



Keefektifan Permainan *Playdough* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Autis

Elsa Dini Apriana Putri, Endro Wahyuno, Sinta Yuni Susilawati, Umi Safiul Ummah

Universitas Negeri Malang
E-mail: elsadap@gmail.com

Abstrak: Keefektifan Permainan *Playdough* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Autis. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis adanya pengaruh permainan *playdough* terhadap kemampuan motorik halus siswa autis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperime dengan rancangan penelitian *single subject reseach* (SSR). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan permainan *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak autis.

Kata Kunci: autis; motorik halus; permainan *playdough*

Abstract: The Effectiveness of Playdough on The Fine Motor Skills of Autism. The purpose of this research is to analyze the influence of playdough games on the fine motor skills of autistic students. The method used in this research is the experimental method with single subject research (SSR) research design. The results of this research indicate the influence of the use of playdough games on the fine motor skills of autistic children.

Keywords: autism; fine motor; playdough game

PENDAHULUAN

Setiap aktivitas dari bermain sampai dengan menulis tidak lepas dari penggunaan motorik kasar maupun motorik halus. Berdasarkan observasi saat melakukan studi pendahuluan peneliti menemukan bahwa terdapat seorang siswa autis di SMALB kesulitan dalam kegiatan mengambil benda, menulis dan menjahit yang termasuk dalam aspek kemampuan motorik halus. Siswa tersebut memiliki gerakan tangan yang masih terlihat kaku dan lambat serta anak masih belum bisa memfokuskan benda yang dipegang sehingga arah yang dituju tidak beraturan. Menurut Hasnita dan Hidayati (2017) hampir pada semua anak autisme memiliki gerak gerik yang terlihat kaku dan kasar, kesulitan dalam memegang alat makan dan menyuap makanan ke mulutnya serta gerakan lainnya yang termasuk keterlambatan dalam perkembangan motorik halus.

Jika motorik halus tidak diasah atau ditingkatkan maka dapat mengakibatkan peserta didik kesulitan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti menulis. Berbagai macam permainan dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan motorik halusnya. Plastisin merupakan salah satu media permainan yang sering dipakai untuk membantu anak melatih motorik halusnya. Tekstur plastisin yang lembut dan mudah dibentuk membuat anak-anak menyukainya. Akan tetapi komposisi plastisin yang tidak baik kalo sampai termakan oleh anak membuat anak-anak perlu pengawasan ketika bermain. Alat permainan yang memiliki tekstur dan fungsi yang sama dengan

plastisin tetapi terbuat dari bahan yang aman adalah *playdough* tepung. Menurut Difatiguna, dkk (2015) *Playdough* dapat membantu aspek perkembangan secara menyeluruh pada anak dan termasuk alat permainan edukatif yang tidak berbahaya untuk dipakai. Membuat dan membentuk *playdough* bisa bermanfaat untuk membantu latihan keterampilan motorik halus. Kegiatan membentuk *playdough* tersebut mampu mengembangkan kemampuan koordinasi mata dan tangan yang bisa sebagai latihan rangsangan perkembangan motorik halus. *Playdough* terbuat dari bahan makanan seperti tepung terigu dan pewarna makanan sehingga aman untuk dimainkan oleh anak-anak.

Autisme dari kata *autos* dalam bahasa Yunani memiliki arti “sendiri” anak autis seakan-akan memiliki dunianya sendiri, mereka lebih senang menyendiri dan sering kali tidak merespon bahkan terkadang menghindari kontak sosial. Menurut Huzaemah (2010) Autisme adalah perkembangan otak yang tidak sesuai dan gangguan pervasif yang gejalanya adalah adanya gangguan keterampilan sosial seperti interaksi sosial dan perasaan sosial, keterampilan komunikasi, kemampuan bermain yang terganggu, gangguan perkembangan bahasa, perilaku, perasaan dan emosi, persepsi sensoris, serta terbatasnya dan tingkah laku yang suka berulang.

Terdapat beberapa pendapat tentang klasifikasi pada autis, yaitu salah satunya adalah menurut Kusuma (2012) berdasarkan tingkat kecerdasannya Autis dibagi menjadi: berdasarkan tingkat kecerdasannya Autis dibagi menjadi: (1) Autis murni adalah autis yang

dengan tingkat kecerdasan normal, yang kadang bahkan di atas rata-rata, daya ingat yang sangat kuat, tetapi kesulitan dalam penyelesaian soal berhubungan dengan logika, seperti menyelesaikan soal cerita dalam matematika. (2) Autis Plus adalah autis dengan tingkat kecerdasan dibawah rata-rata, yang biasanya disertai dengan gangguan mental.

Anak autis mempunyai ciri khusus serta karakteristik. Beberapa anak autis kesulitan pada saat kegiatan yang terkait dengan kemampuan motorik diantaranya adalah motorik halus dan motorik kasar. Menurut Yuwono (2012) hambatan lain yang biasanya dialami autis adalah koordinasi motorik dan persepsi sensoris yaitu seperti kesusahan pada kegiatan lempar, tangkap, lompat, serta menutup telinga jika mendengar suara tertentu.

Perkembangan kemampuan motorik terbagi menjadi motorik kasar dan motorik halus. Motorik halus yaitu kemampuan motorik terkait dengan bagian otot-otot kecil dan koordinasi dari mata dan tangan. Umama (2016) menyatakan motorik halus adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan otot-otot kecil, misalnya kegiatan mengambil benda kecil dengan cara menjimpit, memegang alat tulis menggunakan jemarinya, memindahkan benda-benda kecil dari satu wadah ke wadah lainnya dengan jemari tangan dan sebagainya (Pradipta & Andajani, 2017).

Permainan biasanya sering dilakukan oleh anak-anak. Permainan (*game*) merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan. Menurut Yumarlin (2013) permainan adalah aktivitas bermain yang disertakan dengan suatu aturan yang dapat dilakukan baik secara sendiri ataupun secara bersama-sama untuk mencapai sebuah tujuan.

Alat permainan yaitu segala alat yang dipakai saat bermain contohnya seperti kelereng, *puzzle*, kertas lipat dan masih banyak lagi (Pradipta & Dewantoro, 2019). Alat permainan edukatif yaitu alat permainan berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat menghibur dan menarik untuk anak. Alat permainan yang digunakan dapat memiliki bentuk maupun warna yang dapat membuat anak tertarik dan berminat untuk mencobanya. Menurut Wati dan Syukri (2014) alat permainan edukatif adalah media pembelajaran yang memiliki bentuk yang menarik dan unik serta mengandung unsur warna yang juga menarik yang bisa dipakai sebagai pengantar pesan dan informasi pada anak seperti alat permainan kertas origami, plastisin dan balok warna.

Salah satu permainan edukatif yang sering kita jumpai adalah *playdough*. Menurut Jatmika (2012) *Playdough* merupakan alat permainan berbentuk adonan yang terbuat berdasarkan campuran tepung terigu dan merupakan bentuk yang lebih modern dari tanah liat. Selain itu *playdough* adalah alat permainan yang bahannya murah dan mudah untuk dibuat di rumah serta aman untuk anak. Pengertian *playdough*

menurut Sari dan Rakimahwati (2018) yaitu alat permainan dibuat berdasarkan campuran adonan tepung yang membantu dan bermanfaat untuk seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini. Sedangkan menurut Sumardi, dkk (2017) yang mengemukakan *playdough* adalah adonan yang dapat dibuat bentuknya berdasarkan dengan keinginan dan imajinasi anak sehingga dapat menjadikan kegiatan tersebut sebagai pengalaman yang menyenangkan bagi anak serta membantu sebagai stimulus pada beberapa aspek perkembangan anak.

Permainan *playdough* merupakan permainan edukatif yang memiliki banyak manfaat. Menurut Rahmawati (2014) bermain *playdough* berfungsi untuk melatih stimulasi motorik halus dan dapat membantu konsentrasi anak dalam kegiatan pembelajaran yang membuat mereka senang membuat berbagai gerakan pada bermain.

Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui adanya pengaruh permainan *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak autis. Pengaruh permainan *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak autis pada penelitian ini bisa diketahui dari perbedaan skor dan mean level dalam fase *baseline* dan *intervensi*.

METODE

Metode penelitian yaitu memakai metode eksperimen. Rancangan penelitian menggunakan rancangan *single subject research* atau disebut juga SSR. satu subjek yang dilakukan secara berulang pada periode waktu tertentu. Bentuk desain penelitian yang dipakai yaitu berpola A-B-A' dengan 3 fase dan merupakan pengembangan berdasarkan desain pola A-B, yang pada A' terjadi pengulangan *baseline*. Target behaviour diukur secara berkelanjutan dalam fase *baseline* (A1) dengan kurun waktu tertentu kemudian pengukuran saat kondisi *intervensi* (B) pengukuran saat kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan (Sunanto, dkk 2005). Pengukuran saat *baseline* 2 (A') yaitu menjadi kontrol sehingga memungkinkan untuk menyimpulkan adanya kaitan antara variabel bebas dan terikat.

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa autis SMALB kelas XI yang mempunyai kesulitan pada kemampuan motorik halus. Perilaku yang sering terlihat pada subjek adalah perilaku pasif dimana subjek kesulitan dalam melakukan kontak sosial. Subjek belum mampu berinteraksi dengan teman sebaya tetapi sudah mampu merespon panggilan dari gurunya dengan cukup baik. Selain itu subjek sudah mampu menerima dan menanggapi perintah sederhana dari guru. Dalam bidang akademik subjek sudah mampu menulis huruf-huruf yang diperintahkan oleh guru, dapat mengenal warna-warna. Kemampuan menghafalnya cukup baik, ini terlihat dari kemampuan mengikuti lagu-lagu yang sudah sering dia dengar. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan pada penelitian ini adalah metode

observasi dan tes. Penggunaan instrumen observasi bertujuan supaya selama observasi dilaksanakan oleh peneliti lebih terfokus dan tersusun dengan baik maka data yang didapatkan dalam kegiatan observasi bisa diolah lebih mudah. Instrumen tes yang dipakai yaitu instrumen tes perbuatan (Pradipta & Dewantoro, 2019). Kisi-kisi dipakai pada instrumen tes kemampuan tersebut terdiri dari kegiatan peserta didik sebelum menggunakan *playdough* dan pada saat proses bermain *playdough*.

Teknik analisis data yang dipakai pada penelitian ini yaitu teknik analisis statistik deskriptif, berhubungan dengan data peningkatan kemampuan motorik halus. Sugiyono (2015) menyimpulkan statistik deskriptif adalah statistik digunakan sebagai analisis data dengan penggambaran atau pendeskripsian dari kumpulan data sesuai dengan data yang ada dengan tidak memiliki maksud menarik kesimpulan berlaku umum. Sunanto, dkk (2005) menjelaskan bahwa beberapa point penting yang perlu diperhatikan pada analisis data yang menggunakan metode analisis visual adalah: jumlah data point (skor) pada tiap kondisi, jumlah variabel terikat yang diubah, tingkat stabilitas dan perubahan level data pada kondisi atau antar kondisi, arah perubahan pada kondisi atau antar kondisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

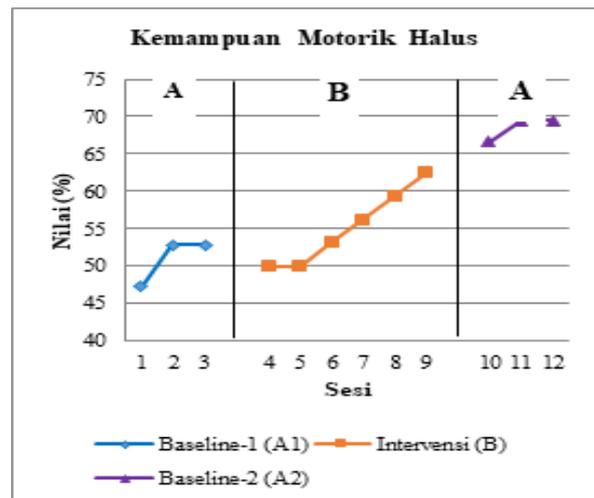
Hasil

Deskripsi data yang disajikan dalam hasil penelitian ini merupakan penjabaran data yang didapatkan dari penelitian pengaruh permainan *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak autis di SMALB. Fase *baseline* 1 data diperoleh melalui tes kemampuan motorik halus yang terdapat 9 tes meliputi aspek kemampuan menggantung, menjimpit, memegang dan melipat. Pelaksanaan *baseline* 1 memiliki tujuan mengetahui kemampuan permulaan motorik halus yang dimiliki peserta didik.

Fase *intervensi* dilaksanakan setelah data skor pada fase *baseline* 1 stabil. Pemberian *intervensi* pada setiap sesi kurang lebih berlangsung sekitar 60 menit. *Intervensi* yang diberikan berupa permainan *playdough* yang bertujuan sebagai alat untuk membantu peningkatan motorik halus khususnya koordinasi tangan dan mata. Kegiatan yang dilakukan selama *intervensi* mencakup beberapa aspek motorik halus yaitu kegiatan menggantung, membentuk dan menempel. Pemberian *intervensi* dilakukan dengan cara membuat bentuk buah jeruk dan menempel mozaik berbentuk apel menggunakan *playdough* seperti yang telah dicontohkan peneliti. Kegiatan yang sama dilakukan pada setiap sesi pada kondisi *intervensi*. Fase *baseline* 2 adalah kondisi yang diulang berdasarkan fase *baseline* 1 yaitu pengukuran tanpa pemberian *intervensi*. Pelaksanaan *baseline* 2 memiliki tujuan memperoleh kaitan berdasarkan

variabel bebas dan variabel terikat secara jelas. Kondisi ini dilaksanakan dalam 3 sesi. Tiap sesi pada fase ini berlangsung selama 40-50 menit per hari.

Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan menjumlahkan skor setiap sesi dibagi skor maksimal dan dikalikan 100%. Hasil akhir dari setiap sesi kemudian dibulatkan dan diperoleh nilai akhir dalam *baseline* 1. Skor nilai kemampuan motorik halus secara keseluruhan dalam fase *baseline* 1, *intervensi* dan *baseline* 2 dapat digambarkan secara visual dalam grafik 1.



Grafik 1 Data Keseluruhan Fase *Baseline-1*, *Intervensi*, dan *Baseline-2*

Pada grafik 1 bisa dijelaskan bahwa dari 3 sesi yang dilakukan saat fase *baseline-1* nilai tertinggi didapatkan pada sesi 2 dan 3 yaitu 53% dan skor terendah berada pada sesi 1 yaitu 47%. Pada sesi 1 peserta didik mendapatkan skor sebanyak 47%. Pada sesi 2 skor kemampuan awal motorik halus meningkat menjadi 53% yang kemudian pada sesi 3 skor meningkat dan cenderung tetap pada skor 53%. Fase *baseline* dihentikan karena data skor yang didapatkan telah stabil. Sedangkan pada fase *intervensi* skor tertinggi peserta didik adalah 63% yang diperoleh pada sesi ke-10. Skor terendah peserta didik adalah 50% yang diperoleh pada sesi 5 dan 6. Selama sesi 5 sampai dengan sesi 6 skor nilai yang diperoleh mengalami peningkatan yang cenderung stabil. Kegiatan *intervensi* dihentikan saat sesi ke-10 dikarenakan data skor yang didapat mengalami peningkatan dan stabil. Fase *baseline* 2 memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah mendapatkan *intervensi* menggunakan permainan *playdough* yang telah dilaksanakan sebanyak 6 sesi dalam fase *intervensi*. Fase *baseline* 2 dilakukan sebanyak 3 sesi dengan perolehan skor tertinggi sebanyak 69%. Pada sesi 1 peserta didik mendapatkan skor nilai sebanyak 67% dan sesi 2 skor peserta didik meningkat menjadi 69% yang kemudian pada sesi 3 nilai tetap pada skor 69%. Pemberian *baseline* 2 dihentikan karena telah diperoleh data yang stabil.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Dalam Kondisi

Kondisi	A ₁	B	A ₂
1. Panjang Kondisi	4	6	4
2. Estimasi kecenderungan arah	(+)	(+)	(+)
3. Kecenderungan stabilitas	100% (stabil)	83% (stabil)	100% (stabil)
4. Jejak data	(+)	(+)	(+)
5. Level stabilitas dan rentang	(Stabil) 47% - 53%	(Stabil) 50% - 63%	(Stabil) 67% - 69%
6. Level perubahan	53% - 47% (+6%)	63% - 50% (+13%)	69% - 67% (+2%)

Tabel 2. Hasil Analisis Data Antar Kondisi

Kondisi yang Dibandingkan	B/A ₁	A ₂ /B
1. Jumlah Variabel	1	1
2. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	(+)	(+)
3. Perubahan Stabilitas	Stabil ke Stabil 50% - 53%	Stabil ke Stabil 67% - 63%
4. Perubahan Level	(- 3%)	(+ 4%)
5. Persentase <i>Overlap</i>	3 : 6 x 100% = 50%	0 : 3 x 100% = 0%

Penelitian ini memakai analisis statistik deskriptif yang disertai grafik. Data yang dianalisis merupakan data yang didapatkan dari hasil tes kemampuan motorik halus anak autis. Terdapat dua kategori yang akan dianalisis adalah analisis data pada kondisi dan analisis data antar kondisi. Beberapa bagian yang akan dianalisis dalam kondisi mencakup panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, dan level perubahan.

Hasil analisis data dalam kondisi secara keseluruhan dapat dirangkum pada tabel 1. Panjang kondisi yaitu menentukan jumlah data yang berada pada kondisi atau jumlah sesi yang diberikan dalam tiap fase. Panjang kondisi penelitian saat fase *baseline* ditentukan dari tingkat kestabilan data. Panjang kondisi saat kondisi *baseline 1* (A₁) adalah 3, fase *intervensi* 6 serta pada fase *baseline 2* (A₂) adalah 3. Estimasi kecenderungan arah bertujuan untuk mengetahui perubahan data dari sesi ke sesi pada suatu kondisi. Kecenderungan arah kemampuan motorik halus saat fase *baseline-1* menyatakan arah *trend* meningkat. Saat fase *intervensi* dan *baseline-2* menyatakan arah *trend* yang sama yaitu meningkat.

Kecenderungan stabilitas adalah menyatakan tingkat homogenitas data pada suatu kondisi. Penelitian ini memakai kriteria stabilitas 15%. Secara umum data dapat disebutkan stabil apabila 80%-90% data masih berada pada 15% di atas dan dibawah mean (Juang, 2005). Kecenderungan stabilitas data saat fase *baseline-1* menunjukkan persentase sebesar 100%. Pada fase *intervensi* menunjukkan persentase sebesar 83,33% dan fase *baseline-2* sebesar 100%. Maka data pada penelitian dilakukan pada peserta didik autis dengan target *behavior* kemampuan motorik halus ini dapat disimpulkan stabil.

Jejak data yaitu pergantian data mulai satu data ke data lainnya dalam suatu kondisi. Fase *baseline-1* jejak data cenderung meningkat. Fase *intervensi* jejak data menunjukkan arah data meningkat. Pada fase *baseline-2* jejak data memperlihatkan arah yang sama yaitu data cenderung meningkat.

Rentang yaitu jarak data antara data yang satu sampai data terakhir dalam sebuah kondisi. Level stabilitas saat fase *baseline-1* stabil dimana rentang data 47%-53%. Fase *intervensi* level stabilitas data menunjukkan stabil dengan rentang data sebesar 50%-63%. Fase *baseline-2* memperlihatkan level stabilitas yang stabil dengan rentang data 67%-69%.

Level perubahan bisa diperoleh menggunakan langkah menghitung selisih antara data pertama dan data terakhir pada masing-masing kondisi. Fase *baseline-1* level perubahan dari sesi 1 sampai 3 sebesar +6% yang berarti pada fase tersebut target *behaviour* yaitu kemampuan motorik halus mengalami peningkatan. Fase *intervensi* menunjukkan level perubahan sebesar +13% yang berarti terjadi peningkatan. Fase *baseline-2* terjadi peningkatan dengan level perubahan sebanyak +2%. Kategori kedua yang akan dianalisis adalah data antar kondisi. Secara keseluruhan analisis antar kondisi dapat dirangkum ke dalam tabel 2.

Jumlah variabel yang diubah menunjukkan banyaknya variabel yang diubah mulai kondisi satu ke kondisi yang lainnya. Dalam penelitian ini variabel yang diubah pada kondisi *baseline* ke *intervensi* adalah 1 yang merupakan kemampuan motorik halus. Banyak variabel yang akan diubah pada fase *intervensi* ke

baseline-2 yaitu satu.

Perubahan kecenderungan arah dan efeknya bisa dicari dengan mencantumkan kembali data pada analisis dalam kondisi. Makna dalam perubahan grafik pada kecenderungan arah antar kondisi *baseline* dan *intervensi* menyatakan berubahnya target behaviour sesuai dengan tujuan intervensi. Dalam kondisi *baseline-1* ke *intervensi* menunjukkan kecenderungan arah yaitu meningkat. Sedangkan dalam kondisi *intervensi* ke *baseline* menunjukkan perubahan kecenderungan arah yang sama yaitu meningkat. Perubahan kecenderungan arah yang meningkat menunjukkan bahwa target behaviour kemampuan motorik halus pada subjek mengalami peningkatan.

Perubahan kecenderungan stabilitas dapat dicari dengan cara yaitu memasukkan kecenderungan stabilitas fase *baseline-1*, *intervensi* dan *baseline-2* pada analisis data dalam kondisi. Perbandingan pada fase antara *intervensi* dan *baseline-1* serta *baseline-2* dan *intervensi* sama-sama menunjukkan perubahan kecenderungan stabilitas dari stabil ke stabil.

Menentukan perubahan level dapat dilakukan dengan langkah; menentukan data point dalam kondisi pertama saat sesi terakhir dan sesi pertama dalam kondisi kedua lalu hitung selisih diantara keduanya. perubahan level pada *intervensi* ke *baseline-1* mengalami penurunan (-3%), sedangkan pada fase *baseline-2* ke *intervensi* terjadi peningkatan sebesar (+4%). Penurunan dan peningkatan pada perubahan level menunjukkan penurunan dan peningkatan pada keterampilan motorik halus pada subjek.

Presentase *overlap* adalah presentase data yang tumpang tindih (*overlap*) atau terjadinya data yang sama antara dua kondisi. Data yang *overlap* menyatakan bahwa tidak terjadi perubahan antara dua kondisi. Lebih kecil jumlah presentase *overlap* maka lebih baik juga pengaruh *intervensi* akan target behavior pada penelitian ini yaitu kemampuan motorik halus. bahwa data yang tumpang tindih (*overlap*) pada kondisi *baseline-1* dengan kondisi *intervensi* sebanyak 3 dari 6 data point kondisi *intervensi*. Setelah perhitungan didapatkan persentase *overlap* sebesar 50% yang berarti pengaruh *intervensi* cukup baik terhadap subjek. Sedangkan pada kondisi *intervensi* dengan kondisi *baseline-2* setelah perhitungan didapatkan persentase *overlap* sebesar 0% yang berarti setelah dilakukan *intervensi* pengaruhnya baik akan kemampuan motorik halus pada subjek.

Pembahasan

Kemampuan motorik halus merupakan hal utama yang seharusnya sudah dikuasai oleh semua orang termasuk anak autis. Hampir semua aktivitas yang dilakukan setiap harinya memerlukan kemampuan motorik halus seperti kegiatan menulis maupun bermain. Memiliki hambatan pada motorik halus dapat

mengakibatkan peserta didik akan bergantung pada orang lain. Sebagian anak autis memiliki hambatan dalam kemampuan motorik halusnya.

Kemampuan peserta didik autis dalam motorik halus sebelum diberikannya permainan *playdough* terdapat pada fase *baseline-1* (A₁). Fase *baseline-1* untuk melihat kemampuan permulaan motorik halus peserta didik peneliti menggunakan tes kemampuan. Media yang digunakan pada tes kemampuan awal atau pada fase *baseline* yaitu gunting, kertas berpola, kertas lipat (origami), beras, tutup botol, dan pensil. Terdapat 9 indikator tes kemampuan awal motorik halus yang dilakukan pada subjek yaitu menggunting kertas dengan garis lurus, menggunting kertas dengan pola persegi, menggunting kertas dengan pola lingkaran, menggunting kertas dengan pola segitiga, mengambil biji beras dengan menjimpit, mengambil tutup botol dengan menjimpit, mengambil pensil dengan menjimpit, menggenggam pensil dengan seluruh permukaan jari-jari tangan dan terakhir melipat kertas menjadi 2 bagian yang sama. Indikator tes yang dilakukan sesuai dengan pendapat Umama (2016) tentang motorik halus yang menyatakan motorik halus yaitu kemampuan anak untuk mengendalikan otot-otot kecil, misalnya kegiatan mengambil benda kecil dengan cara menjimpit, memegang alat tulis menggunakan jemarinya, memindahkan benda-benda kecil dari satu wadah ke wadah lainnya dengan jemari tangan dan sebagainya. Tes kemampuan awal motorik halus ini dilakukan sekitar 40-50 menit per hari atau per sesi.

Fase *baseline-1* dilakukan sebanyak 3 sesi yang 1 sesinya dilakukan dalam 1 hari. Pada sesi 1 peserta didik tidak bisa menggunakan gunting. Peserta didik mengalami kesulitan dalam kemampuan motorik halus yang berkaitan dengan aspek menggunting sehingga semua tes kemampuan awal motorik halus aspek menggunting subjek AL mendapat skor 1. Hasil pada tes ini relevan dengan pernyataan Wardah dan Khairiyah (2018) “*On child with needs specifically, development fine motoric experience delay compared with normal child.*” Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa adanya keterlambatan pada perkembangan kemampuan motorik halus pada anak berkebutuhan khusus. Sedangkan untuh hasil tes menjimpit beras dan melipat kertas subjek AL mendapat skor 2. Pada aspek menjimpit tutup botol, memegang pensil dan mengambil pensil mendapat skor 3. Pada sesi 2 dan 3 subjek mengalami peningkatan pada kemampuan menggunting kertas dengan garis lurus dan menjimpit beras.

Skor nilai kemampuan motorik halus peserta didik autis pada fase ini mengalami peningkatan yaitu 47, 53 dan 53. Hasil analisis dalam kondisi menunjukkan mean level sebesar 51 dan level perubahan meningkat 6%. Peningkatan skor nilai pada fase ini disebabkan karena peserta didik mulai terbiasa dengan tes yang dilakukan.

Fase *intervensi* (B) menunjukkan kemampuan motorik halus sesudah diberikannya permainan *playdough*. Selama fase *intervensi* peserta didik diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan *playdough* sebagai latihan kemampuan motorik halus. *Playdough* pada penelitian ini berfungsi sebagai alat permainan edukatif. Peneliti menggunakan *playdough* dengan beraneka ragam warna antara lain warna merah, kuning, orange, hijau dan coklat untuk menarik perhatian subjek. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wati dan Syukri (2014) bahwa alat permainan edukatif adalah media pembelajaran yang mempunyai bentuk yang menarik dan unik serta mengandung unsur warna yang juga menarik yang bisa dipakai sebagai sarana memberikan pesan dan informasi pada anak seperti alat permainan kertas origami, plastisin dan balok warna..

Pada pelaksanaan fase *intervensi* peneliti bertindak sebagai sebagai guru yang terlebih dahulu menyusun tema pembelajaran dan target behaviour yang akan diubah. Penilaian tes kemampuan motorik halus dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Selama fase *intervensi* anak terlihat bersemangat dan senang untuk meremas dan membentuk *playdough* walaupun bentuk yang dihasilkan cenderung kurang dan mendapat skor rendah. Perilaku anak tersebut dikarenakan dengan bermain *playdough* anak merasa senang dan bebas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sutapa, dkk (2018) bahwa bermain adalah proses yang membuat individu merasa bebas untuk bereksplorasi tentang berbagai hal tanpa adanya aturan yang mengikat.

Fase *intervensi* dilakukan sebanyak 6 sesi dengan 1 sesi per harinya. Pada sesi 4 dan 5 dengan perolehan skor 50 dan 50 sesudah menggunakan permainan *playdough* keterampilan motorik halus subjek AL mengalami penurunan jika dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikannya permainan *playdough* (*baseline-1*). Hal ini ditunjukkan pada hasil analisis antar kondisi dalam perubahan level *baseline-1* dan *intervensi* yang diperoleh penurunan sebesar -3%. Akan tetapi terjadi peningkatan kembali pada sesi 6, 7, 8 dan 9 yaitu dengan skor 53, 56, 69 dan 63. Jika dilihat secara keseluruhan kemampuan motorik halus subjek AL terjadi peningkatan. Pernyataan ini ditunjukkan dari hasil analisis pada kondisi pada fase *intervensi* yang menunjukkan mean level sebesar 55 dan level perubahan meningkat sebesar +13%. Estimasi kecenderungan arah saat fase *intervensi* terlihat bahwa trend pada grafik meningkat tajam dibandingkan pada fase *baseline*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang keefektifan permainan *playdough* terhadap kemampuan motorik halus pada anak autis. Dari hasil analisis data secara keseluruhan yang diperoleh mampu membuktikan bahwa penggunaan permainan *playdough* efektif terhadap kemampuan motorik halus anak autis.

Pengaruh penggunaan permainan *playdough* terkait kemampuan motorik halus bisa dilihat berdasarkan hasil analisis antar kondisi. Meningkatnya kemampuan motorik halus subjek terlihat pada skor nilai yang didapatkan subjek AL selama *baseline-1*, *intervensi* dan *baseline-2* yang tetap terjadi peningkatan. Hasil ini bisa dibuktikan dari kecenderungan arah, perubahan level, dan mean level dalam penelitian. Kecenderungan arah pada penelitian memperlihatkan bahwa pada fase *baseline-1* meningkat namun tidak tajam sedang dalam fase *intervensi* kecenderungan arah meningkat tajam dan pada fase *baseline-2* kembali meningkat namun peningkatannya tidak terlalu tajam. Akan tetapi kecenderungan arah yang meningkat tajam ini dapat disebabkan oleh panjang kondisi. Saat fase *baseline-1* dan *baseline-2* panjang kondisinya lebih sedikit jika dibandingkan pada fase *intervensi* sehingga peningkatan trend terlihat lebih tajam.

Perubahan level pada fase *baseline-1* ke *intervensi* terjadi penurunan level sebesar -3% dan pada fase *intervensi* ke *baseline-2* terjadi peningkatan +4%. Penurunan ini terjadi karena subjek belum terbiasa menggunakan permainan *playdough*. Perubahan level terbesar terjadi saat fase *intervensi* ke *baseline-2* yaitu sebanyak +4%. Hal tersebut menyatakan perubahan hasil kemampuan motorik halus pada subjek sebelum dan sesudah diberikannya permainan *playdough*. Saat fase *baseline-1* mean level sebesar 51 dan fase *intervensi* menunjukkan peningkatan subjek terhadap kemampuan motorik halus dengan perolehan mean level sebesar 55. Fase *baseline-2* menunjukkan peningkatan lagi dengan perolehan mean level sebesar 68.

Selama fase *baseline-1* menunjukkan hasil penelitian bahwa kemampuan motorik halus subjek masih kurang. Pada sesi 1 subjek tidak bisa menggunakan gunting, dia hanya memasukkan satu jarinya pada pegangan gunting sehingga gunting tidak bisa digerakkan tetapi pada sesi 2 dan 3 anak mulai bisa menggunakannya walaupun masih kurang tepat. Kemampuan menjimpit pada fase *baseline-1* sudah cukup baik tetapi anak cenderung menjimpit tanpa melihat benda yang dia ambil seperti ketika peneliti memberikan instruksi untuk mengambil 1 butir beras dengan menjimpit tetapi subjek menjumpit banyak butir beras. Kondisi subjek yang kesulitan dalam koordinasi mata dan tangan sesuai dengan pernyataan Yuwono (2012) tentang karakteristik autis bahwa anak autis memiliki hambatan antara lain koordinasi motorik dan persepsi sensoris yaitu seperti kesulitan pada melempar, menangkap, melompat, serta menutup telinga bila mendengar suara tertentu.

Pada fase *intervensi* menunjukkan kemampuan motorik halus subjek AL meningkat. Kemampuan untuk membentuk *playdough* subjek selama fase ini cukup baik. Subjek sudah mampu membuat bentuk bulat, lonjong dan pipih dengan menggunakan *playdough*. Kemampuan dalam membuat bentuk pipih

semakin baik dari sesi pertama sampai sesi terakhir pada fase *intervensi*. Kemampuan dalam hal menempel *playdough* juga mengalami peningkatan menjadi lebih baik. Pada sesi pertama subjek berhasil menempelkan *playdough* pada kertas bergambar pola apel namun masih tidak merata. Pada sesi keempat kemampuan menempel semakin membaik terlihat dari hasil mozaik yang merata (Firdaus & Pradipta, 2020).

Berdasarkan observasi penelitian selama dilakukannya *intervensi*, subjek terlihat lebih antusias ketika peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *playdough*. Hal ini terlihat saat peneliti mengajak bermain dengan permainan *playdough* tersebut subjek sangat bersemangat. Subjek antusias mengikuti instruksi yang diberikan peneliti. Ketika subjek diberikan perintah untuk meremas *playdough*, subjek melakukannya dengan semangat. Subjek juga semangat dan senang dalam menempel *playdough* membuat mozaik berbentuk apel setelah diberikan contoh oleh peneliti. Hal tersebut sesuai dengan manfaat *playdough* yang dikemukakan oleh Rahmawati (2014) yang mengemukakan bermain *playdough* berfungsi untuk melatih stimulasi motorik halus dan dapat membantu konsentrasi anak dalam kegiatan pembelajaran yang membuat mereka senang membuat berbagai gerakan pada bermain.

Subjek AL menaruh minat terhadap permainan tersebut karena *playdough* dapat dibuat menjadi berbagai macam bentuk dengan tekstur yang menarik dan mempunyai warna yang bermacam-macam. Selain itu permainan *playdough* terbuat menggunakan bahan yang aman untuk anak-anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sumardi, dkk (2017) yang mengemukakan *playdough* adalah adonan yang dapat dibuat bentuknya berdasarkan dengan keinginan dan imajinasi anak sehingga dapat menjadikan kegiatan tersebut sebagai pengalaman yang menyenangkan bagi anak serta membantu sebagai stimulus pada beberapa aspek perkembangan anak (Andriani & Pradipta, 2018). Dari pendapat tersebut diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dan metode yang tepat berhubungan erat dengan peningkatan kemampuan motorik halus subjek (Chasanah & Pradipta, 2019).

Kemampuan motorik halus saat fase *baseline-2* semakin meningkat jika dibandingkan dengan fase *baseline-1* dan *intervensi*. Kemampuan menggunting AL pada fase ini terus meningkat walaupun beberapa masih membutuhkan bantuan fisik dan verbal. Subjek masih kesulitan menggunting kertas dengan pola lingkaran. Hal ini terjadi karena subjek belum lama bisa menggunakan gunting sedangkan kemampuan tersebut membutuhkan keluwesan tangan (Khoiriyah & Pradipta, 2017). Kemampuan lain yang mengalami peningkatan adalah kemampuan menjimpit, memegang dan mengambil. Kemampuan tersebut sudah dapat dikuasai subjek tanpa adanya bantuan secara fisik maupun verbal.

Berdasarkan penjabaran yang telah dikemukakan tersebut, ditemukan bahwa permainan *playdough* yang digunakan untuk melatih kemampuan motorik halus dikatakan cukup efektif dan efisien digunakan dan diterapkan pada anak autis. Pernyataan tersebut diperkuat dari hasil analisis data antar kondisi dan dalam kondisi yang sudah dijabarkan, bahwa kemampuan motorik halus subjek dari *baseline-1* ke *baseline-2* meningkat dengan selisih +16 dan persentase data tumpang tindih (*overlap*) yaitu 50% dan 0%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan nilai perolehan persentase *overlap* yang semakin kecil maka semakin baik pengaruh *intervensi* terhadap target behaviour.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan permainan *playdough* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak autis di SMALB YP-2 Kedungkandang Malang. Pengaruh tersebut dapat ditunjukkan dari perubahan mean level pada setiap fasenya. Berdasarkan hasil penelitian bisa ditarik kesimpulan bahwa permainan *playdough* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak autis di SMALB.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang menyatakan permainan *playdough* efektif digunakan terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak autis, maka sekolah disarankan untuk mempersiapkan dan menyediakan kebutuhan siswa dengan menggunakan permainan *playdough* menjadi salah satu media untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dan kreatifitas anak. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian terkait tentang pengaruh media permainan *playdough* terhadap konsentrasi belajar peserta didik yang dimungkinkan media permainan *playdough* juga dapat mempunyai pengaruh terhadap peningkatan konsentrasi belajar pada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, W., & Pradipta, R. F. (2018). Permainan Scramble dalam Menyusun Kalimat pada Siswa Tunagrahita. *Jurnal ORTOPEDEGOGIA*, 2(1), 43-46.
- Chasanah, N. U., & Pradipta, R. F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Geometri pada Kemampuan Berhitung Tunagrahita. *Jurnal ORTOPEDEGOGIA*, 5(1), 12-17.
- Difatiguna, S., Surahman, M., & Rini, R. (2015). Pengaruh aktivitas bermain menggunakan *playdough* terhadap kemampuan motorik halus

- pada anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(3), 1-11.
- Firdaus, I., & Pradipta, R. F. (2020). Implementasi Treatment and Education of Autistic and Related Communicationhandicapped Children (TEACCH) pada Kemampuan Bina Diri Anak Down Syndrome. *Jurnal ORTOPELAGOGIA*, 5(2), 57-61.
- Hasnita, E., & Hidayati, T. R. (2017). Terapi Okupasi Perkembangan Motorik Halus Anak Autisme. *Jurnal Ipteks Terapan*, 9(1), 20-27.
- Huzaemah. (2010). *Kenali Autisme Sejak Dini*. Jakarta: Yayasan Putra Obor Indonesia.
- Jatmika, Y.N . (2012). *Ragam Aktivitas untuk Play Group*. Yogyakarta: Diva Press.
- Khoiriyah, P. A., & Pradipta, R. F. (2017). Media Counting Board untuk Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal ORTOPELAGOGIA*, 3(2), 109-113.
- Kusuma, G. H. A. (2012). Sistem Identifikasi Penyakit Autis Anak Berbasis Web. *Jurnal Technology Of Information And Communication*, 1(1), 29-41
- Pradipta, R. F., & Andajani, S. J. (2017). Motion Development Program for Parents of Child with Cerebral Palsy. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 4(2), 160-164.
- Pradipta, R. F., & Dewantoro, D. A. (2019). Origami and Fine Motoric Ability of Intellectual Disabiliy Students. *International Journal of Innovation*, 5(5), 531-545.
- Pradipta, R. F., & Dewantoro, D. A. (2019, December). Development of Adaptive Sports Models in Improving Motor Ability and Embedding Cultural Values in Children with Special Needs. In the 4th International Conference on Education and Management (COEMA 2019). Atlantis Press.
- Rahmawati, D. A. (2014). Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas I Di Slb Sekar Teratai 1 Srandakan. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 3(2), 1-11.
- Sari, I., & Rakimahwati, R. (2018). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain playdough di taman kanak-kanak qur'aniah air runding pasaman barat. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 107-113.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 190-202.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Sutapa, P., Prasetyo, Y., Arjuna, F., & Prihatanta, H. (2018, December). Differences of Influence of Playing Playdough and Puzzles on Fine Motor Skills and Logical-Mathematical Intelligence in Early Childhood. In *2nd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (YISHPESS 2018) and 1st Conference on Interdisciplinary Approach in Sports (CoIS 2018)*. Atlantis Press. 171-174.
- Umama. (2016). *Pojok Bermain Anak*. Jogjakarta: Stilletto Book.
- Wardah, E. Y., & Khairiyah, K. Y. (2018). The Influence of Playing Playdough toward Fine Motoric Ability of Autism Children in Tompokersan Lumajang. *The 11th International Conference on Educational Research*. Khon Kaen University. Page 103-114.
- Wati, S., & Syukri, M. (2014). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Model Webbed Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 1-15.
- Yumarlin, M. Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75-84.
- Yuwono, J. (2012). *Memahami Anak Autistik: Kajian Teoritik dan Empirik*. Bandung: Alfabeta.