

PENGARUH PERMAINAN *JUMPING CIRCLE* TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK ANAK AUTIS DI SEKOLAH INKLUSIF

Indri Nur Pratiwi*, Dwi Cahyo Kartiko

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Surabaya

*Indripratiwi@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Anak yang menyandang disabilitas yaitu seseorang yang secara fisik, emosional, mental atau sosial tidak normal. Rata-rata individu tersebut memiliki keterbelakangan mental, kesulitan dalam belajar, buruk dalam emosional atau perilaku, ketunaan fisik, gangguan komunikasi, autisme, dan gangguan pendengaran. Karena perkembangan motoriknya cenderung lamban maka itu yang menjadikan perbedaan perkembangan anak autisme dibanding orang biasa lainnya. *Jumping circle* merupakan suatu permainan perpaduan antara gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus. Permainan ini tersusun dari duduk, memindahkan dan menggerakkan bola, berjalan, berlari dan lompat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada pengaruh permainan sirkuit lompat pada peningkatan motorik anak-anak autisme di sekolah inklusif, tetapi juga untuk menemukan pengaruh permainan *jumping circle* pada peningkatan motorik anak autisme. Penelitian ini murni penelitian eksperimental (*real experience*) menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan pengobatan dan ukuran keberhasilan. Populasi penelitian ini terdiri dari siswa dari Sekolah Inklusif Galuh Handayani dengan total 90 siswa. Sementara sampel yang dipilih oleh para peneliti termasuk siswa di kelas 1 hingga 4 karena ingin tahu seberapa besar pengaruh permainan *jumping circle* terhadap peningkatan motorik anak autisme di sekolah inklusif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji deskriptif dan uji *paired t-test*. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebesar 47,5 dan *posttest* sebesar 63,75. Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini karena nilai t-hitung sebesar 4,981 dan nilai t-tabel sebesar 1,976 maka tingkat signifikansinya sebesar $4,981 > 1,976$. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada latihan menggunakan *jumping circle* dapat meningkatkan kemampuan motorik anak autisme di sekolah inklusif.

Kata kunci : *jumping circle*; kemampuan; motorik

Abstract

Children with special needs are disabled or disabled in physical, emotional, spiritual, and social terms. They usually suffer from mental retardation, learning disabilities, emotional or behavioral disorders, physical barriers, communication, autism, and hearing loss. The motor activity of autistic children differs from other normal activities. The difference in their motor development is slower than normal. *Jumping Circle* is a game that is a continuous coordination of gross motor movements and fine motor movements. It consists of sitting, picking up and moving the ball, walking, running and jumping. This study aims to determine the success or failure of the skipping game to improve the motor skills of autistic children in inclusive schools, and to determine the effect of skipping games on improving the motor skills of autistic children. This research is a real experimental research with a quantitative approach by applying treatments and measures of success. The population of this study was 90 students at SD Inclusive Galuh Handayani. While the sample selected by the researcher was Grade 1 to Grade 4 students because they wanted to know how much influence the *jumping circle* game had on improving the motor skills of autistic children in inclusive schools. The data analysis techniques used are descriptive tests and paired t-test tests. The results showed that the average pre-test score was 47.5 and the posttest data analysis was 63.75. Based on the results of the analysis of this research because the t-count value is 4,981 and the t-table value is 1,976, the significance level is $4,981 > 1,976$. From this study it can be concluded that exercise can using *jumping circles* that can improve the motor skills of children with autism in inclusive schools.

Keywords: *jumping circle*; ability; motoric

PENDAHULUAN

Proses transformasi perilaku seseorang maupun grup menjadi manusia yang matang melewati upaya edukasi dan pelatihan dapat disebut pendidikan. Manusia memerlukan edukasi dalam menjalani tumbuh kembangnya dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Pertumbuhan anak di tahun kesatu diperlukan terhadap karakternya di masa depannya. Setiap individu mempunyai perbedaan masing-masing yaitu keunikan dan karakteristik tersendiri bergantung pada usianya (Novan, 2016:72). Perubahan keterampilan motorik pada belajar gerak menunjukkan berlangsungnya proses belajar gerak yang dilakukan oleh siswa. Oleh karena itu, keterampilan motorik yang diperoleh dipengaruhi oleh faktor-faktor dalam proses belajar motorik dan kematangan motorik. Proses pemerolehan keterampilan motorik tidak terpisah dari perolehan informasi yang didapat siswa dalam proses pembelajaran. Cara informasi diproses, penerimaan informasi, pemrosesannya, dan diubah menjadi respons perilaku dapat mengarah pada kesimpulan bahwa manusia adalah perangkat pemrosesan informasi seperti komputer (Anggraini 2013:10).

Seseorang yang mempunyai kelainan atau ketunaan fisik, emosional, mental, atau sosial dapat dikatakan menjadi anak berkebutuhan khusus. Kelambatan dari perkembangan mental, ketidakmampuan belajar, persoalan emosional atau perilaku, gangguan fisik, komunikasi, autisme dan gangguan pendengaran adalah karakteristik atau sikap yang rata-rata mereka alami. Autismen bukanlah suatu penyakit melainkan suatu sindrom (kumpulan gejala) dengan perkembangan sosial, kemampuan bahasa, dan kepedulian lingkungan yang berbeda, dan seolah-olah anak autisme hidup dalam dunianya sendiri (Yatim, 2002). Setiap orang dengan autisme memiliki kemampuan yang berbeda, yang menentukan bagaimana mereka berinteraksi dengan diri mereka sendiri dan lingkungan mereka dan menjadikan mereka individu yang istimewa (Mangunsong, 2009). Perbedaan aktivitas motorik anak autisme dalam hal perkembangan motorik lebih lambat daripada anak normal. Untuk anak autisme antara usia 6 sampai 8 tahun, keadaannya mulai membaik dan perkembangan motorik tampak normal, layaknya anak normal lainnya. Rata-rata keterampilan motorik kasar anak normal usia 6 sampai 8 tahun yakni berdiri dengan satu kaki tanpa jatuh, lari lurus ke depan dengan mempertahankan keseimbangannya, zigzag/bervariasi, contohnya melewati rintangan, berjalan lurus ke depan dan bermacam-macam, melompat dari ketinggian, melempar dan menangkap bola kecil 5-10 meter, menggabungkan gerakan jalan dan lari, menggabungkan

gerakan jalan, lari, lompat, dan lempar, berguling ke depan, dapat mengendarai sepeda roda dua, dapat menari dan mengikuti gerakan senam ritmik Nurani (2009:161).

Menurut Rachmawati (2012), gejala yang dialami anak autisme antara lain gangguan interaksi, hambatan komunikasi verbal dan nonverbal (bahasa tubuh dan bahasa isyarat), dan aktivitas dan minat yang aneh atau sangat terbatas. Kemungkinan ini muncul karena kurangnya rangsangan yang disajikan, sehingga tidak memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri dan mengurangi tingkat imajinasi mereka (Munandar, 2016). Hasil penelitian ini tidak jauh berbeda dengan hasil penelitian Chusairi dan Hamidah (2012) tentang efektivitas terapi bermain sosial dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan sosial pada anak autisme. Permainan merupakan salah satu cara kegiatan sosial yang berpengaruh pada anak usia dini. Hal ini karena anak-anak makin sering menghabiskan waktu di luar ruangan untuk bermain dengan teman-temannya daripada melakukan kegiatan lainnya.

Menurut Dryden dan Vos (2000) dalam (Darmansyah (2010:11) Pembelajaran bisa berhasil apabila proses pembelajaran dilakukan dalam suasana menyenangkan (*joyfull learning*) (Sukintaka 2001). Banyak aspek yang membantu efektifitas hasil belajar siswa, antara lain siswa merasa senang, guru memakai metode dan teknik yang beragam, penggunaan media pembelajaran yang memikat serta menantang, pembiasaan pada konteks, pola induktif, dan siswa sebagai subjek pembelajaran. Saat pembelajaran diadakan permainan amat menolong untuk menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan. Metode ini bisa digabungkan atau diperkenalkan selama proses pembelajaran atau di antara jeda.

Jumping circle merupakan permainan yang bisa menambah keterampilan motorik. Permainan ini memiliki gerakan motorik yang besar dan kecil. Gerakan motorik terpenting di *jumping circle* adalah jalan, lari, dan lompat. Gerakan motorik di permainan ini terdiri dari mengambil bola, melempar.

Motor Ability merupakan arti dari kemampuan motorik yang berawal dari bahasa Inggris. Gerak dapat dikatakan sebagai kegiatan individu yang diperlukan, sebab melalui gerak individu bisa mencapai apa yang diinginkannya. Menurut Hurlock and Jansing (1934:150), perkembangan motorik ialah perkembangan pengopersian gerakan tubuh melewati aktivitas yang terkoordinasi dari pusat saraf dan otot. (Bracken and Nagle 2017:397) mengutarakan bahwa latihan dapat diartikan sebagai perolehan yang diperoleh dengan menggunakan massa otot-otot besar dan otot-otot kecil. Sukintaka (2001:47) mengutarakan jika

keterampilan motorik adalah kualitas gerakan seseorang pada pelaksanaan gerakan, yaitu pematangan gerakan non-olahraga atau keterampilan motorik dalam olahraga.

Kapasitas motorik didefinisikan sebagai otak yang merupakan pusat gerak dan perkembangan faktor pematangan yang mengontrol gerak tubuh. Gerakan ini dibagi menjadi gerakan yang kasar dan halus. Keterampilan motorik adalah proses yang mana individu meningkatkan serangkaian respons menjadi gerakan yang terstruktur, terorganisir, dan terintegrasi (Lutan 1998:95). Oleh karena itu, keterampilan gerak bisa dianggap menjadi dasar keberhasilan masa depan selama melaksanakan keterampilan gerak. Keterampilan motorik adalah kemampuan individu untuk menggerakkan tubuh (otot) secara terstruktur dan teratur. Sikap adalah kemampuan individu yang berupa kecondongan untuk memperoleh atau menyangkal sesuatu berdasarkan evaluasi terhadap objek tersebut. Kemampuan motorik meliputi motorik halus dan motorik kasar. Payne dan Isaacs (2017:11) menyatakan, “*gross movement are primarily controlled by the large muscles group. These muscles are integral in producing an array of movement, such as walking, running, and skipping.*” Itu berarti, keseluruhan gerakan penting digerakkan oleh kelompok otot besar. Otot ini sangat penting untuk menghasilkan berbagai gerakan misalnya jalan, lari, dan lompat. “*Fine movement are primarily governed by the small muscles or muscle groups. Therefore, such as movement as drawing, typing, or playing a musical instrument are fine movement*” yang artinya : “Gerakan halus terutama digerakkan oleh otot kecil atau kelompok otot. Gerakan seperti menggambar, menulis atau memainkan alat musik merupakan gerakan motorik halus”.

Dalam Kamus Lengkap Psikologi, autisme diartikan menjadi (1) kebutuhan individu atau metode berpikir yang diatur sendiri, (2) bereaksi terhadap dunia sesuai dengan visi dan harapannya sendiri, dan penolakan terhadap kenyataan. (3) Sebuah keasyikan yang kuat dengan penalaran maupun angan-angan sendiri (Chaplin, 2005:46). Sebutan kata autisme sendiri diidentifikasi pada tahun 1943 oleh seorang psikiater Austria-Amerika bernama Leo Kanner. Jenis autisme usia kanak-kanak Leo Kanner juga disebut autisme klasik. Kisah bagaimana Leo Kanner menyebutnya gejala penderita autis muda, dan pengamatannya sangat panjang. Dia telah melihat sejumlah anak lahir, beberapa di antaranya tidak tertarik bersosialisasi tetapi lebih tertarik pada hal-hal di sekitar mereka. Dia menggambarkan bahwa anak-anak ini mengalami kesulitan membangun hubungan sosial dengan orang-orang di sekitar mereka. Anak-anak ini juga merasakan

gangguan kemajuan bicara atau kemajuan bahasa yang sangat tidak biasa, misalnya mengikuti pembicaraan seseorang secara berulang kali.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen murni (*true experience*) dengan memakai pendekatan kuantitatif melalui penerapan *treatment* dan besarnya keberhasilan. Menurut Maksum (2018:81), pada penelitian eksperimen murni, perlu ada empat soal yakni pemberian perlakuan, mekanisme kontrol, keacakan, dan besarnya keberhasilan. Desain studi adalah desain tentang bagaimana penelitian harus dilaksanakan. Maksum (2018:114). Desain penelitian yang dipakai adalah *Randomized Control Group Pretest Posttest design*. Dikarenakan desain ini dapat dibilang ideal dan terdapat kelompok kontrol, perlakuan, dan subjek secara acak, *pre-test* dan *post-test* untuk mengkonfirmasi kegunaan perlakuan yang diberikan.

T1	X	T2
T1	-	T2

Keterangan :

T1 : *Pre-test*

X : *Treatment*

- : Tanpa *Treatment*

T2 : *Post-test* (Maksum, 2018:118)

Variabel penelitian ini adalah karakteristik atau sifat yang berharga dari seseorang, benda, atau aktivitas dengan perbedaan tertentu yang telah diidentifikasi peneliti untuk dipahami dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2011:60-64). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan *Jumping Circle* dan variabel terikat yaitu peningkatan motorik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesudah mengkaji metode penelitian dan metode pengumpulan data dari bab sebelumnya, bab ini dilanjutkan dengan perolehan penelitian, perolehan pengujian hipotesis, dan pembahasan.. Aplikasi komputer IBM SPSS 25 (*Statistics Products and Services Release 25*) digunakan saat menghitung data berdasarkan hasil penelitian. Berdasarkan rumusan masalah ini, analisis temuan disajikan dalam bentuk deskripsi data dan hasil pengujian hipotesis.

Selain itu disajikan pula uraian data dalam hasil penelitian beserta uraian data yang didapat dari memperoleh penelitian peningkatan keterampilan motorik sebelum diberikan latihan permainan *jumping circle* dan setelah diberikan latihan permainan *jumping circle*. Dari kelas 1 hingga kelas 4 di SD Galuh Handayani. Sampel peneliti ini meliputi 20 siswa laki-

laki dan juga perempuan.

Deskripsi data ini menjelaskan distribusi data *pre-test* dan *post-test*, yakni *mean*/rata-rata, standar deviasi, varian, nilai terendah dan nilai tertinggi.

Tabel 1. Deskripsi data hasil pretest dan posttest peningkatan motorik

Tes	N	Mean	SD	Varian	Minimal	Maksimal
Pretest	20	47,5	15,686	246,053	25	70
Posttest	20	63,75	18,769	352,303	35	95

Sementara itu terlihat di Tabel 1 bahwa bagian data *pre-test* maupun *post-test* peningkatan motorik pada kelompok eksperimen sebagai berikut

1. Nilai rata-rata *pre-test* motorik siswa sebelum pembelajaran bentuk permainan adalah 47,5, nilai standar deviasi 15,686 varian sebesar 246,053, nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 70.
2. Nilai rata-rata *post-test* siswa setelah pembelajaran berupa permainan adalah 63,75, nilai standar deviasi 18,769 varian sebesar 352,303, nilai terendah 35, dan nilai tertinggi 95.

Uji normalitas ini memakai Kolmogorov-Smirnov. Sebelum mengolah data dengan analisis uji-t, ujliah data yang diperoleh untuk memastikan bahwa data tersebut normal. Uji anomali ini bermaksud untuk memverifikasi bahwa data yang didapat berdistribusi normal. “Jika nilai K-S jauh lebih tinggi dari $\alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal” (Ghozali, 2011:160). Pada uji normalitas data penelitian ini menggunakan SPSS for 25 windows, dapat dilakukan pengamatan antara lain:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.00000000
	Std. Deviation	14.1875878
Most Extreme Differences	Absolute	.166
	Positive	.096
	Negative	-.166
Test Statistic		.166
Asymp. Sig. (2-tailed)		.150 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pada penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan diperoleh hasil Signifikansi uji normalitas adalah 0,015, sehingga hasilnya berada di atas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa uji normalitas dalam penelitian ini yaitu berdistribusi normal.

Uji multikolonieritas bertujuan untuk menguji apakah terdapat hubungan antara variabel bebas dalam model regresi. Uji multikolonieritas dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan VIF (*Variance Inflation Factor*). Adanya

multikolonieritas ditunjukkan dengan nilai *tolerance* > 0,01 atau VIF < 10 (Ghozali, 2011:108). Hasil uji multikolonieritas dapat dilihat pada penelitian ini.

Tabel 3. Hasil Uji Multikolonieritas

Coefficients ^a	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Tolerance	VIF
Model							
1 (Constant)	6,680	5,563		1,201	,240		
Jumping Circle	,114	,114	,200	,993	,330	,831	1,203

a. Dependent Variable: Peningkatan Motorik

Dapat dilihat pada tabel 3 hasil uji multikolonieritas pada spss versi 25 berlaku untuk nilai *tolerance* dari variabel *jumping circle* (X) sebesar 0,831 didapat hasil variabel bebas lebih besar dari 0, 10 dan dapat dikatakan bahwa hubungan linier berganda tidak terjadi multikolonieritas. Untuk nilai VIF *jumping circle* (X) 1,203, hasil variabel bebasnya kurang dari 10,00 dan ditentukan tidak ada multikolonieritas. Oleh karena itu, hasil di atas bisa disimpulkan bahwa *Jumping Circle* bebas dari multikolonieritas

Uji linieritas digunakan dalam studi empiris untuk menentukan apakah fungsi yang digunakan harus linier, kuadrat, atau kubik. Tes linier dapat memberi tahu tentang ini. (Ghozali, 2011:166) menyatakan “salah satu uji linier yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan garis regresi dengan taraf signifikansi 5%. Suatu variabel dapat dibilang memiliki hubungan linier jika signifikansinya lebih besar dari 0,05”.

Tabel 4. Hasil Uji Linieritas

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	(Combined)	360,800	17	21,2224	1,769	,039
	Linearity	6,897	1	6,897	,575	,450
	Deviatin from Linearity	353,903	16	22,119	1,843	,032
Within Groups		1283,873	131	11,999		
Total		1944,673	149			

Dapat dilihat dari tabel 4 yang menunjukkan bahwa hasil sig. yang didapatkan 0,032 dan 0,572 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi linier sederhana di penelitian ini berbentuk linier dan bisa dipakai dalam penelitian ini.

Uji t statistik berfungsi untuk menguji setiap variabel independen yang berpengaruh signifikan kepada keputusan niat beli. Pengujian dilaksanakan dengan cara membandingkan nilai thitung dengan nilai t-tabel, dan nilai probabilitas t-hitung dengan probabilitas 0,05. Jika t-hitung > t-tabel dan nilai probabilitas lebih besar dari <0,05 berarti dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan selaku individual untuk setiap variabel. Hasil uji-t dengan menggunakan *software* SPSS

ditunjukkan pada tabel dibawah.

Tabel 5. Hasil Uji T

	Paired Differences					t	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper		
Pair 1 Nilai Pre Test – Nilai Post Test	-16.25000	14.58866	3.26212	-23.07770	-9.42230	-4,981	

Hasil uji-t yang tertera pada tabel 5 dapat diartikan hipotesis pertama (H1). Mengenai pengaruh *jumping circle* terhadap peningkatan motorik diperoleh nilai t-hitung 4,981 dan nilai t-tabel 1,976, serta taraf signifikansi $4,981 > 1,976$, sehingga dapat diartikan ada pengaruh antara *jumping circle* terhadap peningkatan motor.

Pembahasan tentang pengaruh permainan terhadap peningkatan kemampuan motorik anak autis di SD Galuh Handayani bahwa menggunakan permainan untuk pembelajaran bermaksud agar siswa tidak jenuh saat pembelajaran PJOK dan akan membuat siswa tampil lebih aktif dan senang dalam kegiatan pembelajaran PJOK. Beberapa hasil di atas merupakan aspek yang memberikan efek penelitian sehingga dapat diperoleh adanya pengaruh permainan. Satu diantara kegunaan permainan di pembelajaran yang cocok amat penting untuk membantu siswa mengerti gerakan dasar olahraga yang dapat memberikan keterampilan motorik mereka. Saat pertemuan pertama, siswa mengikuti *pre-test* yaitu melakukan gerakan paling awal permainan seperti melompat. Pada saat melakukan permainan *jumping circle* siswa sedikit gugup dikarenakan hal baru baginya memainkan permainan tersebut, tetapi setelah dilakukan berulang kali dan arahan beberapa siswa mulai dapat memahami permainan tersebut dan mampu memainkannya dengan baik. Pertemuan keempat adalah pertemuan terakhir dimana siswa diberikan *post-test* berupa permainan *jumping circle* tanpa percobaan dan arahan untuk menilai teknik gerakan dasar.

Ada banyak hasil lapangan, misalnya siswa lompat menggunakan satu kaki di permainan, kebanyakan siswa belum mengetahui permainan yang mereka terapkan di penelitian, sehingga siswa sesekali ragu memainkan permainan tersebut. Namun ada siswa yang masih bersemangat untuk melakukan gerak, dan dikarenakan beberapa siswa sedikit kurang memahami permainan menjadikan gerak dalam permainan kurang serius. Beberapa hasil temuan di atas merupakan faktor

yang mempengaruhi penelitian sehingga hasil yang diperoleh adalah adanya pengaruh permainan *jumping circle* terhadap peningkatan keterampilan motorik anak autis di sekolah dasar inklusi.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan *jumping circle* terhadap peningkatan motorik anak autis di SD Inklusif. Ada pengaruh permainan *jumping circle* terhadap peningkatan motorik anak autis di SD inklusif. Terbukti dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai t-hitung 4981 sedangkan nilai t-tabel 1976, sehingga taraf signifikansi $4981 > 1976$, dan bisa disimpulkan ada pengaruh antara *jumping circle* pada peningkatan keterampilan motorik. Kesimpulan menampilkan kesimpulan yang menggambarkan temuan dan pembahasan, yang menunjukkan tujuan penelitian. Dari kedua hal tersebut, kemudian mengembangkan ide-ide baru yang menjadi inti dari hasil penelitian. Sebagaimana dapat memberikan permainan yang lebih kompleks sesuai kemampuan anak dan diterapkan berbagai macam permainan yang menarik dalam pembelajaran PJOK di sekolah.

Saran

1. Bagi guru PJOK dapat mengenalkan permainan lain untuk memperluas kebutuhan gerak siswa dan meminimalisir kebosanan agar siswa lebih tertarik saat belajar PJOK, sehingga hasil belajar lebih baik.
2. Bagi siswa berdasarkan analisis penelitian ini dapat mengembangkan minat belajar PJOK dan keterampilan motorik.
3. Bagi peneliti yang hendak membuat penelitian lebih dalam dapat menjadikan penelitian ini informatif, dapat melakukan penelitian dengan populasi dan sampel yang lebih besar, artikel ini dibuat berdasarkan hasil penelitian yang dibahas. Artikel ini dapat merujuk pada prosedur praktis, pengembangan teori baru dan/atau penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Rima Rizki. (2013). 'Persepsi orangtua terhadap anak berkebutuhan khusus (deskriptif kuantitatif di SDLB N. 20 Nan Balimo Kota Solok)'. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus* 2(1).
- Bracken, Bruce, dan Richard Nagle. (2017). *Psychoeducational Assessment of Preschool Children*.
- Chusairi, Achmad, dan Tino Leonardi Hamidah. (2012). 'Efektivitas terapi bermain sosial untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan sosial bagi anak dengan gangguan autisme'. *Jurnal Ilmiah*. <http://Journal.unair.ac.id>.

- Darmansyah, Darmansyah. (2010). 'Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor'.
- Dryden, G., dan J. Vos. (2000). 'Revolution in learning'. *Zysk i S-ka Publishing House, Poznań* 228.
- Ghozali, Imam. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hurlock, Elizabeth B., dan C. Jansing. (1934). 'The vocational attitudes of boys and girls of high-school age'. *The Pedagogical Seminary and Journal of Genetic Psychology* 44(1):175–91.
- Lutan, Rusli. (1998). 'Belajar Keterampilan Motorik Teori dan Metode'. *Jakarta: Dikti, P2LPTK*.
- Maksum, Ali. (2018). *Metodelogi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mangunsong, Frieda. (2009). 'Psikologi dan pendidikan anak berkebutuhan khusus'. *Depok: LPSP3 UI*.
- Munandar, M. (2016). 'Kreativitas & keberbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif & bakat'.
- Novan, Ardy. (2016). 'Format Paud: Konsep, Karakteristik Dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini (Pendidikan Anak Usia Dini)'.
- Nurani, Yuliani Sujiono. (2009). 'Konsep dasar PAUD'. *Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks*.
- Payne, V. Gregory, dan Larry D. Isaacs. (2017). *Human motor development: A lifespan approach*. Routledge.
- Rachmawati, Fauziah. (2012). *Pendidikan Seks untuk Anak Autis*. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Yatim, Faisal Lubis. (2002). *Autisme: suatu gangguan jiwa pada anak-anak*. Yayasan Obor Indonesia.

