

## BAB II

### ACUAN TEORETIK

#### A. Hakikat Motorik

##### 1. Pengertian Motorik

Dalam bukunya Richard Decaprio kata motorik berhubungan dengan kata motor, *sensory motor* atau *perceptual motor*". Arti "motor" tersebut adalah gerak, stimulus dan respons.<sup>1</sup> Dapat dikatakan bahwa motorik adalah segala sesuatu berupa gerakan.

Kemudian Umama mengatakan motorik adalah proses kemampuan gerak seorang anak.<sup>2</sup> Motorik merupakan suatu proses dalam sebuah gerakan.

Menurut Gallahue dalam buku Samsudin juga berpendapat, motorik adalah terjemahan dari kata "motor" yang berarti suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerakan.<sup>3</sup> Maka menurut Gallahue motorik yaitu dasar-dasar dari pembentukan gerakan.

Dapat disimpulkan, motorik merupakan asal kata dari "motor" yaitu suatu proses yang menyebabkan terjadinya gerakan-gerakan.

---

<sup>1</sup> Richard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*, (Jogyakarta: DIVA Press, 2013), h. 42.

<sup>2</sup> Umama, *Pojok Bermain Anak*, (Jogjakarta: CV. Diandra Primamitra Media, 2016), h. 9.

<sup>3</sup> Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Litera, 2008), h.10

## 2. Pengertian Perkembangan Motorik

Motorik diartikan sebagai suatu peristiwa yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh. Stimulasi motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, mengangkat, melempar dan sebagainya.<sup>4</sup> Perkembangan motorik sebagai peristiwa pengendalian dan pengaturan fungsi organ tubuh yang terdiri menjadi motorik halus dan motorik kasar.

Menurut Hurlock perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleks dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir.<sup>5</sup> Dapat diartikan bahwa perkembangan motorik merupakan proses pengendalian gerakan tubuh melalui aktivitas syaraf pusat,

---

<sup>4</sup> Suryadi, *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini* (Jakarta: EDSA Mahkota, 2007), h. 143.

<sup>5</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Edisi Keenam* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2002), h.150.

urat dan otot yang saling berhubungan. Pengendalian itu terjadi karena terjadinya perkembangan refleks dan aktivitas berat pada waktu lahir.

Hasnida berpendapat motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak dan *spinal cord*.<sup>6</sup> Berdasarkan pendapat tersebut, motorik adalah pengendalian gerakan tubuh yang terjadi karena adanya koordinasi susunan saraf, otot, otak dan *spinal cord*.

Dari ketiga pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan tubuh yang bersifat refleks dan terjadi karena adanya kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, otak dan *spinal cord*. Kemampuan motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik halus dan motorik kasar.

### **3. Cara Umum Mempelajari Keterampilan Motorik**

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mempelajari keterampilan motorik. Cara ini menjadi hal yang penting untuk dipertimbangkan karena untuk menghasilkan suatu keterampilan yang telah dipelajari. Setiap cara akan memiliki keunggulannya masing-masing yang menjadikan peserta didik dapat menguasai keterampilan

---

<sup>6</sup> Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), h. 52.

yang dipelajarinya. Dari banyak cara pasti ada cara yang lebih efisien dan cocok ketika di terapkan oleh anak. Berikut merupakan cara umum yang dapat digunakan untuk mempelajari keterampilan motorik menurut Harlock: 1) *trial and error*, 2) meniru, 3) pelatihan.<sup>7</sup>

*Trial and error* biasa digunakan oleh peserta didik secara mandiri, karena tidak adanya bimbingan dan model yang dapat ditirunya maka peserta didik akan melakukan kegiatan secara acak hingga akhirnya dapat menguasai keterampilan tersebut, namun dengan cara ini biasanya akan menghasilkan keterampilan dibawah kemampuan anak.

Cara selanjutnya adalah dengan cara meniru. Cara ini dilakukan dengan mengamati suatu model, namun ketika yang dijadikan model tidak tepat maka kesalahan yang model lakukan akan ditiru juga. Pada anak-anak menggunakan cara ini akan kesulitan karena anak-anak tidak mungkin menjadi pengamat yang baik walaupun model yang diamatinya baik.

Kemudian pelatihan, belajar dengan cara dibimbing pada waktu model menunjukkan keterampilan dan memperhatikan bahwa peserta didik menirunya dengan tepat menjadi hal yang penting pada tahap awal belajar.

---

<sup>7</sup> Elizabeth B Hurlock, *op.cit.*, h.168.

Dari ketiga cara di atas dapat disimpulkan untuk mempelajari keterampilan motorik dibutuhkan cara pelatihan karena mendapatkan bimbingan dan keterampilan dapat dikuasai secara optimal.

#### **4. Unsur-Unsur Pokok Pembelajaran Motorik**

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak dapat terlepas dari unsur-unsur pokok, begitu juga dalam penerapan pembelajaran motorik. Menurut Richard Decaprio ada 8 unsur pokok dalam pembelajaran motorik disekolah, diantaranya: 1) kekuatan, 2) kecepatan, 3) power, 4) ketahanan, 5) kelincahan, 6) keseimbangan, 7) fleksibilitas dan 8) koordinasi.<sup>8</sup>

Ke delapan unsur tersebut dapat dijelaskan, yang pertama adalah kekuatan, untuk menimbulkan kekuatan perlu adanya gerakan. Kemampuan motorik tidak terlepas dari kerja otot sehingga akan menimbulkan sebuah gerakan. Jika peserta didik merespon stimulus yang diberikan oleh guru dengan sebuah gerakan, dari gerakan mengeluarkan tenaga. Tenaga tersebut akan menjadi sebuah kekuatan sebagai kemampuan untuk mendesak kekuatan otot ketika melakukan gerakan.

---

<sup>8</sup> Richard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*, (Jogjakarta : DIVA Press, 2013), h. 41.

Kemudian kecepatan dalam pembelajaran motorik merupakan kemampuan peserta didik agar dapat melakukan gerakan dalam berbagai pola dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Kecepatan tidak hanya dibutuhkan dalam melakukan gerakan lari saja, namun dibutuhkan juga ketika melakukan gerakan yang berhubungan dengan bagian badan atau mungkin bervariasi dari satu bagian ke bagian lainnya.

Kemampuan untuk mengeluarkan kekuatan otot dalam kecepatan yang maksimal disebut power dalam unsur pembelajaran motorik. Selain kekuatan, kecepatan dan juga power yang menjadi unsur dalam pembelajaran motorik ada juga yang disebut dengan ketahanan. Ciri dari ketahanan adalah kemampuan untuk melanjutkan gerakan secara benar, yang melibatkan kecepatan yang baik dalam waktu yang singkat.

Unsur pokok berikutnya adalah kelincahan. Kelincahan yaitu kemampuan tubuh untuk mengubah arah secara cepat dan tepat.<sup>9</sup> Selanjutnya yaitu keseimbangan, keseimbangan terjadi ketika peserta didik dapat merangsang gerakan yang efisien dan menjadi faktor yang mendasar dalam sebuah gerakan, yang ditandai dengan keringanan dan ketenangan dalam mempertahankan sebuah gerakan atau posisi.

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, h. 47.

Unsur pokok lainnya yaitu fleksibilitas, fleksibilitas merupakan rangkaian gerakan yang terjadi pada sendi. Gerakan tersebut ada hubungannya dengan bagian tubuh yang dapat diputar dan ditekuk. Unsur terakhir dalam pembelajaran motorik adalah koordinasi, sebagai faktor yang menjadi dasar pelaksanaan sebuah gerakan. Koordinasi diartikan sebagai kemampuan pelaksana untuk menggabungkan jenis gerakan ke bentuk yang lebih khusus.

Seluruh unsur pokok tidak ada yang dapat berdiri sendiri, unsur satu berkaitan dengan unsur yang lainnya. Namun, peserta didik tidak diharuskan untuk mengembangkan unsur-unsur pokok seluruhnya karena setiap peserta didik memiliki kemampuan dan kekurangannya masing-masing dalam mendapatkan komponen kemampuan motorik.

## **5. Pengaruh Pembelajaran Motorik Bagi Peserta Didik**

Mempelajari motorik di sekolah akan mempengaruhi beberapa aspek kehidupan peserta didik, diantaranya: 1) Dengan pembelajaran motorik peserta didik dapat menemukan hiburan yang nyata. 2) Peserta didik dapat beranjak dari kondisi lemah menjadi kuat. 3) Dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan di sekolah. 4) Akan menunjang

keterampilan para siswa dalam berbagai hal. 5) Peserta didik akan bersikap mandiri.<sup>10</sup>

Kemampuan motorik mempengaruhi perkembangan peserta didik dalam kehidupannya baik di sekolah maupun di lingkungan luar. Mempelajari motorik bukan kegiatan yang sia-sia, melalui motorik peserta didik akan mendapatkan hiburan saat kegiatannya misalnya ketika belajar bermain bola, peserta didik akan merasa senang karena belajar sambil bermain, ketika sedang belajar mewarnai peserta didik akan mendapatkan sebuah karya yang dibuatnya sendiri. Setelah mempelajari motorik peserta didik juga akan lebih percaya diri, karena ketika belajar motorik peserta didik harus aktif dan mau bergerak. Peserta didik juga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, misalnya ketika masuk usia sekolah peserta didik dilatih untuk menulis atau menggambar, jika mereka tidak dilatih motoriknya akan kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan tugas yang harus dilakukan di sekolah.

Memiliki kemampuan motorik yang baik, sesuai dengan usianya akan mempermudah peserta didik dalam bermain dan bersosialisasi dengan orang lain. Pengaruh yang sangat penting dari pembelajaran motorik adalah dapat menjadikan peserta didik mandiri, dengan kata

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, h. 24-27.

lain peserta didik dapat mengerjakan segala persoalan tanpa harus bergantung dengan orang lain, misalnya saat melakukan aktivitas sehari-hari, seperti makan dengan sendok, membuka dan memasang kancing baju, memasukan uang ke dalam celengan ataupun memakai jepitan saat menjemur pakaian semua kegiatan tersebut membutuhkan kemampuan motorik yang baik. Selain dalam aktivitas harian, peserta didik membutuhkan kemampuan motorik dalam hal akademik di sekolah seperti ketika menulis.

## **B. Hakikat Motorik Halus**

### **1. Pengertian Kemampuan Motorik Halus**

Menurut Rusli Lutan kemampuan motorik halus adalah keterampilan halus yang menggunakan sekelompok otot - otot kecil, seperti jari-jari, tangan, lengan dan sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata tangan.<sup>11</sup> Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan motorik halus merupakan kemampuan yang menggunakan otot-otot kecil.

Umama memberikan pendapatnya tentang motorik halus, menurutnya kemampuan motorik halus adalah kemampuan anak untuk mengontrol otot-otot kecil seperti mengambil benda kecil menggunakan ibu jari dan telunjuk, memegang alat tulis,

---

<sup>11</sup> Rusli Lutan, *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*, (Jakarta: Kemendikbud, 1988), h. 97.

menggunakan jemarinya untuk mencoret, memindahkan benda dari satu wadah ke wadah lain dengan menggunakan jemari tangan dan sebagainya.<sup>12</sup> Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan motorik halus merupakan kemampuan untuk menggunakan jemari tangan atau otot-otot kecil lainnya.

Lalu Suyadi memberikan pendapatnya bahwa gerak motorik halus adalah pengkoordinasian gerakan tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil dan detail.<sup>13</sup> Dari pendapat tersebut yang dimaksud dengan motorik halus adalah gerakan yang membutuhkan otot dan syaraf kecil.

Jadi dapat di simpulkan bahwa kemampuan motorik halus adalah koodinasi antara otot-otot kecil, tulang dan syaraf untuk menghasilkan gerakan yang kecil, seperti menggunakan jemari, tangan dan sering membutuhkan kemampuan koordinasi tangan dan mata.

## **2. Contoh Kemampuan Motorik Halus**

Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan yang menggunakan otot-otot kecil seperti jari-jari, tangan, lengan dan sering membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Aktivitas yang termasuk

---

<sup>12</sup> Umama, *loc.cit.*

<sup>13</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT. Buana Insan Madani, 2010),h.69.

kedalam kemampuan motorik halus menurut Hasnida diantaranya adalah kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menggunting, meremas, menulis.<sup>14</sup>

Selain Hasnida, Rusli Lutan menjelaskan bahwa mencontohkan kemampuan motorik halus diantaranya keterampilan yang mencakup pemanfaatan alat-alat untuk bekerja, objek yang kecil atau pengontrolan mesin. Tugas-tugas seperti mengetik, menjahit, menulis dengan tangan dan mengemudi pesawat.<sup>15</sup> Dan Umama mengatakan kegiatan yang termasuk kedalam motorik halus adalah mengambil benda kecil menggunakan dua ibu jari dan telunjuk, memegang alat tulis, menggunakan jemarinya untuk mencoret, memindahkan benda-benda kecil dari satu wadah ke wadah lainnya dengan menggunakan jari tangan.<sup>16</sup>

Menurut Tara Delaney kemampuan motorik halus sangat dibutuhkan dalam menunjang keterampilan akademik seperti menulis dan memotong garis melengkung seperti halnya rangkaian panjang aktivitas-aktivitas harian seperti menggunakan kedua tangan untuk mengancingkan dan membuka kancing baju, menggerakkan gunting saat menyesuaikan kertas untuk memotong sesuai garis, memosisikan tangan dan jari untuk mengetik, memegang polpain dengan benar

---

<sup>14</sup> Hasnida, *loc. cit.*

<sup>15</sup> Rusli Lutan, *loc. cit.*

<sup>16</sup> Umama, *op.cit.*, h. 9-10.

untuk menuliskan nama dan menggerakkan uang receh di tangan ke arah kedua ujung jari dan memasukkannya ke dalam lubang koin mesin soda.<sup>17</sup>

Menurut Sumantri beberapa keterampilan yang dapat dimasukkan kedalam keterampilan motorik halus diantaranya adalah meregang, meremas, menarik, memegang, memotong, meronce, membentuk, menggunting dan menulis.<sup>18</sup>

Jadi contoh dari motorik halus merupakan segala gerakan yang menggunakan otot kecil seperti memegang, memeras, menarik, membentuk, memotong, menggunting dan memindahkan benda.

### **3. Manfaat Kemampuan Motorik Halus**

Kemampuan motorik halus sangat penting dimiliki oleh anak, karena motorik halus penting untuk menunjang kerampilan akademik peserta didik dan juga untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Dalam menunjang kerampilan akademik motorik halus dibutuhkan untuk memegang pensil, menulis, membuat garis horizontal, vertikal, garis miring kanan kiri atau lingkaran, menggambar, mewarnai, menggunting kertas atau untuk mengetik. Kemudian, kemampuan

---

<sup>17</sup> Tara Delaney, *101 Permainan Dan Aktivitas Untuk Anak-Anak Penderita: Autisme, Asperger Dan Gangguan Pemrosesan Sensorik*, (Yogyakarta: ANDI, 2010), h. 97.

<sup>18</sup> Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), h. 100.

motorik di dalam aktivitas sehari-hari misalnya memakai dan membuka kancing baju, memegang sendok, membuka bungkus makanan ringan atau memindahkan uang logam dari gengaman ke ujung jari dan memasukkannya kedalam lubang celengan.

Untuk mendapatkan kemampuan motorik halus yang baik diperlukan pemberian stimulus yang tepat. Semakin banyak yang didengar, dilihat dan dialami maka akan semakin banyak keingintahuan peserta didik dan keterampilan yang diperoleh peserta didik.

#### **4. Alat-Alat Yang Dapat Digunakan Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus**

Dalam mempelajari sesuatu dibutuhkan alat sebagai media penunjang proses pembelajaran tersebut, begitu juga dengan mempelajari kemampuan motorik. Alat-alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus diantaranya: 1) lilin atau platin, 2) bikar untuk membuat kue, adonan terigu atau garam, 3) papan tulis, kanvas, tanah, alat tulis, ranting kayu, pensil gambar dan spidol, 4) jari jemari, 5) lego, lasy, 6) alat pasang memasang, 7) alat Montessori, 8) lembaran kertas, 9) gunting untuk memotong kertas, 10) bentuk geometri untuk menjiplak, 10) biji bekal atau bermain

dengan biji.<sup>19</sup> Semua alat tersebut digunakan karena dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus.

Dan menurut Arif Gunawan, ada beberapa permainan yang dapat melatih motorik halus anak di antaranya puzzle, plastisin dan *slime*.<sup>20</sup> Puzzle baik untuk melatih kemampuan motorik halus anak serta koordinasi saraf mata dan tangan. Permainan ini juga bisa dilakukan untuk membantu perkembangan sensorik anak. puzzle ini cocok dimainkan oleh anak usis 2 – 4 tahun. Selain puzzle, plastisin dan *slime* juga dapat berguna bagi motorik halus anak. Alasannya karena saat memainkan plastisin dan *slime* jari-jari anak akan terlatih dengan gerakan mencubit, menggulung maupun menekan-nekannya.

## C. Hakikat Autisme

### 1. Pengertian Autisme

Secara etimologis, kata “autisme” berasal dari kata “auto” yang artinya sendiri. Anak yang mengalami autistik kurang tertarik dengan hal yang ada di luar dirinya karena anak tersebut berperilaku berdasarkan dorongan dari dalam dirinya.

---

<sup>19</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2006), h. 54.

<sup>20</sup> Arif Gunawan, *Mainan Ini Bisa Melatih Motorik Anak*, 2017 (<https://www.hipwee.com/narasi/4-mainan-ini-bisa-melatih-perkembangan-motorik-anak/>), h.1. Diunduh tanggal 30 Januari 2018.

Dalam buku Pedoman Pembelajaran Penjas Adaptif Bagi Peserta Didik Autis, Asep Supena berpendapat autisme merupakan gangguan perkembangan secara signifikan, yang sudah nampak pada usia sebelum tiga tahun, disebabkan karena adanya kerusakan pada fungsi syaraf yang mengakibatkan terjadinya gangguan pada perkembangan komunikasi, perilaku, sosial, emosi, kognitif dan sensoris, sehingga memerlukan layanan pendidikan secara khusus.<sup>21</sup> Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa autisme disebabkan oleh kerusakan pada fungsi syaraf yang terjadi sebelum tiga tahun dan mengakibatkan terganggunya proses perkembangan sehingga memerlukan layanan pendidikan khusus.

Menurut Chris Williams dan Barry Wright menjelaskan bahwa, *Autis Spectrum Disorder* (Gangguan Spektrum Autis) adalah gangguan perkembangan yang secara umum tampak di tiga tahun pertama kehidupan peserta didik. ASD berpengaruh pada komunikasi, interaksi sosial, imajinasi dan sikap.<sup>22</sup> Menurut pendapat tersebut gejala autisme terlihat sebelum usia anak tiga tahun yang mempengaruhi perkembangannya.

Dalam bukunya Rini dan teman-temannya berpendapat bahwa autisme merupakan suatu gangguan perkembangan yang muncul di

---

<sup>21</sup> Asep Supena, dkk, *Pedoman Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Peserta Didik Autis* (Jakarta: Kemendikbud, 2014) h.5.

<sup>22</sup> Chris Williams dan Barry Wright, *How to Live With Autism and Asperger Syndrome*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2007), h.3.

awal kehidupan seorang anak yang ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk berhubungan dengan orang lain, adanya masalah dalam berkomunikasi dan muncul kebutuhan untuk melakukan aktivitas yang sama dan berulang.<sup>23</sup> Berdasarkan pendapat tersebut autisme dapat diartikan suatu gangguan perkembangan yang muncul sejak dini dan mempengaruhi pada kemampuan sosialisasi anak dan minat anak.

Menurut Galih, autisme merupakan salah satu kelompok dari gangguan pada anak yang ditandai munculnya gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, komunikasi, ketertarikan pada interaksi sosial dan perilaku.<sup>24</sup> Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa autisme merupakan gangguan yang menyebabkan keterlambatan dalam perkembangan pada anak-anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa autisme merupakan gangguan perkembangan pada peserta didik yang terjadi sebelum usia tiga tahun yang mempengaruhi perkembangan komunikasi, perilaku, interaksi sosial, emosi, kognitif, sensoris dan akan muncul kebutuhan untuk melakukan aktivitas yang berulang sehingga memerlukan layanan pendidikan khusus.

---

<sup>23</sup> Rini Hildayani, dkk, *Penangan Anak Berkelaianan*,(Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h.11.3.

<sup>24</sup> Galih A. Veskarisyanti, *12 Terapi Autis Paling Efektif & Hemat*, (Yogyakarta: Percetakan Galangpress, 2008), h.17.

## 2. Klasifikasi Anak dengan Autisme

Autisme dalam Diagnostic dan Statistical Manual of Mental Disorder R-IV yang dikutip kembali oleh Asep Supena adalah salah satu dari lima jenis gangguan di bawah payung PDD (*Pervasive Development Disorder*). Lima jenis tersebut adalah 1) *Autistic Disorder* (Autisme), 2) *Asperger's Syndrome*, 3) PDD-NOS (*Pervasive Developmental Disorder-Not Othewise Specified*), 4) *Rett's Syndrome*, 5) CDD (*Childhood Disintegrative Disorder*).<sup>25</sup>

Klasifikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut yang pertama *Autistic Disorder* yaitu gejalanya muncul sebelum usia 3 tahun dan menunjukkan adanya hambatan dalam interaksi sosial, komunikasi dan kemampuan bermain serta adanya perilaku stereotip pada minat dan aktifitasnya. Selanjutnya *Asperger's Syndrome* merupakan hambatan perkembangan interaksi sosial dan adanya minat dan aktifitas yang terbatas. Secara umum masih memiliki kemampuan berbahasa dan berbicara, tidak mengalami keterlambatan pada kemampuan kognitif, bina diri atau adaptasi. Sifat mereka cenderung kaku atau rigid. Kemudian PDD-NOS. Pada anak dengan PDD-NOS dikatakan masih memiliki kemampuan untuk bersosialisasi jika dibandingkan dengan jenis autisme lainnya. Diagnosa PDD-NOS berlaku jika

---

<sup>25</sup> Asep Supena, *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ, 2015), h.147-148

anak tidak menunjukkan keseluruhan kriteria pada diagnosis tertentu seperti autisme, Asperger atau Rett Syndrome.

Selain 3 jenis diatas ada yang disebut dengan *Rett's Syndrome*, yang sering terjadi pada anak perempuan. *Rett's syndrome* ditandai dengan anak sempat mengalami perkembangan normal sebelum akhirnya mengalami kemunduran. Berikutnya adalah CDD, anak dengan CDD akan menunjukkan perkembangan yang normal selama 2 tahun pertama usia perkembangan, kemudian tiba-tiba akan kehilangan kemampuan yang telah dicapai sebelumnya.

### **3. Karakteristik**

Berdasarkan DSM V yang telah diinterpretasi dari tulisan Laura Carpenter yaitu 1) mengalami gangguan dalam berinteraksi dan komunikasi, 2) memiliki masalah dalam komunikasi nonverbal, 3) kesulitan dalam mengembangkan dan memelihara suatu hubungan, 4) stereotip atau melakukan pengulangan dalam ucapan, gerakan motorik atau penggunaan benda, 5) kepatuhan yang berlebih terhadap rutinitas dan penolakan yang berlebih terhadap perubahan, 6)

menyukai benda atau objek yang tidak biasa, 7) perilaku sensori yang tidak normal.<sup>26</sup>

Dari karakteristik diatas dapat dijelaskan, peserta didik autisme mengalami gangguan dalam berinteraksi dan komunikasi seperti menggunakan pendekatan sosial yang tidak biasa contohnya menyentuh atau menjilat jika ingin berkenalan dan mendapatkan perhatian, kemudian menggunakan orang lain sebagai alat. Selain itu kesulitan dalam melakukan percakapan contohnya tidak merespon jika namanya di panggil atau sering berbicara sendiri. Peserta didik autisme juga kesulitan dalam berbagi tentang kesukaannya dengan orang lain, kesulitan dalam mengekspresikan perasaan kepada orang lain, sulit untuk memulai hubungan sosial dan kesulitan dalam menirukan sesuatu seperti mengikuti suatu permainan sederhana.

Masalah dalam komunikasi nonverbal yang sering terlihat pada peserta didik autis seperti tidak melakukan kontak mata atau memalingkan muka ketika berinteraksi sosial, sulit untuk menggunakan dan memahami bahasa tubuh yang digunakan orang lain misalnya mengganggu sama dengan setuju atau iya. Volume

---

<sup>26</sup> Laura Carpenter, DSM-5 Autism Spectrum Disorder, 2013  
(<https://depts.washington.edu/dbpeds/Screening%20Tools/DSM-5%28ASD.Guidelines%29Feb2013.pdf>, h. 1-7. Diunduh pada tanggal 30 Januari 2018.

suara yang abnormal, tinggi rendahnya suara, intonasi, tempo, ritme, penekanan dalam berbicara yang tidak sesuai.

Kemudian peserta didik dengan autisme kesulitan dalam mengembangkan dan memelihara suatu hubungan seperti sulit dalam memahami sudut pandang orang lain, tidak mampu menyesuaikan tingkah laku dengan keadaan sosial contohnya tidak mengerti jika orang lain sedang marah atau sedang bercanda, kesulitan untuk melakukan permainan yang memerlukan imajinasi contohnya bermain peran, tidak mampu menjalin sebuah pertemanan dan tidak mampu menunjukkan minat terhadap orang lain misalnya minat untuk berteman, mencoba untuk menarik perhatian oranglain, dan kesadaran akan teman atau orangtua.

Peserta didik dengan autisme juga memperlihatkan perilaku stereotip atau melakukan pengulangan baik dalam ucapan, gerakan motorik atau penggunaan benda. Stereotip dalam ucapan seperti anak berbicara seperti orang dewasa, mengulang kata, frasa atau dialog suka berjargon/omong kosong, penggunaan bahasa yang dia hafal dan untuk diri sendiri menyebutkan nama tidak dengan kata ganti Aku. Sedangkan stereotip dalam gerakan motorik seperti gerakan tangan yang berulang (bertepuk tangan, menjentikan jari, mengepak-ngepak, memutar tangan), stereotif gerakan yang kompleks (goyang-goyangkan kaki, mengayunkan dan berputar), kelainan postur

(berjalan dengan 'pincang', badan yang terlalu gemuk), tubuh menegang, lemas, wajah meringis, suka mengadu-ngadukan gigi, berulang-ulang menutup telinga dengan tangan. Adapun contoh dari stereotip dalam menggunakan benda seperti membariskan mainan/objek, berulang-ulang membuka dan menutup pintu, berulang-ulang menyalahkan lampu.

Karakteristik autisme yang lainnya yaitu kepatuhan yang berlebih terhadap rutinitas dan penolakan yang berlebih terhadap perubahan seperti melakukan rutinitas khusus beberapa urutan langkah berperilaku yang harus dilakukan contohnya berputar mengelilingi lapangan tiga kali sebelum masuk kelas, jika tidak dilakukan akan menimbulkan reaksi yang berlebihan seperti mengamuk. Selain itu memiliki pola pikir yang kaku, contohnya tidak memahami humor, tidak memahami makna dari sebuah kiasan.

Banyak dari peserta didik dengan autisme yang menyukai benda atau objek yang tidak biasa seperti terlalu perfeksionis, fokus yang berlebihan pada bagian yang tidak relevan atau nonfungsional benda, minat yang tinggi terhadap angka, huruf atau simbol, harus membawa atau memegang benda tertentu yang tidak biasa, mengamati benda mati yang tidak biasa (misalnya, benang atau karet),

ketakutan yang tidak biasa (misalnya, takut dengan orang yang memakai anting).

Selain itu terkadang peserta didik dengan autisme menunjukkan perilaku sensori yang tidak normal contohnya tahan terhadap rasa sakit, melakukan penghindaran, tidak suka disentuh oleh benda dan tekstur tertentu, menyipitkan mata secara berlebihan, ketertarikan yang ekstrim dengan menonton gerakan dari suatu hal (misalnya, putaran roda dari mainan, putaran kipas angin, dll), respon aneh terhadap sensori yang masuk (misalnya, merasa tertekan oleh suara-suara tertentu) dan menjilat atau mengendus objek.

#### **4. Penyebab Autisme**

Hingga saat ini belum diketahui penyebab autisme secara pasti. Namun ada dua faktor yang diyakini sebagai penyebab autisme, yaitu: 1) Faktor genetik dan 2) faktor lingkungan.<sup>27</sup> Banyak yang mempercayai faktor genetik menjadi penyebab utama terjadinya autisme. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap anak autis menunjukkan bahwa kemungkinan 2 anak kembar identik mengalami autisme ialah 60-95%, sedangkan kemungkinan bagi 2 saudara kembar mengalami autisme hanyalah 2,5-8,5%.<sup>28</sup> Dari hasil penelitian tersebut berarti jika salah satu anak kembar identik mengalami

---

<sup>27</sup> Munnal Hani'ah, *Kisah Inspiratif Anak-anak Autis Berprestasi*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2015), h. 19.

<sup>28</sup> *Ibid.*, h.20.

autisme maka kemungkinan kembarannya itu mengalami autisme lebih besar dibandingkan yang kembar tidak identik. Anak kembar identik memiliki gen yang hampir sama persis, hal ini yang menjadikan autisme dapat disebabkan kerana faktor keturunan. Selain faktor keturunan atau genetik, faktanya ada faktor lain yang dapat menyebabkan terjadinya autisme yaitu faktor lingkungan. Ada yang menduga bahwa autisme dikarenakan vaksin MMR yang rutin diberikan kepada anak-anak, vaksin tersebut diawetkan menggunakan zat kama (thimerosal) yang mengandung merkuri. Unsur merkuri ini yang diyakini menjadi penyebab autisme muncul pada anak-anak. Namun, tidak ada bukti kuat bahwa hal ini menjadi penyebab autis karena penggunaan thimerosal dalam pengawetan vaksin telah dihentikan.<sup>29</sup>

Dalam bukunya Dr. Y. Handojo penyebab autisme adalah adanya gangguan di otak bagian depan yang disebut lobus frontalis dan sekitarnya, yang mengontrol proses berpikir dan yang mempengaruhi perilaku anak.<sup>30</sup> Menurut pendapat diatas autisme dapat terjadi dikarenakan adanya kerusakan pada system syaraf otak yang menyebabkan ketidakmampuan dalam proses berpikir dan menunjukan perilaku yang tidak sesuai. Selain adanya gangguan pada

---

<sup>29</sup> *Ibid.*,h.20.

<sup>30</sup> Y.Handojo, *Autisme: Penyebab Praktis dan Pedoman Meteri untuk Mengajar Anak Normal, Autis dan Perilaku Lain*, (Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Poluler, 2003),h. 21.

otak. Dr. Y. Hanjodo juga menyebutkan faktor yang diduga menyebabkan autisme yaitu 1) faktor genetik, 2) faktor prenatal, 3) kejang, 4) gangguan biokimia otak dan 5) gangguan neuroanatomi. Sedangkan Heriandi Sutandi berpendapat faktor penyebab autisme adalah 1) faktor genetik, 2) faktor imunologi, 3) faktor prenatal, 4) faktor biokimia.<sup>31</sup>

Dari beberapa pendapat diatas mengenai faktor penyebab terjadinya autisme dapat disimpulkan bahwa belum adanya penyebab yang pasti, autisme diduga terjadi karena faktor genetik, faktor lingkungan dan adanya kerusakan pada otak. Faktor-faktor tersebut masih memerlukan penelitian lebih lanjut yang dilakukan oleh para ahli, karena setiap peserta didik autisme disebabkan oleh faktor yang beragam.

## **D. Hakikat Bermain**

### **1. Pengertian Bermain**

Menurut Suryadi bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam diri menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan dan sarana menyalurkan kelebihan energi dan relaksasi.<sup>32</sup> Bermain dapat mengembangkan kemampuan

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, h.14.

<sup>32</sup> Suryadi, *op.cit.*, h.117.

dan keterampilan anak serta menjadi temat bagi anak untuk melampiaskan energi dan kebahagiaan.

Parten dalam Dockett dan Fler dan di kutip kembali oleh Yuliani mendefinisikan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat ia hidup.<sup>33</sup> Menurut pendapat di atas bermain dapat menjadi wadah untuk peserta didik bersosialisasi dan dapat mengeksplor sesuatu yang ada di dunia dengan cara yang menyenangkan.

Arti bermain yang paling tepat menurut Hurlock adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>34</sup> bermain menjadi tempat untuk bersenang-senang tanpa adanya hasil akhir yang harus dipikirkan.

Jadi dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bermain adalah sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan diri, tempat untuk bersosialisasi dan juga dapat menjadi tempat untuk

---

<sup>33</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2013), h. 144.

<sup>34</sup> Elizabeth B Hurlock, *op.cit*,h. 320.

belajar dengan cara yang menyenangkan tanpa harus memikirkan hasil akhir.

## **2. Karakteristik Bermain**

Ada beberapa karakteristik bermain yang perlu diperhatikan. Menurut Jeffree, McConkey dan Hewson dalam buku Yuliani ada 6 karakteristik dalam bermain, diantaranya 1) bermain muncul dari dalam diri anak, 2) bermain harus terbebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati, 3) bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, 4) bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil, 5) bermain harus didominasi oleh pemain, 6) bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.<sup>35</sup>

Keinginan bermain harus muncul dengan sendirinya dari dalam diri peserta didik. Dalam permainan untuk anak tidak boleh adanya aturan yang mengikat sehingga anak akan merasa senang bukan merasa terbebani oleh permainannya dan bermain juga adalah aktivitas yang nyata, segala sesuatu yang digunakan untuk bermain harus ada sungguhan. Bermain akan melibatkan partisipasi aktif baik dalam bentuk fisik ataupun mental. Bermain difokuskan pada proses bukan hasil yang didapat oleh anak, karena dengan prosesnya anak akan mengetahui dan mendapatkan keterampilan yang baru. Dalam

---

<sup>35</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *op.cit.*, h. 146.

bermain anak yang harus berperan aktif secara langsung agar anak mendapatkan makna dari permainannya.

Adapun karakteristik bermain menurut Hurlock diantaranya 1) bermain dipengaruhi oleh tradisi, 2) bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan, 3) ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia, 4) bermain menjadi semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin, 5) permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal, 6) bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia, 7) bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak dan 8) terdapat variasi yang jelas dalam permainan.<sup>36</sup>

### **3. Jenis-Jenis Kegiatan Bermain**

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri dari bermain aktif dan bermain pasif. Adapun yang dimaksud dengan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri dan kegiatan ini melibatkan banyak aktivitas gerakan tubuh. Macam-macam kegiatan bermain yang termasuk kedalam permainan aktif adalah bermain

---

<sup>36</sup> Elizabeth B. Hurlock, *op.cit.*, h.322-326.

konstruktif, bermain peran, mengumpulkan benda, melakukan penjelajahan, permainan dan olah raga, musik serta melamun.<sup>37</sup>

Berikut merupakan penjelasan dari kegiatan bermain aktif diantaranya: 1) Bermain konstruktif ialah aktivitas bermain dengan menggunakan berbagai macam benda atau bahan untuk menghasilkan suatu karya tertentu dan dapat memberikan rasa bahagia. Dalam kegiatan bermain konstruktif banyak mengembangkan kemampuan anak dalam berdaya cipta, melatih konsentrasi, melatih kemampuan motorik halus dan ketekunan. 2) Bermain peran, jenis permainan yang bersifat meniru dari apa yang anak lihat. Anak dapat memerankan seorang tokoh dan dapat menggunakan atribut yang sesuai dengan tokoh yang dipilihnya. 3) Mengumpulkan benda ini adalah mengumpulkan barang-barang yang menarik minat anak. 4) Melakukan penjelajahan atau disebut juga eksplorasi, kegiatan ini dilakukan dengan terencana dan adanya aturan karena biasanya dilakukan secara berkelompok dan adanya pembimbing yang mengarahkan jalannya permainan. Permainan bermanfaat untuk menambah pengetahuan anak dan menimbulkan rasa penasaran pada anak, serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. 5) Permainan dan Olah Raga, dalam kegiatan ini adanya aturan dan

---

<sup>37</sup> *Suryadi, op.cit.*, h.121-123.

persyaratan yang disepakati bersama dan tindakannya memiliki tujuan.

6) Musik dapat dikatakan jenis kegiatan bermain yang aktif jika anak melakukan kegiatan bermusik seperti bernyanyi dan memainkan alat musik. 7) Melamun, kegiatan ini termasuk bermain aktif walaupun banyak melibatkan proses berpikir daripada aktivitas bergerak dan bersifat meniru.

Sedangkan pengertian bermain pasif merupakan kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik dan biasanya digemari oleh anak-anak usia remaja.<sup>38</sup> Contoh dari kegiatan bermain pasif diantaranya adalah membaca, menonton film dan mendengarkan musik.

Ada jenis permainan menurut Sarah Prowse, menurutnya secara umum aktivitas bermain terdiri dari dua jenis yaitu bermain bebas dan bermain terstruktur.<sup>39</sup> Bermain bebas adalah permainan yang dilakukan oleh anak secara spontan dan berdasarkan kemampuan yang dimiliki anak tanpa adanya aturan atau tujuan yang sengaja di buat. Dalam *Play and Playground Encyclopedia* bermain bebas adalah kegiatan bermain yang tidak terstruktur, sukarela dan diinisiasi oleh anak yang memungkinkan anak-anak mengembangkan

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, h.124.

<sup>39</sup> Sarah Prowse, *Make Time For Play: How To Balance Structured and Unstructured Play*, 2015([www.cnc.ca/parent/play/view/free-play-in-a-structured-world-how-to-balance-structured-and-unstructured](http://www.cnc.ca/parent/play/view/free-play-in-a-structured-world-how-to-balance-structured-and-unstructured)), h.1. Diakses tanggal 28 Juli 2018.

imajinasi mereka sambil menjelajah dan merasakan dunia di sekitar mereka.<sup>40</sup> Artinya bermain bebas tidak direncanakan, dilakukan sesuai inisiatif anak yang dapat mengasah imajinasi anak.

Sedangkan bermain terstruktur adalah kegiatan yang dirancang dan disusun untuk meningkatkan kemampuan anak agar bermain menjadi kegiatan yang lebih bermakna. Menurut Adran bermain terstruktur seharusnya menjadi bernilai oleh semua pelaksana pendidikan dan terstruktur dengan tujuan yang jelas untuk pembelajaran anak. Bermain seharusnya disusun dengan cara bahwa anak mempunyai kesempatan untuk terlibat dalam fokus perencanaan dan pengaturan area bermain baik di dalam dan di luar ruangan, seperti akan memberikan mereka kepemilikan dari pembelajaran mereka sendiri.<sup>41</sup> Berdasarkan pendapatnya bermain harus di rencanakan agar memiliki tujuan yang jelas dan dapat dicapai dengan baik. Namun, anak tetap diberi kesempatan agar anak dapat memilih permainan yang diinginkan serta melakukan kegiatan yang mereka sukai.

\_Dari pendapat beberapa tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa jenis aktivitas bermain terdiri dari bermain aktif, bermain pasif, bermain bebas dan bermain terstruktur. Jika dihubungkan dengan *slime* seperti

---

<sup>40</sup> Anon, *Play Free*, 2010, ([www.pgpedia.com/f/free-play](http://www.pgpedia.com/f/free-play)), h.1. Diakses pada tanggal 28 Juli 2018.

<sup>41</sup> Yr. Adran Plant, dkk., *Play/Active Learning* (Uk: Welsh Assembly Government, 2008), h.7.

dalam penelitian ini, maka bermain *slime* merupakan jenis kegiatan bermain terstruktur karena pada proses bermainnya ada peneliti yang akan merencanakan kegiatan bermain dan peneliti memberikan permainan ini kepada subjek karena memiliki tujuan yang jelas yaitu diharapkan melalui bermain *slime* kemampuan motorik halus subjek dapat meningkat. Kegiatan yang dilakukan akan tetap menyenangkan dan disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki subjek.

#### 4. Tahapan Perkembangan Bermain

Ketika bermain anak belajar untuk beradaptasi dengan orang lain dan lingkungan disekitarnya, kemampuan sosialisasi anak akan berkembang sehingga ada enam tahap perkembangan bermain pada anak menurut Parten dan Rogers dalam buku Yuliani yaitu 1) *Unpccupied* atau tidak menetap, 2) *onlooker* atau penonton/pengamat, 3) *solitary independent play* atau bermain sendiri, 4) *parallel activity* atau kegiatan parallel, 5) *associative play* atau bermain dengan teman dan 6) *cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan.<sup>42</sup>

Keenam tahap tersebut dapat dijelaskan menjadi 1) *Unpccupied* atau tidak menetap yaitu tahap ketika seorang anak hanya mengamati

---

<sup>42</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *op.cit.*, h. 147-148.

sekeliling tetapi tidak ikut serta atau tidak berinteraksi dengan anak yang sedang bermain.

Tahap kedua yaitu *Onlooker* atau penonton/pengamat, pada tahap ini anak belum terlibat dalam permainan namun sudah muncul ketertarikan sehingga sudah mulai bertanya-tanya dan mendekati anak yang sedang bermain.

Tahap ketiga yaitu *solitary independent play* atau bermain sendiri. Anak mulai bermain namun hanya sendiri dengan mainannya. Terkadang muncul percakapan dengan anak lain tetapi tidak ikut serta dalam permainan lain.

Tahap keempat yaitu *parallel activity* atau kegiatan parallel. Pada tahapan ini anak sudah bermain dengan anak lain namun, anak masih senang memanipulasi benda daripada bermain dengan anak yang lain walaupun menggunakan mainan yang sama tetapi tidak terpengaruh dengan yang lainnya.

Tahap kelima yaitu *associative play* atau bermain dengan teman. Dalam tahapan ini anak mulai saling mengingatkan satu sama lain, adanya tukar menukar mainan tetapi belum memiliki tujuan bersama dan sewaktu-waktu anak dapat meninggalkan permainan jika ia mau tanpa merusak mainan.

Tahap keenam yaitu *cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan. Sudah

memiliki tujuan bersama, sehingga anak bekerja sama untuk membangun sesuatu atau adanya persaingan dalam permainan. Saat bermain bersama lebih terorganisasi dan masing-masing memiliki peran yang saling mempengaruhi.

### E. Hakikat Slime

*Slime* merupakan cairan lengket dan pekat yang sekilas terlihat seperti lendir atau mirip agar-agar atau jelly. *Slime* pada mulanya dijadikan alat untuk membersihkan debu-debu yang sulit dijangkau.<sup>43</sup> Sekarang *slime* menjadi salah satu alat permainan yang sangat digemari oleh anak-anak, karena mempunyai bentuk yang kenyal dan lembut serta memiliki variasi warna yang beragam.

*Slime* baik untuk melatih perkembangan psikologi dan motorik bagi anak-anak. Manfaat bermain *slime* diantaranya sebagai alat bermain, melatih sensori motor anak dan membantu memproduksi hormon endorfin yang dapat membuat suasana hati menjadi bahagia.<sup>44</sup> *Slime* dikatakan sebagai alat permainan karena *slime* bisa menjadi media bermain anak, *slime* juga dapat melatih sensori motor anak karena dengan bermain *slime* anak dapat meraba dan mengenal tekstur kenyal, dingin dan

---

<sup>43</sup> Kayla Sandra, *Apa Itu Slime?*, 2016, (<https://slimeupdate.blogspot.com/2016/07/apa-itu-slime.html?m=1>), h.1. Diakses 7 Januari 2018.

<sup>44</sup> Sri Raihan, *Manfaat Bermain Slime*, 2017, ([http://nad.bkkbn.go.id/\\_layouts?mobile/disppform.aspx?List=8c526a76-8b88-44fe-8f81-2085df5b7dc7%ID=14830](http://nad.bkkbn.go.id/_layouts?mobile/disppform.aspx?List=8c526a76-8b88-44fe-8f81-2085df5b7dc7%ID=14830)), h.1 . Diakses 7 Januari 2018.

lembut. Dapat juga melatih motorik terutama motorik halus. Kegiatan bermain *slime* berhubungan langsung dengan gerakan tubuh, misalnya dengan menggunakan *slime* anak dapat meremas, menarik dan membentuk *slime*. Memainkannya bisa menguatkan otot-otot tangan melalui aktivitas meremas, mencubit, menekan dan merentangkan *slime*.<sup>45</sup> Saat bermain *slime* anak-anak akan merasakan bahagia karena bisa belajar sambil bermain.

#### F. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti adalah penelitian dari Dede Febriyanti tahun 2017 dengan judul *Keterkaitan Kegiatan Bermain Slime dengan Keterampilan Motoik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun*.<sup>46</sup> Penelitian tersebut merupakan penelitian studi pustaka. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa bermain *slime* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-7 tahun, jika dilakukan berulang-ulang akan menguatkan otot-otot jari tangan yang berguna untuk kesiapan anak dalam menggunakan alat tulis dan bermain *slime* dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek nilai

---

<sup>45</sup> Aditya Widya Putri, *Slime Bagus Buat Anak Anda Tapi Jangan Pakai Boraks*, 2018, (<https://tirto.id/main-slime-bagus-buat-anak-anda-tapi-jangan-pakai-boraks-cCPZ>), h.1. Diakses 30 Januari 2018.

<sup>46</sup> Dede Febriyanti, *Keterkaitan Kegiatan Bermain Slime dengan Keterampilan Motoik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta,2017).

agama dan moral, bahasa, fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional dan seni.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode *single subject research* dan akan diterapkan pada peserta didik dengan autisme usia 8 tahun yang memiliki kemampuan motorik halus yang rendah.

#### **G. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan dukungan landasan teoritik yang diperoleh dari teori yang dijadikan rujukan konseptual variabel penelitian, maka dapat disusun kerangka pemikiran sebagai berikut:

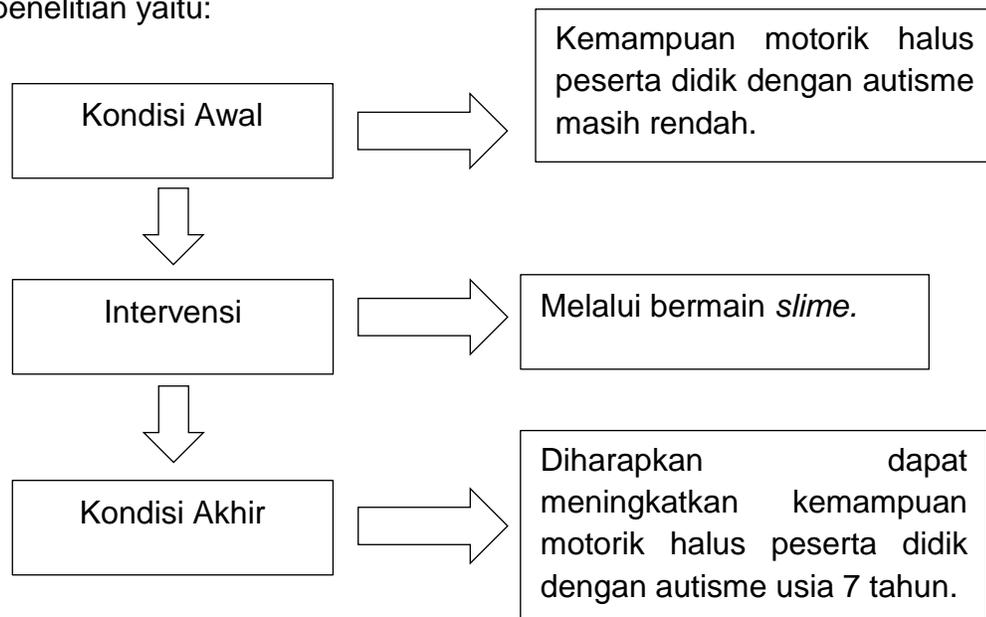
Kondisi awal kemampuan motorik halus peserta didik dengan autisme berinisial TP yang bersekolah di Sekolah Keanna, Cilandak Kko, Jakarta Selatan masih rendah. Hal ini dapat terlihat saat melakukan tugas di sekolah seperti menggenggam pensil, menggunting dan mewarnai. Kemampuan dalam menggunakan jemari dan telapak tangan masih lemas belum adanya kekuatan setiap melakukan gerakan motorik halus serta koordinasi mata dan tangan yang belum baik.

Intervensi dilakukan melalui bermain *slime*, yaitu kegiatan yang dilakukan dengan cara menyenangkan menggunakan cairan pekat seperti jelly mirip dengan *play dough* yang disebut dengan *slime*. Melalui bermain

*slime* diharapkan bisa meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik karena dalam bermain *slime* berhubungan langsung dengan gerakan tubuh seperti menggenggam *slime*, meremas *slime*, menarik *slime*, menekan *slime* sehingga berbentuk pipih, menggulung *slime* dan menggunting *slime*.

Kondisi akhir yang diharapkan melalui bermain *slime* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik dengan autisme usia 8 tahun di Sekolah Keanna, Cilandak Kko - Jakarta Selatan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dibuat gambar kerangka berpikir penelitian yaitu:



**Gambar 1. Alur Berpikir**

## H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah bermain *slime* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik dengan autisme usia 8 tahun di Sekolah Keanna, Cilandak kko Jakarta Selatan.