

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KONSTRUKTIF LASY® TERHADAP  
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK CEREBRAL PALSY  
KELAS I DI SD NEGERI POJOK SINDUADI SLEMAN**

***THE EFFECTIVENESS OF LASY® CONSTRUCTIVE GAME ON FINE MOTOR  
ABILITIES OF 1<sup>st</sup> GRADE CHILDREN WITH CEREBRAL PALSY  
IN POJOK PUBLIC PRIMARY SCHOOL SINDUADI SLEMAN***

Oleh : Dian Karitas  
Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta  
[13103241073@student.uny.ac.id](mailto:13103241073@student.uny.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan konstruktif LASY® terhadap kemampuan motorik halus anak *Cerebral Palsy* kelas I di SD Negeri Pojok. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan pendekatan Single Subject Research (SSR). Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak *Cerebral Palsy* dengan gangguan motorik halus kelas I di SD Negeri Pojok. Pengumpulan data dilakukan dengan tes kemampuan motorik halus. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan teknik analisis visual dalam kondisi dan antar kondisi. Hasil penelitian menunjukkan perolehan mean level pada fase baseline-1, intervensi, dan baseline-2 berturut-turut 27, 47, dan 57. Berdasarkan data tersebut terjadi peningkatan +30 pada kemampuan motorik halus antara sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan permainan konstruktif LASY®. Persentase data tumpang tindih (*overlap*) antar kondisi 0% yang berarti bahwa permainan konstruktif LASY® efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak *Cerebral Palsy*.

Kata kunci: permainan konstruktif LASY®, kemampuan motorik halus, anak *Cerebral Palsy*.

*Abstract*

*This study aimed to determine the effectiveness of LASY® constructive game to the fine motor abilities of 1<sup>st</sup> grade children with Cerebral Palsy in Pojok Public Primary School. This research is a quantitative research with experimental research type and using Single Subject Research (SSR) approach. The research design used was A-B-A. Subjects in this study was a 1<sup>st</sup> grade children with Cerebral Palsy who has fine motor disturbance in Pojok Public Primary School. Data collection was performed with fine motor ability tests. Data were analyzed using descriptive statistic with visual analysis technique in condition and inter condition. The results showed that the mean rates at the baseline-1, intervention, and baseline-2 phases were 27, 47, and 57 respectively. Based on these data, there was a +30 increase in fine motor skills between before and after intervention using a LASY® constructive game. The percentage of overlap data 0% in inter conditions means that the LASY® constructive game is effectively used to improve the fine motor abilities of Cerebral Palsy children.*

Key words: *LASY® constructive game, fine motor abilities, children with cerebral palsy.*

## PENDAHULUAN

*Cerebral Palsy* merupakan salah satu bentuk brain injury, artinya suatu kondisi yang mempengaruhi pengendalian sistem motorik sebagai lesi dalam otak atau suatu penyakit neuromuscular yang disebabkan oleh gangguan perkembangan atau kerusakan sebagian dari otak yang berhubungan dengan pengendalian fungsi motorik (Somantri, 2005: 121). Kerusakan fungsi motorik yang dialami oleh anak *Cerebral Palsy* dapat menghambat anak dalam melakukan berbagai aktivitas fisik sehari-hari. Aspek perkembangan fisik motorik terbagi menjadi dua jenis yakni motorik kasar dan motorik halus. Pengertian tersebut mengandung arti bahwa *Cerebral Palsy* merupakan kelainan yang disebabkan oleh kerusakan pada otak, yang mempengaruhi koordinasi motorik baik motorik kasar maupun motorik halus.

Menurut Sumantri (2005: 271) motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, maupun menyusun balok. Dampak negatif apabila motorik halus tidak berkembang dengan optimal, maka anak akan mengalami masalah dalam melakukan gerakan yang melibatkan motorik halus terutama untuk melakukan gerakan yang sederhana seperti melipat jari, menggenggam, menjumpit, memegang, dan menempel. Oleh karena itu, sangatlah dibutuhkan media yang lebih bervariasi untuk menarik perhatian anak. Selain itu, media yang digunakan harus aman sehingga anak tidak mengalami cedera saat menggunakan media tersebut.

Permasalahan di atas, membuat peneliti memilih permainan konstruktif LASY® sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus subjek. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 50), permainan konstruktif merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai media untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan. Jenis permainan konstruktif bermacam-macam antara lain: balok, menggambar, *puzzle*, *playdough*, LEGO®, dan LASY®. Jenis alat permainan konstruktif yang

digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan permainan LASY®.

LASY® merupakan alat permainan edukatif yang berasal dari Jerman. LASY® diciptakan pertama kali pada tahun 1971 oleh Peter Lawrs, yang didesain sebagai permainan yang mengembangkan kreativitas dan motorik halus anak. LASY® merupakan alat permainan edukatif yang bersifat konstruktif dengan bahan dasar plastik dan bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas serta kemampuan motorik halus anak. Cara bermain LASY® ini adalah dengan menghubungkan komponen bentuk LASY® supaya membentuk suatu bentuk yang diinginkan anak atau sesuai contoh yang sudah ada. Penelitian mengenai permainan ini pernah dikaji sebelumnya oleh Ade Heryani (2014) pada kelompok A Mutya Agni. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah diterapkannya bermain LASY® pada kelompok A TK Mutya Agni.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Pojok, terdapat seorang siswi kelas I yang mengalami *Mixed Cerebral Palsy* (*Cerebral Palsy* Campuran). Anak mengalami kekakuan (spastik) pada kaki kanannya serta jari tangannya, dan disertai dengan athetoid (gerakan yang tidak terkedali). Akibat kelainan tersebut, anak mengalami gangguan pada kemampuan motorik halusnyanya. Kekakuan yang dialami pada jari tangannya menyebabkan anak kesulitan dalam melakukan berbagai aktifitas sehari-hari terutama yang melibatkan kemampuan motorik halus, seperti memegang, menggenggam, menjimpit, menyalin, menulis, melipat, mewarnai, menggunting, meronce, memilin, dan merawat diri. Beberapa upaya telah dilakukan guru guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak, namun masih kurang optimal. Setelah mengkaji permasalahan yang timbul, peneliti tertarik untuk meneliti “Efektivitas Permainan Konstruktif LASY® terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak *Cerebral Palsy* Kelas I di SD Negeri Pojok Sinduadi Sleman.”

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2007:104) penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subject Research (SSR)*. Desain penelitian dengan subjek tunggal memiliki beberapa variasi. Sukmadinata (2006:211) mengemukakan tiga variasi dari desain eksperimen subjek tunggal, antara lain desain A-B, desain A-B-A, dan desain jamak. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A, yang terdiri dari fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*.

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu seorang anak *Cerebral Palsy* kelas I dengan kemampuan motorik halus yang rendah. Penentuan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut Sugiyono (2007:124) adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasan pemilihan subjek dikarenakan siswa merupakan anak tunadaksa jenis *Cerebral Palsy* yang memiliki kemampuan motorik halus yang rendah. Rendahnya kemampuan motorik halus terutama dalam kesulitan memegang, menggenggam, menjimpit, menyalin, menulis, melipat, mewarnai, menggunting, meronce, memilin, dan merawat diri.

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pojok yang beralamat di Sinduadi, Mlati, Sleman, DIY. Pertimbangan peneliti dalam menentukan lokasi ini yaitu terdapat siswa kelas I yang mengalami kelainan *Cerebral Palsy* dengan kemampuan motorik halus yang rendah, belum diterapkannya latihan khusus menggunakan alat permainan konstruktif LASY® terhadap peningkatan kemampuan

motorik halus anak, dan SD Negeri Pojok memiliki ruang sumber yang dapat dijadikan setting penelitian dengan sistem pull out. Penelitian ini dilakukan selama tiga minggu pada bulan Mei-Juni semester genap tahun ajaran 2016/2017.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Arifin (2012: 149), tes perbuatan digunakan untuk menilai kualitas suatu pekerjaan yang telah selesai dikerjakan oleh peserta didik, termasuk juga keterampilan atau kemampuan dan ketepatan menyelesaikan pekerjaan. Instrumen tes perbuatan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan motorik halus.

### Validasi Instrumen

Uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Scarvia (Arikunto, 2003:65) menyatakan "*A test is valid if it measures what it purpose to measure*". Hal tersebut dapat diartikan bahwa sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Oleh karena itu untuk menilai validitas instrumen tes kemampuan motorik halus diuji menggunakan validitas isi. Uji validitas instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan meminta penilaian dari pakar atau ahli. Pakar atau ahli yang dimaksud dalam hal ini adalah dosen pembimbing.

### Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan teknik analisis visual dalam kondisi dan antar kondisi. Sunanto (2006: 68-76) menyatakan komponen analisis visual dalam kondisi meliputi enam komponen, yaitu:

1. Panjang kondisi, adalah banyaknya data dalam suatu kondisi yang juga menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi tersebut.
2. Kecenderungan arah, adalah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi dimana banyaknya data

- yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak.
3. Tingkat stabilitas, menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat stabilitas data dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean.
  4. Tingkat perubahan, menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dengan data terakhir pada satu kondisi.
  5. Jejak data, merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Perubahan satu data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan yaitu menaik, menurun dan mendatar.
  6. Rentang, merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir.

Sedangkan analisis visual antar kondisi ada lima komponen, yaitu:

1. Jumlah variabel yang diubah. Analisis antar kondisi ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap jumlah perilaku sasaran atau variabel yang diubah.
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya. Perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (target behavior) sesuai dengan tujuan intervensi.
3. Perubahan stabilitas dan efeknya. Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menaik, atau menurun) secara konsisten.
4. Perubahan level data. Tingkat perubahan data antarkondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama dengan data pertama kondisi berikutnya.

5. Data yang tumpang tindih (overlap). Data yang tumpang tindih antara dua kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Semakin banyak data yang tumpang tindih semakin menguat dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan *Baseline-1* dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan di ruang bimbingan ABK, pada tanggal 30, 31, dan 2 Mei 2017. Setiap sesi berlangsung selama 45-60 menit. Fase *Baseline-1* dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik halus subjek sebelum diberikan intervensi menggunakan permainan konstruktif LASY®. Hasil pelaksanaan baseline-1 sesi I, II, dan II memperoleh skor tes kemampuan motorik halus yang sama, yaitu 27. Kemampuan motorik halus subjek pada fase baseline-1 menunjukkan bahwa sebagian besar subjek mampu melakukan pada setiap indikator aspek tes kemampuan motorik halus dengan bantuan secara verbal dan non verbal. Adapun skor pencapaian tes kemampuan motorik halus subjek fase baseline-1 dirangkum dalam tabel berikut:

*Tabel 1. Skor Pencapaian Tes Kemampuan Motorik Halus Fase Baseline-1*

Sesi	Hari/tanggal	Skor
1	Selasa, 30 Mei 2017	27
2	Rabu, 31 Mei 2017	27
3	Jumat, 2 Mei 2017	27

Pelaksanaan intervensi menggunakan permainan konstruktif LASY® dilakukan selama enam kali pertemuan, atau sampai data menunjukkan data yang stabil. Setiap sesi berlangsung selama 45-60 menit, dengan rata-rata pelaksanaan kurang lebih selama 60 menit setiap sesi. Intervensi dilakukan di ruang bimbingan ABK, dengan mengambil subjek dari kelas regular (*pull out*). Hasil pelaksanaan intervensi sesi I-VI, memperoleh skor tes kemampuan motorik halus berturut-turut yaitu 45, 45, 48, 48, 48, dan 48. Adapun skor

pencapaian tes kemampuan motorik halus subjek fase intervensi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Skor Pencapaian Tes Kemampuan Motorik Halus saat Pelaksanaan Intervensi

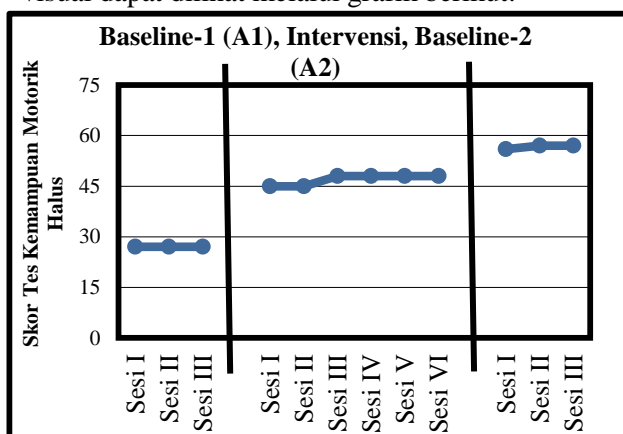
Sesi	Hari/tanggal	Skor
1	Senin, 5 Juni 2017	45
2	Selasa, 6 Juni 2017	45
3	Rabu, 7 Juni 2017	48
4	Kamis, 8 Juni 2017	48
5	Senin, 12 Juni 2017	48
6	Selasa, 13 Juni 2017	48

Data hasil baseline-2 (A2) diperoleh dari skor tes kemampuan motorik halus setelah pelaksanaan dan pengukuran pada kondisi intervensi (B). Pengukuran baseline-2 (A2) dilakukan sama dengan pengukuran pada baseline-1 (A1). Instrumen yang digunakan pada baseline-2 (A2) sama dengan tes kemampuan motorik halus pada baseline-1 (A1) dan intervensi (B). Pelaksanaan Baseline-2 dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan di ruang bimbingan ABK, pada tanggal 15, 16, dan 17 Juni 2017. Setiap sesi berlangsung selama 45-60 menit. Adapun skor pencapaian tes kemampuan motorik halus subjek fase baseline-2, yakni 56, 57, dan 57, yang dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 3. Skor Pencapaian Tes Kemampuan Motorik Halus Fase Baseline-2

Sesi	Hari/tanggal	Skor
1	Kamis, 15 Juni 2017	56
2	Jumat, 16 Juni 2017	57
3	Sabtu, 17 Juni 2017	57

Perkembangan kemampuan motorik halus anak *Cerebral Palsy* pada fase baseline-1 (A1), intervensi, dan baseline-2 (A2) secara visual dapat dilihat melalui grafik berikut:



Gambar 1. Skor Perolehan Tes Kemampuan Motorik Halus anak *Cerebral Palsy*

Berdasarkan hasil analisis data dan perhitungan dapat diketahui rata-rata (mean level) kemampuan motorik halus subjek. Grafik tersebut menggambarkan bahwa kemampuan motorik halus subjek mengalami peningkatan pada setiap fase. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata (mean level) pada fase baseline-1 (A1) yaitu 27, fase intervensi (B) yaitu 47, dan fase baseline-2 (A2) yaitu 57. Fase baseline-2 (A2) dilakukan sebagai tolak ukur berhasil atau tidaknya intervensi yang diberikan. Berdasarkan deskripsi tersebut dapat ditegaskan bahwa rata-rata skor pada fase baseline-2 (A2) lebih tinggi daripada fase intervensi (B) dan fase baseline-1 (A1), yakni +30.

## PEMBAHASAN

Alat permainan konstruktif dalam penelitian ini secara spesifik digunakan sebagai media latihan kemampuan motorik halus anak *Cerebral Palsy*. Berdasarkan hasil penelitian, permainan konstruktif LASY® efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus Anak *Cerebral Palsy*. Permainan konstruktif merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai media untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kemampuan anak, seperti motorik halus. Pendapat tersebut dipertegas oleh Hurlock (1988: 30), bahwa salah satu manfaat dari permainan konstruktif adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Menurut Mulyadi (2004: 61-63), salah satu manfaat permainan konstruktif adalah manfaat fisik. Artinya, dengan bermain konstruktif akan membantu anak memantapkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya, sehingga manfaat fisik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah melatih keterampilan motorik halus subjek. Jenis permainan konstruktif bermacam-macam antara lain: balok, menggambar, *puzzle*, *playdough*, LEGO®, dan LASY®. Jenis alat permainan konstruktif yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan permainan LASY®.

Berdasarkan hasil penelitian pada saat dilakukan intervensi, subjek cenderung memiliki rasa ketertarikan yang tinggi ketika peneliti mengajak subjek bermain menggunakan alat permainan konstruktif LASY® ini. Hal ini dibuktikan, ketika peneliti mengajak bermain

dengan alat permainan tersebut, subjek sangat antusias dan bersemangat. Subjek cenderung memiliki ketertarikan terhadap permainan tersebut karena LASY® dapat dibentuk menjadi berbagai macam bentuk dan memiliki warna yang menarik. Permainan LASY® juga terbuat menggunakan bahan dasar plastik yang telah diuji kelayakannya dan bersertifikat aman untuk digunakan anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak untuk mengekspresikan diri, sehingga anak merasa aman, santai maupun senang. Berdasarkan hasil temuan di lapangan, subjek cenderung merasa senang dan memiliki antusias yang tinggi ketika peneliti mengajak subjek bermain guna sebagai *treatment* kemampuan motorik halus. Tahap perkembangan bermain dalam penelitian ini adalah bermain bangun-membangun (*constructive play*). Menurut Sara Smilanky dalam Biddle (2014: 268), bermain bangun membangun merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membentuk sesuatu atau menciptakan bangunan tertentu dengan alat yang tersedia. Pernyataan tersebut dipertegas dengan teori menurut Block-Puzzle toys for kids ([www.bp-toys.com](http://www.bp-toys.com)) bahwa keunggulan dari permainan LASY® adalah *variety of connections, mobility, not loose, dan safety*.

LASY® merupakan alat permainan konstruktif yang diciptakan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak. Tahap perkembangan di dalam program pelatihan LASY® terdapat empat tahap. Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yakni untuk menguji efektivitas permainan konstruktif LASY® terhadap kemampuan motorik halus anak *Cerebral Palsy*, sehingga tahap perkembangan program pelatihan LASY® penelitian ini mencakup dua tahap. Kedua tahap tersebut sangat berperan penting dalam pelaksanaan intervensi kemampuan motorik halus. Tahap satu, ketika subjek melepas dan menghubungkan komponen permainan konstruktif LASY® maka kemampuan motorik halus berperan penting dalam kegiatan tersebut. Tahap kedua, ketika subjek telah melalui kemampuan motorik dasar dengan mengetahui fungsi sistem LASY®, subjek mulai membuat suatu bentuk yang sederhana, baik dari hasil meniru pelatih maupun contoh dari gambar,

kemampuan yang berperan penting dalam tahap ini adalah kemampuan secara kognitif.

Permainan konstruktif LASY® ini juga memenuhi 3 fase belajar gerak, yakni fase kognitif, asosiatif, dan otomatisasi. Fase kognitif dalam permainan LASY® ini adalah ketika subjek mulai belajar keterampilan motorik halus dengan melepas dan menghubungkan komponen LASY®. Selain itu, subjek juga belajar dalam mengenal warna karena permainan LASY® memiliki warna-warna yang bermacam-macam. Fase asosiatif dalam permainan LASY® adalah ketika subjek mampu menghubungkan komponen LASY® secara mandiri tanpa bantuan dari peneliti. Sedangkan, fase otomatisasi adalah kemampuan motorik halus subjek yang mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment* menggunakan permainan konstruktif LASY®.

Pada saat dilakukan intervensi sebanyak 6 kali sesi, peneliti juga mengukur kemampuan motorik halus subjek setelah diberikan intervensi pada setiap sesi. Hasil tes menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan motorik halus subjek yang cukup baik dibandingkan dengan sebelum dilakukan intervensi (*baseline-1*). Hal tersebut mempertegas bahwa permainan konstruktif LASY® efektif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus subjek.

Pada fase *baseline-2* atau fase setelah dilakukan intervensi, peneliti juga mengukur kemampuan motorik halus subjek menggunakan tes. Tes kemampuan motorik halus yang digunakan sama dengan tes yang digunakan pada fase *baseline-1* dan pada saat intervensi berlangsung. Hasil tes menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan motorik halus subjek dibandingkan dengan fase *baseline-1* maupun fase intervensi, baik dalam kemampuan memegang, menggenggam, menjimpit, menyalin, menulis, melipat, mewarnai, menggantung, meronce, memilin, dan merawat diri. Pada fase *baseline-2* menunjukkan hasil bahwa subjek mampu melakukan beberapa aspek tes perbuatan hanya dengan bantuan secara verbal, yakni sebatas diperingatkan.

Bantuan secara verbal memang dibutuhkan subjek dikarenakan subjek mengalami kelainan *Mixed Cerebral Palsy* yakni Spatik dan Athetoid. Gerakan-gerakan yang muncul tanpa disadari menyebabkan subjek

tidak mampu secara maksimal dalam melakukan aspek tes kemampuan motorik halus tersebut. Selain memiliki hambatan secara fisik, subjek juga mengalami hambatan secara kognitif yakni tunagrahita ringan. Hal ini menyebabkan subjek memiliki ingatan jangka pendek, yang menyebabkan dirinya mudah lupa. Hal tersebut juga mempengaruhi hasil tes yang tidak maksimal, karena subjek masih tetap membutuhkan bantuan walaupun hanya secara verbal. Namun, kemampuan motorik halus subjek tetap mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberikan intervensi menggunakan permainan konstruktif LASY®.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat ditegaskan bahwa pada penelitian ini, permainan konstruktif LASY® efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak *Cerebral Palsy*. Pernyataan tersebut juga didukung dari hasil analisis data antar kondisi dan dalam kondisi yang telah dipaparkan, bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus subjek dari baseline-1 ke baseline-2 dengan selisih +30 dan persentase data tumpang tindih (overlap) adalah 0%. Data tersebut memperkuat pernyataan bahwa permainan konstruktif LASY® efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak *Cerebral Palsy* kelas I di SD Negeri Pojok.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa permainan konstruktif LASY® efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak *Cerebral Palsy*. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya skor tes kemampuan motorik halus yang diperoleh subjek antara sebelum diberikan intervensi (baseline-1) dan setelah diberikan intervensi (baseline-2) menggunakan permainan konstruktif LASY® yaitu +30. Data tersebut juga diperkuat dengan presentase data tumpang tindih (overlap) adalah 0%. Semakin kecil nilai presentase data tumpang tindih (overlap), maka menunjukkan semakin besarnya efektivitas permainan konstruktif LASY® terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak *Cerebral Palsy*. Dari pernyataan tersebut,

dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif LASY® efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak *Cerebral Palsy* kelas I di SD Negeri Pojok.

### Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dipastikan bahwa hasil penelitian ini memiliki implikasi yang positif bagi berbagai pihak yang terkait di dalam penelitian ini. Implikasi dari penelitian ini adalah peneliti selanjutnya dapat mengadakan penelitian mengenai permainan konstruktif LASY® guna meningkatkan kemampuan kognitif maupun kepribadian Anak Berkebutuhan Khusus.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang menyatakan permainan konstruktif LASY® efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak *Cerebral Palsy*, maka peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Saran untuk kepala sekolah. Kepala sekolah hendaknya mampu menyediakan fasilitas atau media yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa guna meningkatkan kemampuan ABK, misalnya dengan menyediakan permainan konstruktif LASY® untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak *Cerebral Palsy*.
2. Saran untuk guru kelas dan guru pendamping khusus (GPK). Guru kelas maupun GPK sebaiknya mengembangkan media yang menarik, inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satunya menggunakan permainan konstruktif LASY® sebagai media untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak *Cerebral Palsy*.
3. Saran untuk penelitian selanjutnya. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu menguji efektivitas permainan konstruktif LASY® untuk tahap selanjutnya, yakni tidak hanya pada tahap kemampuan motorik halus.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan - Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Biddle, Gordon. (2014). *Early Childhood Education*. USA: SAGE Publications.
- Heryani, Ade. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Taman Kanak – Kanak Melalui Bermain Lasy (Penelitian Tindakan Kelas pada Kelompok A TK Muya Agni)*. Skripsi. Diakses dari [http://repository.upi.edu/16501/4.hasligh\\_tboxThumbnailVersion/S\\_PAUD\\_10100\\_54\\_Abstract.pdf](http://repository.upi.edu/16501/4.hasligh_tboxThumbnailVersion/S_PAUD_10100_54_Abstract.pdf) pada tanggal 20 November 2016 pukul 17:00.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyadi, Seto. (2004). *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Tedjasaputra, S. Mayke. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Somantri, Sutjihati. . (2005). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sukmadinata, Nana. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti.
- Sunanto, Juang. Takeuchi, Koji. & Nakata, Hideo. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. CRICED : University of Tsukuba.
- Tedjasaputra, S. Mayke. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.