



**PENGARUH TERAPI BERMAIN *SNIPER RUN* TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
PADA ANAK AUTIS DI SLB NEGERI JEPARA**

SKRIPSI

diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Sains pada
Universitas Negeri Semarang

oleh
AKHMADI TRI ATMAJA
6211412054
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini dengan judul "Pengaruh Terapi Bermain *Sniper Run* Terhadap peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis Di SLB Negeri Jepara" telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :



Menyetujui,

Ketua Jurusan
Ilmu Keolahragaan

Pembimbing

(Drs. Said Junaidi, M.Kes.)
NIP 196907151994031001

(Drs. Hadi Setyo Subiyono, M.kes.)
NIP 195512291988101001

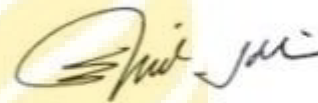
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Akhmadi Tri Almaja NIM 6211412054 Program Studi Ilmu Keolahragaan S1 Judul "Pengaruh Terapi Bermain *Sniper Run* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis Di SLB Negeri Jepara" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Peguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang Pada Hari Jumat tanggal 16 September 2016.



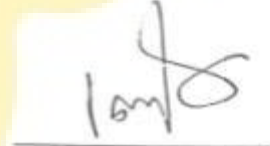

Ketua Panitia
Drs. Des Yandiyu Rahayu, M.Pd
NIP. 196103201984032001

Sekretaris

Drs. Said Junaidi, M. Kes
NIP. 196907151994031001

Dewan Peguji

1. Drs. Prpto Nugroho, M. Kes
NIP. 195412301985031004

(Penguji 1)



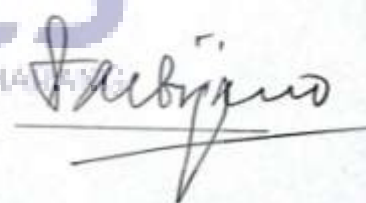
2. dr. Anies Setiowati, M. Gizi
NIP. 197704132005012003

(Penguji 2)



3. Drs. Hadi Setyo Subiyono, M. Kes
NIP. 195512291988101001

(Penguji 3)



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya :

Nama : Akhmadi Tri Atmaja
NIM : 6211412054
Jurusan/Prodi : Ilmu Keolahragaan/Illmu Keolahragaan S1
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : **PENGARUH TERAPI BERMAIN SNIPER RUN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK AUTIS DI SLB NEGERI JEPARA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian dari tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, September 2016

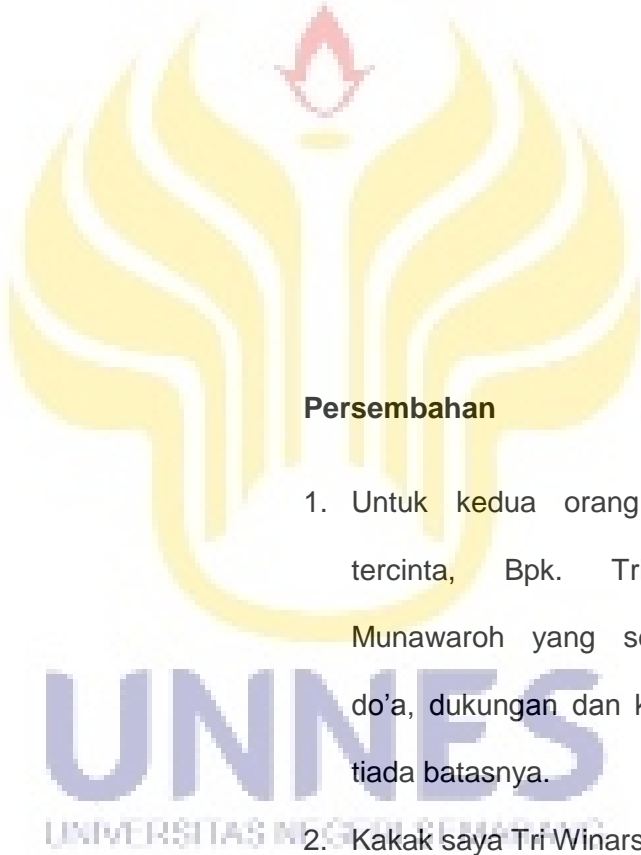
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Yang menyatakan,
METERAI TEMPEL
6000
NIM 6211412054
Akhmadi Tri Atmaja
NIM 6211412054

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. Berbuat baiklah kepada orang lain seperti berbuat baik kepada diri sendiri.
2. Bukan seberapa hebat kita. Namun seberapa berguna kita (W. S. Rendra)



Persembahan

1. Untuk kedua orang tua saya yang tercinta, Bpk. Triman dan Ibu Munawaroh yang selalu memberikan do'a, dukungan dan kasih sayang yang tiada batasnya.
2. Kakak saya Tri Winarsih dan Tri Wiranto (alm) yang selalu memberikan motivasi, nasehat dan menjadi tempat untuk saya tersenyum.
3. Teman-teman IKOR Angkatan 2012.
4. Almamater FIK UNNES

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan kelancaran sehingga penulis mamapu menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Terapi Bermain *Sniper Run* Terhadap peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis Di SLB Negeri Jepara”** sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat tersusun dengan baik tanpa bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menempuh studi dengan segala kebijaksanaannya.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan surat ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan, terimakasih atas persetujuan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
4. Dosen pembimbing Drs. Hadi Setyo Subiyono, M.Kes. yang telah memberikan nasihat, pengarahan dan bimbingan dengan sabar selama proses penyusunan hingga akhir penulisan skripsi.
5. Kepala sekolah SLB Negeri Jepara Suwandi J.P, S.Pd., M.M. yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
6. Guru kelas Autis Ibu Dina dan Ibu Aisyah, terimakasih atas bantuan dan arahnya selama penelitian berlangsung.

7. Teman-teman KKN 2015 Desa Berahan Wetan, Kec. Wedung, Kab. Demak yang selalu memberi semangat.
8. Teman-teman kos biber yang selalu menemani dan mengingatkan dalam penulisan skripsi.
9. Sahabat saya Ahmad Budi Santosa yang telah memberi semangat dan dukungan dari awal sampai akhir penulisan skripsi.
10. Semua pihak-pihak yang lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga semua kebaikan Bapak/Ibu dan rekan-rekan sekalian mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai masukan berharga bagi karya penulis selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan turut memberikan kontribusi dalam perkembangan dunia pendidikan di Indonesia.

Semarang

UNNES Penulis
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Akhmadi Tri Atmaja. 2016. *Pengaruh Terapi Bermain Sniper Run Terhadap peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis Di SLB Negeri Jepara*. Skripsi. Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Drs. Hadi Setyo Subiyono, M.Kes.
Kata Kunci : Terapi Bermain, Motorik, Anak Autis

Anak autis adalah anak-anak yang memiliki kelainan dengan anak normal seusianya, sehingga anak-anak tersebut tidak dapat berperilaku secara wajar, baik mengenai fisik maupun psikisnya. Dengan perkataan lain, anak-anak autis itu pada dasarnya mempunyai beberapa organ tubuh yang tidak bekerja secara wajar di dalam hidupnya. Sedangkan didalam proses pertumbuhan dan perkembangannya, tubuh mereka itu berbeda dengan anak-anak normal.

Populasi dalam penelitian adalah siswa dari kelas autis SLB Negeri Jepara yang berjumlah 9 anak. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah siswa SLB Negeri Jepara, dengan jumlah 6 anak yang berumur 6-9 tahun. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Dalam penarikan sampel terdapat 6 siswa yang sesuai dengan kriteria inklusi yang ditetapkan oleh penulis, diantaranya : berusia 6-9 tahun, siswa/i (sdlb) SLB Negeri Jepara, bersedia mengikuti atas izin dari orang tua atau wali. Semua sampel diberikan perlakuan permainan *sniper run* selama 10 kali pertemuan dimana perminggunya dilakukan sebanyak 3 kali dengan frekuensi 30 menit dalam setiap pertemuan. Analisis menggunakan t-test, dengan SPSS 16.

Hasil rata-rata skor kemampuan motorik *post-test* 7,67 dan skor *pre-test* 9,17 selisih 1,5. Terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah diberi perlakuan sebesar 19,6% dengan $p=0,001$.

Simpulan Ada peningkatan kemampuan motorik kasar anak autis di SLB Negeri Jepara dan Permainan *Sniper run* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak autis pada siswa SLB Negeri Jepara. **Saran** Untuk para guru SLB menerapkan permainan *sniper run* pada anak didiknya dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik siswa. Sebaiknya dalam menerapkan permainan *sniper run* siswa yang diikutsertakan dalam satu kali kegiatan permainan tidak lebih dari 8 orang demi menjaga kondusifitas, keamanan dan keselamatan peserta.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN KULIT MUKA	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO dan PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Pengertian Permainan	9
2.1.2 Model Permainan Olahraga Untuk Anak Autis	15
2.1.3 Permainan Untuk Menarik Minat Anak Autis	17
2.1.4 Jenis Permainan Olahraga Untuk Anak Autis	18
2.1.5 Terapi Bermain	19
2.1.6 Perkembangan Motorik Anak	20

2.1.7 Kemampuan Motorik	23
2.1.8 Hal Penting Dalam Mempelajari Keterampilan Motorik	25
2.1.9 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar	27
2.1.10 Kemampuan Motorik Anak Autis	30
2.1.11 Stimulus Reflek Motorik	31
2.1.12 Pengertian Autis	32
2.2 Penelitian Yang Relevan	36
2.3 Kerangka Berpikir	37
2.4 Hipotesis	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	39
3.2 Variabel Penelitian	40
3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel	40
3.4 Instrumen	41
3.5 Prosedur Penelitian	48
3.6 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penelitian	49
3.7 Teknik Pengumpulan Data	49
3.8 Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Hasil Penelitian	51
4.1.1 Deskripsi Data Penelitian	51
4.1.2 Uji Normalitas	53
4.1.3 Hasil Analisis Data	54
4.1.4 Uji Hipotesis	56
4.2 Pembahasan	57
4.2.1 Keterbatasan penelitian	59
BAB V PENUTUP	60
5.1 Simpulan	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perkembangan Motorik Autis	21
Tabel 3.1 Skor Baku Perkembangan Motorik	48
Tabel 4.1 Hasil Tes Kemampuan Motorik	51
Tabel 4.2 Kemampuan Motorik Kasar Pre-Test	52
Tabel 4.3 Kemampuan Motorik Kasar Post-Test	53
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas	54
Tabel 4.5 Hasil Data Perhitungan Statistik	54
Tabel 4.6 Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar	55



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka berpikir	38
Gambar 3.1 Tes Berjalan Diatas Garis Lurus Sejauh 5 Meter.....	44
Gambar 3.2 Tes Lari 15 Meter Menghindari 5 Rintangan	45
Gambar 3.3 Tes Berdiri Satu Kaki Selama 10 Detik	46
Gambar 3.4 Tes Melompat Dari Balok Setinggi 15 Cm	47
Gambar 3.5 Tes Meloncat Dari Balok Setinggi 15 Cm	48
Gambar 4.1 Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Usulan Pembimbing	63
2. Surat Keputusan Pembimbing	64
3. Surat Ijin penelitian	65
4. Surat Keterangan Peneilitian	66
5. Ethical Clearance	67
6. Surat Persetujuan Responden	68
7. Skor Hasil Tes Motorik	69



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari masyarakat sering mendengarkan mengenai anak luar biasa yang kini disebut anak berkebutuhan khusus. Yang dimaksud dengan anak luar biasa disini bukan berarti anak yang mempunyai prestasi atau kemampuan yang luar biasa, tetapi anak yang memiliki satu jenis kelainan ataupun lebih dari satu jenis kelainanan. Banyak masyarakat yang masih kurang paham dalam mendefinisikan pengertian anak luar biasa. Ini terjadi karena kurangnya informasi pada masyarakat mengenai anak luar biasa atau anak berkebutuhan khusus.

Kata luar biasa juga merupakan julukan atau sebutan bagi mereka yang memiliki kekurangan atau mengalami berbagai kelainan dan penyimpangan yang tidak dialami oleh orang normal pada umumnya. Kelainan atau kekurangan yang dimiliki oleh mereka yang disebut luar biasa dapat berupa kelaianan dalam segi fisik, psikis, sosial, dan moral. Selain itu, intelegensi, emosi dan perilaku sosialnya tidak dapat berkembang dengan baik. Oleh karena itu penting untuk melakukan deteksi mungkin bagi anak-anak ini (Y. Handojo, 2003:6).

Kelainan dari segi fisik dapat berupa kecacatan fisik, misalnya orang tidak memiliki tangan sebelah kanan, matanya buta sebelah dan sejenisnya. Kelaianan dari segi psikis atau aspek kejiwaan (psikologis), misalnya orang yang menderita keterbelakangan mental akibat dari intelegensi yang dimiliki di bawah normal. Kelainan dari segi sosial, misalnya orang tidak dapat melakukan interaksi dan

komunikasi sosial, sehingga mereka tidak dapat diterima secara sosial oleh masyarakat sekitar yang menyebabkan kurangnya pergaulan dan sikap rendah diri yang berlebihan. Kelainan moral dapat berupa ketidakmampuan seseorang mengendalikan emosi dan hati nuraninya sehingga orang tersebut berbuat moral ditengah masyarakat. Contoh golongan orang yang menyandang kelainan moral ialah mereka yang menyandang sebagai anak yang tuna laras.

Pengertian luar biasa dalam dunia pendidikan memiliki ruang lingkup pengertian yang lebih luas dari pada pengertian berkelainan cacat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam dunia pendidikan istilah luar biasa mengandung makna ganda yaitu mereka yang menyimpang ke atas karena memiliki prestasi yang lebih dibanding dengan orang normal lainnya dan mereka menyimpang ke bawah yaitu yang mempunyai kelainan dan kekurangan yang diderita oleh orang normal pada umumnya.

Anak luar biasa dalam lingkungan pendidikan dapat diartikan seseorang yang memiliki ciri-ciri penyimpangan mental, fisik, emosi, atau tingkah laku yang membutuhkan modifikasi dan pelayanan khusus agar dapat berkembang secara maksimal semua potensi yang dimilikinya (Beltasar tarigan, 2000:9).

Anak "*special needs*" atau anak kebutuhan khusus termasuk anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan perilakunya. Perilaku anak-anak ini, yang antara lain terdiri dari wicara dan okupasi, tidak berkembang seperti pada anak yang normal (Y. Handojo, 2003:6)

Anak autis adalah anak-anak yang memiliki kelainan dengan anak normal seusianya, sehingga anak-anak tersebut tidak dapat berperilaku secara wajar, baik mengenai fisik maupun psikisnya. Dengan perkataan lain, anak-anak autis itu pada dasarnya mempunyai beberapa organ tubuh yang tidak bekerja secara

wajar di dalam hidupnya. Sedangkan didalam proses pertumbuhan dan perkembangannya, tubuh mereka itu berbeda dengan anak-anak normal.

Istilah autisme sudah cukup populer di kalangan masyarakat, karena banyak media masa dan elektronik yang membahas dalam setiap pemberitaan secara mendalam. Autisme pertama kali ditemukan oleh Kanner pada tahun 1943, Kanner mendeskripsikan gangguan ini sebagai ketidak mampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, gangguan berbahasa dengan ditunjukkan dengan penguasaan yang tertunda, *echolalia*, *mutism*, pembalikan kalimat, adanya aktivitas bermain yang *repetitive*, dan *stereotip* rute ingatan yang kuat dan keinginan obsesif untuk mempertahankan keteraturan di dalam lingkungan.

Autisme berasal dari bahasa Yunani yaitu terdiri dari kata "auto" yang berarti sendiri, ini ditunjukkan kepada seseorang ketika ia menunjukkan gejala "hidup dalam dunianya sendiri atau mempunyai dunia sendiri". Anak autisme mempunyai kelainan perilaku yakni anak lebih tertarik pada aktivitas mentalnya sendiri. Pada anak penderita autisme hanya memusatkan perhatian pada apa yang dilakukan oleh tangannya saja (Mirza Maulana, 2007:13).

Autisme terjadi pada 5 dari setiap 10.000 kelahiran, dimana jumlah penderita laki-laki empat kali lebih besar dibandingkan penderita wanita. Meskipun demikian, bila kaum wanita mengalaminya, maka penderitanya akan lebih parah dibanding kaum pria. Gejala-gejala autisme mulai tampak sejak masa yang paling awal dalam kehidupan mereka. Gejala-gejala tersebut tampak ketika bayi menolak sentuhan orangtuanya, tidak merespon kehadiran orang tuanya, dan melakukan kebiasaan-kebiasaan lainnya yang tidak dilakukan oleh bayi-bayi normal lainnya.

Anak autistik sebagai bagian dari anak luar biasa atau anak berkebutuhan khusus pada umumnya, dewasa ini telah menjadi perhatian dan kajian ilmiah para ilmuwan khususnya para ahli di bidang neurologi, psikologi, fisioterapi, sosiologi, pendidikan, dan bahkan olahraga. Perhatian serius ini ditujukan melalui usaha untuk melakukan berbagai penelitian mengenai anak autistik beserta permasalahannya. Autisme merupakan suatu gangguan perkembangan, gangguan pemahaman/gangguan perpasif, dan bukan suatu bentuk penyakit mental (Theo Peeters, 2004:15). Autisme merupakan gangguan perkembangan yang berat pada anak. Gejalanya sudah tampak sebelum anak mencapai usia tiga tahun. Perkembangan mereka menjadi terganggu terutama dalam komunikasi, interaksi, dan perilaku (Mirza Maulana, 2007:17). Autis merupakan salah satu kelompok gangguan pada anak yang ditandai munculnya gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, komunikasi, ketertarikan pada interaksi sosial, dan perilakunya (Galih A veskarisyanti, 2008:17). Juga menambahkan autisme memang merupakan kelainan perilaku penderitanya hanya tertarik pada aktivitas mentalnya sendiri. Autis dapat terjadi pada semua kalangan masyarakat.

Dari keterangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *autisme* adalah gejala gangguan pada pemahaman perpasif dan mengalami keterlambatan dalam bidang kognitif, komunikasi, hubungan sosial dan emosional dengan orang lain.

Pada anak normal perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh bertambahnya usia anak. Motorik itu sendiri terdiri dari motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot besar yang merupakan area terbesar pada masa perkembangan, diawali dengan

kemampuan berjalan, kemudian berlari, lompat dan lempar. Motorik halus adalah kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit dan menulis.

Jika dilihat dari pertumbuhan fisik seorang anak autis tidak mengalami suatu gangguan, namun melihat kondisi perkembangan mental atau intelegensi yang tertinggal pada anak autis dibandingkan dengan anak normal pada umumnya, ternyata hal itu membawa dampak pada kemampuan motorik anak autis. Kondisi tersebut dapat disebabkan adanya gangguan pada system pusat, juga akibat dari gangguan pada persepsi yang berhubungan dengan mental dan intelegensi. Karena anak autisma sering mempunyai masalah khusus untuk belajar menirukan, maka kemampuan menirukan ini perlu diajarkan, dan bukan dibiarkan, dan bukan dibiarkan berkembang dengan cara yang tidak wajar, sehingga berjalan sangat lambat (Y. Handojo, 2003:85).

Y. Handojo (2003:85) juga menambahkan, pada kasus dimana anak mengalami kelemahan otot-otot motorik tertentu, adalah sangat penting untuk melatih kekuatan otot-otot tersebut terlebih dahulu, agar mudah menirukan. Untuk menunjang kemampuan gerak ini diperlukan suatu alat untuk melatih gerak. Alat tersebut adalah olahraga, yaitu permainan olahraga untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak autis. Model permainan yang diterapkan telah disesuaikan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak autis. Permainan untuk meningkatkan motorik kasar anak autis yaitu permainan *sniper run*. Dengan permainan *sniper run* ini anak mencoba mengelindingkan bola sejauh 5 meter yang kemudian melemparkan bola kedalam keranjang.

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan diatas diharapkan dengan terapi bermain dapat memberikan peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar pada anak autis. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh terapi bermain *Sniper Run* di SLB Negeri Jepara.

1.2 Identifikasi Masalah

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan anak dalam bergerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini sejalan dengan kematangan syaraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Dalam hal ini tidak terjadi pada anak yang mengalami autisme, keterbatasan pada anak autis menyebabkan anak menjadi tidak matang dalam merespon lingkungan sekitar. Anak autis dalam perkembangan motorik kasarnya tidak sebanding dengan bertambahnya usia. Motorik kasar pada anak autis adalah tidak berfungsinya otak secara baik dan adanya kelumpuhan pada otak sehingga bisa menyebabkan kelemahan pada motorik kasarnya. Masalah umum pada anak autisme yang mengalami gangguan motorik kasar adalah kurang energi dan kekuatan otot, kurang kontrol keseimbangan, kaku untuk mengantisipasi gangguan atau halangan, kurang kontrol kecepatan dan kekuatan, kesulitan mengatur gerakan seluruh tubuh dengan motorik kasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan dalam penelitian ditemukan kelemahan motorik kasar pada anak autis dan kekuatan otot yang kurang kuat.

Maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu : permainan *sniper run* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak autis di SLB Negeri Jepara.

1.4 Rumusan masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian, penulis merumuskan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah ada peningkatan kemampuan motorik kasar anak autis di SLB Negeri Jepara?
2. Bagaimana keefektifan permainan *Sniper Run* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak autis?

1.5 Tujuan penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keefektifan penerapan permainan *Sniper Run* dalam meningkatkan motorik kasar anak autis di SLB Negeri Jepara.

1.5.2 Tujuan Khusus

Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus, setelah mengikuti permainan olahraga *Sniper Run*.

1.6 Manfaat

1.6.1 Manfaat Teoritis

Sebagai bahan untuk menambah wawasan bagi masyarakat umum mengenai anak berkebutuhan khusus yang ada disekitar kita, khususnya anak autis. Karena kebanyakan masyarakat masih belum sepenuhnya mengerti apa itu anak berkebutuhan khusus. Juga sebagai masukan untuk pembina atau guru

pendidikan jasmani bahwa olahraga permainan sniper mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar bagi anak berkebutuhan khusus dalam hal ini adalah anak autis.

1.6.2 Manfaat Praktis

Memberikan salah satu alternatif bentuk permainan olahraga untuk meningkat kemampuan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus. Supaya nantinya dapat diterapkan dan digunakan sebagai sarana untuk terapi permainan pada anak autis.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Permainan

Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting anak dan orang tua harus menyadari itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain. Orang tua justru harus mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain. Dengan bermain anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, serta bisa bebas berekspresi.

Permainan merupakan cabang olahraga yang digunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan (Soetoto, 2008:3). Menurut Hasdianah (2013:138) Permainan adalah aktivitas yang mengandung motivasi instrinsik, memberi kesenangan dan kepuasan bagi siapa yang terlibat, dan dipilih secara sukarela. Sedangkan menurut (Hizinga) yang dikutip oleh Soetoto, dalam bukunya *Homo ludens* mengatakan bahwa bermain adalah perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas tempat dan waktu yang telah ditentukan, diikuti oleh perasaan, sedangkan permainan adalah ke luar hidup bisa masuk kedalam dunia angan-angan dan sudah ditentukan aturan-aturannya.

Permainan memiliki peran penting dalam mengembangkan dan memperhalus berbagai kemampuan gerak dasar, jika permainan secara tepat dimainkan ke dalam program pengembangan gerak. Seringkali guna memberikan permainan untuk menumbuhkan kesenangan anak atau menguatkan keterampilan sosial

tertentu. Meskipun hal ini memiliki tujuan utama, melainkan alat untuk mencapai tujuan tertentu.

Jika permainan memiliki berbagai nilai yang nyata, maka harus ditinjau dari perspektif perkembangan. Oleh karena itu, permainan harus dipilih secara hati-hati dan diimplementasikan dengan mengkaitkan kemampuan gerak lokomotor, manipulatif, dan stabilitas.

Berbagai pengalaman gerak yang melibatkan eksplorasi gerak dan pemecahan masalah harus dilatih sebelum bermain permainan menggunakan gerakan-gerakan tertentu. Dengan kata lain, permainan untuk anak kecil harus dipandang sebagai alat untuk meningkatkan dan mengimplementasikan pola-pola gerak tertentu lebih lanjut yang berkaitan dengan bagian pelajaran individu.

Permainan dipilih untuk meningkatkan lokomotor dan manipulatif memiliki karakteristik, yaitu :

- 1) Memberikan aktivitas maksimum pada semua anak
- 2) Mengembangkan inklusi dari pada semua anak
- 3) Mudah divariasi
- 4) Membantu mengembangkan berbagai kemampuan gerak
- 5) Menyenangkan bagi anak yang bermain

Permainan yang berisi gerak stabilitas dimasukkan ke dalam permainan gerak lokomotor dan manipulatif. Format yang digunakan dalam tiap permainan adalah pertama ditinjau dari keterampilan gerak tertentu yang diikuti dengan hasil yang diinginkan, formasi, peralatan dan prosedur yang harus diikuti.

Menurut Soetoto (2008:7) ada beberapa sebab-sebab anak ingin bermain adalah sebagai berikut :

1. Ingin bergaul dengan orang lain.
2. Ingin tahu akan prestasi sendiri, dibandingkan dengan prestasi orang lain atau dengan prestasi sendiri yang dahulu.
3. Ingin mengalami suatu kejadian yang tidak sungguh-sungguh yaitu dalam permainan fantasi dan permainan meniru.
4. Ingin mengadu kecakapannya, keberaniannya, untuk nasibnya dengan orang lain.

2.1.1.1 Manfaat Bermain

Berikut adalah manfaat dari bermain :

1. Fungsi Dan Manfaat Bermain Bagi Intelektual

Dalam permainan anak dapat merangsang kognitif mereka. Dalam permainan sensorimotor anak dapat mengenal permukaan lembut, halus, kasar dll. sehingga adapat meningkatkan kemampuan abstraksi (imajinasi, fantasi).

Anak juga dapat membangun struktur kognitif. Dimana anaka dapat memperoleh informasi lebih banyak, sehingga pengetahuan dan pengalamannya lebih mendalam.

Permainan pun dapat mengembangkan kemampuan anak yang mencakup identifikasi, pengelompokan, meramal, menentukan sebab akibat sehingga anak dapat mengasah kemampuan logikanya. Yang diperhatikan dalam hal ini, anak tidak mungkin lama bermain dengan kepura-puran seperti bermain doker-dokteran. Karena imajinasinya masih terbatas dan imajinasi

berpengaruh terhadap konsentrasi. Anak yang imajinatif akan memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi dibanding sebaliknya.

2. Fungsi Bermain Sebagai Laboratorium Bahasa

Didalam bermain anak akan bercakap dengan temannya. Sehingga mereka dapat menemukan kosakata baru dan kosakata yang mereka milikipun tentu akan bertambah.

3. Fungsi Bermain Sebagai Fungsi Sosial

Ketika bermain anak akan memperhatikan cara teman mainnya sehingga akan mengurangi keegoisan pada diri anak. Permainan dapat membuat mengembangkan kemampuan komunikasi mereka. Ketika bermain, anak dituntut untuk mengerti dan dimengerti juga oleh temannya. Karena permainan juga anak dapat mengungkapkan pendapat dan mendengarkan pendapat orang lain.

Dalam permainan, seringkali adanya peran yang berbeda yang harus diperankan anak, sehubungan dengan “siapa” yang akan menjadi “apa”. Oleh karena itu, dalam permainan anak juga belajar berorganisasi untuk membuat peran yang harmonis dan melakukan kompromi.

4. Fungsi Bermain Untuk Perkembangan Emosi

Dalam bermain anak akan melampiaskan emosi dan relaksasinya. Karena, dalam bermain anak dapat mengeksperikan kegembiraan, tawa mungkin juga kadang ada sedikit kemarahan yang diakibatkan suatu hal. Dan itu semua akan menstabilkan emosi mereka. Dalam bermain juga dapatk memberikan kesempatan untuk mengatasi situasi. Sehingga rasa kompeten pada diri anak menjadi lebih tinggi. perasaan ini dapat menambah rasa percaya diri mereka.

5. Fungsi Bermain Untuk Perkembangan Fisik

Dengan bermain, dapat mengembangkan pengindraan mereka dan mengenal berbagai hal yang ia lihat, sentuh, cium, dengar dan lainnya. Dalam hal ini juga anak dapat meningkatkan kemampuan motorik mereka seperti berlari, berjalan, melompat dan lain lain. Selain itu bermain juga dapat menyalurkan energi fisik yang terpendam. Seperti berlari, kejar kejaran dan semacamnya. Sehingga energi mereka tersalurkan dan jika energi tidak disalurkan, si anak akan sering merasakan gelisah, tegang, dan mudah tersinggung.

6. Fungsi Bermain Untuk Kreatifitas

Dalam bermain anak dapat berimajinasi sehingga mereka dapat mengembangkan kreatifitasnya. Kesempatan berpikir antara batasan batasan dunia nyata. ketika bermain, menjadikan anak dapat berpikir secara kreatif yang tentunya akan sangat berguna bagi kehidupannya sehari hari.

7. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Motorik

Permainan akan membantu berbagai aspek perkembangan anak. Salah satunya adalah perkembangan motorik anak. Permainan akan mendorong kebutuhan anak untuk secara aktif berinteraksi dan terlibat dengan lingkungan fisiknya. Sejak bayi, anak ulai mempelajari dunia sekitarnya melalui sensori motornya. Kegiatan ini akan terus berkembang seiring dengan kematangan dan keterampilan dari berbagai fungsi tubuhnya.

Lingkungan bermain yang terbuka dan menantang motorik anak akan memacu perkembangan dari gerak lokomotor (yaitu gerakan anak untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain) dan nonlokomotor (yaitu gerakan tanpa berpindah-pindah). Kegiatan bermain manipulatif dengan berbagai alat

permainan yang makin rumit juga akan mengembangkan motorik halus anak, terutama koordinasi mata dan tangan atau mata dan kaki.

Melalui permainan, anak berkesempatan untuk memperkaya gerakan-gerakannya. Berbagai gerakan dengan sensori motor, tangan, kaki, kepala atau motoriknya. bagian tubuh yang lain melibatkan otot besar maupun kecil. Sehingga memungkinkan anak untuk secara penuh mengembangkan kemampuan.

Bermain tidak sekedar bermain-main, bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui interaksinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi anak terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah objek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain, orang tua dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik bagi anak mengarahkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya kelak di kemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak di kemudian hari.

Dari uraian diatas dapat ditegaskan bahwa dari bermain anak berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya, karena melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini sendiri merupakan suatu proses dinamis di mana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan dasar pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya di kemudian hari.

2.1.2 Model Permainan Olahraga Untuk Anak Autis

Model olahraga yang akan diterapkan untuk anak autis yaitu terapi bermain berupa permainan olahraga *sniper run*. Suatu survey literatur mengatakan bahwa telah dilakukan penelitian untuk penggunaan terapi bermain untuk anak autis. Pada literatur yang di survey tidak ada referensi khusus untuk penerapan terapi bermain yang berorientasi pada anak autis.

Permainan untuk anak autis tentu berbeda dengan anak-anak normal lainnya. Anak autis mengalami kesulitan dalam berkomunikasi atau menjalin hubungan dengan anak-anak yang tidak mampu melakukan komunikasi lisan. Khususnya pada anak autis yang dengan berbagai alasan ilmiah tidak mampu memahami bahasa lisan untuk berkomunikasi. Permainan adalah hal yang paling alami oleh semua anak-anak, dan anak autis terlibat dalam dunia mereka dan komunikasi dengan dunia mereka. Walaupun sebagian besar permainan dari anak-anak autis adalah ritualistik atau melakukan hal yang sama berulang-ulang akan tetapi, bermain merupakan cara mereka untuk mengungkapkan diri dan berkomunikasi dengan dunianya.

Bermain adalah bahasa dari anak-anak, bila media permainan atau mainan-mainan digunakan, mainan dapat menjadi bahasa dari anak-anak menyampaikan pesan-pesan, apabila mereka tidak mampu berkomunikasi secara lisan. Materi permainan atau mainan-mainan yang bermanfaat tidak harus berupa permainan yang umum digunakan, tetapi apapun yang digunakan oleh anak untuk mengekspresikan perasaannya.

Anak-anak dapat memberi arti benda-benda dianggap orang dewasa tidak berarti. Terapis mungkin tidak mengerti arti dari suatu benda bagi seorang anak, akan tetapi seringkali benda bagi seorang anak, benda tersebut sangat

berarti untuknya. Tugas terapis adalah untuk membuat hubungan dengan anak autis melalui media yang dipilih oleh anak dan yang membuat mereka nyaman. Suatu aktivitas bermain menunjukkan irama terdalam dari kehidupan emosional mereka.

Menurut McCune, Nicolich, dan Fenson yang dikutip oleh Galih Veskarisyanti, bermain dibedakan dalam hal:

1. Ditujukan demi kesenangan sendiri
2. Lebih fokus pada makna daripada hasil akhir
3. Diarahkan pada eksplorasi subjek untuk melakukan sesuatu pada objek
4. Tanpa mengharapkan hasil serius
5. Tidak diatur oleh eksternal
6. Adanya keterikatan aktif dari pemainnya.

Sedangkan menurut Garvey dan Piaget menambahkan bahwa permainan haruslah: (a) Menyenangkan, (b) Spontan, sukarela, motivasinya instrinsik, (c) fleksibel, dan (d) Berkaitan dengan pertumbuhan fisik dan kognitif.

Bermain adalah bagian integral dari masa kanak-kanak, media yang unik untuk memfasilitasi perkembangan ekspresi bahasa, keterampilan komunikasi, perkembangan komunikasi, perkembangan emosi, keterampilan sosial, keterampilan pengambilan keputusan dan perkembangan kognitif pada anak-anak. Bermain juga dikatakan sebagai media untuk eksplorasi dan penemuan hubungan interpersonal, eksperimen dalam peran orang dewasa dan memahami perasaan sendiri. Bermain adalah bentuk ekspresi diri yang paling lengkap yang pernah dikembangkan manusia. Bermain adalah rangkaian perilaku yang sangat kompleks dan multidimensional, yang berubah secara signifikan seiring pertumbuhan dan perkembangan anak, yang lebih mudah

untuk diamati dari pada untuk didefinisikan dengan kata-kata. Kesulitan dalam mendefinisikan permainan yang dapat diterima banyak pihak adalah karena tidak adanya satu set permainan yang mencakup banyak tipe permainan.

2.1.3 Permainan Untuk Menarik Minat Anak Autis

Ada banyak model permainan tetapi untuk memilih dan memberikan permainan yang tepat untuk anak autis tidaklah mudah. Tetapi ini sangat penting, karena pemilihan permainan yang tepat dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri dan mampu berinteraksi dengan teman-teman.

Berikut adalah beberapa contoh model permainan yang bisa dipilih untuk menarik minat anak autis adalah sebagai berikut :

- a. Sepeda: Sebuah sepeda menjadi mainan bagus untuk meningkatkan keseimbangan dan kepercayaan diri pada anak-anak autis.
- b. Hopscotch puzzle mat: Puzzle mat ini menjadi mainan yang bagus untuk meningkatkan keterampilan pengorganisasian, keterampilan motorik, serta keseimbangan. Bermain hopscotch puzzle mat membantu anak belajar bertumpu pada satu kaki dan melompat dengan dua kaki.
- c. Balok mainan: Balok mainan tersedia dalam berbagai warna, bentuk, dan ukuran. Balok mainan relatif kuat, tidak mudah jatuh, dan membantu membangun kepercayaan diri anak-anak autis. Mainan ini juga berguna untuk menggali keterampilan kreatif mereka.
- d. Puzzle: Bermain dan menyusun puzzle juga bisa meningkatkan konsentrasi serta kesabaran anak.
- e. Trampolin: Banyak anak-anak autis suka bermain dengan trampolin. Anak-anak autis memiliki ketidakseimbangan sistem sensorik. Saat bermain di

atas trampolin mereka akan belajar merasakan berbagai posisi tubuh dan respon tubuh. Selain itu melompat dan menyeimbangkan tubuh pada trampolin membantu anak mengintegrasikan berbagai sistem tubuh.

- f. Lego: Permainan membangun bangunan atau bentuk lainnya baik menggunakan balok atau lego bisa menjadi pilihan mainan. Anak autis sering mengalami kesulitan dalam visual atau arahan verbal. Permainan membangun sesuatu ini dapat membantu anak mengatasi kesulitan tersebut.
- g. Bola: Permainan bola bisa membantu melatih kontak mata, bahasa, dan keahlian bersosialisasi.

2.1.3.1 Permainan *Sniper Run*

Dalam permainan ini anak akan diperintah mengambil 3 bola kemudian digelindingkan sejauh 5 meter, setelah sampai garis akhir anak harus melemparkan bola kedalam keranjang. Permainan ini dilakukan dengan bolak-balik hingga semua bola masuk kedalam keranjang.

2.1.4 Jenis Permainan Olahraga Untuk Anak Autis

Ada beberapa tipe permainan olahraga untuk anak autis yang bisa dilakukan sesuai dengan sifat dasarnya. Jika memiliki sifat anak autis dengan sifat hiperaktif, maka harus memberikan porsi olahraga yang aktif dan banyak gerak. Ini dikarenakan anak autis hiperaktif memiliki energi yang berlebihan dan mereka ingin selalu bergerak aktif. Jika sifat hiperaktifnya ini tidak diarahkan dengan baik dan benar, maka bukan hanya mengganggu dirinya sendiri tetapi juga mengganggu orang yang ada disekitarnya. Untuk itu ajaklah anak autis hiperaktif ini untuk melakukan olahraga, seperti sepak bola dan berenang. Kedua olahraga tersebut dapat menyalurkan energinya dengan baik, sepak bola bisa menguras energi anak untuk berlari dan menendang bola dan itu dapat

menyalurkan energinya. Selain itu juga dapat melatih kaki agar bisa menjadi lebih luwes serta kuat. Sedangkan berenang dapat melatih anak untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya, mulai dari tangan sampai kaki. Juga dapat melatih motorik kasarnya. Selain kedua olahraga diatas, ada beberapa pilihan olahraga lainnya diantaranya bermain dengan menggunakan trampolin.

2.1.5 Terapi Bermain

International Association For Play Therapy (APT), sebuah asosiasi terapi bermain yang berpusat di Amerika, mendefinisikan terapi bermain sebagai penggunaan secara sistematis dari model teoritis untuk memantapkan proses interpersonal.

Menurut Hasdianah (2013:138) menyatakan terapi bermain adalah pemanfaatan permainan sebagai media yang efektif oleh terapis, untuk membantu klien mencegah atau menyelesaikan kesulitan-kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, melalui kebebasan eksplorasi dan ekspresi diri. Terapi bermain adalah pemanfaatan pola permainan sebagai media yang efektif dari terapis, melalui kebebasan eksplorasi dan ekspresi diri.

2.1.5.1 Prinsip-prinsip Terapi Bermain

Terdapat beberapa hal prinsip yang harus dipahami terapis sebelum menerapkan terapi bermain bagi anak-anak autistik, yaitu:

- a. Terapis harus belajar “bahasa” yang diekspresikan kliennya agar dapat lebih membantu. Karena metode yang disarankan adalah terapi yang berpusat pada klien.

- b. Harus disadari bahwa terapi pada populasi ini prosesnya lama dan sangat sulit sehingga membutuhkan kesabaran yang sangat tinggi. Apa yang kita latihkan bagi anak normal dalam waktu beberapa jam mungkin akan memakan waktu bertahun-tahun pada anak autistik. Kondisi ini kadang membuat terapis bosan dan putus asa.
- c. Terapis harus menghindari memandangi isolasi diri anak sebagai penolakan diri dan tidak memaksa anak untuk menjalin hubungan sampai anak betul-betul siap.
- d. Terapis juga harus betul-betul sadar bahwa meskipun anak autistik dapat mengalami kemajuan dalam terapi yang diberikan, keterampilan sosial dan bermain mereka mungkin tidak akan bisa betul-betul normal. Jika tujuan umum terapi adalah untuk membantu anak dapat memaksimalkan potensi mereka dan memberi mereka kesempatan untuk berfungsi lebih baik dalam hidup mereka, maka keberhasilan sekecil apapun harus dianggap sebagai kemenangan dan harus disyukuri sepenuh hati.

2.1.6 Perkembangan Motorik Anak

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Adapun perkembangan motorik dapat berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik terbagi menjadi 2 (dua) yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus berkaitan dengan gerakan yang menggunakan otot halus, seperti : menggambar, menggunting, melipat kertas, dan lain sebagainya. Sedangkan Motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-

otot besar, seperti : berjalan, melompat, berlari, melempar dan menaiki.

Sedangkan tahap perkembangan anak dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 2.1 Perkembangan Motorik Anak

USIA	KEMAMPUAN MOTORIK
Lahir	Fiksasi pandangan
2 minggu	Mengikuti benda di garis tengah
3 bulan	Telapak tangan terbuka
4 bulan	Menyatukan kedua tangan
5 bulan	Mengetahui adanya benda kecil Memindahkan benda antara kedua tangan
6 bulan	Meraih unilateral
7 bulan	Memeriksa benda
8 bulan	Memeriksa benda
9 bulan	Melempar benda
10 bulan	Membuka penutup mainan
11 bulan	Meletakkan kubus dibawah gelas Melepaskan benda dengan sengaja Mencoret
12 bulan	Memasukkan biji ke dalam botol Minum dari gelas sendiri Menggunakan sendok
14 bulan	Melepaskan biji dengan meniru
15 bulan	Meniru membuat garis Menyusun 2 kubus
16 bulan	Melepaskan biji spontan Menyusun 2 kubus
18 bulan	Membuat garis secara spontan
24 bulan	Kereta api dengan 4 kubus Membuka baju sendiri
25-27 bulan	Membuat garis datar dan tegak
30 bulan	Kereta api dengan cerobong asap Meniru membuat lingkaran Membuat lingkaran spontan
3 tahun	Membuat jembatan Membuka kancing
4 tahun	Membuat pintu gerbang dari 5 kubus Memasang kancing
5 tahun	Mengikatkan tali sepatu
6 tahun	Membuat tangga dan dinding dari beberapa kubus tanpa contoh

Gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerak yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar tubuh dari bagian tubuh dan

memerlukan tenaga yang cukup besar. Pada dasarnya perkembangan motorik kasar berhubungan dengan motorik secara keseluruhan. Motorik kasar merupakan perkembangan yang mengikuti kaidah "*cephalocaudal*" (dari kepala ke kaki), atau berkembang dari bagian atas yaitu kepala. Ini dibuktikan dengan kenyataan bahwa pada kepala perkembangan terdapat gerakan besar dibandingkan dengan bagian yang lainnya.

Gerak merupakan unsur utama dalam perkembangan motoriknya. Jika anak banyak gerak maka akan semakin banyak manfaat yang akan diperoleh oleh anak ketika ia makin terampil gerakan motoriknya, baik motorik kasar maupun motorik halus yang keduanya berfungsi sebagai rangsangan dalam pengembangan intelegensi dan kesehatan.

Ada tiga tahap perkembangan motorik anak usia dini :

1. Tahap Kognitif

Pada tahap ini dengan kesadaran mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan di masa lalu.

2. Tahap Asosiatif

Pada tahap ini anak mulai melakukan perubahan strategi pada tahap sebelumnya. Yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukan.

3. Tahap Autonomus

Pada tahap ini gerakan yang ditampilkan anak merupakan respon yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan.

2.1.7 Kemampuan Motorik

Pada dasarnya kemampuan motorik atas gerakan dasar dapat diklasifikasikan ke dalam 3 kelompok, yaitu lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Ketiga klasifikasi tersebut merupakan gerakan yang mendasari aktivitas fisik yang lebih kompleks seperti yang banyak terlihat di dalam.

2.1.7.1 Lokomotor

Lokomotor merupakan gerakan yang sangat penting bagi transportasi bagi manusia. Keterampilan gerak ini diidentifikasi sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam suatu ruangan atau dari tempat ke tempat yang lain.

Perkembangan keterampilan lokomotor pada umumnya sebagai hasil dari tingkatan kematangan tertentu. Bagaimana juga, latihan dan pengalaman merupakan hal penting untuk mencapai kemampuan yang matang . beberapa gerakan yang termasuk ke dalam keterampilan lokomotor yang akan diteliti adalah berjalan.

2.1.7.1.1 Berjalan

Jalan merupakan gerak berpindah tempat atau memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lainnya dengan cara melangkah menggunakan kaki secara bergantian. Gerak tubuh yang kita lakukan dalam berjalan didominasi oleh langkah kaki, meskipun gerak tangan, dan anggota badan lainnya juga diperlukan tetapi gerak langkah kaki sebagai gerak utama.

2.1.7.2 Non Lokomotor

Non lokomotor dalam istilah lain disebut disebut dengan keterampilan stabilitas, yaitu gerakan yang dilakukan dengan meminimalisir suatu gerakan dari tempatnya. Kemampuan untuk melakukan gerakan ini harus disejajarkan dengan

kemampuan gerak lokomotor. Beberapa gerak dasar yang termasuk kedalam ketrampilan non lokomotor yang akan diteliti adalah menekuk.

2.1.7.2.1 Menekuk

Gerakan menekuk digunakan sebagai langkah persiapan seperti menekuk lutut sebelum melompat maupun sebagai posisi akhir seperti menangkap bola dengan melipat siku. Fleksibilitas sendi dapat ditingkatkan dengan cara memberikan gaya yang lebih besar terhadap sendi saat menekuk maupun saat diluruskan.

2.1.7.3 Manipulatif

Gerak dasar manipulatif meliputi pengendalian terhadap suatu objek dengan tangan maupun kaki. Ada dua klasifikasi dalam keterampilan manipulatif yaitu *receptive* dan *propulsive*. Keterampilan *receptive* adalah keterampilan menerima suatu objek, sedangkan keterampilan *propulsive* ditandai dengan penerapan gaya terhadap suatu objek, seperti melempar.

2.1.7.3.1 Melempar

Melempar merupakan kemampuan manipulatif dimana satu atau kedua tangan digunakan untuk menjauhkan benda dari tubuh. Melempar dapat dilakukan dari atas maupun dari bawah.

Dari uraian diatas, dapat tegaskan bahwa kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerak badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar maupun dalam. Motorik kasara sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar

pada tubuh seseorang. Dengan demikian yang dimaksud motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti, tangan dan aktivitas otot kaki, dalam menyeimbangkan badan dan kekuatan kaki pada saat melempar bola.

2.1.8 Hal Penting Dalam Mempelajari Keterampilan Motorik

Menurut Hurlock (2014:156) menyatakan Keterampilan motorik tidak akan berkembang melalui kematangan saja. Melainkan keterampilan itu harus dipelajari. Studi tentang bagaimana anak mempelajari keterampilan motorik, telah mengungkapkan delapan kondisi penting dalam mempelajari keterampilan tersebut. Ada delapan hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik menurut Hurlock (2014:157) yaitu:

1. Kesiapan Belajar

Apabila pembelajaran dikaitkan dengan kesiapan belajar, maka keterampilan yang dipelajari dengan waktu dan usaha yang sama oleh orang yang sudah siap, akan lebih unggul ketimbang oleh orang yang belum siap untuk belajar.

2. Kesempatan Belajar

Banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari keterampilan motorik karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar atau karena orang tua takut hal yang demikian akan melukai anaknya.

3. Kesempatan Berpraktek

Anak harus diberi waktu untuk berpraktek sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu keterampilan. Meskipun demikian, kualitas praktek jauh lebih penting ketimbang kuantitasnya. Jika anak berpraktek dengan model sekali pukul hilang, maka akan berkembang kebiasaan kegiatan yang jelek dan gerakan yang tidak efisien.

4. Model Yang Baik

Karena dalam mempelajari keterampilan motorik, meniru suatu model memainkan peran yang penting, maka untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus dapat mencontoh model yang baik.

5. Bimbingan

Untuk dapat meniru suatu model dengan betul anak membutuhkan bimbingan. Bimbingan juga membantu anak membetulkan kesalahan sebelumtersebut terlanjur dipelajari dengan baik sehingga sulit untuk dibetulkan kembali.

6. Motivasi

Motivasi belajar penting untuk mempertahankan minat dari ketertinggalan. Untuk mempelajari keterampilan, sumber motivasi umum adalah kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kegiatan tersebut, kemandirian, dan gengsi yang diperoleh dari kelompok sebayanya, serta kompensasi terhadap perasaan kurang mampu dalam bidang lain khususnya dalam tugas sekolah.

7. Setiap Keterampilan Motorik Harus Dipelajari Secara Individu

Tidak ada hal-hal yang sifatnya umum perihal keterampilan tangan dan keterampilan kaki. Melainkan, setiap keterampilan mempunyai perbedaan tertentu, sehingga setiap keterampilan harus dipelajari secara individu. Sebagai contoh, memegang sendok untuk makan akan berbeda dengan memegang crayon untuk mewarnai.

8. Keterampilan Sebaiknya Dipelajari Satu Demi Satu

Dengan mencoba mempelajari berbagai macam keterampilan motorik secara serempak, khususnya apabila menggunakan kumpulan otot yang sama, akan membingungkan anak dan akan menghasilkan keterampilan yang jelek serta merupakan pemborosan waktu dan tenaga. Apabila sesuatu keterampilan sudah

dikuasai, maka keterampilan lain dapat dipelajari tanpa menimbulkan kebingungan.

Jika salah satu dari hal penting tersebut tidak ada, maka perkembangan keterampilan anak akan berada dibawah kemampuannya. Sebagai contoh, apabila pada waktu anak mempelajari keterampilan makan sendiri dengan sendok tidak ada atau sedikit bimbingan yang diberikan, maka keterampilan tersebut dipelajari lebih lambat dan kurang efisien ketimbang kalau kepada anak ditunjukkan dengan cara menggunakan sendok tersebut. Keterampilan yang diperolehnya mungkin juga berada jauh dibawah standar cara memegang sendok yang seharusnya.

2.1.9 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

1. Perkembangan Usia

Usia mempengaruhi individu untuk melakukan suatu aktivitas. Karena dengan pertambahan usia, berarti menunjukkan tercapai kematangan organ-organ fisik. Kemudian ditopang pula oleh berfungsinya sistem syaraf pusat yang mengkoordinasikan organ-organ tubuh, sehingga seseorang dapat melakukan aktivitas motorik kasar dan motorik halus.

2. Tercapainya Kematangan Organ-organ Fisiologis

Kematangan organ fisik ditandai dengan tercapainya jaringan otot yang makin kompleks, kuat dan bekerja secara teratur. Pada masa pertumbuhan bayi maupun anak, kematangan fisiologis ini dipengaruhi oleh faktor usia, nutrisi dan kesehatan individu. Makin tinggi usia seseorang, makin matang organ-organ fisiologisnya. Namun kematangan ini, tak lepas dari faktor nutrisi yang dikonsumsi setiap harinya. Nutrisi yang baik yaitu makan-makanan yang

mengandung gizi, vitamin, protein akan menjamin kesehatan seseorang. Bayi maupun anak yang memiliki kondisi sehat cenderung memiliki kematangan fisiologisnya, dibandingkan dengan bayi atau anak yang sering terkena penyakit.

3. Kontrol Kepala

Pada usia 1-5 bulan, bayi masih sering tertidur dengan posisi kepala terbaring di atas tempat tidur. Ia belum mampu untuk mengkurap, karena kontrol untuk mengangkat kepala belum dapat dilakukan dengan baik. Hal ini terjadi karena otot-otot bagian leher belum berkembang dengan baik, sehingga belum mampu untuk menopang kepalanya. Sejalan dengan perkembangan usianya, bayi akan mampu untuk tengkurap dan menopang kepalanya. Awal mulanya, bayi belajar untuk memindahkan posisi dari posisi terlentang menjadi posisi tengkurap. Keberhasilan untuk mencapai posisi tengkurap ini, akan diikuti dengan kemampuan untuk mengangkat dan menopang kepalanya. Kemampuan mengontrol kepala (head control skill) merupakan dasar untuk perkembangan gerakan-gerakan kepala yang bermanfaat bagi seorang anak yang akan melakukan aktivitas olahraga, misalnya gerakan memutar atau menggeleng kepala.

4. Kontrol Tangan

Sejak lahir bayi akan menggenggam benda-benda yang datang dan menyentuh telapak tangannya. Awal mulanya bayi tidak mampu untuk memegang dan menggenggam suatu benda dengan baik, tetapi dengan pengaruh perkembangan usia dan kematangan otot-otot, maka bayi akan mampu dengan sendirinya untuk melakukan tugas menggenggam/mengepal suatu benda secara kuat. Reflek ini merupakan dasar timbulnya gerakan-gerakan motorik halus, seperti: menggenggam, menulis, menggambar atau menggunting.

Kemampuan melakukan koordinasi otot-otot tangan yang bermanfaat untuk keterampilan tangan dinamakan kemampuan control tangan (hand control ability).

5. Kontrol Kaki

Kemampuan mengontrol kaki (legs control) diatur oleh sistem syaraf pusat. Namun pada diri seorang bayi, kaki bergerak karena ada suatu benda yang mungkin menyentuhnya atau digerakkan oleh ibunya. Hal ini bukan berarti bayi cenderung pasif dan hanya bergerak, kalau ada rangsangan dari luar dirinya. Bayi dapat menggerakkan kaki sendiri sebagai respons atau reflek rasa senang atas kehadiran orang yang memiliki kedekatan emosional. Jadi kakinya memang belum cukup kuat untuk berjalan. Sebagaimana halnya, kaki merupakan organ penting untuk melakukan kegiatan motorik kasar (berjalan, melompat, berlari), namun untuk dapat melakukannya perlu persiapan dan kematangan fisik. Tentu hal ini sesuai dengan perkembangan usianya. Makin tinggi usianya, misalnya usia 1,5 - 2,0 tahun, maka bayi (anak) akan dapat melakukan kegiatan-kegiatan seperti: merangkak, berjalan, berlari dan sebagainya. Dengan kemampuan ini, kontrol kaki berfungsi secara sempurna.

6. Lokomosi

Lokomosi (locomotion) ialah kemampuan untuk bergerak atau berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain. Kemampuan ini berkembang sejalan dengan bertambahnya usia dan tercapainya kematangan organ-organ fisik, serta berfungsinya sistem syaraf pusat. Dengan demikian kemampuan bergerak/berpindah sangat dipengaruhi oleh faktor internal yang bersifat fisiologis. Secara implisit, kemampuan lokomosi sudah ada bersamaan dengan timbulnya gerakan-gerakanreflex, seperti: reflex penempatan (placing reflek),

berjalan, berenang. Namun kemampuan refleksi itu cenderung tidak terkontrol oleh sistem syaraf, sehingga dapat dikatakan bahwa reflek merupakan sebagai tanda perkembangan awal dari lokomosi (pre-locomotion). Hal ini kemudian berkembang secara bertahap, sampai benar-benar tercapai kemampuan lokomosi. Diantara tahapan itu, misalnya: sejak bayi mampu mencapai posisi tengkurap, maka muncullah perilaku-perilaku sebagai tanda-tanda perkembangan kemampuan lokomosi yang makin baik dan sempurna. Dari posisi tengkurap, berarti bayi akan atau sudah mampu untuk mengangkat kepala (kontrol kepala), meningkat menjadi kemampuan untuk mengangkat badan, merangkak, belajar berjalan, berjalan, berlari dan melompat.

2.1.10 Kemampuan Motorik Anak Autis

Pada anak autis memiliki gejala keadaan fisik, kadang dijumpai gangguan pada fungsi motorik kasar dan halus. Gangguan ini lebih berat pada mereka dengan IQ yang lebih rendah. Kondisi perkembangan mental atau intelegensi anak autis tertinggal dibandingkan dengan anak normal pada umumnya. Ternyata hal itu membawa dampak pada kemampuan motorik anak autis. Kondisi tersebut dapat disebabkan adanya gangguan pada sistem syaraf pusat, juga akibat gangguan dari persepsi yang berhubungan dengan mental dan intelegensi. Karena anak autisma sering mempunyai masalah khusus untuk menirukan, maka kemampuan menirukan ini perlu diajarkan, dan bukan dibiarkan berkembang dengan cara yang tidak wajar, sehingga berjalan sangat lambat (Y. Handojo 2003:85). Hal itu ditunjukkan dengan kemampuan dalam aktivitas motorik untuk tugas-tugas yang memerlukan koordinasi motorik dan keterampilan gerak yang kompleks. Mirza Maulana (2007:13) menyatakan mereka mungkin melakukan tindakan-tindakan tidak wajar, seperti menepuk-nepuk tangan

mereka, mengeluarkan suara yang diulang-ulang, atau gerakan tubuh yang tidak bisa dimengerti seperti menggigit, memukul, atau menggaruk-garuk tubuh mereka sendiri. Sedangkan menurut Galih A Veskarisyanti (2008:47) yang menyatakan beberapa penyandang autisme memiliki gangguan perkembangan motorik kasarnya. Kadang *tonus* ototnya lembek sehingga jalannya kurang kuat. Keseimbangan tubuhnya juga kurang bagus.

Gerakan motorik anak autis terkadang mengalami gangguan karena sensitivitas indera yang terganggu. Dalam banyak hal, reaksi motorik halus dan kasar anak autis bahkan berlebihan karena persepsi anak normal. Tercatat anak autis kerap menganggap bahwa segala sesuatu yang ditunjukkan kepadanya merupakan hal buruk yang perlu mereka hindari. Oleh karena itu cenderung enggan melakukan keterampilan dan koordinasi motorik yang baik. Buruknya refleks motorik anak disebabkan oleh rendahnya kadar prekursor serotonin yang disebut tritofan sehingga berefek pada tampilan perilaku anak yang cenderung diantaranya agresif, tantrum dan bahkan phobia terhadap berbagai benda.

2.1.11 Stimulus Refleks Motorik

Gerakan motorik anak autisma terkadang mengalami gangguan karena sensitivitas indra yang juga terganggu. Dalam banyak hal, reaksi motorik halus dan kasar anak autisma bahkan berlebihan karena persepsi anak autisma terhadap segala sesuatu yang diterimanya sama sekali berbeda dengan persepsi anak normal. Tercatat anak autisme kerap menganggap bahwa sesuatu yang ditunjukkan kepadanya merupakan hal buruk yang perlu mereka hindari. Oleh karena itu mereka cenderung enggan melakukan berbagai aktivitas bermain secara normal yang memerlukan keterampilan dan koordinasi motorik yang baik.

Buruknya refleks motorik anak disebabkan oleh rendahnya kadar prekursor seretoinin yang disebut triptofan sehingga berefek pada tampilan perilaku anak yang cenderung, diantaranya agresif, tantrum, dan bahkan phobia terhadap berbagai benda. Stimulus motorik pada anak autis bisa dilakukan dengan olah tubuh dan bermain (Hemming, 2004:24)

2.1.12 Pengertian Autis

Autisma berasal dari kata *auto* yang berarti sendiri. Penyandang autisma seakan-akan hidup di dunianya sendiri. Istilah autisma baru diperkenalkan sejak tahun 1943 oleh Leo Kanner, sekalipun kelainan ini sudah ada sejak berabad-abad lampau (Y Handojo, 2003:12)

Autisme terjadi pada 5 dari setiap 10.000 kelahiran, dimana jumlah penderita lelaki lebih besar dibandingkan penderita wanita. Penyebab bisa karena virus (*toxoplasmosis*, *cytomegalo*, *rubela* dan *herpes*) atau jamur (*candida*) yang dirularkan oleh ibu ke janin. Bisa juga sang ibu mengkonsumsi atau menghirup zat yang sangat polutif, yang meracuni janin. Ada pendapat seorang ahli yang menyatakan bahwa lingkungan yang terkontaminasi zat-zat beracun bisa menimbulkan kerusakan usus besar dan memunculkan masalah dalam tingkah laku dan fisik. Ada juga penyebab multifaktoral dengan ditemukannya kelainan pada tubuh penderita, munculnya gangguan biokimia, dan ada pula ahli yang berpendapat autisme disebabkan oleh gangguan jiwa/psikiatri. Menurut para peneliti, faktor genetik juga memegang peranan kuat, dan ini terus diteliti. Peralunya, manusia banyak mengalami mutasi genetik, yang bisa karena cara hidup yang semakin "modern" (penggunaan zat kimia) dalam kehidupan sehari-hari, faktor udara yang semakin terpolusi.

Autistik merupakan gangguan perkembangan yang dipengaruhi beberapa aspek bagaimana anak melihat dunia dan belajar dari pengalamannya. Biasanya anak-anak ini kurang minat untuk melakukan kontak sosial dan tidak adanya kontak mata. Selain itu, anak-anak autistik memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dan terlambat dalam perkembangan bicaranya. Gejala-gejala autisme tampak sejak masa yang paling awal dalam kehidupan mereka. Gejala-gejala tersebut tampak ketika bayi menolak sentuhan orangtuanya, tidak merespon kehadiran orangtuanya, dan melakukan kebiasaan-kebiasaan lainnya yang tidak dilakukan oleh bayi-bayi normal pada umumnya. Ciri lainnya nampak pada perilaku yang *stereotype* seperti mengepakkan tangan secara berulang-ulang, mondar-mandir tidak bertujuan, menyusun benda berderet dan terpukau terhadap benda yang berputar dan masih banyak lagi ciri anak autistik yang tidak dapat disebutkan disini karena setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Autisme yang sering melanda anak-anak sudah tampak sebelum anak tersebut sebelum mencapai umur 3 tahun. Perkembangan yang terganggu pada anak yang mengalami autisme adalah dalam bidang komunikasi, interaksi sosial, perilaku, gangguan sensoris, pola bermain, dan emosi (Galih A Veskarisyanti, 2008:18). Selain itu, anak-anak penderita autisme tidak memiliki kemampuan untuk menjalin hubungan persahabatan, menunjukkan rasa empati, serta memahami apa yang diharapkan oleh orang lain dalam beragam situasi sosial. Bila mereka berada satu ruangan dengan orang lain, maka penderita autisme akan cenderung menyibukkan diri dengan aktivitas yang melibatkan diri mereka sendiri, yang umumnya dengan benda-benda mati.

Menurut Y. Handojo (2003:13) penyandang autisma mempunyai karakteristik antara lain:

1. Selektif berlebihan terhadap rangsangan.
2. Kurangnya motivasi untuk menjelajahi lingkungan baru.
3. Respon stimulasi diri sehingga mengganggu integrasi sosial.
4. Respon unik terhadap imbalan (reinforcement).

Khususnya imbalan dari stimulasi diri. Anak merasa mendapatkan imbalan berupa hasil penginderaan terhadap perilaku stimulasi dirinya, baik berupa gerakan maupun suara. Hal ini menyebabkan dia selalu mengulang perilakunya khas. Ditinjau dari segi perilaku, anak-anak penderita autisme cenderung untuk melukai dirinya sendiri, tidak percaya diri, bersikap agresif, menanggapi secara kurang atau bahkan berlebihan terhadap suatu stimuli eksternal, dan menggerak-gerakkan anggota tubuhnya secara tidak wajar (Mirza Maulana, 2008:13).

2.1.12.1 Jenis Anak Autis

Berikut ada lima jenis autisme menurut *Autism Society of America*:

1. Sindrom Asperger

Jenis gangguan ini ditandai dengan defisiensi interaksi sosial dan kesulitan dalam menerima perubahan rutinitas sehari-hari. Pada sindrom Asperger, kemampuan bahasa tidak terlalu terganggu bila dibandingkan dengan gangguan lain. Anak yang menderita jenis autisme ini kurang sensitif terhadap rasa sakit, namun tidak dapat mengatasi paparan suara keras atau sinar lampu yang tiba-tiba. Anak dengan sindrom Asperger memiliki kecerdasan rata-rata atau di atas rata-rata sehingga secara akademik mampu dan tidak bermasalah.

2. Autistic Disorder

Autistic disorder disebut juga sebagai true autism atau childhood autism karena sebagian besar berkembang pada tiga tahun awal usia anak. Pada sebagian besar kasus, anak yang terkena autistic disorder tidak memiliki

kemampuan berbicara dan hanya bergantung pada komunikasi non-verbal. Kondisi ini mengakibatkan anak menarik diri secara ekstrim terhadap lingkungan sosialnya dan bersikap acuh tak acuh. Anak tidak menunjukkan kasih sayang atau kemauan untuk membangun komunikasi.

3. Pervasif Developmental Disorder

Autisme jenis ini meliputi berbagai jenis gangguan dan tidak spesifik terhadap satu gangguan. Tingkat keparahan mulai dari yang ringan sampai ketidakmampuan yang ekstrim. Umumnya didiagnosis dalam 5 tahun pertama usia anak. Pada gangguan ini, keterampilan verbal dan non-verbal efektif terbatas sehingga pasien kurang bisa komunikasi.

4. Childhood Disintegrative Disorder

Gejala-gejala gangguan ini muncul ketika seorang anak berusia antara 3 sampai 4 tahun. Pada dua tahun awal, perkembangan anak nampak normal yang kemudian terjadi regresi mendadak dalam komunikasi, bahasa, sosial, dan keterampilan motorik. Anak menjadi kehilangan semua keterampilan yang diperoleh sebelumnya dan mulai menarik diri dari semua lingkungan sosial.

5. Rett Syndrome

Rett syndrome relatif jarang ditemukan dan sering keliru didiagnosis sebagai autisme. Sindrom ini terutama memengaruhi perempuan dewasa atau anak perempuan yang ditandai oleh pertumbuhan ukuran kepala yang abnormal. Rett syndrome disebabkan oleh mutasi pada urutan sebuah gen tunggal. Gejala awal yang teramati diantaranya adalah kehilangan kontrol otot yang menyebabkan masalah dalam berjalan dan mengontrol gerakan mata. Keterampilan motorik terhambat dan mengganggu setiap gerakan tubuh,

mengarah ke perkembangan stereotip serta gerakan tangan dan kaki yang berulang.

2.2 Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Edo Rizky Wiyono, 2014) mengenai pengaruh permainan terhadap kemampuan motorik kasar anak autis. Berdasarkan Hasil analisis data yang diperoleh diketahui $n = 6$, dengan $X = 5,5$, $\alpha = 5\%$ (0,05), $\sigma = 1,22$, $\mu = 3$ yang kemudian diuji dengan menggunakan rumus sign test. Selanjutnya hasil yang diperoleh pada satu sisi ditemukan Z hitung (ZH) = 2,05 dan dibandingkan dengan nilai kritis 1 sisi 1,64, sehingga $ZH > Z_{tabel}$ yaitu $2,05 > 1,64$, dan dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Begitu juga pada pengujian dua sisi ditemukan Zhitung (ZH) = 2,05 dan dibandingkan dengan nilai kritis 2 sisi 1,92, sehingga $ZH > Z_{tabel}$ yaitu $2,05 > 1,92$, dan dapat dikatakan pula bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya " Ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak autis di Sekolah Mutiara Hati Sidoarjo ".
2. Menurut penelitian (Desta Sarasti Raharjo, 2014) menyatakan terdapat perbedaan perkembangan motorik halus anak autisme sebelum dengan setelah terapi bermain menggunting di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Semarang. Terbukti dari Z (4,899) dan nilai signifikansi = $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh terapi bermain menggunting terhadap perkembangan motorik halus anak autisme di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Semarang. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon, positive ranks menunjukkan bahwa terdapat 24 anak yang mengalami peningkatan dari motorik halusnya kurang baik, dan setelah dilakukan terapi, respon motorik

halusnya menjadi baik, Hal ini menunjukkan bahwa terapi ini berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus.

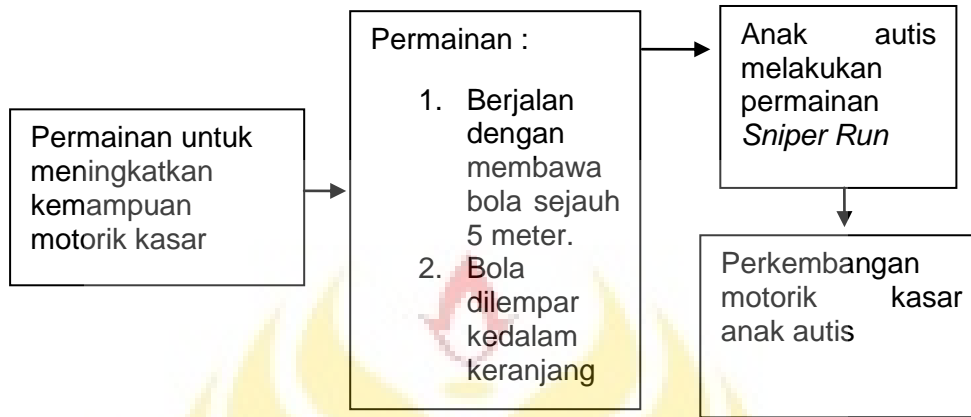
3. Atik Fitriyatuls Mas'udah (2013) juga pernah melakukan penelitian mengenai pengaruh terapi bermain terhadap motorik kasar anak autis. Dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan rentang motorik kasar HF. Dimana permainan "bakiak race" sebagai intervensi mengindikasikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan target behaviour. Hal ini terbukti bahwa fase baseline (A) yang dilaksanakan selama 10 menit berkisar 3-7. Kemudian diberikan intervensi dengan menerapkan permainan "bakiak race" pada kondisi di luar ruang kelas selama 10 menit menunjukkan data yang stabil yaitu 85,7 %, data tersebut menunjukkan rentang motorik kasar yang timbul pada 7-10. Hal ini menunjukkan bahwa HF pada stimulus permainan "Bakiak race" lebih lama dibandingkan dengan secara mandiri berlatih motorik kasar. Seperti yang telah dielaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan "Bakiak race" untuk meningkatkan motorik kasar pada anak autis dapat memberikan pengaruh yang signifikan.

Dari ketiga penelitian diatas, menunjukan bahwa perkembangan motorik dapat dikembangkan dengan metode permainan.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori yang sudah dijelaskan bahwa permainan *Sniper run* dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak autis. Karena untuk membantu meningkatkan motorik kasar pada anak autis salah satunya dengan menggunakan terapi bermain. Permainan *Sniper Run* sendiri merupakan permainan modifikasi dari permainan *Ball Run* yang digunakan untuk terapi bermain anak autis. Untuk selanjutnya anak autis diberikan *treatment*

terapi bermain agar dapat memberikan dampak positif terhadap anak autis tersebut, yaitu meningkatnya kemampuan motorik kasar.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Dari landasan teori dan kerangka berpikir yang sudah dipaparkan diatas maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut :

1. Permainan *Sniper run* efektif sebagai terapi bermain bagi anak autis.
2. Terapi bermain *Sniper run* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak autis.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian, analisis data dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut:

- 1) Ada peningkatan kemampuan motorik kasar anak autis di SLB Negeri Jepara.
- 2) Permainan *Sniper run* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak autis pada siswa SLB Negeri Jepara.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis akan mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Sebaiknya para guru SLB menerapkan permainan *sniper run* pada anak didiknya dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik siswa.
- 2) Sebaiknya dalam menerapkan permainan *sniper run* siswa yang diikutsertakan dalam satu kali kegiatan permainan tidak lebih dari 8 orang demi menjaga kondusifitas, keamanan dan keselamatan peserta.

DAFTAR PUSTAKA

Atik Fitriyatul Mas'udah. "Permainan "Bakiak Race" Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis Hipoaktif". Jurnal Pendidikan Khusus Tahun 2013.

Autism Society of America. 5 Jenis & 3 Metode Penanganan Autisme. <http://www.amazine.co/22616/5-jenis-3-metode-penanganan-autisme/> (diakses pada 11:03 19/9/2016)

Beltasar Tarigan. 2000. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Depdikbud: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III

Desta Sarasati Raharjo. "Pengaruh Terapi Bermain Menggantung Terhadap Peningkatan Motorik Halus Pada Anak Autisme Usia 11-15 Tahun di Sekolah Luar Biasa Negeri Semarang". Jurnal Ilmu Keperawatan dan kebidanan Tahun 2013.

Edo Rizky Wiyono. "Studi Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis di Sekolah Mutiara Hati Sidoarjo". Jurnal Kesehatan Olahraga Tahun 2014. *Volume 03 Nomor 1 Tahun 2015 105-109*

Esti Erlinda. "Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar Dan Menangkap Bola". Jurnal Pendidikan Tahun 2014.

Galih A Veskarisyanti. 2008. *12 Terapi autis Paling Efektif & Hemat*. Yogyakarta: Pustaka Anggrek

Hasdianah HR. 2013. *Autis Pada anak*. Yogyakarta: Nuha Medika

Hembing Wijayakusuma. 2004. *Psikoterapi untuk Anak Autisma*. Jakarta: Pustaka Populer Obor

<http://www.bmspaces.com/wp/2016/03/04/ketahuilah-fungsi-manfaat-dan-tujuan-bermain-bagi-anak-usia-dini/> (diakses pada 20:13 20/6/2016)

Hurlock, Elizabeth. 2004. *Perkembangan Anak I*. Terjemahan Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga

Kurniana Bektiningsih. 2009. "Program Terapi Anak Autis di SLB Negeri Semarang". *Skripsi*. PGSD UNNES

- Mirza Maulana. 2007. *Anak Autis; Mendidik Anak Autis dan Gangguan Mental Lain Menuju Anak Cerdas dan Sehat*. Jogjakarta: Kata Hati
- Peeters, T. 2004. *Panduan Autisme Lengkap*. Terjemahan Oscar H. Simbolon & Yayasan Suryakanti. 2004. Jakarta: Dian Rakyat
- Soetoto, 2008. *Permainan Anak Tradisional Dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Ummi Hawwa Islamiyah. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak. http://www.kompasiana.com/hawwa31/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-perkembangan-motorik-anak_5535bc106ea834282dda42d5 (diakses pada 20/9/2016)
- Y Handojo. 2003. *Autisma: Petunjuk Praktis dan Pedoman Materi Untuk Mengajar Anak Normal, Autis dan Perilaku Lain*. Jakarta: Bhuana Populer