

**MENINGKATKAN KETAHANAN DUDUK ANAK AUTIS
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG
DI SLB NEGERI KOTA PARIAMAN**

(Single Subject Research pada Anak Autis di Kelas III C)

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**SETIA KOMALA SARI
95943/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

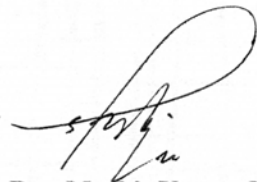
MENINGKATKAN KETAHANAN DUDUK ANAK AUTIS MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG DI SLB NEGERI KOTA PARIAMAN (*Single Subject Research* pada Anak Autis di Kelas III C)

Nama : Setia Komala Sari
NIM/ BP : 95943/ 2009
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

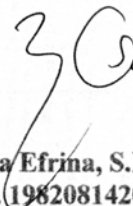
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



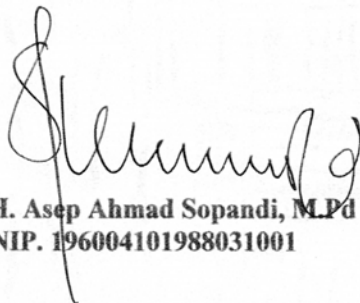
Drs. Markis Yunus, M.Pd
NIP. 195011181976031001

Pembimbing II



Elsa Efrina, S.Pd, M.Pd
NIP. 198208142008122005

Mengetahui,
Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd
NIP. 196004101988031001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Autis Melalui
Permainan Tradisional Egrang di SLB Negeri Kota Pariaman
(*Single Subject Research* pada Anak Autis di Kelas III C)**

Nama : Setia Komala Sari
NIM/ BP : 95943/ 2009
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji

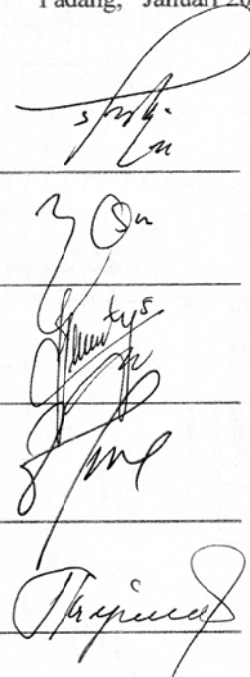
1. Ketua : Drs. Markis Yunus, M.Pd

2. Sekretaris : Elsa Efrina, S.Pd, M.Pd

3. Anggota : Dra. Hj. Zulmiyetri, M.Pd

4. Anggota : Drs. Ganda Sumekar

5. Anggota : Dra. Kasiyati, M.Pd





"Dan seandainya semua pohon yang ada di bumi dijadikan pena, dan lautan dijadikan tinta, ditambah lagi tujuh lautan sesudah itu, maka belum akan habislah kalimat-kalimat Allah yang akan dituliskan, sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana". (QS. Lukman : 27)

Alhamdulillahirrabil'alamin...

*Sebuah langkah usai sudah
Satu cita telah ku gapai
Namun...
Ini bukan akhir dari perjalanan
Melainkan awal dari satu perjuangan*

*Setulus hatimu Mama, searif' arahanmu Papa
Doamu hadirkan keridhaan untukku
Petuahmu tuntunkan jalanku
Pelukmu berkahi hidupku
Diantara perjuangan dan tetesan doa malam mu dan sebatit doa telah
merangkul diriku menuju hari depan yang cerah*

*Mungkin tak dapat selalu terucap, namun hati ini selalu berbicara
Dengan kerendahan hati yang tulus
Sungguh ku sayang Mama dan Papa...
Yang terkasih kakak2 ku Ani dan Ayu (Semoga sukses dan selalu memberikan
kebahagiaan untukku)*

*Kini diriku telah selesai dalam studi Sarjana
Bersama keridhaan-Mu ya Allah
Kupersembahkan hasil karyaku ini untuk Mama... Papa... dan kakak2 ku
tersayang
Aku takkan bisa hidup tanpa Mama, Papa dan Kakak2 ku semua...*

Terima kasih ya Allah...

Engkau telah memberikan aku kesempatan untuk membahagiakan orang-orang yang ku sayangi

Setetes keberhasilan ini semoga dapat mengobati beban Mama, Papa, dan Kakak2 ku atas diriku

*Kasih sayang Mama, Papa, dan Kakak2 ku takkan pernah aku lupakan
Terima kasih atas cintanya untukku.*

*Istimewa buat seseorang yang datang dalam hidupku dan mengisi hari-hariku
Seseorang yang selalu dibati dan selalu menuntunku ketika aku larut dalam kesedihan...*

Abg'Frend... Makasi ku ucapkan untuk semua semangat, perhatian, pengertian, sabar dan bawel nya... Pokoknya semua Especially For You, sekarang dan selamanya... Amin...

*Untuk semua teman-teman ku yang tak bisa ku sebutkan satu per satu
Terima kasih atas kebersamaan, kebahagiaan, dan kenangan yang takkan mungkin terlupakan.*

Semoga takkan pupus oleh masa...

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang lazim.

Padang, Januari 2014

Yang menyatakan,



SETIA KOMALA SARI

ABSTRACT

Setia Komala Sari (2009) : **Increasing this endurance to sit of Autism Children through Traditional Game Egrang in SLB Negeri Kota Pariaman** *(A Single Subject Research on Children with Autism in Class III C).*

The background of this research was based on the Autism children who can not sit quietly and difficult to concentrate in the class so that children will be hyperactive which make this endurance to sit of the child while study decrease. This endurance to sit for the children is very important because by sitting quiet and calm during in the class, then the children will not bother to studying process and the children will concentrate in the study.

This research was aimed at revealing whether increased this endurance to sit while studying to classroom in duration 30 minutes with the traditional game Engrang for Autism children. This research was conducted in SLB Negeri Kota Pariaman. Kind of the research that used in experiment research in Single Subject Research (SSR) with A-B design was applied. The recording of data in this research through direct observation, kind of selected note is event recording by using time duration to see this endurance to sit of children.

The result of the research revealed that in the baseline condition (A) this endurance to sit of the child was varied from the first to the fourth day and it remained the same on the fifth to the seventh day. This way can to see from the result of the observation of child during seven day. In the intervention condition (B) consisting of eight meetings in which Engrang game was applied, the endurance to sit of children improved. This way during conducted to eight day. At the end of the baseline condition (A), the children was able to calm on sit for 4 minutes and it improved into 13 minutes at the end of the intervention condition (B). In other word, the endurance to sit of children improved during 9 minutes after intervension (B) in the form of traditional game egrang played. The child's behavior can was able to calm on sit in the A and B condition lean the way is increasing that given positive sigh (+). At level the change of number increcases to be 2 point it mean the charging will be better (+). Furthermore the overlape of data in this research was 0%, indicating that the intervension given significantly affect the changes over the child's behavior in this research. Thus, it was concluded that the use of traditional game egrang could increasing this endurance to sit of Autism children.

ABSTRAK

Setia Komala Sari (2009) : Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Autis Melalui Permainan Tradisional Egrang di SLB Negeri Kota Pariaman (*Single Subject Research* pada Anak Autis di Kelas III C)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh seorang anak autis yang sulit untuk duduk tenang dan sulit untuk memusatkan konsentrasinya di kelas sehingga anak menjadi hiperaktif yang membuat ketahanan duduk anak ketika sedang belajar berkurang. Ketahanan duduk pada anak sangat penting karena dengan anak duduk tenang di kelas, maka anak tidak akan mengganggu dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan anak akan berkonsentrasi dalam belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan ketahanan duduk anak ketika sedang belajar di kelas dalam durasi waktu 30 menit melalui permainan tradisional egrang pada anak autis. Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Kota Pariaman. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dalam bentuk SSR (*Single Subject Research*) dengan menggunakan desain A-B. Pencatatan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi langsung, jenis pencatatan yang dipilih yaitu pencatatan kejadian (*event recording*) dengan menggunakan durasi waktu untuk melihat ketahanan duduk anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan kondisi baseline (A) ketahanan duduk anak bervariasi dari hari pertama sampai hari keempat dan pada hari kelima sampai hari ketujuh sama. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap anak selama tujuh hari. Pada kondisi intervensi (B) setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional egrang ketahanan duduk anak meningkat. Hal ini dilakukan selama delapan hari. Dari lima belas pertemuan tersebut, pada kondisi akhir baseline (A) dari anak yang hanya mampu duduk tenang selama 4 menit menjadi anak mampu untuk duduk tenang selama 13 menit pada akhir intervensi (B). Dengan kata lain ketahanan duduk anak meningkat selama 9 menit setelah diberikan intervensi (B) berupa permainan tradisional egrang. Perilaku anak dapat duduk tenang pada kondisi A dan B cenderung arahnya meningkat yang ditandai dengan positif (+), pada level perubahan angka menaik sebanyak 2 poin itu artinya perubahan membaik (+), kemudian overlape data pada penelitian ini adalah 0%, artinya semakin kecil persentase overlape maka semakin baik pengaruh *intervensi* terhadap perubahan target behavior dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional egrang dapat meningkatkan ketahanan duduk anak autis.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **“Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Autis Melalui Permainan Tradisional Egrang di SLB Negeri Kota Pariaman (*Single Subject Research* Pada Anak Autis di Kelas III C)”**. Dan tidak lupa pula penulis ucapkan shalawat beserta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut-Nya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan penelitian sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dipaparkan dalam beberapa Bab, yaitu Bab I berupa pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II berupa kajian teori yang meliputi anak autis (Pengertian anak autis, jenis autis, karakteristik autis, faktor penyebab autis), ketahanan duduk (pengertian duduk, jenis-jenis duduk, ketahanan duduk anak autis, faktor-faktor yang mempengaruhi ketahanan duduk), permainan tradisional egrang, kerangka konseptual, hipotesis penelitian. Bab III berupa metode penelitian yang berisi jenis penelitian, variabel penelitian, subjek penelitian, setting penelitian, definisi operasional variabel, alat dan pengumpulan data, langkah-langkah intervensi, teknik analisa data, dan kriteria pengujian

hipotesis. Bab IV membahas hasil penelitian yang meliputi deskripsi data pelaksanaan penelitian, analisis data, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian. Bab V berupa penutup yang membahas tentang kesimpulan dan saran.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapatkan banyak dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca dan semua pihak. Sehubungan dengan hal itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, khususnya kepada rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Luar Biasa, dan pembaca pada umumnya.

Padang, Januari 2014

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat iman, nikmat islam, nikmat kesehatan, dan kesempatan kepada penulis sehingga dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan perjuangan terpenting selama menjadi mahasiswa yaitu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dan tidak lupa pula penulis ucapkan shalawat beserta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut-Nya.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, semangat, dan motivasi baik moril maupun materil dari segala pihak. Untuk itu, dengan hati yang tulus penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

- 1) Hormat bakti ku kepada kedua orang tua ku tersayang yang telah memberikan dukungan berupa moril maupun materil serta do'a yang selalu mengiringi.
- 2) Bapak Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan kemudahan serta dorongan dalam menyelesaikan kuliah pada jurusan Pendidikan Luar Biasa.
- 3) Bapak Drs. Markis Yunus, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan pemikiran, dorongan, semangat, arahan, dan

bimbingan dengan penuh perhatian dan kesabaran sehingga penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

- 4) Ibu Elsa Efrina, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak membantu serta memberikan dorongan, semangat, pemikiran, dan pengorbanan waktu sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
- 5) Bapak Drs. Ganda Sumekar, Ibu Dra. Hj. Zulmiyetri, M.Pd, dan Ibu Dra. Kasiyati, M.Pd selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan dan saran sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik.
- 6) Bapak/ Ibu Dosen Staf pengajar Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Padang yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.
- 7) Kepala sekolah dan seluruh Guru SLB Negeri Kota Pariaman yang telah memberikan izin serta kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
- 8) Buat kakak-kakak ku tersayang (Ani 'n Ayu) serta keluarga lainnya yang juga berperan membantu dan selalu memberikan semangat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
- 9) Buat seseorang yang selalu dihati, dicintai, dan disayangi. Abg'Frend yang telah menjadi pemicu semangat ku untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 10) Seterusnya kepada semua teman-teman seperjuangan dan teman-teman lainnya yang juga berperan membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan, dan semangat yang Bapak/ Ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal shaleh dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu dan Pendidikan Luar Biasa.
Amin...

Padang, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Anak Autis	
1. Pengertian Anak Autis.....	7
2. Jenis Autis.....	8
3. Karakteristik Autis.....	9

4. Faktor Penyebab Autis.....	12
B. Ketahanan Duduk.....	15
1. Pengertian Ketahanan Duduk.....	15
2. Jenis-jenis Duduk.....	16
3. Ketahanan Duduk Anak Autis.....	16
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Ketahanan Duduk.....	18
C. Permainan Tradisional Egrang	
1. Pengertian Bermain.....	19
2. Pengertian Permainan.....	20
3. Pengertian Permainan Tradisional.....	21
4. Permainan Tradisional Egrang.....	22
5. Manfaat Permainan Tradisional Egrang.....	23
6. Langkah-langkah Permainan Tradisional Egrang.....	24
D. Kerangka Konseptual.....	26
E. Hipotesis Penelitian.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	28
B. Variabel Penelitian.....	29
C. Subjek Penelitian.....	29
D. Setting Penelitian.....	30
E. Defenisi Operasional Variabel.....	30
F. Alat dan Pengumpulan Data.....	31
G. Langkah-langkah Intervensi.....	32

H. Teknik Analisis Data.....	32
I. Kriteria Pengujian Hipotesis.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Pelaksanaan Penelitian.....	41
B. Analisis Data.....	47
C. Pengujian Hipotesis.....	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
E. Keterbatasan Peneliti.....	63

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Egrang.....	23
2. Kerangka Konseptual.....	27
3. Desain Penelitian.....	28

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4. Level Perubahan Data.....	37
5. Format Rangkuman Analisis Grafik Dalam Kondisi.....	37
6. Variabel yang Berubah.....	39
7. Format Rangkuman Komponen Analisis Visual Grafik Antar Kondisi...	37
8. Kemampuan Awal Anak.....	44
9. Perkembangan Kemampuan Anak.....	46
10. Panjang Kondisi <i>Baseline</i> dan <i>Intervensi</i>	48
11. Tabel Arah Kecenderungan Data.....	49
12. Persentase Stabilitas.....	51
13. Persentase Stabilitas.....	53
14. Kecenderungan Jejak Data.....	54
15. Level Stabilitas dan Rentang.....	55
16. Level Perubahan.....	56
17. Rangkuman Analisis dalam Kondisi.....	57
18. Variabel yang Diubah.....	57
19. Perubahan Kecenderungan Arah.....	58
20. Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	59
21. Level Perubahan.....	59
22. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi.....	60

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Kondisi Baseline (A) Ketahanan Duduk/ Lamanya Anak Duduk	
Tenang.....	44
2. Kondisi Intervensi (B) Ketahanan Duduk/ Lamanya Anak Duduk	
Tenang.....	47
3. Estimasi Kecenderungan Ketahanan Duduk/ Lamanya Anak Duduk	
Tenang.....	49
4. Stabilitas Kecenderungan Ketahanan Duduk/ Lamanya Anak Duduk	
Tenang.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
5. Diagnosis Autis Berdasarkan DSM IV.....	66
6. Asesmen Autis.....	71
7. Asesmen Kosentrasi Anak di Kelas Selama 60 Menit.....	73
8. Kisi-kisi Penelitian.....	75
9. Program Pengajaran Individual (PPI).....	76
10. Instrumen Penelitian.....	79
11. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pada Kondisi <i>Baseline</i> (A).....	80
12. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pada Kondisi <i>Intervensi</i> (B).....	83
13. Hasil Pengamatan Ketahanan Duduk Anak Pada Kondisi <i>Baseline</i> (A) Selama 30 Menit.....	88
14. Hasil Pengamatan Ketahanan Duduk Anak Pada Kondisi <i>Intervensi</i> (B) Selama 30 Menit.....	90
15. Data Pada Kondisi <i>Baseline</i> (A).....	92
16. Data Pada Kondisi <i>Intervensi</i> (B).....	94
17. Dokumentasi Penelitian.....	96



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang mengalami kelainan atau kekurangan baik dari segi fisik, mental dan kecerdasannya yang diperoleh anak dari dalam kandungan maupun setelah anak itu lahir. Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus adalah anak autis. Gangguan yang sering dialami oleh anak autis adalah gangguan pada pemusatan konsentrasi dan perilaku hiperaktif yang menyebabkan anak tidak bisa untuk duduk tenang di kelas.

Ketahanan duduk di dalam kelas pada anak autis sangat penting karena dengan anak duduk tenang, maka anak tidak akan mengganggu dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Anak autis yang tidak bisa duduk tenang, salah satunya bisa disebabkan oleh posisi duduk yang salah sehingga tidak bisa bertahan untuk duduk lama atau karena sifat anak yang tidak betah duduk lama (hiperaktif). Ketika anak bisa duduk tenang di kelas maka konsentrasi anak untuk belajar pun akan meningkat. Ketahanan duduk adalah suatu sikap dimana anak bisa untuk duduk lama/ betah dengan tenang di kursinya selama proses pembelajaran dan tidak mengganggu proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti laksanakan di SLB Negeri Kota Pariaman, peneliti menemukan seorang anak autis X setelah dilakukan diagnosis autis berdasarkan DSM IV dan asesmen autis. Anak autis

X ini selalu berperilaku hiperaktif di dalam kelas sehingga anak tidak bisa duduk tenang dan berkonsentrasi dalam belajar yang membuat anak-anak lain terganggu dalam proses pembelajaran. Ketika anak sedang belajar di dalam kelas, anak tidak berkonsentrasi dalam belajar, anak sering berpindah tempat duduk, sering keluar kelas, sering mengganggu temannya, sering berteriak-teriak didalam kelas, sering memainkan kursinya, sering menepuk-nepuk meja, dan sering bermain di dalam kelas ketika belajar.

Ketika penulis mewawancarai guru kelas dan melihat kondisi anak, guru menginformasikan bahwa anak autis X tersebut memang mengalami gangguan konsentrasi dan tingkah laku yang mengganggu orang lain ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga hal inilah yang menjadi kendala oleh guru ketika mengajar di kelas karena anak tidak bisa diam dan pemusatan perhatian yang sangat kurang terhadap pelajaran.

Informasi lain yang peneliti dapatkan yaitu dari orang tua anak yang mengatakan bahwa anaknya suka berbuat semaunya saja dirumah. Contohnya saja ketika anak meminta sesuatu kepada orang tuanya dan orang tua tidak bisa memenuhi permintaannya maka anak tersebut akan marah sekali bahkan merusak barang-barang yang ada dirumah dan memukul orang tuanya. Selanjutnya orang tua juga mengatakan bahwa anaknya sering mengganggu teman-teman disekitar rumahnya dan suka memukul dan berbuat kasar kepada teman-teman yang ada disekitar rumahnya. Inilah yang menjadi kendala orang tua melihat permasalahan anak.

Berdasarkan hasil asesmen yang peneliti lakukan, peneliti menemukan bahwa X benar-benar mengalami gangguan pemusatan konsentrasi dan perilaku hiperaktif yang menyebabkan ketahanan duduk anak kurang terutama dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Alasan peneliti mengatakan bahwa X mengalami gangguan pemusatan konsentrasi dan perilaku karena setelah dilakukan asesmen, konsentrasinya berkurang hanya dalam waktu yang singkat, dari 60 menit proses pembelajaran anak hanya mampu memiliki ketahanan belajar selama 10 menit dengan waktu yang terpisah jika dijumlahkan. Oleh sebab itu, anak tidak bisa untuk duduk tenang karena tidak berkonsentrasi dalam belajar yang menyebabkan anak mengganggu teman-teman lainnya.

Masa yang paling indah dan menyenangkan adalah masa anak-anak. Dimana pada masa itulah anak-anak dapat bermain karena hal itulah yang paling menyenangkan. Tanpa kita sadari sudah banyak permainan yang kita mainkan sewaktu kecil yang memiliki dampak dan nilai-nilai positif untuk perkembangan sensorik dan motorik. Permainan dapat dijadikan sebagai terapi untuk meningkatkan konsentrasi pada anak agar anak bisa duduk tenang di kelas dan tidak mengganggu proses pembelajaran.

Salah satu dari sekian banyak permainan yang dimainkan oleh anak-anak adalah permainan tradisional. Meskipun permainan tradisional yang ada di masyarakat Indonesia sudah banyak dilupakan dan mulai ditinggalkan peminatnya. Karena permainan tradisional sudah tersisih oleh teknologi dan banyak anggapan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang sudah

tidak zamannya lagi. Namun sebenarnya tanpa kita sadari permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai filosofis yang luhur. Kandungan nilai yang luhur dapat memberi pengaruh bagi generasi bangsa sehingga dapat membentuk generasi yang berperilaku luhur.

Di Sumatera Barat terdapat begitu banyak permainan tradisional yang memiliki dampak positif bagi anak-anak. Seperti permainan tradisional egrang. Menurut Sujiartiningsih (2011:14) Permainan egrang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi dan kreativitas pada anak yang memainkannya yaitu ketika harus berkonsentrasi untuk tetap berjalan dengan baik diatas tempat pijakan kaki agar tetap seimbang. Dari cara bermain egrang tersebut maka peneliti dapat mengambil makna bahwa permainan tradisional egrang dapat melatih dan meningkatkan konsentrasi untuk meningkatkan ketahanan duduk anak ketika sedang belajar di kelas.

Aktifitas permainan egrang ini tidak menutup kemungkinan untuk diberikan kepada anak autis. Dikarenakan anak autis X memiliki gangguan tingkah laku yang tidak normal yang menyebabkan anak tidak mampu untuk duduk tenang dan memusatkan konsentrasinya sehingga dengan menggunakan metode bermain egrang anak mampu untuk meningkatkan ketahanan duduk nya ketika proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka penulis tertarik ingin melakukan penelitian “Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Autis Melalui Permainan Tradisional Egrang”, penulis ingin membantu anak untuk meningkatkan ketahanan duduk nya agar anak bisa berkonsentrasi ketika proses

pembelajaran, sehingga anak dapat belajar dengan tenang seperti teman-teman lainnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka teridentifikasi berbagai masalah yaitu :

1. Anak tidak bisa duduk tenang dikursinya ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.
2. Anak sering mengganggu teman-teman sebayanya.
3. Anak sering berpindah tempat duduk.
4. Anak suka merusak barang-barang dirumah.
5. Permainan egrang belum pernah dilakukan.

C. Batasan Masalah

Agar lebih terarahnya penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah yaitu : “Meningkatkan ketahanan duduk anak ketika sedang belajar di kelas dalam durasi waktu 30 menit melalui permainan tradisional egrang di SLB Negeri Kota Pariaman”.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah “Apakah dengan permainan tradisional egrang dapat meningkatkan ketahanan duduk anak ketika sedang belajar di kelas dalam durasi waktu 30 menit pada anak autis di SLB Negeri Kota Pariaman?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui peningkatan ketahanan duduk anak ketika sedang belajar di kelas dalam durasi waktu 30 menit melalui permainan tradisional egrang pada anak autis di SLB Negeri Kota Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi anak dapat meningkatkan ketahanan duduknya agar berkonsentrasi dalam belajar.
2. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam memberikan layanan bagi anak autis agar dapat berkonsentrasi sewaktu mengikuti proses pembelajaran.
3. Bagi guru yang berkecimpung dalam dunia PLB dapat dijadikan sebagai acuan dan alternatif lain untuk memilih metode yang dapat dijadikan sebagai pedoman untuk meningkatkan konsentrasi pada anak autis saat proses pembelajaran.