**PENGARUH BERMAIN CATUR TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI BERBAHASA EKSPRESIF PADA ANAK AUTISME**

Muchlis Adi Putra1, Dedy Ariyanto2, Khusna Yulinda Udhiyanasari3

Universitas PGRI Argopuro Jember

[dedyariyanto903@gmail.com](mailto:dedyariyanto903@gmail.com)

*Submit*, 20-02-2024 *Accepted*, 29-06-2024 *Publish*, 30-06-2024

**ABSTRAK**

Anak autis hipoaktif ditunjukkan dengan kemampuan komunikasi berbahasa ekspresif yang kurang sehingga menyebabkan anak sulit untuk menyampaikan dengan berbahasa ekspresif. Anak juga cenderung pasif dan tidak memiliki minat untuk melakukan aktivitas gerak serta lebih suka menyendiri ketika melihat teman-temannya bermain. Untuk membantu anak autis hipoaktif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi berbahasa ekspresif, diperlukan suatu permainan yang menarik minat anak untuk melakukan komunikasi yaitu melalui bermain permainan catur. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan komunikasi berbahasa ekspresif sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan permainan catur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian single subject research (SSR) dengan desain A-B. Hasil dari penelitian dilakukan menunjukkan bahwa intervensi menggunakan permainan catur memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbahasa ekspresif pada anak autis. Hasil tersebut dibuktikan dengan Persentase overlape dari perbandingan intervensi (B): baseline (A1). Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan catur efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak autis.

Kata Kunci: Autis Hipoaktif, Berbahasa Ekspresif, Catur, Permainan

***ABSTRACT***

*Hypoactive autistic children are shown to have poor expressive language communication skills, making it difficult for children to convey expressive language. Children also tend to be passive and have no interest in doing movement activities and prefer to be alone when they see their friends playing. To help hypoactive autistic children improve their expressive language communication skills, a game is needed that attracts children's interest in communicating, namely by playing chess. The aim of this study was to determine expressive language communication skills before and after being given intervention using the game of chess. This research uses a quantitative approach with a single subject research (SSR) research design with an A-B design. The results of the research conducted showed that intervention using the game of chess had an influence on expressive language skills in autistic children. These results are proven by the percentage overlap of the comparison of intervention (B): baseline (A1). From this percentage it can be concluded that the game of chess is effective in improving the expressive language skills of autistic children.*

*Keywords: Chess, Expressive Language, Games, Hypoactive Autism*

**PENDAHULUAN**

Anak autis merupakan anak yang hanya tertarik pada dunianya sendiri, mereka tidak peduli dengan stimulus-stimulus yang datang dari orang lain atau keadaan yang ada disekitarnya. Perilakunya timbul semata-mata karena dorongan dari dalam dirinya. Pengertian autis menurut Speer (2007), Autis adalah ketidakmampuan perkembangan yang biasanya terlihat sebelum usia dua setengah tahun dan ditandai dengan gangguan pada wicara dan bahasa, mobilitas, dan hubungan interpersonal. Sedangkan menurut Mangunsong (2009, hlm. 169) Autis merupakan bagian dari *Autism Spectrum Disorders* (ASD) yang merupakan kelompok kelainan-kelainan yang memiliki karakteristik gangguan dalam tiga area dengan tingkatan yang berbeda-beda. Ketiga area tersebut adalah kemampuan komunikasi, interaksi sosial dan pola-pola perilaku repetitif. Anak autis mengalami gangguan Perkembangan yang menyebabkan keterlambatan pada berbahasa, kemampuan bersosialiasasi, dan mengalami gangguan berkomunikasi. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa dan komunikasi sangat diperlukan bagi mereka untuk berinteraksi dan bersosialisasi sewajarnya dengan anak normal lainnya di sekolah inklusi. Sedangkan salah satu ciri anak autis secara umum menurut Hadis (2006) adalah kurangnya imajinasi, tidak kreatif dalam bermain, dan tidak suka bermain dengan teman sebaya.

Anak autis hipoaktif dapat diartikan pula sebagai anak yang mengalami kelainan perkembangan yang secara signifikan berpengaruh terhadap komunikasi verbal, non verbal serta interaksi sosial yang berpengaruh terhadap keberhasilannya dalam belajar (Imanniyah, 2019). Karakteristik anak autis hipoaktif menunjukkan kinerja dibawah tingkat yang diharapkan yang secara signifikan mengganggu aktivitas sehari-hari yaitu kurangnya koordinasi motorik.Permasalahan ini terlihat dari, kurangnya minat anak untuk melakukan suatu permainan; kurangnya kemampuan gerak dasar, hal ini terlihat ketika anak autis hipoaktif mengikuti materi pembelajaran olahraga; aktivitas gerak yang dilakukan cenderung berkurang dikarenakan anak lebih suka menyendiri/pasif ketika teman-temannya bermain. Sepertihalnya anak berkebutuhan khusus lainnya, maka anak autis hipoaktif juga memerlukan penanganan khusus untuk mengatasi permasalahan yang dialami yaitu hambatan motorik kasarnya (gerak). Pada anak autis hipoaktif kemampuan motorik kasar yang dimiliki tidak berjalan semestinya, kemampuan motorik kasar pada anak autis yang tidak terkontrol memerlukan adanya stimulus agar kemampuannya dapat terbentuk dengan baik dan optimal.

Penyebab yang pasti dari autisme tidak diketahui, yang pasti hal ini bukan disebabkan oleh pola asuh yang salah. Penelitian terbaru menitik beratkan pada kelainan biologis dan neurologist di otak, Termasuk ketidak seimbangan biokimia, factor genetik dan gangguan kekebalan. Penyebab utama dari gangguan ini hingga saat ini masih terus diselidiki oleh para ahli beberapa tahun sebelum terjadi meskipun beberapa penyebab seperti keracunan logam berat, genetik, vaksinasi, populasi, komplikasi sebelum dan setelah melahirkan disebut-sebut memiliki andil dalam terjadinya autisme.

Di Indonesia sendiri banyak yang menggemari permainan catur, khususnya subjek yang peneliti teliti dia sangat menggemari permainan catur. Menurut Primadia (2017) yang melibatkan permainan catur ke Indonesia adalah para bangsa Eropa terutama orang Belanda. Belanda mengikuti era tersebut sudah memerintah Indonesia. pada awalnya, masyarakat anak negeri tidak begitu tahu menahu berkenaan riwayat catur dan justru permainan catur juga belum melahirkan permainan yang umum di lingkungan rakyat pribumi dan cuma dimainkan bagi orang- orang dari bangsa Belanda saja.

Bermain catur juga membutuhkan adanya komunikasi antar dua pemain kususnya komunikasi berbahasa ekspresif karena diperlukan dalam permainan yang melibatkan dua orang atau lebih untuk mengeskpresikan dirinya ketika bermain catur. Kemampuan komunikasi berbahasa ekspresif adalah kemampuan mengungkapkan bahasa dalam bentuk kemampuan berbicara, menjawab pertanyaan lebih komplek, memiliki perbendaharaan kata, mengekspresikan ide kepada orang lain baik secara verbal maupun non verbal.

Hasil observasi di SDN Jember Lor 3 kelas V yang peneliti lakukan terdapat anak autis dengan kemampuan berbahasa ekspresif yang rendah namun pada bahasa reseptif cukup baik. Sedangkan untuk bahasa ekspresif anak masih kesulitan dalam menyampaikannya baik secara verbal ataupun non verbal. Hal itu terlihat ketika anak tidak mampu mengontrol emosionalnya dengan tertawa dan menangis tanpa sebab. Anak juga kurang mampu dalam mengungkapkan ekspresi senang dan sedih ketika mendapatkan sesuatu.

Penelitian ini juga berawal saat peneliti melakukan observasi di Kelas V SDN Jember Lor 3. Melalui pengamatan peneliti melihat seorang anak autis dengan perilaku yang tampak dengan inisial S, ketika di sekolah membawa permainan catur dan dimainkan bersama guru wali kelasnya ketika waktu istirahat. Perilaku subjek S ketika bermain tidak terlalu banyak bicara dan hanya lebih banyak menggunakan tangan saja ketika bermain. Berbicarapun subjek S hanya seperlunya saja dan tidak menggunakan komunikasi berbahasa ekspresif ketika bermain catur. Dengan seringnya bermain catur ketika waktu istirahat anak autis ini menjadi semakin meningkat dalam bermain. Selain itu, proses pembelajaran juga harus menyenangkan apalagi untuk anak autis, maka perlu diselingi dengan permainan salah satunya dengan permainan yang anak autis sukai yaitu catur.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Catur Terhadap Kemampuan Komunikasi Berbahasa Ekspresif Pada Anak Autisme di SDN Jember Lor 3”.

**METODE PENELITIAN**

Berdasarkan permasalahan yang peneliti teliti “Pengaruh Bermain Catur Pada Anak Autis Di SDN Jember Lor 3 terhadap Nilai Afektif”, maka penelitian yang peneliti lakukan berbentuk *single subject research* (SSR), dengan menggunakan desain A – B, dimana A merupakan *baseline* (kondisi awal) dan B merupakan hasil setelah dilakukan *intervensi*. Yang berarti yang akan dilihat adalah kemampuan anak sebelum diberikan *intervensi* dan kemampuan akhir anak setelah diberikan *intervensi*.

Pada penelitian modifikasi perilaku, penggunaan skor individu lebih utama dari pada skor rata-rata kelompok. Pada desain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau sasaran behavior dilakukan berulang-ulang menggunakan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari, atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi dibandingkan pada subjek yang sama pada kondisi yg berbeda. Yang dimaksud kondisi di sini adalah kondisi *baseline* dan kondisi eksperimen (*intervensi*). *Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan *intervensi* apapun. Kondisi eksperimen adalah kondisi dimana suatu *intervensi* telah diberikan dan sasaran behavior diukur di bawah kondisi tersebut. Pada penelitian menggunakan desain subjek tunggal selalu dilakukan perbandingan antara fase *baseline* menggunakan sekurang - kurangnya satu fase *intervensi*. Penelitian ini dilakukan selama 10 hari, yaitu 3 hari fase *baseline* dan 7 hari fase *intervensi*  di SDN Jember Lor 3.

Adapun yang menjadi variabel terikat (target behavior) adalah berbahasa ekspresif anak autis dan variabel bebasnya (*intervensi*) adalah permainan catur. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian melalui observasi yaitu dilakukan pencacatan kejadian maksudnya mencatat perilaku berbahasa untuk mencapai kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Peneliti mengukur frekuensi berapa kali anak berperilaku komunikasi berbahasa ekspresif pada periode waktu tertentu dari format instrumen penilaian. Data dianalisis menggunakan teknik analisis visual grafik yang mencakup analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Setelah data diperoleh, selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganalisis data.

Analisis data adalah merupakan tahap tarakhir sebelum penarikan kesimpulan. Langkah – langkah dalam menganalisis data dalam kasus tunggal yaitu dengan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Yang dimaksud analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau *intervensi*, sedangkan komponen yang akan di analisis meliputi tingkat stabilitas, kecenderungan arah dan tingkat perubahan. Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data grafik masing- masing kondisi dengan langkah-langkah sebagai berikut: a) Panjang kondisi, adalah menentukan berapa lama atau berapa kali pengamatan yang dilakukan pada masing-masing kondisi; b) Estimasi kecendrungan, “ada tiga macam kecenderungan arah grafik (trendslope) yaitu: meningkat, mendatar, dan menurun”; c) Jika data yang diperoleh bervariasi dalam setiap kondisi maka perlu ditentukan arah kecendrungan dari data tersebut dengan menggunakan metode belah dua (split-middle); d) Kecendrungan stabilitas (Trend Stability), dengan menggunakan suatu variabel stabilitas 15% dari titik data tertinggi yang merupakan kondisi A dengan perhitungan: Stabilitas kecendrungan = skor tertinggi X kriteria stabilitas; e) Jejak data, dapat ditentukan atau dilihat dari garis kecendrungan kondisi A dan kondisi B. Kemudian menentukan arah kecendrungan garis apakah meningkat (+), menurun (-) atau tidak terjadi perubahan sama sekali/mendatar (=); f) level stabilitas dan rentang, dapat dilakukan dengan melihat data pada baseline ( A ) dan data pada Intervensi, apakah data pada kedua kondisi tersebut stabil atau tidak, dan; g) Level perubahan, yang menunjukkan berapa besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi.

Sedangkan analisis antar kondisi dalam melakukan analisis visual antar kondisi ada beberapa komponen penting yakni: a) Menentukan banyak variabel yang akan dirubah dalam kondisi baseline dan kondisi intervensi b; b) Menentukan kecendrungan perubahan arah, dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi yang berubah diatas; c) Menentukan perubahan stabilitas, dengan Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas, dengan melihat kecenderungan stabilitas pada kondisi Baseline (A) dan Intervensi (B) pada rangkuman analisis dalam kondisi; d) Menentukan tingkat/level perubahan; dan, e) Menetukan overlape data pada kondisi baseline dengan intervensi

**HASIL PENELITIAN**

Dalam kasus ini penelitian dilakukan di SDN Jember Lor 3 oleh penulis. Penulis mengambil subjek satu siswa autis yang belum terlalu bisa berinteraksi dengan baik dan kurangnya kosa kata yang dimilikinya sehingga sesuai dengan penelitian ini. Kegiatan penelitian dilakukan dalam dua sesi, yaitu sesi baseline dan intervensi. Pada sesi baseline penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan, dan pada sesi intervensi penelitian dilakukan dalam tujuh kali pertemuan. Dengan perolehan persentase sebesar 53,1%, sedangkan pada sesi kedua dan ketiga nilai yang diperoleh siswa meningkat 56,3% dan masih stabil di nilai tersebut, pada sesi keempat 62,5%, skor sesi kelima 68,8%, skor sesi keenam 71,8%, skor sesi ketujuh 81,3%, skor sesi kedelapan 84,4%, skor terus mengalami kenaikan di sesi kesembilan skor 87,5 dan pada sesi terakhir yaitu sesi kesepuluh mendapatkan skor 90,6%. Untuk lebihh jelasnya dapat dilihat pada grafik 1 dibawah ini:

**Grafik 1. Panjang Kondisi *Baseline* dan *Intervensi***

Berdasarkan grafik 1 diatas dapat dilihat, sebelum diberikan intevensi kemampuan anak autis dalam komunikasi berbahasa ekspresif masih rendah dan hanya memperoleh sedikit peningkatan dengan persentase 53,1% pada hari pertama selanjutnya meningkat pada hari kedua 56,3% dan stabil atau tetap di hari ketiga. Sedangkan pada kondisi intervensi anak autis memperoleh peningkatan yang drastis, dimana dari hari keempat sampai hari kesepuluh data terus meningkat dan diakhir sesi mendapatkan skor 90,6%. Dan langkah selanjutnya adalah menganalisis data grafik. Data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen data pada konsisi baseline dan intervensi.

**Analisis dalam Kondisi**

Hasil analisis data dalam kondisi dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1. Hasil Analisis dalam Kondisi Kemampuan Komunikasi Berbahasa Ekspresif**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kondisi atau Fase** | **A** | **B** |
| 1 | Panjang kondisi | 3 | 7 |
| 2 | Kecenderungan arah |  |  |
| 3 | Kecenderungan stabilitas | Stabil (100%) | Tidak stabil (42,8%) |
| 4 | Kecenderungan jejak | (-) | (-) |
| 5 | Level stabilitas dan rentang | Stabil  53,1 – 56,3 | Tidak stabil  62,5 – 90,6 |
| 6 | Perubahan level | 56,3 – 53,1  (+ 3,2) | 90,6 – 62,5  (+ 28,1) |

Dari tabel 1 diatas dapat dilihat lamanya pengamatan yang dilakukan pada kondisi baseline adalah 3 kali pengamatan, dengan kecendrungan data mengalami sedikit peningkatan. Dimana data naik dan mendatar sebagaimana dapat dilihat pada grafik 1. Dengan level perubahan 3,2% dari hari pertama sampai hari ketiga. Sedangkan pada kondisi intervensi lamanya pengamatan dilakukan sebanyak 7 kali pengamatan dengan kecenderungan data yang terus meningkat dari hari keempat sampai hari kesepuluh, sebagaimana dapat dilihat pada grafik 1. dengan level perubahan 28,1% dari hari keempat sampai hari kesepuluh.

**Analisis antar Kondisi**

Hasil analisis data antar kondisi dapat dilihat pada tabel 12 dibawah ini:

**Tabel 2. Hasil Analisis antar Kondisi Kemampuan Komunikasi Berbahasa Ekspresif**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Perbandingan Kondisi** | **B:A**  **(2:1)** |
| 1 | Jumlah Variable yang dirubah | 1 |
| 2 | Perubahan kecenderungan arah dan efeknya | (+) (+) |
| 3 | Perubahan kecenderungan stabilitas | Stabil ke Tidak Stabil |
| 4 | Perubahan level | (56,3 – 62,5)  (+) 6,2 |
| 5 | Presentase overlap | 0% |

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 2 diatas dapat lihat banyaknya variabel yang akan diubah pada kondisi A dan B adalah 1, yaitu tentang kemampuan anak autis dalam komunikasi berbahasa ekspresif dan besarnya perubahan dalam arah kecendrungan pada kondisi A mengalami sedikit perubahan. Pada kondisi B perubahan kecenderungan arahnya mengalami peningkatan yang baik, lebih tinggi dari pada kondisi A. Berdasarkan gambaran dan penjelasan data diatas bahwa pemberian intervensi (B) dengan menggunakan media permainan catur berpengaruh posistif terhadap variabel yang diubah dilihat dari presentase overlap yang sangat kecil yaitu 0%, karena semakin kecil presentase overlap maka semakin bagus hasil intervensi yang diberikan.

**PEMBAHASAN**

Penelitian ini penulis memberikan terapi dengan permainan catur untuk menambah kosa kata yang dimiliki oleh siswa autis dan bisa digunakan untuk keseharian dalam berbahasa untuk berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya di sekolah.

Kegiatan penelitian dilakukan dalam dua sesi, yaitu sesi baseline dan intervensi. Sebelum diberikan intevensi kemampuan anak autis dalam komunikasi berbahasa ekspresif masih rendah dan hanya memperoleh sedikit peningkatan dengan persentase 53,1% pada hari pertama selanjutnya meningkat pada hari kedua 56,3% dan stabil atau tetap di hari ketiga. Sedangkan pada kondisi intervensi anak autis memperoleh peningkatan yang drastis, dimana dari hari keempat sampai hari kesepuluh data terus meningkat dan diakhir sesi mendapatkan skor 90,6%.

Sedangkan analisis dalam kondisi tabel 1 diatas dapat dilihat lamanya pengamatan yang dilakukan pada kondisi baseline adalah 3 kali pengamatan, dengan kecenderungan data mengalami sedikit peningkatan. Dimana data naik dan mendatar sebagaimana dapat dilihat pada grafik 1. Dengan level perubahan 3,2% dari hari pertama sampai hari ketiga. Sedangkan pada kondisi intervensi lamanya pengamatan dilakukan sebanyak 7 kali pengamatan dengan kecenderungan data yang terus meningkat dari hari keempat sampai hari kesepuluh, sebagaimana dapat dilihat pada grafik 1. dengan level perubahan 28,1% dari hari keempat sampai hari kesepuluh.

Kemudian dalam analisis antar kondisi pada tabel 2 diatas dapat dilihat banyaknya variabel yang akan diubah pada kondisi A dan B adalah 1, yaitu tentang kemampuan anak autis dalam komunikasi berbahasa ekspresif dan besarnya perubahan dalam arah kecendrungan pada kondisi A mengalami sedikit perubahan. Pada kondisi B perubahan kecenderungan arahnya mengalami peningkatan yang baik, lebih tinggi dari pada kondisi A. Berdasarkan gambaran dan penjelasan data diatas bahwa pemberian intervensi (B) dengan menggunakan media permainan catur berpengaruh posistif terhadap variabel yang diubah dilihat dari presentase overlap yang sangat kecil yaitu 0%, karena semakin kecil presentase overlap maka semakin bagus hasil intervensi yang diberikan.

Maka permainan catur dari hasil *baseline* dan intervensi dapat dilihat adanya peningkatan pada perkembangan kemampuan komunikasi berbahasa ekspresif yang diperoleh dari bertambahnya kosa kata yang didapat siswa autis tersebut saat melakukan intervensi. Selain itu permainan catur juga membuat anak autis dalam kondisi dan mental yang baik dan tertarik pada media pembelajarannya. Permainan catur membantu anak dalam kondisi bersemangat dalam mengikuti arahan dari peneliti sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi berbahasa ekspresif pada anak autis.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan, bahwa diperoleh data ada pengaruh permainan catur terhadap kemampuan komunikasi berbahasa ekspresif siswa autis kelas 5 di SDN Jember Lor 3. Dalam hal tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam permainan catur berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi berbahasa ekspresif siswa autis kelas 5 di SDN Jember Lor 3, meskipun pada sesi kedua dan ketiga memiliki hasil yang sama itu tidak mempengaruhi hasil akhir yang ternyata subjek mendapatkan pengaruh dari media permainan catur yang dimana siswa dapat menambah kosakata dalam kemampuan berkomunikasi dan itu tergambar dari grafik yang diatas.

**DAFTAR PUSTAKA**

Hadis, A. (2006). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autistik*. Bandung: Alfabeta.

Hodjati, M., & Khalilkhaneh, M. (2017). Assessing the Effectiveness of Holistic Multidimensional Treatment Model (Hojjati Model) on Receptive and Expressive Language Skills in Autistic Children. *Int Journal Pediatrics*, 5(41), 4877–4888. <https://doi.org/10.22038/ijp.2017.8616>

Mangunsong, F. (2009). *Psikologi Dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: LPSP3 UI.

Priyatna, A. (2010). *Amazing Autism: Memahami, Mengasuh, Dan Mendidik Anak Autis*. Jakarta: Gramedia.

Rahayuningrum, L. M., & Wahyuni, M. (2021). The Influence of Playdough Play Therapy on Fine Motor Development In Children With Autism in Hospital. *Terapi Bermain Playdough Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Autis Di Rumah Sakit*, *12*, 131–142.

Speer. (2007). *Recana Asuhan Perawatan Pediatrik Dengan Klinikal Pathways*. Jakarta: Egc.

Sudrajat, D. & Rosida, L. (2013). *Pendidikan Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus.* Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunanto, J. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subject Tunggal*. Japan: University of Tsukuba.

Suryana, A. (2004). *Terapi Autisme, Anak Berbakat Dan Anak Hiperaktif.* Jakarta: Proges Jakarta.