

**STUDI PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN  
MOTORIK KASAR ANAK AUTIS DI SEKOLAH MUTIARA HATI**

**SIDOARJO**

*e-journal*



**OLEH :**

**EDO RIZKY WIYONO**

**09060484052**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

**JURUSAN PENDIDIKAN KESEHATAN DAN REKREASI**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEOLAHRAGAAN**

**2014**

Lampiran : 1 (satu) Lembar  
Hal : Permohonan penyertaan artikel *e-journal* kesehatan  
olahraga FIK UNESA

Kepada,  
Yth. Admin

Sehubungan dengan penerbitan *e-journal* kesehatan olahraga ikor, dengan ini saya :

Nama : Edo Rizky Wiyono  
NIM : 09060484052  
Prodi/Jurusan/Fakultas : Ikor/Penkesrek/FIK  
Judul Artikel : STUDI PERMAINAN ENKLEK  
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK  
KASAR ANAK AUTIS DI SEKOLAH  
MUTIARA HATI SIDOARJO  
Dosen Pembimbing : Drs. Fatkur Rohman Kafrawi, M. Pd.

Mohon untuk disertakan artikel tersebut di atas dalam *e-journal* kesehatan olahraga ikor FIK UNESA pada volume nomor tahun 2015 *e-journal.unesa.ac.id*.

Surabaya, Januari 2015

Dosen Pembimbing,

Yang Menyatakan

**Drs. Fatkur Rohman Kafrawi, M. Pd**  
NIP. 19671219 199392 1 001

**Edo Rizky Wiyono**  
NIM. 09060484052

Mengetahui,

Ketua Jurusan Penkesrek

**M. Nur Bawono, S. Or, M. Kes.**

NIP. 19790208 200604 1 003

STUDI PERMAINAN *ENGKLEK* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
AUTIS DI SEKOLAH MUTIARA HATI SIDOARJO

STUDI PERMAINAN *ENGKLEK* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR  
ANAK AUTIS DI SEKOLAH MUTIARA HATI SIDOARJO

**Edo RizkyWiyono**

S-1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya  
[Edorizky.mmm@gmail.com](mailto:Edorizky.mmm@gmail.com)

**ABSTRAK**

**Kata Kunci:** Permainan *Engklek*, Motorik Kasar, Anak autisme

Anak autisme adalah anak yang memiliki kesulitan dalam berinteraksi sosial. Anak cenderung acuh dengan keadaan sekitar dan tidak tertarik ikut beraktifitas dengan teman. Anak autisme di Sekolah Mutiara Hati Sidoarjo saat observasi disana terutama subjek yang digunakan peneliti memiliki perilaku yang pasif. Anak tidak memiliki minat untuk melakukan aktivitas gerak motorik kasar. Pada dasarnya gangguan yang anak autisme sangatlah kompleks, dengan demikian sangat perlunya menggunakan suatu permainan yang dapat menarik minat anak namun memiliki berbagai manfaat yang kompleks untuk anak autisme seperti halnya permainan *engklek*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu untuk menganalisis ada tidaknya pengaruh pada kemampuan motorik kasar anak autisme setelah diterapkannya permainan *engklek* pada pembelajaran olahraga adaptif di Sekolah Mutiara Hati Sidoarjo. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah eksperimen semu. Desain penelitian menggunakan pola : *The one group pre test dan post test*. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu metode tes. Untuk analisis data penelitian menggunakan teknik analisis statistik *Non Parametrik*. Hasil pre-test diperoleh nilai rata-rata anak adalah 63,57, setelah diberi intervensi sebanyak 12 kali pertemuan, dengan alokasi waktu  $\pm 60$  menit setiap pertemuan, hasil post test mengalami perubahan nilai menjadi 71,58. Kemudian dianalisis menggunakan rumus sign test (ZH) dengan Z tabel 5% pengujian dua sisi 1,96. Nilai ZH yang diperoleh 2,05. Dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan *engklek* terhadap kemampuan motorik kasar anak autisme di Sekolah Mutiara Hati Sidoarjo".

**ABSTRACT**

**Keywords :** Games *engklek* , Gross Motor , Children with autism

Children with autism are children who have difficulties in social interaction. Children tend to be indifferent to the surrounding circumstances and not interested in participating in activities with friends. School children with autism in Mutiara Hati School Sidoarjo observation there, especially when the subject of researchers have used passive behavior. Children do not have the interest to do a gross motoric movement activity. Basically that children with autism disorders are complex, so the need to use traditional thus a game that can attract children but has the benefit of various complex for children with autism as well as *engklek* game. This research was conducted with the aim of which is to analyze whether there is any effect on the ability of autistic children after a gross motoric implementation *engklek* game on adaptive learning in Mutiara Hati School Sidoarjo. The approach used in this study is quantitative. This type of research that the researchers use a quasi-experiment. Research design using a pattern: The one group pre -test and post-test. The method used to collect the data that the test method. For the analysis of research data using non-parametric statistical analysis techniques. Pre-test results obtained average value is 63.57 child, after being given the intervention as much as 12 meetings, with the allocation of time  $\pm 60$  minutes of each meeting, the results of post-test to change the value to 71.58. Then analyzed using the sign test formula ( ZH ) with Z tables 5 % two-sided testing 1.96. ZH value of 2.05 obtained. It was concluded that " There is a significant influence on the use of game *engklek* gross motor skills of children with autism in Mutiara Hati School Sidoarjo " .

## A. LatarBelakang

Penderita autisme dapat dikatakan tidak mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Autisme termasuk dalam golongan PDD (*Pervasive Developmental Disorder*), merupakan anak yang memiliki keterlambatan dalam perkembangan bersosialisasi, interaksi, komunikasi, dan imajinasi. Penyebab terjadinya perilaku autisme (PDD, ADHD, ADD) hingga saat ini masih belum diketahui secara pasti. Bahkan dapat dikatakan bahwa autisme merupakan multifaktorial. Faktor-faktor yang diindikasikan sebagai penyebabnya adalah genetik, zat kimia, obat-obatan, usia orang tua, perkembangan otak, lingkungan, dan kecelakaan.

Sepertihalnya anak berkebutuhan khusus lain, maka anak autisme juga memerlukan penanganan khusus dalam bidang pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar sangat dibutuhkan modifikasi penyampaian pembelajaran agar dapat menarik minat anak. Selain itu juga dapat memenuhi kebutuhan dalam menjawab setiap permasalahan yang dialami anak hipoaktif dalam proses pembelajaran. Sering kali kita menemui penyampaian materi dengan “Bermain Sambil Belajar” yang merupakan cara guru dalam memancing minat belajar siswa.

Permainan yang diberikan pada anak autisme seyogyanya merupakan permainan yang tidak hanya meningkatkan minat belajar saja, akan tetapi juga mencakup pendidikan adaptif. Pendidikan adaptif merupakan pembelajaran biasa yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat dipelajari, dilaksanakan dan memenuhi kebutuhan pendidikan anak berkebutuhan khusus. Secara mendasar pendidikan olahraga adaptif sama dengan pendidikan jasmani biasa yang diberikan untuk anak normal pada umumnya.

Dalam penerapan olahraga adaptif, setiap guru dapat menggunakan berbagai permainan yang telah disesuaikan dengan

tingkat kemampuan anak sebagai media pembelajaran. Banyak sekali model-model permainan yang muncul dari kreatifitas guru untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun masih jarang guru memanfaatkan permainan tradisional yang justru sebenarnya bermanfaat untuk siswa khususnya anak sekolah dasar. Permainan tradisional adalah permainan budaya bangsa yang yang sebenarnya dapat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak (Krisdyatmiko, 1999;7). Bishop & Curtis (dalam Iswinarti, 2010) mendefinisikan permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai, dan “diinginkan”.

Salah satu contoh permainan yang dapat dimanfaatkan adalah permainan Engklek. Permainan Engklek adalah permainan yang memanfaatkan aktifitas fisik yaitu melompat dan berdiri dengan satu atau dua kaki pada kotak permainan yang telah digambar di atas tanah. Engklek merupakan permainan tradisional Indonesia yang ada di Jawa. Permainan ini juga terdapat di beberapa daerah di Indonesia misalnya Gorontalo (Tenggetengge), Bangka (Cak Lingking), Kalimantan (Gala Asin) dan Bali (Dengkleng) namun dengan nama yang berbeda-beda.

Permainan engklek adalah permainan lompat-lompatan di atas petak yang telah digambar di atas tanah. Permainan ini dapat dimainkan dua anak atau lebih. Dalam memainkannya setiap anak harus memiliki gacuk kreweng ( pecahan genting ) atau pecahan keramik. Pemain diharuskan melempar gacuk pada petak yang telah digambar dan mengambilnya kembali dengan melompat dan berdiri satu kaki pada petak secara berurutan. Pemain dianggap mati dan berganti giliran dengan pemain lain jika dalam melempar gacuk mengenai garis petak atau tidak tepat pada petak yang sesuai dengan urutan. Selain itu jika saat

melompati petak kaki pemain menyentuh garis petak maka pemain juga dianggap mati dan berganti giliran pemain lain.

Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh kalangan anak-anak. Permainan ini mempunyai aturan yang tidak begitu rumit, sehingga setiap anak dapat dengan mudah memainkannya. Disamping itu, permainan engklek merupakan permainan tradisional yang mempunyai nilai-nilai terapiutik yang tinggi. Dengan permainan engklek dapat mengembangkan kemampuan interaksi, kontrol emosi, konsentrasi, intelektual, dan kepribadian diri. Tentunya nilai terapiutik yang terkandung dalam permainan engklek juga sangat bermanfaat untuk anak autis.

Menurut Sunardi dan Sunaryo (2007:128) bahwa anak autis dengan berbagai karakteristiknya (hiperaktif dan hipoaktif) dapat mengalami satu atau lebih gangguan proses psikologis dasar (terutama persepsi dan konsentrasi) dan motorik (terutama problem *vestibulo* propioseption, motorik halus, dispraksia, sensori integrasi koordinasi mata tangan, dan lateralisaasi). Gangguan-gangguan tersebut secara nyata dapat muncul sendiri-sendiri, bersamaan, atau sebagai rangkaian sebab akibat.

Terdapatnya berbagai manfaat yang kompleks berkaitan dengan kemampuan motorik dalam permainan engklek, tentunya engklek dapat dimodifikasi menjadi olahraga adaptif yang diberikan pada anak autis. Apabila ditinjau dari segi gejala yang ada, anak autis memiliki gangguan-gangguan yang kompleks seperti yang diungkapkan oleh Sunardi dan Sunaryo (2007:128) :

“Gejala autisme ditunjukkan dengan aktivitas motorik yang lamban, kurang memberikan reaksi, malas, dan lesu. Gejala Inkoordinasi ini ditandai dengan munculnya gejala kejanggalkan atau kekakuan fisik dan atau kemiskinan integrasi motorik, misalnya kemiskinan dalam aktivitas yang memerlukan koordinasi motorik tingkat tinggi, seperti

berlari, menangkap, meloncat, dan melompat.”

Untuk dapat mengatasi gangguan yang kompleks tersebut, maka memerlukan metode pembelajaran agar dapat memunculkan minat anak untuk beraktivitas. Yang terlebih, aktivitas yang diterapkan pada anak autis diharapkan juga mengandung nilai terapiutik. Sehingga, selain dapat meningkatkan kemampuan motoric kasar, juga dapat memberikan latihan pengembangan kemampuan-kemampuan lain.

## **B. Metodologi Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian “*One Group Pretest Posttest Design*”, penulis melakukan penelitian pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Penelitian *One Group Pretest Posttest Design* dilakukan test sebelum pemberian perlakuan dan sesudah pemberian perlakuan, sehingga dapat dilakukan perbandingan antara test awal dan test akhir untuk menemukan tingkat efektifitas perlakuan . Jika tes awal dan test akhir secara signifikan maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan tersebut akibat perlakuan.

Kegiatan penelitian ini menggunakan metoda uji tanda yang ada dalam metode statistika nonparametrik. Sudjana (2005:446) mengemukakan bahwa, metode uji tanda merupakan metode yang digunakan untuk membandingkan pengaruh hasil intervensi. Perbandingan pengaruh hasil intervensi dalam penelitian ini yaitu dengan membandingkan hasil penilaian pre tes dan post tes yang telah dilakukan terhadap siswa autis.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teknik analisis data pada penelitian kuantitatif dilakukan melalui perolehan data uji tanda yang membandingkan antara pre tes dan post

,tes untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal.

Mempertimbangkan subyek atau sampel yang digunakan dalam penelitian ini sedikit atau hanya berjumlah 6 orang. Dalam penelitian ini data yang berhasil dihimpun di analisis menggunakan analisis non parametrik dengan menggunakan sign test

Penulis mengambil subjek sebanyak 6 anak autisme, yang kemudian akan di observasi untuk mengetahui bagaimana karakteristik dan kemampuan dasarnya. Selanjutnya subjek diberikan Pretest yang berkaitan dengan motoric kasar anak tersebut. sehingga akan menghasilkan data yang berisikan kemampuan dasar subjek. Pada langkah selanjutnya subjek akan diberikan treatment sebanyak 8 sesi. Dalam sesi treatment subjek akan dilatih bermain bersama, berlatih menggerakkan tubuh, mulai dari pemanasan hingga pendinginan dalam berolahraga. Akhir dari pemberian treatment tersebut, yang kemudian subjek akan diberikan Posttest sehingga dapat menghasilkan data akhir dari kemampuan anak. Instrumen tes yang diberikan pada subjek adalah sama antara pretes dan posttest.

**C. Hasil**

**Pretest**

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian pre-tes kepada 6 siswa di Sekolah Mutiara Hati Sidoarjo, yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal motoric kasar sebelum diberikan perlakuan atau intervensi menggunakan media permainan engklek pada pembelajaran olahraga adaptif. Hasil pre-tes dinilai sesuai dengan instrumen penilaian yang terdiri dari aspek gerakan kepala, gerakan anggota gerak atas (AGA), gerak perut, gerak pinggang, dan gerakan anggota gerak bawah (AGB).

Setelah dilakukan pengumpulan data sesuai dengan prosedur, langkah selanjutnya adalah penyajian data hasil penelitian siswa sebagai berikut:

No.	Nama	Nilai Pertemuan ke-								Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Ek	66,2	65,8	62,8	69,4	64,2	65,3	62,2	66,8	65,3
2	Bd	66,8	65,2	62,8	65	67,8	59,4	59,2	61,2	63,4
3	Fz	66,2	68,6	60,8	67,2	65,6	64,8	59,3	68,3	65
4	Rd	58,3	63,6	59,8	64,8	66,2	65,8	62,8	62,8	62,9
5	Mz	65,2	64,2	65,2	58,3	62,8	64,2	62,8	64,3	63,3
6	At	62,8	59,8	59,8	64,2	63,7	66,8	65,2	60,3	62,8

**Treatment**

Intervensi motoric kasar yang diberikan kepada subjek adalah media permainan engklek pada olahraga adaptif. Intervensi dilaksanakan sebanyak 8x pertemuan. Adapun intervensi yang diberikan yaitu memerintahkan siswa untuk bermain dengan permainan engklek yang telah dikenalkan dan disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Kurangnya kemampuan interaksi sosial pada anak membuat penerapan intervensi berjalan sulit, sebab permainan engklek harus dilakukan lebih dari satu orang sehingga membutuhkan kemampuan interaksi sosial anak.

**Posttes**

Setelah intervensi atau perlakuan sudah dilaksanakan, siswa diberikan post tes. Materi dan bentuk soal tes sama dengan soal pretes. Adapun hasil post-tes motoric kasar anak autisme setelah diberikan intervensi menggunakan media permainan engklek pada pembelajaran olahraga adaptif adalah sebagai berikut :

No	Nama	Nilai Pertemuan ke-								Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Ek	69,6	74,2	70,8	72,8	71,4	71,4	74,2	70,2	71,8
2	Bd	73	74,6	69,8	74,2	70,6	70,6	70	74,6	72,1
3	Fz	71	75,2	69,8	74,2	68,6	68,6	71,5	75,2	71,7
4	Rd	70,8	68,8	71,4	74,2	70,2	68,8	71,4	70,2	70,7
5	Mz	65,7	73,5	70,6	70	74,6	73,5	70,6	74,6	71,6
6	At	69,8	74	68,6	71,5	75,2	74,2	68,6	75,2	72,1

#### D. Pembahasan

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 Z hitung (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 ”.

#### E. Simpulan dan Saran

##### Simpulan

Setelah mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian pengaruh media permainan engklek pada pembelajaran olahraga adaptif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak autis di Sekolah Mutiara Hati Sidoarjo, maka diperoleh simpulan sebagai berikut :

Hasil analisis data dengan rumus uji tanda (sign test) menunjukkan bahwa ” Ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak autis di Sekolah Mutiara Hati Sidoarjo ”.

##### Saran

Hendaknya pemilihan materi pembelajaran dan terapi dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak autis haruslah dicermati agar dapat memicu minat anak serta memiliki manfaat yang dapat mengurangi hambatan-hambatan yang kompleks pada anak autis.

Diharapkan guru lebih kreatif dalam menerapkan permainan engklek dalam pembelajaran sebagai alternative permainan untuk mengurangi kejenuhan.

Hendaknya pembelajaran yang diberikan di sekolah juga diterapkan kembali di rumah, agar peningkatan kemampuan motorik kasar anak autis lebih tampak signifikan.

Diharapkan orang tua juga lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran di rumah, hendaknya pembelajaran yang diberikan dikonsultasikan dengan ahli terapi.