

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI PENERAPAN BERMAIN *SLIME* PADA MURID *CEREBRAL PALSY* TIPE *SPASTIK* KELAS II DI SLB NEGERI 1 MAKASSAR

Development Motor Ability For Student *Cerebral Palsy* Type Through Slime Applications In The Class II At Slb Negeri 1 Makassar

Riani¹, Usman², Dwiyatmi Sulasminah³

¹ Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

² Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³ Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden.yanisalindri 20@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang hambatan kemampuan motorik halus yang dikategorikan kurang mampu, terlihat pada saat diberikan tes sebelum penerapan bermain Slime. Anak kesulitan dalam mengerjakan tes motorik halus dikarenakan terdapat kekakuan pada jari-jari tangan. 1) Untuk mengetahui kemampuan motorik halus pada Anak Cerebral Palsy tipe Spastik kelas II sebelum penerapan bermain slime 2) Untuk melatih kemampuan motorik halus Anak dalam proses penerapan bermain slime 3) Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada Anak Cerebral Palsy tipe Spastik kelas II sesudah penerapan bermain Slime. Pendekatan peneliti ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang Anak Cerebral Palsy spastik kelas II SLB Negeri 1 Makassar yang berinisial F. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes motorik halus. Analisis data penerapan hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan. Mendeskripsikan hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah 1). Kemampuan motorik halus pada Anak Cerebral Palsy tipe Spastik kelas II di SLB Negeri 1 Makassar sebelum penerapan bermain Slime berada pada kategori kurang mampu. 2) Melatih kemampuan motorik halus murid melalui penerapan bermain slime 3) Peningkatan kemampuan motorik halus pada murid Cerebral palsy tipe spastik kelas II di SLB Negeri Makassar sesudah penerapan bermain Slime

Kata kunci: Motorik halus, Bermain *Slime*. *Cerebral Palsy* Tipe Spatik

Abstract

This research to examines the obstacle of the ability of the student with the motoric skills that categorized for underprivileged. this can be seen during a test before the playing Slime Application. Children who have difficulty in doing fine motor tests because there is stiffness in their fingers. 1) To determine the fine motor skills of Spastic Type II Cerebral Palsy Children's prior playing the slime applications 2) To train The children's fine motor skills as a process of applying slime applications 3) To improve fine motor skills in Spastic Type II Cerebral Palsy Children after completing the application of playing Slime. This research approach is a kind of approach with a descriptive type of research. The subject in this study was a Spastic Cerebral Palsy Child Class II SLB Negeri 1 Makassar with the initials F. The data collection technique used was a fine motor test. Data analysis of the application of test results before and after treatment. Describe the test results before and after treatment. The conclusions of this study are 1). The ability of the fine motor skills in Spastic type II Cerebral Palsy Children at SLB Negeri 1 Makassar prior the application of playing Slime were in the poor category. 2) Train the ability of the students with fine motor skills through the application of playing slime 3) To develop fine motor skills in Spastic Type II Cerebral Palsy students at SLB Makassar after the application playing Slime were implemented.

Keywords: Fine motor, *Slime* play. Spastic Type *Cerebral Palsy*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya pembangunan nasional dalam mengembangkan potensi peserta didik baik itu kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual. Pemerintah sebagai penyelenggara utama pendidikan hendaknya memperhatikan pemerataan dan peningkatan kualitas pendidikan. Sebagaimana ditegaskan dalam UUD 1945 (amandemen) Pasal 31 ayat (1): Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan, dan ayat (2): Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Tentunya, hal ini juga berlaku bagi Anak berkebutuhan khusus (ABK).

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang mengalami kelainan atau penyimpangan dari kondisi rata-rata pada umumnya dalam hal fisik, mental maupun karakteristik perilaku sosialnya. Efendi (2016) mengemukakan istilah berkebutuhan khusus secara eksplisit ditujukan kepada anak yang dianggap mempunyai kelainan/penyimpangan dari kondisi rata-rata pada umumnya, dalam hal fisik, mental maupun karakteristik perilaku sosialnya. anak berkebutuhan khusus tentu akan menghadapi berbagai masalah yang berhubungan dengan kekhususannya. Semua masalah tersebut perlu diselesaikan dengan memberikan layanan pendidikan, bimbingan serta latihan sehingga masalah yang timbul dapat diselesaikan dengan baik, untuk itu guru/pendamping perlu mengetahui karakteristik dan memahami potensi anak agar dapat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan sehingga motorik halus murid berfungsi dengan baik.

Cerebral Palsy ditandai oleh adanya kelainan gerak, sikap atau bentuk tubuh, gangguan koordinasi, kadang-kadang disertai gangguan psikologis dan sensoris yang disebabkan oleh adanya kerusakan atau kecacatan pada masa perkembangan otak. Keanekaragaman jenis kelainan pada Anak cerebral palsy disebabkan oleh faktor penyebab kelainan anak, yaitu kelainan pada sistem cerebral.

Terbatasnya kemampuan pada Anak Cerebral Palsy dapat menyebabkan sebagian Anak mengalami hambatan pada fungsi kemampuan motorik halus Sehingga dalam meningkatkan keterampilan motorik

halus perlu adanya Latihan-latihan motorik halus melalui media yang dapat membantu anak untuk melenturkan jari-jari tangan yang mengalami kekakuan agar koordinasi antara mata dan tangan, dapat berfungsi menggunakan kekuatan jari tangan anak dengan melakukan perlakuan menggunakan media yang cocok dengan karakteristik atau kondisi anak.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang peneliti lakukan pada tanggal 3 Desember 2020 di SLB Negeri 1 Makassar. Peneliti mewawancarai Guru kelas yang berinisial B. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara Guru, anak yang berinisial F kelas II di SLB Negeri 1 Makassar diindikasikan sebagai murd Cerebral Palsy tipe spatik terlihat pada kekakuan ototnya terkhusus pada kekakuan jari tangan murid sehingga kesulitan dalam memfungsikan jari-jari tangannya.

Selanjutnya pada tanggal 2 Januari 2021 peneliti melakukan observasi untuk memperoleh informasi lebih lanjut bertempat di rumah murid melalui pemberian tes awal sebelum penerapan bermain Slime. peneliti meminta kepada murid untuk mengerjakan tes yang berkaitan dengan gerakan-gerakan yang berkaitan dengan motorik halusnya. Dengan memperhatikan kekuatan pada jari-jari tangannya, koordinasi mata dan tangan serta kelenturan pada jari tangannya. Berdasarkan asesmen yang dilakukan, kemampuan motorik halus murid masih tergolong kurang mampu terlihat anak mengalami hambatan dalam mengerjakan tes awal yang diperintahkan oleh peneliti, akibat terdapat pada kekakuan motorik halus.

Berdasarkan informasi yang didapatkan oleh Peneliti baik informasi melalui wawancara dari pihak Sekolah maupun informasi yang didapatkan melalui observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperlukan adanya media yang cocok untuk diterapkan pada murid CP tipe Spatik dengan karakteristik terdapat kekakuan pada motorik halus, kurang mampu mengerjakan kegiatan motorik halus seperti, meremas kertas merobek kertas, serta membuka tutup wadah dan beberapa keterampilan motorik halus lainnya.

Berdasarkan urian di atas, maka peneliti tertarik untuk memberikan perlakuan melalui penerapan bermain Slime sebagai upaya untu meningkatkan

keterampilan motorik halus anak agar kekakuan jari tangan anak dapat dilatih menjadi lentur dan kekuatan jari tangan bisa tambah terlihat serta koordinasi antara mata dan tangan dapat berfungsi dengan baik.

Pernyataan ini juga didukung oleh Windasari & Hasan (2019) pernah melakukan penelitian di salah satu sekolah di daerah pasaman timur. Penelitian ini adalah melalui penerapan metode Classroom Action Research dan dilakukan dengan bermain Slime sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halusnya anak. sebelum penerapan bermain Slime mengalami kekakuan pada jari tangan anak.

2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Hakikat Kemampuan Motorik Halus

a. Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Motorik halus merupakan peran penting dalam kehidupan karna dalam aktivitas sehari-hari selalu saja melibatkan keterampilan motorik halus seperti halnya menulis, menggambar dan mewarnai. Nurlaili (2019) Keterampilan motorik halus pada anak meliputi kemampuan anak untuk memperagakan dan menguasai gerakan otot berupa koordinasi, kekuatan, kelenturan dan ketangkasan. Yudha (2005: 118) mengemukakan bahwa motorik halus adalah kemampuan Anak beraktivitas dengan penerapan otot-otot halus atau otot-otok kecil seperti menulis, meremas, menggenggam dan menggambar. Sugiono (2007: 125) mengemukakan bahwa Motorik halus adalah gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil, misalnya otot-otot jari tangan, otot muka, dan lain-lain. Soemantri (2005: 143) mengemukakan bahwa:

Kemampuan motorik halus adalah pengorganisasian sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan kordinasi mata dan tangan, keterampilan yang mencakup dengan alat-alat untuk bekerja dan obyek yang kecil dan pengontrolan dalam kegiatan seperti menganyam, melipat kertas dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah proses seorang Anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Gerakan yang dapat

mereka lakukan dapat melatih kekuatan dan kelenturan serta kordinasi tangan dan mata.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus

Manusia diciptakan tidak langsung menjadi dewasa, ia mengalami berbagai proses pertumbuhan dan perkembangan yang dialaminya, sejak konsepsi hingga masa kelahiran yang dilanjutkan perkembangan pada masa bayi, anak-anak sampai dengan dewasa motorik halus dapat berkembang dengan baik dan sempurna apabila dilakukan secara rutin dan sesuai dengan karakteristik. Terdapat faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus diantaranya Hurlock (2000: 154) mengemukakan faktor yang mempengaruhi motorik halus adalah sifat dasar genetik termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan serta adanya dorongan atau rangsangan untuk menggerakkan fisiknya khususnya pada motorik halusnya. Kartono (1995: 21) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut 1) Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan.2). Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi psikis 3) Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri. Lutan (1988: 322) faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik halus adalah: 1) Faktor internal adalah karakteristik yang melekat pada individu seperti tipe tubuh, motivasi atau atribut yang membedakan seseorang dengan orang lain. 2) Faktor eksternal adalah tempat diluar individu yang langsungmaupun tidak langsung akan mempengaruhi penampilan orang misalnya, lingkungan pelajaran dan lingkungan sosial budaya. Sukanti (2007:5) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, antara lain: sifat dasar genetik, keaktifan janin, gizi, proses kelahiran, Inteligensi, perhatian orangtua, rangsangan dan dorongan orangtua, kondisi fisik, jenis kelamin, warna kulit, dan status sosial ekonom Menurut Sunarto dan Hartono (2002:150) Faktor yang mempengaruhi motorik halus adalah kematangan pertumbuhan fisik dan kemampuan berfikir seseorang berbeda-beda.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik halus adalah kondisi mental yang lemah menjadi hambatan perkembangan motorik halus dan kondisi sosial lingkungan yang membawa pengaruh negatif akan merugikan anak sehingga dapat menyebabkan kurangnya dorongan, rangsangan yang tidak sesuai dengan karakteristik. perkembangan motorik halus yang sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah faktor dalam diri anak dan faktor pada lingkungan sekitar anak

c. Fungsi Dan Tujuan Motorik Halus Motorik halus mempunyai fungsi dan tujuan yang penting dalam aktivitas keseharian anak. Gandasetiawan (2009 :87) mengemukakan beberapa fungsi dari motorik halus yaitu :

- a. Menambah spontanitas anak.
- b. Menambah kepercayaan diri anak.
- c. Menjadikan kognisi anak berkembang dengan cemerlang.
- d. Anak cepat belajar dalam memutuskan hal yang penting bagi dirinya
- e. Mempunyai kemampuan membaca perasaan orang lain, kritis, dan mampu menuangkan ide-ide cemerlang.

Saputra (2005: 11) mengemukakan bahwa fungsi pengembangan motorik halus ada 3 yaitu :

- a. Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi
- c. kecepatan dengan gerakan mata.
- d. Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.

Departemen Pendidikan Nasional (Dalam Tanti Darmastuti, 2012: 4) fungsi perkembangan individu adalah:

- a. Anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang.
- b. Anak dapat beranjak dari kondisi (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya ke kondisi yang Independence (bebas dan tidak bergantung).

- c. Anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan fungsi motorik halus adalah untuk membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus yang berkaitan dengan koordinasi mata dan tangan, kekuatan serta kelenturan jari tangan agar murid lebih mandiri.

d. Tujuan Pengembangan Motorik Halus

Tujuan pengembangan motorik halus merupakan hal yang penting untuk diketahui sebab, ketepatan dalam memberikan intervensi menjadi pendukung keberhasilan anak dalam mengembangkan motorik halusnya. Desmariyani (2020) tujuan pengembangan motorik halus adalah :

1. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
2. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerakjari-jemari, seperti menggambar dan mewarnai memanipulasi benda-benda.
3. Mampu mengkoordinasikan indera mata dan aktivitas tangan.
4. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorikhalus.

Tujuan pengembangan motorik halus menurut Nuraida dan Nia (2012: 76) ialah:

- a) Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti
- b) gerak jari tangan
- c) Mampu mengkoordinasi kecepatan tangan dengan mata.
- d) Mampu mengendalikan emosi.Sumantri

Fajriani (2019: 5) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan motorik halus secara rinci dapat dijabarkan a) Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang Berhubungan dengan keterampilan kedua tangan. b) Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari, seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda. c) Mampu mengkoordinasi indera mata dan aktivitas tangan. Koordinasi permainan membentuk dari tanah liat atau adonan dan lilin, menggambar, mewarnai menggunting,memotong, merangkai benda dengan

benang (meronce). Menurut Sumantri (2005: 146) tujuan perkembangan motorik halus adalah mengembangkan kedua tangan serta koordinasi mata dan tangan yaitu: 1) Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan 2) Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan gerak jari-jemari seperti kesiapan menulis, mewarnai dan memanipulasi benda 3) Mampu mengkoordinasi indra mata dan aktivitas tangan 4) Mampu mengendalikan emosi dalam aktivitas motorik halus. Santrock (2007) mengemukakan bahwa perkembangan motorik halus adalah sebagai berikut a) keterampilan untuk membantu diri sendiri. b) keterampilan bantu sosial c) keterampilan bermain d) keterampilan sekolah. Soemantri (2010: 146) mengemukakan bahwa tujuan melatih kemampuan motorik halus Anak adalah untuk mendukung aspek lain yaitu bahasa, kognitif dan sosial emosinya karna satu aspek dengan aspek perkembangan lain saling mempengaruhi dan tidak dapat dipisahkan antara satu dan lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kemampuan motorik halus adalah untuk melatih fungsi-fungsi otot dan koordinasi mata dan tangan.

e. Unsur-Unsur Motorik Halus

Kemampuan motorik seseorang berbeda-beda tergantung pada banyaknya pengalaman melakukan gerakan yang dikuasainya. kemampuan terhadap keterampilan motorik halus, terdapat beberapa unsur yang dikemukakan oleh Suyanto (2005: 20) Unsur-unsur yang terkandung dalam motorik halus diantaranya kecermatan, kekuatan, kelenturan ketepatan, dan kehalusan Sementara menurut. Pendapat Yanuar (2010) tentang motorik halus yaitu:

a) Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu bekerja atau melakukan gerakan.

b) Koordinasi

Koordinasi adalah kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai gerakan yang berbeda ke dalam pola gerakan tunggal yang meliputi kesempurnaan waktu antara koordinasi otot dan saraf

c) Kelenturan

Kelenturan merupakan tingkat penyesuaian seseorang pada segala aktivitas kerja secara efektif dengan cara penguluran mototirk halus yang baik.

Berdasarkan uraian di atas adalah dapat di simpulkan bahwa unsur-unsur motorik halus merupakan klasifikasi yang menjadi arahan dalam memfokuskan pemberian stimulasi dalam melatih kemampuan motorik halus dengan aktivitas kerja motorik halus Anak pada jari-jari tangannya terhadap Anak Cerebral Palsy tipe Spatik agar dapat megoptimalkan dengan baik dan benar

f. Tahapan Perkembangan Motorik Halus

Terdapat beberapa tahap perkembangan motorik halus. Desni (2010) menyatakan bahwa tahapan perkembangan motorik halus berdasarkan usia, antara lain:

1) Usia 1-2 tahun

Mengambil benda kecil dengan ibu jari atau telunjuk, membuka 2-3 halaman buku secara bersamaan, menyusun menara dari balok, memindahkan air dari gelas ke gelas lain, belajar memakai kaos kaki sendiri, menyalakan TV dan bermain remote, belajar mengupas pisang.

2) Usia 2-3 tahun

Mencoret-coret dengan satu tangan, menggambar garis tak beraturan, memegang pensil, belajar mengguting, mengancing baju, memakai baju sendiri.

3) Usia 3-4 tahun

Menggambar manusia, mencuci tangan sendiri, membentuk benda dari plastisin, membuat garis lurus dan lingkaran cukup rapi.

4) Usia 4-5 tahun

Menggunting dengan cukup baik, melipat amplop, membawa gelas tanpa menumpahkan isinya, memasukkan benang ke lubang besar. Menurut Suyadi (2010: 71) tahap-tahap perkembangan motorik halus yaitu:

1) Usia 1 tahun

Kemampuan dalam meremas kertas, menyobek, dan mencoret sembarang.

2) Usia 1-2 tahun

Anak mampu melipat kertas, menyobek, menempel, menggunting, dan melempar dekat.

3) Usia 2-3 tahun

Anak mampu memindahkan benda, meletakkan barang, melipat kain, mengenakan sepatu dan pakaian.

5) Usia 3-4 tahun

Anak mampu melepas dan mengancing baju, makan sendiri, menggunakan gunting, dan menggambar wajah.

6) Usia 4-5 tahun

Anak bisa menggunakan garpu dengan baik, menggunting mengikuti garis, dan menirukan gambar segitiga.

7) Usia 5-6 tahun

Anak mampu menggunakan pisau untuk memotong makanan-makanan lunak, mengikat tali sepatu, bisa menggambar organ dengan 6 titik tubuh dan bisa menirukan sejumlah angka dan kata sederhana. Tahap perkembangan yang disampaikan di permendiknas 137 Tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 0-6 tahun sebagai berikut:

1) Tahap perkembangan motorik halus anak usia 0 – 12 bulan

a) Memiliki refleks menggenggam jari ketika telapak tangannya disentuh, memegang benda dengan lima jari, memegang benda dengan ibu jari dan jari telunjuk (menjumptut), memasukkan benda kemulut.

2) Tahap perkembangan motorik halus anak usia 12-24 bulan

a) Usia 12-18 bulan

Membuat coretan bebas, menumpuk tiga kubus ke atas, memegang gelas dengan dua tangan, memasukkan benda-benda kedalam wadah, menumpukkan benda-benda dari wadah.

b) Usia 18-24 bulan

Membuat garis vertikal atau horizontal, membalik halaman buku walaupun belum sempurna, menyobek kertas.

3) Tahap perkembangan motorik halus anak usia 2-3 tahun

a) Usia 2-3 tahun

Meremas kertas atau kain dengan menggerakkan lima jari, melipat kain atau kertas meskipun belum

rapi/lurus, menggunting kertas tanpa pola, koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda pipih seperti sikat gigi dan sendok.

b) Usia 3-4 tahun

Menuang air kedalam tempat penampungan, memasukkan benda kecil kedalam botol, meronce benda yang cukup besar, menggunting kertas mengikuti pola garis lurus.

4) Tahap perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun

a) Usia 4-5 tahun

Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.

b) Usia 5-6 tahun

Menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar tepat.

Dari pandangan ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan setiap tahap perkembangan motorik halus anak memiliki ciri atau tugas perkembangan tertentu yang dapat dijadikan standar atau perkiraan tentang hal-hal yang dikuasai anak pada tahap usia tertentu.

2. Kajian Tentang Bermain *Slime*

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kebutuhan anak karna dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Singer (Kusantini (2004: 12) mengemukakan bahwa bermain digunakan anak untuk menjelajahi dunianya mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitasnya. Gea dan Meredith (1997) bermain adalah fantastik atau lamunan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Sudono (2000) mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan alat atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan atau mengembangkan imajinasi pada anak.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan

yang menimbulkan kesenangan dalam mengekspresikan dirinya melalui kreativitasnya terhadap permainan yang dimainkan dan juga dapat menghilangkan traumatiknya melalui latihan-latihan dalam bermain serta dapat memberikan kenyamanan dan tidak terlalu tegang dalam proses pembelajaran dan dapat membangun imajinasi dengan kondisi yang lebih mendukung

b. Sejarah Slime

Slime pertama kali dipelajari pada awal abad 20 saat itu polimer sintesis ditetapkan, pada tahun 1920 Hermann Staudinger menetapkan dasar dan pemahaman tentang ilmu polimer. Ia menyarankan model molekul baru untuk polimer dimana molekulnya membentuk suatu rantai. Pada tahun 1928, model molekul tersebut akhirnya dikonfirmasi oleh dua orang ilmuwan Mayer dan Mark. Mayer dan Mark mempelajari model molekul tersebut sehingga pada akhirnya pada tahun 1930, model molekul Staudinger diterima oleh masyarakat dan mulai diterapkan, inilah masa penerapan polimer sintesis dalam kehidupan sehari-hari

Banyak pabrik yang menjual mainan berbahan polimer seperti Slime selama bertahun-tahun. Mainan tersebut tidak hanya diketahui sebagai hiburan untuk Anak-Anak maupun orang dewasa. Tetapi juga dapat diketahui membantu mengembangkan ketangkasan dan kreatifitas. Awalnya mainan ini hanya berbentuk seperti tanah liat yang dapat dibentuk. Bentuk dari mainan ini terus berubah dan dimodifikasi seiring berjalannya waktu, seperti penemuan Silly Putty pada tahun 1950. Pada tahun 1980 bermacam-macam mainan Slime mulai dipasarkan

c. Pengertian Slime

Slime adalah jenis yang bentuknya mirip dengan lumpur, lengket dan merasakan ada dingin-dinginnya serta bertekstur kenyal. Slime juga dapat dibentuk dengan beraneka ragam, dapat diremas, dilipat dan digulung serta dapat membentuk suatu karya seni (Levingston, Adebisi & Hadley, 2018). Slime mempunyai banyak kegunaan antara lain sebagai alat permainan angka untuk meningkatkan kreativitasnya dan melatih kelenturan otot jari dengan menggenggam slime. Sementara (Aprilia &

Samawi, 2017) mengemukakan bahwa Slime merupakan media yang berbentuk cair dengan tekstur kenyal, kental dan dibuat dengan penerapan pewarna makanan sehingga terlihat lebih cerah dan menarik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa Slime adalah salah satu media yang dapat dimainkan atau digunakan dalam melatih dan meningkatkan kemampuan motorik halus dan juga aman untuk dimainkan karena bahannya tidak terbuat dari bahan yang berbahaya dan sangat cocok untuk melatih motorik halus yang terdapat pada kekakuan jari-jari tangannya, nyaman untuk di genggam dan diremas-remas.

d. Langkah-Langkah Penerapan Bermain Slime

Agustina (2015) mengemukakan bahwa langkah-langkah penerapan dalam bermain Slime yaitu:

- 1) Guru menyiapkan bahan (slime) terlebih dahulu
- 2) Guru menjelaskan cara bermain slime
- 3) Guru memperlihatkan cara membuka tutup wadah slime
- 4) Guru memperlihatkan cara mengeluarkan Slime dari wadah
- 5) Guru memperlihatkan cara meletakkan Slime di atas meja
- 6) Guru memperlihatkan cara menggenggam slime
- 7) Guru memperlihatkan cara meremas-remas slime.
- 8) Guru memperlihatkan cara membentuk Slime menjadi berbagai bentuk
- 9) Guru memperlihatkan cara meletakkan kembali Slime ke dalam wadah
- 10) Guru memperlihatkan cara menutup kembali wadah slime

Menurut Jannah (2018) langkah-langkah bermain Slime yaitu:

1. Membuat kondisi atau situasi hati Anak baik
2. Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain slime serta aturannya
3. Peneliti menyiapkan bahan apa saja yang diperlukan ketika ingin bermain slime

4. Guru/pendamping melipat lengan baju Anak dan meminta Anak untuk berjarak dengan temannya, tidak mengambil slime orang lain dan mencuci tangan sebelum bermain slime
5. Bermain dengan cara, meremas, menggulung, membentuk, menempel

Berdasarkan pernyataan diatas, terkait dengan langkah-langkah dalam penerapan bermain Slime maka akan dimodifikasi karna subjek yang diteliti adalah subjek tunggal dengan melihat kondisi anak maka adapun langkah-langkah penerapan bermainnya yaitu:

- 1) Guru menyiapkan bahan (slime) terlebih dahulu
- 2) Guru menarik perhatian Anak lalu meminta Anak untuk tenang dan memperhatikan
- 3) Guru memperlihatkan meminta Anak membuka tutup wadah Slime sembari mencontohkan
- 4) Guru meminta Anak untuk mengeluarkan Slime dari wadah
- 5) Guru meminta Anak mengambil Slime dari wadah lalu meletakkan ke meja
- 6) Guru meminta anak menggenggam Slime dengan kuat
- 7) Guru meminta cara meremas-remas Slime dengan kuat
- 9) Guru meminta Anak untuk menarik-narik Slime
- 10) Guru meminta Anak untuk menggulu-gulung Slime
- 4) Guru meminta Anak memindahkan Slime dari wadah satu ke wadah lainnya
- 11) Guru meminta Anak meletakkan kembali Slime ke dalam wadah
- 12) Guru meminta Anak untuk menutup kembali wadah slime

e. Jenis-Jenis Slime

1. Basic Slime

Basic Slime adalah Slime yang paling dasar atau simple. Mudah dibuatnya dan nyaman untuk dimainkan.

2. Milky Slime

Slime ini yang paling banyak digemari oleh Anak-Anak karena bentuknya yang sangat lentur, lembut dan penerapan resep yang sudah dimodifikasi dengan tambahan lotion, pelembut, pewangi buah, pewarna dan lain-lain.

3. Clear Slime

Slime ini biasanya untuk dikoleksi karena bentuknya yang sangat jernih akan keruh jika dimainkan, tetapi Slime ini dapat bening kembali jika didiamkan selama kurang lebih 1-2 hari setelah dimainkan.

4. Metallic Slime

Slime ini terlihat mewah dan menawan, untuk membuat Slime ini sama caranya seperti saat membuat clear slime, namun untuk slme ini harus ditambahkan bubuk metalik/ bubuk mika sehingga akan terlihat mengkilat seperti metalik.

5. Galaxy Slime

Mirip metallic slime, hanya saja penerapan bubuk mika diganti dengan cat dan glitter serta manik-manik atau sejenisnya.

6. Clay Slime

Slime ini ditambahkan dengan clay

Jenis Slime yang digunakan peneliti adalah Milky Slime

F Bahan-Bahan Pembuatan Slime dan Cara Bermainnya

Bermain Slime dapat meningkatkan keterampilan motorik halus, karena cara bermain Slime hampir sama dengan cara bermain playdough. Bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat Slime sangat mudah didapat dengan harga yang murah dan mudah didapat karena tersedia di lingkungan sekitar. Selain bahan-bahannya mudah didapat bahan-bahan tersebut juga tidak membahayakan untuk penerapan bermain untuk Anak. Adapaun bahan-bahannya untuk membuat Slime yaitu : (1) Milky (2) Lem Fox, (2) Sabun Cair, (3) Tepung, (4) Air, dan (5) pewarna makananan. Bermain Slime sangat menyenangkan bagi anak, karena bentuk dan warnanya yang menarik. Penerapan bermain Slime juga dapat membantu untuk dapat mengembangkan keterampilan motorik halus. Cara bermain \ Slime juga sangat mudah. Slime dapat dimainkan dengan cara meremas-remasnya terlebih dahulu. Bentuk awal yang sangat lunak. Slime dapat digenggam dan di remas-remas. Slime yang sudah agak mengeras dapat dibentuk menjadi berbagai bentuk.

g. Kelebihan Dan Kekurangan Bermain Slime

Setiap intervensi yang diberikan kepada anak baik inrevensi dalam bentuk media, metode dan teknis,

terdapat kelebihan dan kekurangan. Menurut Agustina (2015: 32) Kelebihan bermain Slime, mudah didapatkan dan ringan untuk dibawa kemana-mana serta menjadi media yang cocok bagi anak dalam menuangkan emosional melalui penerapan media Slime. Selain itu, Slime juga mudah dibuat dan nyaman untuk dimainkan. Slime banyak digemari oleh anak karena bentuknya yang sangat kenyal dan teksturnya yang lembut, dan penerapan resep yang sudah dimodifikasi dengan tambahan lotion, pelembut, pewangi, pewarna dan lain-lain.

terdapat kelemahan bermain Slime menurut Maksun (2014) yaitu orang tua atau pendamping perlu memperhatikan Slime-nya terbuat dari bahan apa saja sebelum diberikan ke anak karena terkadang juga bahan Slime terdapat bahan campuran yang membuat iritasi tangan. Kelemahan bermain Slime menurut Mahartika (2019) sulit dilepaskan ketika terkena di karpet atau di baju bahkan di kain-kain

3. Kajian Tentang Cerebral palsy

a. Pengertian Cerebral Palsy

Cerebral Palsy merupakan penyakit yang menyebabkan gangguan pada gerakan dan kordinasi tubuh. Wardani (2011: 74) mengemukakan bahwa Palsy sebagai suatu cacat yang terdapat pada fungsi otot atau urat saraf dan penyebabnya terletak dalam otak. Kadang-kadang juga terdapat gangguan pada panca indra, ingatan, dan psikologis (perasaan). Berdasarkan uraian tersebut, pastinya memberikan dampak buruk terhadap kemampuan akademik serta kemampuan gerak dalam aktivitasnya. Menurut (Sriwidodo, 1985) mengemukakan bahwa Cerebral Palsy merupakan suatu keadaan kerusakan jaringan otak pada pusat motorik jaringan penghubungnya, yang terjadi pada masa prenatal, saat persalinan atau proses dalam pembentukan syaraf pusat. Menurut Sugiarmun & Toha M, (1996: 68) Menjelaskan bahwa Cerebral palsy merupakan seseorang yang mengalami kelainan pada aspek motoriknya, tetapi terkadang disertai juga dengan gangguan penyerta gangguan seperti, emosi, kecerdasan maupun motorik. Penyandang kelainan system cerebral, kelainannya terletak pada sitem syaraf pusat, seperti Cerebral Palsy atau kelumpuhan otak. Cerebral Palsy secara harfiah terdiri dari 2 kata

yaitu "Cerebral" yang berarti "Otak" dan "Palsy" yang berarti "kekakuan" (Mussjafak, 1995)

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa cerebral palsy adalah suatu gangguan yang mengalami kekakuan pada apek motoriknya sehingga dapat mengakibatkan ketidak mampuan fungsi otot motorik halus dan motorik kasar dalam aktivitas kesehariannya tidak dapat bekerja dengan maksimal.

b. Klasifikasi Cerebral Palsy

Meidina (2019: 11) Mengemukakan bahwa klasifikasi Cerebral palsy terdiri dari 3 yaitu:

1. Menurut derajat kecacatannya cerebral palsy diklasifikasikan menjadi:
 - (a) Ringan, berjalan tanpa alat bantu
 - (b) Sedang, membutuhkan bantuan latihan.
 - (c) Berat, membutuhkan perawatan
- 2) Menurut jumlah anggota tubuh yang mengalami kelainan cerebral palsy diklasifikasikan menjadi:
 - (a) Monoplegia, mengalami kelaian pada suatu anggota gerak
 - (b) Hemipheia, mengalamikelaian pada satu sisi tubuh kiri atau kanan
 - (c) Diplegia, mengalami kelainan pada dua anggota gerak bawah
 - (d) Biplegia, mengalami kelaian pada dua anggota gerak atas
 - (e) Triplegia, mengalami kelaian pada tiga anggota gerak
 - (f) Qudriplegia/tetraplegia, mengalami kelaian pada empat anggota gerak
- 3) Menurut gejala pergerakan otot, cerebral palsy diklasifikasikan menjadi:
 - (a) Spastik, ditandai dengan adanya gejala kekejangan atau kekauan pada sebagian atau seluruh otot.
 - (b) Dyskinesia, mengalami hambatan dalam control tuh dan kordinasi gerak.
 - (c) Athetoid, ditandai dengan adanya gejala krksngsn atau kekakuan
 - (d) Tremor, ditandai dengan adanya gerakan – gerakan keil secara terus menerus.
 - (c) Rigid, ditandai dengan kekakuan otot tetapi tidak seperti tipe spastik.

- (c) Ataxia, seakan-akan kehilangan keseimbangan, kekakuan memang tidak nampak tetapi mengalami kekakuan pada waktu berdiri atau berjalan.
- (d) Campuran, Anak menunjukkan dua jenis tipe ataupun lebih gejala tuna CP.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Anak yang menjadi subjek penelitian ini adalah termasuk anak Tunadaksa Cerebral Palsy sedang karna subjek tersebut hanya membutuhkan bantuan latihan terhadap kekakuan motorik halusnya kelainan cerebral palsy termasuk Quadriplegia/tetraplegia, mengalami kelainan pada empat anggota gerak

c. Karakteristik Anak Cerebral Palsy

Karakteristik Anak cerebral palsy perlu untuk diketahui agar dalam pemberian stimulus baik dalam bentuk pembelajaran akademik maupun dalam melatih motorik halus. Menurut (Salim: 178-182), karakteristik cerebral palsy dibagi sesuai dengan derajat fungsional yaitu:

a) Golongan ringan

Cerebral palsy golongan ringan umumnya dapat hidup bersama seperti Anak pada umumnya, kelainan yang dialami tidak mengganggu dalam kegiatan sehari-hari, maupun dalam mengikuti pendidikan.

b) Golongan sedang

Cerebral palsy yang termasuk golongan sedang sudah adanya kelainan pendidikan khusus agar dapat mengurus dirinya sendiri, dapat bergerak atau berbicara, Anak memerlukan bantuan khusus untuk memperbaiki pola pergerakannya.

c) Golongan berat

Cerebral palsy yang termasuk golongan berat menunjukkan kelainan yang sedemikian rupa sama sekali sulit melakukan kegiatan dan tidak mungkin dapat hidup tanpa bantuan orang lain

d) Penyebab Cerebral Palsy

Setiap orang tua yang melahirkan berharap anaknya lahir dengan kondisi yang sehat dan baik-baik saja, tetapi perlu diketahui segala sesuatu yang terjadi dalam kehidupan seseorang baik dari diri sendiri ataupun diri orang lain ada saja penyebabnya baik faktor dari dalam maupun faktor dari luar begitu pulang dengan penyebab terjadinya Anak

mengalami gangguan lumpuh otak atau dapat disebut Cerebral Palsy. Soetjningsih (Mardiani 2006) waktu terjadinya kerusakan otak secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Pranatal

- Kelainan perkembangan dalam kandungan, faktor, genetik, kelainan kromosom.
- Usia ibu kurang dari 20 tahun dan lebih 40 tahun.
- Usia ayah < 20 tahun dan > 40 tahun.
- Keracunan kehamilan, kontaminasi air raksa pada makanan, rokok dan alkohol.
- Siklus menstruasi yang panjang.

2. Perinatal

- Pendarahan otak akibat trauma lahir pendarahan
- Berat badan lahir rendah.
- Status gizi ibu saat hamil.
- Bayi kembar.
- Meningitis purulenta pada masa bayi bila terlambat atau tidak tepat pengobatannya akan mengakibatkan gejala sisa berupa CP.
- Kelahiran sungsang.

3. Postnatal

- Anoksia otak: tenggelam, tercekik,
- Trauma kepala: hematom subdural.
- Infeksi: meningitis / ensefalitis yang terjadi 6 bulan pertama kehidupan.
- Luka parut pada otak pasca operasi

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan penyebab cerebral palsy disebabkan tiga hal yaitu sebelum kelahiran (pranatal), waktu kelahiran (perinatal) dan setelah kelahiran (postnatal) yang terjadi diakibatkan beberapa terkena infeksi pada saat kehamilan, bahkan dapat terkena infeksi oleh virus dan diakibatkan juga kekurangan oksigen pada saat lahir.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa penyebab terjadinya Anak mengalami gangguan cerebral palsy dan dibagi menjadi tiga periode yaitu periode prenatal, periode perinatal dan postnatal.

4. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui penerapan bermain Bermain Slime

Dalam kegiatan melatih kemampuan motorik halus merupakan suatu kegiatan yang harus di terapkan dengan rutin untuk melatih kekakuan motorik anak. Hal itu perlu dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan fungsi motorik halus serta kreatifitas anak pada kegiatan motorik halusnya, olehnya itu perlu adanya bimbingan serta metode atau media dalam mewujudkan harapan tersebut. Menurut pendapat Saputra (2005: 118) menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggengam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan keleren setelah perlakuan media Slime dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya melalui kegiatan/tahapan dalam menggunakan media Slime

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Kasiran (2008) menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang penerapan berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti dan mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus pada Anak cerebral palsy tipe spastik kelas II di SLB Negeri 1 Makassar sebelum dan sesudah melakukan penerapan bermain slime.

2.. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang (Sudjana dan Ibrahim, 1989:65). Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada pemecahan masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian pada Anak Dalam pendidikan, penelitian deskriptif lebih berfungsi untuk pemecahan praktis dari pada pengembangan ilmu pengetahuan. Penelitian ini

dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan kemampuan motorik halus melalui penerapan bermain Slime pada Anak Cerebral Palsy tipe spastik kelas II di SLB Negeri 1 Makassar

B. Variabel Dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel penelitian

Variabel Penelitian ini adalah kemampuan motorik halus melalui penerapan bermain slime

2. Definisi Operasional Variabel

Kemampuan motorik halus Anak adalah skor hasil tes yang di capai oleh subjek yang diindikasikan sebagai Anak cerebral palsy tipe spastik, yang menjadi fokus penelit adalah pada 1). Kekuatan pada jari tangannya 2). Koordinasi mata dan tangan 3) kelenturan pada jari-jari tangan.

3. Subjek Penelitian

Murid dalam penelitian ini adalah seorang murid Cerebral palsy tipe spastik kelas II di SLB Negeri 1 Makassar yang beinisial F dengan berumur 9 tahun dan ciri-ciri Anak mengalami kekakuan pada jari tangannya, terlihat pada saat Anak diminta untuk meremas kertas kekuatan jari tangannya yang masih lemah dan tidak kuat dalam meremas kertas yang diminta. Terlihat juga pada saat Anak diminta merobek kertas kekuatan jari tangan Anak masih terlihat kaku sehingga kesulitan dalam merobek kertas.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perlakuan. Tes perlakuan ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil peningkatan kemampuan motorik halus melalui penerapan bermain slime. Terdapat instrumen tes yang digunakan terdiri dari 9 item tes. Rubrik penskoran terhadap kemampuan motorik halus dengan menggunakan penskoran, yaitu diberi skor 1 apabila Anak melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan rubrik tes yang ditentukan. Akan diberi Skor 2 apabila Anak melakukan tindakan sesuai dengan rubrik tes yang ditetapkan. Analisis penelitian dilakukan berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan pada Anak. Selanjutnya, untuk menetapkan tingkat kemampuan motorik halus Anak di buat kategori dengan cara:

Tabel 3.1 Pengkategorian Nilai Hasil Kemampuan Motorik Halus Melalui Penerapan bermain *Slime* Pada Subjek penelitian

Interval	Kategori
80 – 100	Sangat Mampu
60 – 79	Mampu
56 – 65	Cukup Mampu
41 – 55	Kurang Mampu
≤ 41	Tidak Mampu

(Arikunto, 2006: 19)

A. Teknik Analisis Data

Dalam rangka pengambilan kesimpulan sehubungan dengan penelitian ini maka untuk analisis data digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik halus bagi Anak cerebral palsy tipe spastik baik sebelum maupun setelah penerapan penerapan bermain menggunakan media bermain slime.

Adapun prosedur analisisnya adalah sebagai berikut:

1. Mentabulasikan data hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Kategorisasi skor tes awal dan tes akhir, kemudian dikonversi ke nilai kemampuan dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai :

(Sudjana, 2006: 118)

3. Membandingkan hasil tes sebelum dan setelah perlakuan, jika skor hasil tes sudah perlakuan lebih besar dari skor sebelum perlakuan maka dinyatakan ada peningkatan dan jika sebaliknya maka tidak ada peningkatan.
4. Untuk memperjelas adanya peningkatan maka akan divisualisasikan dalam diagram batang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Anak yang berinisial F diindikasikan sebagai Anak Cerebral palsy tipe spastik kelas II di SLB Negeri 1 Makassar. Penelitian ini telah

dilaksanakan mulai pada tanggal 21 November-21 Desember 2021. Tes yang diberikan terhadap kemampuan motorik halus dilakukan sebanyak dua kali, yakni tes sebelum penerapan bermain slime dan setelah penerapan bermain slime

1. Kemampuan Motorik Halus pada Murid Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas II di SLB Negeri 1 Makassar Sebelum Penerapan Bermain Slime

Kemampuan motorik halus murid sebelum penerapan bermain Slime berada pada kategori kurang mampu terlihat pada saat peneliti memberikan tes perlakuan awal, respon murid terlihat mengalami hambatan dalam menyelesaikan tes yang diberikan oleh peneliti karena kekakuan pada jari-jari tangannya. Tes yang diberikan seperti meremas kertas sampai berbentuk bola, merobek-robek kertas dan menarik-narik kertas terlihat murid belum kuat meremas kertas kelenuturan jari tangan murid belum terlihat, ketepatan koordinasi antara mata dan tangan belum tepat

Berdasarkan hasil tes yang diberikan sebelum penerapan bermain slime maka data kemampuan motorik halus murid Cerebral Palsy tipe Spastik kelas II SLB Negeri 1 Makassar tergambar pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nilai Kemampuan Motorik Halus Murid Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas II SLB Negeri 1 Makassar Sebelum Penerapan Bermain slime

Murid	Skor	Nilai	Kategori	Skor total
F	9	50	Kurang mampu	18

Skor yang diperoleh oleh murid adalah 9 dengan nilai 50 dan berada pada kategori kurang mampu. Berdasarkan hasil tersebut maka perlu diberikan perlakuan melalui penerapan bermain slime karena slime merupakan mainan yang cocok bagi murid yang mengalami kekakuan pada motorik halusnya.

3. Kemampuan Motorik Halus Pada Murid Cerebral palsy Tipe Spastik Kelas II di SLB Negeri 1 Makassar Pada saat Penerapan Bermain Slime

Peneliti menerapkan bermain slime sesuai dengan Langkah-langkah yang sudah dimodifikasi. Melihat karakteristik yang ada pada murid cerebral palsy tipe spastik kelas II di Slb Negeri 1 Makassar. Pada Pertemuan awal murid menyambut baik peneliti dengan menampakkan semangat dan antusiasnya

untuk bermain slime bersama peneliti. Pada pertemuan pertama murid hanya dapat membuka sedikit wadah slime dan masih belum terbuka sepenuhnya sehingga tutup wadah yang tadinya terbuka menjadi tertutup Kembali. Pertemuan ke dua murid hanya dapat menjemput slime dari tempatnya belum bisa diletakan ke meja karna kekuatan jari tangan murid yang masih lemah sehingga belum dapat menyelesaikan dengan baik. Pada pertemuan ketiga murid tambah antusias dan semangat untuk bermain slime. peneliti meminta kepada murid untuk bermain slime dengan cara meremas-remas slime dipertemuan kali ini murid mencoba meremas slime melalui kekuatan jari tangannya sesuai dengan arahan yang diminta oleh peneliti pada saat meremas slime masih terlihat lemah dan kaku sehingga kekuatan jari tangan belum berfungsi dengan baik. Pada pertemuan ke empat murid mencoba menarik-narik slime sekuat jarinya tetapi pada saat menarik-narik slime terlihat masih seringa menjatukan slime dan tarikannya masih terlihat lemah. Tetapi semangat dan rasa ingin tahunya semakin antusias sehingga peneliti ikut semangat untuk memberikan perlakuan. Pertemuan ke lima murid sudah dapat menggulung-gulung slime tetapi belum dapat berbentuk selinder dengan baik, masih sering melengket di papan karna kekuatan dan kelenturan jari murid belum begitu baik, pertemuan ke enam masih sama seperti pertemuan sebelumnya tetapi dipertemuan kali ini murid sudah bisa meremas-remas kertas dengan kuat. Sudah bisa menarik-narik slime dengan jarak yang Panjang dan kuat. Selanjutnya pertemuan ke tujuh murid tetap antusias dan semangatnya yang selalu terjaga ketika melihat peneliti hadir di depannya untuk kembali bermain slime. Pada pertemuan kali ini murid sudah bisa menggulung-gulu slime berbentuk selinder melalui kekuatan jari tangannya. Selanjutnya pertemuan ke delapan murid mencoba memndahkan slime dari satu wadah ke wadah lainnya terlihat murid hanya dapat menjemput slime dan mengangkat slime tetapi belum sampai pada wadah yang diarahkan oleh peneliti. Selanjutnya pada pertemuan ke Sembilan murid sudah bisa menutup wadah slime tetapi belum bisa menutup dengan rapat dan tepat. Pertemuan selanjutnya yakni pertemuan ke sepuluh murid sudah bisa

mengeluarkan slime dari wadah ke meja meskipun slime yang dipindahkan sering terjatuh sebelum sampai pada tempatnya karna terlihat kakuatan jari tangn yang masih lemas. pada pertemuan ke sebelas murid sudah bisa meremas slime dengan kuat sudah dapat menggulung slime berbentuk selinder, murid sudah bisa menarik-narik slime dengan kuat. Untuk pertemuan ke dua belas masih seperti pada pertemuan sebelumnya, antusias semangatnya masih tetap ada dan bahkan murid tidak berhenti untuk selalu bermain sehingga dapat dikatakan bahwa bermain slime merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak cerebral palsy tipe spastik.

Tabel 4.2 Nilai Kemampuan Motorik Halus Anak Cerebral Palsy Tipe Spastik Anak Kelas II SLB Negeri 1 Makassar Setelah Penerapan Bermain *slime*

Anak	Skor	Nilai	Kategori
F	12	66,67	Mampu

Berdasarkan data tersebut, nampak bahwa Subjek penelitian yang berinisial F menunjukkan dari 9 item tes yang di berikan ke murid hanya 3 item yang dapat murid kerjakan dengan baik dan benar Secara keseluruhan sesuai dengan rubrik tes yang di tetapkan. Murid menyelesaikan tanpa bantuan dari pendamping maupun dengan skor 12 dan memperoleh nilai sebesar 66,67 serta berada pada kategori mampu setelah penerapan bermain slime.

Adapun uraian setiap pertemuan dalam penelitian ini sebanyak 12 kali yang pada murid cerebral palsy tipe spastik kelas II di SLB Negeri 1 Makassar yaitu:

Pertemuan ke 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 22 November 2021 yang bertempat di Sekolah SLB Negeri 1 Makassar. Pada pertemuan ini setelah penerapan bermain slime murid mencoba membuka tutup wadah slime sebagaimana arahan dari peneliti, tetapi murid hanya bisa membuka sedikit dan tidak sepenuhnya terbuka sehingga masih diperlukan Latihan-latihan yang dapat membantu kekuatan dan kelenturan pada jari tangan murid melalui penerapan bermain Slime

Pertemuan ke 2

Pada pertemua kedua setelah penerapan bermain slime. Murid sudah bisa meremas kertas tetapi kertas

yang diremas belum berbentuk bola sebagaimana yang diharapkan oleh peneliti karna kekuatan motorik halus murid masih terlihat lemah. Murid merobek-robek kertas tetapi hasil robek pada kertas tersebut belum sepenuhnya tersobek sehingga masih diperkukan intervensi dalam melatih kemampuan motorik halus. Setelah itu dengan hari yang sama peneliti meminta murid untuk memegang pensil dengan baik dan benar tpai pada saat itu murid memegang alat tulis belum baik dan benar.

Pertemuan ke 3

Pada pertemuan ketiga setelah perlakuan bermain Slime terlihat murid antusias dan semangatnya yang semakin bertambah untuk Kembali menengerjakan item soal yang diberikan. Pertemuan kali ini murid mencoba membuka stiker yang tertempel di tempatnya untuk menempelkan ke tempat lain yang sudah disediakan namun stiker yang dibuka belum bisa sepenuhnya terlepas karna kekuatan jari tangan murid yang masih lemah sehingga dibantu oleh guru untuk membuka stiker yang tertempel. Setelah itu murid diminta lagi untuk menempelkan stiker ketempat yang sudah diarahkan dan juga sudah disiapkan. Dengan melihat hasilnya murid sudah bisa menempelkan stiker meskipun belum terlalu rapat dan hasil terbalik. Kemudian murid mengerjakan lagi item tes yang diberikan oleh peneliti seperti mewarnai sesuai dengan pola yang diperlihatkan pada saat mewarnai terlihat murid mewarnai keluar dari pola yang diperlihatkan karna terhambat pada kelenturan jaritangan yang masih terlihat kaku sehingga dalam proses mewarnai itu pensil warna yang digunakan terlalu ditekan sehingga menyebabkan cara mewarnainya keluar dari pola. Pada saat peneliti Kembali meminta murid untuk menggunting kerta sesuai dengan pola yang diperlihatkan namun lagi dan lagi koordinasi antara mata dan tangan murid yang belum tepat sehingga dalam proses menggunting hasilnya keluar dari pola yang diperlihatkan. Setelah itu murid kembali lagi diminta untuk menggulung-gulung kertas berbentuk selinder. Pada saat mengguling kerta hasilnya tidak berbentuk selinder kertasnya masih berhambur. Pada pertemuan ke tiga belum ada item tes yang yang diselesaikan sesuai dengan rubrik tes.

Pertemuan ke 4

Pada tanggal 6 Desember 2021. Pada pertemuan ke 4 hampir sama dengan pertemuan -pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan kali ini murid tambah antusias lagi untuk berusaha membuka stiker yang menempel di tempatnya Pada pertemuan ini, F makin menunjukkan ada peningatan dari pertemuan-pertemuan sebelumnya meskipun item soal yang dikerjakan belum ada yang sesuai dengan rubrik tes yang ditetapkan. Namun dipertemuan ini murid langsung mau mengerjakan item soal padahal belum diarahkan oleh peneliti. Kembali mencoba meremas kertas dan membentuk bola sesuai dengan rubrik tes yang ditetapkan. Pada pertemuan ini murid kekuatan jari tangan murid masih lemas sehingga kertas belum berbentuk bala, namun melihat ekspresi yang nampak pada wajah murid yang menggebu-gebu ingin menuntaskan item soal sesuai dengan rubrik tes yang ditetapkan.

Pertemuan ke 5

Pertemuan ke 5 dilaksanakan di rumah murid pada tanggal 7 Desember 2021. Pada pertemuan ini, Anak F memperlihatkan sikap yang antusias setelah penerapan bermain slime. Terlihat dari sikap murid yang selalu ceria saat peneliti memulai mengambil bahan-bahan yang akan digunakan. Pada pertemuan ke 5 terjadi peningkatan pada satu item tes yang dilakukan murid terhadap item tes yang diberikan sesuai dengan rubrik tes yang ditetapkan peneliti murid sudah bisa mengerjakan dengan baik tanpa bantuan guru terkait tentang item soal nomor 2. murid sudah dapat merobek-robek kertas secara keseluruhan sesuai dengan kekuatan jari tangannya tanpa menggunakan bantuan oleh peneliti pada pertemuan kali ini skor yang diperoleh adalah 10 dengan perolehan nilai sebanyak 55,56 dan item tes yang lainnya masih sama seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya tetapi semangatnya tetap terjaga.

Pertemuan ke 6

Pertemuan ke 6 dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 202 yang dilaksanakan di rumah murid. Pada pertemuan ini peneliti kembali meminta murid untuk mengerjakan item tes seperti biasanya dengan memberikan 9 item. Antusias mengambil kertas lalu merobek-roebk beberapa bagian masih berhasil

dilakukan dan peneliti berusaha untuk murid bisa memegang alat tulis dengan baik dan benar sehingga peneliti masih mencoba meminta murid untuk memegang alat tulis yang peneliti berikan dan memperlihatkan cara memegang alat tulis dengan baik dan benar sembari dibantu oleh peneliti. Tetapi murid masih kesulitan untuk memegangnya dengan baik dan benar. Pada pertemuan ke 6 murid masih memperoleh skor dan nilai seperti pertemuan ke 5 dan item tes masih sama seperti pertemuan ke 5 yang murid bisa selesaikan sesuai dengan rubrik

Pertemuan ke 7

Pertemuan ke 7 kembali dilaksanakan pada tanggal 9 Desember 2021. Setelah penerapan bermain slime kekuatan jari tangan dan koordinasi mata dan tangan, kelenturan pada jari-jari tangan murid. Peneliti kembali meminta murid mengerjakan item tes. Pada pertemuan ini murid hanya bisa menyelesaikan item tes sama seperti pertemuan sebelumnya yang sesuai dengan rubrik tes dan beberapa item tes lainnya masih sama seperti biasa namun semangatnya selalu teruja dan selalu berusaha untuk bisa menyelesaikan item tes sebagaimana yang diharapkan

Pertemuan ke 8

Pertemuan ke 8 dilaksanakan pada tanggal 10 Desember 2021. Sama seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya setelah penerapan bermain slime kembali peneliti memberikan 9 item tes untuk dikerjakan, pada pertemuan ini terlihat terjadi peningkatan kemampuan motorik halus dalam menyelesaikan item tes. Seperti murid sudah bisa meremas kertas dan membentuk seperti bola dengan baik dan benar tanpa bantuan dari guru sementara item soal lainnya masih tetap diupayakan bisa terselesaikan sesuai dengan harapan. Pada pertemuan kali ini terjadi peningkatan skor dan nilai.

Pertemuan ke 9

Pertemuan ke 9 dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2021. Pada pertemuan kali ini setelah penerapan bermain slime, masih tetap sama seperti pertemuan sebelumnya peneliti memberikan item tes untuk murid kerjakan. Pada saat dikerjakan terlihat murid hanya dapat menyelesaikan item seperti pertemuan sebelumnya yaitu murid meremas kertas dan membentuk bola, murid merobek kertas menjadi

beberapa bagian. 2 item tes yang murid bisa lakukan sesuai dengan rubrik tes. Pada pertemuan ini murid berusaha keras untuk kertas yang digulung untuk bisa berbentuk selinder tetapi masih ering terbuka lebar kertas yang murid gulung sehingga murid hanya memperoleh skor dan nilai seperti pada pertemuan sebelumnya.

Pertemuan ke 10

Pertemuan ke 10 dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2021. Pada pertemuan kali ini sama seperti pertemuan sebelumnya setelah penerapan bermain Slime peneliti kembali memberikan item tes untuk murid kerjakan. Terlihat pada kemampuan motorik halus terjadi peningkatan dalam menyelesaikan item tes yang dikerjakan sesuai dengan rubrik tes yang ditetapkan. Bisa dilihat pada pertemuan sebelumnya murid hanya dapat menyelesaikan 2 item tes. Pada pertemuan ini murid sudah bisa menyelesaikan item tes seperti menggulung-gulung kertas dan berhasil membentuk selinder menggunakan kelenturan jari tangannya sehingga dapat dikatakan bahwa pertemuan 10 terjadi peningkatan skor dan nilai pada murid cerebral palsy tipe spastik kelas II di SLB Negeri I Makassar dengan perolehan skor 12 dengan nilai 66,67.

Pertemuan ke 11

Pertemuan ke 11 dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2021. Pada pertemuan ini masih sama seperti pertemuan sebelumnya murid hanya bisa menyelesaikan 3 item soal yang diberikan oleh peneliti dengan item yang sama pada pertemuan sebelumnya. Item yang lainnya murid berusaha untuk menyelesaikan tetapi karena kekuatan jari tangan yang masih belum bisa menyelesaikan item soal seperti membuka tutup wadah slime secara keseluruhan tanpa bantuan orang lain murid belum bisa murid hanya dapat membuka sedikit namun terkadang tertutup kembali. Koordinasi mata dan tangannya yang belum sampai pada penyelesaian menggantung kertas sesuai dengan pola, menempel stiker dengan tepat dan tidak terbalik kelenturan tangan yang melibatkan kegiatan membuka stiker yang sedang tertempel, mewarnai gambar sesuai dengan pola. Murid hanya dapat menggulung-gulung kertas berbentuk selinder. Sehingga pada pertemuan ke II perolehan skor dan nilai masih sama seperti pertemuan ke 10

Pertemuan ke 12

Pertemuan ke 12 dilaksanakan pada tanggal 17 Desember 2021. Pada pertemuan ini, murid masi sama seperti pertemuan sebelumnya menyelesaikan 3 item tes sesuai dengan rubrik tes yang ditetapkan oleh peneliti dan 6 item tes sudah bisa juga murid kerjakan hanya saja belum sampai pada rubrik tes yang ditetapkan dapat diberi kesimpulan bahwa pada pertemuan awal sampai akhir murid hanya dapat menyelesaikan 3 item tes sesuai dengan rubrik tes yang ditetapkan dan 6 item tes murid bisa kerjakan tetapi masi belum sampai pada rubrik tes. Seperti murid tidak dapat membuka tutup wadah lime secara keseluruhan, tidak dapat menggunting kertas sesuai dengan pola. Tidak dapat menempel stiker sesua dengan tempatnya, tidak dapat membuka sitek secara kesekruhan dari tempatnya, mewarnai gambar diluar dari pola yang diperlihatkan

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperoleh data bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus Anak cerebral palsy tipe spastik seperti yang nampak pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Analisis Pelaksanaan kemampuan motorik halus Anak cerebral palsy tipe spastik Melalui penerapan bermain Slime

No.	Pertemuan Ke-	Skor	Nilai	Kategori
1	1 (Satu)	9	50	Kurang mampu
2	2 (Dua)	9	50	Kurang mampu
3	3 (Tiga)	9	50	Kurang mampu
4	4 (Empat)	9	50	Kurang mampu
5	5 (Lima)	10	55,56	Cukup mampu
6	6 (Enam)	10	55,56	Cukup mampu
7	7 (Tujuh)	10	55,56	Cukup mampu
8	8 (Delapan)	11	61,11	Cukup mampu
9	9 (Sembilan)	11	61,11	Cukup mampu
10	10 (Sepuluh)	12	66,67	Mampu
11	11 (Sebelas)	12	66,67	Mampu
12	12 (Dua Belas)	12	66,67	Mampu

Untuk lebih memperjelas tabel tersebut, maka dibuat diagram sebagai berikut:

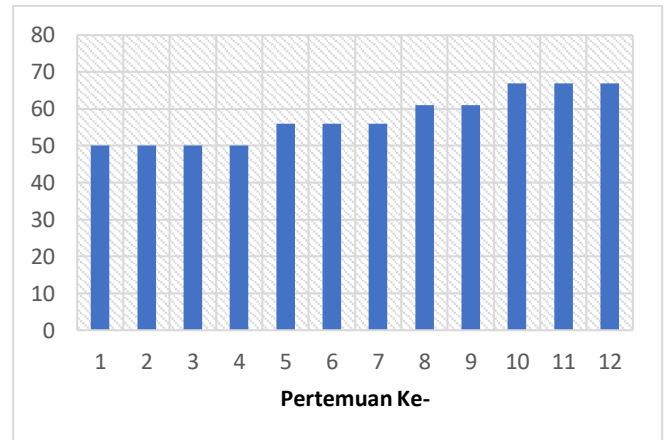


Diagram 4.1 Nilai Penerapan bermain Slime untuk meningkatkan Motorik Halus Anak Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas II Di SLB Negeri 1 Makassar

Adapun peningkatan kemampuan motorik halus melalui penerapan bermain Slime bagi Anak cerebral palsy tipe spastik kelas II di SLB Negeri 1 Makassar dapat dilihat dalam tabel rekapitulasi data sebagai berikut:

Nama	Tes Awal (Pre-test)		Tes Akhir (Post-test)	
	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
F	50	Kurang Mampu	66,67	Mampu

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan motorik halus melalui penerapan bermain Slime bagi Anak cerebral palsy tipe spastik kelas II di SLB Negeri 1 Makassar setelah dilakukan dua kali tes. Pada tes awal (pre-test) atau sebelum dilakukan penerapan bermain penerapan Slime Subjek penelitian (F) memperoleh skor 9 dengan nilai 50 dengan kategori kurang mampu. Kemudian pada tes akhir (post-test) atau sesudah dilakukan penerapan bermain Slime Subjek penelitian (F) memperoleh skor 12 dengan nilai 66,67 dengan kategori mampu. Agar lebih jelas, data tersebut

divisualisasikan dalam diagram batang sebagai berikut:

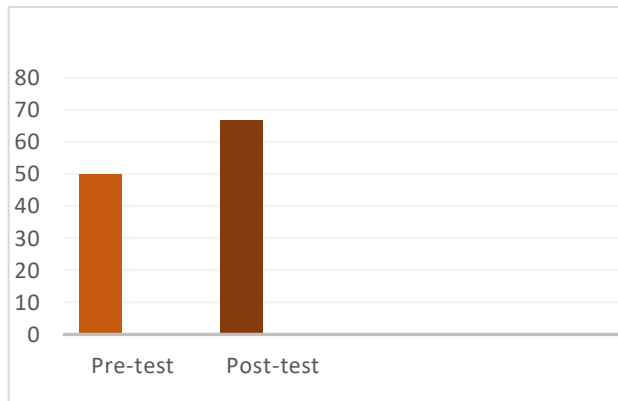


Diagram 4.2 Visualisasi Perbandingan Nilai Sebelum Dan Sesudah Penerapan bermain Penerapan Slime Untuk Meningkatkan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Bagi Anak Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas II di SLB Negeri 1 Makassar

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri 1 Makassar. Berdasarkan hasil asesmen peneliti, murid diindikasikan sebagai Cerebral Palsy Tipe Spastik kelas II di SLB Negeri 1 Makassar. Melihat permasalahan yang terjadi dan hambatan yang murid alami maka peneliti tertarik untuk menerapkan permainan slime. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan. Pertemuannya dilaksanakan di Sekolah dan di Rumah Subjek. Sebelum penerapan bermain slime murid terlihat kesulitan dalam melakukan aktivitas kemampuan motorik halus seperti membuka tutup wadah slime, meremas kertas, merobek-robek kertas, menggulung-gulung kertas berbentuk selinder dan beberapa aktivitas lainnya yang berkaitan dengan kerja motorik halus. Pada proses penerapan bermain slime sebanyak 12 kali pertemuan terlihat ada peningkatan kemampuan motorik terlihat murid menyelesaikan item tes sesuai dengan harapan peneliti meskipun tidak semuanya item tes terselesaikan namun terlihat ada peningkatan. Pasca penerapan bermain slime, terlihat peningkatan yang didapatkan oleh murid Cerebral palsy tipe spastik yang sebelumnya murid masih lemah sehingga perlu diberikan perlakuan dalam mematih

kemampuan motorik halus. sejalan dengan beberapa pendapat ahli seperti pendapat Yudha (2005: 118) mengemukakan bahwa motorik halus adalah kemampuan Anak beraktivitas dengan penerapan otot-otot halus atau otot-otot kecil seperti menulis, meremas, menggenggam dan menggambar. Sugiono (2007: 125) mengemukakan bahwa Motorik halus adalah gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil, misalnya otot-otot jari tangan, otot muka, dan lain-lain. Melalui penerapan bermain Slime akan membantu kemampuan motorik halus untuk membantuk menggerakkan fungsi otot jari tangan, seperti meremas, menggambar, mewarnai dan masih banyak lagi keterampilan lainnya yang bisa murid lakukan melalui penerapan bermain slime. peneliti tertarik memberikan permainan slime sebagai perlakuan untuk mematih kekakuan motorik halus murid khususnya pada kekakuan jari-jari tangan karna slime merupakan jenis yang bentuknya seperti lumpur, lemngket dan dingin untuk dimainkan serta teksturnya yang kenyal sehingga nyaman digunakan. Varian warna yang berbeda-beda dalam memainkan slime menjadi kesenangan murid dan tentunya akan memberikan efek yang baik untuk dapat berfungsi lebih baik dari hari-hari sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian akhir yang dilakukan oleh peneliti Bersama murid yang berinisial F. penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motorik halus setelah diberikan perlakuan melalui penerapan bermain slime. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan skor pada tes kemampuan awal (pre-test) yaitu skor 9 dengan nilai sebesar 50 perolehan skor akhir diperoleh skor 12 dengan nilai 66,67.

1. Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh murid maka bisa dikatakan bahwa proses melatih kemampuan motorik halus murid tidak hanya memerhatikan dari segi keaktifan murid dalam bersekolah melainkan media atau metode seperti apa yang cocok dan efektif untuk karaktersitik murid yang sedang ia miliki sehingga dalam memberikan perlakuan dapat memberikan kemajuan pada murid dan guru maupun dari pihak sekolah. Perlu diperhatikan juga dalam menerapkan Langkah-langkah bermain harus menyesuaikan dengan kondisi dan karakter murid yang diteliti. Jika teori yang

dikeluarkan kutang efektif bagi murid maka peneliti harus memodifikasi sesuai dengan kesanggupan murid. Olehnya itu perlu diperhatikan dari segi aspek sebelum diterapkam medianya ataupun metode yang diberikan, tetapi dengan kondisi murid yang diteliti maka sudah tepat dan cocok untuk diterapna media slime sebagai alat untuk membantuk melenturkan kekakuan dan koordinasi pada motoik halus murid. Pendapat ini juga di dukung oleh pendapat Sentosa & Sukarni (2014) salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan penerapan bermain slime yang dapat melatih kekakuan dan kordinasi otot-otot kecil yang kontinu salah satu contohnya adalah penerapan bermain slime. Bermain slime merupakan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus Anak letaknya pada kekakuan jari tangannya dan Anak tersebut mampu memegang pensil dengan baik pada Anak cerebral palsy. Pernyataan ini juga didukung oleh Windasari & Hasan (2019) dimana pernah melakukan penelitian di salah satu sekolah di daerah pasaman timur. Penelitian ini adalah melalui penerapan metode classroom action research dan dilakukan dengan bermain slime sebagai upayah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus Anak letaknya pada kekakuan jari tangannya agar Anak tersebut mampu memfungsikan gerak motorik halusnya dengan baik pada Anak cerebral palsy setelah penerapan bermain slime. Perlu juga peneliti atau guru perhatikan jenis Slime yang akan diterapkan agar tidak membahayakan murid saat dimainkan karna ada juga slime yang menggunakan boraks sehingga dapat mengirtasi tangan murid. Jenis slime yang saya gunakan adalah:

1 Milky Slime karna slime ini paling banyak digemari oleh Anak-Anak karena bentuknya yang sangat lentur, lembut dan penerapan resep yang sudah dimodifikasi dengan tambahan lotion, pelembut, pewangi, pewarna dan lain-lainnya terdapat beberapa jenis slime seperti:

2. Clear Slime

Slime ini biasanya untuk dikoleksi karena bentuknya yang sangat jernih akan keruh jika dimainkan, tetapi Slime ini dapat bening kembali jika didiamkan selama kurang lebih 1-2 hari setelah dimainkan.

3. Metallic Slime

Slime ini terlihat mewah dan menawan, untuk membuat Slime ini sama caranya seperti saat membuat clear slime, namun untuk slme ini harus ditambahkan bubuk metalik/ bubuk mika sehingga akan terlihat mengkilat seperti metalik.

4. Galaxy Slime

Mirip metallic slime, hanya saja penerapan bubuk mika diganti dengan cat dan gliter serta manik-manik atau sejenisnya.

5. Clay Slime

Slime ini ditambahkan dengan clay

Jenis Slime yang digunakan peneliti adalah Milky Slime

Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penerapan bermain slime menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan motorik halus pada Anak yang berinisal F seorang Anak Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas II SLB NEGERI 1 Makassar setelah penerapan bermain slime jadi dapat ditarik kesimpulannya bahwa penerapan bermain slime dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus Anak Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas II SLB Negeri 1 Makassar.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana yang telah disajikan pada bagian sebelumnya dan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah diajukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik halus pada seorang Anak Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas II SLB Negeri Negeri 1 Makassar sebelum penerapan bermain slime berada pada kategori kurang mampu.

2. Penerapan bermain slime dapat meningkatkan Kemampuan motorik halus Anak Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas II SLB Negeri 1 Makassar

3. Kemampuan motorik halus pada Anak Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas II SLB Negeri 1 Makassar setelah penerapan bermain slime berada pada kategori mampu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. 2015. *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Playdough di Play Group*. Nusa Media.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktis*. Direktorat.
- Desmariansi, E. 2020. *Buku Ajar Metode Perkembangan Fisik Anak Usia Dini*. Pustaka Galeri Mandiri. <https://books.google.co.id>
- Departemen Pendidikan Nasional (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjenmenajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah
- Desni. 2010. *Metode pengembangan motorik halus anak usia dini*. FKIP Universitas Tanjung Pura.
- Efendi, M. 2016. *Pengantar psikopedagogik Anak berkelainan*. Bumi Aksara.
- Eka, M. 2015. *Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Di TK*. Pustaka Jaya.
- Hurlock, B. 2000. *Perkembangan Anak*. Edisi Ke Lima. Jakarta: Erlangga. jenderal pendidikan tinggi direktorat ketenangan.
- Hurlock, B. 2009. *Perkembangan Anak Jilid VI*. Erlangga. jenderal pendidikan tinggi direktorat ketenangan
- Jannah, R. 2018. *Peningkatan Keterampilan Motorik Melalui Penerapan bermain Slime Di Kelompok A Paud Mubina Bekasi Tahun 2018/2019*. UIN Jakarta.
- Kasiram. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. UIN Malang Press.
- Kurnia, R. 2012. Konsep bermain dalam menumbuhkan kreativitas pada Anak usia dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 1 (1), 77–85.
- Levingston, J. A., Adebisi, M. E., & Hadley, B. (2018). Slime Bash Social: A Tactile Manipulative for Child and Youth Play. *Journal of STEM Arts, Crafts and Construction*, 4(1), 115. <https://scholarworks.uni.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1046journal-stem-arts>
- Lutan, R. 1988. *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori Dan Metode*. Depdikbud.
- Mahartika, L. 2019. Cara Membuat Slime Dari Lem Fox Dan Bahan Lain Dan Mudah Didapatkan Di Rumah. *Liputan 6*, 6.
- Mardiani, E. 2006. *Faktor- faktor Resiko Prenatal dan Perinatal Kejadian Cerebral Palsy*.
- Meidina, T. 2019. *Mengenal dan Memahami Anak Tunadaksa*. Makassar: AGMA.
- Nurlaili. 2019. *Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*.
- Suyanto, S. 2005. *Dasar- Dasar Pendidikan anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publising.
- Salim, A. 2007. *Pediatri dalam Pendidikan khusus*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Sukanti Dini Endang. 2007. Diktat

- Perkembangan Motorik. Yogyakarta. Pendidikan Kepelatihan Olahraga FIK UNY
- Samawi, A., & R, A. D. 2017. *Pengaruh bermain slime terhadap pemahaman konsep geometri Anak tunagrahita ringan kelas II SDLB. 3 (2)*. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jo/article/viewFile/5004/2694>
- Sunarto Dan Hartono. 2006, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya;
- Santrock, J. W. 2011. Masa perkembangan Anak edisi-1. *Salemba Humanika*.
- Saputra, & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-kanak*. Depdiknas.
- Sentosa, I. D., Ramadhaniyati, & Sukarni. (2014). Pengaruh Terapi Bermain Menggunting Kertas Terhadap Peningkatan Motorik Halus Pada Anak Dengan Autism Spectrum Disorders (Asd) Di Slb Bina 7Anak Bangsa Pontianak. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan (JIKK)*, 3 (1), 1. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/2748>
- Singer. 2004. *Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreatifitas pada Anak*.
- Sinring, A., Saman, A., Pattaufi, & Amir, R. 2016. *Panduan Penulisan Skripsi Proposal Skripsi, Skripsi & Karya Ilmiah*.
- Soemantri. 2010. *Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Dinas Pendidikan.
- Sriwidodo. 1985. *Cermin Dunia Kedokteran*. PT. Kalbe Farma.
- Sudjana, N. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Ibrahim. 1989. *Penelitian dan penilaian pendidikan*. Sinar Baru Bandung.
- Sugiarmin, & Ahmad, T. M. 1996. *Ortopedi dalam Pendidikan Anak Tunadaksa*. Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Sumantri, M. 2005. *Pengembangan keterampilan motoric Anak usia dini*. Dinas Pendidikan.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Pedagogia.
- Wardani dkk. 2011. *Pengantar Pendidikan Khusus*. Universitas Terbuka.
- Windasari, & Hasan, Y. (2019). *Penerapan Bermain Slime untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Cerebral Palsy di SLB 1 Panti. 4(1)*, 95–102.
- Yanuar. 2010. Kemampuan Motorik Anak Kelas Atas Sd Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*.
- Yudha, M. S. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Depdiknas.