



**MODUL PEMBELAJARAN  
UNTUK ORANG TUA**

**ANAK AUTISME,  
KETERAMPILAN  
MOTORIK HALUS, DAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF:  
APA DAN BAGAIMANA?**

**OLEH:**

**Natasha Astria Bella Daniel, S.Psi  
Dr. Monique Elizabeth Sukanto, M.Si., Psikolog**

**PROGRAM MAGISTER PROFESI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS SURABAYA**

# KATA PENGANTAR

***"If they can't learn the way we teach, we teach the way they learn."***

- Dr. Ivar O. Lovaas, pelopor pengembangan terapi untuk anak autisme, *Applied Behavioral Analysis (ABA)* -

Penyusunan modul ini dilakukan sebagai sarana edukasi bagi orang tua yang memiliki anak dengan gangguan autisme (*Autism Spectrum Disorder / ASD*). Didasarkan pada hasil dari proses pemeriksaan secara mendalam terhadap seorang anak autisme, susunan modul ini berisi informasi tentang karakteristik anak autisme dan strategi-strategi penanganannya, khususnya pengembangan keterampilan motorik halus dan kognitif anak.

Harapannya, informasi-informasi dalam modul ini dapat digunakan sebagai pedoman bagi orang tua. Dengan demikian, orang tua dapat menerapkan langkah-langkah yang sesuai dalam menangani gejala autisme yang dialami anak serta mendampingi proses belajar maupun perkembangan anak autisme.

Surabaya, Juli 2021

Natasha Astria Bella Daniel, S.Psi  
Dr. Monique Elizabeth Sukamto, M.Si., Psikolog  
Program Magister Profesi Psikologi  
Fakultas Psikologi, Universitas Surabaya

# DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| Halaman Judul   | x   |
| Kata Pengantar  | xi  |
| Daftar Isi  | xii |
| Menilik Autisme Lebih Dalam                             | 1   |
| Autisme   | 2   |
| Autisme dan Penanganan Medis - Nonmedis                 | 5   |
| Contoh Hasil Pemeriksaan pada Anak Autisme              | 9   |
| Hasil Pemeriksaan Motorik Halus                         | 11  |
| Kesimpulan Pemeriksaan Motorik Halus                    | 15  |
| Hasil Pemeriksaan Kognitif                              | 16  |
| Kesimpulan Pemeriksaan Kognitif                         | 19  |
| Strategi Penanganan                                     | 20  |
| Pendekatan <i>Applied Behavioral Analysis</i> (ABA)     | 21  |
| <i>Visual Support</i> (VS): Strategi untuk Menstimulasi |     |
| Kognitif dan Membantu Pembelajaran                      | 33  |
| Pustaka Acuan   | 37  |
| Sumber Gambar   | 38  |



**MENILIK AUTISME  
LEBIH DALAM**



# AUTISME adalah...

Banyak orang mengatakan bahwa autisme adalah suatu penyakit. Apakah itu benar? Jawabannya, **TIDAK!** Autisme bukan penyakit, sehingga autisme memang tidak dapat diobati.

## Lalu, apa yang sebenarnya dinamakan dengan autisme?

Dalam buku panduan diagnostik gangguan mental, yaitu *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* edisi kelima (APA, 2013), autisme dijelaskan sebagai salah satu gangguan *neurodevelopmental*. Agar mudah dipahami, *neuro* berarti saraf pada otak, sementara *developmental* berarti perkembangan. Jadi, autisme merupakan masalah pada perkembangan otak anak. Kondisi ini ditandai dengan adanya permasalahan pada **komunikasi dan interaksi sosial, serta pola perilaku yang terbatas dan berulang.**

Gejala-gejala ini muncul di masa perkembangan awal anak dan menimbulkan kesulitan dalam konteks belajar, sosial, ataupun kehidupan sehari-hari anak.

## Deskripsi tentang permasalahan pada komunikasi & interaksi sosial

### Kesulitan memulai interaksi & melakukan percakapan timbal-balik

- Misal: berbicara kepada orang lain hanya saat ia menginginkan sesuatu, meminta bantuan, atau sekadar menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya.

### Kurangnya berbagi minat ataupun perasaan

- Misal: kurang mampu membagikan rasa senangnya pada orang lain, tidak berespon ketika dipuji, enggan atau tidak peduli saat orang lain memberi sentuhan fisik tanda kasih sayang.

### Kesulitan berkomunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, ekspresi wajah)

- Misal: menggunakan tangan orang lain untuk menunjuk sesuatu, tidak mengerti ekspresi nonverbal orang lain.

### Kesulitan dalam hal relasi sosial

- Misal: tidak mampu memahami sudut pandang orang lain, tertawa atau tersenyum di luar konteks, tidak ada minat terhadap teman sebaya (seperti di 'dunianya sendiri'), dan sulit dalam bermain imajiantif (dokter-dokteran, polisi-polisian, atau menjadi *superhero*).

## Deskripsi tentang pola perilaku, minat, aktivitas terbatas & repetitif

Gerakan fisik, cara bicara, & penggunaan benda yang tetap & berulang

➤ Misal: jalan berjinjit, *flapping*, atau menjentikkan jari secara berulang, nada bicara yang tetap, atau berulang kali membuka-tutup pintu.

Bersikeras pada kesamaan & rutinitas yang kaku

➤ Selalu mengikuti pola setiap rutinitas sehari-hari & bereaksi ketika jadwal/kebiasaan/rutinanya diubah.

Minat yang terbatas & tetap

➤ Misal: menonton *channel YouTube* atau bermain permainan yang sama, tertarik berlebihan dengan benda-benda tertentu.

Reaksi berlebihan / pengabaian / respon buruk terhadap rangsangan sensorik dari lingkungan (bau, cahaya, suara, tekstur, gerakan)

➤ Misal: senang secara berlebihan dengan bau tertentu, tidak suka disentuh dengan benda atau tekstur tertentu.

## AUTISME & PENANGANAN MEDIS - NONMEDIS

Fungsi penanganan pada autisme bukan bertujuan untuk mengobati—karena autisme memang **bukan penyakit**—tetapi untuk **membantu** perilaku dan kesulitan anak yang dipengaruhi oleh gejala-gejala masalah perkembangan otaknya, seperti kurang mampu memperhatikan/konsentrasi, perilaku repetitif, gangguan tidur, mood yang tidak stabil, ataupun perilaku disruptif lainnya (Riesgo, Gottfried, & Becker, 2013) dan membantu anak untuk dapat menjalani hidup secara mandiri, produktif, dan tentunya bisa tetap memiliki kehidupan yang bermakna.

Penanganan ini dapat diberikan secara medis ataupun nonmedis. Secara medis, penanganan diberikan melalui **konsumsi obat**. Penentuan obat ini disesuaikan berdasarkan kesulitan yang paling mengganggu keseharian anak & seberapa parah kesulitan tersebut.

**Dalam menilai keefektifan obat, perlu dilakukan monitor terhadap:**

Efek pengobatan

Informasi kondisi biologis sebelum, selama, & sesudah pengobatan (tinggi & berat badan, kematangan seksual)

Perubahan perilaku yang dialami

(Koegel dkk., 2013)

Perlu pemeriksaan & konsultasi dengan dokter anak atau psikiater



## Sementara itu..

**Penanganan nonmedis** berupa **terapi** diarahkan untuk menangani permasalahan sosial, komunikasi, dan kognitif. Tujuan dari program penanganan itu disesuaikan dengan kemampuan dan kesulitan spesifik anak, serta perkembangan saraf dari anak autism (Riesgo, Gottfried, & Becker, 2013), namun tujuan utamanya tetap untuk menjadikan anak mampu mandiri & meningkatkan kualitas hidup anak.

Contoh-contoh terapi yang biasa dilakukan antara lain:

**A**

### **Terapi perilaku**

Berisi berbagai teknik untuk meningkatkan perilaku positif dan mengurangi perilaku negatif

**B**

### **Terapi okupasi**

Bertujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjalani kehidupan sehari-harinya

**C**

### **Terapi wicara**

Bertujuan untuk mengembangkan kemampuan verbal, nonverbal, dan komunikasi sosial anak

Autisme bukan penyakit. Lantas, apakah anak autis bisa hidup layaknya anak lain yang tidak mengalami autisme? **Tentu bisa!**

Salah satu contohnya yaitu

## Temple Grandin



Siapa yang menyangka jika sosok **Dr. Mary Temple Grandin** yang mendapatkan gelar psikologi dari Universitas Franklin Pierce tahun 1970, gelar master di bidang ilmu hewan dari Universitas Arizona, dan gelar doktor di bidang yang sama dari Universitas Illinois adalah seseorang yang didiagnosa **severe autism** di usia 2 tahun? Grandin bahkan belum mampu berbicara hingga usia 3,5 tahun, sehingga ia hanya mampu berkomunikasi dengan berteriak. Tapi, sosok Grandin yang kini menjadi seorang penulis terkemuka dan profesor sekaligus konsultan di bidang ilmu hewan Universitas Colorado ini membuktikan bahwa **individu dengan autisme mampu hidup layaknya orang pada umumnya.**

## Sebagai orang tua pasti bertanya-tanya, bagaimana Grandin bisa menjadi seperti sekarang?

Sejak dini, ibu Grandin berupaya agar Grandin mampu hidup normal dengan **memberikan terapi wicara ekstensif** untuk meningkatkan kemampuan berbicara Grandin. Guru Grandin pun **mengajarkannya cara untuk menunggu dan bergiliran ketika bermain permainan meja**. Meski mengalami bullying semasa remaja, untungnya Grandin **memiliki teman-teman yang sama-sama tertarik dengan kuda, benda elektronik, ataupun model roket**. Selain itu, karena anak-anak di generasi Grandin dituntut untuk belajar melakukan berbagai keterampilan kerja, **Grandin pun akhirnya belajar untuk membersihkan kandang kuda**. Hal-hal itulah yang mendukung perkembangan Grandin.

### Lantas, apa yang perlu dilakukan orang tua?

Menurut Grandin, **penting bagi orang tua untuk mengetahui gejala-gejala autisme sejak dini dan membantu mengembangkan kelebihan anak**. Mungkin saja, anak lemah dalam komunikasi verbal, tapi hebat di bidang matematika atau seni! Tidak hanya itu, **pengajaran berbagai keterampilan bekerja** pun sangat penting bagi anak autisme, seperti Grandin di masa kecilnya.

**Tentu, semua butuh proses. Tidak ada yang mudah, perlu kesabaran yang besar dan kekonsistenan yang tinggi. Namun, bukan berarti tidak mungkin!**



**"I'm DIFFERENT, not LESS"**  
- Temple Grandin



# CONTOH HASIL PEMERIKSAAN PADA ANAK AUTISME

(Motorik Halus dan Kognitif)



# PROFIL ANAK

- ▶ Anak laki-laki berusia 9 tahun, kelas 2 SD
- ▶ Anak pertama dari 2 bersaudara
- ▶ Saat belajar, anak membutuhkan pendampingan dan pengulangan instruksi untuk mempertahankan konsentrasinya





## HASIL PEMERIKSAAN MOTORIK HALUS

Keterampilan motorik halus anak dapat diketahui dengan melakukan berbagai aktivitas atau permainan yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari anak.



### KOORDINASI BILATERAL

#### Menggunting

Gunting disediakan sesuai dengan ukuran jari anak. Saat menggunakan gunting, anak tampak memasukkan jari yang benar ke dalam kedua lubang gunting (jari telunjuk dan jari tengah di lubang kanan, ibu jari di lubang kanan).

Akan tetapi, anak masih kesulitan untuk **mengubah posisi kedua tangannya** ketika pola garis berbelok, sehingga ia kesulitan untuk menggunting sesuai pola garis. Artinya, **koordinasi kedua tangan (koordinasi bilateral)** anak masih belum cukup baik dan perlu lebih banyak dilatih.

#### Bermain Playdough

Saat bermain *playdough*, anak belum mampu melakukan **gerakan memutar dengan kedua tangannya** untuk menggulung *playdough* menjadi bulat. Ini pun menunjukkan perlunya lebih banyak latihan untuk mengembangkan **keterampilan koordinasi kedua tangan** anak.

## KETANGKASAN JARI

### Bermain Balok

Ketika bermain balok, ujung jari anak terlihat kurang kuat untuk mencengkeram balok, sehingga balok beberapa kali terjatuh dari cengkeramannya. Ini menunjukkan **perlunya lebih banyak latihan terhadap kekuatan jari tangan anak** agar **jarinya dapat semakin tangkas untuk menempatkan, memutar, ataupun mengambil benda-benda.**

### Mengancing

Ketangkasan jari anak juga dapat diketahui dari aktivitas mengancing, karena aktivitas ini memerlukan keterampilan jari-jemari pada kedua tangannya.

Saat mengancing, anak tampak **membutuhkan usaha besar** untuk menempatkan kancing sejajar dengan lubangnya, mendorong, ataupun menarik kancing untuk masuk ke lubang. Oleh karena itu, kancing seringkali meleset. Ini berarti bahwa **ketangkasan jari anak perlu dilatih lebih banyak agar semakin berkembang.**



## KEMAMPUAN STABILITAS

### Bermain Playdough

Selain dapat menunjukkan kemampuan koordinasi bilateral, bermain *playdough* juga dapat menunjukkan kemampuan stabilitas motorik halus anak. Saat dibutuhkan kekuatan untuk mencetak *playdough*, anak **cukup mampu mengerahkan kekuatannya** untuk menekan *playdough* di dalam cetakan, sehingga *playdough* dapat tercetak. Ia juga cukup mampu mengerahkan kekuatan untuk menekan tutup wadah *playdough* agar wadah tertutup seluruhnya.

### Menulis dan Mewarnai

Menulis dan mewarnai membutuhkan kemampuan untuk stabil dalam menggenggam pensil dan menjaga keseimbangan tangan lainnya. Saat menggunakan pensil untuk menulis dan mewarnai, anak cukup mampu menggunakan **kekuatan tangan untuk menggenggam dan menjaga tangan kirinya tetap seimbang untuk menopang tubuhnya ketika menulis.**

Selain 2 aktivitas di atas, kemampuan stabilitas juga tampak dalam kegiatan sehari-hari anak lainnya, misalnya **mengurangi kekuatan genggaman tangan agar dapat menggenggam botol plastik dengan lembut** saat minum, sehingga tidak air tumpah.



## KEMAMPUAN SENSASI (PERABA)

### Bermain Playdough

Bermain *playdough* pun dapat menunjukkan kemampuan sensasi atau perabaan anak. Saat bermain *playdough*, ia tampak **cukup menikmati tekstur *playdough*** yang bersentuhan dengan tangannya dan **menekan-nekan *playdough***. Artinya, perabaan anak cukup mampu merasakan tekstur dari *playdough* tersebut.

### Menempel dengan Lem

Kemampuan perabaan anak juga dapat ditunjukkan dari aktivitas menempel. Saat mengerjakan aktivitas menempel menggunakan lem colek, anak tampak cukup mampu mencolek lem dengan jarinya. Ia terlihat **cukup menikmati tekstur lem colek** tersebut, meski kemudian ia tampak tidak terlalu nyaman ketika lem telah mengering di jarinya.



## KESIMPULAN PEMERIKSAAN MOTORIK HALUS

Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak masih belum cukup optimal. Hal ini dapat dipengaruhi oleh **kurangnya kesempatan stimulasi motorik bagi anak dan fokus mata (koordinasi mata - tangan) anak.**

Hasil pemeriksaan ini menjadi tanda perlunya stimulasi lebih banyak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak, khususnya pada **kemampuan koordinasi bilateral dan ketangkasan jari anak.**

### MENGAPA STIMULASI MOTORIK HALUS PENTING?

Motorik halus dapat  
memengaruhi

Kehidupan sehari-  
hari (Living)

Belajar  
(Learning)

## HASIL PEMERIKSAAN KOGNITIF

Kemampuan kognitif anak dapat diketahui dengan mengajak anak untuk membaca beberapa cerita bergambar sederhana dan membimbing anak untuk menjawab pertanyaan tentang cerita yang telah dibaca.

### CERITA BERGAMBAR 1



Perut Vano  
sangat lapar.



Ia pun minta makan  
nasi.



Sekarang, perutnya  
sudah kenyang.

Cerita bergambar pertama dapat dibaca dengan lancar oleh anak. Ia cukup mampu menjawab dengan benar dan cenderung cepat ketika pemeriksa mengajukannya pertanyaan seperti "*siapa yang lapar?*", "*terus, dia minta apa?*", dan "*makan apa?*".

## CERITA BERGAMBAR 2



Vivi sangat suka makan cokelat.



Hari ini, ia makan 5 cokelat.



Akhirnya, giginya sakit karena terlalu banyak makan cokelat.

Cerita bergambar kedua dapat dibaca dengan lancar oleh anak.

Ia **memegang pipinya** saat pemeriksa menunjukkan bahwa **tokoh mengalami sakit gigi**. Ia **mampu menjawab** dengan benar saat pemeriksa bertanya, "**siapa namanya?**", namun ia **tidak berhasil menjawab** pertanyaan "**kenapa giginya sakit?**", melainkan hanya menjawab "**pipi**".

### CERITA BERGAMBAR 3



Si Monyet punya 5 apel. Dia sangat gembira.



Tiba-tiba, Si Beruang datang. Dia ingin mencuri 2 apel milik Si Monyet.



Si Monyet sangat marah karena apelnya dicuri.

Pertanyaan tentang cerita bergambar ketiga, seperti "*siapa yang marah?*", "*kenapa Si Monyet marah?*", dan "*siapa yang mencuri apel?*" tidak berhasil dijawab dengan benar oleh anak, ia perlu terlebih dulu ditunjukkan kalimat dalam bacaan yang memuat jawaban dari pertanyaan.

## KESIMPULAN PEMERIKSAAN KOGNITIF

Hasil pemeriksaan menunjukkan kemampuan anak yang cukup baik dalam membaca teks, namun belum disertai dengan kemampuan untuk memahami isinya. **Anak memandangi panel-panel pada cerita sebagai informasi yang terpisah-pisah**, sehingga cenderung kesulitan untuk menjawab pertanyaan berupa "**kenapa ..?**". Anak juga kesulitan untuk memahami perspektif tokoh lain, misalnya pada cerita ketiga: 'beruang **ingin** mencuri apel', sehingga kesulitan untuk menjawab pertanyaan "**siapa yang mencuri?**". Akan tetapi, ketika cerita tersebut berkaitan dengan pengalamannya (misalnya pada cerita kedua: 'sakit gigi'), anak tampak lebih mudah menangkap isi cerita.

Kondisi ini sebenarnya merupakan **karakteristik anak autisme**, yaitu dialaminya kesulitan untuk menyatukan informasi secara utuh, menghubungkan informasi yang didapat, dan kesulitan untuk memahami sudut pandang lain (Jansen, 2015; Finnegan & Mazin, 2016; Turner, Remington & Hill, 2017).

### BAGAIMANA CARA MENSTIMULASI KOGNITIF ANAK AUTISME?

Anak autisme akan lebih terbantu untuk berpikir jika pembelajaran dilakukan secara **urut dan terorganisir**, dengan **disediakan gambar, warna, benda konkret, atau dikaitkan dengan pengalaman nyata** dalam keseharian anak.



# STRATEGI PENANGANAN

## PENDEKATAN APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS (ABA)

*Applied Behavior Analysis* (ABA) adalah satu pendekatan yang biasa diterapkan dalam terapi anak autisme untuk meningkatkan perilaku atau keterampilan tertentu, meliputi kemampuan kognitif, komunikasi, motorik, maupun keterampilan sosial. Anak akan diajarkan keterampilan-keterampilan tersebut melalui pemberian tugas-tugas sederhana. Tiap kali anak berhasil mengerjakan tugas-tugas tersebut, anak akan diberikan hadiah atau umpan balik positif sesegera mungkin untuk menstimulasi anak melakukan hal yang diharapkan.

Umumnya, ABA diterapkan untuk anak dalam rentang usia 2-6 tahun untuk membantu anak belajar mengikuti arahan dan instruksi sederhana. Oleh sebab itu, **semakin dini penerapannya, akan semakin optimal bagi anak**. Meski demikian, ABA tetap dapat diterapkan untuk anak-anak yang lebih besar. Lebih lagi, sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa **ABA pun terbukti efektif untuk anak-anak mulai usia 5 bahkan 21 tahun** (Larsson, 2012).

Dipilihnya pendekatan ABA sebagai strategi penanganan ditentukan berdasarkan kondisi dan kebutuhan anak. Pada bab profil anak, kita bisa mengetahui bahwa anak masih kesulitan untuk mempertahankan atensinya, sehingga ia memerlukan pendampingan dan pengulangan instruksi saat belajar. Dalam hal ini, **pendekatan ABA yang mencakup pemberian instruksi langsung, prompt (bantuan), dan umpan balik positif akan sangat membantu anak menumbuhkan kepatuhannya terhadap instruksi dan meningkatkan atensinya**.





**Pendekatan ABA tersebut diterapkan dalam berbagai aktivitas motorik halus, sebagai upaya untuk mengasah keterampilan motorik halus anak**

**Aktivitas Motorik Halus**

- Menggunting sesuai garis/pola
- Mengancing dengan papan kancing
- Menyusun balok

**Alternatif Aktivitas Motorik Halus**

- Membentuk *playdough*
- Memasukkan pasak ke dalam *pegboard*
- Mengaitkan karet pada *geoboard*

Alternatif aktivitas motorik halus ini dapat dipilih sesuai minat anak.

**Langkah-langkah Pendekatan ABA**



## 1 Menggunting

### Instruksi:

- "Lihat! Gunting garisnya pelan-pelan"
- "Stop, putar kertasnya" / "Ikuti garisnya"

### Bantuan (*Prompt*)

- Bantu memindahkan tangan sambil dijelaskan
- Mencontohkan
- Menunjuk pada garis/pola

### Konsekuensi

- Pujian/sorak-sorai
- Tepuk tangan
- Mengacungkan jempol

### Ajarkan untuk:

- Memperhatikan garis, menggunting perlahan
- Memindahkan tangan kanan-kiri & memutar kertas saat pola berbelok
- Bertahap: garis lurus, lengkung, gerigi, bentuk geometri sederhana, dan bentuk gambar sederhana.

## 2 Mengancing

### Instruksi:

- "Kancingkan ini"

### Bantuan (*Prompt*)

- Bantu memosisikan jari sambil dijelaskan
- Mencontohkan

### Konsekuensi

- Pujian/sorak-sorai
- Tepuk tangan
- Mengacungkan jempol

### Ajarkan untuk:

- Memosisikan kancing sejajar dengan lubang
- Memegang & mendorong kancing dengan ibu jari & jari telunjuk (utama), jari lain sebagai penahan
- Menarik kancing dari lubang dengan jari di tangan satunya
- Latih bertahap (kancing besar, baru kancing kecil)

### 3 Susun Balok

#### Instruksi:

- "Ambil, taruh seperti ini"
- "Lihat! Ayo buat ini"
- "Buat tembok/menara/rumah"

#### Bantuan (*Prompt*)

- Menunjukkan/mengambilkan balok yang benar
- Menunjukkan posisi & letak balok yang tepat
- Memberi peringatan ('pegang yang kuat' sambil mengambilkan balok yang dijatuhkan)

#### Konsekuensi

- Pujian/sorak-sorai
- Tepuk tangan
- Mengacungkan jempol

### 4 Playdough

#### Instruksi:

- "Lihat! Buat ini"
- "Ayo membuat \_\_\_\_\_"

#### Bantuan (*Prompt*)

- Bantu menggerakkan tangan saat membentuk *playdough* sambil dijelaskan
- Mencontohkan

#### Konsekuensi

- Pujian/sorak-sorai
- Tepuk tangan
- Mengacungkan jempol

#### Ajarkan untuk:

- Mencengkeram balok dengan kuat menggunakan ujung jari
- Minta untuk meniru cara yang dilakukan saat menyusun balok

#### Ajarkan untuk:

- Menggulung *playdough* menjadi panjang di atas meja
- Menggulung *playdough* menjadi panjang dengan 2 tangan
- Menggulung *playdough* menjadi bulat (besar & kecil) di atas meja
- Menggulung *playdough* menjadi bulat (besar & kecil) dengan 2 tangan

## 5

**Pegboard****Instruksi:**

- "Ambil warna \_\_\_\_\_, masukkan di lubang"
- "Ambil 2 (atau 3) warna \_\_\_\_\_ pakai tangan kanan, masukkan di lubang"

**Bantuan (Prompt)**

- Bantu memposisikan jari untuk membalikkan pasak menggunakan 1 tangan
- Mencontohkan

**Konsekuensi**

- Pujian/sorak-sorai
- Tepuk tangan
- Mengacungkan jempol

**Ajarkan untuk:**

- Mengambil pasak dengan posisi ibu jari di seberang telunjuk

## 6

**Geoboard****Instruksi:**

- "Pasang karetnya di nomor 1"
- Tarik karetnya sampai ke nomor 2, pasang di situ"
- "Pasang karetnya ke nomor berikutnya"

**Bantuan (Prompt)**

- Bantu memegang tangan untuk menahan karet/memposisikan karet di ujung jari sambil dijelaskan

**Konsekuensi**

- Pujian/sorak-sorai
- Tepuk tangan
- Mengacungkan jempol

**Ajarkan untuk:**

- Menahan & menarik karet dengan ujung ibu jari & telunjuk

# LEMBAR SKOR

| TARGET   |
|--|
| Menggunting mengikuti garis                        |
| Memindahkan tangan kanan & kiri saat pola berbelok |
| Memutar kertas saat pola berbelok                  |
| Menggunting mengikuti garis                        |
| Memindahkan tangan kanan & kiri saat pola berbelok |
| Memutar kertas saat pola berbelok                  |
| Menggunting mengikuti garis                        |
| Memindahkan tangan kanan & kiri saat pola berbelok |
| Memutar kertas saat pola berbelok                  |

Target kemampuan yang diharapkan

Tercapai atau tidaknya target pada tiap percobaan (minimal diberikan 5 percobaan)

| PERCOBAAN KE-<br>(✓ / X) |   |   |   |   |   |   |   |   |    | TOTAL |
|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| 1                        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |       |
|                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |
|                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |
|                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |
|                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |
|                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |
|                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |
|                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |
|                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |
|                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |

# MENGGUNTING

## LEMBAR SKOR

**Aktivitas : Menggunting**

**Penilai : \_\_\_\_\_**

| TGL | POLA /<br>TEBAL             | TARGET   | PERCOBAAN KE-<br>(✓ / X) |   |   |   |   |   |   |   |   |    | TOTAL |  |  |  |  |
|-----|-----------------------------|--|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|--|--|--|--|
|     |                             |  | 1                        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |       |  |  |  |  |
|     | Garis<br>Lurus /<br>Tebal 1 | Menggunting mengikuti garis                        |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Memindahkan tangan kanan & kiri saat pola berbelok |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Memutar kertas saat pola berbelok                  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Menggunting mengikuti garis                        |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Memindahkan tangan kanan & kiri saat pola berbelok |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Memutar kertas saat pola berbelok                  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Menggunting mengikuti garis                        |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Memindahkan tangan kanan & kiri saat pola berbelok |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Memutar kertas saat pola berbelok                  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Menggunting mengikuti garis                        |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Memindahkan tangan kanan & kiri saat pola berbelok |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Memutar kertas saat pola berbelok                  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Menggunting mengikuti garis                        |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Memindahkan tangan kanan & kiri saat pola berbelok |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Memutar kertas saat pola berbelok                  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Menggunting mengikuti garis                        |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Memindahkan tangan kanan & kiri saat pola berbelok |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |                             | Memutar kertas saat pola berbelok                  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |

# MENGANCING

## LEMBAR SKOR

Aktivitas : Mengancing

Penilai : \_\_\_\_\_

| TGL | JENIS KANCING | TARGET   | PERCOBAAN KE-<br>(✓ / X) |   |   |   |   |   |   |   |   |    | TOTAL |  |  |  |
|-----|---------------|--|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|--|--|--|
|     |               |  | 1                        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |       |  |  |  |
|     |               | Memasukkan lalu mendorong kancing <b>tanpa meleset</b> dengan <b>jempol &amp; telunjuk</b> , jari lain sebagai penyangga |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |
|     |               | Menarik kancing dari lubang dengan jari tangan lainnya <b>tanpa meleset</b>  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |
|     |               | Memasukkan lalu mendorong kancing <b>tanpa meleset</b> dengan <b>jempol &amp; telunjuk</b> , jari lain sebagai penyangga |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |
|     |               | Menarik kancing dari lubang dengan jari tangan lainnya <b>tanpa meleset</b>  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |
|     |               | Memasukkan lalu mendorong kancing <b>tanpa meleset</b> dengan <b>jempol &amp; telunjuk</b> , jari lain sebagai penyangga |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |
|     |               | Menarik kancing dari lubang dengan jari tangan lainnya <b>tanpa meleset</b>  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |
|     |               | Memasukkan lalu mendorong kancing <b>tanpa meleset</b> dengan <b>jempol &amp; telunjuk</b> , jari lain sebagai penyangga |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |
|     |               | Menarik kancing dari lubang dengan jari tangan lainnya <b>tanpa meleset</b>  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |

# SUSUN BALOK

## LEMBAR SKOR

**Aktivitas : Menyusun Balok**

**Penilai :** \_\_\_\_\_

| TGL | MENIRU /<br>MENCONTOH<br>/ SUSUN<br>SENDIRI | TARGET  | PERCOBAAN KE-<br>(✓ / X) |   |   |   |   |   |   |   |   |    | TOTAL |  |  |  |  |
|-----|---|---|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|--|--|--|--|
|     |   |   | 1                        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |       |  |  |  |  |
|     |   | Mengambil (mencengkeram) balok dengan ujung jari tanpa terjatuh |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |   | Meletakkan balok di susunannya dengan ujung jari tanpa terjatuh |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |   | Mengambil (mencengkeram) balok dengan ujung jari tanpa terjatuh |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |   | Meletakkan balok di susunannya dengan ujung jari tanpa terjatuh |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |   | Mengambil (mencengkeram) balok dengan ujung jari tanpa terjatuh |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |   | Meletakkan balok di susunannya dengan ujung jari tanpa terjatuh |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |   | Mengambil (mencengkeram) balok dengan ujung jari tanpa terjatuh |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |
|     |   | Meletakkan balok di susunannya dengan ujung jari tanpa terjatuh |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |  |  |



# PLAYDOUGH

## LEMBAR SKOR

**Aktivitas** : Membentuk *Playdough*

**Penilai** : \_\_\_\_\_

| TGL | TARGET   | PERCOBAAN KE-<br>(✓/ X) |   |   |   |   |   |   |   |   |    | TOTAL |  |
|-----|--|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|--|
|     |  | 1                       | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |       |  |
|     | Menggulung menjadi panjang di meja                   |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggulung menjadi panjang dengan kedua tangan       |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggulung menjadi bulatan besar di meja             |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggulung menjadi bulatan besar dengan kedua tangan |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggulung menjadi bulatan kecil di meja             |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggulung menjadi panjang di meja                   |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggulung menjadi panjang dengan kedua tangan       |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggulung menjadi bulatan besar di meja             |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggulung menjadi bulatan besar dengan kedua tangan |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggulung menjadi bulatan kecil di meja             |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |

# PEGBOARD

## LEMBAR SKOR

Aktivitas : *Pegboard*

Penilai : \_\_\_\_\_

| TGL | TARGET   | PERCOBAAN KE-<br>(✓ / X) |   |   |   |   |   |   |   |   |    | TOTAL |  |  |
|-----|--|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|--|--|
|     |  | 1                        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |       |  |  |
|     | Mengambil pasak dengan posisi ibu jari dan telunjuk yang saling berseberangan  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |
|     | Membalik & memasukkan pasak dengan 1 tangan (jempol di atas pasak, telunjuk & jari tengah menjepit tangkai pasak) tanpa terjatuh                 |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |
|     | Membawa >1 pasak sekaligus di 1 tangan   |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |
|     | Membalik & memasukkan >1 pasak dengan 1 tangan (jempol di atas pasak, telunjuk & jari tengah menjepit tangkai pasak) satu-persatu tanpa terjatuh |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |
|     | Mengambil pasak dengan posisi ibu jari dan telunjuk yang saling berseberangan  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |
|     | Membalik & memasukkan pasak dengan 1 tangan (jempol di atas pasak, telunjuk & jari tengah menjepit tangkai pasak) tanpa terjatuh                 |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |
|     | Membawa >1 pasak sekaligus di 1 tangan   |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |
|     | Membalik & memasukkan >1 pasak dengan 1 tangan (jempol di atas pasak, telunjuk & jari tengah menjepit tangkai pasak) satu-persatu tanpa terjatuh |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |  |

# GEOBOARD

## LEMBAR SKOR

**Aktivitas: Mengaitkan Karet di *Geoboard***

Penilai : \_\_\_\_\_

| TGL | TARGET   | PERCOBAAN KE-<br>(✓ / X) |   |   |   |   |   |   |   |   |    | TOTAL |  |
|-----|--|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|--|
|     |  | 1                        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |       |  |
|     | Menggunakan <b>ujung jari tangan kiri</b> untuk <b>menahan papan &amp; karet di <i>geoboard</i></b> tanpa terlepas hingga karet terkaitkan |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggunakan <b>ujung jari tangan kanan</b> untuk <b>menarik karet</b> tanpa terlepas   |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggunakan <b>ujung jari tangan kanan</b> untuk <b>mengaitkan karet</b> tanpa terlepas  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggunakan <b>ujung jari tangan kiri</b> untuk <b>menahan papan &amp; karet di <i>geoboard</i></b> tanpa terlepas hingga karet terkaitkan |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggunakan <b>ujung jari tangan kanan</b> untuk <b>menarik karet</b> tanpa terlepas   |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggunakan <b>ujung jari tangan kanan</b> untuk <b>mengaitkan karet</b> tanpa terlepas  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggunakan <b>ujung jari tangan kiri</b> untuk <b>menahan papan &amp; karet di <i>geoboard</i></b> tanpa terlepas hingga karet terkaitkan |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggunakan <b>ujung jari tangan kanan</b> untuk <b>menarik karet</b> tanpa terlepas   |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggunakan <b>ujung jari tangan kanan</b> untuk <b>mengaitkan karet</b> tanpa terlepas  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggunakan <b>ujung jari tangan kiri</b> untuk <b>menahan papan &amp; karet di <i>geoboard</i></b> tanpa terlepas hingga karet terkaitkan |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggunakan <b>ujung jari tangan kanan</b> untuk <b>menarik karet</b> tanpa terlepas   |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |
|     | Menggunakan <b>ujung jari tangan kanan</b> untuk <b>mengaitkan karet</b> tanpa terlepas  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |



## **VISUAL SUPPORT (VS): STRATEGI UNTUK MENSTIMULASI KOGNITIF & MEMBANTU PEMBELAJARAN**

**Visual support dapat membantu mengorganisasikan informasi untuk:**

➤ **Memproses dan mengingat informasi**

➤ **Memahami bagaimana konsep-konsep saling berhubungan**

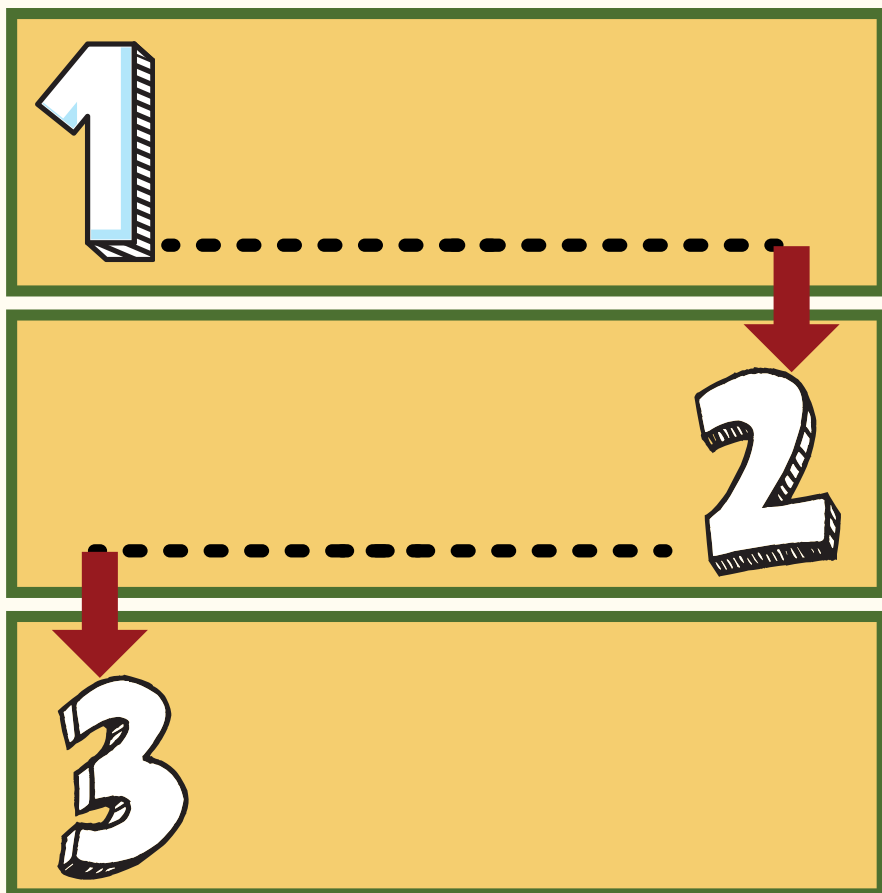
Denning & Moody (2013)

# CONTOH VISUAL SUPPORT

untuk materi yang memiliki urutan  
(naratif atau deskriptif)

## Prosedur:

- Ajak anak untuk membaca keseluruhan bacaan
- Ajak anak untuk mengulang kalimat-kalimat dalam bacaan sambil dibimbing untuk menuliskan urutan yang terdapat dalam bacaan



# CONTOH VISUAL SUPPORT

untuk materi bersifat eksposisi (fakta) atau definisi-definisi yang harus dipahami anak

## Prosedur:

- Tuliskan fakta pada kolom pertama dan artinya pada kolom kedua
- Lengkapi dengan gambar untuk membantu anak memahami contoh konkretnya

### Mapel PKn Kelas II SD

| BUNYI SILA KE -                 | ARTI                       | CONTOH (GAMBAR)   |
|---------------------------------|----------------------------|---|
| 1<br>Ketuhanan<br>Yang Maha Esa | Semua orang<br>punya agama |  |
|                                 |                            |   |
|                                 |                            |   |
|                                 |                            |   |
|                                 |                            |   |
|                                 |                            |   |

# CONTOH VISUAL SUPPORT

untuk materi berupa jenis-jenis atau contoh-contoh dari topik tertentu

## Prosedur:

- Tuliskan topik materi pada bulatan di tengah skema
- Berikan contoh-contoh (berupa tulisan dan gambar) tentang topik tersebut pada cabang-cabang skema



# PUSTAKA ACUAN

Davenport, M. (2016). *Temple Grandin: 'half of Silicon Valley's got mild autism'*. The Mercury News. Diunduh dari: <https://www.mercurynews.com/2014/01/21/temple-grandin-half-of-silicon-valleys-got-mild-autism/>

Denning, C., & Moody, A. K. (2013). *Supporting students with autism spectrum disorders in inclusive settings: rethinking instruction and design*. *Electronic Journal for Inclusive Education*, 45(1), 31–37. <https://doi.org/10.1177/1053451209338395>

Dzikrina, A. (2015). *Temple Grandin, berbeda bukan berarti kurang*. *Pijar Psikologi*. Diunduh dari: <https://pijarpikologi.org/autisme-temple-grandin/>

*Dr. Temple Grandin of CSU named one of the top 10 college professors in the country*. Temple Grandin. Diunduh dari: <https://www.templegrandin.com/>

Finnegan, E., & Mazin, A. L. (2016). Strategies for increasing reading comprehension skills in students with autism spectrum disorder: A review of the literature. *Education and Treatment of Children*, 39(2), 187–219. <https://doi.org/10.1353/etc.2016.0007>

Jansen, M. (2015). *Reading Between the Lines: An Intervention Tool for Teaching Theory of Mind* (Undergraduate honors thesis, University of Redlands). Retrieved from [https://inspire.redlands.edu/cas\\_honors/98](https://inspire.redlands.edu/cas_honors/98)

Koegel, L. K., Krasno, A. M., Taras, H., Koegel, R. L., & Frea, W. (2013). Is Medication Information for Children with Autism Spectrum Disorder Monitored and Coordinated Across Professionals? Findings from a Teacher Survey. *School Mental Health*, 5(1), 48–57. <https://doi.org/10.1007/s12310-012-9098-5>

Leaf, J. B., Cihon, J. H., Ferguson, J. L., & Weinkauff, S. M. (2017). An Introduction to Applied Behavior Analysis. (February), 25–42. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-71210-9\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-319-71210-9_3)

Riesgo, R., Gottfried, C., & Becker, M. (2013). Clinical Approach in Autism: Management and Treatment. *Recent Advances in Autism Spectrum Disorders - Volume I*, (August). <https://doi.org/10.5772/54784>

Turner, H., Remington, A., & Hill, V. (2017). Developing an intervention to improve reading comprehension for children and young people with autism spectrum disorders. *Educational and Child Psychology*, 34(2), 13–26.



# SUMBER GAMBAR

1. Horizon, F. (n.d.). *Temple Grandin*. [Foto]. Diunduh dari: <https://id.pinterest.com/pin/40039884160252575/>
2. Rentfro, B. (2019). *Award winning author and activist Temple Grandin speaks at SIU on developing talent*. [Foto]. The Daily Egyptian. (2019). Diunduh dari: <https://dailyegyptian.com/97032/news/award-winning-author-and-activist-temple-grandin-speaks-at-siu-on-developing-talent/>
3. Iconbunny. (n.d.). *Boy riding a scooter icon*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com/>
4. *I'm hungry*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://uranomassage-blog.com/%E3%81%8A%E8%85%B9%E3%81%8C%E9%B3%B4%E3%82%8B%E3%81%93%E3%81%A8/>
5. Irasutoya. (2014). *Person who seems to be full and suffering*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: [https://www.irasutoya.com/2014/11/blog-post\\_357.html](https://www.irasutoya.com/2014/11/blog-post_357.html)
6. Saikono. (n.d.). *Belly ringing feeling hungry*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://saikonoexpertmuryogazo.blogspot.com/2021/05/130265.html?6>
7. Chiuu. (n.d.). *Happy woman cheering*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com/>
8. Aidenopoly. (n.d.). *Chocolate*. [Ilustrasi]. Canva. (n.d.). <https://www.canva.com/>
9. Vectortradition. (n.d.). *Heart Chocolate*. [Ilustrasi]. Canva. (n.d.). Diunduh dari: <https://www.canva.com/>
10. Chiuu. (n.d.). *Girl with toothache illustration*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com/>
11. Malchev. (n.d.). *Monkey cartoon*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com/>
12. Sketchify. (n.d.). *Big apple New York object city*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com/>

13. Sketchify. (n.d.). *Soft tree stump*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com/>
14. *Yogi bear making food*. [Clipart]. Diunduh dari: <http://www.cartoonbucket.com/character/yogi-bear/page/4/>
15. *Yogi Bear Pic A Nic*. [Clipart]. Diunduh dari: [https://www.netclipart.com/isee/iomoRib\\_hops-clipart-potato-sack-race-yogi-bear-pic/](https://www.netclipart.com/isee/iomoRib_hops-clipart-potato-sack-race-yogi-bear-pic/)
16. Gstudioimagen. (n.d.). *Number one isolated icon*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com>
17. Djvstock2. (n.d.). *Number two icon*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com>
18. Djvstock2. (n.d.). *Number icon image*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com>
19. Marketplace Designer. (n.d.). *Black dotted line*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com>
20. Icons8. (n.d.). *Arrow*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com>
21. *Pengamalan sila pertama Pancasila*. [Clipart]. Kabar Lumajang. Ningrum, A.T.W. (2021). Diunduh dari: <https://kabarlumajang.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-421820260/tuliskan-5-contoh-perilaku-yang-menunjukkan-pengamalan-sila-pertama-pancasila-materi-tema-8-kelas-3-sd-dan-mi>
22. Sketchify Pro. (n.d.). *Children greeting each other illustration*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com>
23. Sketchify Education. (n.d.). *Teacher*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com>
24. Studiog. (n.d.). *Smiling kid*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com>
25. Studiog. (n.d.). *Man character*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com>
26. Studiog2. (n.d.). *Woman teacher with students*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com>
27. Drawcee. (n.d.). *Asian kid jumping for joy*. [Ilustrasi]. Diunduh dari: <https://www.canva.com>