

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

SKRIPSI

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**

## PERSETUJUAN

Skripsi 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 disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Tanda tangan dosen pembimbing yang tertera dalam bentuk pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi disiplin akademik pada periode berikutnya.

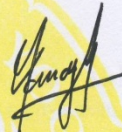
Yogyakarta, April 2014

Pembimbing I

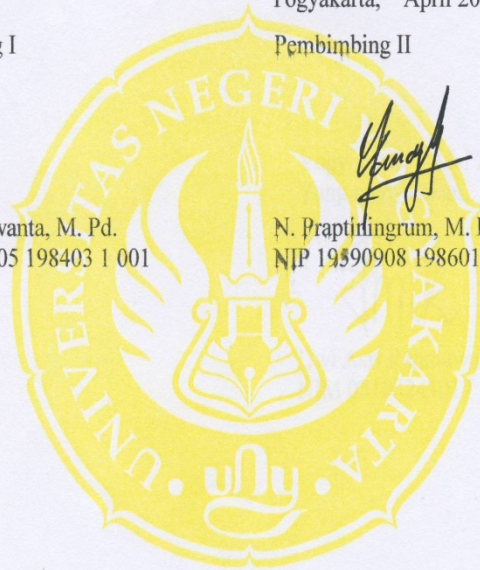
Pembimbing II



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



N. Praptiringrum, M. Pd.  
NIP 19590908 198601 2 001



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, Mei 2014  
Yang menyatakan,



Dwi Asri Rahmawati  
NIM 08103241017

## PENGESAHAN

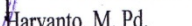
Skripsi yang berjudul "PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS I DI SLB SEKAR TERATAI 1 SRANDAKAN" yang disusun oleh Dwi Asri Rahmawati, NIM 08103241017 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 April 2014 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

| Nama                     | Jabatan            | Tanda tangan   | Tanggal    |
|--------------------------|--------------------|--|------------|
| Dr. Edi Purwanta, M. Pd. | Ketua Penguji      |  | 07-05-2014 |
| Aini Mahabbati, M. A.    | Sekretaris Penguji |  | 07-05-2014 |
| Sudarmanto, M. Kes       | Penguji Utama      |  | 05-05-2014 |
| N. Praptiningrum, M. Pd. | Penguji Pendamping |  | 06-05-2014 |

Yogyakarta, 12 MAY 2014  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Dr. Haryanto, M. Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

## **MOTTO**

“Setiap murid bisa belajar, hanya saja tidak pada hari yang sama atau dengan cara yang sama” (George Evans)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (Terjemahan Qs. Alam Nasyroh: 5)

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Abdul Manan, S. Pd. dan Ibu Sopiah
2. Almamaterku
3. Nusa dan Bangsa

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

Oleh  
Dwi Asri Rahmawati  
NIM 08103241017

**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, yakni subyek AR. 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.

Berdasarkan hasil penelitian ketika proses bermain *playdough* selama sesi intervensi menunjukkan bahwa subyek mengalami peningkatan dalam penguatan telapak dan jari-jari tangan, koordinasi antara tangan dengan mata, serta kelenturan telapak dan jari-jari tangan, sehingga nilai yang diperoleh dalam bermain *playdough* pada fase intervensi semakin meningkat. *Mean level* yang diperoleh meningkat dari 56,94% pada fase *baseline-1* (A) menjadi 81,6% pada fase intervensi (B) dan 88,9% pada fase *baseline-2* (A'). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui bermain *playdough* 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*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain *Playdough* terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan” tahun ajaran 2013/2014 dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Penulisan dan penelitian skripsi ini dilaksanakan guna melengkapi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, baik dukungan moril maupun materil. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih kepada:

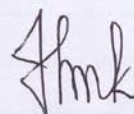
1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
4. Bapak Dr. Edi Purwanta, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak membantu menyediakan waktu, bimbingan serta memberikan saran pada penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

5. Ibu N. Praptiningrum, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak membantu menyediakan waktu, bimbingan, serta memberikan saran pada penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Ibu Sukinah, M. Pd. selaku penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan, mengarahkan, dan membina selama penulis menjalani masa studi.
7. Seluruh bapak dan ibu dosen pembina PLB FIP UNY yang telah membimbing dalam memperoleh keterampilan untuk melayani ABK.
8. Ibu Apriyani, S. Pd. selaku Kepala Sekolah SLB Sekar Teratai 1 Srandakan yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Ibu Retno Dwi Pawestri, S. Pd. selaku guru kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan atas bantuan dan kerjasama serta kesediaannya memberikan informasi.
10. Segenap guru maupun staf, serta siswa-siswi SLB Sekar Teratai 1 Srandakan yang telah memberikan dukungan agar peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.
11. Kedua orang tuaku tercinta, saudaraku, dan keluarga besar suamiku terimakasih atas dukungan, kesabaran, dan kasih sayang yang kalian berikan.
12. Bayu Adi Nugroho, ST. dan Fadlan Juang Arduino Nugroho terimakasih atas semangat dan kasih sayang yang luar biasa yang kalian berikan.
13. Teman-temanku Puput, Tyas, Nining, Nana, Indi, Niki, Elsa, Saras terimakasih atas dukungan dan doanya selama ini.
14. Teman-teman seperjuangan PLB angkatan 2008 dan 2009, terimakasih atas dukungan, kebersamaan, dan kenangan selama ini.

15. Semua pihak yang telah memberi dukungan dan motivasi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Saran dan kritik sangatlah penulis harapkan. Bimbingan dan bantuan yang diberikan akan dijadikan oleh penulis sebagai bekal menjalani hidup ke depan. Semoga skripsi ini dapat lebih bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya. Amin.

Yogyakarta, Mei 2014  
Penulis



Dwi Asri Rahmawati  
NIM 08103241017

## DAFTAR ISI

|  | hal  |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL.....                             | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                       | ii   |
| HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....                  | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                        | iv   |
| HALAMAN MOTTO.....                             | v    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                       | vi   |
| ABSTRAK.....                                   | vii  |
| KATA PENGANTAR.....                            | viii |
| DAFTAR ISI.....                                | xi   |
| DAFTAR TABEL.....                              | xiv  |
| DAFTAR GRAFIK.....                             | xv   |
| DAFTAR GAMBAR.....                             | xvi  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                           | xvii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                       |      |
| A. Latar Belakang.....                         | 1    |
| B. Identifikasi Masalah.....                   | 6    |
| C. Batasan Masalah.....                        | 6    |
| D. Rumusan Masalah.....                        | 7    |
| E. Tujuan Penelitian.....                      | 7    |
| F. Manfaat Penelitian.....                     | 7    |
| G. Batasan Istilah.....                        | 8    |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>                     |      |
| A. Kajian tentang Anak Tunagrahita Sedang..... | 10   |
| 1. Definisi Anak Tunagrahita Sedang.....       | 10   |
| 2. Karakteristik Anak Tunagrahita Sedang.....  | 12   |
| B. Kajian tentang Motorik Halus.....           | 15   |
| 1. Definisi Motorik Halus.....                 | 15   |

|   |    |
|---|----|
| 2. Fungsi Motorik Halus .....   | 16 |
| 3. Tujuan Pengembangan Motorik Halus.....   | 17 |
| 4. Unsur-unsur Motorik Halus .....  | 18 |
| 5. Prinsip dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Halus .....   | 19 |
| 6. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus Anak.....   | 22 |
| 7. Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang .....  | 23 |
| 8. Cara Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus .....  | 25 |
| C. Kajian tentang Bermain <i>Playdough</i> .....  | 26 |
| 1. Definisi Bermain <i>Playdough</i> .....  | 26 |
| 2. Manfaat Bermain <i>Playdough</i> .....   | 29 |
| 3. Langkah-langkah dalam Bermain <i>Playdough</i> .....   | 30 |
| 4. Kelebihan Kegiatan Bermain <i>Playdough</i> terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang ..... | 32 |
| D. Kerangka Berpikir.....   | 33 |
| E. Hipotesis Penelitian.....  | 35 |
| F. Penelitian yang Relevan.....   | 35 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| A. Pendekatan Penelitian .....       | 36 |
| B. Desain Penelitian.....            | 37 |
| C. Tempat dan Waktu Penelitian ..... | 41 |
| 1. Tempat Penelitian .....           | 41 |
| 2. Waktu Penelitian .....            | 42 |
| D. Subyek Penelitian.....            | 42 |
| E. Variabel Penelitian .....         | 43 |
| F. <i>Setting</i> Penelitian.....    | 43 |
| G. Teknik Pengumpulan Data.....      | 44 |
| H. Instrumen Penelitian .....        | 45 |
| 1. Instrumen Observasi.....          | 45 |
| 2. Instrumen Tes.....                | 46 |
| I. Validitas Instrumen .....         | 47 |
| J. Teknik Analisis Data.....         | 48 |

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....  | 52 |
| B. Deskripsi Subyek Penelitian .....  | 53 |
| C. Deskripsi Data yang Berkaitan dengan Kemampuan Motorik Halus .....   | 55 |
| 1. Deskripsi <i>Baseline-1</i> (Kemampuan Motorik Halus Subyek Sebelum Diberikan Intervensi) .....            | 55 |
| 2. Deskripsi Pelaksanaan Intervensi (Saat Pemberian <i>Treatment</i> ) .....                                  | 56 |
| 3. Deskripsi Pelaksanaan <i>Baseline-2</i> (Kemampuan Motorik Halus Subyek Setelah Diberikan Intervensi)..... | 65 |
| D. Analisis Data .....  | 66 |
| E. Pembahasan Hasil Penelitian .....  | 71 |
| F. Keterbatasan Penelitian.....   | 75 |

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                      |    |
|----------------------|----|
| A. Kesimpulan .....  | 76 |
| B. Saran.....        | 77 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 78 |
| LAMPIRAN.....        | 81 |

## DAFTAR TABEL

|  | hal |
|--|-----|
| Tabel 1. Waktu dan Kegiatan Penelitian.....  | 42  |
| Tabel 2. Kisi-kisi Panduan Observasi Pengaruh Bermain <i>Playdough</i> terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita ..... | 46  |
| Tabel 3. Kisi-kisi Tes Kemampuan Motorik Halus .....   | 47  |
| Tabel 4. Pedoman Penilaian.....  | 49  |
| Tabel 5. Hasil <i>Baseline-1</i> Kemampuan Motorik Halus .....   | 55  |
| Tabel 6. Data Hasil Intervensi ke-1.....   | 58  |
| Tabel 7. Data Hasil Intervensi ke 1-2.....   | 59  |
| Tabel 8. Data Hasil Intervensi ke 1-3.....   | 60  |
| Tabel 9. Data Hasil Intervensi ke 1-4.....   | 61  |
| Tabel 10. Data Hasil Intervensi ke 1-5.....  | 63  |
| Tabel 11. Data Hasil Intervensi ke 1-6.....  | 64  |
| Tabel 12. Hasil <i>Baseline-2</i> Kemampuan Motorik Halus .....  | 66  |
| Tabel 13. Perkembangan Kemampuan Motorik Halus.....  | 67  |
| Tabel 14. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Subyek.....  | 69  |
| Tabel 15. Data Hasil Antar Kondisi Subyek.....   | 69  |

## DAFTAR GRAFIK

|   | hal |
|---|-----|
| Grafik 1. Data Hasil <i>Baseline-1</i> Kemampuan Motorik Halus Subyek Penelitian .....    | 56  |
| Grafik 2. Data Hasil Kemampuan Motorik Halus Subyek Penelitian pada Fase Intervensi ..... | 64  |
| Grafik 3. Data Hasil <i>Baseline-2</i> Kemampuan Motorik Halus Subyek Penelitian .....    | 66  |
| Grafik 4. Perbandingan Persentase Tahap A-B-A' .....                                      | 68  |

## DAFTAR GAMBAR

|  | hal |
|--|-----|
| Gambar 1. <i>Playdough</i> .....         | 29  |
| Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian..... | 34  |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  | hal |
|--|-----|
| Lampiran 1. Surat Keterangan dan Izin Penelitian .....                               | 81  |
| Lampiran 2. Instrumen Tes Kemampuan Motorik Halus Selama<br><i>Baseline-1</i> .....  | 85  |
| Lampiran 3. Hasil <i>Baseline-1</i> Sesi 1 .....                                     | 86  |
| Lampiran 4. Hasil <i>Baseline-1</i> Sesi 2 .....                                     | 87  |
| Lampiran 5. Hasil <i>Baseline-1</i> Sesi 3 .....                                     | 88  |
| Lampiran 6. Panduan Observasi Selama Intervensi.....                                 | 89  |
| Lampiran 7. Hasil Observasi Selama Intervensi ke-1 .....                             | 90  |
| Lampiran 8. Hasil Observasi Selama Intervensi ke-2 .....                             | 91  |
| Lampiran 9. Hasil Observasi Selama Intervensi ke-3 .....                             | 92  |
| Lampiran 10. Hasil Observasi Selama Intervensi ke-4 .....                            | 93  |
| Lampiran 11. Hasil Observasi Selama Intervensi ke-5 .....                            | 94  |
| Lampiran 12. Hasil Observasi Selama Intervensi ke-6 .....                            | 95  |
| Lampiran 13. Instrumen Tes Kemampuan Motorik Halus Selama<br><i>Baseline-2</i> ..... | 96  |
| Lampiran 14. Hasil <i>Baseline-2</i> Sesi 1 .....                                    | 97  |
| Lampiran 15. Hasil <i>Baseline-2</i> Sesi 2 .....                                    | 98  |
| Lampiran 16. Hasil <i>Baseline-2</i> Sesi 3 .....                                    | 99  |
| Lampiran 17. Foto Kegiatan .....   | 100 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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, menggantung, menulis, dan sebagainya. 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. 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. Karena menulis merupakan salah satu dari keterampilan motorik halus, maka motorik halus pada anak tersebut harus dilatih sehingga motorik halusnya lebih baik dan anak dapat belajar menulis secara mandiri.

Berdasarkan permasalahan di atas, kesulitan yang dialami anak berawal pada saat anak masuk sekolah, masalah dominan yang dialami anak adalah menggerakkan jari-jari tangan sehingga mengakibatkan anak sulit untuk mengikuti aktifitas pembelajaran di kelas. 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 tangannya masih bisa diperbaiki dan ditingkatkan.

Kondisi siswa yang mengalami keterbatasan dalam motorik halusnya 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.

Proses pembuatan pola melalui bermain *playdough* memerlukan keterampilan tangan, yang dimana hal tersebut terkait dengan keterampilan motorik halus. *Playdough* merupakan salah satu permainan yang termasuk kriteria permainan edukatif yang memiliki kelebihan, yaitu: dalam pembuatannya tidak membahayakan bagi kesehatan anak, bahan *playdough* murah dan mudah dijumpai di toko. Adapun kekurangan dari *playdough*, yaitu bahannya yang cepat mengeras apabila terlalu lama terkena udara. Jika *playdough* mulai kering, dapat diatasi dengan melembutkannya kembali dengan meremas-remasnya dengan sedikit air. 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".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang berkenaan dengan fokus penelitian, yakni:

1. Rendahnya kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I SDLB di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan, sehingga belum mampu menggerakkan jari-jari tangannya dengan benar.
2. Berbagai media yang ada di sekolah seperti puzzle jarang digunakan untuk merangsang perkembangan motorik halus anak.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah guru lebih banyak melakukan percakapan dan selebihnya anak diminta melakukan kegiatan menulis yang monoton.
4. Kegiatan bermain *playdough* belum pernah dilakukan oleh guru dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan motorik halus siswa.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pada penelitian ini membatasi dua masalah dari identifikasi masalah pada poin nomor 1 dan 4 yakni rendahnya kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I SDLB di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan. Untuk itu perlu diadakan suatu uji coba untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan bermain *playdough*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah dalam penelitian ini, maka rumusan masalahnya yaitu: “Apakah ada pengaruh bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus pada siswa kelas I C1 SLB Sekar Teratai 1 Srandakan”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis hasil penelitian ini adalah sebagai salah satu informasi yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk pengembangan pembelajaran dalam keilmuan pendidikan luar biasa terkait dengan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis bagi siswa, guru, dan sekolah yaitu:

a. Bagi siswa

Diharapkan dengan adanya kegiatan bermain *playdough* ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita sedang.

b. Bagi guru

Kegiatan bermain *playdough* ini diharapkan dapat membantu para guru di SLB untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita sedang.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi sekolah untuk disosialisasikan kepada guru-guru lain untuk menjadi pertimbangan dalam memecahkan masalah dengan cara memberikan permainan sebagai *treatmen* pada kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang.

## **G. Batasan Istilah**

### **1. Anak Tunagrahita Sedang**

Anak tunagrahita sedang adalah anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang berkisar 30-50, mengalami kelemahan dalam koordinasi motorik halusnya, dan mengalami hambatan dalam melakukan adaptasi dengan lingkungannya. Anak tunagrahita sedang dalam penelitian ini adalah siswa kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan.

### **2. Kemampuan Motorik Halus**

Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan gerakan-gerakan halus yang dilakukan dengan jari-jari dan telapak tangan, seperti meremas, melinting, memulung, dan lain-lain. Kemampuan motorik halus

dalam penelitian ini meliputi koordinasi antara tangan dengan mata, penguatan, dan kelenturan jari-jari tangan.

### 3. Bermain *Playdough*

*Playdough* adalah alat permainan yang terbuat dari campuran adonan tepung terigu, garam, air, minyak goreng, *cream of tartar*, lalu diberi pewarna makanan agar terlihat menarik, serta dapat dibentuk sesuai keinginan. Melalui 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.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian tentang Anak Tunagrahita Sedang**

#### **1. Definisi Anak Tunagrahita Sedang**

Anak tunagrahita diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu: anak tunagrahita ringan, anak tunagrahita sedang, dan anak tunagrahita berat. Pengklasifikasian anak tunagrahita tersebut bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyusun program dan memberikan bantuan serta melaksanakan layanan pendidikan yang baik dan efektif. Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji tentang salah satu diantara tiga klasifikasi anak tunagrahita yaitu anak tunagrahita sedang atau biasa disebut dengan jenis anak tunagrahita *imbecile*.

Terdapat beberapa pendapat mengenai definisi anak tunagrahita sedang. Menurut AAMD dalam Mumpuniarti (2007: 13), anak tunagrahita sedang merupakan anak yang memiliki tingkat kecerdasan atau IQ yang berkisar antara 30 sampai dengan 50, mampu melakukan keterampilan mengurus diri sendiri, mampu mengadakan adaptasi sosial di lingkungan terdekat, serta mampu mengerjakan pekerjaan rutin yang memerlukan pengawasan atau bekerja di tempat yang terlindung.

Menurut Mumpuniarti (2007: 25), tunagrahita sedang termasuk tunagrahita yang kemampuan intelektual dan adaptasi perilakunya di bawah tunagrahita ringan. Anak tunagrahita sedang masih mampu dioptimalkan dalam bidang mengurus diri sendiri, dapat belajar

keterampilan akademis yang sederhana, seperti: membaca tanda-tanda, berhitung sederhana, mengenal nomor-nomor sampai dua angka atau lebih, dapat bekerja pada tempat terlindung atau pekerjaan rutin di bawah pengawasan.

Ditambahkan pendapatnya Muhammad Efendi (2006: 90) menyatakan bahwa anak tunagrahita mampu latih (*imbecile*) adalah anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan sedemikian rendahnya sehingga tidak mungkin untuk mengikuti program yang diperuntukkan bagi anak tunagrahita mampu didik.

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. Sementara itu, dari ahli lain juga berpendapat yang hampir sama, menurut Lumban Tobing (2001: 8), perkembangan komprehensi dan penggunaan bahasa anak tunagrahita sedang lambat dan pencapaian bidang ini terbatas. Pencapaian dalam mengurus diri dan kecakapan motorik juga terlambat, dan beberapa diantara anak tunagrahita sedang membutuhkan supervisi seumur hidup.

Berdasarkan beberapa definisi mengenai anak tunagrahita sedang di atas, dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita sedang merupakan anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang berkisar antara 30 sampai dengan 50, mengalami kelemahan dalam koordinasi motorik, dan mengalami hambatan dalam melakukan adaptasi dengan lingkungannya sehingga

tingkat kemajuan dan perkembangan dalam melakukan aktivitas sehari-hari mengalami hambatan.

## **2. Karakteristik Anak Tunagrahita Sedang**

Karakteristik merupakan ciri khusus yang dimiliki anak tunagrahita sedang yang menunjukkan kondisinya. Kondisi yang ada tersebut berbeda-beda sesuai dengan keadaan awal anak dan pengaruh di sekeliling anak. Berawal dari pengetahuan tentang karakteristik ini maka dapat diketahui dan dipahami kondisinya sehingga akan dapat memberikan penanganan yang sesuai dengan yang diperlukan oleh anak terutama yang berkaitan dengan akademik.

Karakteristik anak tunagrahita sedang menurut Mumpuniarti (2007: 25) yaitu:

- a. Secara fisik anak tunagrahita sedang lebih menampakkan kecacatannya dan koordinasi motorik pada anak tunagrahita sedang lemah sekali, baik koordinasi motorik halus maupun motorik kasar.
- b. Secara psikis anak tunagrahita sedang tidak mempunyai inisiatif, nampak bersifat kekanak-kanakan, sering melamun atau sebaliknya hiperaktif.
- c. Dalam aspek sosial anak tunagrahita sedang banyak diantaranya yang memiliki sikap sosial kurang baik, rasa etisnya, tidak mempunyai rasa terima kasih, tidak mempunyai rasa belas kasihan, dan tidak mempunyai rasa keadilan.
- d. Dalam bidang akademik rata-rata anak tunagrahita sedang tidak dapat mempelajari pelajaran akademik, pada umumnya anak tunagrahita sedang belajar secara membeo.

Ahli lain juga berpendapat yang lebih luas dari karakteristik di atas, menurut Muhammad Efendi (2006: 92) karakteristik anak tunagrahita sedang yaitu:

- a. Anak tunagrahita sedang cenderung memiliki kemampuan berpikir kongkrit dan sulit berpikir abstrak.
- b. Anak tunagrahita sedang mengalami kesulitan dalam konsentrasi.
- c. Anak tunagrahita sedang memiliki kemampuan sosial yang terbatas.
- d. Anak tunagrahita sedang tidak mampu menyimpan instruksi yang sulit.
- e. Anak tunagrahita sedang kurang mampu menganalisis dan memilih kejadian yang dihadapi.

Adapun karakteristik anak tunagrahita sedang menurut AAMD dan Peraturan Pemerintah Nomor 72 tahun 1991 dalam Moh. Amin (1995: 23) yaitu:

- a. Anak tunagrahita sedang memiliki IQ yang berkisar antara 30 sampai dengan 50.
- b. Anak tunagrahita sedang dapat belajar keterampilan sekolah untuk tujuan fungsional.
- c. Anak tunagrahita sedang dapat mencapai penyesuaian sebagai pekerja dengan bantuan.
- d. Anak tunagrahita sedang mampu memahami keterampilan mengurus diri (*self-help*), seperti: berpakaian, berganti pakaian, mandi, makan, buang air, dan lain sebagainya.
- e. Anak tunagrahita sedang dapat belajar keterampilan dasar akademis, seperti: membaca simbol, berhitung sederhana angka 1 sampai dengan 10, dan lain sebagainya.

Perkembangan motorik tidak dapat digunakan sebagai ukuran khusus bagi perkembangan kognitif. Keterlambatan dalam kecakapan motorik merupakan presentasi yang umum dijumpai pada gangguan perkembangan. Anak dengan hendaya (*impairment*) motorik mungkin mempunyai intelegensi yang normal, namun keterlambatan di bidang motorik merupakan gejala yang umum dijumpai pada retardasi mental dan sering pula merupakan gejala pendahulu daripada gangguan belajar (*learning disabilities*) (Lumban Tobing, 2001: 8).

Dilihat dari beberapa karakteristik anak tunagrahita sedang yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak tunagrahita sedang yaitu:

- a. Anak tunagrahita sedang memiliki tingkat kecerdasan antara 30 sampai dengan 50.
- b. Anak tunagrahita sedang dapat diberikan pendidikan akademik yang bersifat sederhana.
- c. Koordinasi motorik pada anak tunagrahita sedang cenderung lemah, baik koordinasi pada motorik halus maupun motorik kasar.
- d. Anak tunagrahita sedang dapat dilatih kemampuan *activity daily living* dengan taraf yang sederhana.
- e. Anak tunagrahita sedang memiliki hambatan dalam melakukan adaptasi terhadap lingkungan di sekitarnya.

## **B. Kajian tentang Motorik Halus**

### **1. Definisi Motorik Halus**

Terdapat dua jenis gerakan motorik, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Dalam penelitian ini peneliti akan mengkaji mengenai hal yang berkaitan dengan motorik halus. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Heri Rahyubi (2012: 222), aktivitas motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengkoordinasikan atau mengatur otot-otot kecil/halus, yang berkaitan dengan koordinasi gerakan mata dan tangan yang efisien, tepat, dan adaptif. Contoh aktivitas motorik halus misalnya kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan lain sebagainya.

Ahli lain berpendapat yang juga tidak jauh berbeda. Menurut pendapat dari Samsudin (2008: 15), definisi dari motorik halus yaitu kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus atau otot-otot kecil seperti menulis, menggambar, mewarnai, dan lain sebagainya. Sumantri (2005: 143) menjelaskan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik dan lain-lain.

Yudha M. Saputra (2005: 118) menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, dan memasukkan kelereng.

Berdasarkan beberapa definisi mengenai motorik halus yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan motorik halus adalah kemampuan dalam melakukan aktivitas dengan menggunakan otot-otot halus yang berhubungan dengan koordinasi mata dan tangan seperti aktivitas menulis, meremas, menggambar, menggulung, dan sebagainya.

## **2. Fungsi Motorik Halus**

Setiap anak mengalami fase perkembangan motorik. Perkembangan motorik pada anak meliputi motorik kasar dan motorik halus. Keduanya mempunyai fungsi yang penting. Motorik halus mempunyai fungsi yang sangat diperlukan oleh anak tunagrahita sedang dalam melaksanakan aktivitas kesehariannya.

Aktivitas yang dilakukan oleh anak guna mendukung kemampuan motorik halusnya harus dilatih dengan berbagai latihan dan dikemas dalam sebuah permainan, dimulai dengan aktivitas yang berhubungan dengan motorik. Fungsi aktivitas motorik dalam permainan menurut Ratih Zimmer Gandasetiawan (2009: 87) adalah sebagai berikut:

- 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, dan dapat mengatur tutur bahasanya.
- e. Mempunyai kemampuan membaca perasaan orang lain, kritis dan mampu menuangkan ide-ide cemerlang.

Elizabeth B. Hurlock (1978: 162) menjelaskan bahwa fungsi keterampilan motorik halus adalah membantu anak untuk memperoleh kemandiriannya, dan berfungsi untuk membantu mendapatkan penerimaan sosial. Pendapat dari ahli lain, menurut Yudha M. Saputra (2005: 11) fungsi pengembangan motorik halus adalah:

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

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi motorik halus adalah untuk membantu anak dalam berbagai keterampilan hidup sehingga anak dapat memperoleh kemandiriannya dan mendapatkan penerimaan sosial.

### **3. Tujuan Pengembangan Motorik Halus**

Tujuan mengembangkan motorik halus menurut Bambang Sujiono (2008: 201) adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis.

- b. Mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi serta menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

Pendapat dari ahli lain, menurut Depdikbud (1985: 30) tujuan pengembangan motorik halus adalah:

- a. Meningkatkan keterampilan motorik halus tangan anak, sehingga pada akhirnya diharapkan kemampuan motorik halus anak lebih baik.
- b. Dengan keterampilan motorik halus anak yang lebih baik, anak akan mampu menulis dengan baik dan benar.
- c. Dengan keterampilan motorik halus anak yang lebih baik, anak juga akan mampu melakukan atau melaksanakan aktivitas-aktivitas kehidupan sehari-hari dengan mandiri tanpa bantuan orang lain.
- d. Menumbuhkan rasa percaya diri anak.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan motorik halus adalah:

- a. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus khususnya jari tangan dan telapak tangan dengan optimal kearah yang lebih baik.
- b. Anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus jari tangan dan telapak tangannya lebih baik, sehingga anak akan lebih siap dalam hal menulis.
- c. Diharapkan anak akan lebih mandiri dalam aktivitas kehidupannya.

#### **4. Unsur-unsur Motorik Halus**

Pembelajaran motorik pada dasarnya tidak dapat terlepas dari unsur-unsur pokok, baik pembelajaran motorik halus maupun motorik kasar. Kemampuan motorik setiap orang berbeda-beda tergantung pada banyaknya pengalaman gerakan dan unsur-unsur pokok yang dikuasai.

Menurut Slamet Suyanto (2005: 20) unsur-unsur yang terkandung dalam motorik halus diantaranya kecermatan, kekuatan, kelenturan, ketepatan, dan kehalusan gerak. Sedangkan menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 97), indikator untuk mengukur tingkat kemampuan motorik halus anak adalah koordinasi mata dan tangan, kelenturan, ketepatan, dan kehalusan.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pokok motorik halus meliputi kekuatan, koordinasi, kehalusan, kecermatan, ketepatan, dan kelenturan. Akan tetapi dalam penelitian ini terfokus pada koordinasi antara tangan dengan mata, penguatan, dan kelenturan jari-jari tangan.

## **5. Prinsip dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Halus**

Menurut Bambang Sujiono (2008: 25), prinsip-prinsip untuk mengembangkan kemampuan motorik halus antara lain:

### **a. Menyediakan peralatan dan bahan**

Ketidaksiapan pendidik dalam menyiapkan alat dan bahan akan menimbulkan ketidaknyamanan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga sebelum melakukan pembelajaran sebaiknya menyiapkan alat dan bahan dahulu.

b. Memperlakukan anak yang sama

Pendidik sebaiknya jangan membanding-bandingkan kemampuan anak satu dengan yang lainnya karena setiap anak memiliki karakteristik dan keunikan masing-masing.

c. Memperkenalkan berbagai macam jenis kegiatan yang melibatkan motorik halus

Pendidik sebaiknya memperkenalkan beberapa kegiatan yang melibatkan motorik halus, seperti: menggunting, menggambar, mewarnai, melipat, dan lain-lain.

d. Bervariasi

Seorang pendidik hendaknya dalam kegiatan pembelajaran dilakukan secara bervariasi, agar anak tidak bosan dan selalu berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

e. Memberikan tingkat keberhasilan yang sesuai dengan perkembangan anak.

Menurut Depdiknas (2007: 16) untuk mengembangkan kemampuan motorik anak secara optimal, perlu diperhatikan prinsip-prinsip antara lain:

a. Memberikan kebebasan ekspresi pada anak

Ekspresi adalah proses pengungkapan perasaan dan jiwa secara jujur dan langsung dari dalam diri anak. Jadi dalam mengembangkan keterampilan motorik, anak dibiarkan berekspresi sesuka hatinya tidak perlu dipaksa.

- b. Melakukan pengaturan waktu, tempat, media (alat dan bahan) agar dapat merangsang anak untuk kreatif

Kreativitas merupakan kemampuan mencipta sesuatu yang baru dan bersifat orisinal/asli dari dirinya sendiri. Kreativitas erat kaitannya dengan fantasi (daya khayal), oleh karena itu perlu diaktifkan dengan cara membangkitkan tanggapan melalui pengamatan dan pengalamannya sendiri. Untuk mendukung anak dalam merangsang kreativitasnya perlu dialokasikan waktu, tempat, dan media yang cukup.

- c. Memberikan bimbingan kepada anak untuk menemukan teknik/cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan berbagai media.
- d. Menumbuhkan keberanian anak dan hindarkan petunjuk yang dapat merusak keberanian dan perkembangan anak

Memberikan motivasi dengan kata-kata positif atau dengan kata-kata yang membangun, pujian, maupun reward lainnya adalah hal yang harus dilakukan untuk membantu anak lebih mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

- e. Membimbing anak sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangan

Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda untuk tiap usia sehingga diperlukan bimbingan maupun stimulan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak yang dapat membuat anak merasa tidak bingung dan merasa percaya diri atas usahanya.

- f. Memberikan rasa gembira dan ciptakan suasana yang menyenangkan pada anak.

Membuat suasana yang menyenangkan agar anak dapat melakukan kegiatan (bereksplorasi) dengan seoptimal mungkin, yaitu pada kondisi psikologis yang baik. Hal ini yang harus selalu diciptakan dalam melatih motorik anak supaya anak tidak merasa cepat bosan dengan kegiatan yang sedang berlangsung.

- g. Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip dasar perkembangan kemampuan motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan motorik dilakukan dengan memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi sesuai dengan kesukaannya, tidak boleh terlalu dilarang. Selain itu dengan pemberian latihan secara terus menerus supaya kemampuan motorik anak menjadi permanen.

## **6. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus Anak**

Setiap anak cenderung mempunyai perkembangan yang relatif sama, akan tetapi banyak variasi yang dapat mempengaruhi perbedaan pola perkembangan motorik anak. Menurut Sunarto dan Agung Hartono (2002:150), faktor yang mempengaruhi motorik halus adalah kematangan pertumbuhan fisik dan kemampuan berfikir seseorang berbeda-beda

sehingga akan berakibat terhadap kecakapan motorik pada setiap individu akan berbeda-beda juga.

Menurut Endang Rini Sukamti (2007: 5) dalam diktatnya, mengatakan 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 ekonomi.

Elizabeth B. Hurlock (1978: 118) juga mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perbedaan keterampilan motorik, diantaranya: pengaruh keluarga, gizi, gangguan emosional, jenis kelamin, suku bangsa, kecerdasan, status sosial ekonomi, kesehatan, fungsi endokrin, pengaruh pralahir, dan pengaruh tubuh.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dalam penelitian ini faktor yang mempengaruhi kondisi motorik halus adalah faktor internal yaitu kondisi kesehatan mental lemah dapat mempengaruhi hambatan dalam perkembangan motorik halus, selain itu ada juga faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan fisik yang kurang mendukung sehingga mempengaruhi motivasi anak dalam proses belajar mengajar.

## **7. Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang**

Anak tunagrahita sedang memiliki kesulitan dalam hal motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Hal tersebut selaras dengan

pernyataan Smith dalam Bandi Delphie (2006: 32), “secara umum anak tunagrahita mempunyai kelemahan pada segi keterampilan gerak, fisik yang kurang sehat, koordinasi gerak, kurangnya percaya diri terhadap situasi dan keadaan sekelilingnya, dan keterampilan *gross* dan *fine motor* yang kurang”.

Kesulitan motorik pada anak tunagrahita sedang disebabkan karena anak tunagrahita sedang pada tahapan perkembangannya mengalami keterlambatan tidak seperti anak pada umumnya. Oleh karena itu, maka anak tunagrahita sedang sangat memerlukan kegiatan yang berkaitan dengan motorik halus seperti bermain *playdough*. Hal tersebut dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang.

Beberapa anak termasuk anak tunagrahita sedang kesulitan dalam menguasai keterampilan motorik halus. Menurut Fallen dan Umansky dalam Sunardi dan Sunaryo (2007: 118) menyatakan bahwa untuk menguasai kemampuan motorik halus tersebut ada tiga tahapan, yaitu:

- a. Tahap kerjasama bahu dan tangan.
- b. Bergeraknya tangan bawah dan perkembangan tangan serta telapak tangan.
- c. Menggenggam dengan tiga jari tulang hasta kemudian menggerakkan ke arah telapak tangan. Selanjutnya anak dapat menggenggam kelima jari tanpa bantuan telapak tangan, dan akhirnya hanya dengan dua jari.

Kadang jari-jari anak tunagrahita sedang ada yang sulit untuk difungsikan padahal jari-jari ini berperan penting dalam penguasaan keterampilan motorik halus. Kondisi ini dapat dilihat pada saat anak menulis, menempel, dan menggunting. Anak tunagrahita sedang tidak dapat menempatkan tangannya sedemikian rupa agar anak dapat melakukan aktivitas dengan benar.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus yang dimiliki anak tunagrahita sedang adalah lemah sehingga memerlukan stimulus dan kegiatan khusus untuk melatih motorik halusnya. Karakteristik anak tunagrahita yang khas terutama pada anak tunagrahita sedang berdampak pada penanganannya. Penanganan pembelajaran memerlukan berbagai perangkat khusus, seperti materi, metode, dan media pembelajaran.

## **8. Cara Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus**

Ada beberapa cara atau aktivitas yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, antara lain:

### **a. Menggambar**

Gordon & Browne dalam Moeslichatoen (2004: 13-14) mengemukakan bahwa menggambar merupakan kegiatan yang dapat melatih keterampilan motorik halus, anak dapat melakukan kegiatan perbaikan dan penghalusan gerak dengan menggunakan otot halus pada tangan melalui kegiatan menggambar.

b. Origami

Origami merupakan bagian dari pengembangan motorik halus sebagai media pengukur kerja otak yang disalurkan pada gerakan jari tangan secara terkoordinasi untuk mencapai tingkat keterampilan yang diharapkan (Cindy Salsabilla, 2011: 2).

c. *Playdough*

Nichols (2009: 2) berpendapat bahwa penggunaan *playdough* dapat membantu anak melatih keterampilan fisik dengan tangan, ketika anak memanipulasi *playdough* dengan jari-jari tangannya. Hasil yang diperoleh setelah penggunaan *playdough* adalah jari jemarinya mulai terampil untuk membuat aneka bentuk yang lebih bervariasi dan unik, serta berkembangnya kemampuan otot-otot tangan pada anak. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang erat antara *playdough* dengan motorik halus dan aktivitas *playdough* diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

### **C. Kajian tentang Bermain *Playdough***

#### **1. Definisi Bermain *Playdough***

Bermain merupakan dunianya anak-anak. Di mana dan dengan siapa anak-anak berkumpul, di sana pula akan muncul permainan. Melalui bermain, anak akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan

kepercayaan diri. Begitupun dengan anak tunagrahita sedang, anak tunagrahita sedang menyukai bermain dan menggunakan bahan disekitarnya untuk bermain.

Menurut Hetherington & Parke dalam Desmita (2005: 141), permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk menyenangkan aktivitas itu sendiri, bukan ingin memperoleh suatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Sementara itu, dari ahli lain juga berpendapat yang hampir sama, menurut Tedja Saputra (2001: 8) bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri anak.

Eliyawati (2005: 63) mengemukakan bahwa *playdough* termasuk kedalam alat permainan edukatif untuk anak usia dini karena *playdough* memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Ditujukan untuk anak usia dini.
- b. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
- c. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas.
- d. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- e. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
- f. Aman dan tidak berbahaya bagi anak.

Menurut Kasmini (2012) pada artikelnya yang berjudul 'Pemanfaatan Media *Playdough* untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya', menjelaskan bahwa *playdough* adalah sebuah media permainan yang terbuat dari

adonan tepung yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang mudah diperoleh dengan biaya yang murah.

Ahli lain berpendapat yang juga tidak jauh berbeda. 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.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough* merupakan suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan dan digemari anak-anak karena mudah digunakan, murah dan dapat dibuat sendiri tanpa harus membelinya serta memiliki manfaat yang multiguna, seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1. *Playdough*

## 2. Manfaat Bermain *Playdough*

Manfaat bermain *playdough* menurut Utami Munandar (2009: 64) adalah sebagai berikut:

- a. Mengekspresikan diri secara kreatif.
- b. Menggali kemampuan imajinasi.
- c. Meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan.
- d. Melatih kesabaran.

Nichols (2009: 2) mengemukakan bahwa bermain *playdough* memiliki peran terhadap aspek-aspek perkembangan anak, yaitu:

- a. Perkembangan Motorik

Penggunaan *playdough* dapat membantu anak melatih keterampilan fisik dengan tangan, ketika anak memanipulasi *playdough* dengan jari-jari tangannya.

b. Perkembangan Kognitif

Penggunaan *playdough* dapat membantu anak dalam melatih imajinasi dan kemampuan kognitif lainnya seperti imitasi, simbolisme dan pemecahan masalah.

c. Perkembangan Emosi

Penggunaan *playdough* dapat membantu anak untuk tenang di saat frustrasi atau marah. Memegang dan meremas adonan bermain dapat menghasilkan efek menyenangkan pada anak. Selain itu, anak-anak mungkin merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan diri.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough* dapat bermanfaat untuk aspek perkembangan anak. Melalui bermain *playdough* anak tidak hanya memperoleh kesenangan saja namun dengan bermain *playdough* anak dapat belajar tentang tekstur, serta bagaimana menciptakan sesuatu.

### **3. Langkah-langkah dalam Bermain *Playdough***

Menurut Yani Mulyani & Juliska Gracinia (2007: 9), bermain *playdough* memiliki beberapa langkah dalam pelaksanaannya, yaitu:

a. Tujuan

Kegiatan bermain *playdough* bertujuan untuk melatih motorik halus. Hal ini dilakukan karena kemampuan motorik halus anak belum menunjukkan kemampuan yang maksimal.

b. Alat/Sarana

Alat atau sarana yang digunakan dalam kegiatan bermain *playdough* ini adalah:

1) Peralatan

Peralatan yang digunakan dalam kegiatan bermain *playdough* adalah *playdough* yang telah dibuat sendiri, penggilas, gunting kecil, penggaris, dan kertas asturo.

2) Sarana tempat

Tempat yang digunakan untuk kegiatan bermain *playdough* adalah di dalam ruang kelas.

c. Pelaksanaan

1) Kegiatan pra bermain

Guru memberikan penjelasan cara menggunakan *playdough* sebelum dibentuk.

2) Kegiatan bermain

Siswa melakukan kegiatan menjiplak dan memanipulasi bentuk sesuai dengan contoh yang telah diajarkan oleh guru.

3) Kegiatan penutup

Guru mengajak siswa untuk mengumpulkan peralatan serta bertanya kepada siswa tentang kegiatan yang telah berlangsung lalu diakhiri dengan berdoa.

#### **4. Kelebihan Kegiatan Bermain *Playdough* terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang**

Bermain *playdough* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus, karena terdapat aktivitas yang melibatkan otot-otot halus yang ada pada telapak tangan. Adapun kelebihan dari kegiatan bermain *playdough* ini dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, yaitu:

- a. Terdapat aktivitas mengambil dan memegang *playdough* yang dapat digunakan untuk melatih motorik halus.
- b. Pada saat membentuk terdapat unsur meremas dan menggulung dimana kegiatan tersebut merupakan bagian dari keterampilan motorik halus.
- c. Pada saat mencetak terdapat unsur menekan yang dapat digunakan untuk melatih kekuatan otot-otot tangan dan melatih koordinasi mata dan tangan.
- d. Pada saat membentuk dan mencetak membutuhkan konsentrasi sehingga dapat melatih pemusatan perhatian dan melatih gerakan-gerakan halus yang terkendali.
- e. Pada saat membentuk dan mencetak membutuhkan ketelitian sehingga dapat melatih koordinasi mata dan tangan.
- f. Teknik pengerjaannya mudah sehingga mudah dilatihkan pada anak.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Anak tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan intelegensi dan perilaku adaptif yang terjadi pada masa perkembangan, karena ketunagrahitaannya anak mengalami kesukaran dalam melakukan hal-hal yang menggunakan motorik halus. Kemampuan motorik halus sangat penting dalam kehidupan setiap manusia. Kemampuan motorik halus yang lemah akan mempengaruhi proses kegiatan belajar dan kegiatan sehari-hari. Begitupun dengan anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan ini 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 halusnya. Anak juga tidak dapat memegang pensil dengan benar. Hal ini merupakan dasar perlu ditingkatkannya kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang.

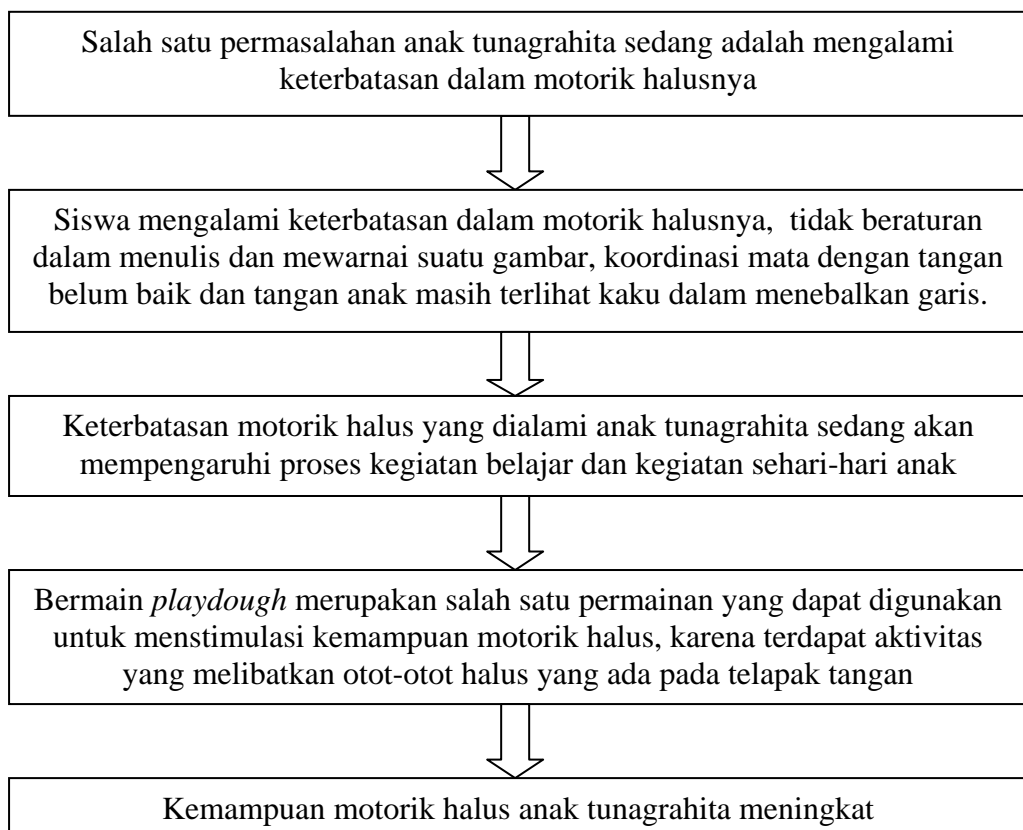
Salah satu cara untuk melatih kemampuan motorik halus anak yaitu dengan bermain. Hal ini dikarenakan bermain merupakan salah satu jalan untuk memasuki dunia anak.

Bermain sangatlah penting karena dengan bermain akan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Bermain *playdough* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus, karena dalam

kegiatan bermain *playdough* terdapat gerakan-gerakan mengambil, memegang, meremas, menggulung, dan menekan sehingga dapat menghasilkan benda yang menarik dan dapat dimanfaatkan untuk melatih gerakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dengan kegiatan bermain *playdough* maka dapat dilakukan latihan kemampuan motorik halus. Latihan kemampuan motorik halus yang dilakukan tentunya dengan prosedur dan cara yang sesuai dengan program sehingga akan mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, proses belajar anak menjadi lebih optimal.

Adapun alur berpikir ini akan diperjelas dalam bagan yang tersaji di bawah ini:



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

## **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut, “Bermain *Playdough* dapat Memberikan Pengaruh dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan”.

## **F. Penelitian yang Relevan**

Atih Fatmawati di tahun 2013 melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi *Playdough* dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak di TK A Artha Kencana”. Dimana dalam hasil penelitian tersebut telah terbukti bahwa *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Artha Kencana. Penelitian lain, Tini Sumartini (2012) yang berjudul “Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* dalam Pengembangan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia Dini”. Dimana dalam penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *playdough* dapat meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas, telah nampak jelas bahwa *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan kreativitas anak, maka peneliti di sini bermaksud untuk menerapkan *playdough* ini untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas 1.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian sangat diperlukan dalam suatu kegiatan penelitian, dimana untuk memperoleh suatu gambaran tentang suatu pemecahan masalah yang sedang diteliti agar mencapai tujuan yang diharapkan. 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 *treatment* 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.

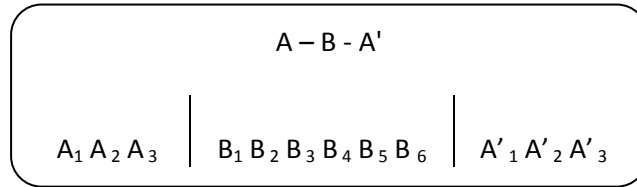
## B. Desain Penelitian

Pola desain penelitian subyek tunggal yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk rancangan desain A-B-A'. Di mana A adalah kondisi sebelum diberikan perlakuan (baseline 1), B adalah intervensi, dan A' adalah kondisi setelah dilakukan intervensi (baseline 2). Maksudnya desain A-B-A' ini yakni desain yang menggunakan observasi awal untuk menentukan baseline sebagai fungsi awal sebelum perlakuan (pretest), kemudian pemberian perlakuan dan diakhiri dengan dilakukannya baseline 2, sehingga dalam penelitian ini jika kemampuan motorik halus pada baseline 1 dan 2 menunjukkan adanya perbedaan maka bermain *playdough* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak.

Menurut Juang Sunanto, dkk (2006: 45) dalam menerapkan pola desain A-B-A', terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah :

- a. Mendefinisikan target *behavior* sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat
- b. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A) secara kontinu sampai *trend* dan level data menjadi stabil
- c. Memberikan intervensi setelah *trend* data *baseline* stabil
- d. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil
- e. Setelah kecenderungan dan level data pada intervensi (B) stabil mengulang pada fase *baseline* (A')

Berikut ini merupakan gambaran dari desain penelitian dari pendekatan penelitian *Single Subject Research* (SSR) pada penelitian ini yakni :



Keterangan :

A: *Baseline* -1, kondisi awal kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan intervensi dengan menggunakan kegiatan bermain *playdough* yang dilakukan sebanyak 3 kali.

B: Intervensi, kondisi kemampuan motorik halus anak selama diberikan intervensi dengan menggunakan kegiatan bermain *playdough* yang dilakukakn sebanyak 6 kali.

A': *Baseline* -2, kondisi setelah intervensi

Adapun perincian pelaksanaan peneitian dengan menggunakan pendekatan penelitian subyek tunggal dengan desain penelitian A-B-A', yakni:

1. A (*Baseline*-1)

*Baseline*-1 dalam penelitian ini diadakan tes sebelum pemberian perlakuan dengan kegiatan bermain *playdough* yang dilakukan sebanyak tiga kali. Tes yang digunakan adalah tes perbuatan, dimana dalam tes ini terdapat kegiatan menggilas, melinting, memulung, menekan, menggunting, meremas-remas, memotong, dan menempel yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal motorik halus siswa yang meliputi penguatan telapak dan jari-jari tangan, koordinasi antara tangan dengan

mata, serta kelenturan telapak dan jari-jari tangan sebelum dikenakan intervensi dengan kegiatan bermain *playdough*. *Baseline-1* dilaksanakan pada bulan Februari 2014 pada tanggal 19, 20, dan 21. Tes ini dilakukan bersama dengan guru kelas dikarenakan peneliti ingin mengetahui kemampuan awal motorik halus siswa tunagrahita sedang kelas I SDLB baik dari hasil tes maupun dari pendapat guru kelas karena guru kelas lebih mengetahui kemampuan subyek .

Tes dalam *baseline-1* ini dilakukan selama tiga kali yang setiap sesi terdiri dari 12 butir tes perbuatan. Waktu maksimal yang diberikan untuk mengerjakan tes pada *baseline-1* ini adalah 30 menit.

## 2. B ( Intervensi )

Setelah dilakukan pengukuran sebelum perlakuan (*baseline-1*), peneliti melanjutkan dengan memberikan perlakuan atau intervensi kepada subyek. Peneliti melakukan tindakan (intervensi) yang terbagi dalam 6 pertemuan, di mana setiap pertemuan pada pelaksanaan intervensi adalah selama 60 menit. Adapun langkah-langkah pelaksanaan intervensi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Kegiatan awal

- 1) Peneliti mempersiapkan dan mengkondisikan kelas agar nyaman dan dapat leluasa digunakan untuk bermain. Peneliti membuat *setting* tempat duduk untuk menghadap guru.
- 2) Peneliti mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa.

3) Peneliti menunjukkan dan menjelaskan cara menggunakan alat-alat yang digunakan untuk bermain *playdough* kepada siswa.

b. Kegiatan inti

1) Siswa melakukan pemanasan dengan membuat gerakan pada telapak tangan yaitu dengan membuka dan menutup telapak tangan.

2) Siswa bersama peneliti bersama-sama melakukan kegiatan bermain *playdough* yaitu memanipulasi bentuk dengan menggunakan bahan *playdough*, dimana dalam bermain *playdough* ini terdapat kegiatan menggilas, melinting, memulung, menekan, menggunting, meremas-remas, memotong, dan menempel.

3) Siswa melakukan kembali kegiatan bermain *playdough* namun tidak dilakukan bersama peneliti.

4) Peneliti melakukan pengamatan perilaku dan mencatat perkembangan anak selama proses intervensi.

c. Kegiatan penutup

Peneliti melakukan evaluasi pada setiap akhir permainan. Dari perlakuan yang sudah terlaksana, hal apa saja yang perlu diperbaiki dan bagaimana peningkatan kemampuan motorik halus anak.

3. A' (*baseline-2*)

Kegiatan *baseline-2* merupakan kegiatan pengulangan *baseline-1* yang dimaksudkan sebagai evaluasi guna melihat pengaruh pemberian *treatment* kegiatan bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus

siswa. Dalam pelaksanaan *baseline-2* ini diberikan tes akhir yang terdiri dari 12 butir tes perbuatan, dimana dalam tes ini terdapat kegiatan menggilas, melinting, memulung, menekan, menggunting, meremas-remas, memotong, dan menempel. Dalam *baseline-2* ini peneliti sudah tidak melakukan perlakuan, peneliti hanya mengamati siswa dan mencatat hasil pekerjaan siswa, sehingga peneliti dapat mengetahui perubahan ataupun perkembangan yang terjadi antara *baseline-1* sebelum diberikan perlakuan dengan hasil sesudah diberikan intervensi.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini bertempat di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan. Sekolah ini beralamatkan di Pedak, Trimurti, Srandakan, Bantul, D.I.Yogyakarta. Adapun pertimbangan peneliti dalam menentukan lokasi penelitian ini adalah :

- a. Di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan ini terdapat anak tunagrahita sedang yang mengalami keterbatasan dalam motorik halusnya.
- b. Sebelumnya belum pernah diterapkan kegiatan bermain *playdough* dalam menangani permasalahan motorik halus yang dialami anak tunagrahita sedang.

## 2. Waktu penelitian

Waktu penelitian direncanakan dalam kurun waktu kurang lebih 1,5 bulan dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 1. Waktu dan Kegiatan Penelitian

| Waktu Penelitian | Kegiatan Penelitian                                   |
|------------------|---|
| Minggu I         | Persiapan penelitian                                  |
| Minggu II        | Pelaksanaan <i>baseline</i> -1                        |
| Minggu III       | Pelaksanaan <i>intervensi</i> ke 1, 2, 3, 4, 5, dan 6 |
| Minggu IV        | Pelaksanaan <i>baseline</i> -2                        |

### D. Subyek Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik dalam menentukan subyek penelitian yaitu secara *purposive*. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Sugiyono (2010: 300) bahwa *purposive* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan pada hal tersebut, penelitian ini mengambil subyek siswa tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan.

Adapun penetapan subyek penelitian ini didasarkan atas beberapa kriteria penentuan subyek penelitian, yaitu:

1. Subyek penelitian merupakan siswa kelas I SDLB/C1 di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan.
2. Subyek penelitian merupakan siswa tunagrahita sedang yang mengalami keterbatasan dalam motorik halusny.
3. Subyek penelitian merupakan siswa tunagrahita sedang yang mampu memahami dan melaksanakan instruksi sederhana.

## **E. Variabel Penelitian**

Sugiyono (2010: 61) mengemukakan bahwa variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan fungsi hubungannya (Juang Sunanto, 2006:12) variabel dalam penelitian eksperimen sekurang-kurangnya dibedakan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, begitu pula sebaliknya.

Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas (dalam penelitian subyek tunggal dikenal dengan nama intervensi atau perlakuan) yakni: bermain *playdough*.
2. Variabel terikat (dalam penelitian subyek tunggal dikenal dengan nama *target behavior* atau perilaku sasaran) yakni: kemampuan motorik halus.

## **F. Setting Penelitian**

*Setting* yang digunakan dalam penelitian ini adalah di dalam ruang kelas yang digunakan untuk belajar anak kelas I C1 SLB Sekar Teratai 1 Srandakan. *Setting* di dalam kelas ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan. Adapun alasan mengapa permainan tersebut dilaksanakan di dalam

ruang kelas yaitu karena dalam pelaksanaan permainan tersebut dapat dilakukan di dalam ruang kelas.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2010: 308) teknik pengumpulan data merupakan “langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

### **1. Observasi**

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 197) observasi adalah “suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dalam prosedur yang terstandar”. Dalam penelitian ini digunakan teknik observasi partisipan, dimana peneliti melakukan pengamatan langsung di lapangan dan terlibat dalam kegiatan subyek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui perilaku atau sikap siswa dalam pembelajaran keterampilan motorik halus dengan kegiatan bermain *playdough*.

### **2. Tes**

Tes adalah “serentetan pertanyaan atau pelatihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok” (Suharsimi Arikunto, 2006: 127). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *performance* atau perbuatan.

Hasil tes yang dipergunakan dimaksudkan untuk mengungkap tidak hanya kemampuan awal perkembangan atau peningkatan kemampuan motorik halus selama diberikan tindakan tetapi juga kemampuan motorik halus setelah diberikan tindakan. Tes ini juga digunakan untuk mengukur peningkatan yang dicapai dalam penelitian ini, sehingga dapat diketahui pengaruh bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak.

## **H. Instrumen Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160), instrumen penelitian adalah “alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah dalam mengolahnya”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu lembar pengamatan atau observasi dan tes kemampuan motorik halus.

### **1. Instrumen Observasi**

Instrumen observasi digunakan agar observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat fokus dan terarah sehingga data-data yang diperoleh selama observasi dapat diolah dengan mudah. Kisi-kisi instrumen observasi dalam penelitian ini telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan instrumen ini dinyatakan tidak menyimpang dari tujuan yang dimaksudkan dalam penelitian ini. Adapun kisi-kisi observasi pengaruh bermain

*playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kisi-kisi Panduan Observasi Pengaruh Bermain *Playdough* terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita

| No | Komponen                                       | Indikator                                    | Jumlah Item |
|----|--|--|-------------|
| 1. | Minat siswa dalam bermain                      | Antusias dalam bermain                       | 1           |
| 2. | Keaktifan siswa dalam bermain                  | Aktiv selama proses bermain                  | 3           |
| 3. | Perhatian siswa dalam mengikuti proses bermain | Konsentrasi dalam mengikuti kegiatan bermain | 2           |

## 2. Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan adalah pedoman tes yang diwujudkan dalam bentuk tes perbuatan. Kisi-kisi yang digunakan dalam instrumen tes *performance* ini meliputi kegiatan siswa pada saat proses bermain *playdough*. Kisi-kisi instrumen tes dalam penelitian ini juga telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan instrumen ini dinyatakan tidak menyimpang dari tujuan yang dimaksudkan dalam penelitian ini. Adapun kisi-kisi tes kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kisi-kisi Tes Kemampuan Motorik Halus

| Variabel  | Sub Variabel                               | Indikator   | Jumlah Item |
|---|--|---|-------------|
| Kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang | 1. Koordinasi antara tangan dengan mata    | 1. Menggunting <i>playdough</i><br>2. Memotong <i>playdough</i><br>3. Menempel <i>playdough</i> | 3           |
|   | 2. Kelenturan telapak dan jari-jari tangan | 1. Melinting <i>playdough</i><br>2. Memulung <i>playdough</i>                                   | 3           |
|   | 3. Penguatan telapak dan jari-jari tangan  | 1. Menggilas <i>playdough</i><br>2. Menekan <i>playdough</i><br>3. Meremas <i>playdough</i>     | 6           |

Kriteria penilaian :

- a. Jika siswa dapat mengerjakan dengan sendiri tanpa bantuan mendapat skor 4.
- b. Jika siswa dapat mengerjakan, namun sedikit bantuan mendapat skor 3.
- c. Jika siswa dapat mengerjakan, namun banyak bantuan mendapat skor 2.
- d. Jika siswa tidak dapat mengerjakan mendapat skor 1.

## I. Validitas Instrumen

Validitas adalah “suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen” (Suharsimi Arikunto, 2002: 144). Instrumen dalam penelitian ini yaitu instrumen tes dan observasi. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas logis.

Validitas logis pada suatu instrumen menunjuk pada kondisi bagi sebuah instrumen yang memenuhi syarat valid berdasarkan hasil penalaran (Suharsimi Arikunto, 2008: 66). Validitas logis ditempuh melalui penilaian ahli (*expert judgment*). Cara validasinya adalah melalui diskusi dan saran baik tertulis maupun lisan. Instrumen yang dibuat oleh peneliti dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Setelah dipelajari oleh dosen pembimbing, kemudian dosen memberikan saran supaya indikator sesuai dengan kondisi anak yang diharapkan yaitu motorik halusnya meningkat. Setelah menjalani bimbingan, menghasilkan keputusan instrumen dinyatakan tidak menyimpang dari tujuan yang dimaksudkan dalam penelitian ini.

#### **J. 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. Tabel dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan skor rata-rata data pada fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase

*baseline-2*. Selain itu, kegiatan analisis data pada penelitian dengan subyek tunggal ini terdapat beberapa komponen penting yang harus dianalisis seperti yang diungkapkan Juang Sunanto, dkk (2006: 72) yakni (1) stabilitas data, (2) kecenderungan data, (3) tingkat perubahan data, (4) rata-rata untuk setiap kondisi, dan (5) data yang *overlapping*.

Nilai *baseline-1* dalam penelitian ini adalah sebagai nilai *pretest* dan nilai *baseline-2* adalah nilai *post-test*. Hasil *pretest* dan *post-test* akan dianalisis dengan skor dan presentase kemudian dikategorikan kemampuan siswa dengan menggunakan pedoman penilaian yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (2004: 102), sebagai berikut :

$$NP = R / SM \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicapai

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM: Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Selanjutnya hasil analisis persentase dikategorikan menggunakan tabel pedoman penilaian seperti di bawah ini:

Tabel 4. Pedoman Penilaian

| Tingkat Penguasaan (%) | Kategori / Predikat |
|------------------------|---------------------|
| 86-100                 | Sangat Baik         |
| 76-85                  | Baik                |
| 60-75                  | Cukup               |
| 55-59                  | Rendah              |
| >54                    | Rendah Sekali       |

Setelah nilai *pretest* dan *posttest* didapatkan dengan rumus diatas, maka untuk mengetahui mengenai pengaruh permainan *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yang penyajian datanya melalui table dan grafik. Menurut Juang Sunanto, dkk (2006: 68-70) analisis dalam kondisi memiliki komponen yang meliputi:

1. Panjang kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi yang juga menggambarkan banyaknya sesi dalam kondisi tersebut.

2. Kecendrungan arah

Kecendrungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi di mana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis yang sama banyak.

3. Tingkat stabilitas (*level stability*)

Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi.

4. Tingkat perubahan (*level change*)

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan data antara dua data.

5. Jejak data (*data path*)

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi dengan tiga kemungkinan yaitu menaik, menurun, dan mendatar.

6. Rentang

Rentang adalah jarak antara data pertama dengan data terakhir.

Adapun komponen analisis data antar kondisi menurut Juang Sunanto, dkk (2006: 72-76) yang meliputi:

1. Variabel yang diubah merupakan variabel terikat atau sasaran yang difokuskan.
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya merupakan perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi yang menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi.
3. Perubahan stabilitas dan efeknya menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data.
4. Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data diubah.
5. Data yang tumpang tindih (*overlap*)

Data yang tumpang tindih antara dua kondisi terjadi akibat dari keadaan data yang sama pada kedua kondisi.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan yang terletak di Dusun Pedak, Trimurti, Srandakan, Bantul, Yogyakarta. SLB Sekar Teratai 1 Srandakan berdiri di bawah Yayasan Sekar Teratai. Saat ini SLB Sekar Teratai 1 Srandakan dipimpin oleh Apriyani, S.Pd selaku kepala sekolah, serta memiliki 6 orang tenaga pengajar yang memiliki latar belakang lulusan sarjana jurusan PLB. Jumlah siswa SLB Sekar Teratai 1 Srandakan sebanyak 15 anak, yang mana mayoritas siswa adalah penyandang tunagrahita, sedangkan beberapa siswa yang lain adalah penyandang tunadaksa dan seorang penyandang tunarungu.

Secara umum kondisi bangunan SLB Sekar Teratai 1 Srandakan tergolong bagus dan dapat dikatakan permanen. Sekolah ini belum banyak memiliki ruang kelas dan untuk mengantisipasinya, maka satu ruangan dapat digunakan untuk tiga kelas atau lebih dengan menggunakan pembatas triplek. Ruang dan sarana prasarana yang ada di sekolah ini terdiri dari ruang kelas, ruang keterampilan, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang aula, ruang dapur, toilet, mushola, media pembelajaran, perlengkapan olahraga, dan alat keterampilan.

Selama ini SLB Sekar Teratai 1 Srandakan belum memiliki program latihan khusus dalam mengembangkan motorik halus siswa, sehingga kemampuan siswa yang mengalami keterbatasan dalam motorik halusnya

kurang optimal. Faktanya, guru hanya memberikan bekal kesiapan menulis yang seadanya bagi anak. Guru lebih banyak meminta anak melakukan kegiatan menulis yang monoton tanpa mengadakan latihan atau olah raga tangan untuk mengkoordinasikan motorik halus agar lebih baik. Selain itu, kegiatan keterampilan yang biasa dilaksanakan seminggu sekali, kini dilaksanakan hanya sebulan sekali karena alat keterampilan yang ada di sekolah tersebut masih terbatas.

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil *setting* di dalam ruang kelas yang digunakan untuk belajar anak kelas I C1 SLB Sekar Teratai 1 Srandakan. *Setting* di dalam kelas ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan. Adapun gambaran kondisi kelas secara fisik yaitu terdiri dari satu papan tulis, satu meja kursi siswa, satu meja kursi guru, satu papan kehadiran siswa, satu papan hasil karya siswa, dan beberapa media pembelajaran berupa gambar yang terdapat di dinding sekeliling kelas. Selain itu, lingkungan kelas cukup bersih, sirkulasi udara, dan pencahayaan serta penerangan cukup baik.

## **B. Deskripsi Subyek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita sedang yang duduk di kelas I/C1 SLB Sekar Teratai 1 Srandakan yang berjumlah satu orang. Adapun identitas dan karakteristik subyek yakni sebagai berikut:

## 1. Identitas Subyek

Nama : AR

Usia : 7 tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki

## 2. Karakteristik Subyek

### a. Karakteristik Fisik

Secara fisik AR nampak berbeda dari anak normal lainnya. AR merupakan anak *down syndrome* yang memiliki ciri-ciri fisik, antara lain: 1) hidung kecil dan datar; 2) mulut yang kecil dengan lidah yang tebal dan lidah sering menjulur keluar; 3) bentuk mata yang miring dan tidak memiliki lipatan pada kelopak mata. Selain itu AR juga mengalami kelainan polidaktili, yaitu kelebihan jari pada sisi ibu jari pada tangan kanannya. Hal ini yang menyebabkan anak lebih dominan menggunakan tangan kirinya.

### b. Karakteristik Sosial dan Emosi

AR merupakan anak yang cenderung aktif. Untuk interaksi sosialnya, AR merupakan anak yang mudah bergaul dengan teman seusianya maupun di atas usianya.

### c. Karakteristik Motorik Halus

Kemampuan AR yang berhubungan dengan aktivitas motorik halus cenderung lemah. AR masih belum dapat melakukan aktivitas yang melibatkan koordinasi otot-otot halus seperti menulis, menggunting, mewarnai, dan lain-lain.

### C. Deskripsi Data yang Berkaitan dengan Kemampuan Motorik Halus

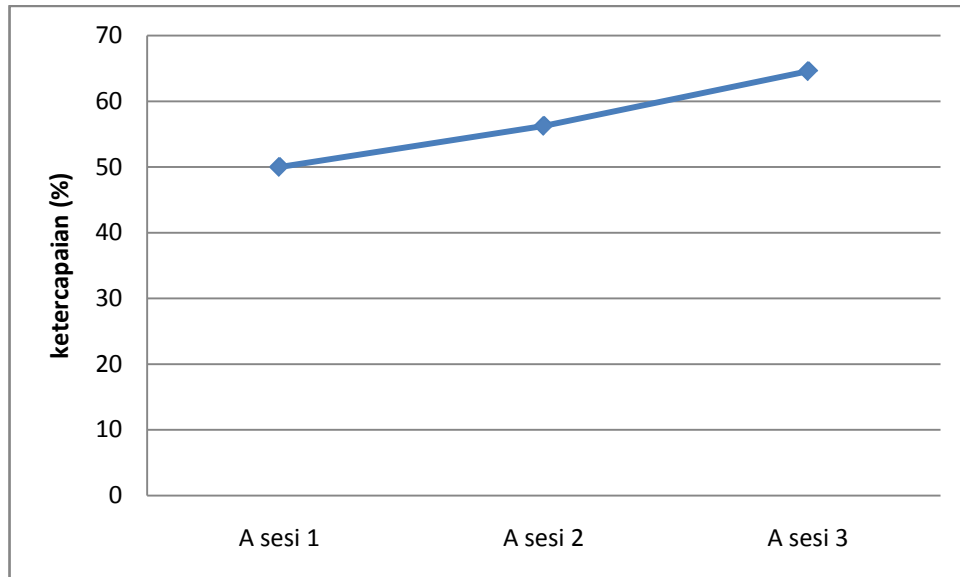
#### 1. Deskripsi *Baseline-1* (Kemampuan Motorik Halus Subyek Sebelum Diberikan Intervensi)

Pelaksanaan *baseline-1* ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan awal motorik halus yang dimiliki siswa. Hasil dari pelaksanaan *baseline-1* ini akan digunakan sebagai patokan untuk melakukan intervensi (perlakuan) dan juga sebagai data pembanding baik dengan hasil data dalam intervensi maupun dalam *baseline-2*.

Pelaksanaan *baseline-1* ini dilakukan selama 3 sesi. Setiap sesinya siswa diberi 12 butir tes perbuatan dengan waktu yang diberikan untuk mengerjakan seluruh tes tersebut adalah 30 menit. Berdasarkan hasil pengukuran terhadap perilaku yang dijadikan target *behavior*, yaitu kemampuan motorik halus, dapat dipaparkan bahwa pada tahap *baseline-1* diperoleh data pada sesi pertama sebesar 50%, dan sesi kedua meningkat yakni 56,25% begitu pula pada sesi ketiga yakni 64,58%. Sebagai upaya memperjelas hasil data *baseline-1* dari subyek tersebut, berikut ini disajikan tabel *display* data hasil *baseline-1* atau *baseline-1* data kemampuan awal subyek AR yakni:

Tabel 5. Hasil *Baseline-1* Kemampuan Motorik Halus

| No. | Sesi   | Skor  | Ketercapaian | Kategori      |
|-----|--------|-------|--------------|---------------|
| 1.  | I      | 24    | 50%          | Rendah sekali |
| 2.  | II     | 27    | 56,25%       | Rendah        |
| 3.  | III    | 31    | 64,58%       | Cukup         |
| 4.  | Rerata | 27,33 | 56,94%       | Rendah        |



Grafik 1. Data Hasil *Baseline-1* Kemampuan Motorik Halus Subyek Penelitian

Berdasarkan grafik 1 dapat diketahui bahwa pada fase A (*baseline-1*) sesi pertama diperoleh data sebesar 50%, pada fase kedua *baseline-1* meningkat yaitu sebesar 56,25%, dan pada *baseline-1* fase ketiga juga meningkat yaitu sebesar 64,58%.

## 2. Deskripsi Pelaksanaan Intervensi (Saat Pemberian *Treatment*)

Intervensi pada penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan. Setiap pertemuan pada pelaksanaan intervensi adalah selama 60 menit. Intervensi yang diberikan yaitu kegiatan bermain *playdough*.

Pelaksanaan intervensi dalam penelitian ini peneliti memberikan intervensi sekaligus melakukan pengamatan. Pemberian intervensi dilakukan di dalam kelas. Adapun langkah-langkah pelaksanaan intervensi yaitu tahap persiapan diawali dengan memperkenalkan alat-alat yang

digunakan dalam kegiatan bermain *playdough*. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara menggunakan *playdough* yang akan dimainkan oleh subyek. Setelah itu siswa melakukan kegiatan menjiplak dan memanipulasi bentuk sesuai dengan contoh yang telah diajarkan oleh peneliti.

Berikut merupakan deskripsi kegiatan bermain *playdough*, yakni:

a. Intervensi ke-1

Intervensi pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Februari 2014. Kegiatan bermain dimulai pukul 09.05-10.05 WIB. Pada awal proses permainan ini peneliti memberikan apersepsi berupa tanya jawab. Tanya jawab yang dilakukan adalah mengenai macam-macam kue yang disukai. Setelah itu peneliti memberi penjelasan kepada siswa bahwa hari ini akan melakukan kegiatan bermain *playdough* serta memperkenalkan alat-alat yang digunakan dalam permainan.

Sebelum memulai permainan, peneliti mengajak siswa untuk melakukan pemanasan dengan membuat gerakan pada telapak tangan yaitu dengan membuka dan menutup telapak tangan. Selanjutnya peneliti memperagakan cara menggunakan *playdough*. Saat peneliti menjelaskan, anak terlihat lebih memperhatikan dan sesekali memainkan alat-alat permainan yang ada di meja, sehingga peneliti harus mengulang penjelasan tersebut sampai 2 kali. Setelah itu siswa bersama peneliti bersama-sama melakukan kegiatan bermain

*playdough* yaitu memanipulasi bentuk donat dengan menggunakan bahan *playdough*.

Setelah siswa melakukan kegiatan bermain *playdough* bersama peneliti, kemudian peneliti meminta siswa untuk melakukan kembali kegiatan bermain *playdough* yaitu memanipulasi bentuk donat dengan menggunakan bahan *playdough*. Saat mengerjakan, ada beberapa kegiatan yang dapat anak lakukan secara mandiri dan adapula beberapa kegiatan yang masih membutuhkan bantuan peneliti.

Tabel 6. Data Hasil Intervensi ke-1

| <b>Intervensi ke-1</b> | <b>Target Behavior</b>   | <b>Ketercapaian</b> |
|------------------------|--------------------------|---------------------|
|                        | Kemampuan motorik halus. | 81,25%              |

b. Intervensi ke-2

Intervensi yang kedua ini dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Februari 2014. Kegiatan bermain dimulai pukul 09.05-10.05 WIB. Pada awal proses permainan ini peneliti mengingatkan kembali tentang permainan *playdough* dengan menanyakan kegiatan yang dilakukan kemarin dengan menggunakan bahan *playdough*. Siswa menjawab pertanyaan peneliti walaupun masih dibantu oleh peneliti. Setelah itu peneliti memberi penjelasan kepada siswa bahwa hari ini akan melakukan kegiatan bermain *playdough*.

Sebelum memulai permainan, peneliti mengajak siswa untuk melakukan pemanasan dengan membuat gerakan pada telapak tangan yaitu dengan membuka dan menutup telapak tangan. Selanjutnya siswa

bersama peneliti bersama-sama melakukan kegiatan bermain *playdough* yaitu memanipulasi bentuk ulat daun dengan menggunakan bahan *playdough*.

Setelah siswa melakukan kegiatan bermain *playdough* bersama peneliti, kemudian peneliti meminta siswa untuk melakukan kembali kegiatan bermain *playdough* yaitu memanipulasi bentuk ulat daun dengan menggunakan bahan *playdough*. Saat mengerjakan, anak terlihat mengalami kesulitan pada saat membentuk lintingan bulat dan membuat bulatan dengan cara memulung *playdough*.

Tabel 7. Data Hasil Intervensi ke 1-2

| <b>Intervensi ke</b> | <b>Target Behavior</b>   | <b>Ketercapaian</b> |
|----------------------|--------------------------|---------------------|
| 1                    | Kemampuan motorik halus. | 81,25%              |
| 2                    | Kemampuan motorik halus. | 83,33%              |

c. Intervensi ke-3

Intervensi yang ketiga ini dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Februari 2014. Kegiatan bermain dimulai pukul 09.05-10.05 WIB. Pada apersepsi peneliti mengingatkan kembali tentang permainan *playdough* dengan menanyakan kegiatan yang dilakukan kemarin dengan menggunakan bahan *playdough*. Siswa menjawab pertanyaan peneliti walaupun masih dibantu oleh peneliti. Setelah itu peneliti memberi penjelasan kepada siswa bahwa hari ini akan melakukan kegiatan bermain *playdough*.

Sebelum memulai permainan, peneliti mengajak siswa untuk menyanyikan lagu kupu-kupu, kemudian melakukan pemanasan dengan membuat gerakan pada telapak tangan yaitu dengan membuka dan menutup telapak tangan. Selanjutnya siswa bersama peneliti bersama-sama melakukan kegiatan bermain *playdough* yaitu memanipulasi bentuk kupu-kupu dengan menggunakan bahan *playdough*.

Setelah siswa melakukan kegiatan bermain *playdough* bersama peneliti, kemudian peneliti meminta siswa untuk melakukan kembali kegiatan bermain *playdough* yaitu memanipulasi bentuk kupu-kupu dengan menggunakan bahan *playdough*. Saat mengerjakan, anak terlihat mengalami kesulitan pada saat memotong *playdough* dengan menggunakan pisau mainan dan membentuk lintingan bulat dengan cara melinting *playdough*.

Tabel 8. Data Hasil Intervensi ke 1-3

| <b>Intervensi ke</b> | <b>Target Behavior</b>   | <b>Ketercapaian</b> |
|----------------------|--------------------------|---------------------|
| 1                    | Kemampuan motorik halus. | 81,25%              |
| 2                    | Kemampuan motorik halus. | 83,33%              |
| 3                    | Kemampuan motorik halus. | 75%                 |

d. Intervensi ke-4

Intervensi yang keempat ini dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Februari 2014 pukul 09.05-09.35 WIB. Pada apersepsi peneliti mengingatkan kembali tentang permainan *playdough* dengan

menanyakan kegiatan yang dilakukan kemarin dengan menggunakan bahan *playdough*. Siswa menjawab pertanyaan peneliti walaupun masih dibantu oleh peneliti. Setelah itu peneliti memberi penjelasan kepada siswa bahwa hari ini akan melakukan kegiatan yang sama seperti yang dilakukan kemarin, yaitu memanipulasi bentuk kupu-kupu dengan menggunakan bahan *playdough*.

Sebelum memulai permainan, peneliti mengajak siswa untuk melakukan pemanasan dengan membuat gerakan pada telapak tangan yaitu dengan membuka dan menutup telapak tangan. Selanjutnya peneliti meminta siswa untuk melakukan kembali kegiatan yang sama seperti yang dilakukan kemarin yaitu memanipulasi bentuk kupu-kupu dengan menggunakan bahan *playdough*. Saat mengerjakan, anak masih terlihat mengalami kesulitan pada saat memotong *playdough* dengan menggunakan pisau mainan.

Tabel 9. Data Hasil Intervensi ke 1-4

| <b>Intervensi ke</b> | <b>Target Behavior</b>   | <b>Ketercapaian</b> |
|----------------------|--------------------------|---------------------|
| 1                    | Kemampuan motorik halus. | 81,25%              |
| 2                    | Kemampuan motorik halus. | 83,33%              |
| 3                    | Kemampuan motorik halus. | 75%                 |
| 4                    | Kemampuan motorik halus. | 80%                 |

e. Intervensi ke-5

Intervensi yang kelima ini dilaksanakan pada hari Jumat, 28 Februari 2014 pukul 09.05-10.05 WIB. Pada intervensi yang kelima ini masih melakukan kegiatan yang sama seperti yang dilakukan kemarin, yaitu memanipulasi bentuk kupu-kupu dengan menggunakan bahan *playdough*. Namun ada perbedaan, yaitu pada intervensi sebelumnya memanipulasi bentuk kupu-kupu dengan teknik memotong sedangkan kali ini memanipulasi bentuk kupu-kupu dengan teknik menggunting.

Sebelum memulai permainan, seperti biasanya peneliti mengajak siswa untuk melakukan pemanasan dengan membuat gerakan pada telapak tangan yaitu dengan membuka dan menutup telapak tangan. Selanjutnya siswa bersama peneliti bersama-sama melakukan kegiatan bermain *playdough* yaitu memanipulasi bentuk kupu-kupu dengan teknik menggunting.

Setelah siswa melakukan kegiatan bermain *playdough* bersama peneliti, kemudian peneliti meminta siswa untuk melakukan kembali kegiatan bermain *playdough* yaitu memanipulasi bentuk kupu-kupu dengan teknik menggunting. Saat mengerjakan, anak terlihat mengalami kesulitan pada saat menggunting *playdough*.

Tabel 10. Data Hasil Intervensi ke 1-5

| <b>Intervensi ke</b> | <b>Target Behavior</b>   | <b>Ketercapaian</b> |
|----------------------|--------------------------|---------------------|
| 1                    | Kemampuan motorik halus. | 81,25%              |
| 2                    | Kemampuan motorik halus. | 83,33%              |
| 3                    | Kemampuan motorik halus. | 75%                 |
| 4                    | Kemampuan motorik halus. | 80%                 |
| 5                    | Kemampuan motorik halus. | 85%                 |

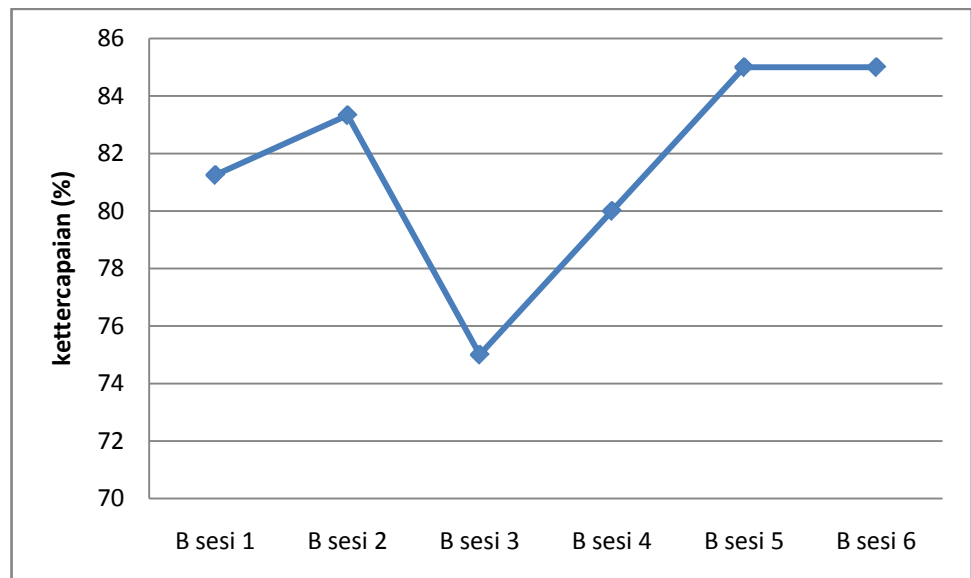
f. Intervensi ke-6

Pelaksanaan intervensi yang terakhir ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 1 Maret 2014. *Treatment* keenam ini berlangsung dari pukul 09.05-09.35 WIB. Pada intervensi sesi ini siswa nampak semangat. Sebelum memulai permainan, seperti biasanya peneliti mengajak siswa untuk melakukan pemanasan dengan membuat gerakan pada telapak tangan yaitu dengan membuka dan menutup telapak tangan. Selanjutnya peneliti meminta siswa untuk melakukan kembali kegiatan yang sama seperti yang dilakukan kemarin yaitu memanipulasi bentuk kupu-kupu dengan teknik menggunting. Saat mengerjakan, anak terlihat masih mengalami kesulitan pada saat menggunting *playdough*.

Tabel 11. Data Hasil Intervensi ke 1-6

| Intervensi ke | Target Behavior          | Ketercapaian |
|---------------|--------------------------|--------------|
| 1             | Kemampuan motorik halus. | 81,25%       |
| 2             | Kemampuan motorik halus. | 83,33%       |
| 3             | Kemampuan motorik halus. | 75%          |
| 4             | Kemampuan motorik halus. | 80%          |
| 5             | Kemampuan motorik halus. | 85%          |
| 6             | Kemampuan motorik halus. | 85%          |

Data hasil pengukuran fase intervensi selain disajikan dalam bentuk tabel, disajikan juga dalam grafik polygon. Berikut data hasil kemampuan motorik halus AR selama intervensi yang disajikan dalam bentuk grafik:



Grafik 2. Data Hasil Kemampuan Motorik Halus Subyek Penelitian pada Fase Intervensi

### 3. Deskripsi Pelaksanaan *Baseline-2* (Kemampuan Motorik Halus Subyek Setelah Diberikan Intervensi)

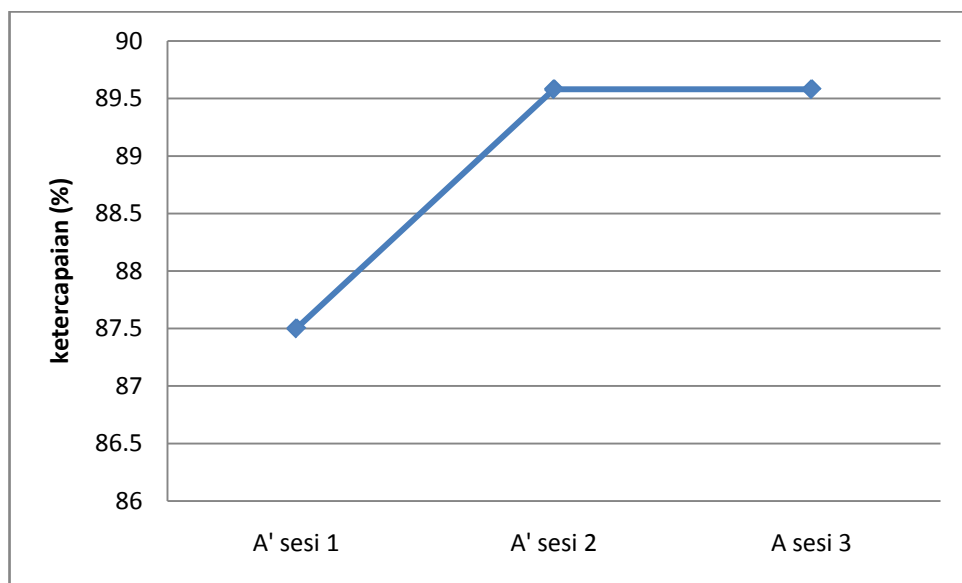
*Baseline-2* ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan akhir yang dimiliki siswa setelah mendapatkan intervensi atau perlakuan dengan menggunakan kegiatan bermain *playdough*. *Baseline-2* ini dilakukan selama tiga kali dan pada setiap *baseline* dilaksanakan selama 30 menit. Pada *baseline-2* ini tes yang diberikan sama dengan tes yang dikerjakan siswa pada fase *baseline-1*, yaitu berupa tes pembuatan sebanyak 12 butir.

Pelaksanaan *baseline-2* ini berlangsung pada tanggal 3, 4, dan 5 Maret 2014. Pada *baseline-2* di hari yang pertama subyek nampak bersemangat dalam mengikuti kegiatan bermain, namun pada hari kedua dan ketiga subyek nampak bosan dengan rangkaian penelitian.

Berdasarkan hasil pengukuran terhadap perilaku yang dijadikan target *behavior*, yaitu kemampuan motorik halus subyek, dapat dipaparkan bahwa pada tahap *baseline-2* diperoleh data pada sesi pertama sebesar 87,5% dan sesi kedua meningkat yakni 89,58% begitu pula pada sesi ketiga yakni 89,58%. Sebagai upaya memperjelas hasil data *baseline-2* dari subyek tersebut, berikut ini disajikan data kemampuan akhir subyek AR setelah diberikan intervensi yakni:

Tabel 12. Hasil *Baseline-2* Kemampuan Motorik Halus

| No. | Sesi   | Skor  | Ketercapaian | Kategori    |
|-----|--------|-------|--------------|-------------|
| 1.  | I      | 42    | 87,5%        | Sangat baik |
| 2.  | II     | 43    | 89,58%       | Sangat baik |
| 3.  | III    | 43    | 89,58%       | Sangat baik |
| 4.  | Rerata | 42,67 | 88,9%        | Sangat baik |



Grafik 3. Data Hasil *Baseline-2* Kemampuan Motorik Halus Subyek Penelitian

#### D. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan analisa pada grafik. Komponen yang dianalisis yaitu stabilitas data, kecenderungan arah data, tingkat perubahan data, rata-rata untuk setiap kondisi, dan data yang *overlapping*.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ermain *playdough* dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil yang diperoleh oleh subyek dari fase *baseline-1* dan *baseline-2*.

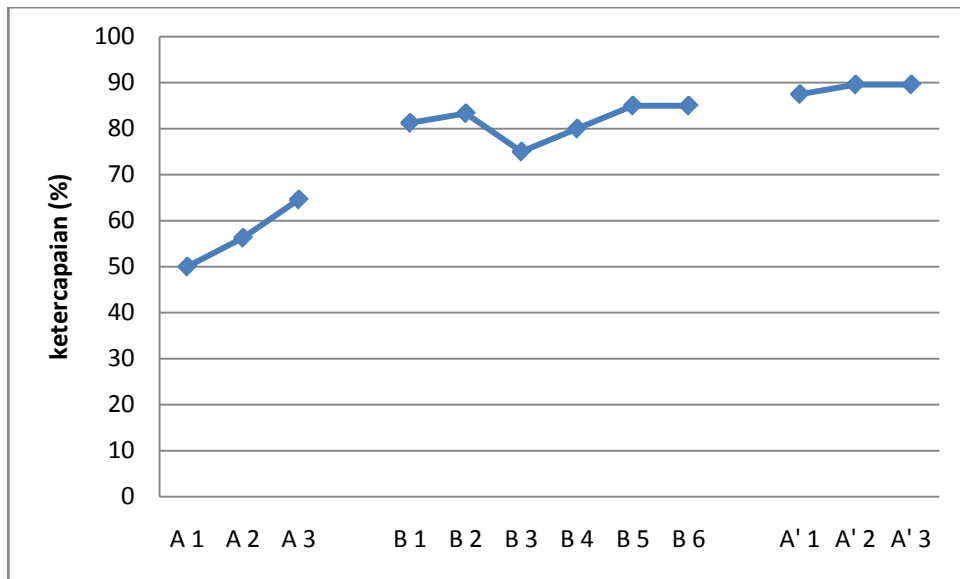
Untuk memperjelas pemaparan hasil kemampuan motorik halus subyek, berikut ini disajikan tabel dan grafik dari fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*:

Tabel 13. Perkembangan Kemampuan Motorik Halus

| <b>Baseline-1 (A) %</b> |       |       | <b>Intervensi-1 (B) %</b> |       |    |    |    |    | <b>Baseline-2 (A') %</b> |       |       |
|-------------------------|-------|-------|---------------------------|-------|----|----|----|----|--------------------------|-------|-------|
| 50                      | 56,25 | 64,58 | 81,25                     | 83,33 | 75 | 80 | 85 | 85 | 87,5                     | 89,58 | 89,58 |

Tabel di atas adalah pemaparan nilai yang didapatkan subyek pada *baseline-1* (A), fase intervensi (B), dan pada fase *baseline-2* (A'). Setelah dianalisis dan dihitung nilai rata-rata yang diperoleh subyek yaitu pada fase *baseline-1* sebesar 56,94%, rata-rata nilai pada fase *baseline-2* adalah 88,9%. Data tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan kegiatan bermain *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan.

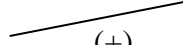
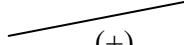
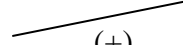
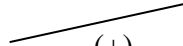
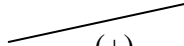
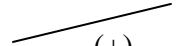
Berdasarkan data pada tabel di atas, berikut disajikan grafik *polygon* untuk memperjelas perbandingan nilai yang diperoleh subyek:



Grafik 4. 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.

Tabel 14. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Subyek

| <b>Kondisi</b>               | <b>A</b>   | <b>B</b>  | <b>A'</b>  |
|------------------------------|--|---|--|
| Panjang Kondisi              | 3  | 6   | 3  |
| Kecenderungan Arah           | <br>(+) | <br>(+) | <br>(+) |
| Kecenderungan Stabilitas     | Variabel (tidak stabil)  | Stabil  | Stabil   |
| Jejak Data                   | <br>(+) | <br>(+) | <br>(+) |
| Level Stabilitas dan Rentang | Variabel<br>50% - 64,58%   | Stabil<br>81,25% - 85%  | Stabil<br>87,5% - 89,58%   |
| Perubahan Level              | +14,58%  | +3,75%  | +2,08%   |

Selanjutnya berdasarkan antar kondisi, hasilnya dapat dirangkum dalam tabel berikut ini.

Tabel 15. Data Hasil Antar Kondisi Subyek

| <b>Perbandingan Kondisi</b>              | <b>B/A-1</b>   | <b>A-2/B</b>   |
|--|--|--|
| Jumlah Variabel yang Diubah              | 1  | 1  |
| Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya | <br>(+) | <br>(+) |
| Perubahan Kecenderungan Stabilitas       | Variabel ke stabil   | Stabil ke stabil   |
| Perubahan Level                          | 81,25% - 64,58%<br>(+16,67%)   | 87,5% - 85%<br>(+2,5%)   |
| Persentase <i>Overlap</i>                | 0/6 x 100% = 0%  | 0/3 x 100% = 0%  |

Berdasarkan data tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa jumlah variabel yang diubah dalam penelitian ini adalah satu yakni meningkatkan kemampuan motorik halus pada subyek. Berdasarkan analisis perubahan kecenderungan arah antara 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*. Kegiatan bermain *playdough* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang, walaupun data pada kondisi *baseline-1* menaik secara tidak stabil. 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).

#### **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

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. Sebagaimana ditulis Moh. Amin (1995: 27) sebagian besar anak tunagrahita sedang mengalami kelemahan dalam koordinasi motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar yang menyulitkan anak tunagrahita sedang dalam proses pembelajaran. 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 halusnya. 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. 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 mengetahui ada tidaknya 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 halus. 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.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. *Playdough* yang dibuat oleh peneliti ini belum melalui uji validitas oleh ahli.
2. Uji reliabilitas terhadap tes belum dilaksanakan sebab peneliti mengalami kesulitan dalam menemukan subyek uji coba yang relevan dengan subyek penelitian.
3. Pengukuran akan *target behavior* pada subyek pada fase *baseline-1* belum mencapai tingkat stabil yang setelah dianalisis disebabkan karena adanya beberapa tes yang tergolong mudah bagi anak, sehingga data yang diperoleh selama *baseline-1* menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Selain itu, subyek mengalami rasa jenuh pada saat pelaksanaan *baseline-1* yang dimungkinkan terjadi karena subyek merasa sudah dapat mengerjakan tes yang diberikan.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

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.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, 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 kebutuhan siswa dengan menggunakan kegiatan bermain *playdough* sebagai salah satu kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Sujiono. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bandi Delphie. (2006). *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung: Refika Aditama.
- Cindy Salsabilla. (2011). *Seni Melipat Kertas Origami*. Surabaya: Serba Jaya.
- Depdikbud. (1985). *Pedoman Guru Sensomotorik Olah Raga Kesehatan Bagi Anak Tuna Grahita*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Penerjemah: dr. Med Meitasari Tjandrasa dan Muchlichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: Pendidikan Kepelatihan Olahraga FIK UNY.
- Fairuzul Mumtaz. (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Kata Hati
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- 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.
- Kasmini. (2012). *Pemanfaatan Media Playdough untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya*. Diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id/article/1618/19/article.pdf>. pada tanggal 28 Desember 2012, Jam 19.20 WIB.

- Lumban Tobing. (2001). *Anak dengan Mental Terbelakang*. Jakarta: FKUI.
- 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.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moh. Amin. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Muhammad Efendi. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mumpuniarti. (2007). *Pendekatan Pembelajaran bagi Anak Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Ngalim Purwanto. (2004). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya.
- 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.
- Ratih Zimmer Gandasetiawan. (2009). *Mengoptimalkan IQ & EQ Anak melalui Metode Sensomotorik*. Jakarta: Libri.
- Samsudin.(2008). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Slamet Suyanto. (2005). *Pembelajaran untuk Anak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

- Sunardi dan Sunaryo. (2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- Sunarto dan Agung Hartono. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Toho Cholik Mutohir dan Gusril. (2002). *Perkembangan Motorik pada Masa Anak-anak*. Jakarta: Depdikbud RI.
- Utami Munandar. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yani Mulyani & Juliska Gracinia. (2007). *Kemampuan Fisik, Seni, dan Manajemen Diri*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yudha M. Saputra, & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Yunus Abidin. (2009). *Bermain*. Bandung: Rizqi Press.

# LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611, Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp.(0274) 586168 Psw (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 925/UN34.11/PL/2014  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

11 Februari 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Setda Provinsi DIY  
Kepatihan Danurejan  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Dwi Asri Rahmawati  
NIM : 08103241017  
Prodi/Jurusan : PLB/PLB  
Alamat : Jalan Ngesrep Barat III No. 10 Semarang

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SLB Sekar Teratai 1 Srandakan  
Subyek : Siswa kelas I  
Obyek : Kemampuan Motorik Halus  
Waktu : Februari-Maret 2014  
Judul : Pengaruh Bermain Playdough terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas I di SLB Sekar Teratai 1 Srandakan

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,  
T. Maryanto, M.Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

- Tembusan Yth:
- 1.Rektor ( sebagai laporan)
  - 2.Wakil Dekan I FIP
  - 3.Ketua Jurusan PLB FIP
  - 4.Kabag TU
  - 5.Kasubbag Pendidikan FIP
  - 6.Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**  
**SEKRETARIAT DAERAH**  
 Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
 YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/REG/M/264/2/2014

Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN** Nomor : **925/UN34.11/PL/2014**  
 Tanggal : **11 FEBRUARI 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Ringkas :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIKIRIMKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **DWI ASRI RAHMAWATI** NIP/NIM : **08103241017**  
 Alamat : **FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PLB, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
 Judul : **PENGARUH BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS I DI SLB SEKAR TERATAI SRANDAKAN**  
 Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**  
 Waktu : **12 FEBRUARI 2014 s/d 12 MEI 2014**

**Pada Ketentuan**

Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;  
 Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;  
 Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;  
 Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;  
 Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
 Pada tanggal **12 FEBRUARI 2014**  
 An Sekretaris Daerah  
 Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
 Ub.  
 Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Disahkan dan ditandatangani oleh:  
 GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)  
 BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL  
 DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY  
 DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
 YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
( B A P P E D A )

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796  
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 0447 / S1 / 2014

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/VI/264/2/2014

Mengingat : Tanggal : 12 Februari 2014 Perihal : Ijin Penelitian

- a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

**Diizinkan kepada**

Nama : **DWI ASRI RAHMAWATI**  
P. T / Alamat : **Fak Ilmu Pendidikan UNY, Karangmalang Yogyakarta**  
NIP/NIM/No. KTP : **08103241017**  
Tema/Judul : **PENGARUH BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNA GRAHITA SEDANG KELAS I DI SLB SEKAR TERATAI I SRANDAKAN**  
Kegiatan :  
Lokasi : **SLB SEKAR TERATAI I SRANDAKAN**  
Waktu : **12 Februari sd 12 Mei 2014**

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l  
Pada tanggal : 12 Februari 2014

Kepala,  
Bidang Data  
Perencanaan dan Pengembangan,  
Kab. Kasubid. Litbang  
**Heny Endangwati S.P., M.P.**  
NIP. 197106081998032004

**Tembusan disampaikan kepada Yth.**

- 1 Bupati Bantul (sebagai laporan)
- 2 Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
- 3 Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
- 4 Ka. SLB SEKAR TERATAI I SRANDAKAN
- 5 Dekan Fak Ilmu Pendidikan UNY
- 6 Yang Bersangkutan (Mahasiswa)



## SLB SEKAR TERATAI 1 SRANDAKAN

Lembaga Sekar Teratai

Alamat: Pedak, Trimurti, Srandakan, Bantul, D.I. Yogyakarta

e-mail: [sekar\\_teratai@ymail.com](mailto:sekar_teratai@ymail.com) Telp/Hp 083867464657

### SURAT KETERANGAN

NO : 06/SLB-ST-1/SKet/III/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SLB Sekar Teratai 1 Srandakan menerangkan bahwa:

Nama : Dwi Asri Rahmawati

Tempat/ Tanggal lahir: Mataram/ 29 Juni 1990

NIM : 08103241017

Perguruan Tinggi : FIP (PLB UNY)

Telah melaksanakan penelitian di sekolah mulai 30 Januari 2014 sampai dengan 29 Maret 2014 dengan judul penelitian "PENGARUH BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS I DI SLB SEKAR TERATAI 1 SRANDAKAN".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



## Lampiran 2. Instrumen Tes Kemampuan Motorik Halus Selama *Baseline-1*

Nama Subyek : AR

Hari/ Tanggal :

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No                 | Kemampuan Motorik Halus  | Skor |   |   |   |
|--------------------|--|------|---|---|---|
|                    |  | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1.                 | Siswa dapat membentuk lembaran dengan cara menggilas <i>playdough</i>                        |      |   |   |   |
| 2.                 | Siswa dapat membentuk lintingan panjang dengan cara melinting <i>playdough</i>               |      |   |   |   |
| 3.                 | Siswa dapat membentuk lintingan bulat dengan cara melinting <i>playdough</i>                 |      |   |   |   |
| 4.                 | Siswa dapat membuat bulatan dengan cara memulung <i>playdough</i>                            |      |   |   |   |
| 5.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk   |      |   |   |   |
| 6.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk disertai tarikan                        |      |   |   |   |
| 7.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan jempol   |      |   |   |   |
| 8.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan tumit telapak tangan                             |      |   |   |   |
| 9.                 | Siswa dapat menggunting <i>playdough</i>   |      |   |   |   |
| 10.                | Siswa dapat meremas-remas <i>playdough</i>   |      |   |   |   |
| 11.                | Siswa dapat memotong <i>playdough</i> dengan menggunakan pisau mainan                        |      |   |   |   |
| 12.                | Siswa dapat menempelkan <i>playdough</i> yang sudah dibentuk ke tempat yang telah ditentukan |      |   |   |   |
| <b>Jumlah Skor</b> |  |      |   |   |   |

### Lampiran 3. Hasil *Baseline-1* Sesi 1

Nama Subyek : AR

Hari/ Tanggal : Rabu, 19 Februari 2014

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No                 | Kemampuan Motorik Halus  | Skor |   |   |   |
|--------------------|--|------|---|---|---|
|                    |  | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1.                 | Siswa dapat membentuk lembaran dengan cara menggilas <i>playdough</i>                        |      | √ |   |   |
| 2.                 | Siswa dapat membentuk lintingan panjang dengan cara melinting <i>playdough</i>               |      |   | √ |   |
| 3.                 | Siswa dapat membentuk lintingan bulat dengan cara melinting <i>playdough</i>                 | √    |   |   |   |
| 4.                 | Siswa dapat membuat bulatan dengan cara memulung <i>playdough</i>                            | √    |   |   |   |
| 5.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk   |      |   | √ |   |
| 6.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk disertai tarikan                        |      | √ |   |   |
| 7.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan jempol   |      |   | √ |   |
| 8.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan tumit telapak tangan                             |      |   | √ |   |
| 9.                 | Siswa dapat menggunting <i>playdough</i>   | √    |   |   |   |
| 10.                | Siswa dapat meremas-remas <i>playdough</i>   |      | √ |   |   |
| 11.                | Siswa dapat memotong <i>playdough</i> dengan menggunakan pisau mainan                        | √    |   |   |   |
| 12.                | Siswa dapat menempelkan <i>playdough</i> yang sudah dibentuk ke tempat yang telah ditentukan |      | √ |   |   |
| <b>Jumlah Skor</b> |  |      |   |   |   |

Skor siswa:  $\frac{(1 \times 4) + (2 \times 4) + (3 \times 4) + (4 \times 0)}{16} \times 100\% = 50\%$

48

#### Lampiran 4. Hasil *Baseline-1* Sesi 2

Nama Subyek : AR

Hari/ Tanggal : Kamis, 20 Februari 2014

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No                 | Kemampuan Motorik Halus  | Skor |   |   |   |
|--------------------|--|------|---|---|---|
|                    |  | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1.                 | Siswa dapat membentuk lembaran dengan cara menggilas <i>playdough</i>                        |      |   | √ |   |
| 2.                 | Siswa dapat membentuk lintingan panjang dengan cara melinting <i>playdough</i>               |      |   | √ |   |
| 3.                 | Siswa dapat membentuk lintingan bulat dengan cara melinting <i>playdough</i>                 | √    |   |   |   |
| 4.                 | Siswa dapat membuat bulatan dengan cara memulung <i>playdough</i>                            | √    |   |   |   |
| 5.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk   |      |   | √ |   |
| 6.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk disertai tarikan                        |      |   | √ |   |
| 7.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan jempol   |      |   | √ |   |
| 8.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan tumit telapak tangan                             |      |   | √ |   |
| 9.                 | Siswa dapat menggunting <i>playdough</i>   | √    |   |   |   |
| 10.                | Siswa dapat meremas-remas <i>playdough</i>   |      |   | √ |   |
| 11.                | Siswa dapat memotong <i>playdough</i> dengan menggunakan pisau mainan                        | √    |   |   |   |
| 12.                | Siswa dapat menempelkan <i>playdough</i> yang sudah dibentuk ke tempat yang telah ditentukan |      | √ |   |   |
| <b>Jumlah Skor</b> |  |      |   |   |   |

Skor siswa:  $\frac{(1 \times 4) + (2 \times 1) + (3 \times 7) + (4 \times 0)}{48} \times 100\% = 56,25\%$

48

### Lampiran 5. Hasil *Baseline-1* Sesi 3

Nama Subyek : AR

Hari/ Tanggal : Jumat, 21 Februari 2014

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No                 | Kemampuan Motorik Halus  | Skor |   |   |   |
|--------------------|--|------|---|---|---|
|                    |  | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1.                 | Siswa dapat membentuk lembaran dengan cara menggilas <i>playdough</i>                        |      |   | √ |   |
| 2.                 | Siswa dapat membentuk lintingan panjang dengan cara melinting <i>playdough</i>               |      |   | √ |   |
| 3.                 | Siswa dapat membentuk lintingan bulat dengan cara melinting <i>playdough</i>                 | √    |   |   |   |
| 4.                 | Siswa dapat membuat bulatan dengan cara memulung <i>playdough</i>                            | √    |   |   |   |
| 5.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk   |      |   |   | √ |
| 6.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk disertai tarikan                        |      |   |   | √ |
| 7.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan jempol   |      |   |   | √ |
| 8.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan tumit telapak tangan                             |      |   |   | √ |
| 9.                 | Siswa dapat menggunting <i>playdough</i>   | √    |   |   |   |
| 10.                | Siswa dapat meremas-remas <i>playdough</i>   |      |   | √ |   |
| 11.                | Siswa dapat memotong <i>playdough</i> dengan menggunakan pisau mainan                        | √    |   |   |   |
| 12.                | Siswa dapat menempelkan <i>playdough</i> yang sudah dibentuk ke tempat yang telah ditentukan |      | √ |   |   |
| <b>Jumlah Skor</b> |  |      |   |   |   |

Skor siswa:  $\frac{(1 \times 4) + (2 \times 1) + (3 \times 3) + (4 \times 4)}{48} \times 100\% = 64,58\%$

48

## Lampiran 6. Panduan Observasi Selama Intervensi

Pertemuan ke- :

Hari/ Tanggal :

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No. | Butir Pemantauan   | Deskripsi Hasil Pengamatan |
|-----|--|----------------------------|
| 1.  | Siswa terlihat semangat untuk mengikuti kegiatan bermain |                            |
| 2.  | Siswa menanyakan cara menggunakan alat permainan         |                            |
| 3.  | Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan                |                            |
| 4.  | Siswa dapat melakukan kegiatan permainan secara mandiri  |                            |
| 5.  | Siswa memperhatikan guru saat memberikan penjelasan      |                            |
| 6.  | Siswa mengikuti alur permainan                           |                            |

## Lampiran 7. Hasil Observasi Selama Intervensi

Pertemuan ke- : 1

Hari/Tanggal : Senin, 24 Februari 2014

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No. | Butir Pemantauan   | Deskripsi Hasil Pengamatan   |
|-----|--|--|
| 1.  | Siswa terlihat semangat untuk mengikuti kegiatan bermain | Anak merasa tertarik dengan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan bermain <i>playdough</i> . Hal ini terlihat ketika anak diberi alat-alat tersebut, anak langsung mengambil dan menggunakannya. |
| 2.  | Siswa menanyakan cara menggunakan alat permainan         | Anak tidak menanyakan nama alat dan kegunaannya, namun anak langsung melakukan kegiatan bermain <i>playdough</i> walaupun masih dengan bantuan guru.   |
| 3.  | Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan                | Anak memberikan kode kepada guru dengan cara menarik-narik tangan guru dengan tujuan agar guru membimbing atau membantu anak.  |
| 4.  | Siswa dapat melakukan kegiatan permainan secara mandiri  | Ada beberapa kegiatan yang dapat anak lakukan secara mandiri dan adapula beberapa kegiatan yang masih membutuhkan bantuan guru.  |
| 5.  | Siswa memperhatikan guru saat memberikan penjelasan      | Anak lebih memperhatikan dan memainkan alat-alat permainan yang ada di meja.   |
| 6.  | Siswa mengikuti alur permainan                           | Anak mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru walaupun lambat.   |

## Lampiran 8. Hasil Observasi Selama Intervensi

Pertemuan ke- : 2

Hari/Tanggal : Selasa, 25 Februari 2014

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No. | Butir Pemantauan   | Deskripsi Hasil Pengamatan   |
|-----|--|--|
| 1.  | Siswa terlihat semangat untuk mengikuti kegiatan bermain | Pada saat peneliti masuk kelas, anak langsung mencari alat-alat yang digunakan dalam kegiatan bermain <i>playdough</i> .                   |
| 2.  | Siswa menanyakan cara menggunakan alat permainan         | Anak langsung melakukan kegiatan bermain <i>playdough</i> tanpa menanyakan nama alat dan kegunaannya.                                      |
| 3.  | Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan                | Anak memberikan kode kepada guru dengan cara menarik-narik tangan guru dengan tujuan agar guru membimbing atau membantu anak.              |
| 4.  | Siswa dapat melakukan kegiatan permainan secara mandiri  | Ada beberapa kegiatan yang dapat anak lakukan secara mandiri dan adapula beberapa kegiatan yang masih membutuhkan bantuan guru.            |
| 5.  | Siswa memperhatikan guru saat memberikan penjelasan      | Anak kurang memperhatikan guru saat memberikan penjelasan. Hal ini terlihat ketika guru sedang menjelaskan, anak sesekali menengok keluar. |
| 6.  | Siswa mengikuti alur permainan                           | Anak mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru walaupun masih lambat.   |

## Lampiran 9. Hasil Observasi Selama Intervensi

Pertemuan ke- : 3

Hari/Tanggal : Rabu, 26 Februari 2014

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No. | Butir Pemantauan   | Deskripsi Hasil Pengamatan  |
|-----|--|---|
| 1.  | Siswa terlihat semangat untuk mengikuti kegiatan bermain | Anak terburu-buru ingin melakukan kegiatan bermain <i>playdough</i> .   |
| 2.  | Siswa menanyakan cara menggunakan alat permainan         | Anak langsung melakukan kegiatan bermain <i>playdough</i> tanpa menanyakan nama alat dan kegunaannya.                           |
| 3.  | Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan                | Anak memberikan kode kepada guru dengan cara menarik-narik tangan guru dengan tujuan agar guru membimbing atau membantu anak.   |
| 4.  | Siswa dapat melakukan kegiatan permainan secara mandiri  | Ada beberapa kegiatan yang dapat anak lakukan secara mandiri dan adapula beberapa kegiatan yang masih membutuhkan bantuan guru. |
| 5.  | Siswa memperhatikan guru saat memberikan penjelasan      | Perhatian anak mudah teralih apabila mendengar suara dari luar kelas.   |
| 6.  | Siswa mengikuti alur permainan                           | Anak mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru walaupun masih lambat.  |

### Lampiran 10. Hasil Observasi Selama Intervensi

Pertemuan ke- : 4

Hari/Tanggal : Kamis, 27 Februari 2014

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No. | Butir Pemantauan   | Deskripsi Hasil Pengamatan   |
|-----|--|--|
| 1.  | Siswa terlihat semangat untuk mengikuti kegiatan bermain | Anak terburu-buru ingin melakukan kegiatan bermain <i>playdough</i> .  |
| 2.  | Siswa menanyakan cara menggunakan alat permainan         | Anak langsung melakukan kegiatan bermain <i>playdough</i> tanpa menanyakan nama alat dan kegunaannya.  |
| 3.  | Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan                | Anak memberikan kode kepada guru dengan cara menarik-narik tangan guru dengan tujuan agar guru membimbing atau membantu anak.                                |
| 4.  | Siswa dapat melakukan kegiatan permainan secara mandiri  | Ada beberapa kegiatan yang dapat anak lakukan secara mandiri dan adapula beberapa kegiatan yang masih membutuhkan bantuan guru.                              |
| 5.  | Siswa memperhatikan guru saat memberikan penjelasan      | Perhatian anak mudah teralih apabila mendengar suara dari luar kelas, sehingga guru selalu mengingatkannya agar memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. |
| 6.  | Siswa mengikuti alur permainan                           | Anak mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru walaupun masih lambat.   |

### Lampiran 11. Hasil Observasi Selama Intervensi

Pertemuan ke- : 5

Hari/Tanggal : Jumat, 28 Februari 2014

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No. | Butir Pemantauan   | Deskripsi Hasil Pengamatan   |
|-----|--|--|
| 1.  | Siswa terlihat semangat untuk mengikuti kegiatan bermain | Anak terburu-buru ingin melakukan kegiatan bermain <i>playdough</i> .  |
| 2.  | Siswa menanyakan cara menggunakan alat permainan         | Anak langsung melakukan kegiatan bermain <i>playdough</i> tanpa menanyakan nama alat dan kegunaannya.  |
| 3.  | Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan                | Anak memberikan kode kepada guru dengan cara menarik-narik tangan guru dengan tujuan agar guru membimbing atau membantu anak.                                |
| 4.  | Siswa dapat melakukan kegiatan permainan secara mandiri  | Ada beberapa kegiatan yang dapat anak lakukan secara mandiri dan adapula beberapa kegiatan yang masih membutuhkan bantuan guru.                              |
| 5.  | Siswa memperhatikan guru saat memberikan penjelasan      | Perhatian anak mudah teralih apabila mendengar suara dari luar kelas, sehingga guru selalu mengingatkannya agar memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. |
| 6.  | Siswa mengikuti alur permainan                           | Anak mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru walaupun masih lambat.   |

## Lampiran 12. Hasil Observasi Selama Intervensi

Pertemuan ke- : 6

Hari/Tanggal : Sabtu, 1 Maret 2014

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No. | Butir Pemantauan   | Deskripsi Hasil Pengamatan   |
|-----|--|--|
| 1.  | Siswa terlihat semangat untuk mengikuti kegiatan bermain | Anak terburu-buru ingin melakukan kegiatan bermain <i>playdough</i> . Anak terlihat bersemangat dalam mengikuti kegiatan bermain dari awal sampai akhir.     |
| 2.  | Siswa menanyakan cara menggunakan alat permainan         | Anak langsung melakukan kegiatan bermain <i>playdough</i> tanpa menanyakan nama alat dan kegunaannya.  |
| 3.  | Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan                | Anak memberikan kode kepada guru dengan cara menarik-narik tangan guru dengan tujuan agar guru membimbing atau membantu anak.                                |
| 4.  | Siswa dapat melakukan kegiatan permainan secara mandiri  | Ada beberapa kegiatan yang dapat anak lakukan secara mandiri dan adapula beberapa kegiatan yang masih membutuhkan bantuan guru.                              |
| 5.  | Siswa memperhatikan guru saat memberikan penjelasan      | Perhatian anak mudah teralih apabila mendengar suara dari luar kelas, sehingga guru selalu mengingatkannya agar memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. |
| 6.  | Siswa mengikuti alur permainan                           | Anak mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru walaupun masih lambat.   |

### Lampiran 13. Instrumen Tes Kemampuan Motorik Halus Selama *Baseline-2*

Nama Subyek : AR

Hari/ Tanggal :

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No                 | Kemampuan Motorik Halus  | Skor |   |   |   |
|--------------------|--|------|---|---|---|
|                    |  | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1.                 | Siswa dapat membentuk lembaran dengan cara menggilas <i>playdough</i>                        |      |   |   |   |
| 2.                 | Siswa dapat membentuk lintingan panjang dengan cara melinting <i>playdough</i>               |      |   |   |   |
| 3.                 | Siswa dapat membentuk lintingan bulat dengan cara melinting <i>playdough</i>                 |      |   |   |   |
| 4.                 | Siswa dapat membuat bulatan dengan cara memulung <i>playdough</i>                            |      |   |   |   |
| 5.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk   |      |   |   |   |
| 6.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk disertai tarikan                        |      |   |   |   |
| 7.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan jempol   |      |   |   |   |
| 8.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan tumit telapak tangan                             |      |   |   |   |
| 9.                 | Siswa dapat menggunting <i>playdough</i>   |      |   |   |   |
| 10.                | Siswa dapat meremas-remas <i>playdough</i>   |      |   |   |   |
| 11.                | Siswa dapat memotong <i>playdough</i> dengan menggunakan pisau mainan                        |      |   |   |   |
| 12.                | Siswa dapat menempelkan <i>playdough</i> yang sudah dibentuk ke tempat yang telah ditentukan |      |   |   |   |
| <b>Jumlah Skor</b> |  |      |   |   |   |

#### Lampiran 14. Hasil *Baseline-2* Sesi 1

Nama Subyek : AR

Hari/ Tanggal : Senin, 3 Maret 2014

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No                 | Kemampuan Motorik Halus  | Skor |   |   |   |
|--------------------|--|------|---|---|---|
|                    |  | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1.                 | Siswa dapat membentuk lembaran dengan cara menggilas <i>playdough</i>                        |      |   |   | √ |
| 2.                 | Siswa dapat membentuk lintingan panjang dengan cara melinting <i>playdough</i>               |      |   |   | √ |
| 3.                 | Siswa dapat membentuk lintingan bulat dengan cara melinting <i>playdough</i>                 |      |   | √ |   |
| 4.                 | Siswa dapat membuat bulatan dengan cara memulung <i>playdough</i>                            |      |   | √ |   |
| 5.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk   |      |   |   | √ |
| 6.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk disertai tarikan                        |      |   |   | √ |
| 7.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan jempol   |      |   |   | √ |
| 8.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan tumit telapak tangan                             |      |   |   | √ |
| 9.                 | Siswa dapat menggunting <i>playdough</i>   |      | √ |   |   |
| 10.                | Siswa dapat meremas-remas <i>playdough</i>   |      |   |   | √ |
| 11.                | Siswa dapat memotong <i>playdough</i> dengan menggunakan pisau mainan                        |      | √ |   |   |
| 12.                | Siswa dapat menempelkan <i>playdough</i> yang sudah dibentuk ke tempat yang telah ditentukan |      |   |   | √ |
| <b>Jumlah Skor</b> |  |      |   |   |   |

Skor siswa:  $\frac{(1 \times 0) + (2 \times 2) + (3 \times 2) + (4 \times 8)}{48} \times 100\% = 87,5\%$

48

### Lampiran 15. Hasil *Baseline-2* Sesi 2

Nama Subyek : AR

Hari/ Tanggal : Selasa, 4 Maret 2014

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No                 | Kemampuan Motorik Halus  | Skor |   |   |   |
|--------------------|--|------|---|---|---|
|                    |  | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1.                 | Siswa dapat membentuk lembaran dengan cara menggilas <i>playdough</i>                        |      |   |   | √ |
| 2.                 | Siswa dapat membentuk lintingan panjang dengan cara melinting <i>playdough</i>               |      |   |   | √ |
| 3.                 | Siswa dapat membentuk lintingan bulat dengan cara melinting <i>playdough</i>                 |      |   | √ |   |
| 4.                 | Siswa dapat membuat bulatan dengan cara memulung <i>playdough</i>                            |      |   |   | √ |
| 5.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk   |      |   |   | √ |
| 6.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk disertai tarikan                        |      |   |   | √ |
| 7.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan jempol   |      |   |   | √ |
| 8.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan tumit telapak tangan                             |      |   |   | √ |
| 9.                 | Siswa dapat menggunting <i>playdough</i>   |      | √ |   |   |
| 10.                | Siswa dapat meremas-remas <i>playdough</i>   |      |   |   | √ |
| 11.                | Siswa dapat memotong <i>playdough</i> dengan menggunakan pisau mainan                        |      | √ |   |   |
| 12.                | Siswa dapat menempelkan <i>playdough</i> yang sudah dibentuk ke tempat yang telah ditentukan |      |   |   | √ |
| <b>Jumlah Skor</b> |  |      |   |   |   |

Skor siswa:  $\frac{(1 \times 0) + (2 \times 2) + (3 \times 1) + (4 \times 9)}{48} \times 100\% = 89,58\%$

48

### Lampiran 16. Hasil *Baseline-2* Sesi 3

Nama Subyek : AR

Hari/ Tanggal : Rabu, 5 Maret 2014

Observer : Dwi Asri Rahmawati

| No                 | Kemampuan Motorik Halus  | Skor |   |   |   |
|--------------------|--|------|---|---|---|
|                    |  | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1.                 | Siswa dapat membentuk lembaran dengan cara menggilas <i>playdough</i>                        |      |   |   | √ |
| 2.                 | Siswa dapat membentuk lintingan panjang dengan cara melinting <i>playdough</i>               |      |   |   | √ |
| 3.                 | Siswa dapat membentuk lintingan bulat dengan cara melinting <i>playdough</i>                 |      |   | √ |   |
| 4.                 | Siswa dapat membuat bulatan dengan cara memulung <i>playdough</i>                            |      |   |   | √ |
| 5.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk   |      |   |   | √ |
| 6.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan telunjuk disertai tarikan                        |      |   |   | √ |
| 7.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan jempol   |      |   |   | √ |
| 8.                 | Siswa dapat menekan <i>playdough</i> dengan tumit telapak tangan                             |      |   |   | √ |
| 9.                 | Siswa dapat menggunting <i>playdough</i>   |      | √ |   |   |
| 10.                | Siswa dapat meremas-remas <i>playdough</i>   |      |   |   | √ |
| 11.                | Siswa dapat memotong <i>playdough</i> dengan menggunakan pisau mainan                        |      | √ |   |   |
| 12.                | Siswa dapat menempelkan <i>playdough</i> yang sudah dibentuk ke tempat yang telah ditentukan |      |   |   | √ |
| <b>Jumlah Skor</b> |  |      |   |   |   |

Skor siswa:  $\frac{(1 \times 0) + (2 \times 2) + (3 \times 1) + (4 \times 9)}{48} \times 100\% = 89,58\%$

48

Lampiran 17. Foto Kegiatan



Subyek sedang melakukan kegiatan bermain *playdough*



Subyek sedang melakukan kegiatan bermain *playdough*



Hasil karya subyek