

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Autisme

2.1.1 Pengertian Autis

Asal kata autis diperoleh dari Bahasa Yunani “*autos*” yang artinya sendiri, dimana diperlihatkan pada individu yang hidup didalam dunianya sendiri. Autisme dialami oleh anak yang mendapat gejala sebelum menginjak usia 3 tahun. Autisme ialah gangguan kronis yang dihadapi di masa kanak-kanak yang dialami seumur hidupnya. Individu penyandang autis seringkali bermasalah untuk hal berkomunikasi, sosialisasi, serta *behavior*. Perkembangan anak autis terhambat dan nampak sebelum menginjak usia 3 tahun yang membuat anak tersebut terhambat untuk berkomunikasi serta berinteraksi.

Autisme ialah kelainan perkembangan dengan signifikan memberikan pengaruh untuk komunikasi verbal, non verbal sekaligus interaksi sosial, yang memberi pengaruh pada kesuksesannya ketika belajar. IDEA menyatakan sifat lainnya yang mengikuti autis yakni melaksanakan aktivitas terlalu sering serta gerakan *stereotype*, menolak pada lingkungan yang berubah serta memberi tanggapan yang tidak sewajarnya untuk pengalaman sensori (dalam Kurniawati & Madechan, 2013). Autis bisa didefinisikan menjadi gangguan dalam berkembangnya komunikasi, kognitif, perilaku, 2 kemampuan sosialisasi, sensoris, serta belajar). Sejumlah anak autis memperlihatkan sikap antisosial, gangguan perilaku serta hambatan motorik kasar (seringkali berlari dengan tidak adanya tujuan) Handoyo (dalam Estri, Amsyaruddin & Sopandi, 2013).

Autisme ialah gangguan perkembangan pervasif (*Pervasive Development Disorder*) gangguan perkembangan meliputi pola komunikasinya, motoriknya, emosinya, interaksi sosialnya serta minatnya (Siswantoyo & Oktavia, 2018). Perkembangan motorik untuk anak autis lebih rendah dibanding anak secara umumnya (Matson dkk, 2011). Kegiatan fisik bagi anak autis sangatlah diperlukan dengan adanya aktivitas yang memuat komponen kebugaran jasmani. Minimnya kegiatan fisik untuk anak autis bisa menyebabkan rendahnya tingkat kebugaran, berlebihnya kondisi berat badan, serta dialaminya obesitas (McCoy & Morgan, 2020).

Autisme yakni semacam gangguan pada perkembangan perfasif anak kompleks serta berat secara umum sebelum anak menginjak usia 3 tahun (Astarini, 2020). Perilaku autisme terkategori dalam 2 macam, yakni perilaku berlebih dimana gejalanya ialah sikap hiperaktif, tantrum hingga perilaku defisit (berkekurangan) contohnya terganggu saat berbicara maupun minimnya perilaku sosial pada lingkungan sekitarnya (Azis dkk, 2021). Anak autis tidaklah bisa melakukan komunikasi seperti anak seusianya secara wajarnya, tidak bisa mengungkapkan ekspresi apa yang dirasakannya ataupun diinginkannya maka perilaku serta relasi anak dengan lingkungannya ikut mempunyai gangguan (Dewi dkk, 2019).

Autisme berpacu dalam masalah kemampuan kognitifnya, emosinya, perilaku sosialnya yang didapat individu (Fardani & Sayatman, 2020). Individu autisme diharuskan untuk diberikan peluang sekaligus tempat guna ditangani dengan khusus secara terbatas supaya memperoleh pendidikan seperti pendidikan secara umumnya (Howell dkk, 2021). Sesuai sejumlah kenyataan yang diberikan, ada kekurangan untuk mengadakan pembelajaran bagi pendidikan luar biasa. Maka, dibutuhkanlah pengoptimalan agar melaksanakan pembelajaran guna memberi peningkatan kemampuan kegiatan gerak siswa (Mardianah dkk, 2018). Aktivitas gerakan perkembangan mencakup gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulasi. Gerakan lokomotor mengacu pada tindakan memindahkan tubuh untuk berpindah ke lokasi yang berbeda. Contoh gerakan lokomotor termasuk berlarian, berjalan, melompat ke depannya ataupun belakangnya, serta berbagai bentuk lainnya (Sari dkk, 2019).

Perolehan keterampilan gerakan lokomotor individu bergantung pada tingkat kematangan dan kualitas kemampuan gerakan individu (Kurniawan, 2018). Namun melalui latihan serta pengalaman sangatlah penting agar tercapainya tingkat kematangan gerak lokomotor individu. Lalu dalam gerakan non-lokomotor ialah bergerak dengan tidak disertai gerakan berpindah dari posisi awalnya (Woro & Handayani, 2020). Dalam konteks aktivitas fisik, gerakan manipulatif mengacu pada kapasitas individu untuk menggunakan anggota tubuh mereka secara efektif dalam menggunakan barang atau alat untuk meningkatkan pelaksanaan berbagai keterampilan gerakan. Contoh dari bakat tersebut mencakup tindakan seperti

menyerang, menggiring bola, menendang, melempar, dan menangkap (Chen dkk, 2021).

2.1.2 Klasifikasi Autisme

Pengelompokkan autisme sesuai gejalanya yang terkategori berikut ini: (1) Autis Ringan biasanya menunjukkan beberapa tingkat kontak mata, meskipun dengan durasi yang terbatas. Anak autisme menunjukkan respons yang terbatas ketika mendengar nama mereka, menampilkan ekspresi wajah, dan mampu berkomunikasi secara singkat (Atmaja, 2018). Tindakan yang sering terlihat adalah membenturkan kepala sendiri, menggigit kuku, dan gerakan kuku yang khas. Perlu diketahui bahwa perilaku tersebut dapat ditangani secara efektif, karena biasanya terjadi pada perilaku yang dilakukan sekali saja; (2) Autis Sedang. Individu terus memperlihatkan kontak mata yang terbatas, namun gagal untuk mengenali atau menjawab ketika dipanggil namanya. Perilaku agresif, melukai diri sendiri, ketidakpedulian, dan gangguan motorik stereotip dapat menimbulkan beberapa tantangan, tetapi masih dalam ranah yang dapat dikendalikan; (3) Autis Berat. Individu ini memperlihatkan serangkaian perilaku yang sangat sulit untuk diatur. Perilaku terlihat pada anak autis yang secara konsisten menunjukkan kecenderungan memukul kepala. Anak tersebut menghentikan aktivitasnya ketika mengalami kelelahan, dan kemudian beralih ke kondisi tidur (Mujiyanti, 2011).

Gejala-gejala autis diidentifikasi dalam tiga gangguan dikenal dengan the triad of impairments yang meliputi gangguan sosial, komunikasi (verbal dan nonverbal), serta kekakuan berfikir dan kesulitan dalam berimajinasi. The National Autistic Society (dalam Arief, 2010).

Tabel 2.1
Karakter Anak Autis

No	Karakteristik anak autis	
1	Komunikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan bahasanya lambat atau sama sekali tidak ada. 2. Anak terlihat seperti tuli, sulit berbicara, atau pernah bicara tapi kemudian tidak ada. 3. Kadang kata-kata yang digunakan tidak sesuai artinya. 4. Berbicara tanpa arti yang diulang berkali-kali dengan bahasa yang tidak dapat dimengerti orang lain. 5. Berbicarapun kadang tidak dipakai untuk alat berkomunikasi. 6. Senang meniru atau membeo (echolalia). kalau senang anak akan meniru, dan akan hafal kata-kata atau nyanyian tanpa mengerti artinya. 7. Tidak semua dari anak ini tidak dapat berbicara (nonverbal) atau sedikit berbicara (kurang verbal) sampai usia dewasa. Senang menarik-narik tangan orang lain untuk melakukan apa yang anak inginkan, misalnya bila ingin meminta sesuatu.
2	Interaksi Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyandang anak autis lebih suka menyendiri. 2. kadang anak autis tidak ada atau sedikit menghindari untuk bertatapan. 3. Tidak tertarik untuk bermain bersama teman-temannya. 4. Bila diajak bermain, anak tidak mau dan menjauh.
3	Gangguan Sensoris	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat sensitif terhadap sentuhan, seperti tidak suka dipeluk. 2. Bila mendengar suara keras langsung menutup telinga. 3. Senang mencium, menjilat mainan atau benda-benda lainnya. 4. Tidak sensitif terhadap rasa sakit dan rasa takut.
4	Pola Bermain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak bermain seperti anak-anak pada umumnya. 2. Tidak suka bermain dengan anak sebayanya. 3. Tidak kreatif, tidak imajinatif 4. Tidak bermain sesuai fungsi mainan, misalnya sepeda dibalik lalu rodanya diputar-putar. 5. Senang akan benda yang berputar seperti kipas angin, roda sepeda. 6. Dapat sangat lekat dengan benda-benda tertentu yang dipegang terus dan dibawa kemana-mana.
5	Perilaku	<ol style="list-style-type: none"> 1. .Dapat berperilaku berlebihan (hiperaktif) atau kekurangan (deficit). 2. Memperlihatkan perilaku stimulasi diri seperti bergoyang-goyang, mengepakan tangan, berputar-putar dan melakukan gerakan yang berulang-ulang. 3. Tidak suka pada perubahan.

Putri Ashani Aprilianti, 2024

PENINGKATAN MOTORIK SISWA AUTIS MELALUI PERMAINAN JUMPING CIRCLE

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

		4. Dapat pula duduk bengong dengan tatapan kosong.
6	Emosi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sering marah-marah tanpa alasan yang jelas, tertawa-tawa, menangis tanpa alasan. 2. Tempertantrum (mengamuk tak terkendali) jika dilarang tidak diberikan keinginannya. 3. Kadang suka menyerang dan merusak. 4. Kadang-kadang anak berperilaku yang menyakiti dirinya sendiri. 5. Tidak mempunyai empati dan tidak mengerti perasaan orang lain.

2.1.3 Faktor penyebab Autis

Penyebab autis pada anak belum diketahui secara pasti. Berbagai penelitian menyebutkan faktor genetik misalnya kembar identik lebih memungkinkan anak mengalami autis dibandingkan kembar tidak identik (Greenspan & Serena, 2010). Penyebab autisme adalah banyak faktor atau multifaktor yang diajukan oleh beberapa ahli autis.

Pendapat ahli tentang faktor penyebab autis secara umum dalam Mudjito, dkk (2014). Dua faktor penyebab autisme, yaitu: Faktor psikososial, karena pola asuh orang dan teori gangguan neuro-biologist yang menyebutkan gangguan neuroanatomi atau gangguan biokimiawi otak. Beberapa faktor yang sampai sekarang dianggap penyebab autisme adalah: faktor genetik, gangguan pertumbuhan selotak pada janin, gangguan pencernaan, keracunan logam berat, gangguan auto – imun, pada anak - anak yang mengalami masalah pre – natal seperti : Prematur, postmatur, pendarahan antenatal pada trisemester pertama - kedua, anak yang dilahirkan oleh ibu yang berusia lebih dari 35 tahun, dan anak - anak dengan riwayat persalinan yang tidak spontan (Erika, 2015).

Tabel 2.2
Faktor penyebab autis

No	Faktor penyebab	
1	Faktor genetik	Kehadiran autisme pada keturunan atau kerabat seseorang menunjukkan peningkatan kemungkinan perkembangan autisme pada generasi berikutnya. Autisme genetik ditandai dengan konfigurasi genetik yang tidak

Putri Ashani Aprilianti, 2024

PENINGKATAN MOTORIK SISWA AUTIS MELALUI PERMAINAN JUMPING CIRCLE

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

		lazim di dalam cabang genetik, yang menyebabkan penyimpangan pada komponen genetik yang mendasarinya. Akibatnya, kondisi ini bermanifestasi sebagai ketidakteraturan dalam pertumbuhan sel dan fungsi saraf
2	Faktor prenatal, natal, dan postnatal	Misalnya pendarahan di kehamilan awal, pemakaian sejumlah obat, tangisan bayi di kelahiran awal yang mengalami keterlambatan, terganggunya pernapasan serta anemia. Kegagalan pertumbuhan otak yang diakibatkan minimnya nutrisi yang dibutuhkan untuk bertumbuhnya otak, ataupun tidak terserap baik bagi tubuh. Hal inilah yang bisa diakibatkan terdapatnya jamur dalam tubuh maka nutrisi yang terserap tidaklah maksimal ataupun dikarenakan faktor ekonomi
3	Faktor neuro anatomi	Yakni gangguan di sejumlah sel otak saat ada di kandungan yang umumnya diakibatkan adanya hambatan oksigenasi perdarahan ataupun infeksi, yang mampu menimbulkan adanya autisme. Kondisi bayi saat berada di kandungan sangatlah penting maka wajib terjaga dengan baik
4	Faktor kelainan struktur dan biokimiawi otak serta darah	Termasuk kelainan ataupun abnormalitas yang ada di cerebellum untuk sejumlah sel Purkinje memuat kandungan serotonin yang kadarnya

		tinggi. Tidak menutup kemungkinan pula dikarenakan tingginya kandungan dopamine serta opioids di darahnya. Hal inilah yang mampu terpicu dikarenakan keturunan ataupun zat kimia yang dikonsumsi
5	Teori psikososial	Penyebab autisme yang diyakini penyebab hubungan yang dingin ataupun tidak dekat pada orang tua ibu dan anak. Tidak menutup kemungkinan bahwasannya seorang anak dapat menjadi autisme sebagai akibat dari pengasuhan oleh pengasuh yang menunjukkan kekakuan emosional, obsesif, dan kurangnya kehangatan
6	Teori faktor keracunan logam berat	Autisme dicirikan sebagai gangguan perkembangan saraf yang diamati pada anak-anak yang tinggal di dekat tambang mineral, termasuk batu bara, emas, dan berbagai jenis lainnya. Konsumsi racun oleh wanita hamil telah diidentifikasi sebagai faktor risiko potensial untuk pengembangan gangguan spektrum autisme pada keturunan mereka. Selain itu, konsumsi ikan dengan kadar logam berat yang tinggi juga telah diimplikasikan sebagai faktor yang berkontribusi dalam hal ini. Menurut penelitian yang ada, telah terbukti bahwa anak-anak yang didiagnosis dengan autisme

		menunjukkan peningkatan konsentrasi timbal dan merkuri dalam sistem mereka
7	Teori autoimun tubuh	Yang memaparkan bahwasannya autoimun untuk anak bisa menimbulkan kerugian untuk perkembangan bagi tubuhnya sendiri dikarenakan sejumlah yang bermanfaat berakhir hancur di tubuhnya sendiri. Imun ialah kekebalan tubuh pada virus/bakteri yang membawa penyakitnya, sementara itu autoimun ialah kekebalan yang dikembangkan melalui tubuh sendiri yang membuat kebal pada sejumlah zat penting untuk tubuh serta menghancurkannya.

Sumber: Atmaja, (2018)

2.2 Motorik

2.2.1 Pengertian Motorik Secara Umum

Anak pada masa-masa sekolah dasar ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik motorik, kognitif, dan psikosial anak. Pada masa ini anak berada pada proses perkembangan yang pendek, namun penting dalam kehidupannya. Sehingga pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong agar berkembang secara optimal, tanpa terkecuali pada perkembangan gerak kinestetiknya. Perubahan yang terjadi pada diri anak tersebut meliputi aspek motorik, kognitif, emosi, dan sosial. Adanya sifat anak untuk aktif dalam bergerak dapat dijadikan dasar bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perencanaan kegiatan aktivitas jasmani yang baik sangat membantu anak untuk mengoptimalkan kemampuan gerakannya terutama kemampuan gerak kasar dan gerak lokomotor (Aryamanesh & Sayyah, 2014).

Kemampuan motorik terbagi dua, yaitu kemampuan motorik kasar yang mengaitkan otot kasar serta kemampuan motorik halus yang mengaitkan otot

Putri Ashani Aprilianti, 2024

PENINGKATAN MOTORIK SISWA AUTIS MELALUI PERMAINAN JUMPING CIRCLE

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

halus, aktivitas yang dilakukan anak yang melibatkan otot kasar dan otot halus terlihat sangat mudah, namun perlu adanya bimbingan dan latihan agar anak bisa melakukannya dengan baik dan benar (Apriyanto & Jupita, 2021).

Keterampilan motorik menjadi dua bagian, yaitu: 1) keterampilan motorik kasar; 2) keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik kasar (gross motor skill), meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh, seperti berjalan dan melompat. Sedangkan, Keterampilan motorik halus (fine motor skill), meliputi otot-otot kecil yang ada diseluruh tubuh, seperti menyentuh dan memegang. (Desmita, 2013 hlm 97-99)

Berkaitan dengan kemampuan motorik menurut Waharsono (dalam Edy Waspada 2014, hlm 33) mengemukakan bahwa sejalan dengan meningkatnya ukuran tubuh dan meningkatnya kemampuan fisik, maka meningkat pulalah kemampuan gerakannya. Adapun perkembangan kemampuan fisik pada anak kecil menurut (Mursid 2015, hlm 126-127)

Perkembangan fisik motorik memiliki peranan penting dengan aspek perkembangan yang lain, perkembangan motorik dapat dijadikan sebagai tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang anak. Hal ini disebabkan perkembangan fisik motorik dapat diamati dengan mudah melalui panca indera, seperti perubahan ukuran pada tubuh anak. Menurut (Papalia, D.E. 2014, hlm 125)

2.3 Motorik Kasar

Motorik kasar ialah beragam keterampilan yang mencakup kegiatan otot yang besar misalnya gerakan lengan serta berjalan. Diartikan kasar dikarenakan otot yang diikutkan, ukurannya relatif besar seperti otot paha hingga otot betis. Otot-otot inilah berintegrasi guna menghasilkan gerak contohnya berjalan, berlari, dan loncat. Motorik kasar berpacu pada kemampuan anak ketika melakukan kegiatan memakai sejumlah ototnya yang besar, contohnya lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif (Asrori, 2020).

Menurut (Fikriyati, 2013) kemampuan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau

sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Motorik kasar yang berkembang secara baik memberi banyak manfaat yakni memberi kemampuan kepada anak untuk dapat menguasai gerakan yang tergolong dalam gerakan yang sulit dilakukan oleh orang. Selain itu, memberi kemampuan fisik yang lebih mumpuni seperti tidak mudah lelah dalam melakukan aktifitas (Frith & Loprinzi, 2019). baik dalam aktifitas fisik dalam bertanding maupun latihan pada olahragawan. Penguasaan gerak motorik kasar bagi anak terlebih anak usia dini sangat mutlak untuk dilakukan karena akan menjadi pondasi dalam pencapaian prestasi dimasa mendatang. Beberapa studi yang telah melakukan penelusuran mengenai kemampuan motorik misalnya Saripudin (2019) yang menganalisis tentang pertumbuhan dan perkembangan anak yang dilihat dari sisi gerak motorik kasar anak hasil studi menemukan bahwa perubahan motorik dapat terjadi pada perubahan ukuran tubuh, proporsi pada tubuh berubahnya ciri fisik lama maupun baru sebagai indikator kematangan suatu organ dalam tubuh.

Sedangkan berdasarkan (Nurjan, 2016) perkembangan motorik kasar berpacu dengan berkembangnya kemampuan anak agar dikelolanya gerakan otot yang masif dan potensinya. Otot-otot bibir, lidah, mata, dan fitur wajah lainnya pertama kali dikuasai oleh bayi, kemudian otot-otot leher serta bahu. Bayi menjadi aktif belajar berbaring tengkurap, merangkak kemudian duduk dengan tidak dibantu seiring usianya yang bertambah. Posisi duduk ini memperlihatkan kekuatan otot kepalanya, lehernya, serta punggungnya.

Sementara itu berdasarkan Khadijah & Amelia (2020) perkembangan motorik kasar mengacu pada gerakan tubuh yang terkoordinasi yang melibatkan penggunaan kelompok otot utama dan anggota tubuh. Proses perkembangan ini diatur oleh kematangan anak dan mencakup berbagai kemampuan seperti berlari, menendang, duduk, menaiki tangga, melompat, dan berjalan.

2.3.1 Fungsi Perkembangan Motorik Kasar

Anak usia dini ialah sekumpulan anak yang tengah tumbuh serta berkembang secara cepat dari segi fisiknya, kognitif, sosial- emosionalnya, dan bahasanya. Kemampuan motorik kasar sangatlah bermanfaat bagi berkembangnya fisik anak. Sedangkan fungsi pengembangan motorik kasar bagi anak menurut (Nursyaidah,

Putri Ashani Aprilianti, 2024

PENINGKATAN MOTORIK SISWA AUTIS MELALUI PERMAINAN JUMPING CIRCLE

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

2016) ialah: (1) Melatih kelenturan dan koordinasi; (2) Memacu bertumbuh dan berkembangnya fisik/motorik; (3) Membentuk, membangun, serta menguatkan tubuh anak; (4) Melatih terampil/ketangkasan gerak serta cara anak dalam berpikir; (5) Meningkatkan emosional anak agar berkembang; (6) Meningkatkan sosial anak supaya berkembang; (7) Memupuk rasa saling menyenangkan serta paham manfaat kesehatan pribadi.

Sesuai pemaparan tersebut, disimpulkanlah bahwasannya tujuan pokok pengembangan motorik kasar ialah guna mengembangkan fleksibilitas dan koordinasi, menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan fisik dan motorik, membentuk, membangun, dan membentengi fisik anak, meningkatkan kemampuan gerak dan kemampuan kognitif anak, meningkatkan perkembangan emosi, memajukan perkembangan sosial, memupuk rasa saling menyenangkan, dan memupuk manfaat kesehatan pribadi.

2.4 Motorik Halus

2.4.1 Pengertian Motorik Halus

Motorik halus yaitu perkembangan gerak yang melibatkan pada tubuh yang berhubungan dengan aktivitas fisik yang melibatkan otot-otot kecil dan saraf. Motorik halus juga memerlukan koordinasi cermat dan tepat dengan penuh kesabaran dan konsentrasi. Semakin baik perkembangan motorik maka anak semakin cepat berkreasi, Seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan lurus maupun *zig-zag*. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.

Menurut Jojoh & Cicih (2016) “Motorik halus ialah gerakan yang mengikutsertakan sejumlah bagian tubuh serta dilakukan otot-otot kecil sekaligus membutuhkan koordinasi yang cermat”. Gerakan motorik halus jikalau gerakan cukup mengikutsertakan sejumlah bagian tubuh serta dilakukan otot-otot kecilnya, misalkan keterampilan memakai jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan secara tepat. Sehingga gerakan ini tidak begitu memakai tenaga, tetapi gerakan ini memerlukan koordinasi mata serta tangan secara cermat. Motorik halus mempunyai ikatan yang signifikan terhadap kinerja fungsional untuk mobilitas dan fungsi social, Muarifah, A., dan Nurkhasanah, N. (2019).

Menurut Masganti (2017), istilah motorik (motor) merujuk pada factor biologis dan mekanis yang memengaruhi gerak (Movement). Istilah (Movement) merujuk pada perubahan actual yang terjadi pada bagian tubuh yang dapat diamati. Dengan demikian, motorik merupakan kemampuan yang bersifat lahiriah yang dimiliki seseorang untuk mengubah beragam posisi tubuh.³⁹ Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang menurut Samsudin adalah suatu dasar biologi atau mekanik yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (Movement) adalah refleksi dari suatu tindakan yang didasarkan oleh proses motorik. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Motorik halus adalah Gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan melakukan gerakan pada otot-otot kecil, seperti menggerakkan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

2.5 Keterampilan Motorik Anak Autis

Perkembangan motorik merupakan faktor yang sangat penting dalam menjalankan aktifitas fisik sehari-hari. Perkembangan motorik berkaitan dengan otot-otot yang membutuhkan koordinasi mata, tangan dan kaki. Menurut Hasnita (2015). Penelitian yang telah dilakukan oleh Wiyono (2014) mengenai pengaruh permainan terhadap kemampuan motorik kasar anak autis menemukan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan permainan engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak autis di sekolah mutiara hati siderejo.

Sedangkan menurut Raharjo (2014) menyatakan bahwa terdapat perbedaan perkembangan motorik halus anak autis sebelum dan setelah terapi bermain menggunting di sekolah luar biasa negeri semarang yang mana berdasarkan hasil uji Wilcoxon, positif rank menunjukkan bahwa terdapat 24 anak yang mengalami peningkatan dari motorik halus kurang baik dan setelah dilakukan terapi bermain, respon motorik halusnya menjadi baik.

Menurut Assjari dan Sopariah (dalam Komarisa & Ardianingsih, 2020). 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.

Di dunia ini banyak anak yang mengalami hambatan dalam motorik halus, salah satunya adalah anak autis. Autis kesulitan pada saat kegiatan yang terkait dengan kemampuan motorik diantaranya adalah motorik halus dan motorik kasar Putri (2021). Sedangkan menurut Najmah (2022) mengatakan bahwa autis mengalami gangguan pada perkembangan motorik, otot yang lemah, serta kurang baik dalam keseimbangan tubuh, koordinasi mata dengan tangan dan koordinasi mata dengan kaki. Gangguan pada autis sangat kompleks dalam kognitif, autis memiliki tingkat kognitif yang berbeda-beda, yaitu memiliki tingkat kecerdasan yang rendah, sedang dan tinggi, begitu juga emosi anak autis yang memiliki emosi yang naik turun dan susah untuk distabilkan, segi psikomotik anak autis juga sulit untuk melakukan kegiatan yang berupa motorik baik motorik halus ataupun motorik kasar.

2.5.1 Faktor-faktor yang Memengaruhi Perkembangan Motorik

Berdasar Hurlock yang dikutip Rinja (2016), faktor yang memberikan pengaruh perkembangan motorik ialah sifat dasar genetik yang merupakan bentuk tubuh serta kecerdasan, maka memperlihatkan berkembangnya motorik menjadi lebih cepat dibanding anak normal ataupun dibawah normalnya. Perkembangan anak turut mendapat pengaruh melalui stimulasi serta psikologisnya. Rangsangan/stimulasi terkhusus di keluarga, contohnya menyediakan alat mainan, sosialisasi anak, keikutsertaan ibu serta anggota keluarga lain akan memberikan pengaruh untuk anak agar tercapainya perkembangan secara optimal.

2.6 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adaptif ialah pendidikan yang penting bagi anak dengan mempunyai karakteristik khusus (Maesaroh, Abduljabar, & Pitriani, 2020). Pendidikan jasmani adaptif adalah pendekatan pendidikan yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan unik anak-anak dengan kebutuhan khusus, terutama dalam bidang keterampilan motorik. Tujuan utamanya adalah untuk memahami secara komprehensif dan secara efektif mengatasi tantangan yang dihadapi dalam domain gerakan fisik. Ranah psikomotorik anak-anak dengan atribut luar biasa meliputi kemampuan fundamental dalam gerakan motorik kasar, motorik halus, manipulatif, lokomotor, dan non-lokomotor (Wiyono, 2014).

Putri Ashani Aprilianti, 2024

PENINGKATAN MOTORIK SISWA AUTIS MELALUI PERMAINAN JUMPING CIRCLE

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

Terdapat beberapa definisi pendidikan jasmani menurut para ahli diantaranya menurut Mahendra (2015, hlm. 11) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas fisik, mental serta emosional. Akan tetapi menurut (Arifin, 2017) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas fisik akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum. Adapun penjelasan lain menurut Nurdiyan (2018, hlm. 246) yaitu Pendidikan Jasmani merupakan “Sebuah program dari bagian pendidikan umum yang memberi kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh menggunakan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan”. Pendidikan jasmani di lembaga pendidikan harus ditekankan pada olahraga kekuatan dan latihan jasmani agar meningkatkan derajat sehat dinamis dan kemampuan motorik serta koordinasi yang lebih baik.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan usaha secara sadar yang mampu melakukan perubahan baik individu, fisik, mental serta emosional melalui aktivitas, bermain dan olahraga untuk meningkatkan derajat sehat dinamis dan motorik serta koordinasi yang lebih baik. Dapat disimpulkan juga bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan melalui aktivitas fisik atau aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang menghasilkan tujuan pembelajaran yang dicapai.

Pendidikan jasmani ini berbeda dengan pendidikan yang lainnya, karena pendidikan jasmani pembelajaran yang mencakup beberapa aspek, mulai dari aspek psikomotor, afektif serta kognitif. Pada implementasi pendidikan jasmani yang dilaksanakan pasti memiliki beberapa tujuan. Beberapa tujuan pendidikan jasmani.

Tujuan pendidikan jasmani menurut (Lengkana dan Sofa, 2017, hlm.9) ialah “Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri, meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis”. Selain itu juga tujuan pendidikan jasmani menurut (Agus Mahendra, 2015, hlm. 21) menyebutkan bahwa pendidikan jasmani memberikan kesempatan untuk siswa untuk “Mengembangkan keterampilan pengetahuan, kepercayaan diri, memperoleh derajat kebugaran jasmani, mengembangkan nilai pribadi, berpartisipasi dan menikmati kesenangan melalui

aktivitas jasmani dan olahraga yang berkaitan dengan aktivitas pendidikan jasmani, perkembangan estetika dan perkembangan sosial”.

Dari penjelasan di atas bahwa tujuan pendidikan jasmani ialah untuk mengembangkan perkembangan, pertumbuhan, emosional, sosial, keterampilan, kemampuan dan tanggung jawab siswa melalui gerak fisik yang didalamnya memiliki unsur kesenangan melalui olahraga permainan.

Pembelajaran pendidikan jasmani khususnya di sekolah dasar yaitu suatu tahapan proses peserta didik mencapai perubahan, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Jika terdapat perubahan ke hal yang lebih baik dan sesuai dengan kategori kurikulum yang ada artinya pembelajaran pendidikan jasmani dapat dikatakan tercapai sesuai dengan tujuannya. Kontribusi pendidikan jasmani hanya akan bermakna ketika pengalaman-pengalaman dalam pendidikan jasmani berhubungan dengan proses kehidupan seseorang secara utuh.

2.7 Sejarah Jumping Circle

Dalam olahraga atletik terdapat nomor-nomor yang perlu diberikan kepada para siswa khususnya ditingkat sekolah dasar. Pihak sekolah memiliki tanggung jawab untuk dapat memfasilitasi siswa dalam mempelajari setiap nomor pada atletik, seperti: (1) Nomor lari; (2) Nomor lompat yang meliputi lompat jauh, lompat tinggi, lompat galah dan lompat jangkit; (3) Nomor lempar yang meliputi lempar lembing, tolak peluru, lempar cakram dan lontar martil (Aditya, Helmi, & Usman, 2019). Ini membuktikan bahwa lompat jauh merupakan salah satu nomor dalam cabang olahraga atletik yang harus diberikan pada pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Puspitasari, 2016). Lompat jauh adalah suatu bentuk rangkaian gerakan yang dilakukan untuk mencapai jarak sejauhjauhnya yang merupakan hasil dari kecepatan horizontal yang dibuat sewaktu awalan, dengan daya vertical yang dihasilkan oleh daya ledak (Sobarna & Hambali, 2020).

Lompat jauh merupakan salah satu nomor lompat dari cabang olahraga atletik yang banyak diperlombakan di kancah nasional maupun kancang Internasional. Menurut Aip Syarifuddin (2016) lompat jauh adalah suatu bentuk gerakan melompat dengan cara mengangkat kaki ke atas ke depan sebagai upaya membawa titik berat badan melayang di udara dan dilakukan dengan secepat

mungkin dan dengan cara mengawali lompatan dengan tolakan pada satu kaki untuk mencapai jarak lompatan yang sejauh-jauhnya.

Salah satu pembelajaran keterampilan gerak yang bisa diterapkan dalam upaya meningkatkan teknik lompat jauh gaya jongkok adalah dengan pembelajaran kids atletik. Pembelajaran ini didesain untuk siswa sekolah dasar, dibuat lebih mudah karena diaplikasikan dalam bentuk permainan dan pertandingan dalam nomor beregu sehingga siswa tidak akan merasa bosan dalam melakukannya (Fahrozi, 2016).

Kemampuan menjaga keseimbangan pada atlet lompat jauh pada saat mendarat sangat diperlukan dan berperan besara dalam menentukan jarak lompatan akhir, karena dengan keseimbangan yang kurang seorang atlet lompat jauh bisa terjerembab kebelakang akibat kurangnya keseimbangan saat mendarat yang berakibat hasil lompatan menjadi lebih dekat. Kemampuan menjaga keseimbangan bergantung pada stabilitas inti, control otot panggul, tungkai bawah, dan system vestibular dan visual. Keseimbangan dapat dibagi menjadi dua yaitu keseimbangan statis dan dinamis, namun dalam aktivitas lompat jauh terutama pada fase mendarat maka keseimbangan dinamis yang sangat berperan (Kisner, dkk 2018).

2.7.1 Teknik Dasar dalam Lompat Jauh

Dalam lompat jauh atlet harus mengetahui dan menerapkan tehnik dasar ini sebagai upaya mendapatkan lompatan sejauh-jauhnya. Adapun tehnik dasar yang perlu dikuasai adalah:

2.7.1.1 Awalan

Awalan adalah langkah awal seorang atlet guna memperoleh kecepatan yang maksimal dengan cara berlari sebelum melakukan tolakan di papan tolakan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang atlet sebelum melakukan lompatan diantaranya adalah: (a) Jarak awalan bagi seorang atlet profesional putra adalah 40-50 m, dan putri 30-40 m. sedangkan untuk pelajar, jarak awalan disesuaikan dengan kemampuan siswa itu sendiri; (b) Sebelum melangkah kaki (start) terkuat diletakkan di belakang; (c) Mengawali langkah dengan lari perlahan kemudian dipacu secepat mungkin dan mempertahankan kecepatannya hingga sampai di papan tolakan; (d). Jangan sekali-kali mengurangi kecepatan lari, dan

jangan merubah langkah; (e) Pandangan tetap kedepan dan fokus pada papan lompatan.



Gambar 2.6
Teknik lompat jauh

2.7.1.2 Teknik Menumpu (*Take off*) atau Teknik Tolakan

Teknik menumpu merupakan gerakan yang penting dan pokok dalam lompat jauh, semakin baik tolakannya semakin baik pula hasil lompatannya. Dalam teknik ini, untuk melakukan tolakan di papan penumpu, atlet harus menggunakan kaki terkuat dengan mengubah kecepatan horizontal menjadi kecepatan vertikal. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang atlet sebelum melakukan tolakan diantaranya adalah: (a) Pada saat melakukan tumpuan, posisi badan tidak boleh terlalu condong; (b) Kaki yang menjadi tumpuan harus kuat, cepat dan aktif; (c) Mempertahankan keseimbangan badan; (d) Mengayunkan lengan dapat membantu untuk menambah ketinggian serta menjaga keseimbangan tubuh; (e) Tolakan dalam lompat jauh harus dilakukan dengan kaki yang kuat; (f) Sesaat sebelum melakukan tumpuan, usahakan badan condong ke belakang. g. Fokus pada papan tumpuan sebagai tempat bertumpu sebelum melakukan lompatan.

2.7.1.3 Teknik Melayang (*Flight*) di Udara

Gerakan melayang dalam lompat jauh dilakukan setelah melakukan tumpuan serta meninggalkan papan tumpuan. Saat melakukan gerakan melayang, keseimbangan badan harus tetap terjaga. Ayunan kedua tangan bisa membantu atlet dalam menjaga keseimbangan tubuh. Agar hasil lompatan maksimal, ada 2 cara dalam melakukan melayang di udara, yaitu: (a) Melayang dengan sikap jongkok

setinggi-tingginya disusul dengan kaki tumpuan, dan saat mengudara kedua kaki diletakkan di depan; (b) Melayang dengan sikap melayang dalam sikap ini, kaki ayun dibiarkan tergantung lurus pada waktu menumpu. Tubuh diusahakan tegak, disusul oleh kaki tumpu dengan lutut ditekuk sambil pinggul didorong ke depan. Lalu, merentangkan kedua lengan ke atas guna menjaga keseimbangan.

2.7.1.4 Teknik Dasar Mendarat di Papan Lompatan (*Landing*)

Mendarat adalah sikap jatuh dengan posisi kedua kaki menyentuh tanah secara bersama-sama dengan lutut dibengkokkan dan sambil menjaga keseimbangan agar badan tidak jatuh ke belakang. Sebaik-baik lompatan adalah lompatan yang paling jauh, dan dalam hal ini kunci sukses yang paling menentukan keberhasilan seorang atlet adalah pendaratan. Jika pendaratannya benar maka hasil lompatan yang jauh akan membuahkan hasil. Sedangkan jika lompatan jauh namun cara mendarat salah maka nilai hanya menjadi angan-angan saja.

Dalam mendarat ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah: (a) Dalam teknik ini, atlet harus berupaya mendarat dengan sebaik mungkin; (b) Menjaga keseimbangan badan agar tidak jatuh ke belakang; (c) Pendaratan pada bak lompat diawali oleh kedua tumit kaki dan disusul oleh tangan serta posisi kedua kaki agak rapat; (d) Gerakan pendaratan harus dilakukan dengan kedua kaki secara bersamaan.

Pembelajaran lompat jauh sama halnya dengan olahraga lainnya lompat jauh memiliki arena sendiri. Arena yang digunakan dalam lompat jauh biasanya di sebut dengan bak lompat. Bak lompat difungsikan sebagai tempat landing terakhir bagi para atlet lompat jauh. Adapun ukuran bak lompat antara lain sebagai berikut: (a) Memiliki panjang 9 meter; (b) Memiliki lebar 2,75 meter; (c) Lintasan lompat jauh yang dipakai adalah sejauh 45 meter; (d) Lintasan awalan lompat jauh memiliki lebar 1,22 meter; (e) Papan tumpuan yang digunakan dalam lompat jauh memiliki lebar 20 cm; (f) Papan tumpuan yang digunakan dalam lompat jauh memiliki panjang 122 cm; (g) Bak lompat berisi pasir halus.

2.8 Pentingnya Atletik Bagi Siswa SDLB/SLB Tingkat Dasar

Seperti telah diungkap pada bagian awal bahwa atletik merupakan ibu dari segala cabang olahraga, dan kaitannya dengan pendidikan jasmani maka pelajaran

Putri Ashani Aprilianti, 2024

PENINGKATAN MOTORIK SISWA AUTIS MELALUI PERMAINAN JUMPING CIRCLE

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

atletik wajib diberikan disekolah sekolah tak terkecuali di SDLB/SLB Tingkat Dasar. Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa, baik itu psikologis, fisiologis, maupun perkembangan biologis siswa, keberadaan pembelajaran pendidikan jasmani sangat diperlukan oleh sekolah-sekolah. Pembelajaran atletik yang di dalamnya terkandung berbagai unsur gerak dasar yang sangat dibutuhkan oleh manusia, sangat cocok diprogramkan wajib untuk sekolah-sekolah.

Pada siswa-siswa yang keadaan fisik maupun psikisnya normal, pelajaran atletik sebagai materi pendidikan jasmani akan sangat membantu dalam pengembangan fisiknya, baik itu kesegaran jasmaninya, kemampuan gerak atau keterampilannya. Apalagi bagi siswa SDLB/SLB tingkat dasar dengan jenis kekurangan yang dimilikinya, sebahagian besar dari mereka mempunyai latar belakang kurang gerak. Banyak hal yang menyebabkan mereka menjadi kurang gerak atau bahkan miskin akan gerak. Disamping karena keterbatasan keadaan fisik, kurangnya kesempatan atau secara psikologis mereka merasa lain atau berbeda dengan orang yang normal.

Siswa-siswa SDLB/SLB tingkat dasar perlu mendapat kesempatan dan bimbingan yang lebih banyak atau lebih baik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, secara fisiologis, kebugaran, ketangkasan atau keterampilannya sangat penting untuk dikembangkan atau untuk lebih diberdayakan. Untuk itu perlu diberikan kesempatan untuk bergerak atau melakukan aktivitas fisik yang memadai. Atletik, dimana gerakan-gerakannya tidak terlalu sulit dan bisa dimodifikasi dengan berbagai alat bantu, dan bisa memfasilitasi berbagai macam gerak, arah gerak dengan volume dan intensitas yang mudah diatur kiranya sangat penting untuk diberikan kepada siswa-siswa SDLB/SLB tingkat dasar. Mereka mempunyai anggota badan yang utuh, artinya kemampuan motoriknya bisa dibina dan dikembangkan mereka harus diberi kesempatan untuk bersosialisasi dan berkompetisi melalui pendidikan jasmani, khususnya lewat pembelajaran atletik. Demikian juga untuk siswa-siswa yang mempunyai ketunaan lainnya.

Semua jenis kelainan nampaknya bisa melakukan gerakan-gerakan yang diberikan melalui pelajaran atletik, namun dengan sendirinya bentuk gerak, volume dan intensitasnya perlu disesuaikan dengan kondisi siswa. Untuk berprestasi dalam

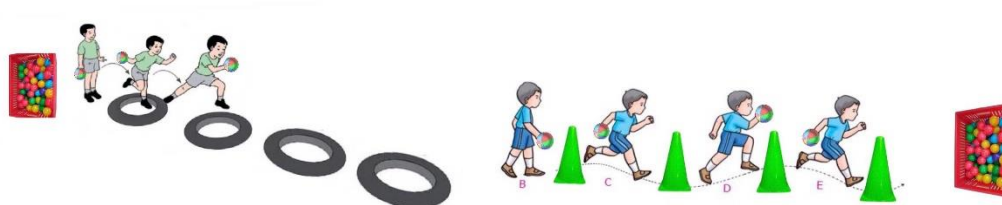
atletikpun mereka tinggal memilih nomor apa yang cocok dengan jenis kelainannya, jadi pada atletik ini sangat terbuka bagi siswa SDLB/SLB tingkat dasar untuk mengikutinya.

Maka dari itu peneliti ingin mengambil permasalahan mengenai motorik tentang lompat jauh atletik yang telah di modifikasi oleh peneliti menjadi permainan *jumping circle*.

2.9 Permainan Jumping Circle

Permainan dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autisme dikarenakan adanya peningkatan stimulus untuk selalu bertegur sapa dengan teman. Kemampuan interaksi anak autisme perlu ditingkatkan agar dapat menjalankan aktivitas bersama teman-teman yang lain. (Alhuda & Ainin, 2017). Selain dapat meningkatkan interaksi sosial anak, permainan dapat juga meningkatkan kemampuan motorik, salah satu permainan yang dapat dilakukan adalah permainan *jumping circle*.

Jumping circle yang artinya lompat lingkaran Berjenjang ialah media latihan kecil pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Untuk media ini, siswa diberi arahan agar melompat serta melayang di udara tanpa merasa ketakutan dan merasa senang dikarenakan dibuat melalui pendekatan permainan. Media latihan kecil ini bisa memicu keterampilan lompat jauh dikarenakan melatih *eksplosif power* tungkainya (kekuatan daya ledak) yang dijadikan dasar untuk keahlian lompat jauh. *Explosive power* ataupun daya ledak ialah kombinasi kekuatan serta kecepatan komponen kondisi fisik individu pada keahliannya memakai otot guna mendapat beban ketika bekerja (Gunawan, Yuherdi, & Juwita, 2014).



Gambar 2.8
Permainan *jumping circle*

Latihan yang telah terbukti dapat meningkatkan daya ledak tungkai, yang sering disebut sebagai kekuatan daya ledak, meliputi: (1) melakukan latihan bounding, yang meliputi melompat ke depan dengan kekuatan dan jarak yang signifikan, (2) melakukan aktivitas lompatan vertikal, yang juga dikenal dengan istilah hop, (3) melakukan latihan lompatan standar, (4) melatih lompatan, dan (5) menggabungkan latihan langkah dekat, yang biasanya disebut dengan istilah skip. Dalam konteks permainan lompat lingkaran berjenjang, para peserta terlibat dalam aktivitas lompatan progresif di mana mereka melintasi serangkaian lingkaran konsentris. Jarak antara setiap lingkaran meningkat secara bertahap, dengan lingkaran awal diposisikan pada jarak 50 cm, diikuti oleh lingkaran berikutnya pada jarak 80 cm, dan seterusnya, dengan setiap lingkaran berikutnya ditempatkan pada jarak 30 cm lebih besar dari lingkaran sebelumnya. Metodologi pembelajaran ini sangat tepat karena memfasilitasi pengembangan keterampilan seperti bounding, hopping, jumping, leaping, dan skipping, sehingga secara otomatis akan meningkatkan kemampuan lompat jauh siswa selama proses pembelajaran.

Daya tarik permainan lompat lingkaran Berjenjang ialah siswa menjadi tertantang agar tercapainya tiap lingkaran, kemudia puncaknya disaat siswa bisa sampai di lingkaran paling luar, yang membuat siswa merasakan senang dikarenakan bisa menyelesaikan rintangan yang diberi oleh gurunya. Motivasi siswa menjadi mengalami peningkatan seiring ketertarikan siswa pada permainan yang dilangsungkan, lompat jauh gaya jongkok turut mengalami perkembangan secara pesat.

Bermain ialah kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan bermain, anak mampu mencapai perkembangan fisiknya, intelektualnya, emosinya serta sosial. Fisik yang berkembang bisa diamati ketika bermain, perkembangan intelektual bisa diamati melalui kemampuannya dalam memakai lingkungannya, serta perkembangan emosi bisa diamati saat anak merasakan senang, tidak senang, marah, menang ataupun kalah. Perkembangan sosial bisa diamati melalui relasi pada teman sebaya, menolong serta memperhatikan kepentingan temannya.

Permainan lompat lingkaran berjenjang mudah diterapkan, menyenangkan serta menjadi berpotensi dalam melakukan pengembangan kemampuan lompat jauh siswa daripada memakai metode lama, siswa juga tidak merasakan takut, bosan

serta muncul kepercayaan diri yang terarahkan dalam perubahan dan perbaikan seperti harapannya. Maka, guna meningkatkan keterampilan lompat lingkaran untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, diperlukanlah Penelitian kuantitatif yang memanfaatkan media permainan lompat lingkaran berjenjang. Tidak hanya menambah pengalaman pada penakiaian media belajar, bisa pula menciptakan pembelajaran lebih kreatif, efektif serta menyenangkan. Dengan diterapkannya permainan lompat lingkaran berjenjang harapannya bisa dijadikan inspirasi guna menjumpai pendekatan lainnya pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

2.10 Sekolah Inklusi

Beberapa ahli memberikan pendapat yang berbeda mengenai pengertian dari pendidikan inklusif. Menurut Ilahi (2013) menyatakan bahwa pendidikan inklusif didefinisikan sebagai sebuah konsep yang menampung semua anak yang berkebutuhan khusus ataupun anak yang memiliki kesulitan membaca dan menulis. Semua anak tanpa terkecuali dapat dengan mudah memperoleh pendidikan yang sesuai. Terlebih lagi Illahi berfokus pada anak yang mengidap kesulitan membaca dan menulis. Tujuannya yaitu supaya para penyandang 14 kesulitan membaca dan menulis mampu mengatasi kelemahannya dan mampu bermasyarakat dengan baik.

Menurut Garnida (2015) pendidikan inklusif merupakan sistim penyelenggaraan pendidikan bagi anak-anak yang memiliki keterbatasan tertentu dan anak-anak lainnya yang disatukan dengan tanpa mempertimbangkan keterbatasan masing-masing. Selanjutnya, Staub dan Peck dalam (Effendi, 2013) mengemukakan bahwa pendidikan inklusif adalah penempatan anak berkelainan ringan, sedang dan berat secara penuh di kelas reguler. Hal ini menunjukkan bahwa kelas reguler merupakan tempat belajar yang relevan dan terbuka bagi anak berkelainan, apapun kelainanya dan bagaimanapun gradasinya.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa pendidikan inklusif adalah konsep pendidikan terpadu bagi semua anak untuk memperoleh pendidikan yang layak, khususnya bagi anak penyandang disabilitas yang diselenggarakan di sekolah formal. Penggunaan kurikulum dalam pendidikan inklusif juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, baik siswa reguler maupun siswa berkebutuhan khusus.

Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi ketimpangan proses pemberian ilmu dari guru oleh siswa. Selain itu, hal ini akan menguntungkan proses belajar mengajar baik dilihat dari sisi guru maupun dari sisi siswa berkebutuhan khusus.

2.11 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Kartiko (2022) dengan judul “Pengaruh permainan jumping circle terhadap peningkatan motorik siswa autis di sekolah dasar inklusif.” Penelitian tersebut dilakukan di Sekolah Inklusif dengan sejumlah 90 siswa yang terdiri dari anak-anak di kelas 1-4. Penelitian yang dilakukan dalam konteks ini dicirikan oleh desain eksperimental yang ketat, menggunakan metodologi kuantitatif yang menggabungkan penerapan perlakuan dan pengukuran hasil. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwasannya, melalui riset ini disimpulkan melalui latihan jumping circle dapat memberi peningkatan kemampuan motorik anak autisme di sekolah inklusif. Melalui riset ini pula, peneliti memberi rekomendasi untuk peneliti yang ingin meneliti lebih mendalam bisa menjadikan riset ini informatif, bisa meneliti yang populasinya serta sampelnya lebih besar lagi.

2.12 Kerangka Berpikir

Menurut ahli Autis ialah suatu gangguan perkembangan pervasif (GPP) serta merupakan kelainan *spectrum autis* ataupun *Autistic Spectrum Disorder (ASD)*, Yang dialami anak saat kehidupannya dimulai. Autis ialah gangguan perkembangan, terutama saat masa kanak-kanak yang membuat individu tidak bisa berinteraksi serta seakan-akan ia ada di dunianya sendiri (Prasetyono, 2008).

Permasalahan autis mengalami banyak peningkatan di seluruh dunia. Data UNESCO saat 2011, ada 35 juta orang penyandang autis yang rata-ratanya 6 dari 1000 orang dunia mengalami autis. Kenaikan di Indonesia turut mengalami peningkatan daripada saat 2018 yang sudah dicatat sejumlah 133.826 siswa autis. Autisme dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk predisposisi genetik, gangguan pertumbuhan janin, gangguan pencernaan, toksisitas logam berat, kelahiran prematur atau postmatur, perdarahan antenatal selama tahap awal hingga pertengahan kehamilan, keturunan dari ibu berumur 35 tahun, dan anak-anak dengan riwayat kelahiran yang tidak spontan.

Permainan *jumping circle* ialah permainan yang dapat mengasah keterampilan motorik, Permainan tersebut mempunyai gerakan motorik yang besar serta kecil. Gerakan motorik yang paling penting di *jumping circle* ialah jalan, lari, hingga melompat. Oleh karenanya, melalui penjabaran tersebut disimpulkanlah bahwasannya permainan *jumping circle* memberikan pengaruh dalam meningkatkan motorik siswa autis.

2.13 Hipotesis Penelitian

Dalam sebuah penelitian, tentu saja diperlukan sebuah hipotesis. “Hipotesis di artikan jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian” berdasar Sugiyono (2017, hlm. 159). Jadi, sebuah hipotesis ini merupakan sebuah jawaban sementara atau dugaan sementara dari sebuah permasalahan. Hipotesis dari penelitian ini yaitu:

H₀: Tidak terdapat peningkatan motorik yang signifikan pada siswa autis dalam kelas kontrol.

H₁ : Terdapat peningkatan motorik siswa autis dalam kelas kelas kontrol.

H₀ : Tidak terdapat peningkatan motorik yang signifikan pada siswa autis dalam kelas eksperimen.

H₁ : Terdapat peningkatan motorik yang signifikan pada siswa autis dalam kelas eksperimen

H₀ : Tidak terdapat perbedaan tingkat keterampilan motorik siswa autis

H₁ : Terdapat perbedaan tingkat keterampilan motorik siswa autis

H₀ : Permainan *jumping circle* tidak mempengaruhi keterampilan motorik siswa autis.

H₁ : Permainan *jumping circle* terdapat mempengaruhi keterampilan motorik siswa autis.