

*Permainan Sirkuit Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar
Anak Dengan autisme*

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**PERMAINAN SIRKUIT SEBAGAI
STRATEGI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MOTORIK KASAR ANAK DENGAN AUTISME**

**Diajukan Kepada Universitas Negeri Surabaya
Untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian Program Sarjana
Pendidikan Luar Biasa**



Oleh :

PRIANA KOMARISA

16010044073

Universitas Negeri Surabaya

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

PERMAINAN SIRKUIT SEBAGAI STRATEGI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN AUTISME

Priana Komarisa

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)
prianakomarisa16010044073@mhs.unesa.ac.id

Febrita Ardianingsih

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)
febritaardianingsih@unesa.ac.id

Abstrak

Permainan sebagai salah satu alternatif yang membantu untuk meningkatkan motorik pada anak karena terdapat tugas gerak yang menyenangkan. Salah satunya dengan menerapkan permainan sirkuit digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dengan autisme. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji strategi permainan sirkuit dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dengan autisme. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan mengkaji kumpulan literatur terkait sebagai sumber data. Data selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif dalam memecahkan masalah. Hasil kajian diperoleh bahwa permainan sirkuit merupakan sebuah strategi yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dengan autisme. Siswa menjadi aktif dalam melakukan berbagai aktivitas, lebih tertarik dalam kegiatan belajar mengajar, siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran, dan permainan sirkuit sesuai dengan karakteristik anak dengan autisme karena berbasis visual.

Kata Kunci: Permainan sirkuit, keterampilan motorik kasar, anak dengan autisme

Abstract

Games as an alternative that helps to improve motor skills in children because there are fun tasks for motion. One of them by applying circuit games is used as a strategy to improve the gross motor skills of children with autism. The purpose of this study is to examine the strategy of circuit games in improving the gross motor skills of children with autism. This study uses the literature review method by examining related literature collections as data sources. Data were then analyzed using descriptive analysis in solving problems. The results of the study found that circuit games are a strategy that can improve the gross motor skills of children with autism. Students become active in carrying out various activities, are more interested in teaching and learning activities, students do not feel bored during the learning process, and circuit games are in accordance with the characteristics of children with autism because they are visual based.

Keywords: Circuit games, gross motor skills, children with autism

PENDAHULUAN

Anak yang terlahir didunia pada dasarnya memiliki kesempatan untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, dalam hal tersebut tidak terkecuali dengan anak autis. Menurut Tim Pengembang Kurikulum PK-PLK (2016), autisme merupakan gangguan perkembangan neurobiologis yang sangat kompleks/berat dalam kehidupan yang panjang, yang meliputi gangguan pada aspek perilaku, interaksi sosial, komunikasi dan bahasa, serta gangguan emosi dan persepsi sensoris bahkan pada aspek motoriknya. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Veskariyanti dalam Assjari dan Sopariah, (2011) bahwa “beberapa anak penyandang autis mengalami gangguan perkembangan motorik, otot kurang kuat untuk berjalan, serta keseimbangan tubuhnya kurang baik,

selain itu mereka memiliki gangguan perkembangan dalam motorik anak autis terkadang mengalami gangguan karena sensitivitas indera yang terganggu.

Menurut Oksida (2011), gejala autis ini muncul pada usia sebelum 3 tahun. Gangguan pada masa perkembangan di usia dini termanifestasikan dalam berbagai bentuk yang berbeda-beda dari peserta didik autis satu dengan yang lainnya. Secara fisik anak autis tidak berbeda dengan anak-anak pada umumnya, yang membedakan adalah dari segi perkembangan motorik kasar. Permasalahan motorik yang muncul pada anak autis yaitu gerak-geriknya kasar dan kurang luwes. Kemampuan fisik motorik adalah suatu aspek perkembangan yang berkaitan dengan melakukan suatu aktivitas yang melibatkan saraf dan otot tubuh anak. Kemajuan besar dalam kemampuan motorik kasar dan halus berada pada masa kanak-

kanak awal, (Santrock, 2011:12). Kemampuan motorik halus dapat dilakukan dengan mengajari anak untuk membalikkan halaman buku satu persatu. Anak-anak mengembangkan rasa penguasaan akan sesuatu melalui peningkatan kemampuan motorik kasar seperti berjalan dan berlari.

Kemampuan fisik motorik kasar pada usia 5-6 tahun berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 antara lain: (1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk mengasah kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki kepala dalam menirukan tarian atau senam, (3) Melakukan permainan fisik dengan aturan, (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dan (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Hembing Wijayakusuma (2004), juga menambahkan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan beraktifitas menggunakan otot-otot besar yang termasuk kemampuan motorik gerak dasar. Maka dari itu kemampuan motorik kasar anak perlu dilatih karena kemampuan motorik kasar berpengaruh terhadap tingkat kemampuan motorik halus yang tujuan akhirnya adalah dapat meningkatkan aspek kehidupan anak secara kompleks. Seiring berkembangnya waktu anak akan banyak melakukan gerak, oleh karena itu tingkat perkembangan otot besarnya mulai tumbuh dengan pesat. Demikian juga dengan perkembangan motorik halus dan kasar, perkembangan ini kian meningkat dan menjadi lebih tepat pada saat berumur 5 tahun. Koordinasi tangan, lengan, dan tubuh dapat bergerak di bawah koordinasi yang lebih baik daripada mata (Kholis, 2016). Bagi anak-anak terutama pada anak autisme, kegiatan bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan (Conny, 2008: 20). Bermain merupakan kegiatan spontan anak, tidak ada peraturan yang mengikat saat anak bermain. Bermain juga memberi anak peluang berkembang tanpa melalui aturan ketat. Jika seorang anak terlalu banyak dihadapkan aturan, ada kemungkinan anak tumbuh menjadi individu penuh keraguan, pasif, selalu menunggu perintah, dan tidak memiliki inisiatif (Bonny, 2003:104). Bermain bagi anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas, (Fadlillah dan Khorida, 2012:149). Disamping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak autisme yaitu permainan sirkuit.

Menurut Kasih (2018), permainan sirkuit adalah model pelatihan yang terdiri dari beberapa stasiun yang disusun dalam lingkaran agar

kelompok/individu otot bekerja secara berurutan dari stasiun ke stasiun. Menurut Suharjana (2013:49), bahwa *circuit training* merupakan suatu metode latihan yang terdiri dari pos-pos latihan, yaitu antara 8 sampai 16 pos latihan. Permainan adalah salah satu alternatif yang membantu untuk meningkatkan motorik pada anak karena melalui tugas gerak yang menyenangkan. Permainan sirkuit dipilih karena dalam rangkaian permainan sirkuit banyak mengandung materi latihan yang berkaitan dengan pengembangan motorik kasar yaitu berlari, berjalan, melompat dan melempar bola. Adapun keunggulan dari permainan sirkuit yaitu: (1) Dapat meningkatkan berbagai komponen kondisi fisik secara keseluruhan dalam waktu yang relatif singkat, (2) Dapat melatih kekuatan jantung dan menurunkan tekanan darah sama halnya seperti latihan *aerobic*, dan (3) Ketahanan daya ototnya akan terlatih dan mampu beradaptasi secara meningkat. Berdasarkan uraian diatas, maka didapat rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Literature apa saja yang dapat menunjang penulisan dalam artikel permainan sirkuit untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak autisme?
2. Bagaimana penerapan permainan sirkuit untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak autisme?
3. Faktor apa saja yang mempengaruhi permainan sirkuit dalam perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak autisme?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengkaji strategi permainan sirkuit dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak autisme.

METODE

A. Prosedur Pencarian

Beberapa strategi digunakan untuk menemukan sumber yang relevan terkait permainan sirkuit sebagai strategi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dengan autisme. Adapaun pencarian sumber data atau literatur dilakukan dengan pencarian elektronik menggunakan data base sebagai berikut : Google Scholar, Sci-hub, Research gate, Scientific Electronic Library Online (SciELO). Sumber data memiliki rentang 5 tahun terakhir. Selanjutnya kata kunci yang digunakan sebagai berikut: Permainan Sirkuit, Keterampilan Motorik Kasar, dan Anak dengan Autisme. Pencarian literatur secara online dilakukan dari tanggal 06 April 2020-20 Mei 2020.

B. Prosedur Pemilihan

Literatur yang akan dianalisis memiliki kriteria untuk dipenuhi, sebagai berikut:

Permainan Sirkuit Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Dengan autisme

1. Jurnal diterbitkan 5 tahun terakhir.
2. Minimal jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional yang terindeks scopus.
3. Jurnal membahas tentang permainan sirkuit, keterampilan motorik kasar, serta anak dengan autisme.
4. Subjek penelitian anak dengan spektrum autis (ASD) dan usia kisaran 4-6 tahun.
3. Seminar Nasional PGPAud (E-ISSN 2615-5524| P-ISSN 2615-5532), diakses secara online
4. *Development of Circuit Games to Develop Rugged Motoric Ability and Language*, (E-ISSN 2648-6950), diakses secara online
5. Jurnal Kesehatan Mercusuar (E-ISSN 2564-9751) diakses secara online

Abstrak pada literatur yang diperoleh dari pencarian secara elektronik dan sesuai dengan kata kunci, selanjutnya dibaca untuk menentukan apakah sesuai dan cocok dengan kriteria yang telah ditentukan. Setelah dilakukan pemilihan abstrak, tahap selanjutnya membaca literatur secara lengkap dan dianalisis. Ditemukan 5 Jurnal sesuai kriteria yang memenuhi kriteria di atas untuk menjadi sumber artikel ini adalah sebagai berikut :

1. Didaktikum-Jurnal Penelitian Tindakan Kelas (ISSN 2087-3557), diakses secara online
2. *The Effect of Circus Adventure Circuit Game on Kognitif Development and Gross Motor Development of 5-6 Year Old*. (ISBN 9786025089800) , diakses secara online

C. Prosedur Analisis

Pencatatan dilakukan pada literatur terpilih meliputi informasi tentang penulis, tahun terbit serta lokasi penelitian, karakteristik subjek, objek, pengukuran, desain intervensi, dan temuan. Dilakukan analisis deskriptif untuk mengekstrak informasi dari setiap literature.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Terdapat lima literatur yang terpilih dalam penulisan ini, penjelasan dapat dilihat pada Tabel 1. Rekapitulasi Kajian Jurnal sebagai berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Kajian Jurnal

No.	Nama Penulis	Tahun	Nama Jurnal, Vol., No.	Hasil Temuan
1.	Riyadi, S	2017	Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, Vol. 18 No. 2	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Nglebur Kecamatan Jiken Kabupaten Blora dengan menggunakan seluruh siswa kelas III yang berjumlah 39 siswa terdiri 23 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PJOK materi Sprint melalui metode permainan sirkuit mampu meningkatkan suasana pembelajaran yang meliputi antusiasme dan kegembiraan sebagai modal untuk menciptakan pasrtisipasi yang tinggi bagi siswa selama pembelajaran. Selain dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, metode permainan sirkuit dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan lebih besarnya hasil presentase siklus sesudah pengimplmentasian permainan sirkuit yaitu siklus I skor 23,5 (60%) meningkat menjadi 71,8% , pada siklus II skor 28 (72%) meningkat menjadi 89,7%. Pembelajaran aktif dengan metode permainan sirkuit dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dimana siswa akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran, lebih mampu bekerja dengan teman-teman lain, mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

*Permainan Sirkuit Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar
Anak Dengan autisme*

				Selain itu, siswa akan termotivasi untuk bersaing secara sehat dan siswa juga tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.
2.	L, Nur Indah Prawesti, dkk.	2017	<i>International Conference on Education Innovation (ICEI)</i>	Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, pendekatan kuantitatif, dan <i>Pretest Posttest Equivalent Group Desain</i> . Dilakukan di TKIT Bina Insan Cendekia Kota Pasuruan, diperoleh data bahwa belum pernah melakukan permainan atau kegiatan di luar ruangan kelas. Berdasarkan dari tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan sirkuit pada perkembangan kognitif dan perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Dan hasil yang didapat dari penelitian ini adalah, dengan diberikannya permainan sirkuit pada kemampuan kognitif dan kemampuan motorik kasar anak mengalami yang signifikan dengan nilai rata-rata 0,273 untuk pengembangan kognitif dan 0,922 untuk pengembangan motorik kasar.
3.	Juniyarti, Y dan Ramadan, G.	2017	Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UNTIRTA	Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model spiral kemmis dan tanggart. Penelitian tindakan kelas dengan subjek siswa kelompok B di PAUD Al-Furqon Desa Salareuma Kecamatan Cipicung Kabupaten Kuningan, yang dilakukan dalam 3 siklus dan terdiri 6 pos untuk dilewati, tiap posnya memiliki aturan main tersendiri. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa permainan sirkuit dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik pada anak. Hal ini didasarkan pada hasil test sebelum diberi perlakuan dan hasil tes setelah perlakuan, dimana pada siklus I mencapai (45%), siklus II (70%), dan siklus III (82%), dengan hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan fisik motorik pada anak. Peningkatan ini sesuai dengan tingkat kemampuan anak masing-masing.
4.	Purwatiningsih, S.	2019	<i>International Journal for Educational and Vocational Studies</i> Vol. 1 No 3	Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Dick & Carey. Penelitian ini berbeda dengan penelitian lainnya, dapat dilihat dari aktivitas permainan sirkuit yang diterapkan yaitu permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan bercerita anak-anak grup A di RA Al-Qodir Wage Sidoarjo, dengan subyek 30 anak. Perkembangan permainan ini tidak hanya digunakan untuk berkembang aspek perkembangan anak seperti skala motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan agama dan nilai-nilai moral, tetapi permainan yang memperkenalkan anak-anak dengan Budaya Indonesia, salah satunya adalah pakaian tradisional dan alat musik tradisional. Mengenal Budaya Indonesia akan membuat anak-anak menambah wawasan dan cinta bangsa sendiri yaitu Bangsa Indonesia. Berdasarkan tes formatif untuk para ahli dan anak-anak memperoleh data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif adalah saran dari para ahli dan kuantitatif data dalam bentuk persentase lembar observasi

				anak. Dari persentase penilaian formatif tes ahli dan juga anak-anak, permainan sirkuit layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan motorik dan bahasa anak-anak dalam kelompok A di RA Al-Qodir Wage Sidoarjo. Hal ini juga dibuktikan melalui uji hipotesis digunakan, tabel output "statistik uji" menunjukkan Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 < 0,05, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, artinya ada perbedaan skor antara sebelum dan sesudah diberi permainan sirkuit.
5.	Immaniyah, A.	2019	Jurnal Kesehatan Mercusuar, Vol. 2 No.2	Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pra-eksperimen, pendekatan kuantitatif, dan <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> . Subyek yang diteliti secara keseluruhan mempunyai karakteristik yang sama yaitu kesulitan dalam melakukan aktivitas gerak berjumlah 5 anak autisme hipoaktif dengan menggunakan metode pembelajaran yang sama. Selama melakukan penelitian, peneliti mengalami kendala dikarenakan anak cenderung diam dan pasif. Sehingga anak melakukan kegiatan treatment bermain bola (<i>passing dan shooting</i>) memerlukan bimbingan lebih dan perlakuan berulang-ulang agar dapat menunjukkan peningkatan yang jauh lebih baik lagi. Dan hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu kemampuan aktivitas gerak anak autisme hipoaktif dalam bermain bola (<i>passing and shooting</i>) mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 49,3. Dibandingkan sebelum diberikan perlakuan menggunakan bermain bola lebih rendah dengan nilai rata-rata 35,98.

B. PEMBAHASAN

Penerapan Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak dengan Autisme

1. Permainan sirkuit untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dengan autisme

Keterampilan Motorik merupakan perkembangan untuk mematangkan pengendalian gerak tubuh yang berhubungan dengan kemampuan gerak anak. Salah satu kemampuan anak pada usia dini yang berkembang pesat adalah motorik kasar sehingga proses tumbuh kembang kemampuan motorik akan berpengaruh pada seluruh kemampuan gerak anak (Nugraheni, 2019:125). Dikarenakan adanya gangguan perkembangan neurobiologis yang kompleks sehingga menyebabkan kondisi perkembangan mental yang tertinggal dan berdampak pada kemampuan motorik anak

autis terutama pada motorik kasar. Hal ini ditunjukkan dengan kurang kemampuan

dalam aktivitas motorik yang memerlukan kecepatan gerakan serta melakukan reaksi gerak yang memerlukan koordinasi motorik dan keterampilan gerak yang lebih kompleks (dalam Assjari dan Sopariah, 2011). Karena hambatan dalam perkembangan keterampilan motorik kasarnya, anak dengan autisme mengalami kesulitan untuk melakukan berbagai aktivitas dengan bebas sehingga diperlukan juga adanya penanganan strategi khusus untuk membantu anak dalam mengoptimalkan dan menguasainya.

Menurut Autism Association of Western Australia (AAWA, 2013), menyebutkan bahwa anak autisme mengalami gangguan dalam perkembangan saraf motorik yang meliputi gangguan perkembangan koordinasi, gerakan stereotip (berulang-ulang), gangguan perkembangan koordinasi

ditandai dengan hambatan dalam motoriknya sehingga menyebabkan anak autis sulit untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Selain itu *Individuals with Disabilities Education Act* (IDEA) (dalam Rahardja dan Sujarwanto, 2010:101) juga menambahkan anak autis mengalami kesulitan dalam melakukan komunikasi verbal maupun non verbal dan memberikan respon penolakan terhadap lingkungan atau perubahan rutinitas dalam sehari-hari.

Untuk memudahkan anak autis dalam meminimalisir hambatan motorik kasarnya, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengimplementasikan permainan sirkuit dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak dengan autisme. Permainan sirkuit merupakan model permainan yang terdiri dari beberapa stasiun/pos dan setiap stasiun memiliki tugas gerak yang berbeda-beda. Berdasarkan analisis kajian teori diperoleh hasil bahwa penerapan permainan sirkuit dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dengan autisme yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil nilai sebelum dan sesudah implementasi permainan sirkuit Senada dengan hasil penelitian yang relevan dengan artikel ini. Hal tersebut dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Maghfirotn Niswah dengan judul *Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak Autis* menghasilkan peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor. Berdasarkan dari tujuan penelitian ini menyatakan bahwa Untuk mengetahui pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor anak autis di SDN 7 Sidokumpul Gresik. Metode yang digunakan "*One Group Pretest – Posttest Design*" yang artinya memberikan tes sebelum pemberian perlakuan (O1) dan sesudah pemberian perlakuan (O2), sehingga terdapat perbandingan antara O1 dan O2 untuk mengetahui efektifitas perlakuan X. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan permainan halang rintang terbukti meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor pada anak autis di SDN 7 Sidokumpul Gresik yang ditunjukkan dengan membandingkan nilai sebelum diberi

perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberi perlakuan (*post-test*) lebih tinggi dari pada nilai kondisi awal.

Selain itu juga tampak pada penelitian yang dilakukan oleh Ari Asofia dengan judul *Pembelajaran Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Warna* membuktikan bahwa permainan sirkuit yang menggunakan berbagai macam warna beragam berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan tujuan dari penelitian ari sofia menyatakan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu permainan yaitu sirkuit warna pada pembelajaran motorik kasar anak sehingga diperoleh kemampuan yang maksimal dengan kegiatan yang aman, mudah, dan menyenangkan. Adapun metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Desain penelitian menggunakan *mixed method design sequence*. Hasil dari penelitian yaitu permainan sirkuit warna dapat membangkitkan minat belajar sehingga anak antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kegiatan permainan sirkuit dalam melatih dan meningkatkan keterampilan motorik kasar dapat dilakukan dengan langkah-langkah : (1) Menata peralatan yang digunakan sebagai permainan sirkuit, (2) Siswa diinstruksikan untuk berdiri di garis *start*, (3) Menjelaskan dan mencontohkan cara bermain sirkuit, (4) Memasuki stasiun/pos pertama siswa berjalan pada rintangan dengan gambar jejak kaki sepanjang 2 meter, (5) Stasiun/pos kedua siswa dilanjutkan melompati melewati lubang lingkaran ban yang berdiameter 17 inchi, dengan kedua kaki dilakukan secara bersamaan, (6) Stasiun/pos ketiga siswa berlari lurus dengan membawa bola, (7) Setelah di stasiun/pos terakhir yaitu keempat siswa memasukkan bola ke dalam keranjang, (8) Menuju garis *finish*.

Dengan diterapkannya permainan sirkuit, siswa menjadi lebih tertarik dalam melakukan aktivitas terutama pada kegiatan belajar mengajar, kemampuan motorik kasar siswa mengalami peningkatan dan juga menjadikan siswa lebih aktif. Meningkatnya keterampilan motorik kasar anak dengan gangguan spektrum autis menggunakan permainan sirkuit memerlukan beberapa cara

atau strategi sebagai penyesuaian yang dapat dilakukan agar siswa lebih tertarik yaitu dengan : (1) memberikan *reward* saat siswa melakukannya dengan baik dan benar, (2) menyediakan media dengan permainan warna yang dapat menarik perhatian siswa. Dengan menggunakan penyesuaian yang tepat, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dan siswa juga akan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Permainan sirkuit memiliki aturan main yang harus diikuti dan dijalankan. Aturan main tersebut dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari masing-masing siswa. Meskipun telah banyak digunakan dalam menunjang pembelajaran dan cukup berhasil dalam meningkatkan kemampuan akademik maupun non akademik, Permainan sirkuit tidak menunjukkan hasil hanya dengan satu atau dua kali implementasi. Siswa membutuhkan pembiasaan terlebih dahulu dengan pengajar, strategi dan atau metode pembelajaran, serta media pendukung yang digunakan dalam mengimplementasikan permainan sirkuit hingga pada akhirnya siswa dapat mengerti dan memahami materi dengan baik. Hal ini disebabkan karena karakteristik siswa dengan gangguan spektrum autisme yang menolak adanya perubahan lingkungan dan rutinitas baru dalam kesehariannya, tidak terkecuali dalam kegiatan bermain. Serta keterbatasannya dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

2. Faktor yang Mempengaruhi Penerapan Permainan Sirkuit dalam Perkembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak dengan Autisme

Permainan sirkuit telah digunakan dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dengan autisme. Dalam beberapa penelitian menyebutkan bahwa permainan sirkuit merupakan salah satu upaya yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran tidak terkecuali anak berkebutuhan khusus dengan gangguan spektrum autisme. Dalam implementasinya, ada beberapa faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya permainan sirkuit yang digunakan dalam pembelajaran, antara lain :

- a. Kondisi fisik dan psikis dari siswa maupun guru atau pengajar.
Kesehatan tubuh, semangat belajar, dan suasana hati siswa dapat berpengaruh saat permainan sirkuit diimplementasikan dalam pembelajaran mengingat salah satu karakteristik gangguan spektrum autisme yang cenderung *moody* dalam melakukan sesuatu. Disamping itu, karena permainan sirkuit ini membutuhkan koordinasi seluruh anggota tubuh dari mata untuk melihat dan meneliti bentuk dari masing-masing benda, telinga untuk menyimak dan mendengarkan instruksi, tangan untuk melempar bola ke arah yang sudah diinstruksikan dan juga kaki untuk melompat dari garis *start-finish*, kondisi fisik yang prima juga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi penerapan permainan sirkuit dalam pembelajaran.
- b. Sarana dan prasarana yang mendukung.
Implementasi permainan sirkuit bisa dilakukan jika sarana halaman sekolah luas, akan berbeda hasilnya dengan implementasi pada saat dilakukan di halaman yang sempit/kecil.
- c. Media yang digunakan dalam mengimplementasikan permainan sirkuit.
Dengan menggunakan media yang aman dan tentunya menarik perhatian anak serta menonjolkan visualisasi dari media tersebut mengingat karakteristik belajar siswa dengan gangguan spektrum autisme salah satunya pemrosesan berbasis visual.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai permainan sirkuit sebagai strategi peningkatan keterampilan motorik kasar anak dengan gangguan autisme, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan permainan sirkuit dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dengan autisme. Siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan kegiatan, lebih luwes melakukan berbagai aktivitas, siswa juga tidak merasa bosan selama proses pembelajaran, dan permainan sirkuit sesuai dengan karakteristik anak dengan gangguan spektrum autisme karena berbasis visual.

2. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan permainan sirkuit dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak autisme yaitu (a) kondisi fisik dan psikis dari siswa maupun guru, (b) sarana dan prasarana yang mendukung, dan (c) media yang digunakan dalam mengimplementasikan permainan sirkuit.

Saran

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dipaparkan, adapun saran yang diberikan antara lain :

1. Bagi Guru
Guru dapat menerapkan strategi permainan sirkuit dalam pembelajaran diluar kelas.
2. Bagi Kepala Sekolah
Dapat melengkapi sarana dan prasarana yang memadai agar tercapai keberhasilan dalam pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - Dapat mengetahui pelaksanaan permainan sirkuit untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak autis.
 - Mampu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan permainan sirkuit dalam pembelajaran pada anak autis.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorder Fifth Edition (DSM-5)*. American Psychiatric Publishing.
- Conny R.Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 1992. *Quantum Learning*. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa
- Fadlillah dan Khorida. 2012. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Immaniyah, Anggawati. 2019. "Pengaruh Bermain Bola Terhadap Kemampuan Aktivitas Gerak Anak Autis Hipoaktif". Vol. 2 (2): Hal 1-6 Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikankhusus/article/view/8524/8633>
- Juniyarti, Yenti, dan Ramadan, Gilang. 2017. "Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Sirkuit Bola". Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Diakses dari <http://semnaspapa.untirta.ac.id/index.php/semnas2017/article/view/30>
- Kasih, Indra. 2018. *Development of Learning Model Smash Volleyball Based Circuit*. Diakses dari https://www.ijsr.net/get_abstract.php?paper_id=30041804, pada tanggal 2 November 2019.
- L, Nur Indah Prawesti, dkk. 2017 "The Effect of Circus Adventure Circuit Game on Kognitif Development and Gross Motor Development of 5-6 Year Old". Vol 1 (1). Diakses dari <http://proceeding.icei.conference.unesa.ac.id/index.php/articel/article/view/93>
- Niswah, Maghfirotn dan Ardianingsih, Febrita. 2012. "Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak Autis". Universitas Negeri Surabaya. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikankhusus/article/view/14941>
- Paramita, Made, dan Sutapa, Panggung. 2019. "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun". Vol. 3 (1) : Hal. 1-16. Diakses dari <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/1336/817>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. UGM (Online). Diakses dari <http://luk.tsipil.ugm.ac.id>, pada tanggal 2 Desember 2019.
- Purwatiningsih, S, dkk. 2019. *Development of Circuit Games to Develop Rugged Motoric Ability and Language*. Dimuat dalam *International Journal for Educational and Vocational Studies*. Vol. 1 (3). Diakses dari <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/ijevs/article/view/2115>
- Rahardja, dan Sujarwanto. 2010. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa (Orthopedagogik)*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Reefani, Nurkholis. 2016. *Panduan Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Penerbit Kyta.
- Riyadi, Slamet. 2017. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Sprint Melalui Permainan Sirkuit". Vol. 18 (2): Hal 1-6. Diakses dari <http://irpp.com/index.php/didaktikum/article/view/776>
- Santrock, J.W. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. Terjemahan Verawaty Pakpahan & Wahyu Anugraheni. Jakarta: Salemba Humanika.
- Saukah, Ali, dan Waseso, M.G. 2000. *Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah* (dalam Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah). Malang: UM Press.
- Sofia, Ari. 2016. "Pembelajaran Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Warna". Universitas Lampung. Diakses dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/jpp/article/view/12231/8749>

*Permainan Sirkuit Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar
Anak Dengan autisme*

- Sujimat, D. Agus. 2000. *Penulisan karya ilmiah*. Makalah disampaikan pada pelatihan penelitian bagi guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo tanggal 19 Oktober 2000 (Tidak diterbitkan). MKKS SLTP Negeri Kabupaten Sidoarjo. .
- Tim Pengembang Kurikulum PK-PLK. 2016. *Program Kebutuhan Khusus Autis*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Wahab, Abdul dan Lestari, Lies Amin. 1999. *Menulis Karya Ilmiah*. Surabaya: Airlangga University Press
- Wijayakusuma, Hembing, (2004). *Psikoterapi Anak Autisma: Teknik Bermain Kreatif Non Verbal Terapi Khusus Untuk Autisma*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Winardi, Gunawan. 2002. *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung. Ak