

PENGUNAAN MEDIA *PLAYDOUGH* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK *CEREBRAL PALSY*

*Musdalifa TH**, Agus Marsidi, dan Dwiyatmi Sulasminah

Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
**musdalifah12100@gmail.com*

Abstract. *This study aimed to analyze the fine motor skills of children with cerebral palsy in class III SLB Campalagian, Polman Regency. This study uses a quantitative approach to determine the effect of using playdough media on improving the fine motor skills of children with cerebral palsy. This study uses an experimental research type in the form of SSR (Single Subject Research) with an A-B-A design. The subject in this study was a grade III cerebral palsy student with the initials SA. The data collection technique used is an action test. The data analysis technique used in this research is a quantitative descriptive analysis which describes the data that has been collected. The results of this study indicate that the fine motor skills of children with cerebral palsy grade III SLB Campalagian Polman Regency have increased through playdough.*


Keywords: *Cerebral Palsy; Fine Motor; Playdough*

Abstrak. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk menganalisis kemampuan motorik halus anak cerebral palsy kelas III SLB Negeri Campalagian Kabupaten Polman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak *cerebral palsy*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen berupa SSR (Single Subjek Research) dengan desain A-B-A. Subjek dalam penelitian ini seorang murid cerebral palsy kelas III berinisial SA. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes perbuatan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif yang mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus pada anak *cerebral palsy* kelas III SLB Negeri Campalagian Kabupaten Polman mengalami peningkatan melalui penggunaan *playdough*.

Kata Kunci: *Cerebral Palsy; Motorik Halus; Playdough*

© 2022 Vidya Karya

DOI : <https://doi.org/10.20527/jvk.v37i2.13503>

Artikel ini di bawah lisensi CC-BY-SA 

How to cite: T. H. M., Marsidi, A. & Sulasminah, D. (2022). Penggunaan media playdough untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak cerebral palsy. *Vidya Karya*, 37(2), 54-60.

PENDAHULUAN

Setiap anak membutuhkan kegiatan bermain dan belajar, karena bagi seorang anak bermain dan belajar dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Bermain tidak lepas dari kegiatan yang membutuhkan keterampilan motorik, bermanfaat bagi

perkembangan fisik seorang anak, termasuk anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus merupakan suatu kondisi dimana anak mengalami penyimpangan pada tumbuh kembangnya baik dari segi fisik, intelektual, kognitif, sosial emosi, dan perilaku yang menimbulkan masalah

belajar sehingga membutuhkan layanan pendidikan khusus (Amka & Mirnawati, 2022).

Bermain dan belajar dapat meningkatkan kemampuan siswa *cerebral palsy* (CP) usia sekolah, secara teori perkembangan motorik meliputi motorik halus dan kasar, permainan motorik halus berfokus pada aktivitas yang melibatkan penggunaan otot-otot halus pada jari. Aktivitas motorik halus sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari anak seperti meraih, menyentuh, menggenggam, memetik, dan lain-lain (Hidayani & Sujarwanto, 2021).

Cerebral palsy merupakan salah satu bentuk cedera otak, yaitu suatu kondisi yang mempengaruhi kontrol motorik seperti kerusakan otak atau penyakit *neoromuscular* karena gangguan perkembangan atau kerusakan pada bagian otak yang terlibat dengan pengendalian fungsi motoric (Windasari & Hasan, 2019). Oleh sebab itu, *cerebral palsy* mengalami kerusakan otak, sehingga mempengaruhi koordinasi keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik kasar.

Keterampilan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil dan memerlukan penyesuaian yang tepat seperti memotong, meremas, menggenggam, meraba dan gerakan lainnya (Wisudayanti, 2017). Pada umumnya anak *cerebral palsy* mengalami kelayuan pada anggota geraknya termasuk pada anggota gerak bagian atas yang mengakibatkan terhambatnya aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari misalnya dalam bina diri. dengan demikian sangat penting untuk diberikan intervensi atau latihan motorik halus pada anak *cerebral palsy* guna melatih kelenturan dan koordinasi otot jari tangan untuk melakukan aktivitas motoric.

Menurut pengamatan peneliti pada Februari 2021 seorang anak *cerebral palsy* berinisial SA umur 10 tahun duduk

di kelas III jenis laki-laki diketahui mempunyai masalah kesulitan melakukan aktivitas terkait dengan gerakan motorik anak, seperti memegang, dan menggenggam. Hasil identifikasi ditemukan subjek SA menyandang CP *spastik quedraplegia*. Fakta ini diperoleh ketika subjek merasakan kaku pada kedua tungkai dan berdiri, merasa kesulitan, dan ketika subjek ingin berdiri membutuhkan bantuan mengalami kekakuan pada kedua tangan dan kakinya, sehingga mengalami kesulitan saat ingin berdiri dan pada saat subjek ingin berdiri memerlukan bantuan seperti berpegangan pada dinding atau alat yang ada disekitarnya seperti berpegangan pada kursi saat ingin berdiri begitupun dengan berjalan. Selain itu, subjek memiliki masalah dengan lengan dan jari yang kaku. Akibat kekakuan ini, SA memiliki masalah dengan keterampilan motorik halus.

Peneliti juga melakukan asesmen motorik halus untuk mengetahui kemampuan awal murid SA. Salah satu tes yang dilakukan adalah menyuruh murid untuk memasukkan benang ke potongan pipet. Hasilnya murid mengalami kesulitan saat mengambil potongan pipet, dan kesulitan memasukkan benang ke lubang pipet.

Untuk memperkuat temuan di atas, wawancara dilakukan pada hari senin, 22 Februari 2021, dengan guru kelas III berinisial HW. Guru kelas menjelaskan bahwa siswa berinisial SA memiliki keterampilan motorik halus yang sangat rendah. Guru juga mengatakan bahwa pada saat pembelajaran anak kesulitan dalam memegang alat tulis sehingga anak dibantu dan kesulitan hal-hal yang berhubungan dengan motorik. Subjek mengalami masalah dalam keterampilan motorik halus seperti memegang, menggenggam, dan lain-lainnya

Mengingat keterampilan motorik halus memegang peranan penting dalam menjalankan aktifitas sehari-hari, maka

dalam hal ini penulis menawarkan solusi latihan keterampilan motorik halus dengan menggunakan media *playdough*. Media *playdough* ini sangat cocok untuk melatih otot-otot tangan yang mengalami kekakuan. Berdasarkan hasil penelitian tentang bermain *playdough* meningkatkan kemampuan motorik halus dalam menulis permulaan siswa *cerebral palsy* terdapat peningkatan, dengan begitu bisa disimpulkan penelitian yang dilakukan memakai media *playdough* bisa meningkatkan motorik halus anak *cerebral palsy* penelitian terkait oleh Andika (2017). Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti melakukan penelitian uji coba apakah penggunaan *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak *cerebral palsy* kelas III SLB Negeri Campalagian Kabupaten Polman.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif. Adapun alasan menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik anak *cerebral palsy* kelas III SLB Negeri Campalagian Kabupaten Polman. S

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen dalam bentuk SSR (*Single Subjek Research*). SSR adalah metode penelitian subjek tunggal atau *Single Subject Research* yaitu suatu metode yang bertujuan memperoleh data yang diperlukan dengan melibatkan hasil tentang ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan secara berulang. Hal ini sejalan dengan pendapat Sunanto dkk. (2005) “*Single Subject Research (SSR)* atau penelitian subjek tunggal, adalah suatu metode penelitian eksperimen yang dilaksanakan subjek tunggal dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang terhadap perilaku

yang ingin diubah”. Adapun perilaku yang ingin diubah dalam penelitian ini disebut dengan sasaran (*target behavior*) yakni kemampuan motorik halus.

Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan A1-B-A2, Kondisi A1 merupakan suatu kondisi baseline kemampuan motorik halus anak, B merupakan kondisi motorik halus anak saat pemberian intervensi berupa *playdough*, dan A2 kondisi motorik halus anak setelah mendapatkan intervensi. Desain A1-B-A2 merupakan desain penelitian yang memiliki 3 fase tujuannya ingin mempelajari besarnya pengaruh dari satu perlakuan yang diberikan pada individu, dengan cara membandingkan kondisi *baseline* sebelum dan sesudah intervensi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tes perbuatan yang berupa tindakan yang diberikan pada kondisi *baseline 1 (A1)*, intervensi dan *baseline 2 (A2)* dengan pengukuran kemampuan motorik halus sebagai sasaran/*target behavior* dilakukan secara berulang dalam jangka waktu tertentu.

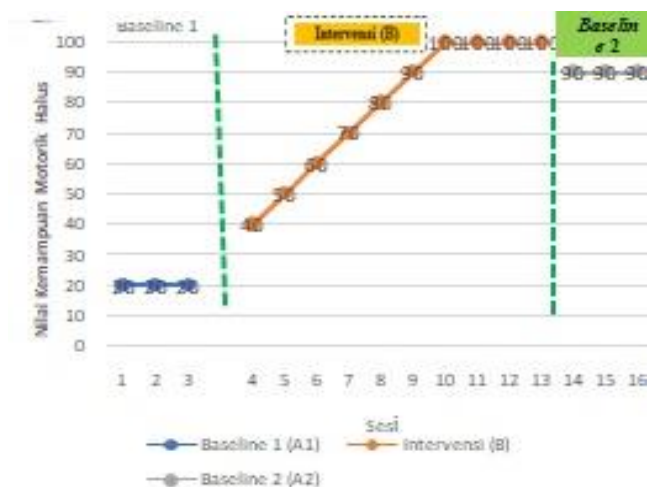
Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu tentang data peningkatan kemampuan motorik halus. Analisis data dalam penelitian ini terdiri atas analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. kondisi yang dimaksudkan adalah kondisi kemampuan motorik halus subjek pada A1 (*baseline 1*) B (intervensi) dan A2 (*baseline 2*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dianalisis dalam penelitian ini data kemampuan motorik halus pada anak *cerebral palsy* kelas III SLB Negeri Campalagian Kabupaten Polman sebelum diberi perlakuan (*baseline 1 (A1)*), saat diberi intervensi (B) dan setelah diberi intervensi (*baseline 2 (A2)*). Dilihat dengan *target behavior* penelitian ini, meningkatkan kemampuan motorik halus. Kemampuan

motorik halus anak *cerebral palsy* kelas iii SLB Negeri Campalagian Kabupaten Polman pada kondisi *baseline 1* (A1),

intervensi (B) dan *baseline 2* (A2) tertera pada Gambar 1.



Gambar 1 Kemampuan Motorik Halus Anak *Cerebral Palsy* Kelas III SLB Negeri Campalagian Kabupaten Polman pada Kondisi *Baseline 1* (A1), Intervensi (B) dan *Baseline 2* (A2)

Berdasarkan Gambar 1 diketahui bahwa kondisi *Baseline 1* (A1) kecenderungan arahnya mendatar artinya data kemampuan motorik halus subjek SA dari sesi 1 sampai sesi 3 nilainya sama 20. Garis pada kondisi Intervensi (B) arahnya cenderung menaik artinya data kemampuan motorik halus subjek

SA dari sesi 4 sampai sesi 13 nilainya meningkat. Pada kondisi *Baseline 2* (A2) arahnya cenderung mendatar artinya data kemampuan motorik halus subjek SA dari sesi 14 sampai sesi 16 nilainya 90. Rangkuman hasil analisis dalam kondisi kemampuan motorik halus murid *cerebral palsy* tertera pada Tabel 1.

Tabel 1 Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi Kemampuan Motorik Halus Murid *Cerebral Palsy*

| Kondisi | A1 | B | A2 |
|-----------------------------|----------------|-----------------|----------------|
| Panjang Kondisi | 3 | 10 | 3 |
| Estimasi Kecenderungan Arah | — (=) | ↗ (+) | — (=) |
| Kecenderungan Stabilitas | Stabil 100% | Variabel 10% | Stabil 100% |
| Jejak Data | — (=) | ↗ (+) | — (=) |

Lanjutan Tabel 1

| Kondisi | A1 | B | A2 |
|---|--------------|---------------|--------------|
| Level Stabilitas dan Rentang | Stabil — | Variabel / | Stabil — |
| | 20-20 | 40-100 | 90-90 |
| Perubahan Level (<i>level change</i>) | <u>20-20</u> | <u>100-40</u> | <u>90-90</u> |
| | 0 | +60 | 0 |

Berdasarkan tabel rangkuman analisis dalam kondisi yaitu garis Tabel 1, diketahui pada kondisi *Baseline 1* (A1) kecenderungan arahnya mendatar artinya data kemampuan motorik halus subjek SA dari sesi pertama sampai sesi keempat nilainya sama yaitu 20. Garis kondisi Intervensi (B) arahnya cenderung menaik artinya data kemampuan motorik halus subjek SA dari sesi keempat sampai sesi ketiga belas nilainya meningkat. Sedangkan, pada kondisi *Baseline 2* (A2) arahnya cenderung mendatar artinya data kemampuan motorik halus subjek SA dari sesi keempat belas sampai sesi keenam belas nilainya 90. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kondisi *Baseline 1* (A1) yaitu 100% artinya data yang diperoleh menunjukkan kestabilan.

Kecenderungan stabilitas pada kondisi Intervensi (B), yaitu 10% artinya data yang diperoleh tidak stabil (variabel). Kecenderungan stabilitas pada kondisi *Baseline 2* (A2) yaitu 100% berarti data stabil. Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah (point b) di atas. Kondisi *baseline 1* (A1), Intervensi (B) dan *baseline 2* (A2) berakhir secara meningkat. Level stabilitas dan rentang data pada kondisi *Baseline 1* (A1) cenderung mendatar dengan rentang data 20-20, pada kondisi Intervensi (B) data cenderung menaik dengan rentang 40-100, begitupun dengan kondisi *Baseline 2* (A2) data tetap (=) secara stabil dengan rentang 90-90. Penjelasan perubahan level pada

kondisi *Baseline 1* (A1) tidak mengalami perubahan, data yang diperoleh tetap (=) 20. Pada kondisi Intervensi (B) terjadi perubahan level, yakni meningkat sebanyak (+)60. Sedangkan pada kondisi *baseline 2* (A2) tetap yakni (=) 90.

Cerebral palsy suatu merupakan kerusakan jaringan otak yang tetap & progresif yang menunjukkan sikap dalam pergerakan, disertai kelainan neurologis kelumpuhan *spastik*. Gangguan *basalis* dan *serebellum* Somantri (Hidayatullah dkk., 2020). Anak *cerebral palsy* (Tatiana, 2019) memiliki klasifikasi yang dilihat dari gejala pergerakan otot salah satunya adalah *spastik* anak yang mengalami kekakuan, ketegangan otot yang terutama akan timbul jika otot-otot tersebut akan digerakkan, yang secara langsung mempengaruhi keterbatasan gerakan motorik, mobilitas, aktivitas sehari-hari (ADL) sehingga aktivitas kesehariannya akan bergantung pada orang lain. Pada hasil wawancara bersama wali kelas III, terdapat murid yang mengalami masalah pada aktivitas keterampilan motorik halus. Hasil tes asesmen awal yang telah dilakukan sebanyak 3 kali memberikan hasil bahwa murid masih kesulitan dalam keterampilan motorik halus yang terlihat pada tes yang diberikan anak belum mampu.

Usaha yang dilakukan untuk menolong anak mengatasi masalahnya, yaitu memberi alat atau media permainan yang mendidik inilah yang disebut dengan media edukatif. Permainan ini bisa membantu motorik halus anak dan

kegiatan kreativitas anak. Hal ini didukung oleh pendapat Nichols (2009) yang menyatakan bahwa penggunaan *playdough* dapat membantu anak untuk melatih keterampilan fisik dengan tangan, ketika anak memanipulasi *playdough* dengan jari-jari tangan. Melalui penggunaan media *playdough*, peneliti menganggap bahwa media *playdough* mampu membawa pengaruh yang positif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus (Agriana & Hujjatusnaini, 2022; Halamury, 2021; Lasty & Panjaitan, 2020; Mahardika, 2017; Tatik, 2013) sebab media *playdough* ini sangat sesuai untuk diberikan kepada anak *cerebral palsy*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SLB Negeri Campalagian Kabupaten Polman, menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada peningkatan kemampuan motorik halus *cerebral palsy* setelah penggunaan *playdough*. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan dengan jumlah pertemuan 16 kali yang dibagi dalam 3 kondisi yaitu 3 sesi untuk kondisi *baseline 1* (A1), 10 sesi untuk kondisi intervensi (B), dan 3 sesi untuk kondisi *baseline 2* (A2).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pemberian intervensi dapat meningkatkan hasil kemampuan motorik halus. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan motorik halus sebelum dan setelah pemberian perlakuan. *Baseline 1* (A1) terdiri dari tiga sesi disebabkan data yang diperoleh sudah stabil sehingga dapat dilanjutkan ke intervensi, selain itu peneliti mengambil tiga sesi untuk memastikan perolehan data yang akurat. Sesi pertama sampai ketiga memiliki nilai yang sama. Sunanto dkk. (2005) "baseline adalah kondisi dimana pengukuran perilaku target dibuat dalam kondisi alami sebelum intervensi apapun"

Pada intervensi (B) peneliti memberi perlakuan sebanyak 10 sesi,

kemampuan motorik halus pada SA pada kondisi Intervensi (B) dari sesi 4 sampai sesi 13 mengalami peningkatan. Hal ini karena telah diberikan perlakuan dengan latihan penggunaan *playdough* sehingga kemampuan motorik halus SA mengalami peningkatan, jika dibandingkan dengan *baseline 1* (A1) skor SA mengalami peningkatan, ini dikarenakan adanya pengaruh dari penggunaan media *playdough*. Sedangkan pada *baseline 2* (A2) nilai yang diperoleh anak tetap, yang menunjukkan bahwa secara empiris anak *cerebral palsy* dalam penelitian ini menyukai media *playdough* pada proses intervensi sehingga penggunaan media *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak *cerebral palsy*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan analisis dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak *cerebral palsy* melalui penggunaan *playdough* berdasarkan hasil analisis antar kondisi sebelum diberi intervensi sangat rendah, meningkat ke kategori sangat tinggi saat diberi intervensi, dan saat setelah diberi intervensi anak menurun ke kategori tinggi, akan tetapi nilai yang di peroleh anak lebih tinggi dibandingkan sebelum pemberian intervensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amka, A., & Mirnawati, M. (2022). Pelatihan Identifikasi anak berkebutuhan khusus (ABK) menggunakan mobile application berbasis android di SDN Tinggiran II. 1 Tamban Barito Kuala. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 846-852.
- Andika, C. F. (2017). Meningkatkan kemampuan motorik halus dalam menulis permulaan siswa *cerebral palsy* sedang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 5(2).

- Agriana, B. M., & Hujjatusnaini, N. (2022). Pendampingan permainan playdough dari tepung untuk meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar di Kelurahan Habaring Hurung. *Abdimas Mandiri: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 60-66.
- Halamury, M. F. (2021). Penggunaan Alat permainan edukatif play dough untuk merangsang kecerdasan logis-matematis anak usia dini di kelompok bermain rovila kota ambon. *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 7(1), 25-37.
- Hidayhani, A., & Sujarwanto, S. (2021). Finger painting sebagai teknik pengembangan motorik halus anak cerebral palsy di usia sekolah. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(2).
- Hidayatullah, F., Anwar, K., & Wibowo, H. F. (2020). *Panduan permainan boccia untuk sekolah luar biasa*. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan.
- Lasty, W. F., & Panjaitan, B. (2020). Aktivitas motorik halus anak di tk aisyiyah aek kanopan. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 2(2), 274-284.
- Mahardika, B. (2017). Implementasi metode art therapy dalam mencerdaskan emosional siswa. *utile: Jurnal Kependidikan*, 3(2), 114-125.
- Nichols. (2009). *Manfaat playdough untuk aspek perkembangan anak Usia Dini*.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). Pengantar Penelitian dengan subjek tunggal. *CRICED University of Tsukuba*, 1-150.
- Tatiana, M. (2019). *Mengenal dan memahami anak tuna daksa*. Gowa: Agma.
- Tatik, D. (2013). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui media playdough anak kelompok a di tk dewi kunti surabaya. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 2(2), 1-14.
- Windsari, W., & Hasan, Y. (2019). Penggunaan media slime untuk meningkatkan motorik halus anak cerebral palsy di SLB 1 Panti, Pasaman Timur, Padang. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 95-102.
- Wisudayanti, K. A. (2017). Peningkatan motorik halus anak usia dini di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Agama dan Budaya*, 1(8.5.2017), 8-13.