

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Selama sepuluh tahun terakhir, terjadi peningkatan kasus autisme global. Menurut data UNESCO, pada tahun 2011 terdapat 35 juta orang atau rata-rata 6 dari setiap 1.000 orang menderita autisme. Menurut Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit Amerika (Suryati Rahmawati, 2016). Terjadi peningkatan tajam dengan jumlah total 1:4. 444.88 anak, sedangkan di Indonesia pada tahun 2015 terdapat 656 anak autis (Iskandar & Indaryani, 2020). Menurut data Organisasi Kesehatan Dunia/WHO (2019), diperkirakan 1 dari 160 anak di seluruh dunia menderita gangguan spektrum autisme (GSA) (Nurhidayah et al., 2022).

Menurut laporan *Centers for Disease Control* (2016), sekitar 1 dari 54 anak di Amerika Serikat didiagnosis menderita gangguan spektrum autisme (CDC, 2020). Badan Pusat Statistik juga mencatat terdapat 270.2 juta anak, sedangkan jumlah anak autis meningkat sekitar 3,2 juta. Angka anak autis di seluruh dunia terus meningkat (BPS, 2020). Pusat Data Statistik Sekolah Luar Biasa mengumpulkan total data siswa autis di Indonesia pada tahun 2019 yaitu sebanyak 144.102 siswa (Kemendikbud, 2020). Menurut Badan Pusat Statistik, jumlah penderita autisme pada tahun 2010 diperkirakan mencapai 2,4 juta orang (Pinendita, Wulandari, & Jenny, 2017). Berdasarkan data WHO, angka kejadian autisme di Indonesia meningkat signifikan, dari 1 per 1.000 penduduk menjadi 8 per 1.000 penduduk dan melampaui rata-rata global yaitu 6 per 1.000 penduduk. Data Indonesia tahun 2015 memperkirakan terdapat lebih dari 12.800 anak autis dan 134.000 penderita autis (Judarwanto, 2015).

Autis ialah suatu gangguan perkembangan motorik serta terkategori kan di kelainan *spectrum autis* ataupun *Autistic Spectrum Disorder (ASD)*, yang dialami semenjak kehidupan individu dimulai. Autis ialah kelainan dalam perkembangannya yang terkhususnya dialami saat usia kanak-kanak, hal ini menjadikan individu tidak bisa berinteraksi sosial serta seakan-akan hidup di dunia yang dibuatnya sendiri (Prasetyono, 2008). Kelainan ini seringkali terdiagnosis di usia 18-30 bulan. Saat itulah, orangtua ataupun dokter mulai sadar semenjak adanya

berbicara terlambat yang diikuti gangguan perilaku serta berinteraksi (Soetjiningsih, 2013).

Gangguan autisme muncul dibawah umur 3 tahun serta 3-4 kali lebih banyak untuk anak laki-laki, yang bercirikan fungsi abnormal di 3 aspek yakni berinteraksi, berkomunikasi, serta terbatasnya perilaku dan berulang, yang membuat kesulitan mengungkapkan rasa ataupun apa yang diinginkannya dan menyebabkan terganggunya hubungan dengan individu lain. (Erika, 2015).

Dua faktor yang menyebabkan autisme, yakni; (1) Faktor psikososial, dikarenakan pola asuhnya serta teori gangguan neuro-biologist yang memaparkan gangguan neuroanatomi ataupun gangguan biokimiawi otak; (2) Faktor genetik diyakini menjadi penyebab autisme ialah: faktor genetiknya, gangguan pertumbuhan di janinnya, gangguan pencernaannya, keracunan logam berat, gangguan auto-imunnya, untuk anak yang mempunyai permasalahan *pre-natal* (Erika, 2015).

Perkembangan pada anak mencakup semua aspek antara lain berkembangnya bahasa, sosial, emosional, hingga berkembangnya fisik motorik pada anak. Untuk hal kemampuan motorik terdapat 2 aspek yang mencakup motorik halus serta motorik kasar, kemampuan motorik halus beraktivitas memakai otot halus misalnya menulis, meremas, menggenggam dll. Sementara itu motorik kasar beraktivitas memakai bagian tubuh contohnya berjalan, melompat, berlari, melempar. Stimulus yang diperlihatkan di pancaindra anak mendapat respon dengan motorik maka individu lain bisa paham maksudnya dengan bahasa tubuh anak. (Abdurrahman, 2012).

Kegiatan motorik pada anak normal memiliki perbedaan dengan motorik anak autis, dimana perkembangan motorik anak autis lebih lambat dibandingkan dengan anak normal lainnya. Untuk anak autis berusia 4-5 tahun menjadi lebih agresif, seringkali marah hingga mengamuk, seringkali melakukan pengulangan sejumlah gerakan (Ambarwati, 2015). Untuk anak normal yang berusia 4-5 tahun motorik kasarnya ialah bisa meniru gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, bergelayutan, bisa meloncat, berlari sesuai arahan, bisa melempar sesuatu seperti arahan, menendang sesuai arahan, serta menangkap sesuatu dengan tepat (Hasanah, 2016).

Anak autis yang berumur 6-8 tahun keadaannya mulai lebih baik serta perkembangan motoriknya mulai normal seperti anak normal. Motorik kasar untuk anak normal berusia 6-8 tahun yakni anak mengkoordinasi agar melatih kelentukannya, keseimbangannya, dan kelincahannya, mengkoordinasi tangan, kaki, kepala untuk meniru gerak tarian ataupun senam, berdiri dengan 1 kaki namun tidak jatuh, berlari lurus namun tidak jatuh, serta menerapkan kombinasi gerak jalan, lari dan melompat. Motorik halus untuk anak normal berusia 6-8 tahun ialah anak bisa menggambar seperti imajinasinya, memakai peralatan tulis secara benar, menempel gambar dengan tepat, bisa makan minum serta berpakaian secara mandiri, dan anak bisa menulis angka (Uswatun, 2016). Perkembangan motorik didasari sikap serta pola asuh yang diberi oleh orang tua untuk anaknya. Pola asuh yang diberikan orang tua berbentuk stimulasi gerakan bermain supaya anak aktif bergerak seperti berkembangnya usia serta fisik (Hakim, 2016).

Ciri-ciri anak autis memiliki kesulitan dalam bergerak dan interaksi sosial serta tidak dapat bermain dengan teman sebaya dan berpartisipasi dalam aktivitas fisik maka penelitian ini mencoba sesuatu yang baru untuk meningkatkan motorik mereka (Mardhianah dkk, 2018)

Permainan *jumping circle* ialah permainan yang mempunyai gerakan dalam melatih keterampilan motorik kasar dan halus. Gerakan motorik yang penting di *jumping circle* ialah jalan, lari, serta melompat. Selain itu *Jumping circle* merupakan permainan yang dapat di definisikan dengan lompat lingkaran dari bahasa Inggris. Dimana lompat lingkaran berjenjang ini merupakan media latihan kecil yang ada dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Indri Pratiwi dkk, 2022). Untuk media ini sejumlah siswa diberikan arahan agar melompat serta melayang di udara dengan tidak merasakan takut, sekaligus menyenangkan dikarenakan dibuat melalui pendekatan permainan. Media latihan kecil inilah bisa memberi peningkatan terampilnya lompat Jauh dikarenakan mengasah eksplosif *power* tungkai (kekuatan daya ledak) yang dijadikan dasar untuk keahlian lompat Jauh. *Explosive power* ialah campuran diantara kekuatan serta kecepatan komponen keadaan fisik individu untuk keahliannya memakai otot dalam mendapat beban saat bekerja (Gunawan dkk, 2014).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa disekolah tersebut memiliki anak yang berkebutuhan khusus. Ada beberapa anak yang dikategorikan autis ada masalah yaitu rendahnya motorik pada anak autis, Di sekolah itulah siswa dengan mempunyai keterbatasan rata-rata tiap pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merasa kesulitan dalam bergerak dikarenakan keterbatasannya. Sehingga, melihat permasalahan ini yang dialami oleh siswa berkebutuhan khusus membuat peneliti hendak meningkatkan kemampuan motorik siswa melalui permainan *jumping circle* supaya siswa bisa mendapat pembelajaran terbaru berbentuk aktivitas gerak di mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Mengacu dengan pemaparan diatas, peneliti bermaksud meneliti peningkatan motorik kasar untuk siswa yang mempunyai kebutuhan khusus (autis).

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa ada 28 orang siswa autis dari 4 sekolah inklusi sekecamatan tarogong kidul kab.garut terdapat 60% ada masalah yaitu rendahnya motorik pada anak autis. Di sekolah itulah, siswa mempunyai keterbatasan rata-ratanya tiap pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) kesulitan bergerak dikarenakan keterbatasannya. Meninjau permasalahan itulah yang minimnya kegiatan gerak bagi siswa yang mengalami autis ataupun mempunyai kebutuhan khusus, peneliti bertujuan guna memberi peningkatan kemampuan motorik siswa dengan diadakannya permainan *jumping circle* memakai metode *control group*, agar bisa mengamati perbedaan siswa mendapat pembelajaran biasa serta pembelajaran baru berbentuk aktivitas gerak di mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Riset serupa, terkait keterampilan motorik kasar pada anak autis pernah dilakukan di Sekolah Inklusif berjumlah 90 siswa, Oleh (Indri Pratiwi dkk, 2022) Sementara sampel yang terpilih peneliti termasuk siswa di kelas 1-4 dikarenakan hendak mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *jumping circle* pada peningkatan motorik anak autisme di sekolah inklusif. Teknik analisis data yang dipakai yakni pengujian deskriptif serta pengujian *paired t-test*. Untuk hasil riset disini memperlihatkan bahwasannya skor rata-rata pre-testnya senilai 47,5 serta posttest senilai 63,75. Sesuai hasil analisis data penelitiannya, dikarenakan skor t-hitungnya senilai 4,981 serta skor t-tabelnya senilai 1,976 berarti tingkat

signifikansinya senilai  $4,981 > 1,976$ . Melalui riset ini disimpulkanlah terdapat latihan memakai jumping circle untuk memberi peningkatan kemampuan motorik anak autisme di sekolah inklusif. Kelebihan dari peneliti terdahulu yaitu hasil data diinterpretasikan dengan analisis statistik, kekurangan dari penelitian terdahulu yaitu kurang pada pertemuan karena tidak efektif atau tidak signifikan kalau dilakukan hanya 4 kali pertemuan.

Sesuai pemaparan diatas, peneliti hendak meneliti yang tujuannya memberi peningkatan motorik kasar bagi siswa yang mempunyai kebutuhan khusus (autis). Maka dari itu penulis akan membawa judul peningkatan motorik siswa autis melalui permainan *jumping circle*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dipaparkan dalam riset disini ialah:

1. Bagaimana peningkatan motorik siswa autis melalui lompat jauh biasa pada kelas kontrol?
2. Bagaimana peningkatan motorik siswa autis untuk kelas eksperimen?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh peningkatan melalui permainan *jumping circle* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalahnya, berarti tujuan masalah untuk riset disini ialah agar diketahuinya peningkatan motorik siswa autis melalui permainan *jumping circle*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Harapannya hasil riset disini bisa memberikan pemanfaatan dan sumber informasi untuk dunia pendidikan, terkhusus kepada guru penjas. Agar dapat meningkatkan keterampilan motorik anak didiknya.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil dari riset ini harapannya bisa memberi wawasan dan pemanfaatan untuk semua pihak terkait, diantaranya:

- a) Sekolah Dasar: Hasil penelitian ini memberi sumbangan ilmu dan wawasan dalam rangka meningkatkan aktivitas proses pembelajaran pendidikan jasmani guna menumbuhkan potensi siswa.

- b) Guru: Dengan adanya penelitian ini, menjadikan referensi bagi guru untuk melakukan tes keterampilan motorik pada anak didiknya. Sehingga dapat melakukan monitoring terhadap keterampilan motorik skill anak.
- c) Siswa: Dengan adanya penelitian ini, siswa mengetahui keterampilan motorik skill yang dimilikinya. Sehingga dapat memberikan pengobatan atau terapi pada anak autis akan pentingnya keterampilan motorik.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Penulis menguraikan dari sistematika penulisan skripsi yang telah diberlakukan oleh Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN-40/HK/2021 mengenai “Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021”. Didalamnya terdiri dari:

Struktur organisasi skripsi berisikan detail perihal serangkaian penulisan mulai bab serta sub bab untuk skripsi ini, diawali bab I hingga bab V.

1. Bagian awal dari skripsi memuat: Judul skripsi, lembar pengesahan, kata pengantar abstrak, Daftar Isi.
2. Bagian isi skripsi, mencakup:

**Bab I Pendahuluan** yang merupakan pendahuluan dan uraian dari skripsi:

- a. Latar Belakang
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan Penelitian
- d. Manfaat penelitian
- e. Struktur organisasi skripsi

**Bab II Kajian Pustaka** yang merupakan pemaparan kajian Pustaka serta hipotesis penelitian:

- a. Pembahasan teori
- b. Hipotesis Penelitian

**Bab III Metode Penelitian:**

- a. Desain penelitian
- b. Partisipan penelitian
- c. Populasi dan sampel
- d. Instrumen penelitian
- e. Pengumpulan data

Putri Ashani Aprilianti, 2024

*PENINGKATAN MOTORIK SISWA AUTIS MELALUI PERMAINAN JUMPING CIRCLE*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

f. Analisis data

**Bab IV yang berisi temuan dan pembahasan**

a. Temuan penelitian

b. Deskripsi data

c. Pembahasan hasil dan temuan penelitian

**Bab V yang berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi**

a. Kesimpulan

b. Implikasi

c. Rekomendasi hasil penelitian