

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PERMULAAN MELALUI
PERMAINAN ADU ANGKUT CEPAT BAGI ANAK AUTIS X DI KAMPUNG
JUA**

(Single Subject Research di Kampung Jua)

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



MEGGA WATI
NIM. 15003051

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

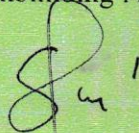
Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Permainan Adu Angkut Cepat Bagi Anak Autis X di Kampung Jua

Nama : Megga Wati
NIM/ BP : 15003051/ 2015
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Disetujui oleh,

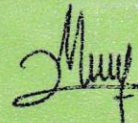
Padang, Agustus 2019

Pembimbing Akademik



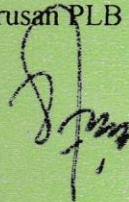
Drs. Damri, M. Pd
NIP. 19620848 198412 1 001

Mahasiswa



Megga Wati
NIM.15003051

Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Dr. Marlina, S.Pd, M.Si
NIP.19690902 199802 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji

Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui
Permainan Adu Angkut Cepat Bagi Anak Autis x di Kampung
Jua.

Nama : Megga Wati

Nim/BP : 15003051/2015

Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

Tim Penguji

1. Ketua : Drs. Damri, M.Pd

2. Anggota : Dr. Irdamurni, M.Pd

3. Anggota : Dra. Yarmis Hasan, M.Pd

Tanda Tangan

1.

2.

3.

ABSTRAK

MEGGA WATI (2019): *Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Permainan Adu Angkut Cepat Bagi Anak Autis (x) di Kampung Jua (Single Subject Research)*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan anak autis (x) sulit untuk menulis. Hasil observasi anak mengetahui huruf vokal, namun anak tidak mampu untuk menuliskannya, selain itu cara anak memegang pensil yang salah dengan menggunakan kelima jarinya. Penulis ingin agar kemampuan anak dapat dinilai melalui kegiatan permainan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini, permainan adu angkut cepat dapat meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Sebagai subjek penelitian ini adalah anak autis (x) berumur 9 tahun. Penilaian dalam penelitian ini, konsisten dalam mengukur keterampilan menulis permulaan pada anak, setelah diberikan treatment peneliti mengukur kembali keterampilan anak dalam menulis permulaan.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa rendahnya nilai anak pada fase *baseline* tanpa diberi perlakuan. Setelah diintervensi, dengan menggunakan permainan adu angkut cepat skor menulis permulaan pada anak meningkat sampai 70%, dengan demikian hipotesis dapat diterima, jadi dengan menggunakan permainan adu angkut cepat dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada anak autis (x) di Kampung Jua. Peneliti menyarankan kepada guru, orang tua dan peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan permainan adu angkut cepat untuk melatih menulis permulaan khususnya memegang dan menggerakkan alat tulis pada anak.

Kata Kunci : menulis permulaan, permainan adu angkut cepat, autisme

ABSTRACT

MEGGA WATI (2019): *Improving The Early Writing Skill Through Fast-Moving Game of The Autistic Children (x) in Kampung Jua (Single Subject Research)*

This research was motivated by the problem of the autistic children (x) which was difficult to write. The result of the observation was the child knew the vowel, but he could not write it. Beside that, the child was wrong on holding a pencil with his fifth finger. The researcher wanted the child's ability can be assessed through the game activities. The hypothesis in this study is Fast-Moving Game can improve the early writing skills of the autistic children.

The study used experimental approach in the form of Single Subject Research (SSR). The subject of this research is a nine year old autistic child (x). The assessment in this study was consistently in measuring the early writing skill of autistic children. After giving a treatment, the researcher remeasure the children skill in early writing.

From the research result, it can be seen that the low mark of children in the baseline phase without giving a treatment. After the intervention, by using the Fast-Moving Game the score in the early writing to the autistic child has increased until 70%, so that the hypothesis was acceptable. Thus, by using a Fast-Moving Game can be applied to improve the early writing skill of the autistic children (x) in Kampung Jua. The researcher advised the teacher, parents and the next researcher in order to use the Fast-Moving Game to train the early writing skill, especially for children in holding and moving the pencil.

Keywords : The Early Writing Skill, Fast-Moving Game, Autistic Children

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan pada Allah SWT, karena berkat dan hidayahNyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam diucapkan pula teruntuk Nabi Besar Muhammad SAW (Allahumma Salli a'la Saidina Muhammad). Adapun judul dari skripsi ini adalah ” Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Permainan Adu Angkut Cepat Bagi Anak Autis (x) di Kampung Jua” *Single Subject Research* (SSR).

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat melengkapi tugas akhir memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Luar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dipaparkan ke dalam beberapa Bab, yaitu Bab I Berupa Pendahuluan, yang berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian. Bab II terdapat Kajian Teori, Hakikat anak autis, Hakikat Menulis Permulaan, Permainan Adu Angkut Cepat, Penilaian yang relavan, kerangka konseptual, dan hipotesis.

Bab III berisi Metode Penelitian yaitu jenis penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, setting penelitian, teknik dan alat pengumpulan data, teknik analisa data, kriteria pengujian hipotesis. Bab IV deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi data, analisis data, pembuktian hipotesis, pembahasan hasil penelitian, keterbatasan penelitian. Bab V Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Agustus 2019

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah dengan penuh rasa syukur penulis ucapkan kepada Allah yang telah melimpahkan rahmat, karunia, hidayah, kesempatan serta kesehatan yang hingga saat ini penulis rasakan. Berkat Allah yang maha kuasa akhirnya skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik sesuai dengan harapan yang penulis inginkan dengan judul “meningkatkan keterampilan menulis permulaan melalui permainan adu angkut cepat bagi anak autisme di Kampung Jua”.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari doa, motivasi, dukungan, bimbingan, saran, petunjuk dan semangat yang hebat dari semua pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang tulus kepada

1. Kepada kedua orang tua Mega yang sangat luar biasa, terima kasih abak (Mesdi Mawi) dan untuk amak (Marnis) yang selalu mengupayakan segala hal dan ini mega persembahkan untuk abak dan amak. Semoga selalu dalam keadaan sehat selalu, semoga kita selalu bahagia baik itu didunia maupun diakhirat nanti Amin Ya Rabb.
2. Kepada saudara kandungku yaitu abangku (Meggi Mario) yang selalu memberikan semangat, membantu dalam segala hal, juga untuk adikku (Merri) kemudian untuk uni ku (Guspina Renita) yang sudah memberikan mega semangat, terima kasih atas bantuan abang, kakak dan adikku.
3. Bapak Drs. Damri, M.Pd selaku pembimbing akademik terima kasih, telah menyediakan waktu untuk membimbing Mega menyelesaikan skripsi.

4. Dr.Marlina, S.Pd M.Si. selaku Ketua Jurusan serta Drs.Ardisal, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang terima kasih.
5. Ibu Dr. Irdamurni, M.Pd dan Ibu Dra.Yarmis Hasan, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta rela mengorbankan waktunya untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini terimakasih ibuk.
6. Seluruh dosen dan karyawan kampus PLB FIP UNP terima kasih untuk ilmu dan pengalaman yang telah diberikan. Serta untuk karyawan/i Jurusan PLB FIP UNP, Kak Susi, Kak Sur dan Pak Retman yang selalu setia melayani dalam urusan administrasi kami di kampus
7. Ketua RT 03 RW 04 Kel. Lubuk Begalung Bapak Syafruddin terima kasih untuk waktunya telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, kemudian untuk mama Jovan (kak Yeni) yang mengizinkan mega untuk datang setiap waktu kerumah dalam melaksanakan penelitian, untuk papa jovan (bang Yudi) dan untuk nenek serta kakek Jovan, terima kasih telah membantu mega dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada sahabatku yang berbeda kampus Intan Zurfebri Aisyah teman dari SMP yang rela menemani tiap hari kerumah tempat meneliti demi menyelesaikan skripsi ini, walaupun beda kampus tapi tak pernah menolak jika diminta bantuannya, terima kasih intan semoga kita tetap berteman selamanya.

9. Terima kasih kepada sahabat-sahabat baik mega satu kampus, yang selalu ada saat dibutuhkan terkhusus Iput, Iguih, Zahra, Nia, Opi, Ica, Mike, Iti, Ayu, Pipah dan Manef yang mewarnai kehidupan mega selama dikampus dan rela membantu mega dalam segala hal dan terima kasih untuk sahabat jauhku dypa, puput dan riri yang selalu memberikan semangat untuk mega.
10. Terima kasih kepada teman-teman satu PA kepada Reva, Yuni, Af, Kak Dila, Kak Yola yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini dan terima kasih kepada teman-teman angkatan 2015 PLB UNP.
11. Terima kasih banyak kepada keluarga besar PPIPM (Pusat Pengembangan Ilmiah dan Penelitian Mahasiswa) yang telah menjadi keluarga terbaik mega, terkhusus buat PPIPM Kepengurusan 89 kak Ayu, Kak yeni, bang Can, bang Fajri yang sudah menjadi abang dan kakak terbaik untuk 89 serta untuk mega sendiri. Selanjutnya untuk ayuk Ria, koor Okta, bang Tono, Beni, Nova, Vanya, Tabah, Tek Jur/Eva, Iftah, Sisi, Irwan, Hadi, Amrin, Adam, Vivi, Febi, Alvian, Adilah, Arrosit, dan Erinku juga untuk adik-adik di PPIPM terima kasih telah berusaha membantu mega dalam keadaan apapun, memberikan pengalaman yang sangat berharga untuk mega, terima kasih PPIPM telah mewarnai kehidupan mega dan membelajarkan mega banyak hal.
12. Dan untuk semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terima kasih untuk kontribusinya.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Asumsi Penelitian.....	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Hakikat Menulis Permulaan.....	8
1. Pengertian Menulis Permulaan.....	8
2. Ruang Lingkup Menulis Permulaan	9
3. Cara Memegang Pensil	10
B. Hakikat Anak Autis.....	12
1. Pengertian Anak Autis.....	12
2. Karakteristik Anak Autis.....	13
3. Klasifikasi Anak Autis.....	14
C. Permainan Adu Angkut Cepat	15
1. Pengertian Permainan Adu Angkut Cepat.....	15
2. Perlengkapan Permainan Adu Angkut Cepat.....	16
3. Cara Bermain Adu Angkut Cepat.....	17
4. Tujuan Permainan Adu Angkut Cepat.....	17
5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Adu Angkut Cepat.....	18
D. Penelitian Yang Relevan.....	18
E. Kerangka Konseptual.....	20
F. Hipotesis.....	21

BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Variabel Penelitian.....	24
C. Instrumen Penelitian.....	25
D. Subjek Penelitian.....	26
E. Tempat Penelitian.....	26
F. Langkah-langkah Penelitian	26
G. Defenisi Operasional Variabel.....	28
H. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	28
I. Teknik Analisis Data.....	31
1. Analisis Dalam Kondisi.....	31
2. Analisis Antar-Kondisi.....	31
J. Kriteria Pengujian Hipotesis.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Deskripsi Data.....	33
B. Analisis Data.....	46
1. Komponen Analisis dalam Kondisi.....	46
2. Komponen Analisis Antar Kondisi	56
C. Pembuktian Hipotesis	62
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	63
E. Keterbatasan Penelitian.....	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Simpulan.....	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Format Penelitian.....	29
Tabel 1.2. Panjang Kondisi <i>Baseline</i> (A1)	35
Tabel 1.3. Panjang Kondisi Intervensi.....	40
Tabel 1.4. Panjang Kondisi <i>Baseline</i> (A2).....	44
Tabel 1.5. Panjang Kondisi (A1,B, A2).....	46
Table 1.6. Estimasi Kecenderungan Arah.....	49
Table 1.7. Kecendrungan Stabilitas.....	50
Table 1.8. Kecendrungan Jejak Data.....	51
Table 1.9. Level Stabilitas Rentang.....	53
Table 1.10. Level Perubahan.....	54
Table 1.11 Rangkuman Analisis Data Dalam Kondisi.....	54
Table 1.12. Perubahan Kecenderungan Arah.....	56
Table 1.13. Perubahan Level.....	58
Table 1.14. Rangkuman Analisis Data Antar Kondisi.....	60
Table 1.14. Rangkuman Analisis Data Antar Kondisi.....	60
Table 1.14. Rangkuman Analisis Data Antar Kondisi.....	60

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Kondisi <i>Baseline</i> dan Intervensi.....	44
Grafik 1.2 Arah Kecenderungan Data.....	47
Grafik 1.3. Stabilitas Kecenderungan.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Memegang Pensil.....	11
Gambar 1.2 Memegang Pensil	11
Gambar 1.3 Memegang Pensil	11
Gambar 1.4 Perlengkapan Permainan Adu Angkut Cepat	12
Gambar 1.5 Kerangka Konseptual	20
Gambar 1.6 Prosedur Desain ABA	24
Gambar 1.7 Anak Memegang Alat Tulis	129

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	Hasil Asesmen Pra Menulis.....	70
LAMPIRAN II	Kisi-Kisi Instrumen.....	74
LAMPIRAN III	Instrumen Penelitian.....	75
LAMPIRAN IV	Program Pembelajaran Individual.....	77
LAMPIRAN V	Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi (A1).....	81
LAMPIRAN VI	Jadwal Pelaksanaan Kondisi Intervensi	83
LAMPIRAN VII	Jadwal Pelaksanaan Kondisi <i>Baseline</i> (A2).....	85
LAMPIRAN VIII	Hasil Penelitian Kondisi <i>Baseline</i> (A1).....	87
LAMPIRAN IX	Hasil Penelitian Kondisi Intervensi (B).....	99
LAMPIRAN X	Hasil Penelitian Kondisi <i>Baseline</i> (A2).....	117
LAMPIRAN XI	Dokumentasi.....	129

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menulis sangat bermanfaat untuk anak karena dengan menulis anak bisa mengungkapkan bahasa yang sudah dikuasainya atau bahasa yang ingin dipelajarinya. Selain itu juga berpengaruh terhadap kognitif anak dalam menuangkan ide dalam bentuk tulisan. Menulis juga sebagai bentuk untuk menumpahkan emosi anak dikarenakan dengan menulis anak dapat menceritakan isi hati ke dalam tulisan contohnya saja puisi seorang anak autis bernama Benjamin Giroux bocah 10 Tahun dari Plattsburgh New York mendunia karena berbagi pengalaman tentang dirinya seorang anak autis yang dituangkan dalam bentuk rangkaian kata yang menakjubkan. Selain itu dengan menulis seseorang akan berusaha berbagi pengetahuan dari dirinya kepada orang lain. Sehingga dengan demikian menulis sangat penting untuk perkembangan anak.

Kegiatan menulis pada dasarnya sudah terlihat saat anak mulai menunjukkan perilakunya yang mencoret dinding dan buku. Semua itu karena mulai berfungsinya sel pada otak anak, untuk itu diperlukan stimulus berkembang secara optimal (Depdiknas, 2009:6). Menulis dasar sudah diterapkan pada saat anak usia dini yaitu pada anak yang normal maupun pada anak berkebutuhan khusus. Pengajaran menulis harus di terapkan ke semua anak baik yang bersekolah maupun yang tidak sekolah demi mencapai pendidikan yang setara.

Menulis pada anak berkebutuhan khusus salah satunya anak autis memiliki tantangan tersendiri. Tantangan menulis itu diantaranya adalah anak menggunakan kelima jarinya untuk menulis. Selain itu gerakan jari yang terlihat kaku dikarenakan kurangnya kekuatan pada otot tangan anak. Sesuai dengan pendapat Tamara & Damri (2018) karakteristik anak autis yaitu kurang luwesnya gerakan anak autis diakibatkan karena perkembangan motorik yang kurang baik, selain itu gerakannya yang kurang luwes sehingga mengakibatkan kesulitan dalam keterampilan menulis, membaca dan lain-lain. Selain itu karakteristik anak autis yang memiliki gangguan kompleks seperti gangguan komunikasi, interaksi social, emosi dan kadang juga memiliki stereotip sehingga perlu pendeteksian sejak dini yang dilakukan oleh orang tua. Ada beberapa hal yang perlu dipahami oleh orangtua dalam pengajaran anak autis terutama jika anak tersebut sudah mengalami peningkatan yang cukup besar pada saat melakukan terapi. Contohnya saja jika anak sudah bisa melakukan kontak mata yang cukup baik, juga sudah bisa memiliki komunikasi dan emosi yang cukup baik maka perlulah pengajaran yang lebih baik lagi pada anak autis terutama pada bidang akademiknya seperti menulis.

Mengembangkan kemampuan menulis anak autis juga harus dilihat dari kemampuan motorik halus anak. Contoh keterampilan motorik halus anak autis yang sangat berpengaruh untuk latihan menulis anak adalah kemampuan dalam meningkatkan kekuatan tiga jari pada anak. Selain itu kekuatan tiga jari yang sudah baik dan memiliki kestabilan batang tubuh seperti bahu dan pergelangan

tangan kemudian perkembangan ibu jari yang kuat saat menjepit sesuatu benda yang digunakan untuk aktifitas manipulatif seperti menulis dasar pada anak autisme akan memudahkan kegiatan akademik anak selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN 24 Jati Gaung pada bulan Oktober 2018, diperoleh data yang menunjukkan bahwa ada seorang anak autisme berusia 9 tahun yang mengalami hambatan dalam menulis. Anak belum dapat memegang pensil dengan baik, sepertinya anak tersebut mengalami hambatan pada motorik halus. Dimana saat memegang pensil anak menggunakan kelima jarinya, kemudian saat anak menebalkan garis gerakan tangan anak terlihat kaku dalam menulis sehingga anak hanya bisa mencoret-coret bebas. Terkadang anak menggunakan tangan kirinya dalam menulis. Selain itu posisi duduk ketika menulis kadang ke kiri dan kanan, juga jarak mata dengan kertas terlalu dekat. Melihat permasalahan tersebut penulis melakukan wawancara dengan GPK. Menurut penjelasan GPK anak memang mengalami hambatan pada motorik halus, selama satu semester bersekolah untuk melatih motorik halus GPK mengajak anak untuk bermain *puzzle* di ruangan khusus dan itu tidak rutin dilakukan dikarenakan banyaknya anak berkesulitan belajar di sekolah tersebut. Sedangkan kondisi di dalam kelas saat belajar anak tidak memiliki pendamping khusus.

Melihat hal tersebut penulis melakukan asesmen kemampuan anak meliputi asesmen kontak mata anak, asesmen ketahanan duduk anak, asesmen persepsi visual anak dan asesmen motorik halus anak. Pertama hasil asesmen kontak mata

anak, saat anak dipanggil namanya anak merespon dengan menyaut. Saat penulis meminta anak untuk menunjukkan benda anak juga dapat melakukannya. Selain itu saat anak diminta untuk mengambil benda anak dapat melakukannya. Kedua asesmen ketahanan duduk pada anak, dimana anak bisa duduk dengan tenang paling lama selama 30 menit namun setelah ada sesuatu hal yang menarik perhatian maka perhatiannya terganggu. Ketiga asesmen persepsi visual, dimana penulis meminta anak untuk membedakan warna anak dapat membedakannya. Selanjutnya anak diminta untuk membedakan ukuran anak dapat melakukannya. Selain itu ketika anak diminta untuk menyebutkan posisi benda disekitarnya anak dapat menjawabnya.

Keempat asesmen kemampuan motorik halus anak, penulis memulai dengan meminta anak untuk mempertemukan jari jempol dengan jari tengah, manis dan kelingking ternyata anak bisa melakukannya. Selanjutnya anak diminta untuk mengambil benda dengan jari jempol dan jari telunjuk anak bisa melakukannya namun pada jari tengah, manis dan telunjuk anak tidak bisa melakukannya. Setelah itu anak diminta untuk menggunting bebas anak bisa melakukannya namun saat anak diminta menggunting berpola anak tidak bisa melakukannya. Begitupun dengan memasang kancing baju anak tidak bisa melakukannya sedangkan meronce anak bisa melakukannya. Kemudian anak diminta untuk menghubungkan titik-titik namun anak tidak bisa melakukannya. Berdasarkan hasil 47 tes yang sudah dilakukan terdapat 21 tes yang bisa dilakukan anak dan 26

tes yang tidak bisa dilakukan anak sehingga persentase hasil asesmen pra menulis anak yaitu 44% (hasil asesmen terlampir)

Dari permasalahan di atas penulis tertarik untuk menggunakan permainan adu angkat cepat untuk mengatasi masalah tersebut. Permainan adu angkat cepat adalah permainan yang melatih motorik halus anak menggunakan jepitan seperti pinset dengan menjepit benda-benda kecil yang telah disediakan. Selain itu dengan permainan ini anak tidak cepat bosan karena menyenangkan bagi anak. Dengan permainan adu angkat cepat ini kemampuan motorik halus anak dalam memegang pensil akan terlatih karena selain dapat meningkatkan kekuatan tangan juga dapat mengembangkan tekanan ibu jari terhadap jari telunjuk yang merupakan persyaratan menulis dengan tangan sehingga dapat melenturkan jari-jemarnya serta membuat anak bisa melakukan aktifitas dalam memegang pensil dan menulis dengan baik dan benar. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti ingin mengangkat sebuah penelitian dengan judul “meningkatkan keterampilan menulis permulaan melalui permainan adu angkut cepat bagi anak autisme x di Kampung Jua”.

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari permasalahan pada latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Anak belum bisa memegang pensil secara benar
2. Anak memegang pensil menggunakan lima jarinya

3. Anak kurang memiliki kekuatan otot tangan sehingga ketidakmaksimalan dalam menulis permulaan
4. Permainan adu angkut cepat belum digunakan dalam mengembangkan keterampilan menulis permulaan pada anak autis x

C. Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan agar penelitian lebih terarah, maka batasan masalah yang peneliti gunakan yaitu meningkatkan keterampilan menulis permulaan dalam memegang alat tulis dan menggerakkan alat tulis melalui permainan adu angkut cepat bagi anak autis x di Kampung Jua.

D. Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah diatas, rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: “Apakah permainan adu angkut cepat dapat meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada anak autis x di Kampung Jua?

E. Asumsi Penelitian

Permainan adu angkut cepat ini sangat cocok digunakan untuk anak autis karena dengan permainan ini anak dapat mengembangkan otot pada jari-jari sehingga keterampilan menulis anak menjadi lebih meningkat.

F. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dari pembahasan dalam penelitian ini, yakni agar dapat membuktikan apakah dengan permainan adu angkut cepat bisa meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada anak autis x di Kampung Jua.

G. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilakukan, diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak diantaranya:

1. Manfaat praktisnya

a. Bagi guru

Dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak.

b. Bagi peneliti

Sebagai bahan kajian peneliti untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada anak. Selain itu dapat membantu anak dalam menulis permulaan.

c. Bagi anak

Diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada anak autis.

d. Bagi orang tua

Berguna untuk menambah wawasan orang tua tentang teknik mengajarkan anaknya agar dapat menulis.

2. Manfaat teoritis

Harapan dari penelitian ini adalah memiliki manfaat secara teoritis, dimana dari penelitian ini memiliki manfaat yang dapat memperkaya pengetahuan dalam menghadapi dan menangani anak yang mengalami kesulitan dalam menulis.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Menulis Permulaan

1. Pengertian Menulis Permulaan

Menulis merupakan kegiatan menyampaikan komunikasi melalui bahan tulis yang digunakan sebagai medianya (Dalman ,2018:4). Selain itu menurut Dalman (2018:4) pengertian menulis juga sebagai suatu kegiatan menggambar lambang suatu grafis dan bahasa yang bisa dipahami oleh semua orang. Sedangkan menulis menurut Yunus (2002:13) adalah suatu bentuk dari pemakaian bahasa, disebut keterampilan berbahasa dimana melibatkan empat unsur seperti penulis sebagai menyampaikan pesan, isi dari sebuah tulisan serta medium tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.

Sedangkan Menulis permulaan merupakan tahap kemampuan yang awal pada anak dan berhubungan dengan kemampuan menulis tahap lanjut yang merupakan syarat untuk belajar pada tahap selanjutnya, dimana sebelum tahap menulis lanjut perlu adanya penguasaan prasyarat menulis yaitu menuliskan permulaan (Mumpuniarti, 2007:108). Pengertian lain mengenai menulis permulaan menurut Munawir Yusuf (2005:177) yaitu pengajaran menulis yang dipustakan pada pengejaan huruf atau kata yang memiliki frekuensi penggunaan tinggi seperti nama dan alamat.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa menulis permulaan merupakan keterampilan menulis yang harus dimiliki anak sebelum memasuki menulis tahap lanjutan atau disebut juga sebagai tahap dasar menulis lanjutan yang berhubungan dengan kemampuan menulis huruf atau kata.

2. Ruang Lingkup Asesmen Menulis Permulaan

Menurut Munawir Yusuf (2005:179) ruang lingkup menulis permulaan terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

- a. Keterampilan dalam pra-menulis yang meliputi kegiatan meraih, melepaskan benda, meraba, memegang, dan mencari perbedaan juga persamaan dari berbagai benda, warna, bentuk, posisi, bangunan, serta arah kanan, kiri, atas, dan bawah, depan, belakang.
- b. Keterampilan menulis menggunakan tangan, yaitu: anak memegang alat tulis, selanjutnya menggerakkan alat tulis kekiri, kekanan, keatas dan kebawah serta melingkar, menyalin huruf, menyalin nama sendiri dengan huruf balok dan juga menuliskannya, kata dan kalimat yang disalin dengan huruf lepas, huruf balok yang disalin dengan jarak yang jauh, menyalin kata dan kalimat dengan tulisan tegak bersambung dan menyalinnya dengan jarak jauh. ,
- c. Keterampilan dalam mengeja yaitu: anak mengenal huruf abjad, mengucapkan kata yang diketahui, mengenal persamaan dan perbedaan dari konfigurasi kata, dan membedakan bunyi pada kata,

mengasosiasikan bunyi pada huruf, mengejakan kata, menentukan aturan pada ejaan kata, serta menuliskan ejaan kata dengan ejaan yang benar.

3. Cara Memegang Alat Tulis

Sebelum belajar menulis pada tahap lanjut, diperlukan sekali pengajaran pra menulis pada anak salah satunya memegang alat tulis seperti pensil. Memegang pensil memiliki aturan tersendiri menurut Sri Martin dkk (2006:9) menjelaskan bahwa memegang pensil seharusnya dipegang diantara ibu jari dan telunjuk menekan pensil dengan lentur, ujung jari menekan pensil $\frac{1}{2}$ cm atas ujung telunjuk. Agar menulis lancar dan tidak terhambat, maka diperlukan jarak 25-10 cm antara buku dengan mata.

Adapun cara yang benar dalam menulis permulaan menurut Mulyono Abdurrahman (2006:208) adalah:

- a. Telunjuk dengan ibu jari berada di atas rautan pensil.
- b. Jari tengah berada di bawah bagian pada pensil.
- c. Pegangan pensil berada sedikit di atas rautan pensil.

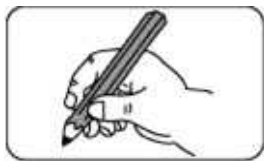
Di samping itu dikemukakan Surana (2004:121) langkah-langkah dan cara menulis diantaranya:

- a. Tangan kanan digunakan untuk menulis.
- b. Sedangkan tangan kiri untuk menekan buku.
- c. Jari pada tangan digunakan untuk memegang pensil.
- d. Keberadaan pensil yaitu antara ibu jari dengan telunjuk.



Gambar 1.1 Cara memegang pensil

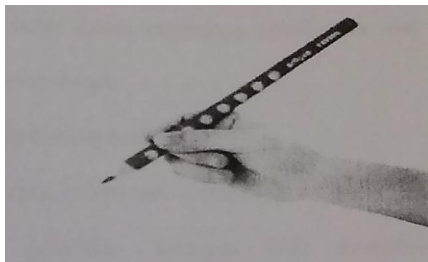
- e. Jari yang tengah dengan ibu jari telunjuk menekan pensil.
- f. Memegang ujung pensil diantara ketiga jari.



Gambar 1.2 Cara memegang pensil

- g. Ibu jari menekan pensil $\frac{1}{2}$ cm di atas ujung telunjuk

Ujung pensil muncul diantara ketiga jari diatas berkisar 1 atau $\frac{1}{2}$ cm. dan yang menekan alat tulis adalah ibu jari berkisar $\frac{1}{2}$ cm agak ke atas dari ujung telunjuk. Jari ujung kelingking berada di meja yang bebas agar menulis juga tidak tersekat. Seperti pada gambar 1.3:



Gambar 1.3

Gambar cara memegang pensil yang benar
Sumber Mulyono Abdurrahman

B. Hakikat Anak Autis

1. Pengertian Anak Autis

Autism merupakan suatu hambatan pada perkembangan yang ditandai dengan keabnormalan yang terlihat selama berusia 3 tahun (Mega Iswari, 2018:3). Ciri-ciri yang nampak adalah anak memiliki gangguan pada interaksi sosial, pada komunikasi dan terbatasnya perilaku anak. Selain itu perilaku yang berulang-ulang sehingga mereka tidak bisa mengekspresikan perasaan ataupun keinginannya.

Sedangkan pengertian autisme menurut Abdul Hadis (2006:43) anak autisme adalah anak yang memiliki gangguan yang kompleks berkaitan dengan komunikasi, interaksi sosial, gangguan sensori, pola bermain dan emosinya. Anak autis mengalami masalah pada kemampuan menirukan, kemampuan menirukan harus diajarkan pada anak autis dan tidak hanya dibiarkan begitu saja, sehingga menyebabkan perkembangannya menjadi tidak wajar dan berjalan dengan lambat (Handojo, 2004:85).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak autisme yaitu anak yang memiliki 3 gangguan yang meliputi gangguan pada komunikasinya, interaksi sosial dan perilakunya terbatas yang menyebabkan perkembangan sensori, pola bermain dan emosinya tidak wajar, sehingga kemampuan tersebut harus diajarkan kepada anak.

2. Karakteristik Anak Autis

Anak autisme memiliki karakteristik tersendiri dimana anak-anak dengan autisme juga diindikasikan oleh perkembangan terlambat atau abnormal dibandingkan dengan anak-anak normal karena keterampilan sosial, komunikasi dan kognisi yang digunakan untuk berkembang secara normal akan secara bertahap menurun dan bahkan menghilang ketika mereka tumbuh dewasa (Damri, 2017:102). Perilaku anak autis berdasarkan karakteristiknya ada beberapa bidang yaitu;

- a. Pada bidang bahasa atau komunikasinya yang meliputi: wajah dengan ekspresi yang datar, berkomunikasi tidak dengan isyarat tubuh, komunikasi yang jarang dimulai terlebih dahulu, tidak bisa menirukan suara yang didengar, sulit untuk berbicara, vokal suara beritme aneh, nampak tidak mengerti dengan makna kata, kata yang digunakan secara terbatas.
- b. Selanjutnya hubungan dengan orang lain meliputi: tidak ada respon dengan orang lain, kurangnya senyum sosial, melakukan kontak mata yang terbatas, nampak asik sendiri, tidak mampu melakukan permainan dengan bergilir, menggunakan tangan orang dewasa sebagai alat dalam hubungan sosial dengan orang lain.
- c. Hubungannya dengan lingkungan sekitar yaitu senang dengan permainan yang berulang, tidak suka terhadap perubahan, kehidupan sehari-hari yang konstan, ketertarikan yang fleksibel.

d. Respon pada sensori meliputi: kadang tidak tenang pada suara tertentu, suka bermain dengan cahaya dan pantulan, senang memainkan jarinya di depan mata, suka pada bentuk dan tekstur tertentu, sangat hiperaktif atau inaktif, sering dengan memutas kepala, membenturkan kepala, menggigit pergelangan, melompat-lompat, kesenjangan pada perkembangan perilaku, mempelajari suatu keterampilan di luar normal yaitu membaca namun tak mengerti, bisa menggambar tapi tidak bisa mengancing baju, hebat dalam bermain puzzle tapi sulit mengikuti perintah, berjalan usia normal tapi komunikasi lamban, suka menirukan suara tapi sulit berbicara untuk diri sendiri dan pada waktu tertentu bisa melakukan hal-hal namun tidak bisa pada waktu tertentu (Handojo, 2004:24)

3. Klasifikasi Anak Autis

Klasifikasi anak autis menurut Jati Rinarki Atmaja (2018:202) Anak autis diklasifikasikan menjadi tiga kelompok berdasarkan kemampuan interaksi sosialnya yakni :

a. Kelompok Aloof

Ciri-ciri dari anak autis pada kelompok ini yaitu; sangat tertutup untuk melakukan interaksi dengan orang lain, menghindari diri dari kontak fisik, hanya dalam waktu sebentar anak kelompok ini mendekati orang lain,. Sedangkan perilaku buruk yang ada pada

kelompok ini adalah sering merusak, menyerang atau memaksa, bahkan suka menjerit.

b. Kelompok Pasif

Ciri-ciri pada kelompok autisme ini adalah anak menolak interaksi dari pihak lain, tetapi tetap tidak dapat melakukan interaksi secara spontan, anak bisa diajak bermain bersama namun tetap pasif. Mereka dapat menirukan hal yang terlihat namun tetap tanpa imajinasi. Anak kelompok ini lebih mudah dihadapi dari kelompok sebelumnya.

c. Kelompok Aktif tapi aneh

Kelompok autisme ini mereka bicara tanpa arti juga berkata tapi bukan untuk berinteraksi timbal balik dengan orang lain, dapat mendekati orang lain sehingga dapat diartikan kemampuannya berbicara lebih bagus pada kelompok lainnya.

C. Permainan Adu Angkut Cepat

1. Pengertian Permainan Adu Angkut Cepat

Permainan adu angkut cepat adalah permainan dengan mengambil benda menggunakan jepitan dan meletakkan pada tempat yang sudah disediakan dimana permainan ini melibatkan kekuatan tangan dan tekanan pada ibu jari yang sangat berguna untuk prasyarat kegiatan menulis dengan benar (Tara Delaney ,2010:106). Sedangkan menurut Sulwati (2017:33) permainan adu angkut cepat dapat diartikan sebagai permainan yang melatih motorik halus anak khususnya melatih kekuatan tangan dan tekanan ibu jari

dengan cara memindahkan benda yang berukuran kecil ke tempat yang berbeda menggunakan jepitan.

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan adu angkut cepat adalah permainan yang dapat melatih kekuatan otot tangan dalam beraktifitas menulis menggunakan kekuatan tangan untuk melatih kekuatan tekanan ibu jari dengan menggunakan jepitan sebagai alat perantara dalam aktifitas memindahkan benda-benda kecil dari satu tempat ketempat lainnya.

2. Perlengkapan Permainan Adu Angkut Cepat

Adapun alat yang digunakan dalam permainan adu angkut cepat menurut Tara Delaney (2010:106) yaitu:

- a. Pinset dan penjempit kecil
- b. Satu dari berbagai materi berikut ini: beras merah, kacang, manuk-manik, kertas sobekan kecil, wol bola
- c. Tong sampah mainan kecil
- d. Selembar kertas lipat bewarna gelap

Catatan: jika anda khawatir anak akan mencoba memasuki benda-benda tersebut ke dalam mulut, gunakan sereal sebagai gantinya.



Gambar 1.4 Perlengkapan permainan adu angkut cepat

3. Cara Bermain Adu Angkut Cepat

Cara bermain adu angkut cepat menurut Tara Delaney (2010:106) yaitu:

- a. Mintalah anak mengangkat benda-benda kecil menggunakan pinset atau penjepit kecil (perlihatkan kepada anak cara menggunakan penjepit atau pinset; penting bagi anak untuk belajar menggunakan ibu jari dan jari telunjuk, khususnya ketika mengendalikan penjepit)
- b. Mintalah anak untuk meletakkan benda-benda ke dalam tong sampah mainan.
- c. Mintalah anak untuk memindahkan benda-benda di dalam tong sampah itu ke kertas lipat dan tumpukan di situ.
- d. Tugas anak selesai ketika kertas lipat itu tertutup atau hamper tertutup
- e. Ingatlah bahwa ukuran benda akan menentukan apakah anak anda akan menggunakan penjepit atau pinset. Sekali anak anda memahami permainan ini dan mampu menggunakan pinset atau penjepit, dapat ditambahkan dengan unsur waktu dan anak dapat duduk disekitar meja makan dan menambahkan satu komponen perlombaan di dalamnya.

4. Tujuan Permainan Adu Angkut Cepat

Permainan adu angkut cepat memiliki beberapa tujuan adapun tujuan dari permainan adu angkut cepat menurut Tara Delaney (2010:106) yaitu:

- a. Kekuatan tangan, Aktivitas ini membantu perkembangan kekuatan genggam, yang penting untuk menulis dan tugas-tugas motorik halus lainnya

- b. Tekanan ibu jari, aktivitas ini mengembangkan tekanan ibu jari terhadap jari telunjuk (persyaratan untuk kegiatan menulis dengan benar).

5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Adu Angkut Cepat

Adapun permainan adu angkut cepat memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Dimana Menurut Tara Delaney (2010:106) kelebihan dan kekurangan permainan adu angkut cepat yaitu:

- a. Kelebihannya yaitu melatih persyaratan menulis dengan benar dan bahannya mudah di dapat
- b. Kekurangannya yaitu hanya untuk melatih kekuatan jari anak.

D. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan mengenai meningkatkan menulis permulaan dalam memegang pensil dan meggerakkan alat tulis yaitu:

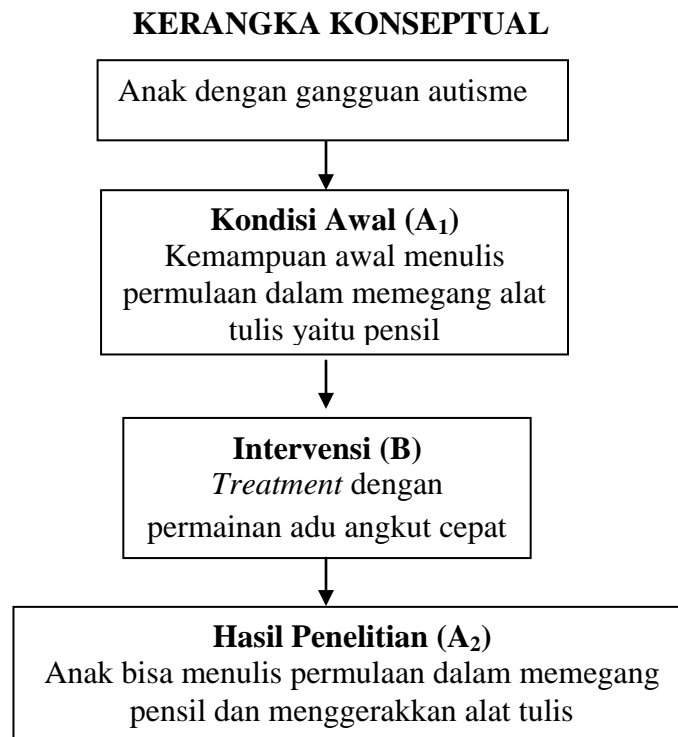
1. Penelitian yang dilakukan oleh Cici Febria Andika (2011) “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dalam Menulis Permulaan Siswa Cerebral Palsy Sedang”. Sedangkan subjek yang digunakan tidak sama, tempat yang diteliti juga tidak sama namun hanya variabel terikat saja yang sama yaitu menulis permulaan. Jenis penelitiannya sama yaitu penelitian Single Subject Research. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian Cici Febria Andika adalah media *fondant*, sedangkan variabel bebas yang peneliti lakukan yaitu menggunakan permainan adu angku cepat. Hasil penelitian tersebut menyatakan

bahwa adanya peningkatan pada kemampuan motorik halus dalam menulis permulaan pada anak cerebral palsy.

2. Penelitian oleh Sulwati Muthmainah (2017) “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Adu Angkut Cepat bagi anak autisme kelas terapi (Single Subject Research Di SLB Autisma YPPA Padang)”. Untuk variabel bebasnya hampir sama, jika pada penelitian Sulwati Muthmainah permainan adu angkut cepat menggunakan jepitan baju sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan pinset dan untuk tempatnya berbeda. Sedangkan subjeknya sama-sama anak autisme, variabel terikatnya hampir sama yaitu pada penelitian ini mengenai motorik halus sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan mengenai menulis permulaan. Hasil penelitian menyatakan ada peningkatan kemampuan motorik halus pada anak autisme.
3. Penelitian oleh Mila Taurus Fitri (2012) tentang meningkatkan motorik halus dalam memegang alat tulis melalui teknik mencongkel bagi anak autisme di SLB autisme harapan Bunda Padang”. Penelitian yang dilakukan oleh Mila Taurus Fitri bahwa variabel terikatnya sama yaitu memegang pensil sedangkan variabel bebasnya berbeda dan untuk subjeknya sama. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa adanya peningkatan kemampuan memegang alat tulis pada anak autisme di SLB autisme harapan Bunda Padang.

E. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah kerangka awal dari peneliti sebelum melakukan penelitian. Dimulai dari permasalahan dari lapangan yang tampak oleh peneliti, dimana seorang anak autis belum bisa menulis permulaan dalam memegang pensil. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berupaya untuk dapat keterampilan menulis permulaan dalam memegang pensil melalui permainan adu angkut cepat. Untuk lebih jelasnya perhatikanlah bagan gambar 1.4:



Gambar 1.4 Kerangka konseptual

Keterangan :

Kondisi sebelum diberikan perlakuan memegang alat tulis pada anak autis (x) merupakan kondisi awal yang disebut dengan A_1 . Kondisi *intervensi*,

merupakan kondisi dimana anak autis (x) saat diberikan perlakuan berupa permainan adu angkut cepat untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan dalam memegang pensil.

F. Hipotesis

Jawaban sementara terhadap masalah ini dinamakan hipotesis. Sampai dapat dibuktikannya dari data yang diperoleh dalam penelitian. Sedangkan hipotesisnya yaitu “Meningkatkan keterampilan menulis permulaan melalui permainan adu angkut cepat bagi anak autis x di Kampung Jua”. Hipotesis diterima jika analisis pada kondisi yang meliputi estimasi kecendrungan arah stabil, jumlah data dan perubahan level meningkat dengan positif dan *overlap* data antar kondisi yang semakin kecil.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan yaitu meningkatkan keterampilan menulis permulaan melalui permainan adu angkut cepat pada anak autis di Kampung Jua. Penelitian yang digunakan berjenis *single subject research* (SSR) dan memakai desain A1-B-A2. Pelaksanaan terbagi menjadi tiga fase. Fase A1 atau kondisi *baseline* sebelum *intervensi* (B) dilaksanakan selama enam kali dan terlihat keterampilan menulis permulaan pada anak kata masih di bawah rata-rata.

Pada kondisi *intervensi* (B), anak diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan adu angkut cepat sebanyak sembilan kali pengamatan dalam pengamatan tersebut anak J mengalami peningkatan dalam keterampilan menulis permulaan. Kemudian diberikan pengamatan kembali yaitu kondisi (A2) kondisi dimana tidak menggunakan permainan. Pada pengamatan ini, dilakukan sebanyak lima kali pengamatan dengan hasil keterampilan menulis permulaan pada anak J meningkat. Dari keseluruhan analisis data baik dalam kondisi maupun antar kondisi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis permulaan anak autis. Hasil perolehan data ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan adu angkut cepat bisa meningkatkan.

B. Saran

Dalam penelitian ini saran yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Bagi guru

Diharapkan bisa menjadikan kegiatan permainan adu angkut cepat untuk pembelajaran menulis anak, serta dijadikan sebagai metode yang menyenangkan bagi anak.

2. Bagi pihak sekolah

Dapat menjadikan sekolah luar biasa bisa menggunakan permainan ini untuk anak sebagai metode dalam melatih anak menulis.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti ini bisa dijadikan sebagai bahan referensi apabila ingin menggunakan kegiatan permainan adu angkut cepat dan juga dapat menambah ilmu pengetahuan yang sangat berguna bagi peneliti selanjutnya.

4. Bagi orangtua

Saran untuk orang tua adalah supaya bisa mempraktekkan kepada anaknya di rumah tentang cara melatih anak dalam menulis juga meluangkan waktu untuk pembelajaran tentang menulis anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2006. *Pendidikan Anak Berkesulitan Bekajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andika, C. F. (2016). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menulis Permulaan Siswa Cerebral Palsy Sedang . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 5, 39–49
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Assjari, M & Sopariah. 2011. ”Penerapan Latihan Sensori motor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorder”. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol. 17 No. 2. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Beny Iskandar, Rahmat Hidayat & Komar Hidayat (2001). *Metode Pengembangan Kemampuan Motorik*. Bandung: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Damri. (2017). Suppressing The Hyperactivity Behaviour Of Students With Autism Through A TimeOut Strategy. *International Conference Of Early Childhood Education*, 169, 102–104.
- Diki, Sodiq A. 2012. *Pengaruh Permainan Adu Angkut Cepat Melalui Penggunaan Pinset Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Anak Tunagrahita Ringan*. UPI.
- Fitri, M. T. (2012). Meningkatkan Motorik Halus Dalam Memegang Alat Tulis Melalui Teknik Mencongkel Bagi Anak Autis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1, 295–305
- Handojo. (2004). *Petunjuk Praktis dan Pedoman Materi untuk Mengajar Anak*