



JMPIS:
JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN
ILMU SOSIAL

E-ISSN: 2716-375x
P-ISSN: 2716-3758

<https://dinastirev.org/JMPIS> dinasti.info@gmail.com +62 811 7404 455

DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i6>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pengaruh Permainan Roda Putar terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Autis di SLBN Gedangan, Sidoarjo

Ika Wahyu Rizkita^{1*}, Budiyanto², Murtadlo³.

¹Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, ika.23010@mhs.unesa.ac.id

²Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, budiyanto@unesa.ac.id

³Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, murtadlo@unesa.ac.id

*Corresponding Author: ika.23010@mhs.unesa.ac.id

Abstract: *Fine motor skills in autistic children need to be improved so that children are able to carry out daily activities properly. Fine motor skills are improved through playing wheel games, because these games are able to make autistic children more enthusiastic in carrying out learning while playing. This study aims to prove the effect of spinning wheel games on the fine motor skills of autistic children. This type of research uses a type of pre-experimental research. The subjects in this study were autistic children aged between 7-12 years at SLBN Gedangan, Sidoarjo, totaling 6 children. In this study, data collection techniques were used by observing the fine motor skills of autistic children in the classroom. The data analysis technique used is the Wilcoxon Matched Pairs Test statistical test. The results showed that T (smallest level) = 0 is smaller or equal to the t table value of a significant value of 5%, namely 0. It can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted if T (smallest level) is smaller or equal to the t table. This shows that there is a significant effect of spinning wheel games on the fine motor skills of autistic children at SLBN Gedangan, Sidoarjo.*

Keyword: *Wheel Play, Fine Motor Skills, Autistic*

Abstrak: Kemampuan motorik halus pada anak autis perlu ditingkatkan agar anak mampu melakukan aktivitas sehari-hari dengan baik. Kemampuan motorik halus ditingkatkan melalui permainan roda-roda, karena permainan tersebut mampu membuat anak autis lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran sambil bermain. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh permainan roda-roda putar terhadap kemampuan motorik halus anak autis. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pra eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah anak autis yang berusia antara 7-12 tahun di SLBN Gedangan Sidoarjo yang berjumlah 6 orang anak. Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi kemampuan motorik halus anak autis di dalam kelas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji statistik Wilcoxon Matched Pairs Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa T (taraf terkecil) = 0 lebih kecil atau sama dengan nilai t tabel dari nilai signifikan 5% yaitu 0. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima apabila T (taraf terkecil) lebih kecil atau sama dengan nilai t tabel. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh

yang signifikan permainan roda putar terhadap kemampuan motorik halus anak autisme di SLBN Gedangan, Sidoarjo.

Kata Kunci: Bermain Roda, Keterampilan Motorik Halus, Autis

PENDAHULUAN

Kemampuan motorik halus berpengaruh terhadap aktivitas dalam kehidupan sehari-hari, sehingga sangat penting untuk dipelajari bagi semua siswa termasuk siswa dengan gangguan *spectrum autis*. Menurut (Lailah et al., 2019.) kemampuan motorik halus pada anak sangat penting sekali untuk dikembangkan. Manfaat dari mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak yaitu untuk menyiapkan anak dalam aktivitas sehari-hari seperti memegang benda, menjimpit benda, memasukkan benda dan menarik benda. Tidak hanya itu, kemampuan motorik halus juga bermanfaat dalam menunjang kemampuan akademik maupun non akademik, jika kemampuan motorik halus mengalami hambatan maka akan berdampak pada aktivitas yang dilakukan oleh anak. Kemampuan motorik halus memiliki peranan yang penting bagi setiap individu, terutama untuk anak autisme. Motorik halus dibutuhkan sebagai dasar dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Manfaat dari mengembangkan kemampuan motorik halus menurut (Sutini et al., 2020.) fungsi kemampuan motorik halus pada anak yaitu: (a) mampu membuat gerakan jari-jemari anak semakin luwes, (b) mampu menstabilkan kecepatan antara koordinasi mata dan tangan, dan (c) mampu membuat anak melaksanakan pembelajaran secara efektif. Menurut (Bos et al., 2013) kemampuan motorik halus berfungsi dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari termasuk aktivitas di sekolah.

Kemampuan motorik halus dapat ditingkatkan melalui permainan roda putar, karena permainan tersebut mampu membuat anak lebih antusias dalam pembelajaran, serta anak tidak akan merasa bosan dan pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh anak karena dilakukan sambil bermain. Permainan roda putar adalah permainan yang berbentuk lingkaran serta dapat diputar kemudian bergerak pada porosnya hingga berhenti di salah satu bagian yang ditunjuk oleh panah. Permainan roda putar terbuat dari kayu triplek yang dicat warna warni, kemudian diameter roda putar yaitu berukuran 55 cm. Permainan roda putar dapat dijadikan media dalam pembelajaran terhadap kemampuan motorik halus anak autisme. Permainan roda putar dapat memudahkan anak autisme dalam mempelajari kemampuan motorik halus. Di dalam permainan roda putar terdapat empat macam permainan yang berbeda-beda diantaranya yaitu: permainan menempel gambar, permainan menarik karet, permainan meronce dan permainan mengikat tali. Beberapa permainan tersebut mampu melatih kemampuan motorik halus anak autisme seperti memegang, menjimpit, menarik dan memasukkan. Cara memainkan permainan roda putar yaitu dengan cara memutar rodanya, kemudian tunggu sampai roda berhenti di salah satu bagian yang ditunjuk oleh panah. Jika sudah berhenti maka lakukan permainan yang ada di dalam roda putar sampai selesai. Menurut (Zulfiki & Ardiansyah, 2020.) permainan roda putar dapat menjadi media dalam melatih pemikiran anak untuk mengembangkan daya pikir dan motorik halus tetapi mempunyai proses yang menyenangkan saat menggunakan media. Menggunakan permainan roda putar mampu memberikan pembelajaran dengan efektif karena dilakukan dengan menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SLBN Gedangan Sidoarjo, terdapat beberapa anak autisme yang mengalami gangguan motorik halus. (Harahap & Seprina, 2019) menyatakan bahwa motorik halus berhubungan dengan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil atau halus seperti keterampilan dalam menggunakan jari-jemari tangan serta gerakan pergelangan tangan yang tepat dalam hal memegang, menjimpit, melempar dan menempel, sehingga keterampilan

motorik halus anak dapat diasah sedemikian rupa. Sedangkan kemampuan motorik halus yang dimiliki anak autis di SLBN Gedangan Sidoarjo masih kurang, anak masih membutuhkan bantuan dalam memegang benda, menjimpit benda, menempelkan benda, menarik benda dan memasukkan benda. Kemudian anak belum mampu memegang dan menjimpit benda agar tidak terjatuh, anak belum mampu untuk menempelkan benda dengan baik dan benar, anak masih belum mampu untuk menarik benda dengan benar, serta anak juga belum mampu dalam memasukkan benda dengan benar. Hal tersebut yang menghambat anak dalam melakukan kegiatan motorik halusnya saat belajar di sekolah maupun di rumah. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus yaitu dengan melakukan permainan roda putar secara terus menerus sehingga anak akan mampu melakukan kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus seperti memegang pensil saat menulis, menjimpit makanan, menarik tali sepatu dan memasukkan kaos kaki. Permainan roda putar juga mampu membuat anak autis lebih antusias dalam melaksanakan pembelajaran yang dilakukan dengan bermain. Maka dari itu permainan roda putar akan mampu membuat anak autis belajar tanpa merasa bosan, serta anak mampu memahami pembelajaran dengan cepat terutama dalam pembelajaran motorik halus.

Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh (Arie Paramitha & Sutapa, 2019) tentang “ Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun” menghasilkan bahwa pembelajaran dengan bermain dilakukan dengan rasa senang dan aktif, sehingga bermain tersebut menghasilkan proses belajar pada anak, serta dapat menguatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak, seperti kemampuan motorik halus. Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh (Cameron & Doty, 2013) tentang “Odor Identification Testing In Children and Young Adults Using The Smell Wheel”. Pada penelitian tersebut menghasilkan bahwa permainan berputar tentang bau dapat dilakukan sendiri, serta dirancang untuk menangkap imajinasi anak, membuat anak aktif dalam pembelajaran karena menyenangkan dan memberikan ukuran tes standar dengan bau yang diketahui anak menggunakan jumlah percobaan minimum dan meningkatkan kemampuan sensori pada anak.

Dari hasil penelitian tersebut yang membedakan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu dalam penelitian ini memiliki keterbaruan terkait permainan roda putar yang dirancang dengan bentuk mendatar atau horizontal, serta di dalam roda putar terdapat empat permainan yang di dalamnya dilengkapi dengan media seperti kertas bergambar, tali, manik-manik, paku, karet dan sepatu dari karton. Pada penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan kemampuan motorik halus. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh permainan roda putar terhadap kemampuan motorik halus anak autis?

Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji pengaruh permainan roda putar terhadap kemampuan motorik halus anak autis.

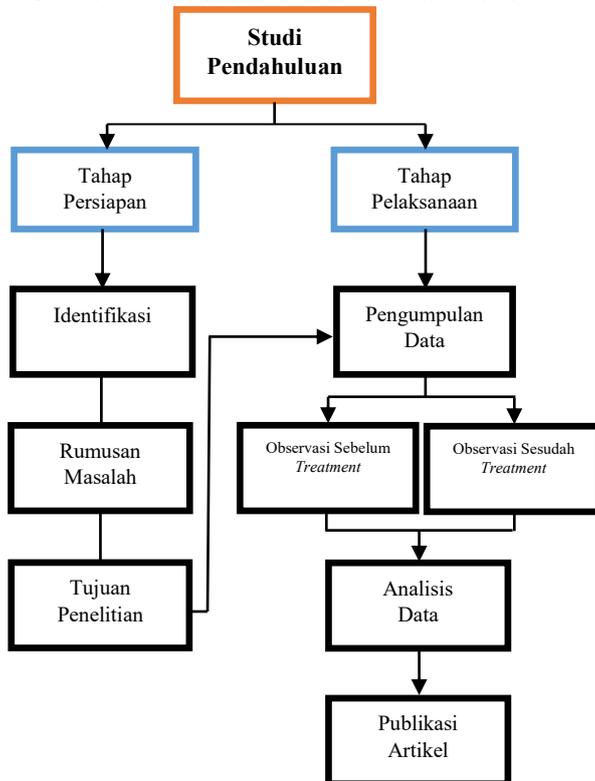
METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre eksperimen* karena pada penelitian ini belum dilakukan pengambilan sampel secara acak, serta tidak terdapat variabel kontrol yang dapat mempengaruhi variabel terikat, kemudian rancangan penelitian yang digunakan yaitu “*one group pretest-posttest design*”. Lokasi pada penelitian ini dilaksanakan di SLBN Gedangan Sidoarjo yang beralamatkan di Jl. Sedati Km 2 Wedi, Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. SLBN Gedangan Sidoarjo dijadikan lokasi penelitian dikarenakan

pada sekolah tersebut terdapat beberapa anak autisme dengan jumlah yang cukup banyak sehingga mampu dilaksanakannya penelitian. Serta pada SLBN Gedangan Sidoarjo pernah dijadikan tempat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan karena sudah mengerti karakteristik anak autisme di SLBN Gedangan Sidoarjo tersebut. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu anak autisme jenjang sekolah dasar yang memiliki hambatan kemampuan motorik halus. Hambatan motorik halus yang dialami yaitu kemampuan dalam memegang dan menjempit benda masih sering terjatuh, kemampuan menarik benda masih kurang, kemampuan menempel benda juga masih belum baik dan benar, kemudian kemampuan memasukkan benda juga masih kurang. Pada penelitian ini berjumlah 6 anak dengan rentang usia 7-12 tahun. Variabel yang terdapat dalam penelitian meliputi variabel bebas yaitu permainan roda putar dan variabel terikat yaitu kemampuan motorik halus.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks berupa proses pengamatan. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya. Observasi dilakukan selama dua kali yaitu observasi sebelum diberikan *treatment*, kemudian observasi sesudah diberikan *treatment*. Observasi dilakukan untuk menggali data tentang kemampuan motorik halus anak autisme di SLBN Gedangan Sidoarjo yang meliputi kemampuan dalam memegang benda, menjempit benda, menarik benda dan memasukkan benda. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi sebelum diberikan *treatment* dan lembar observasi sesudah diberikan *treatment*. Gambar 1 menampilkan prosedur pelaksanaan penelitian.

Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian



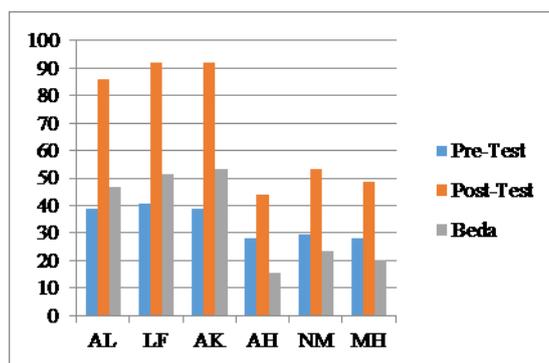
Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik non parametrik. Hal ini terjadi dikarenakan jumlah subjek yang kecil. Subjek penelitian yang digunakan kurang dari

30 anak yaitu 6 anak. Maka digunakan statistik non parametrik jenis *Wilcoxon Matched Pairs Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data ditunjukkan untuk menjawab perumusan masalah “adakah pengaruh permainan roda putar terhadap kemampuan motorik halus anak autisme?”. Gambar 2 menampilkan rekapitulasi hasil observasi sebelum diberikan *treatment* dan hasil observasi sesudah diberikan *treatment* berupa permainan roda putar yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan roda putar terhadap kemampuan motorik halus anak autisme yaitu sebagai berikut.

Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Sebelum dan Sesudah diberikan *Treatment*



Data pada grafik rekapitulasi menunjukkan hasil bahwa adanya pengaruh signifikan dari sebelum diberikan tindakan dengan sesudah diberikan tindakan dengan permainan roda putar terhadap kemampuan motorik halus anak autisme di SLBN Gedangan Sidoarjo. Untuk hasil perhitungan statistik yang menggunakan perhitungan uji *Wilcoxon Matched Pairs Test*. Berikut tahapan dalam melakukan analisis data menggunakan *Wilcoxon* dengan manual yaitu menyusun tabel perbandingan nilai observasi sebelum diberikan *treatment* dengan nilai observasi sesudah diberikan *treatment* untuk menentukan nilai T (jumlah jenjang atau ranking terkecil) yang digunakan untuk analisis dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Setelah itu mencari *ttabel* dan membandingkan dengan T (jenjang terkecil). Berdasarkan tabel nilai signifikan uji *Wilcoxon* dengan $n=6$ dan nilai signifikan sebesar 5%, maka *ttabel* = 0, sedangkan T (jenjang terkecil) = 0.

Berdasarkan hasil analisis data observasi sebelum diberikan *treatment* dan observasi sesudah diberikan *treatment* tentang kemampuan motorik halus pada anak autisme dengan permainan roda putar dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari permainan roda putar terhadap kemampuan motorik halus anak autisme dengan T (jenjang terkecil) = 0 dan dengan *ttabel* = 0. Hasil analisis data di atas menggunakan uji non parametrik dengan menggunakan uji *Wilcoxon matched pairs test*, karena data bersifat kuantitatif yaitu dalam bentuk angka dan subjek yang digunakan kurang dari 30 yaitu 6 subjek. Menunjukkan hasil T (jenjang terkecil) = 0 lebih kecil atau sama dengan dari nilai *ttabel* dengan nilai signifikan 5% yaitu 0. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima apabila T (jenjang terkecil) lebih kecil atau sama dengan dari *ttabel*. Hal ini berarti ada pengaruh signifikan permainan roda putar terhadap kemampuan motorik halus anak autisme di SLBN Gedangan Sidoarjo.

Autism Spectrum Disorder adalah suatu gangguan perkembangan syaraf. Menurut (Napolioni et al., 2011) gangguan spektrum autisme adalah penyakit neuropsikiatri parah dengan dasar genetik yang kuat. Namun, faktor genetik untuk autisme sangat heterogen pada individu

yang berbeda. Pada penelitian ini, anak autis mengalami hambatan pada kemampuan motorik halus. Menurut (Bos et al., 2013) kemampuan motorik halus berfungsi dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari termasuk aktivitas di sekolah. Kemampuan motorik halus anak autis akan ditingkatkan melalui permainan roda putar.

Penelitian tentang permainan roda putar terhadap kemampuan motorik halus anak autis dilaksanakan selama satu minggu di SLBN Gedangan Sidoarjo. Hasil penelitian mengenai permainan roda putar terhadap kemampuan motorik halus anak autis sebelum diberikan *treatment* permainan roda putar dan sesudah diberikan *treatment* permainan roda putar mengalami peningkatan secara signifikan. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus pada anak autis terutama pada aspek memegang benda, menjimpit benda, menarik benda dan memasukkan benda setelah diberikan tindakan permainan roda putar. Peningkatan tersebut dapat dilihat dengan rata-rata nilai kemampuan motorik halus pada anak autis sebelum diberikan *treatment* permainan roda putar yaitu 34,11 menjadi 69,26 setelah diberikan *treatment* permainan roda putar.

Hasil tersebut sesuai dengan pendapat (Solichah et al., 2021) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran roda putar dapat menjadi solusi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Serta siswa yang gemar bermain akan tetap bermain, namun juga sambil belajar. Media roda putar dirancang dengan menarik dan menyenangkan agar anak mudah memahami pembelajaran yang terkait dengan kognitif, sosial emosional dan motorik. Perbedaan hasil pada kegiatan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan roda putar tidak sama pada setiap anak, hal tersebut dikarekan pada masing-masing anak autis memiliki kemampuan dan karakteristik yang berbeda.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa permainan roda putar berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak autis di SLBN Gedangan Sidoarjo. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Hs & Suriningsih, 2021) bahwa permainan roda putar dapat membuat peserta didik aktif dalam melaksanakan pembelajaran, dengan menggunakan permainan ini maka pembelajaran akan didominasi oleh peserta didik, serta mungkin peserta didik belajar sambil bermain tanpa merasa bosan.

Dalam upaya membantu anak autis untuk meningkatkan kemampuan motorik halus maka diterapkan suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran. Permainan roda putar dapat diterapkan pada anak autis untuk mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu gerakan koordinasi antara otot-otot jari tangan dan mata seperti gerakan dalam memegang benda, menjimpit benda, menarik benda dan memasukkan benda. Selain itu kemampuan motorik halus pada anak autis mengalami peningkatan dikarenakan anak autis dibimbing secara bertahap untuk melakukan permainan roda putar yang didalamnya terdapat empat macam permainan yang mampu melatih kemampuan motorik halus yaitu seperti permainan: menempel gambar, meronce, mengikat tali dan menarik karet.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini telah dilakukan (Hashemi & Arabameri, 2019) tentang “The Effects of Two Methods of Motor Program and Computer Games on the Fine Motor Skills in Children with Down Syndrome Disorder” menghasilkan bahwa permainan komputer dan program pelatihan motorik halus mampu meningkatkan koordinasi mata dan tangan anak-anak pada keterampilan motoriknya. Persamaan dari penelitian ini yaitu penggunaan variabel terikat berupa kemampuan motorik halus. Kemudian penelitian yang relevan lainnya juga pernah dilakukan oleh (Cameron & Doty, 2013) tentang “Odor Identification Testing In Children and Young Adults Using The Smell Wheel”. Pada penelitian tersebut menghasilkan bahwa permainan berputar tentang bau dapat dilakukan sendiri, serta dirancang untuk menangkap imajinasi anak, membuat anak aktif dalam pembelajaran karena menyenangkan dan memberikan ukuran tes standar dengan bau yang diketahui anak menggunakan jumlah percobaan minimum. Persamaan dari penelitian ini

yaitu penggunaan variabel bebas yang berupa permainan roda berputar. Namun dalam penelitian tersebut digunakan untuk melatih kemampuan sensori, sedangkan pada penelitian ini digunakan untuk melatih kemampuan motorik halus. Perbedaan yang terlihat dari penelitian sebelum-sebelumnya meskipun menggunakan permainan roda putar yang sama yaitu terletak pada bentuk roda putar yang berbeda. Pada penelitian yang dilakukan oleh Leslie beserta Doty, roda putar dirancang dengan bentuk tegak berdiri atau vertikal, sedangkan pada penelitian ini roda putar dirancang dengan bentuk mendatar atau horizontal. Tidak hanya itu, pada penelitian ini di dalam roda putar terdapat empat permainan yang di dalamnya dilengkapi dengan media seperti kertas bergambar, tali, manik-manik, paku, karet dan sepatu dari karton. Sedangkan pada penelitian sebelumnya hanya terdapat kertas bergambar saja yang digunakan di dalam permainan roda putar.

Berdasarkan hasil analisis data kemampuan motorik halus pada anak autis dengan menggunakan uji non parametrik yaitu uji *Wilcoxon matched pairs test*, karena data bersifat kuantitatif yaitu dalam bentuk angka dan subjek yang digunakan kurang dari 30 yaitu 6 subjek. Menunjukkan hasil T (jenjang terkecil)=0 lebih kecil atau sama dengan dari nilai t *tabel* dengan nilai signifikan 5% yaitu 0. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima apabila T (jenjang terkecil) lebih kecil atau sama dengan dari t *tabel*. Hal ini berarti ada pengaruh signifikan kemampuan motorik halus bagi anak autis sesudah diberikan *treatment* berupa permainan roda putar di SLBN Gedangan Sidoarjo.

Tujuan permainan roda putar selain mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak autis, permainan tersebut juga mampu membuat anak autis lebih antusias dalam melaksanakan pembelajaran, serta mereka tidak merasa bosan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa permainan roda putar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak autis di SLBN Gedangan Sidoarjo. Suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan sekolah luar biasa maka kesimpulan yang ditarik tentu mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan terutama pada anak berkebutuhan khusus autis dan juga penelitian-penelitian selanjutnya. Sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah permainan roda putar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak autis, permainan roda putar mampu dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif bagi anak autis, permainan roda putar juga dapat dijadikan media alternatif bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang terkait dengan kemampuan motorik halus anak autis dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan permainan roda putar dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai media untuk melatih kemampuan motorik anak autis, serta dapat dijadikan sebagai rujukan lebih khusus bagi yang mengambil topik penelitian yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak autis sebelum dan sesudah diberikan *treatment* permainan roda putar di SLBN Gedangan Sidoarjo.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan roda putar berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak autis di SLBN Gedangan Sidoarjo. Hal ini berdasarkan hasil penelitian sebelum diberikan *treatment* permainan roda putar diperoleh nilai rata-rata 34,11 dan setelah diberikan *treatment* permainan roda putar diperoleh nilai rata-rata 69,26. Selain itu hasil analisis data kemampuan motorik halus anak autis dengan menggunakan uji non parametrik yaitu uji *Wilcoxon matched pairs test*, karena data bersifat kuantitatif yaitu dalam bentuk angka dan subjek yang digunakan kurang dari 30 yaitu 6 subjek. Menunjukkan hasil T (jenjang terkecil) = 0 lebih kecil atau sama dengan dari nilai t *tabel* dengan nilai signifikan 5% yaitu 0. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a

diterima apabila T (jenjang terkecil) lebih kecil atau sama dengan dari t tabel. Hal ini berarti ada pengaruh signifikan kemampuan motorik halus bagi anak autisme sesudah diberikan treatment berupa permainan roda putar di SLBN Gedangan Sidoarjo.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa permainan roda putar dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak autisme di SLBN Gedangan Sidoarjo, dari hasil penelitian tersebut dapat diberikan saran bagi guru yaitu permainan roda putar dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus bagi anak autisme. Saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan, serta dapat dijadikan sebagai rujukan lebih khusus bagi yang mengambil topik penelitian yang sama.

REFERENSI

- Arie Paramitha, M. V., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 1. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1336>.
- Bos, A. F., Van Braeckel, K. N. J. A., Hitzert, M. M., Tanis, J. C., & Roze, E. (2013). Development of fine motor skills in preterm infants. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 55(SUPPL.4), 1–4. <https://doi.org/10.1111/dmcn.12297>.
- Cameron, E. L., & Doty, R. L. (2013). Odor identification testing in children and young adults using the smell wheel. *International Journal of Pediatric Otorhinolaryngology*, 77(3), 346–350. <https://doi.org/10.1016/j.ijporl.2012.11.022>.
- Harahap, F., & Seprina. (2019). Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Melipat Kertas Origami. *Atfalunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 57–62. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v2i2.1284>.
- Hashemi, A., & Arabameri, E. (2019). The Effect of Two Methods of Motor Program and Computer Games on the Fine Motor Skills in Children with Down Syndrome Disorder. *International Journal of Motor Control and Learning*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.29252/ijmcl.1.1.53>.
- Hs, A. I., & Suriningsih, W. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak-Kanak. 4(2), 291–303. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>
- Lailah, I., Khotimah, N., Pd, S., & Pd, M. (2019). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI MENGGUNTING DAN MENEMPEL DI KELOMPOK B TK MUSLIMAT 2 JOMBANG.
- Napolioni, V., Lombardi, F., Sacco, R., Curatolo, P., Manzi, B., Alessandrelli, R., Militerni, R., Bravaccio, C., Lenti, C., Saccani, M., Schneider, C., Melmed, R., Pascucci, T., Puglisi-Allegra, S., Reichelt, K. L., Rousseau, F., Lewin, P., & Persico, A. M. (2011). Family-based association study of ITGB3 in autism spectrum disorder and its endophenotypes. *European Journal of Human Genetics*, 19(3), 353–359. <https://doi.org/10.1038/ejhg.2010.180>.
- Solichah, M., Hartatik, S., & Ghufron, S. (2021). Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 29(2), 80–92.
- Sutini, A., Rahmawati, M., Kemampuan, M., & Halus, M. (2020). *Development ability of fine motor Skillin early childhood Trough BALS learning model*.
- Zulfiki, M., & Ardiansyah, F. (2020). Pengembangan media permainan roda putar materi pokok ekosistem dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bagi siswa kelas v sekolah dasar.