

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**PENERAPAN PERMAINAN LEMPAR TANGKAP BOLA BESAR TERHADAP
MOTORIK KASAR SISWA AUTIS DI SLB**



Oleh:

ARI ARDIANSYA
NIM: 10010044235

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

2016

Universitas Negeri Surabaya

PENERAPAN PERMAINAN LEMPAR TANGKAP BOLA BESAR TERHADAP MOTORIK KASAR SISWA AUTIS DI SLB

Ari Ardiansya dan Zaini Sudarto

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) ariardiansya96@gmail.com

ABSTRACT

Student with autism spectrum disorder is a group of complex disorder, these disorder are characterized by difficulties in social interaction and behavior. This behavior recognize of the gross motor skills. For the student with autism spectrum disorder, the coordination of gross motor skill it can't balance. One way to increase the gross motor skill for student with autism spectrum disorder there is juggling ball activity.

This research is a pre experiment quantitative research by using pre-test and post test group design. Test is used to collect the data of gross motor skill before and after the Student with autism spectrum disorder are given the action. The action is given in 10 meeting. Each meeting consists of 2 x 35 minutes. The learning material given are juggling ball activity. The data analysis techniques are non parametric analysis and sign test.

Results of data analysis using the formula sign test on the effect of implementation juggling ball activity of students with autism spectrum disorder are Z_{tabel} $Z_h = 2.05$ and $= 1.96$ at 5% significance level. It is proved that H_0 is rejected and H_a accepted. So it can be conclude that "There is a significant effect of the effect of implementation juggling ball activity of students with autismspectrum disorder of SLB Dharma Wanita Sidoarjo".

Keyword : Juggling ball activity, gross motorskill

PENDAHULUAN

Pada masa kanak-kanak dunia anak identik dengan keceriaan, kesenangan dan kegembiraan, sering kita dengar bahwa pada masa ini anak mengalami masa *golden age* atau masa keemasan dimana 80% dari otak anak sudah bekerja yang ditandai dengan perubahan pada perkembangan anak secara cepat baik fisik, kognitif, sosial emosional, nilai moral agama, bahasa. Anak-anak tidak bisa lepas dari aktifitas-aktifitas yang membuat dirinya bisa merasakan dirinya senang, mereka bisa meluapkan keceriaan, kegembiraan dan senang melalui bermain, karena dunia anak memang dunia bermain. Namun tidak sedikit orang tua mengetahui manfaat sebenarnya dari sebuah bermain, beberapa orang tua ada yang kurang bahkan tidak menyukai anaknya bermain karena bermain menurut beberapa orang tua hanya menghabiskan waktu anak sia-sia, anaknya dituntut untuk belajar dan belajar. Padahal sejatinya anak usia dini diberikan waktu yang banyak untuk bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain sambil belajar.

Pendidikan yang diberikan kepada anak sejak dini tidak seperti pendidikan yang sangat formal seperti yang orang dewasa lakukan, harus berangkat kesekolah dengan seragam, belajar secara serius, dan menaati aturan. Pembelajaran pada anak usia dini lebih menekankan pada pembiasaan pada anak dan aspek-aspek perkembangan pada anak itu sendiri.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani yang melalui kegiatan pada pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi Hurlock (1978: 150). Pada saat anak berumur 4-5 tahun anak dapat mengendalikan gerakan secara kasar yang melibatkan bagian badan seperti berjalan, berlari melompat dan lain-lain. Setelah usia 5 tahun perkembangan besar dalam pengendalian koordinasi lebih baik yang juga melibatkan otot kecil yang digunakan untuk melempar, menangkap bola.

Seperti yang di ketahui bahwa tangan memiliki peranan penting bagi manusia, apabila tangan tidak dilatih secara baik bisa saja tangan menjadi kaku dan tidak tumbuh secara optimal jika tidak ada latihan. Hurlock (1978: 151) berbagai kegiatan motorik yang menggunakan tangan, pergelangan

tangan dan jari tangan merupakan perkembangan yang dapat diprediksikan. Melalui bermain tersebut diharapkan anak dapat lebih fokus dalam kemampuan ketangkasan seperti melempar, menangkap di mana tangan akan sangat digunakan pada saat bermain.

Bermain dapat dilakukan dengan berbagai macam bentuk salah satunya adalah dengan bermain melempar dan menangkap. Dalam peningkatan motorik kasar siswa autis akan menggunakan media bermain yang sangat mudah didapatkan dan ditemui di lapangan seperti benda-benda ringan yang tidak memberatkan anak. Media yang digunakan digunakan sebagai alat bantu untuk membantu mengembangkan agar anak memiliki kemampuan motorik, media juga berfungsi sebagai rangsang agar anak tertarik.

Anak autis adalah anak yang tidak disiplin dan tidak dapat diatur ini hanya merupakan kelainan perilaku. Anak autis tidak menyukai daya tarik fisik, anak autis tidak tersenyum, anak autis tidak menginginkan teman, anak autis dapat berbicara jika mereka mau. Autisme adalah ketidak mampuan emosional (dalam Handoyo, 2003 : 6). Autisme juga bisa diartikan sebagai gangguan perkembangan karena adanya kerusakan pada otak, sehingga mengakibatkan gangguan perkembangan pada komunikasi, *kognitif*, perilaku, kemampuan, sosialisasi, *sensori* dan belajar. Perilaku autisme merupakan perilaku yang ditandai dengan adanya gangguan berbicara, sedikit kata dan suara, membeo seperti berbicara sendiri, menganggap orang lain seperti benda, mengalami *deficit* sensasi, tampak seperti tuli, buta, apabila ia bermain satu permainan ia akan bermain terus, tidak dapat bermain dengan benar sebagai mana mestinya. Misalnya seorang anak autis bermain truk ia akan mengendarai truk tersebut akan tetapi anak malah membalik truknya dan memutar truk tersebut. *Ekspresi* yang diberikan tidak sesuai, misalnya ia menjerit atau tertawa pada saat digelitiki tetapi hanya diam saja, pandangannya sering kosong.

Kebanyakan anak autis menunjukkan adanya perilaku berulang-ulang (*stereotype*) seperti anak tersebut bertepuk-tepuk tangan, menggoyangkan tubuh. Beberapa anak autis juga menunjukkan gangguan pemusatan perhatian juga ditemukan mereka yang mengalami kordinasi motorik yang terganggu seperti motoriknya kekakuan, kelumpuhan dan gerakan yang tidak dapat dikendalikan, gerakan *ritmis* dan gangguan keseimbangan.

Pada kenyataan seperti dalam pengamatan peneliti yang dilakukan di lapangan, motorik siswa autis di SLB Dharma Wanita terutama saat bermain lempar tangkap mengalami beberapa hambatan. Beberapa hal disebabkan karena pembelajaran motorik pada sekolah tersebut belum dilakukan secara optimal melibatkan aktifitas fisik dengan bermain pada diri anak-anak. Selain itu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motorik anak juga masih minim, beberapa alat permainan yang seharusnya ada di luar kelas untuk mendukung aktifitas anak juga masih terbatas dan apa adanya. Rentang umur siswa juga terlihat, anak yang berusia lebih besar dan memiliki postur tubuh lebih besar dapat melakukan melempar dan menangkap, sedangkan anak yang berusia lebih kecil masih terlihat kurang mampu dalam melaksanakan.

Berdasarkan pengamatan saat proses pembelajaran motorik kasar beberapa siswa autis kurang mampu dalam melakukan praktik bermain dengan melempar menangkap bola. Meskipun ada beberapa anak sudah bisa melakukan gerakan lempar dan tangkap, anak masih terlihat sangat kaku pada saat melakukan dan masih membutuhkan bantuan dari guru. Kurang lebih 10% dari jumlah anak memang sudah dapat melakukan praktik melempar dan menangkap namun terlihat bahwa anak masih terlihat canggung dan kaku seperti anak belum bisa menjaga keseimbangan pada dirinya setelah melakukan gerakan. Anak juga masih melakukan gerakan dengan arahan-arahan yang diberikan oleh guru. Selain itu anak terlihat masih ragu-ragu dalam melakukan melempar maupun menangkap bola dan kurang memiliki kepercayaan diri terhadap kemampuan mereka sendiri sehingga motivasi dari guru sangat berpengaruh pada diri anak.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan tersebut ditemukan bahwa kemampuan anak dalam lempar tangkap bola masih rendah, selain hal tersebut motivasi dari diri anak sendiri juga sangat kurang. Proses pembelajaran motorik kasar biasanya selalu dilakukan diluar kelas, biasanya setelah anak jenuh anak malah bermain sendiri berlari-larian tidak teratur atau berbicara dengan teman sehingga membuat situasi pembelajaran tidak kondusif lagi.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan pada tanggal 17 Januari 2016, diperoleh bahwa guru olahraga menggabungkan anak autis dengan anak tunagrahita sehingga anak pasif dalam berolahraga di karenakan anak tunagrahita lebih banyak jumlahnya dibandingkan anak autis. Anak

tunagrahita lebih aktif melakukan pembelajaran olahraga di lapangan dibandingkan anak autis dikarenakan kurangnya respon guru dalam berinovasi. Ketika mengikuti pembelajaran, gerakannya lamban dan kurang merespon stimulus yang diberikan guru kepada anak autis. Dalam hal ini anak mampu melakukan ketika anak dibantu orang tua dalam kegiatan pembelajaran olahraga. Sehingga anak akan pasif jika tidak mendapat bantuan dari orang tua.

Dari pelaksanaan wawancara pada guru olahraga tanggal 18 januari 2016 beberapa aspek anak seringkali membuat anak kurang dapat melakukan kegiatan sehari-hari seperti bermain dengan teman sebaya, melakukan kegiatan di sekolah dan anak lebih suka melakukan kegiatan dengan orang-orang yang dekat dengan anak. Keadaan ini diperburuk dengan kondisi orang tua yang berkecukupan sehingga orang tua memberikan semua yang di butuhkan. Orang tua juga sering membantu anak dalam melakukan kegiatan belajar di sekolah sehingga anak menjadi pasif dalam pembelajaran karena sering mendapat bantuan dari orangtua. Dalam kasus ini anak akan malas bergerak ataupun kurang ada motifasi untuk bergerak dan berolahraga seperti melempar dan berlari.

Dari pelaksanaan wawancara pada orang tua tanggal 18 januari 2016, dapat disimpulkan bahwa orang tua terlalu memanjakan terhadap anak terutama pada kebutuhan sehari-hari seperti makan terkadang masih di ambikan, masih di pakaikan baju dan masih banyak lagi kegiatan sehari-hari yang mendapat bantuan dari orang tua. Orang tua menuruti semua yang di minta oleh anak seperti membelikan mainan yang anak minta jika tidak diberi anak akan menangis meronta-ronta. Keadaan ini juga di perparah dengan adanya sahdo di rumah sehingga kebutuhan sehari-hari anak akan di bantu oleh shadow. Di rumah anak hanya bermain dengan *shadow* (pendamping) dan anggota keluarga. Jadi anak sangat di manja ketika di sekolah maupun di rumah. Anak akan malas untuk melakukan aktifitas sehari-hari di sekolah maupun di rumah. Seringnya anak mendapat bantuan berdampak negatif dan anak menjadi malas untuk melakukan kegiatan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pra eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah “one group pre-test post-test design”, yaitu sebuah eksperimen yang dilakukan pada suatu kelompok tanpa adanya kelompok control atau kelompok pembanding.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui metode tes dan dokumentasi. Analisis data adalah cara yang digunakan dalam proses penyederhanaan data kedalam data yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan dengan menggunakan “Uji tanda” (Sign Test)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 10 kali pertemuan, 1 kali pertemuan untuk pre tes, 8 kali pertemuan untuk memberi perlakuan dengan menggunakan permainan lempar tangkap bola dan 1 kali pertemuan untuk pos tes. Sampel penelitian adalah siswa autis kelas I - IV dengan hambatan dalam keterampilan motorik kasar di SDLB Dharma Wanita Sidoarjo. Dapat diperoleh data sebagai berikut

Tabel 4.1 Nilai hasil pre tes kemampuan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola besar siswa autis kelas IV di SDLB Dharma Wanita Sidoarjo (O₁)

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai				Jumlah Skor
		Memegang Bola	Melempar satu tangan	Melempar dua tangan	Menangkap Bola	
1	AG	2	2	1	2	7
2	DN	2	2	1	2	7
3	DO	3	3	2	1	9
4	BG	1	2	1	1	5
5	MD	2	3	2	3	10
6	FT	2	3	2	2	9

Tabel 4.2 Nilai hasil pos tes kemampuan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola besar siswa autis kelas IV di SDLB Dharma Wanita Sidoarjo (O₂)

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai				Jumlah Skor
		Memegang Bola	Melempar satu tangan	Melempar dua tangan	Menangkap Bola	
1	AG	3	3	2	3	11
2	DN	3	4	3	4	14
3	DO	4	3	3	4	13
4	BG	3	2	3	3	13
5	MD	4	3	4	4	15
6	FT	3	4	3	3	13

Rekapitulasi kemampuan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola besar siswa autis kelas IV di SDLB Dharma Wanita Sidoarjo

No.	Nama Siswa	Pre Tes	Pos Tes
1.	AG	7	11
2.	DN	7	14
3.	DO	9	13
4.	BG	5	13
5.	MD	10	15
6.	FT	9	13

$$= 5,5$$

- 2) Mencari p
Probabilitas untuk memperoleh tanda (+) atau (-) = 0,5 karena nilai kritis $Z_{\alpha} = 5 \%$, yaitu 1,96 (untuk pengujian 2 sisi)

3) Mencari q

$$q = 1 - 0,5$$

$$= 1 - 0,5$$

$$= 0,5$$

- 4) Menentukan nilai μ (Mean)

$$\mu = n \cdot p$$

$$= 6 \cdot 0,5$$

$$= 3$$

- 5) Menentukan nilai σ

$$\sigma = \sqrt{n \cdot p \cdot q}$$

$$= \sqrt{6 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$= \sqrt{1,5}$$

$$= 1,2247449$$

$$= 1,22$$

Jumlah tanda plus (x) = 6, mean (μ) = 3, dan standard deviasi (σ) = 1,22. Karena nilai x lebih besar dari mean maka nilai x terletak di sebelah kanan kurva normal yaitu = 5,5. Jika menggunakan rumus sign test (Z_h) maka diperoleh hasil sebagai berikut :

$$Z_h = \frac{x - \mu}{\frac{\sigma}{\sqrt{n}}}$$

$$= \frac{5,5 - 3}{\frac{1,22}{\sqrt{6}}}$$

$$= \frac{2,5}{0,5}$$

$$= 2,0491803$$

$$= 2,05$$

Dari perhitungan rumus uji tanda diperoleh $Z_h = 2,05$ lebih besar dari nilai kritis Z tabel 5 % yaitu 1,96 sehingga hipotesis kerja (H_a) yang menyatakan bahwa penerapan permainan lempar tangkap bola besar berpengaruh secara terhadap motorik kasar siswa autis di SDLB Dharma Wanita Sidoarjo diterima dan H_0 ditolak. Dari analisis data tersebut dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penerapan permainan lempar tangkap bola besar terhadap motorik kasar siswa autis di SDLB Dharma Wanita Sidoarjo.

Perubahan Tanda Pre Tes dan Pos Tes kemampuan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola besar siswa autis kelas IV di SDLB Dharma Wanita Sidoarjo.

No.	Nama Siswa	Pre Tes (O ₁)	Pos Tes (O ₂)	Perubahan (+ / -)
1.	AG	7	11	+
2.	DN	7	14	+
3.	DO	9	13	+
4.	BG	5	13	+
5.	MD	10	15	+
6.	FT	9	13	+
				n = 6

Perhitungan statistik dengan rumus yang digunakan untuk menganalisis adalah statistik non parametrik jenis uji tanda.

Data-data hasil penelitian yang berupa nilai pre test dan post test yang telah di masukkan di dalam tabel kerja perubahan di atas, kemudian Setelah terkumpulnya sejumlah data dalam penelitian, untuk memperoleh kesimpulan data diolah melalui teknik analisis data. Analisis data adalah cara yang digunakan dalam proses penyederhanaan data kedalam data yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan dengan menggunakan sign test :

$$Z_h = \frac{x - \mu}{\frac{\sigma}{\sqrt{n}}}$$

Dengan demikian:

- 1) Menentukan nilai x
Dari hasil analisis diperoleh perubahan tanda (+) sebanyak 6, maka besar x adalah :
- $$x = \text{Tanda plus (+)} - 0,5$$
- $$= 6 - 0,5$$

PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar siswa autisme di SDLb Dharma Wanita Sidoarjo setelah diberi perlakuan menggunakan permainan lempar tangkap bola besar. Hal ini tampak adanya perubahan yang lebih baik dari pre tes dan post tes kemampuan motorik kasar siswa autisme. Sehingga hal ini membuktikan bahwa pemilihan metode dan strategi pembelajaran mempengaruhi kemampuan fisik siswa autisme khususnya dalam perkembangan motorik kasar. Dalam penelitian ini, penulis menerapkan permainan lempar tangkap bola besar untuk merangsang siswa autisme untuk bergerak. Dengan menggunakan bola besar, anak lebih tertarik untuk memegang dan memainkan bola, serta dengan menggunakan bola besar siswa menjadi lebih mudah dalam memegang sehingga memudahkan siswa dalam melakukan gerakan melempar dan menangkap bola.

Perkembangan motorik meliputi perkembangan otot kasar dan otot halus. Otot berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul dan menarik. Saat anak mempelajari kemampuan motorik anak membutuhkan bimbingan agar waktu anak mempelajari keterampilan lebih efisien, karena apabila anak belajar sendiri akan lebih lama dan waktu tidak berjalan secara efisien.

Dalam penelitian ini bermain lempar tangkap bola dilakukan sebagai usaha meningkatkan kemampuan motorik anak dengan media menggunakan bola. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien.

Menurut Montolalu (2009:739) lempar tangkap bola merupakan salah satu permainan yang menggunakan bola sebagai media. Permainan lempar tangkap bola ini seringkali diterapkan bagi anak autisme dengan tujuan dapat melatih motorik kasar

Penerapan permainan lempar tangkap bola besar memudahkan siswa dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar khususnya dalam koordinasi saat melempar dan menangkap bola serta dapat melatih konsentrasi siswa. Untuk itu upaya

mengoptimalkan kemampuan motorik kasar siswa autisme sangat diperlukan guna menunjang keterampilan dan koordinasi gerak motorik kasar siswa autisme.

Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, maka disarankan :

1. Dari hasil simpulan di atas, penerapan permainan lempar tangkap bola besar ini dapat digunakan oleh guru sebagai strategi dalam pembelajaran yang berkaitan dengan fisik atau olahraga khususnya dalam pembelajaran motorik kasar.
2. Kepala sekolah memberikan sarana dan prasarana pembelajaran sehingga suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa, serta kepala sekolah menentukan aturan bahwa penerapan permainan lempar tangkap bola besar dalam pembelajaran yang berkaitan dengan fisik dan motorik anak autisme sangat dianjurkan bagi guru dalam proses belajar mengajar.
3. Orang tua juga harus lebih mengoptimalkan penggunaan permainan lempar tangkap bola baik dalam kegiatan sehari-hari di rumah maupun di sekolah untuk membantu melatih motorik kasar anak khususnya anak autisme.
4. Peneliti lainnya agar mengadakan penelitian serupa yang lebih dalam dan lebih luas agar semakin banyak alternatif yang dapat berpijak dari hasil penelitian ini terutama pembelajaran yang berkaitan dengan motorik kasar dengan menggunakan permainan lempar tangkap bola besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Azwandi, Yosfan. 2005. *Mengenal dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti.
- Bachtiar. (2007). *Permainan Besar II Bola Voli dan Bola Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bambang Sujiono, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Delphie, Bandi. 1996. *Mengenal Anak Autistik*. Bandung : Mitra Grafika.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Djumidar. (2005). *Dasar-dasar Atletik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Elizabeth B Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak*. (Terjemahan: Med Meitasari Tjandrasa dan Muchicah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Hadi, Purwaka. 2005. *Modifikasi Perilaku*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti.
- Handoyo, Y. 2006. *Autisma*. Jakarta : Bhuana Ilmu Populer.
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Referens.
- Landreth, G.L., 2001, *Innovations in Play Therapy: Issues, Process, and Special Populations*, Philadelphia, Brouner-Routledge
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001) *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Saleh, Samsubar. 1996. *Statistik Nonparametrik*. Yogyakarta:BPFE.
- Santrock John. W. (2002). *Life-Span Development*. (Terjemahan: Juda Damanik dan Achmad Chusairi). Jakarta: Erlangga.
- Saputra, M., Yudha dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk*
- Schaefer, C.E., Gitlin, K, & Sandgrund., 1991, *Play Diagnosis & Assessment*, Canada: John Wiley & Sons
- Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak TK. Depdiknas: Jakarta.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada media grup.
- Sugiyono. 2004. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sumantri, MS. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Depdiknas: Jakarta.
- Sutadi, Rudy. Dkk. 2003. *Penatalaksanaan Holistik Autisme*. Jakarta: Universitas Indonesia.