

**MENINGKATKAN KETAHANAN DUDUK ANAK
AUTISME MELALUI BERMAIN MAZE**

(Single Subject Research di kelas III SLBN 1 Painan)

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

HASNAH SRI PUTRI AMNEL

NIM. 15003126/2015

JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2019

PERSETUJUAN SKRIPSI
MENINGKATKAN KETAHANAN DUDUK ANAK AUTISME
MELALUI BERMAIN MAZE
(Single Subject Resarch di kelas III SLBN 1 Painan)

Nama : Hasnah Sri Putri Amnel
Nim/BP : 15003126/2015
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2019

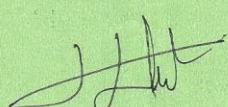
Disetujui oleh :

Pembimbing Akademik



Dr. Irdamurni, M.Pd
NIP. 196111241987032002

Mahasiswa



Hasnah Sri Putri Amnel
NIM. 15003126

Mengetahui,
Ketua Jurusan PLB FIP UNP

C. Sut
Dr. Nurhasuti, M.Pd
NIP. 196811251997022001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Autisme
Melalui Bermain *Maze* (*Single Subject Research* Di
Kelas III SLBN 1 Painan)
Nama : Hasnah Sri Putri Amnel
NIM : 15003126
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2019

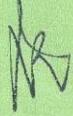
Tim Penguji

1. Ketua

Dr. Irdamurni, M.Pd

1.

TANDA TANGAN



2. Anggota

Dr. Nurhastuti, M.Pd

2. C. Sutisna

3. Anggota

Dr. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd

3. Asep Ahmad Sopandi

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hasnah Sri Putri Amnel
NIM/BP : 15003126 / 2015
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Autisme Melalui Bermain Maze (*Single Subject Research Di Kelas III SLBN 1 Painan*)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Oktober 2019

Saya yang menyatakan,



Hasnah Sri Putri Amnel

NIM. 15003126

ABSTRACT

Hasnah Sri Putri Amnel. 2019. Improving the endurance seating of autism children through playing Maze (Single Subject Resarch in grade III SLBN 1 Painan). Thesis. Outstanding Educational Department. Faculty of Educational Sciences. State University of Padang.

This research is backed by the problems that researchers find in SLBN 1 Painan One student autism who have problems with endurance sit in the learning process in class. So this research aims to increase the endurance of sitting autism children through playing maze.

Research uses experimental research with the method of Single Subject Research (SSR), A-B-A design and technical data analysis using visual analysis of graphs. The research subject is a class III autism child. The child is told to play a maze game provided by researchers. The assessment takes note the duration of the time the child sits while playing the maze game. Variable measurements use time duration.

At baseline conditions (A_1) The observation is performed 6 times with the mean Level 2, on the intervention condition (B) observation is done 7 times with the mean level 3.86 and the baseline condition (A_2) observation is done 5 times with the mean level 4.4. The results of data analysis in the condition and between conditions have an estimation of directional tendencies, the likelihood of stability, the data footprint and the change in levels that show positive improvement. Overlapping data on inter-condition analysis at baseline conditions (A_1) when in intervention (B) in a seated endurance is 16.7% overlapping data with the baseline (A_2) and Intervention (B) gained 0% capability. Based on this, shows that playing maze is able to increase the endurance of sitting child autism class III in SLBN 1 Painan. Then it is advisable on the teacher to be able to use the maze game in increasing the endurance sitting children autism.

ABSTRAK

Hasnah Sri Putri Amnel. 2019. Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Autisme Melalui Bermain Maze (*Single Subject Resarch* di kelas III SLBN 1 Painan). Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi dengan permasalahan yang peneliti temukan di SLBN 1 Painan satu orang siswa autisme yang mengalami masalah dengan ketahanan duduk dalam proses pembelajaran di kelas. Jadi penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketahanan duduk anak autisme melalui bermain *maze*.

Peneliti menggunakan penelitian eksperimen dengan metode *Single Subject Research* (SSR), desain A-B-A dan teknis analisis data menggunakan analisis visual grafik. Subjek penelitian adalah anak autisme Kelas III. Anak disuruh untuk memainkan permainan *maze* yang disediakan oleh peneliti. Penilaian dilakukan mencatatkan durasi waktu saat anak duduk sewaktu memainkan permainan *maze*. Pengukuran variabel menggunakan durasi waktu.

Pada kondisi *baseline* (A_1) pengamatan dilakukan 6 kali dengan mean level 2, pada kondisi *intervensi* (B) pengamatan dilakukan 7 kali dengan mean level 3,86 dan pada kondisi *baseline* (A_2) pengamatan dilakukan 5 kali dengan mean level 4,4. Hasil analisis data dalam kondisi dan antar kondisi memiliki estimasi kecenderungan arah, kecendrungan stabilitas, jejak data dan perubahan level yang menunjukkan peningkatan secara positif. *Overlap* data pada analisis antar kondisi pada kondisi *baseline* (A_1) sewaktu di *intervensi* (B) dalam ketahanan duduk adalah 14,29% data *overlap* dengan fase *baseline* (A_2) dan *intervensi* (B) didapat kemampuan 0%. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa bermain *maze* mampu meningkatkan ketahanan duduk anak autisme kelas III di SLBN 1 Painan. Maka disarankan pada guru untuk dapat menggunakan permainan *maze* dalam meningkatkan ketahanan duduk anak autisme.

KATAPENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal Penelitian ini. Shalawat dan salam selalu tercurah kepada nabi besar Muhammad Shallallahu 'alaihi wa Sallam, yang telah mengubah kehidupan umatnya kepada zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Skripsi penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu: Bab I berupa pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, asumsi penelitian, tujuan penelitian, dan mamfaat penelitian. Bab II berupa kajian teori tentang hakikat ketahanan duduk, hakikat media *maze*, hakikat autisme, penelitian yang relevan dan kerangka konseptual. Bab III berupa metodologi penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, subjek penelitian, setting penelitian, tahapan penelitian, teknik dan alat pengumpulan data, teknik analisis data dan kriteria pengujian hipotesis. Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi data, analisis data, pembuktian hipotesis, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian. Bab V penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapat banyak bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak

terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sangat mengaharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini dan hasil yang lebih baik nantinya. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Padang, Oktober 2019

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrohmaanirrohim, Alhamdulillaahi robbil’alamin. Puji syukur yang luar biasa penulis ucapkan kepada sang pemilik alam semesta Allah SWT yang telah memberikan kesempatan bahagia ini. Shalawat beserta salam penulis hadiahkan kepada junjungan umat sedunia yakni Rasulullah SAW yang telah menjadi suri tauladan kepada umat manusia menuju jalan kebenaran.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, motivasi, dan do'a dari orang-orang yang terkasih. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memudahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Irdamurni, M.Pd selaku pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih telah membimbing dan memberikan penulis motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis bersyukur mendapatkan pembimbing sebaik ibu, semoga segala kebaikan yang ibu berikan di balas dengan beribu kebaikan lain oleh Allah SWT.
3. Tim penguji skripsi penulis yaitu bapak dan ibu yang telah memberikan saran untuk menyempurnakan skripsi penulis. Semoga Allah memberikan kesehatan dan kebaikan atas segala kebaikan bapak dan ibu.

4. Bapak ibu dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan ilmu kepada penulis dari awal perkuliahan hingga penulis menamatkan pendidikan di jurusan ini.
5. Staf tata usaha jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah melayani kebutuhan administrasi selama menyelesaikan pendidikan di jurusan Pendidikan Luar Biasa dengan sabar dan tidak pernah lelah.
6. Seluruh staf pengajar, dan kepala sekolah SLBN 1 Painan di tempat penulis melakukan penelitian.
7. Makasih untuk mama dan papa yang selalu mendoakan hasnah dan juga kepada kakak mifta, kakak yola dan elda.
8. Sahabat kos Parak Manggisku Lora, Ririn, Indah, Sinta dan Iif yang selalu saling menguatkan untuk semangat menyelesaikan skripsi ini.
9. Terima Kasih kepada teman-teman SNE 2015 seperti Uty, Vidia, Ike, Aii, Ayu, Feni, Yuliza, Bunga dan semua teman-teman yang tidak bisa Hasna sebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

Halaman

SURAT PERSETUJUAN	i
SURAT PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Asumsi Penelitian.....	4
F. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian.....	4

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat Autisme.....	6
B. Hakikat Ketahanan Duduk.....	12
C. Hakikat Bermain <i>Maze</i>	14
D. Penelitian Yang Relevan	19
E. Kerangka Konseptual	19

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	21
B. Variabel Penelitian	22
C. Defenisi Operasional Variabel	23
D. Subjek Penelitian.....	24
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
F. Tahapan Kegiatan.....	24
G. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	25
H. Teknik Analisis Data.....	27
I. Kriteria pengujian hipotesis	27

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	28
B. Analisis Data.....	35
C. Pembuktian Hipotesis.....	51
D. Pembahasan Hasil Penelitian	52
E. Keterbatasan Penelitian	53

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	55
B. Saran	55

DAFTAR RUJUKAN56

LAMPIRAN58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Format Pencatatan Data <i>Baseline</i> dan <i>Intervensi</i>	26
Tabel 4.1 Kondisi <i>Baseline</i> (A_1).....	29
Tabel 4.2 Kondisi <i>Intervensi</i> (B)	31
Tabel 4.3 Kondisi <i>Baseline</i> (A_2).....	33
Tabel 4.4 Panjang Kondisi <i>Baseline</i> dan <i>Intervensi</i>	36
Tabel 4.5 Estimasi Kecenderungan Arah.....	38
Tabel 4.6 Persentase Stabilitas Data	43
Tabel 4.7 Estimasi Kecenderungan Arah.....	44
Tabel 4.8 Stabilitas dan Rentang	45
Tabel 4.9 Perubahan Data	45
Tabel 4.10 Rangkuman Analisis Visual dalam Kondisi	46
Tabel 4.11 Jumlah Variabel yang Dirubah.....	47
Tabel 4.12 Perubahan Kecenderungan Arah.....	48
Tabel 4.13 Perubahan Kecenderungan Stabilitas	48
Tabel 4.14 Level Perubahan.....	49
Tabel 4.15 Persentase Overlape.....	50
Tabel 4.16 Rangkuman Analisis Antar Kondisi	51

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Garfik 3.1 Prosedur Dasar Desain A-B-A.....	21
Grafik 4.1 Kondisi <i>Baseline</i> (A ₁).....	30
Grafik 4.2 Kondisi <i>Intervensi</i> (B).....	32
Grafik 4.3 Kondisi <i>Baseline</i> (A ₂).....	34
Grafik 4.4 Hasil <i>Baseline</i> (A ₁), <i>Intervensi</i> (B), <i>Baseline</i> (A ₂)	35
Grafik 4.5 Estimasi Kecenderungan Arah	37
Grafik 4.6 Kecenderungan Stabilitas	43

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Media <i>Maze</i> Geometri.....	16
Gambar 2.2 Media <i>Maze</i> Labirin.....	17
Gambar 2.3 Media <i>Maze</i> Labirin	18
Gambar 2.4 Miniatur Orang	18
Gambar 2.5 Kerangka Konseptual.....	20

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak berkebutuhan khusus yaitu anak yang mengalami ketunaan dalam segi fisik, perilaku, mental, sosial dan emosi sehingga memerlukan pelayanan dan pendidikan yang sesuai dengan kelainan dan ketunaan yang mereka alami. Anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik yang berbeda-beda berdasarkan kelainan atau ketunaan yang mereka miliki salah satunya adalah anak autisme (Delphie, 2006).

Autisme adalah suatu gangguan perkembangan secara menyeluruh yang mengakibatkan hambatan dalam kemampuan sosialisasi, komunikasi, dan juga perilaku. Gangguan tersebut dari taraf yang ringan sampai taraf yang berat. Gejala autisme ini pada umumnya muncul sebelum anak mencapai usia 3 tahun. Pada umumnya penyandang autisme mengacuhkan suara, penglihatan ataupun kejadian yang melibatkan mereka, dan mereka menghindari atau tidak merespon kontak sosial misalnya pandangan mata, sentuhan kasih sayang, bermain dengan anak lainnya (Muji Rahayu, 2014)

Gangguan yang sering dialami oleh anak autisme adalah gangguan pada pemusatan konsentrasi dan perilaku hiperaktif yang menyebabkan anak tidak bisa untuk duduk tenang atau tidak memiliki ketahanan duduk yang lama di dalam kelas. Ketahanan duduk merupakan suatu sikap dimana anak bisa

duduk lama/betah dengan tenang di tempat duduk selama proses pembelajaran dan tidak mengganggu proses pembelajaran di kelas sesuai dengan usia sekolah anak (Muthmainnah, 2017).

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan di SLBN 1 Painan terdapat siswa Y duduk dikelas III SDLB berjenis kelamin laki-laki yang berumur 11 tahun menampakkan karakteristik autisme dengan perilaku hiperaktif. Peneliti mengamati Y yang setiap pagi di antarkan oleh orang tuanya ke sekolah hingga meletakkan tasnya di dalam kelas. Y memiliki kebiasaan setiap pagi yaitu selalu merapikan kelas jika kelas berantakan dan juga merapikan tempat duduk. Y jarang sekali diikutsertakan dalam kegiatan baris berbaris yang dikarenakan Y yang tidak bisa diam dan tenang, bahkan suatu ketika Y pernah lari ke luar pekarangan sekolah sehingga membuat guru kewalahan dalam mengawasi Y. Saat proses pembelajaran berlangsung Y hanya mampu bertahan duduk tidak lebih dari 2 menit saja. Y sering kali meninggalkan tempat duduknya dan berlarian ke sekeliling kelas. Dan pada saat guru menerangkan Y tidak memperhatikan pelajaran dan sering menjilat tangan, mengoyang-goyangkan kakinya bahkan sampai memanjat kursi dan meja. Y juga sering mengganggu temannya seperti mengambil makanan dan membuka tas temannya. Dengan kondisi satu ruangan dijadikan 2 kelas Y juga menganggu teman-teman dan PBM kelas sebelahnya.

Berkaitan dengan kondisi di atas, peneliti mewawancarai guru kelas. Guru menginformasikan bahwa siswa Y tersebut memang mengalami masalah

dengan ketahanan duduk. Kemudian guru merekomendasikan untuk memakai kursi dan meja sepeti yang ada di tempat terapi namun sampai saat ini tidak diberlakukan. Berdasarkan fakta tersebut, peneliti mencoba mencari alternatif lain yang dapat digunakan oleh guru, pilihan tersebut adalah menggunakan media *maze*. *Maze* juga dikenal dengan istilah labirin merupakan sebuah permainan yang mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku. Dengan bermain *maze* juga dapat mempertajam kemampuan terhadap rangsangan visual, motorik halus, garis, bentuk, ruang dan warna. Peneliti mengharapkan melalui media permainan *maze* ini dapat meningkatkan ketahanan duduk anak autisme lebih lama.

B. Idenifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Siswa sering tidak tahan duduk lama ketika jam pelajaran di dalam kelas
- b. Siswa sering berlarian di luar dan di dalam kelas
- c. Siswa sering mondar mandir di dalam kelas dalam waktu pembelajaran
- d. Siswa asik dengan dunianya sendiri
- e. Siswa sering menjilat-jilat tangan
- f. Siswa suka mencium-cium benda

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari berbagai masalah di atas maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu meningkatkan ketahanan duduk pada saat di dalam kelas dengan menggunakan media permainan *maze* pada anak autisme.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yaitu masalah pokok yang akan diteliti menyangkut pernyataan tentang apa masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini. Berdasarkan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “ Apakah bermain *maze* dapat meningkatkan ketahanan duduk bagi anak autisme kelas 3 di SLBN 1 Painan?”

E. Asumsi Peneliti

Asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Bermain *maze* dapat digunakan untuk anak autisme
2. Ketahanan duduk anak autis dapat ditingkatkan

F. Tujuan Peneliti.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bermain *Maze* dapat meningkatkan ketahanan duduk bagi anak autisme kelas 3 di SLBN 1 Painan.

G. Manfaat Peneliti

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam meningkatkan ketahanan duduk anak autisme di dalam kelas.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis adalah manfaat secara langsung yang dirasakan oleh pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang meningkatkan ketahanan duduk anak autisme dengan bermain *maze*.

b. Guru kelas

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru kelas untuk dapat meningkatkan ketahanan duduk anak autisme dengan bermain *maze*.

c. Orang tua

Penelitian ini dapat menambahkan wawasan dan ilmu pengetahuan bagi orang tua dalam meningkatkan ketahanan duduk anak autisme dengan bermain *maze*.

d. Penelitian selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada dalam kondisi dan antar kondisi, dapat disimpulkan bahwa dengan durasi ketahanan duduk bagi anak autisme kelas III di SLBN 1 Painan dengan menggunakan bermain *maze*.

Dari hasil pengamatan di sekolah selama 18 kali pertemuan yang dilakukan pada tiga kondisi yaitu enam kali dengan durasi ketahanan duduk 1-3 menit pada kondisi *baseline* (A₁) sebelum diberikan *intervensi*, tujuh kali dengan durasi ketahanan duduk 2-5 menit pada kondisi *intervensi* (B), dan lima kali dengan durasi ketahanan duduk 3-5 menit pada kondisi *baseline* (A₂) setelah tidak lagi diberikan *intervensi*. Hal ini menunjukkan bahwa lamanya waktu ketahanan duduk anak autisme dapat ditingkatkan dengan bermain *maze*.

B. Saran

Dari keseluruhan analisis data baik dalam kondisi maupun antar kondisi menunjukkan adanya perubahan durasi ketahanan duduk anak kearah yang lebih baik. Hasil perolehan data ini menunjukkan bahwa bermain *Maze* dapat meningkatkan ketahanan duduk anak *Autisme* kelas III di SLBN 1 Painan.

Adapun saran dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru di sekolah, apabila menemukan anak yang bermasalah dengan ketahanan duduk dapat menggunakan bermain *Maze* dalam meningkatkan durasi waktu duduk anak didalam kelas.
2. Kepada orang tua, apabila anaknya mengalami masalah dengan ketahanan duduk dapat menggunakan bermain *Maze* dalam meningkatkan minat belajar
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi sumber referensi dan menambah wawasan dalam penggunaan bermaian *Maze* dalam meningkatkan ketahanan duduk anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Delphie, B. (2010). *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Refika Aditama.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Luar Biasa. (2002). *Pedoman Pelayanan bagi Anak Autistik*. Jakarta: Depdiknas.
- Efda. (2013). *Permainan Maze sebagai Permainan Edukatif*. Jakarta: Rineka cipta.
- Ihsan, N. (2014). *Asyik Bermain Maze*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Irdamurni. (2018). *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Jawa Barat: Goresan Pena.
- Maulana, M. (2010). *Anak Autis*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Muji Rahayu, S. (2014). *Deteksi dan Intervensi Dini Pada Anak Autis*.
- Muthmainnah, N. F. (2017). Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Autis x Kelas IV dengan Mendengarkan Musik di SLB Luak Nan Bungsu Payakumbuh (Single Subject Research di SLB Luak Nan Bungsu Payakumbuh). *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 5(2).
- Pamuji. (2007). *Model Terapi Terpadu bagi Anak Autisme*. Jakarta: Dikti.
- Sudono, A. (2006). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Anak Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Suharmini, T. (2005). *Penanganan Anak Hiperaktif*. Jakarta: Dikti.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005a). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005b). *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Tarmansyah. (2010). *Terapi Okupasi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Luar Biasa.