The Application Of Games To Improve Motor Skills In Children With Autism At SLB Mitra Ananda Colomadu, Karanganyar

Diajeng Sabina Purwagayatri[1], Hana Laila Nabilah[2], Daru Mukti Baehaqi[3], Annisa Khusnul Khotimah[4] , Eva Arnaz Sari[5] , Adnan Faris Naufal[6] , Arif Pristianto[7]

[1,2,3,4,5,6,7] Departement of Physical Therapy, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

j120190134@student.ums.ac.id

Abstrak

The motor activity of children with autism differs from that of normal children in that the motoric development of children is slower than normal children, resulting in an inability of motor activity to perform tasks that require motor coordination and movement skills. Playing is a fun and exciting activity, providing opportunities for children to adapt to other people and the environment and having an impact on motor development by moving muscles repeatedly to increase muscle strength, speed, and agility, resulting in gross and fine motor development. The partner of this service activity is SLB Mitra Ananda Colomadu, Karanganyar. The purpose of this service activity is to improve the motor skills of children with autism who experience delays by providing motor games. This activity is in the form of introducing and applying games to children with autism and evaluating children related to games by observing children when playing. The results obtained from this activity are the games provided can be followed quite well although there are some children with autism who need help but most of the children with autism understand and follow the instructions given. Motor games can be accepted by children with autism enthusiastically as a fun activity and can be found in children with autism playing with motor games that have been given during breaks or free time so as to improve the motor skills of children with autism.

Keywords: *autism, gross motor, fine motor, play*

Pengaplikasian Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Pada Anak Autism Di SLB Mitra Ananda Colomadu, Karanganyar

Abstrak

Aktivitas motorik anak autisme memiliki perbedaan dengan anak normal terletak pada perkembangan motorik anak yang lebih lambat dari anak normal sehingga mengalami ketidakmampuan aktivitas motorik untuk melakukan tugas-tugas yang memerlukan koordinasi motorik dan keterampilan gerak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan, memberikan kesempatan kepada anak untuk beradaptasi dengan orang lain dan lingkungan serta berdampak pada perkembangan motorik dengan menggerakkan otot secara berulang-ulang untuk meningkatkan kekuatan, kecepatan, dan kelincahan otot, sehingga terjadi perkembangan motorik kasar dan halus. Mitra dari kegiatan pengabdian ini adalah SLB Mitra Ananda Colomadu, Karanganyar. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik anak autism yang mengalami keterlambatan dengan memberikan permainan motorik. Kegiatan berupa pengenalan dan pengaplikasian permainan pada anak autism dan melakukan evaluasi pada anak terkait permainan dengan mengamati

anak ketika bermain. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah permainan yang diberikan dapat diikuti dengan cukup baik walaupun ada beberapa anak autism yang memerlukan bantuan tetapi sebagian besar anak autism mengerti dan mengikuti instruksi yang diberikan. Permainan motorik dapat diterima oleh anak autism dengan antusias sebagai kegiatan yang menyenangkan dan bisa dijumpai anak autism bermain dengan permainan motorik yang telah diberikan saat istirahat ataupun waktu luang sehingga meningkatkan kemampuan motorik anak autism.

Kata kunci: autism, motorik kasar, motorik halus, bermain

1. Pendahuluan

Autisme atau Autism Spectrum Disorder (ASD) merupakan gangguan kompleks yang dapat menyebabkan keterlambatan pada tumbuh kembang. Keterlambatan tersebut biasanya ditemukan pada anak-anak dan berdampak lanjut sampai dewasa. Autisme ditandai oleh gangguan dalam keterampilan sosial, komunikasi, dan perilaku yang terbatas dan berulang seperti mengepakan tangan dan desakan pada gerakan yang sama [1]. Gangguan yang muncul berupa anak tidak bisa diam serta kesulitan koordinasi tangan dan mata seperti memegang pensil, membuka tutup botol, menulis, mewarnai dan lain lain. Gangguan tersebut dapat mempengaruhi keseimbangan dan koordinasi pada anak sehingga adanya hambatan motorik. Terhambatnya kemampuan motorik tersebut akan mempengaruhi keseharian anak ketika bermain dan proses belajar mengajar anak.

Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar berkaitan dengan keterampilan yang melibatkan gerakan otot besar, seperti duduk mandiri, melompat, melempar, menangkap, merangkak, berjalan, atau berlari. Sedangkan keterampilan motorik halus melibatkan penggunaan otot yang lebih kecil, seperti menggenggam, manipulasi objek, atau menggambar [2].

Aktivitas motorik anak autisme memiliki perbedaan dengan anak normal letaknya pada perkembangan motorik anak yang lebih lambat dari anak normal, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Indikator gangguan motorik pada anak autism dimana keadaan motorik menunjukkan ketidakmampuan aktivitas motorik untuk melakukan gerakan yang memerlukan koordinasi motorik dan keterampilan gerak [3]. Keterampilan motorik yang buruk akan hambatan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, dan kesulitan dalam terlibat dalam permainan aktif sehingga mencegah kesempatan untuk mengembangkan fungsi motorik [4]. Aktivitas fisik menggambarkan pergerakan tubuh yang dihasilkan oleh kontraksi otot sehingga menghasilkan energi seperti berjalan kaki, bermain bola, naik turun tangga [5].

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan, memberikan kesempatan kepada anak untuk beradaptasi dengan orang lain dan lingkungan serta berdampak pada perkembangan motorik, kemampuan berpikir, dan kemampuan untuk memecahkan masalah [6]. Bermain dilakukan dengan menggerakkan otot secara berulang-ulang untuk meningkatkan kekuatan, kecepatan, dan kelincahan otot, sehingga terjadi perkembangan motorik kasar dan halus [7]. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini sangat penting utamanya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar maupun halus dengan memberikan permainan motorik untuk anak autism.

2. Metode

Gambar 1. Alur Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Jumat, 27 Mei 2022 di Lapangan SLB Mitra Ananda Colomadu, Karanganyar. Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa yang hadir. Para guru juga ikut mendampingi peserta. Kegiatan yang berupa pengenalan permainan motorik, cara memainkan dan tujuan permainan menggunakan media pamflet serta pengaplikasian dari permainan motorik dilakukan di hari yang sama.

Permainan motorik yang diberikan berupa :

a. Engklek Bola (Permainan motorik kasar) merupakan modifikasi dari permainan engklek dengan melompat menggunakan satu atau dua kaki sesuai dengan kotak dan di akhir melempar bola kedalam keranjang. Media alas yang digunakan berupa banner. Ada beberapa aspek keterampilan motorik kasar pada permainan ini seperti melompat, melempar, menangkap dan jongkok.
b. Aku Fine, Si Motor Kecil (Permainan motorik halus) merupakan permainan yang terdiri dari 5 stage yang harus diselesaikan. Stage pada permainan ini di desain dari keterampilan motorik halus (fine motor) pada perkembangan milestone [8]. Permainan ini terdiri dari memindahkan botol dari tangan satu ke tangan lainnya, memasukkan manik-manik kedalam botol, memasukkan tali ke lubang manik-manik, mencocokan warna manik-manik, menebalkan garis dan bentuk.

Gambar 2. Lokasi Mitra

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diikuti oleh 24 peserta SLB Mitra Ananda dengan profil data sebagai berikut :

Tabel 1. Deskripsi data peserta

Komponen	Keterangan
Rata-rata usia peserta	11,3 tahun
Usia tertua	29 tahun
Usia termuda	5 tahun
Peserta laki-laki	17 orang
Peserta perempuan	7 orang

Kegiatan awal dalam pelaksanaan kegiatan adalah pengenalan tentang permainan motorik, cara memainkannya dan tujuan dari permainannya. Antusias dari peserta yang terlibat dalam kegiatan ini cukup baik. Interaksi yang baik dari antar siswa, para guru dan mahasiswa membuat suasana lebih ceria, sebagaimana disajikan pada Gambar 3. Adapun pengaplikasian dari pengenalan permainan yang dilakukan di hari yang sama.

Gambar 3. Pembukaan dan Pengenalan Permainan Motorik

Dalam pelaksanaan pengaplikasian permainan motorik, peserta dibagi dalam dua kelompok yaitu permainan motorik kasar dan permainan motorik halus. Kegiatan ini bersifat bebas untuk memanfaatkan waktu kosong sebelum pembelajaran di kelas sehingga peserta bebas memilih permainan apa yang ingin dimainkan. Setelah dibagi dalam dua kelompok, para guru dan mahasiswa mengawal jalannya permainan agar berjalan dengan benar dan tertib. Pada kegiatan ini tidak dilakukan pre-test ataupu post-test tetapi dengan mengamati peserta saat bermain bersama.

Gambar 4. Pengaplikasian Permainan Motorik Halus

Pengaplikasian permainan motorik halus pada peserta didampingi oleh guru pendamping. Instruksi diberikan kepada peserta kemudian peserta melakukan sesuai

instruksi yang diberikan, sebagian peserta ada yang memerlukan bantuan guru pendamping sebagian bisa melakukan dengan sendiri, sebagaimana disajikan pada Gambar 4. Langkah pertama adalah memindahkan botol dari tangan ke tangan lainnya, semua peserta bisa melakukan secara mandiri. Langkah kedua yakni memasukkan manik-manik ke dalam botol yang sudah dilubangi, sebagian besar bisa mengisi dengan mudah dan mandiri. Langkah ketiga adalah memasukkan manik-manik ke seutas tali atau meronce, peserta bisa memasukkan dengan mudah dan mandiri. Langkah keempat adalah mengelompokkan manik-manik sesuai warna pada gambar yang tersedia. Pada langkah ini juga menjadi sarana untuk memperkenalkan dan membedakan warna dasar. Beberapa peserta bisa melakukan secara mandiri, dan sebagian lainnya butuh bantuan untuk membedakan warna dan meletakkannya. Langkah terakhir adalah menghubungkan garis. Sebagian besar peserta bisa melakukan langkah ini dengan baik tanpa bantuan dan sesuai dengan garis, namun sebagian lainnya masih perlu bantuan guru pendamping ikut memegang dan mengarahkan spidol.

Gambar 5. Pengaplikasian Permainan Motorik Kasar

Pengaplikasian permainan motorik kasar pada peserta secara umum peserta mampu memainkan permainan tersebut dengan baik. Peserta mampu melompat di dalam kotak dan melempar bola kedalam keranjang dengan cukup baik. Sebagian lagi ada yang nampak masih canggung atau bingung untuk memulai melompat dan melempar bola tetapi saat anak dicontohkan untuk melompat ataupun melempar bola, peserta ada kemauan untuk meniru, sebagaimana disajikan pada Gambar 5.

Secara garis besar hasil evaluasi menunjukkan kegiatan ini yang sudah dilakukan memiliki dampak yang cukup bagus terhadap anak autism terutama untuk meningkatkan kemampuan motorik anak autism. Walaupun tidak ditunjukan secara signifikan tetapi anak autism bermain bersama teman dan guru. Apabila permainan dilakukan secara berulang-ulang akan meningkatkan kekuatan, kecepatan, dan kelincahan otot, sehingga terjadi perkembangan motorik kasar dan halus. Permainan ini dimainkan oleh anak autism di sekolah sebelum pembelajaran, jam istirahat maupun jam kosong di kelas. Dapat dilihat beberapa waktu setelah dilakukan kegiatan, anak bermain dengan permainan motorik yang telah diberikan untuk mengisi waktu saat istirahat di kelas.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan di SLB Mitra Ananda Colomadu, Karanganyar dengan tema pengaplikasian permainan motorik pada anak autisme secara umum bisa disampaikan sudah berjalan cukup efektif. Permainan motorik yang diberikan dapat diterima oleh anak dengan kegiatan yang menyenangkan sehingga saat pelaksanaan baik pengenalan dan

pengaplikasian permainan motorik berjalan lancar. Hasil yang bisa disampaikan terhadap kegiatan memiliki dampak positif khususnya terhadap anak autisme SLB Mitra Ananda. Dari kemampuan motorik anak yang masih kurang namun saat ini bisa dijumpai anak bermain rutin secara berulang-ulang sehingga meningkatkan kemampuan motorik pada anak autism.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur kami panjatkan atas kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunianya kami dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian yang berjudul *"Pengaplikasian Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Pada Anak Autism Di SLB Mitra Ananda Colomadu, Karanganyar"* ini dengan baik. Ucapan terimakasih kepada Dosen Pendamping dan Dosen Pengampu Mata Kuliah Fisioterapi Komprehensif Komunitas yang telah memberikan bimbingan dan semangat dalam menjalankan kegiatan pengabdian ini. Dan juga ucapan terimakasih kami berikan kepada kepala sekolah, para guru dan staff, serta murid SLB Mitra Ananda Colomadu, Karanganyar yang telah memberikan kesempatan dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian ini.

Referensi

[1] A. F. Naufal, *Mengenal dan Memahami Fisioterapi Anak*. Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2019.

[2] S. L. Gonzalez, V. Alvarez, and E. L. Nelson, "Do Gross and Fine Motor Skills Differentially Contribute to Language Outcomes? A Systematic Review," *Frontiers in Psychology*, vol. 10. Frontiers Media S.A., Dec. 03, 2019. doi: 10.3389/fpsyg.2019.02670.

[3] S. M. Handayani and Sudarsini, "PENGARUH PERMAINAN FUNGSIONAL TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK AUTIS," *J. Ortopedagogia*, vol. 1, no. 3, pp. 191–198, 2014.

[4] S. B. Ceccarelli *et al.*, "Fundamental motor skills intervention for children with autism spectrum disorder: A 10-year narrative review," *Children*, vol. 7, no. 11. MDPI, Nov. 01, 2020. doi: 10.3390/children7110250.

[5] A. Pristianto, Wijianto, and F. Rahman, *Terapi Latihan Dasar*. Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2018.

[6] P. Sutapa, K. W. Pratama, M. M. Rosly, S. K. S. Ali, and M. Karakauki, "Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity," *Children*, vol. 8, no. 11, Nov. 2021, doi: 10.3390/children8110994.

[7] J. C. Hong, M. Y. Hwang, Y. T. Liu, P. H. Lin, and Y. L. Chen, "The role of pre-game learning attitude in the prediction to competitive anxiety, perceived utility of pre-game learning of game, and gameplay interest," *Interact. Learn. Environ.*, vol. 24, no. 1, pp. 239–251, Jan. 2016, doi: 10.1080/10494820.2013.841263.

[8] C. F. Dosman, F. Faap, D. Andrews, and K. J. Goulden, "Evidence-based milestone ages as a framework for developmental surveillance," 2012. [Online]. Available: www.mchatscreen.com