

# artikel

*by* Angger Unipar

---

**Submission date:** 24-Jan-2023 02:13PM (UTC+1100)

**Submission ID:** 1998188595

**File name:** Jurnal\_Angger\_Timansah\_revisi\_6.pdf (533.71K)

**Word count:** 2920

**Character count:** 18130

## PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF DI LUAR KELAS PADA MOTORIK KASAR SISWA AUTIS DI TK INKLUSI

Angger Timansah  
Universitas PGRI Arguro Jember  
Anggertimansah@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak autis di TK Inklusi Star Kids Jember melalui permainan edukatif di luar kelas. Subjek penelitian ini berjumlah 6 orang. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Statistik non parametrik merupakan jenis test Wilcoxon yang juga diaplikasikan dalam penelitian ini. Penelitian terhadap suatu kelompok yang diambil dalam uji coba, tidak dibandingkan serta sampel tidak dipilih secara acak adalah jenis penelitian yang digunakan, analisis data kuantitatif berupa angka matematika dan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian merupakan jenis penelitian pra eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Karena bermacam-macam informasi menggunakan instrumen penelitian, pemeriksaan informasi bersifat kuantitatif sebagai angka numerik yang sepenuhnya bermaksud untuk menguji spekulasi yang ditetapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan luar kelas ada pengaruh yang signifikan pada anak autis terutama kecakapan motorik kasar. Pada permainan luar kelas terhadap perkembangan motorik kasar pada anak autis dapat diketahui hasil penelitian dari pengolahan data yang menggunakan rumus Wilcoxon dan diperoleh nilai t hitung = 2,202 yang berarti hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan luar pada anak autis terutama kecakapan motorik kasar di sekolah Inklusi Star Kids Jember.

Kata Kunci: Permainan diluar kelas, Motorik Kasar, Autis

This research was used to improve gross motor development in autistic children at the Star Kids Jember Inclusion Kindergarten through educational games outside the classroom. The subjects of this study amounted to 6 people. Data collection techniques from this study used observation, interviews and documentation. Non-parametric statistics are a type of Wilcoxon test which is also applied in this study. Research on a group taken in trials, not compared and samples not randomly selected is the type of research used, quantitative data analysis in the form of mathematical numbers and data collection using research instruments is a type of pre-experimental research. Quantitative approach is used in this research. Due to the variety of information using research instruments, the examination of information is quantitative in nature as a purely numerical figure intended to test established speculations. The aftereffects of the review show that outdoor games have a huge effect on autistic children, especially gross motor skills. In outdoor games gross motor improvement in autistic kids, it can be seen from the results of research from data processing using the Wilcoxon formula and obtained t value = 2.202, which means that the outcomes showed that there was a critical impact between outdoor games in autistic kids, especially gross coordinated movements in Jember Star Kids Inclusion school.

Keywords: Games outside the classroom, Gross Motor, Autis

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan penyelenggara program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun dengan satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang terprogram (Depdiknas, 2005:40). Sedangkan TK adalah satuan Sekolah untuk anak muda dengan rentan usia 4-6 tahun terstruktur sebagai persiapan memasuki sekolah pendidikan dasar (Aqib 2009). Berfungsi untuk membangun dasar menuju kemajuan mentalitas, cara berperilaku, informasi, kemampuan, dan imajinatif siswa untuk pengembangan dan peningkatan berikutnya merupakan tujuan dari penyelenggaraan TK.

‘Waktu usia 4-6 tahun dibedakan sebagai usia dini dengan alasan bahwa saat ini anak dipandang cukup terampil untuk melakukan usaha yang diberikan baik secara tulus maupun intelektual. Mengingat kemajuan mendasar yang terjadi selama kerangka waktu usia dini sering disinggung sebagai masa perintis, khususnya waktu dominasi dan kontrol iklim (Erikson, 1994:52)’. Dengan demikian, saat ini anak-anak perlu terus-menerus mengetahui kondisi keadaan mereka saat ini, bagaimana komponen aktivitas sesuatu, bagaimana rasanya, dan bagaimana anak itu dapat menjadi penting bagi iklim. Setiap anak muda dibawa ke dunia dengan keunikannya masing-masing, mereka memiliki berbagai kapasitas atau kemampuan satu sama lain, sehingga anak tersebut telah membawa berbagai kemungkinan yang terkandung dalam dirinya.

Dalam perkembangan dan pertumbuhan anak tidak lepas dari motorik. Saat anak beraktivitas sehari-hari pasti identik yang dinamakan gerak, karena gerak adalah unsur utama dari motorik. Aktivitas yang dapat mereka lakukan akan menunjukkan sebagaimana perkembangan anak. Anak semakin banyak beraktivitas, maka akan bermanfaat dalam terampil dalam berbagai gerakan. Menurut Ramli (2012:50) manfaat perbaikan fungsi gerak bagi anak muda adalah sebagai berikut.:

- a) anak memiliki kesempatan berharga untuk melakukan latihan atau pengembangan yang membuat tubuh anak menjadi kuat dan otot-otot tubuh menjadi kuat;
- b) Pelengkap mendapat kesempatan untuk bergerak;
- c) Anak akan lebih yakin dan merasa cocok untuk membuat perkembangan yang lebih sulit;
- d) sebagai alasan untuk mengembangkan keterampilan dalam olahraga dan mempersiapkan diri untuk mengejar permainan tertentu pada usia berikut;
- e) Anak juga dapat menyalurkan energi (tenaga) yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah.

20

Banyak faktor yang membedakan pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya yaitu asupan gizi anak, pola asuh dari orang tua, dan ada juga yang mengalami hambatan sejak prenatal / bisa juga disebut Anak-anak dengan penanganan khusus. Anak-anak dengan penanganan khusus terdapat beberapa hambatan yaitu anak tuna Netra, anak tunarungu, anak tuna grahita dan anak autisme. ‘Menurut Handojo (2008:20) anak autisme nampak tidak memperdulikan lingkungan sekitar karena dia mempunyai dunianya sendiri, hal ini didasarkan pada istilah autisme berasal dari kata *auto* yang berarti *diri*’. Secara umum anak autisme adalah terjadinya gangguan saraf otak yang mengakibatkan perkembangan bahasa dan kemampuan seorang anak untuk berkomunikasi, berinteraksi, serta berperilaku dan motorik pada anak. Dari pendapat tersebut anak autisme cenderung memiliki masalah dalam kemampuan motorik kasar. Sekalipun pertumbuhan anak secara fisik yang cukup baik, namun mereka memiliki hambatan motorik kasarnya. Gangguan yang mempengaruhi anak autisme tersebar luas dan sepenuhnya mempengaruhi fungsi kognitif, emosional, dan psikomotor mereka.

Menurut Rarick, 1973, anak-anak didiagnosis autisme memiliki kapasitas gerak sedikit kontras dengan anak-anak seusianya yang biasa. Otot tidak kuat untuk berjalan, dan keseimbangan tubuh kurang stabil, terbukti dengan gerak dinamis dan statis, ketidakn, koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan. Baik secara kualitatif maupun kuantitatif, anak autisme umumnya memiliki kemampuan motorik yang lebih rendah dibandingkan teman sebayanya yang normal.

Permainan edukatif adalah berbagai macam permainan yang dimaksudkan untuk membangun iklim pembelajaran bagi siswa. Permainan Instruktif untuk Anak Taman Kanak-kanak adalah permainan yang dimaksudkan untuk meningkatkan bagian-bagian formatif Anak Taman Kanak-Kanak. 'Adams (1975) berpendapat bahwa permainan instruktif ialah jenis kegiatan tersebut dimaksudkan bertujuan pertemuan dan kesempatan instruktif untuk pertumbuhan para pemainnya, termasuk permainan konvensional dan masa kini yang diberikan konten instruktif dan mendidik'. Berdasarkan pengertian tersebut, game yang dimaksudkan memberikan data atau memberikan perspektif tertentu, seperti untuk menumbuhkan rasa kerukunan serta kebersamaan, diingat untuk klasifikasi game pembelajaran sebab game tersebut menumbuhkan kesempatan pertumbuhan mental dan emosional. Oleh karena itu, tidak ada bedanya apakah game tersebut merupakan game unik yang secara eksplisit ditujukan untuk pengajaran atau game lama yang diberi kehalusan atau digunakan untuk pelatihan. Permainan edukatif adalah berbagai macam permainan yang dimaksudkan untuk membangun iklim pembelajaran bagi siswa.

Setiap permainan edukatif di luar lingkungan kelas pasti memiliki beberapa manfaat untuk kegiatan anak-anak, yaitu untuk mempersiapkan fokus menggunakan mainan edukatif, tentunya dirancang untuk mempersiapkan mereka agar lebih siap dalam mengatur konsentrasinya saat menggunakan mainan tersebut. Misalnya, ketika seorang anak bermain teka-teki, fokus penglihatannya diharapkan dapat berkonsentrasi, sehingga ia dapat menyusun teka-teki dengan benar. Pada tahap ini, tanpa disadari, seorang anak yang bermain teka-teki benar-benar mencari cara untuk fokus. Untuk melatih gerakan yang terkoordinasi dengan menggunakan mainan instruktif akan menghidupkan kemampuan gerak halus dan kasar anak. Dia akan mendapatkan gerakan yang terkoordinasi dengan baik ketika dia mengambil mainan, merasakan, atau memegang mainan dengan lima jarinya. Sementara itu, perilaku gerakan yang kasar akan diperoleh ketika dia bergerak, melempar, atau mengangkat mainannya.

Untuk menyajikan gagasan tentang keadaan dan hasil yang sesuai, pada tahap ini dapat diambil sebuah model, misalnya ketika seorang anak menempatkan bola kecil pada sebuah kotak yang besar, ia secara tidak langsung memahami bahwa cara yang lebih sederhana dalam ukuran bisa muat di kotak yang ukurannya lebih besar. Bola besar, dan lebih besar tidak akan cocok dengan asumsi memakai objek yang ukurannya lebih besar. Ini adalah kursus belajar dan mencari tahu secara mendasar gagasan tentang keadaan dan hasil logis. Untuk melatih bahasa dan pemahaman melalui permainan edukatif, keuntungannya akan lebih optimal jika diimbangi dengan cerita lisan oleh guru dan wali yang mendampinginya. Memang, di sinilah seorang anak akan memperoleh lebih banyak informasi jargon dan kemampuan untuk berbicara tentang sesuatu yang dia ketahui. Memberikan sedikit

pengetahuan dan bentuk dengan mainan instruktif, seorang anak dapat belajar bagaimana mengenali bentuk dan variasi yang berbeda.

TK Inklusi Star Kids Jember terdapat adanya sejumlah anak autis yang perkembangan motorik kasarnya kurang berkembang, dari 6 siswa autis di TK Inklusi Star Kids Jember terdapat 50% yang motorik kasarnya belum berkembang, di lihat dari kurang semangat anak dalam melakukan permainan edukatif pada saat jam istirahat dan ketika guru membimbing anak untuk bermain sebenarnya anak mempunyai kemampuan atau tertarik untuk melakukan permainan edukatif seperti ayunan, seluncuran, mandi bola dan lain-lain, namun anak autis terlihat masih mengalami kesulitan dan belum terbiasa melakukan permainan edukatif yang melatih otot. Anak cenderung belum bisa melakukan permainan edukatif yang melatih otot meskipun sudah didampingi oleh guru dan pendamping khusus di sekolah. Mereka hanya bermain permainan yang hanya menggunakan pola pikir dan melaksanakan program terapi anak autis.

Di TK Inklusi Star Kids Jember, terdapat beberapa jenis permainan di antaranya ayunan, luncuran, mandi bola. Permainan tersebut biasanya dimainkan oleh siswa pada waktu istirahat dan waktunya terbatas. Dengan bermain di luar kelas diharapkan kemampuan fisik motorik kasar terutama kekuatan otot tangan, otot kaki dan daya koordinasi gerakan tubuh serta daya keseimbangan badan dapat meningkat dengan baik. Fasilitas bermain di luar kelas hanya digunakan pada saat jam istirahat saja dan dirasa masih sangat kurang dan semua anak autis sangat antusias dalam melakukan aktifitas bermain di luar kelas.

Berdasarkan uraian diatas permainan edukatif di luar kelas dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak autis. Mengingat fenomena di atas, eksplorasi lebih lanjut harus diselesaikan mengenai dampak permainan edukatif di luar kelas terhadap motorik kasar pada anak autis di TK Inklusi Star Kids Jember.

## TINJAUAN PUSTAKA

Kemampuan koordinasi tubuh yang digerakkan oleh anak-anak<sup>16</sup> antinya akan menjadi perintis atau benih untuk wawasan yang penting. Pengetahuan menggabungkan antara fisik dan pikiran, sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna memiliki banyak manfaat, misalnya mengembangkan kegairahan, membuat tubuh bugar, membuat perbedaan untuk mengontrol semuanya. 'Soetjiningsih, (2012) menyimpulkan bahwa motorik kasar sebagai kemampuan untuk memanfaatkan otot besar. Segala sesuatu berupa gerakan kasar adalah perkembangan pelengkap secara umum dan sesuai. Pengembangan segala sesuatu berupa gerakan adalah batas yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak yang sangat besar dan membutuhkan energi disebabkan termasuk alat gerak aktif yang menggerakkan tulang besar anak. Semakin muda sehingga meningkatnya kepadatan, pola perkembangannya juga unik. Bab ini membuat perkembangan dan peningkatan otot semakin besar dan membumi.

'Semua aspek perkembangan pastinya mempunyai tujuan tersendiri, begitupun <sup>17</sup>ngan perkembangan motorik kasar juga memiliki tujuan-tujuan yang bermanfaat bagi anak (Samsudin, 2008)'. Penguasaan keterampilan motorik yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari beberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efisien. 'Rahyubi (2012:210) menyatakan bahwa pembelajaran berupa gerakan sebaliknya pembelajaran beraktivitas merupakan sesuatu yang mutlak dalam keberadaan manusia.

memang, disadari atau sebaliknya tidak, pembelajaran aktivitas gerak dalam keberadaan manusia itu sendiri. Dengan pembelajaran motorik yang terencana, terkoordinasi, dan sangat dirancang seseorang seharusnya memiliki pilihan untuk itu menguasai aktivitas belajar motorik secara memenuhi dan membantu. Hal ini dipercayai bahwa salah satu hal dan efek samping dari pembelajaran gerak akan muncul, yaitu dominasi keahlian khusus. Seorang siswa yang telah menguasai gerakan-gerakan terkoordinasi dengan baik dan pada dasarnya dapat memiliki tatanan yang vital dan bermanfaat untuk melangkah ke kehidupan menuju masa depan yang unggul. Keahlian gerak bisa berguna bagi kehidupan dan karier seseorang di berbagai lapangan kehidupan yang berfaedah sesuai dengan bakat, kecenderungan dan potensinya. Penguasaan keterampilan motorik yang baik bisa didayagunakan seseorang untuk meraih prestasi yang gemilang di bidang olahraga, seni (misalnya tari dan lukis), musik, dunia kerja yang beragam, berbagai profesi.

Menurut Koswara (2013) autisme adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan yang khas mencakup persepsi, linguistik, kognitif, komunikasi dari yang ringan sampai yang berat, dan seperti hidup dalam dunianya sendiri, ditandai dengan ketidakmampuan berkomunikasi secara verbal dan non verbal dengan lingkungan eksternalnya. Azwandi (2005:16) menjelaskan bahwa autisme merupakan gangguan proses perkembangan neurobiologis berat yang terjadi dalam tiga tahun pertama kehidupan. Hal ini menyebabkan gangguan pada bidang komunikasi, bahasa, kognitif, sosial dan fungsi adaptif, sehingga menyebabkan anak-anak tersebut seperti manusia "aneh" yang seolah-olah hidup dalam dunianya sendiri.

Seorang ahli pendidikan bernama (Havinghurst 2005) disebutkan bahwa tugas peningkatan untuk remaja (tujuan kemajuan anak untuk remaja). Diidentifikasi sebagai usaha yang muncul pada periode tertentu dalam kehidupan individu. Pencapaian mendorong kebahagiaan hidup dan kemajuan usaha-usaha formatif tambahan, sementara kekecewaan mendorong kesengsaraan individu, terjadi penolakan disekitarnya, dan kesulitan dalam tugas-tugas formatif lainnya.

Bermain dicirikan sebagai suatu gerakan yang bersifat langsung atau tidak terbatas, dimana seorang anak bekerja sama dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan gembira, atas dorongannya sendiri, menggunakan akal kreatif (inovatif), memanfaatkan panca indera dan setiap individu yang tersisa dari lingkungan. tubuh. Ismail (2006) menyatakan bahwa permainan adalah demonstrasi yang berisi kesenangan dan dilakukan atas kemauan sendiri, bebas tanpa tekanan bertekad untuk mendapatkan kesenangan saat melakukan tindakan tersebut. Permainan sangat berarti bagi kemajuan jiwa anak. Oleh karena itu, penting bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana dalam kegiatan bermain mereka.

Permainan edukatif adalah berbagai macam permainan yang dimaksudkan untuk membangun iklim pembelajaran bagi siswa. Permainan Instruktif untuk Anak Taman Kanak-kanak adalah permainan yang dimaksudkan untuk meningkatkan bagian-bagian formatif Anak Taman Kanak-Kanak. Adams (1975) menyatakan bahwa permainan edukatif adalah jenis permainan yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman atau kesempatan berkembang yang mendidik bagi para pemainnya termasuk permainan tradisional dan terkini yang diberi muatan edukatif dan mendidik. Permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan asli yang khusus dirancang untuk pendidikan

ataukah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan. Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang bersifat mendidik untuk peserta didik.

1

### METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan bentuk “*one group pre test post test design*”. Desain ini melibatkan satu kelompok, namun pengukuran atau tes dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pada awal (O1) dan akhir (O2) perlakuan untuk mendapatkan tingkat efektifitas perlakuan X (Anggoro,2007). Teknik pengumpulan data penelitian ini terdiri dari persepsi, wawancara dan dokumentasi. Strategi investigasi informasi non parametrik dengan sekumpulan informasi kuantitatif adalah analisis informasi yang digunakan untuk menganalisis data penelitian ini, rumus statistik non parametrik jenis test Wilcoxon ialah rumus yang digunakan dan jumlah subjek penelitian kecil karena 6 siswa. Eksplorasi suatu pertemuan yang dilakukan secara pendahuluan, tidak dipandang dan contoh tidak sembarangan dipilih adalah penelitian pra-tes yang digunakan.

1

### HASIL PENELITIAN

Dari hasil pemerolehan pre test 1 kali dan post tes 1 kali serta intervensi sebanyak 8 kali maka diperoleh data dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1 data sebelum tes gerakan kasar pada anak autisme di TK Inklusi Star Kids Jember

No	Nama	Kekuatan	Koordinasi	Keseimbangan	Kelincahan	Jumlah
1	IS	12	10	14	22	58
2	PD	11	14	11	16	52
3	FJ	13	11	13	14	51
4	RB	15	16	11	10	52
5	AG	16	10	9	13	48
6	IN	14	12	15	13	54
Rata-rata						52,5

Tabel 2 data sesudah tes gerakan kasar pada anak autisme di TK Inklusi Star Kids Jember

No	Nama	Kekuatan	Koordinasi	Keseimbangan	Kelincahan	Jumlah
----	------	----------	------------	--------------	------------	--------

1	IS	19	17	18	16	70
2	PD	20	19	16	21	76
3	FJ	18	21	17	18	74
4	RB	18	20	19	21	78
5	AG	19	18	21	18	76
6	IN	20	21	17	19	77

Rata-rata

**75,2**

Tabel 3 Perubahan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan motorik kasar di TK Inklusi Star Kids Jember

Nama	Nilai		Beda (O2-O1)	Tanda Jenjang		
	<sup>1</sup> Pretest (O1)	Posttest (O2)		Jenjang	+	-
AL	58	70	+ 12	1,0	1,0	0
DL	52	76	+ 24	4,0	4,0	0
DR	51	74	+ 23	2,5	2,5	0
UL	52	78	+ 26	5,0	5,0	0
NR	48	76	+ 28	6,0	6,0	0
IB	54	77	+ 23	2,5	2,5	0
Jumlah tanda +			6		+ 21,0	0

Hasil tabel perubahan selanjutnya akan diukur dengan rumus Wilcoxon. Adapun perolehan data sebagai berikut :

1. Prosedur Analisis

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Keterangan:

- <sup>5</sup>Z : hasil pengujian penilaian sign test
- $\bar{x}$  : jumlah tanda positif (+) – p(0,5) ialah hasil pengamatan langsung
- $\mu$  : (Mean) mean bernilai n.p
- T : Jumlah jenjang / rangking yang kecil, u

$\sigma$  : standar deviasi :  $\sqrt{n \cdot p \cdot q}$

$$\begin{aligned}\mu \text{ Mean (Nilai rata-rata)} &= \frac{n(n+1)}{4} \\ &= \frac{6(6+1)}{4} \\ &= \frac{42}{4} = 10,5\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sigma_T \text{ Standart deviasiasi} &= \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}} \\ &= \sqrt{\frac{6(6+1)(2 \cdot 6+1)}{24}} \\ &= \frac{42 \times 13}{24} \\ &= \frac{546}{24} = \sqrt{22,75} = 4,769\end{aligned}$$

Dengan demikian

$$\begin{aligned}Z &= \frac{T - \mu_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}} \\ Z &= \frac{0 - 10,5}{4,769} = -2,202 \\ &= 2,202\end{aligned}$$

Ada dampak besar dari tujuan permainan luar kelas pada kemajuan sistem gerak pada anak autis di TK Inklusi Star Kids Jember, berdasarkan hasil analisis uji tanda  $Z = 2,202$  lebih menonjol daripada nilai dasar  $\alpha = 5\%$  yaitu 1,96 maka  $H_0$  dibubarkan dan  $H_a$  diakui.

#### PEMBAHASAN

Hasil tindakan menunjukkan bahwa terdapat dampak besar pada motorik kasar anak autis. Nilai  $t$  hitung = 2,202 terbukti yang berasal melalui permainan luar kelas terhadap perkembangan motorik kasar pada anak autis yang sekaligus juga menegaskan bahwa ada pengaruh yang signifikan. Pengaruh yang signifikan dalam penelitian ini dapat diketahui dengan pengolahan rumus Wilcoxon terhadap hasil pretest ke posttest pada penelitian pengaruh permainan luar kelas pada anak autis kepada peningkatan gerakan motorik kasar di TK Inklusi Star Kids Jember

#### SIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian tentang penggunaan permainan luar kelas terhadap motorik kasar anak autis yaitu terdapat pengaruh yang terlihat pada penerapan permainan

luar kelas terhadap motorik kasar anak autis di TK Inklusi Star Kids Jember yaitu aspek kekuatan, koordinasi, keseimbangan, kelincahan.

# artikel

---

## ORIGINALITY REPORT

---

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	4%
2	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://yurierytha.blogspot.com">yurierytha.blogspot.com</a> Internet Source	3%
4	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	3%
5	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	2%
7	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	1%

---

10	<a href="http://jnse.ejournal.unri.ac.id">jnse.ejournal.unri.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://repository.unhas.ac.id">repository.unhas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://worldwidescience.org">worldwidescience.org</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://jurnal-unsultra.ac.id">jurnal-unsultra.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://www.islam.gov.my">www.islam.gov.my</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
20	Mawarni Purnamasari, Na'imah Na'imah. "Peran Pendidik dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini", Jurnal Pelita PAUD, 2020 Publication	<1 %

---

21 [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com) <1 %  
Internet Source

---

22 Feber D Tarigan. "PENGEMBANGAN  
MEDIAVISUAL OUTDOOR UNTUK  
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI  
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN", Jurnal Review  
Pendidikan dan Pengajaran, 2021 <1 %  
Publication

---

23 [muzammilelghozy.blogspot.com](http://muzammilelghozy.blogspot.com) <1 %  
Internet Source

---

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On