

**PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA
SEDANG KELAS I DI SLB SEKAR TERATAI 1
SRANDAKAN**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Dwi Asri Rahmawati
NIM 08103241017

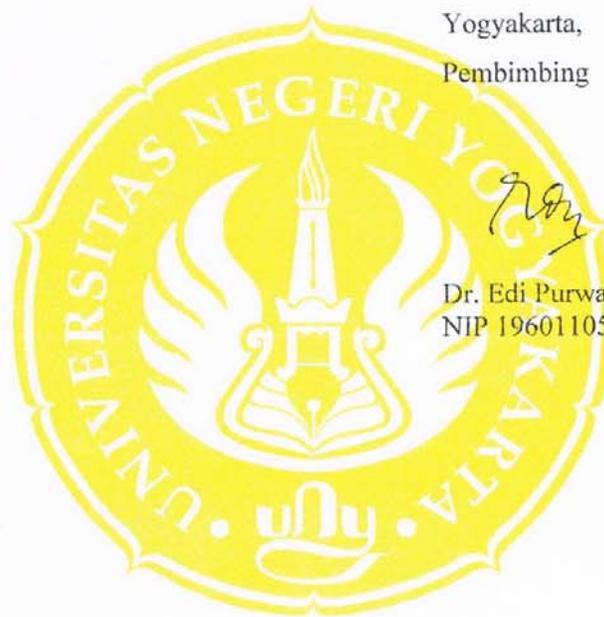
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2014**

PENGESAHAN

Artikel jurnal yang berjudul “PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS I DI SLB SEKAR TERATAI 1 SRANDAKAN” yang disusun oleh Dwi Asri Rahmawati, NIM 08103241017 ini telah disahkan oleh pembimbing.

Yogyakarta, Mei 2014

Pembimbing



Dr. Edi Purwanta, M. Pd.
NIP 19601105 198403 1 001

PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS I DI SLB SEKAR TERATAI 1 SRANDAKAN

EFFECT PLAYDOUGH ON THE IMPROVEMENT OF FINE MOTOR SKILLS IN CHILDREN WITH MODERATE INTELLECTUAL DISABILITY IN CLASS I SLB SEKAR TERATAI 1 SRANDAKAN

Oleh: Dwi Asri Rahmawati, Jurusan Pendidikan Luar Biasa, wiwikadlan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A'. Subyek penelitian merupakan anak tunagrahita sedang kelas I. Pengumpulan data menggunakan tes *performance* atau perbuatan dan observasi pada saat pelaksanaan intervensi. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik. Komponen-komponen yang dianalisis yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Kegiatan bermain *playdough* ini dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan.

Kata kunci: *kemampuan motorik halus, bermain playdough, anak tunagrahita sedang*

Abstract

This study aims to determine the effect of playing playdough to increased fine motor skills in children with moderate intellectual disability in class I SLB Sekar Teratai 1 Srandakan. This research is the research experiments with approach Single Subject Research (SSR) with the design of the A-B-A'. The subjects of the research was the children with moderate intellectual disability in class I. Data collection using performance test and observations at the time of intervention. The data obtained were analyzed through descriptive statistics and displayed in the form of tables and graphs. The components were analyzed by an analysis in condition and analysis between the conditions. Playdough activities can give the effect in improving the fine motor skills in children with moderate intellectual disability in class I SLB Sekar Teratai 1 Srandakan.

Keywords: fine motor skills, playdough, children with moderate intellectual disability

PENDAHULUAN

Setiap anak memerlukan aktivitas melalui bermain sambil belajar karena bagi seorang anak bermain sambil belajar adalah suatu kegiatan dimana anak dapat memperoleh pengetahuan dan pembelajaran. Melalui bermain, anak memperoleh pembelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor. Sebagaimana ditulis Ghazali dalam Yunus Abidin (2009: 1) bahwa bermain mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak baik secara fisik-motorik maupun secara psikologi atau kejiwaannya serta perkembangan intelegensinya. Dalam kegiatan bermain, anak tidak terlepas dari kegiatan yang memerlukan keterampilan motorik. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya perkembangan fisik anak, dimana keterampilan motorik itu sendiri terkait erat dengan perkembangan fisiknya.

Keterampilan motorik ini meliputi motorik kasar dan motorik halus. Adapun permainan yang menggunakan motorik kasar (*gross motor*) antara lain bermain bola dan lompat tali, sedangkan untuk permainan motorik halus (*fine motor*) seperti meronce dan bermain puzzle. Permainan yang menggunakan keterampilan motorik tersebut tidak terlepas dari hal-hal yang terkait dengan keterampilan tangan seperti meraih,

menyentuh, meraba, menggenggam, dan menjumput. Dengan demikian keterampilan motorik sangat diperlukan bagi anak sehingga anak mampu melakukan aktivitas secara mandiri.

Keterampilan motorik juga sangat diperlukan bagi anak tunagrahita sedang untuk melatih otot-ototnya agar berfungsi lebih maksimal. Anak tunagrahita sedang adalah anak yang mempunyai kecerdasan di bawah rata-rata dengan IQ 30-50. Moh. Amin (1995: 27) menjelaskan bahwa sebagian besar anak tunagrahita sedang mengalami kelemahan dalam koordinasi motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar yang menyulitkan anak tunagrahita sedang dalam proses pembelajaran. Kemampuan motorik halus bagi anak tunagrahita sedang merupakan satu hal yang penting yang harus dimiliki. Hal ini karena hampir semua aktivitas yang dilakukannya akan melibatkan gerakan motorik halus seperti menggosok gigi, menggunting, menulis, dan sebagainya. Salah satu tujuan peningkatan kemampuan motorik halus bagi anak tunagrahita sedang adalah untuk mencapai perkembangan secara maksimal yang sesuai kemampuan anak agar anak dapat mengurangi ketergantungan dengan orang lain dalam hal yang berkaitan dengan motorik halus

dan dapat melakukan aktivitas secara mandiri.

Hasil dari pengamatan yang dilakukan pada pertengahan bulan November 2013 di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan, terdapat siswa kelas I SDLB C1 yang memiliki berbagai permasalahan yang berkaitan dengan motorik halus, diantaranya tidak beraturan dalam menulis dan mewarnai suatu gambar. Kondisi tersebut tampak ketika anak sedang belajar menebalkan garis, menulis huruf, dan juga angka. Koordinasi mata dengan tangan belum baik dan tangan anak masih terlihat kaku dalam menebalkan garis yang berkaitan dengan pembelajaran motorik halus. Anak juga tidak dapat memegang pensil dengan benar. Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru kelas yang mengakui bahwa anak tersebut kesulitan dalam memegang pensil. Anak hanya memegang pensil dengan dua jari yaitu dengan jari telunjuk dan jempol, serta anak lebih sering menggunakan tangan kirinya karena anak mengalami kelainan polidaktili pada tangan kanannya, yang menyebabkan anak kesulitan dalam menulis. Berangkat dari masalah tersebut, peneliti ingin memperbaikinya dengan melatih motorik halus anak tersebut, mengingat potensi melatih motorik halus anak masih bisa dikembangkan maka ada harapan kemampuan kerja motorik jari-jari

tangganya masih bisa diperbaiki dan ditingkatkan.

Kondisi siswa yang mengalami keterbatasan dalam motorik halus tersebut telah mendapatkan penanganan dari guru kelas. Guru telah mengupayakan untuk mengatasi kelemahan yang dimiliki siswa dengan cara memberikan bekal kesiapan menulis seperti menebalkan garis, menghubungkan garis, dan mewarnai gambar. Berbagai media yang ada di sekolah seperti puzzle jarang digunakan untuk merangsang perkembangan motorik halus anak. Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah guru lebih banyak melakukan percakapan dan selebihnya anak diminta melakukan kegiatan menulis yang monoton tanpa mengadakan latihan atau olah raga tangan untuk mengkoordinasikan motorik halus agar lebih baik. Berbagai macam cara yang dilakukan guru tersebut nampaknya belum sepenuhnya dapat mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan motorik halus siswa, untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya uji coba suatu kegiatan yang dapat merangsang gerak motorik halus. Latihan motorik halus sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan motorik halus pada anak. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang gerak motorik halus adalah bermain *playdough*.

Bermain *playdough* berfungsi sebagai latihan untuk menstimulasi motorik halus anak dan juga dapat meningkatkan konsentrasi dalam proses belajar mengajar sehingga anak akan merasa senang untuk melakukan gerakan-gerakan dalam bermain. Sebagaimana ditulis Nichols (2009: 2) yang menyatakan bahwa penggunaan *playdough* dapat membantu anak melatih keterampilan fisik dengan tangan, ketika anak memanipulasi *playdough* dengan jari-jari tangannya. Hal senada dijelaskan oleh Einon dalam Mei Dwi Haryaningsih (2011: 19) mengemukakan bahwa “*play dough is a soft squidgy material that can keep children occupied for considerable lengths of time. Although it is available in a rainbow of colours, it inevitably ends up as grey crumbly mess, or alternatively, a smudge on the carpet*”. Yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah *playdough* adalah suatu bahan yang lembut yang dapat membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, warnanya pun bermacam-macam seperti warna pelangi, namun bahannya mudah rapuh dan menempel pada karpet. Dengan bermain *playdough* diharapkan anak tunagrahita sedang mampu menggunakan jari-jari tangannya untuk meremas, menggulung, dan mencetak berbagai macam bentuk dimana kegiatan tersebut merupakan bagian dari keterampilan motorik halus, yang

tanpa disadari ketika anak bermain *playdough* kemampuan motorik halus anak terlatih.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain *Playdough* terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan guna memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil atau akibat dari suatu perlakuan atau *treatmen* dalam penerapan bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan. Pendekatan eksperimen yang digunakan adalah penelitian dengan subjek tunggal atau yang dikenal dengan istilah *Single Subject Research* (SSR).

Juang Sunanto (2012: 3) menjelaskan bahwa “desain subjek tunggal merupakan desain penelitian eksperimen yang dilakukan pada subjek yang jumlahnya relatif kecil atau bahkan satu

orang”. Menurut Tawney dan Gast (Juang Sunanto, 2009: 1), penelitian dengan subyek tunggal merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada subyek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Penelitian ini akan melihat ada atau tidaknya pengaruh dari bermain *playdough* yang diberikan secara berulang-ulang terhadap subjek penelitian.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan selama 1,5 bulan. Penelitian ini dilakukan pada subyek kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan.

Target/Subjek Penelitian

Penelitian ini mengambil subyek siswa tunagrahita sedang kelas I SLB Sekar Teratai 1 Srandakan. Dalam penelitian ini menggunakan satu siswa sebagai subyek penelitian. Berdasarkan pengamatan peneliti, diperoleh data bahwa subyek memiliki keterbatasan dalam motorik halusnya.

Prosedur

Desain yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah rancangan A-B-A'. Pada fase *baseline-1* (A) diadakan tes sebelum pemberian perlakuan

menggunakan kegiatan bermain *playdough* dilakukan sebanyak tiga kali. Peneliti menggunakan instrument tes yang bertujuan untuk mengetahui persentase ketercapaian kemampuan motorik halus sebelum diberikan intervensi. Pada fase intervensi (B) diberikan perlakuan kegiatan bermain *playdough* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita sedang. Pada fase *baseline-2* (A') merupakan kegiatan pengulangan *baseline-1* yang dimaksudkan sebagai evaluasi guna melihat pengaruh pemberian *treatment* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan observasi. Melalui tes dapat digunakan untuk mengetahui persentase ketercapaian kemampuan motorik halus anak, sedangkan metode observasi dapat digunakan untuk mengamati proses bermain *playdough*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman tes dan observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu tentang data peningkatan kemampuan motorik halus.

Sugiyono (2010: 207) menjelaskan bahwa statistik deskriptif merupakan “statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi”. Dalam penelitian ini semua data yang telah dikumpulkan kemudian disusun, diolah, dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik agar memberikan gambaran yang ringkas dan jelas mengenai suatu keadaan atau peristiwa. Data dianalisis dalam dua jenis yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

1. Analisis dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi, sedangkan komponen yang akan dianalisis meliputi panjang kondisi, kecenderungan stabilitas, kecenderungan arah, jejak data, level stabilitas dan rentang, dan perubahan level.

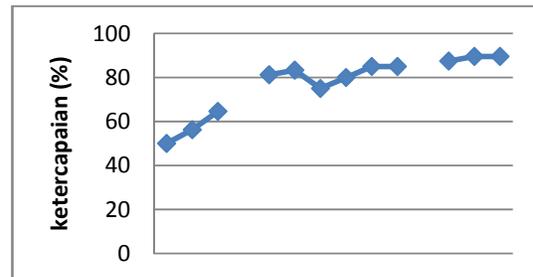
2. Analisis antar Kondisi

Analisis data antar kondisi terkait dengan komponen utama yang meliputi, jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan dan efeknya,

perubahan stabilitas, perubahan level, dan data tumpang tindih (*overlap*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen ini dapat dilihat pengaruh bermain *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus berdasarkan persentase ketercapaiannya. Ada tidaknya pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus dapat diketahui dari hasil perbandingan antara kondisi *baseline-1* dengan *baseline-2*, untuk memperjelas perkembangan dari seluruh hasil penelitian ini, baik pada tahap *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*, dapat disajikan dalam grafik berikut ini:



Grafik 1. Perbandingan Persentase Tahap A-B-A'

Berdasarkan hasil di atas dapat dianalisis dari segi kondisi sebagai berikut, panjang kondisi fase *baseline-1* (A)= 3, intervensi (B)= 6, dan *baseline-2* (A')= 3. Kecenderungan arah meningkat selama fase *baseline-1*, intervensi, maupun *baseline-2*.

Untuk tingkat stabilitas pada fase *baseline-1* = variabel (tidak stabil), intervensi = stabil, dan *baseline-2* = stabil. Jejak data cenderung menaik, rentang untuk A variabel dengan rentang 50% - 64,58%, B stabil dengan rentang 81,25% - 85%, A' stabil dengan rentang 87,5% - 89,58%. Adapun perubahan level *baseline-1* (A)= +14,58, intervensi (B)= +3,75, dan *baseline-2* (A')= +2,08.

Selanjutnya berdasarkan antar kondisi, dapat dijelaskan bahwa jumlah variabel yang diubah dalam penelitian ini adalah satu yakni meningkatkan kemampuan motorik halus pada subyek. Berdasarkan analisis perubahan kecenderungan arah anantara kondisi *baseline-1* (A) dengan intervensi (B) yakni menaik ke menaik, yang artinya kondisi pada fase *baseline* menaik menjadi menaik dengan kondisi membaik atau positif setelah intervensi (B) dilakukan. Sedangkan untuk kondisi antara intervensi dengan fase *baseline-2* (A') yakni menaik dan menaik, yang artinya kondisi kembali meningkat pasca pemberian intervensi. Perubahan kecenderungan stabilitas antara *baseline-1* (A) dengan intervensi (B) adalah variabel ke stabil, sedangkan kecenderungan stabilitas intervensi (B) dengan *baseline-2* (A') yaitu stabil ke stabil. Kemampuan motorik halus subyek AR meningkat sebesar 16,67% pada sesi pertama intervensi (B) dari sesi terakhir

baseline-1 (A). Hal ini berarti kondisinya menaik atau membaik (+) setelah intervensi dilakukan. Data yang tumpang tindih pada *baseline-1* (A) ke intervensi (B) sebesar 0%.

Dengan demikian, pemberian intervensi berpengaruh terhadap *target behavior*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian intervensi berupa kegiatan bermain *playdough* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang, walaupun pada kondisi *baseline-1* menaik secara tidak stabil.

Berdasarkan analisis data terhadap hasil penelitian ini, dapat diartikan bahwa kegiatan bermain *playdough* berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya persentase peningkatan kemampuan motorik halus dengan menerapkan kegiatan bermain *playdough*. Data tumpang tindih tidak terdapat pada data antara intervensi dengan *baseline-1*. Ini berarti bahwa kegiatan bermain *playdough* memberikan pengaruh yang bagus terhadap kemampuan motorik halus anak, pada data antara intervensi dengan *baseline-2* juga tidak terdapat data yang tumpang tindih. Maka secara keseluruhan, kegiatan bermain *playdough* dapat dikatakan berpengaruh baik bagi kemampuan motorik halus, karena terdapat data perubahan yang semakin baik yakni

pada *baseline-2* (A) data yang diperoleh lebih tinggi dibanding dengan *baseline-1* (A).

Keterbatasan yang dialami anak tunagrahita sedang diantaranya adalah mengalami kelemahan dalam koordinasi motorik halus. Kemampuan motorik halus bagi anak tunagrahita sedang merupakan satu hal yang penting yang harus dimiliki. Hal ini karena hampir semua aktivitas yang dilakukannya akan melibatkan gerakan motorik halus. Kegiatan sehari-hari bagi anak tunagrahita sedang kurang dapat tercapai dengan kondisi motorik yang lemah sehingga anak tidak dapat berkembang secara optimal dan aktivitas kesehariannya akan bergantung pada orang lain.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan mengalami berbagai permasalahan yang berkaitan dengan motorik halus, diantaranya tidak beraturan dalam menulis dan mewarnai suatu gambar. Kemampuan motorik halus anak kurang dilatih secara intensif, sehingga kemampuan motorik halusnya kurang optimal. Latihan motorik halus sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan motorik halus pada anak. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang gerak motorik halus adalah bermain *playdough*.

Kegiatan bermain *playdough* sangat cocok dikenalkan pada anak usia dini termasuk anak tunagrahita sedang. Sebagaimana ditulis Eliyawati (2005: 63) mengemukakan bahwa *playdough* termasuk kedalam alat permainan edukatif untuk anak usia dini. Permainan ini bisa melatih motorik halus dan kreatifitas anak. Hal ini didukung oleh pendapat Nichols (2009: 2) yang menyatakan bahwa penggunaan *playdough* dapat membantu anak melatih keterampilan fisik dengan tangan, ketika anak memanipulasi *playdough* dengan jari-jari tangannya.

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh bermain *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang. Peningkatan kemampuan motorik halus AR dapat dilihat dari kemampuan subyek ketika melakukan kegiatan bermain *playdough*, yaitu mengenai kekuatan telapak dan jari-jari tangan, koordinasi antara tangan dengan mata, serta kelenturan telapak dan jari-jari tangan. Pada fase *baseline-1* sesi 1, 2, dan 3 subyek hanya dapat melakukan beberapa gerakan secara mandiri. Sebagian besar kegiatan dilakukan masih dengan bantuan peneliti baik dalam bentuk verbal maupun fisik, namun ada pula yang subyek sama sekali tidak dapat lakukan walaupun telah mendapat bantuan dari peneliti. Hasil persentase pada fase *baseline-1* adalah A

sesi 1 mencapai 50%, A sesi 2 mencapai 56,25%, dan A sesi 3 mencapai 64,58%.

Subyek sudah mengalami peningkatan kemampuan motorik halus pada fase intervensi. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase yang diperoleh subyek pada fase intervensi lebih tinggi dari fase *baseline-1*. Sedangkan pada fase *baseline-2* atau fase setelah dikenai intervensi, didapat bahwa subyek mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik halusnya.

Peningkatan kemampuan motorik halus subyek dapat dilihat dari hasil persentase pada fase *baseline-2* yaitu A' sesi 1 mencapai 87,5%, A' sesi 2 mencapai 89,58%, dan A sesi 3 mencapai 89,58%. Kegiatan yang dilakukan subyek mengenai kemampuan motorik halus sudah baik, sebagian besar kegiatan dilakukan secara mandiri, walaupun masih ada beberapa kegiatan yang dilakukan dengan bantuan peneliti.

Persentase *overlap* (data yang tumpang tindih) antara kondisi *baseline-1* dengan kondisi intervensi dan antara kondisi intervensi dengan kondisi *baseline-2* diperoleh hasil bahwa tidak terdapat data *overlap*. Besarnya data yang *overlap* pada hasil penelitian menunjukkan derajat pengaruh intervensi terhadap target *behavior* yang akan diubah. Jadi semakin kecil derajat atau persentase data yang *overlap* menunjukkan semakin baik pengaruh intervensi yang dilaksanakan

(Juang Sunanto, 2006: 84). Berdasarkan perhitungan data *overlap*, diperoleh hasil bahwa tidak terdapat data yang *overlap* maka dapat disimpulkan bahwa intervensi yang dilakukan berupa kegiatan bermain *playdough* berpengaruh baik dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan.

Sesuai dengan prinsip pelaksanaan penelitian dengan desain tunggal (Juang Sunanto dkk, 2006: 45). Pengukuran perilaku sasaran dilakukan hingga memperoleh data yang stabil baru dilanjutkan pada fase berikutnya. Tingkat stabilitas pada fase intervensi dan *baseline-2* diperoleh data yang stabil, sedangkan pada fase *baseline-1* diperoleh data yang variabel atau tidak stabil. Pengukuran *target behavior* pada fase ini harus segera dihentikan karena beberapa hal. Adapun sebab yang melatarbelakangi penghentian pengukuran *target behavior* pada *baseline-1* adalah sebagai berikut:

1. Adanya beberapa tes yang tergolong mudah bagi anak, sehingga selama *baseline-1* diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini diperkuat dengan diperolehnya data hasil pengukuran pada fase *baseline-1* diperoleh data pada sesi pertama sebesar 50%, dan sesi kedua meningkat

yakni 56,25% begitu pula pada sesi ketiga yakni 64,58%.

2. Subyek mengalami rasa jenuh pada saat pelaksanaan *baseline-1* yang dimungkinkan terjadi karena subyek merasa sudah dapat mengerjakan tes yang diberikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough* dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan. Hal ini dibuktikan dengan adanya data hasil penelitian. Peningkatan kemampuan motorik halus yang dialami oleh subyek ditunjukkan melalui naiknya nilai akhir pada mean level. Subyek penelitian (AR) mean levelnya meningkat dari 56,94% pada kondisi *baseline-1* (A) menjadi 81,6% pada saat intervensi (B) dan 88,9% pada saat *baseline-2* (A'). Dari hasil yang diperoleh subyek inilah maka dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough* dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru
Guru sebaiknya menggunakan kegiatan bermain *playdough* sebagai salah satu referensi untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang.
2. Bagi sekolah
Sekolah sebaiknya mengadakan dan memfasilitasi dengan menggunakan kegiatan bermain *playdough* sebagai salah satu kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Juang Sunanto, Koji Takeuchi & Hideo Nakata. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Juang Sunanto. (2009). Pendekatan Penelitian dalam Bidang Pendidikan Luar Biasa. *Jurnal Simposium Internasional dan Temu Ilmiah Nasional*. Hlm. 1 – 15.
- _____. (2012). Desain Penelitian Subjek Tunggal. *Jurnal Single Subject Research dalam Pendidikan Luar Biasa*. Hlm. 1 – 23.

- Mei Dwi Haryaningsih. (2011). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Play Dough di TK ABA Karanganom III Klaten*. Diakses dari <http://v2.eprints.ums.ac.id/archive/etd/17925/4/12>. pada tanggal 2 Januari 2013, Jam 17.00 WIB.
- Moh. Amin. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Nichols. (2009). *Manfaat Playdough untuk Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Diambil dari <http://www.kafebalita.com>, pada tanggal 5 Maret 2013, Jam 16.30 WIB.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Yunus Abidin. (2009). *Bermain*. Bandung: Rizqi Press.