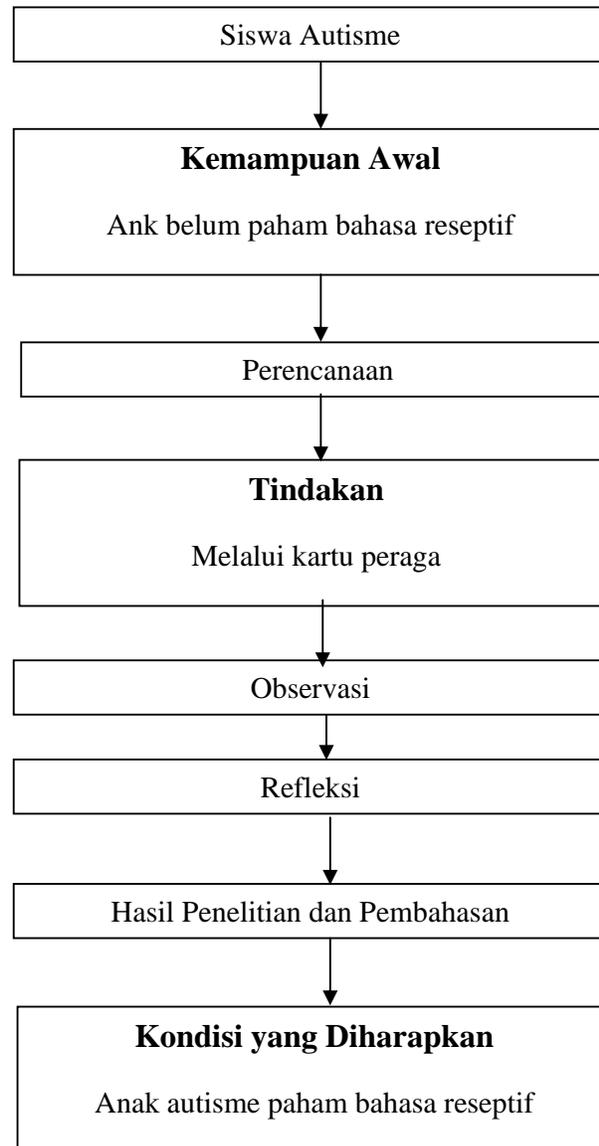
- f. Sebagai permainan dan untuk melatih daya ingat anak, pengajar bisa menunjukkan gambar di kartu dan menutup kata di bawahnya. Apabila anak sudah dapat membaca dan menulis, bacakan nama gambar tersebut dan mintalah anak untuk menuliskan katanya di kertas kosong.

Dengan kartu peraga membaca suku kata, memudahkan anak belajar dengan konsep suku kata, secara berjenjang anak dikenalkan dengan satu suku kata. Penggunaan suku kata diawal, ditengah dan diakhir sebuah kata, dan juga banyak permainan yang bisa divariasikan dengan kartu peraga ini, seperti tebak kata atau merangkai kata.

E. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka berfikir peneliti dalam melaksanakan penelitian ini, sehingga lebih memudahkan peneliti dalam mewujudkan penelitian ini. Adapun kerangka fikir peneliti dalam penelitian ini diawali dengan adanya permasalahan yang peneliti temukan saat mengajar dan juga bersama guru kelas (kolaborator) yaitu : kurangnya kemampuan bahasa reseptif anak autisme kelas 1 di SLB Autisma YPPA Padang. Solusinya peneliti menggunakan media kartu peraga untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak agar mereka bisa paham atau mengerti dengan bahasa reseptif / lisan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan di bawah ini :



Bagan1 : kerangka pikir peneliti dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak autisme melalui kartu peraga.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pemahaman bahasa reseptif melalui media kartu peraga merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bahasa reseptif. Tindakan pembelajaran ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan anak dalam mengartikan ucapan secara lisan/perintah lisan. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan perintah berulang-ulang sampai anak mengerti. Bila anak belum mengerti anak dibantu atau diberi bantuan, dan bila anak sudah menguasai satu materi maka dapat dilanjutkan pada materi berikutnya. Pemberian bantuan juga dikurangi sedikit demi sedikit sampai akhirnya dihilangkan agar anak tidak tergantung pada prompt dan bisa merespon sendiri.
2. Pelaksanaan pembelajaran bahasa reseptif peneliti lakukan melalui media kartu peraga dengan indikator: a) mengikuti perintah sederhana satu tahap b)mengikuti perintah dua tahap c) identifikasi benda-benda d) identifikasi kata kerja dalam gambar e) mengikuti perintah kata kerja. f) identifikasi kepemilikan. Proses pembelajaran bahasa reseptif menggunakan urutan ABC yaitu A atau antecedent adalah pemberian perintah, B atau Behaviour berupa reinforcer (penguat). Pembelajaran dengan menggunakan media kartu peraga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman bahasa

reseptif anak autisme, seperti yang ditunjukkan oleh hasil penelitian di SLB Autisme YPPA Padang kelas DI

B. Saran

1. Bagi kepala sekolah

Membuat kebijakan mengadakan sarana dan prasarana bagi tercapainya tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam pemahaman bahasa reseptif bagi anak autisme.

2. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan kartu peraga dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam pemahaman bahasa reseptif karena dengan kartu peraga akan lebih memudahkan anak dalam memahami arti ucapan secara lisan.

3. Bagi Peneliti lanjutan

Untuk calon peneliti yang akan melanjutkan penelitian ini dapat memilih atau mengkreasikan media pembelajaran dalam bahasa reseptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Irianto, 2009, *Proses Pembelajaran*. Padang. Depdiknas
- Ahmad Syukron, 2009, *Media Kartu Peraga Anak Sholeh*. Jakarta: Idea Mutia
- Anggani Sudono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar*. Jakarta : Depdikbud.
- Arief S. Sadirman dkk. 1984. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Arikunto, Suharsini. 2000. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Henry Guntur Tarigan. 1980. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa
- <http://www.childrenfamily.com> (30-03-2011) Widodo Judarwanto. *Keterlambatan Bicara yang Harus Diwaspadai*.
- <http://www.google.com> KerrieQey. *Gangguan Bahasa Reseptif, dan Tes Kemampuan Bahasa Reseptif*. Diakses pada tanggal 22 Desember 2010 02.00 PM.
- Igak Wardhani, 2007. *Pendidikan Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Karti Suharto, dkk, 1995. *Teknologi Pembelajaran*, Surabaya: Surabaya Intelektual Club (SIC)
- M. Syauqi. 2006. *Kartu Peraga Angka dan Berhitung*, Wahyu Media
- Moh. Nazir. 1983. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Mirza Maulana. 2007. *Anak Autis Mendidik Anak Autis dan Gangguan Mental Lain Menuju Anak Cerdas dan Sehat*. Jogjakarta : KATAHATI.
- Rudy Sutadi. 1998. *Pelatihan Tatalaksana Perilaku pada Penyandang Autisme (Gangguan Perkembangan Pada Anak)*. Jakarta. Yayasan Autisme Indonesia
- Suharsimi Arikunto, Suharjono & Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suwarsih Madya. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta
- Suyanto. 1966. *Pedoman Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Depdikbud
- Suryana. 2004. *Terapi Autisme Anak Berbakat dan Anak Hiperaktif*. Jakarta : Progres.
- Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Bahan Pelatihan Dosen LPTK dan Guru Sekolah Menengah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta : Depdikbud.