

EFEKTIFITAS PERMAINAN PENJEPIT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA SEDANG

Oleh:

Mardhatillah¹, Zulmiyetri², Kasiyati.³

Abstract: This research was motivated by the problems that researchers in the field found that mental retardation was a fourth grade student intellectual disability in SLB Fan Redha Padang who have difficulty in fine motor skills. The ability of re intellectual disability searchers wanted to increase the students ability to take peanut seeds using three fingers. This study used experimental approach in the form of single subjeck research (study a single subject), with ABA design and data analiys techniques using visual analysis grafick. The subjeck were moderate mental retardation children.

Assesment of this research is to measure the percentage of student in the fine motor skills throught the game taking beans clamp.

Keyword: Permainan penjepit ; Meningkatkan motorik halus anak tunagrahita sedang

Pendahuluan

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki keunikan tersendiri dalam jenis dan karakteristiknya, yang membedakan dari anak-anak normal pada umumnya. Salah satunya yaitu anak yang mengalami hambatan atau retardasi mental dan biasa disebut dengan anak tunagrahita. Anak tunagrahita adalah anak yang tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan normal dan membutuhkan layanan, perawatan, kontrol dan dukungan dari pihak luar.

Kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang pada umumnya mengalami permasalahan, sehingga guru perlu mengupayakan media pembelajaran dan latihan-latihan yang sesuai dengan kebutuhan anak untuk membantu meningkatkan perkembangan motorik halusnya. Media tersebut digunakan sebagai dasar untuk membantu anak belajar mengembangkan motorik halusnya, mempermudah pembelajaran sekaligus menarik perhatian anak.

Menurut pendapat Janet (dalam Sudono 2005:53) “Motorik halus merupakan “keterampilan menggunakan media mata dengan koordinasi mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horizontal, vertical, garis miring, kiri atau kanan, lengkung atau lingkaran dapat terus ditingkatkan”.

Program pembelajaran yang berhubungan dengan perkembangan motorik halus anak yaitu pembelajaran menulis. Program pembelajaran menulis untuk anak tunagrahita sedang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan. Pembelajaran menulis tersebut tercantum pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD-C1, yakni menyalin tulisan yang meliputi menyalin huruf, menyalin kata sederhana dan fungsi. Semua itu tidak harus dipaksakan kepada anak, setidaknya dengan banyak latihan yang dilakukan mampu memberikan peningkatan terhadap motorik halus anak guna mengikuti pelajaran menulis dan dapat menyesuaikan diri di lingkungannya.

Berdasarkan hasil assessment di SLB Fan Redha Padang, penulis melihat bahwa anak memiliki koordinasi mata dan tangan kurang bagus, seperti anak belum dapat memegang pensil dengan benar, anak tidak beraturan dalam menulis dan mewarnai, anak kurang memiliki

koordinasi saat melakukan kegiatan, anak kurang memiliki keseimbangan otot tangan yang menyebabkan ketidakmaksimalan dalam menulis, anak juga mengalami sedikit kesulitan ketika merobek-robek kertas, sukar mengambil sobekan kertas yang diletakkan di atas meja, sukar mengambil benda kecil yang jatuh, mengalami kesulitan memegang benda kecil dengan dua jari, mengalami kesulitan menggerakkan jari ketika menulis, sehingga hasil tulisan miring dan tidak seimbang sehingga sulit untuk dibaca.

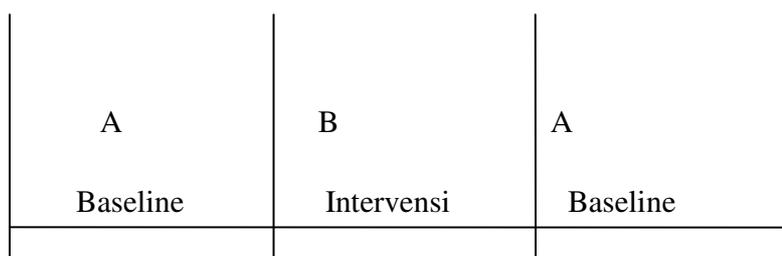
Melihat kompleksnya permasalahan motorik halus yang dimiliki anak tunagrahita sedang, serta mengingat pentingnya gerakan motorik halus dalam kegiatan menulis, maka perlu adanya usaha guru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang tersebut.

Oleh sebab itu peneliti menggunakan permainan penjepit dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang di SLB Fanreda Padang kelas IV C1. Menurut Tara Delaney (Dalam Rini 2010:116) Permainan penjepit adalah suatu permainan yang membangun kekuatan otot tangan sekaligus motorik halus, dengan cara meletakkan benda-benda kecil diatas lantai dan meminta anak untuk mengambilnya dengan menggunakan penjepit dan memindahkannya pada suatu wadah, dan anak dilibatkan langsung disaat memberikan layanan. Permainan penjepit ini bermanfaat dalam meningkatkan motorik halus anak , dan mengembangkan kemampuan koordinasi antara mata dan tangan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Eksperimen adalah suatu kegiatan percobaan yang dilakukan untuk meneliti suatu gejala atau peristiwa yang muncul terhadap suatu kondisi tertentu. Sedangkan SSR adalah penelitian yang menggunakan subjek tunggal.

Penelitian ini menggunakan bentuk desain A-B-A. Juang Sunanto (2005: 59) dimana A₁ merupakan kemampuan awal anak atau phase *baseline*, dan B kemampuan setelah diberikan intervensi atau phase intervensi. Selanjutnya dilakukan pengukuran *baseline* kedua setelah tidak lagi diberikan intervensi (A₂). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Prosedur Dasar Desain A-B-A

Menurut Juang Sunanto (2005:55) mengemukakan fase *baseline* adalah fase saat pengukuran variabel terikat (target behavior) diukur secara priodik sebelum diberikan perlakuan tertentu. Sedangkan fase treatment adalah fase saat target behavior diberikan beberapa kali perlakuan dan diukur setelah perlakuan tertentu diberikan. Selanjutnya dilakukan lagi pengukuran kemampuan pengurangan tanpa memberikan intervensi.

Hasil Penelitian

Data dari penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil dari kondisi baseline dan intervensi yang diberikan melalui permainan penjepit pada anak tunagrahita sedang di SLB Fan Redha Padang.

Penelitian ini dilakukan pada anak tunagrahita sedang yang mengalami kesulitan dalam motorik halusnya. Maka dari itu, permainan penjepit merupakan salah satu cara yang peneliti gunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, dalam penelitian ini peneliti batasi pada kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang. Dilakukan dengan tiga kondisi, yaitu kondisi *baseline* (A₁), kondisi *intervensi* (B) dan *baseline 2* (A₂).

Hasil penelitian tentang kemampuan anak dalam mengambil biji kacang yaitu pada kondisi *baseline* (A) dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, kemampuan anak pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke lima yaitu anak belum mampu mengambil biji kacang dengan menggunakan tiga jarinya, pada pertemuan ini terlihat kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang masih kurang, sehingga poin yang didapatkan anak pada pertemuan ini masih 0.

Pada kondisi *intervensi* (B) dilaksanakan sebanyak 17 kali pertemuan dengan menggunakan permainan penjepit. Hasil membuktikan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan penjepit, kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang dengan menggunakan penjepit meningkat. Hal ini terbukti setelah data di analisis dengan analisis dalam kondisi menggunakan grafik yang kecendrungan arahnya meningkat. Pada pertemuan pertama sampai ke enam, poin yang didapatkan anak masih nol. Anak masih belum bisa memegang penjepit dengan baik dan belum berhasil mengambil satu per satu biji kacang.

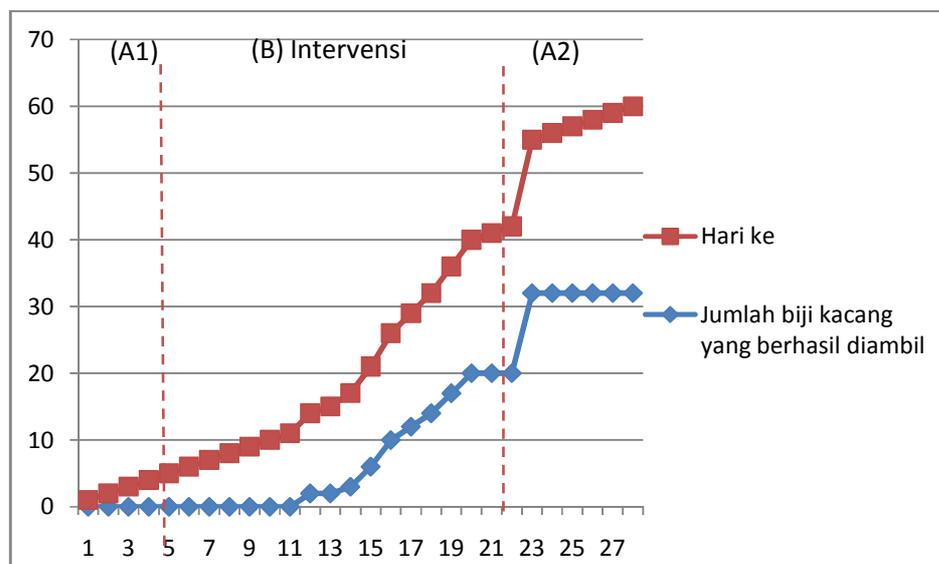
Pada pertemuan ke tujuh dan kedelapan anak mulai bisa menggunakan penjepit dan berhasil mengambil dua biji kacang dengan menggunakan penjepit dan memindahkannya kedalam wadah, pada pertemuan ke sembilan anak berhasil mengambil tiga biji kacang dengan menggunakan penjepit yang dipegang dengan tiga jarinya (jempol, telunjuk dan jari tengah) pada pertemuan ini mendapatkan skor tiga poin. Pada pertemuan ke sepuluh anak berhasil mengambil enam biji kacang dalam waktu lima menit dengan menggunakan penjepit. Pertemuan selanjutnya anak berhasil mengambil sepuluh biji kacang tanah dalam waktu lima menit dengan menggunakan penjepit, disini terlihat anak sudah mulai terbiasa dalam menggunakan penjepit.

Pertemuan selanjutnya anak berhasil mengambil dua belas biji kacang tanah dengan menggunakan penjepit. Pertemuan selanjutnya anak berhasil mengambil 14 biji kacang, dan hari berikutnya anak berhasil mengambil 17 biji kacang, disini anak terlihat sudah terampil dan terbiasa dengan kegiatan ini, pada tiga hari pertemuan terakhir kegiatan intervensi yaitu pada pertemuan ke 21-23 anak berhasil mengambil 20 biji kacang dengan menggunakan penjepit. Rentang data yang diperoleh pada kegiatan intervensi ini 0 – 22 biji kacang yang berhasil diambil anak dan level perubahan meningkat.

Pada kondisi *baseline* (A_2) dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan tanpa pemberian perlakuan. Hasil membuktikan bahwa setelah dihentikan pemberian perlakuan dengan menggunakan permainan penjepit, kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang dengan tiga jari (jempol, telunjuk dan jari tengah) semakin meningkat.

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan penjepit, kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang dengan menggunakan tiga jari masih rendah. Namun setelah diberikan perlakuan (*intervensi*) dengan menggunakan permainan penjepit kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang meningkat.

Adapun perbandingan hasil *baseline* (A_1) , *intervensi* dan *baseline* (A_2) meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan penjepit dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 1. Rekapitulasi kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang tanah dalam kondisi *baseline* (A_1), *Intervensi* (B) dan *baseline* (A_2).

1. Analisis dalam kondisi

a. Menentukan panjang kondisi

Pada penelitian ini pengamatan pada kondisi *baseline* I (A_1) dilaksanakan selama lima kali pengamatan dimulai pada tanggal 20 – 24 Desember 2013. Kondisi *intervensi* (B) pada penelitian ini, dilaksanakan selama tujuh belas kali dimulai pada tanggal 26 Desember 2013 – 17 Januari 2014 dimana pada setiap pertemuan diberikan *intervensi* dengan permainan penjepit. Sedangkan kondisi *baseline* 2 (A_2), dilaksanakan selama enam kali dimulai pada tanggal 25, 27, 29 Januari 2014 – 1, 4, 6 Februari 2014.

b. Menentukan estimasi kecenderungan arah

Pada kondisi arah kecenderungan tidak ada mengalami kenaikan yang dilihat dari pengamatan pertama sampai ke lima pada *baseline* 1 (A_1) pada grafik dibaca garis sejajar(=) dan kondisi *intervensi* (B) arah kecenderungan data meningkat dan bervariasi artinya positif (+) sedangkan untuk kondisi *baseline* 2 (A_2) arah kecenderungan tidak mengalami kenaikan atau stabil dapat dilihat dari pertemuan dua puluh tiga sampai ke dua puluh delapan pada *baseline* 2 (A_2) pada grafik dibaca garis sejajar (=).

c. Menentukan kecendrungan kestabilan (*trend stability*)

Menentukan kecendrungan stabilitas pada kondisi A, B, dan A₂ digunakan sebuah kriteria stabilitas yang telah ditetapkan. Untuk menentukan kecendrungan kestabilan digunakan kriteria stabil 15%. Kemudian dilanjutkan dengan menghitung *mean level*, batas atas, batas bawah, dan persentase stabilitas. Jika persentase stabilitas terletak antara 85%-95% maka kecenderungannya dikatakan stabil, sedangkan jika dibawah 85%-95% dikatakan tidak stabil.

d. Menentukan kecendrungan jejak data

Berdasarkan data tersebut dapat dimaknai bahwa dalam kondisi *baseline* 1 (A₁) yang dilakukan pada pengamatan pertama sampai kelima anak belum mampu mengambil biji kacang dengan baik dan pada kondisi *intervensi* telah diberikan perlakuan dengan permainan penjepit maka kemampuan anak dalam mengambil biji kacang dengan menggunakan penjepit dan memindahkannya pada suatu wadah penampung meningkat. Sedangkan pada kondisi *baseline* 2 (A₂) peneliti menyediakan 32 butir biji kacang pada setiap kali pertemuan, pada kondisi ini anak mampu mengambil 32 biji kacang yang telah disediakan dengan menggunakan tiga jarinya. Pada kondisi ini data yang diperoleh stabil dapat dilihat dari pertemuan dua puluh tiga sampai kedua puluh delapan pada *baseline* 2 (A₂) pada grafik dibaca garis sejajar (=).

e. Menentukan level stabilitas dan rentang

Berdasarkan data kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang dapat dilihat pada *baseline* 1 (A₁) dinyatakan stabil yaitu dengan data point 0 menunjukkan data yang mendatar dan pada kondisi *intervensi* (B) datanya bervariasi (tidak stabil) dengan rentang 0-20. Pada kondisi *intervensi* nilai terendah adalah 0 dan nilai tertinggi adalah 20. Sedangkan kondisi *baseline* II (A₂) setelah perlakuan tidak diberikan lagi data yang diperoleh stabil atau mendatar dengan nilai 100%.

f. Menentukan level perubahan

Menentukan level perubahan (*level change*) yang menunjukkan berapa besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi. Adapun cara menghitungnya adalah berapa skor pertama

atau data hari pertama dan data hari terakhir dalam kondisi A_1 , B, A_2 . Kemudian skor yang besar dikurangi dengan skor yang kecil. Level perubahan kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang pada kondisi *baseline* (A) adalah $0 - 0 = 0$. Dan pada kondisi *intervensi* (B) adalah $20 - 0 = 20$ Sedangkan pada kondisi *baseline* (A_2) setelah perlakuan tidak lagi diberikan adalah $32 - 32 = 0$.

Tabel 1 Rangkuman hasil analisis dalam kondisi kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang

Kondisi	A_1	B	A_2
1 Panjang Kondisi	5	17	6
Estimasi kecerderungan Arah	<u>(=)</u>	<u>(+)</u>	<u>(=)</u>
Kecenderungan Stabilisasi	0 (stabil)	0-20(tidak stabil)	32 (stabil)
Jejak Data	<u>(=)</u>	<u>(+)</u>	<u>(=)</u>
Level Stabilisasi dan rentang	0 (stabil)	0 - 22 (tidak stabil)	32 (stabil)
Level Perubahan	0-0=0 (-)	20-0=20 (+)	32-32=0 (-)

2. Analisis antar kondisi

a. Jumlah variabel yang dirubah

Menentukan banyaknya variabel yang dirubah, yaitu dengan cara menentukan jumlah variabel yang berubah diantara kondisi *baseline* (A_1), *intervensi* (B), dan *baseline* (A_2). Banyaknya variabel yang berubah dalam penelitian ini satu, yaitu kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang.

b. Menentukan perubahan kecenderungan arah

Kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang selama kondisi baseline (A_1) cenderung arahnya mendatar ($=$), sedangkan pada kondisi intervensi kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang terus meningkat kecenderungan arahnya. Serta pada kondisi baseline 2 kecenderungan arahnya mendatar atau tidak ada perubahan ($=$) sehingga pemberian intervensi berpengaruh terhadap variabel yang diubah.

c. Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas

Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas dapat dilihat dengan melalui kecenderungan stabilitas pada kondisi A dan B pada rangkuman analisis dalam kondisi. Dapat dikatakan bahwa pada kondisi baseline (A_1) kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang tidak mengalami peningkatan atau stabil tiap pointnya dan pada kondisi intervensi (B) kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang memperlihatkan adanya perubahan kecenderungan yang meningkat. Dan terlihat pada kondisi baseline (A_2) kemampuan anak tanpa diberi intervensi lagi tidak mengalami perubahan lagi atau stabil.

d. Menentukan level perubahan

Dapat dijelaskan bahwa level perubahan level dapat ditentukan dengan menilai akhir pada kondisi A_1 dan nilai pertama pada kondisi B, kemudian nilai tertinggi dikurangi nilai terendah yaitu $0 - 0 = 0$ karena perubahannya menurun sementara yang menjadi target behaviornya adalah miring maka menurunnya maknanya membaik. Oleh karena itu diberi tanda (+). Sedangkan menilai akhir pada kondisi A_2 dan nilai pertama pada kondisi B kemudian nilai tertinggi dikurangi nilai terendah yaitu $32 - 0 = 32$ karena perubahannya menurun sementara yang menjadi target behaviornya adalah miring maka menurunnya maknanya membaik. Oleh karena itu diberi tanda (+).

e. Overlap data pada kondisi A, B dan A

Untuk menentukan data yang tumpang tindih (*overlap data*), pada kondisi *baseline* dan *intervensi*, dapat ditempuh langkah sebagai berikut:

1. Lihat batas atas dan batas bawah pada kondisi *baseline* 1.

2. Tentukan jumlah data point yang ada pada *intervensi* yang berada pada rentang kondisi *baseline1*.
3. Perolehan angka pada point 2 dibagi dengan banyaknya data point yang ada pada kondisi *intervensi* yaitu kemudian dikalikan 100% untuk mencari persentase *overlap*.

Menentukan *overlap* data pada kondisi *baseline1* dan *intervensi* :

1. Lihat batas atas dan batas bawah pada kondisi *baseline I*, batas bawahnya yaitu : 7.5 dan batas bawahnya -7.5
2. Jumlah data point yang ada pada *intervensi* yang berada pada rentang kondisi *baseline I* adalah : 10
3. Perolehan angka pada point 2 dibagi dengan banyaknya data point yang ada pada kondisi *intervensi* yaitu = $10 : 17$ kemudian dikalikan 100% untuk mencari persentase *overlap* ($0.58 \times 100 = 0.58\%$)

Menentukan *overlap* data pada kondisi *intervensi* dan *baseline 2* :

1. Lihat batas atas dan batas bawah pada kondisi *intervensi*, batas bawahnya yaitu: 1.5 dan batas atasnya 16.5.
2. Jumlah data point yang ada pada *baseline 2* yang berada pada rentang kondisi *intervensi* adalah : 0
3. Perolehan angka pada point 3 dibagi dengan banyaknya data point yang ada pada kondisi *baseline 2* yaitu = $0 : 6$ kemudian dikalikan 100% untuk mencari persentase *overlap* ($0 \times 100 = 0\%$)

Tabel 2 Rangkuman hasil analisis antar kondisi dalam kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang

No	Kondisi	A ₁ : B	A ₂ : B
1	Jumlah variabel	1	1

	yang diubah		
2	Perubahan arah kecenderungan dan efeknya	(=) (+) /	(+) (=) / \
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil kevariabel	Tidak stabil ke stabil
4	Perubahan Level	0-0	20-32
5	Persentase <i>overlap</i>	0.58%	0%

Pembahasan

Anak tunagrahita sedang merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus yang memiliki kelambanan dalam pertumbuhan dan perkembangan mentalnya dibandingkan dengan anak normal sebayanya. Menurut Rahardja (2006:52) menyatakan : “Retardasi mental (tunagrahita) adalah kelainan yang ditandai dengan adanya keterbatasan yang signifikan dalam aspek fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang diekspresikan dalam bentuk konseptual, sosial dan paraktek keterampilan adaptif”. Definisi anak tunagrahita sedang dalam Depdikbud (1985:1) Anak tunagrahita sedang adalah anak yang mempunyai hambatan yang cukup banyak faktor penyebabnya dan hambatannya bervariasi.

Untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, maka sangat dibutuhkan pemilihan metode dan media yang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik anak. Untuk itu permainan penjepit adalah salah satu permainan yang cocok digunakan bagi anak tunagrahita X untuk meningkatkan kemampuan motorik halusnya.

Menurut Tara Delaney (dalam Rini 2010:116) permainan penjepit adalah suatu permainan yang membangun kekuatan tangan sekaligus motorik halus, dengan cara menyebarkan kacang tanah diatas lantai dan meminta anak untuk mengambil kacang tersebut

dengan menggunakan penjepit dan meletakkannya ke dalam wadah yang bisa menampung benda tersebut.

Penelitian ini dilakukan pada anak tunagrahita sedang yang mengalami kesulitan dalam motorik halus. Maka dari itu, permainan penjepit merupakan salah satu cara yang peneliti gunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, dalam penelitian ini peneliti batasi pada kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang. Dilakukan dengan tiga kondisi, yaitu kondisi *baseline* (A_1), kondisi *intervensi* (B) dan *baseline 2* (A_2).

Hasil penelitian tentang kemampuan anak dalam mengambil biji kacang yaitu pada kondisi *baseline* (A) dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, kemampuan anak pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke lima yaitu anak belum mampu mengambil biji kacang dengan menggunakan tiga jarinya, pada pertemuan ini terlihat kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang masih kurang, sehingga poin yang didapatkan anak pada pertemuan ini masih 0. Pada kondisi *intervensi* (B) dilaksanakan sebanyak 17 kali pertemuan dengan menggunakan permainan penjepit. Hasil membuktikan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan penjepit, kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang dengan menggunakan penjepit meningkat. Hal ini terbukti setelah data di analisis dengan analisis dalam kondisi menggunakan grafik yang kecendrungan arahnya meningkat.

Pada pertemuan pertama sampai ke enam, poin yang didapatkan anak masih nol. Anak masih belum bisa memegang penjepit dengan baik dan belum berhasil mengambil satu per satu biji kacang, Pada pertemuan ke tujuh dan kedelapan anak mulai bisa menggunakan penjepit dan berhasil mengambil dua biji kacang dengan menggunakan penjepit dan memindahkannya ke dalam wadah, pada pertemuan ke sembilan anak berhasil mengambil tiga biji kacang dengan menggunakan penjepit yang dipegang dengan tiga jarinya (jempol, telunjuk dan jari tengah)

pada pertemuan ini mendapatkan skor tiga poin. Pada pertemuan ke sepuluh anak berhasil mengambil enam biji kacang dalam waktu lima menit dengan menggunakan penjepit.

Pertemuan selanjutnya anak berhasil mengambil sepuluh biji kacang tanah dalam waktu lima menit dengan menggunakan penjepit, disini terlihat anak sudah mulai terbiasa dalam menggunakan penjepit. Pertemuan selanjutnya anak berhasil mengambil dua belas biji kacang tanah dengan menggunakan penjepit. Pertemuan selanjutnya anak berhasil mengambil 14 biji kacang, dan hari berikutnya anak berhasil mengambil 17 biji kacang, disini anak terlihat sudah terampil dan terbiasa dengan kegiatan ini, pada tiga hari pertemuan terakhir kegiatan intervensi yaitu pada pertemuan ke 21-23 anak berhasil mengambil 20 biji kacang dengan menggunakan penjepit. Rentang data yang diperoleh pada kegiatan intervensi ini 0 – 22 biji kacang yang berhasil diambil anak dan level perubahan meningkat.

Pada kondisi *baseline* (A₂) dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan tanpa pemberian perlakuan. Hasil membuktikan bahwa setelah dihentikan pemberian perlakuan dengan menggunakan permainan penjepit, kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang dengan tiga jari (jempol, telunjuk dan jari tengah) semakin meningkat.

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan penjepit, kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang dengan menggunakan tiga jari masih rendah. Namun setelah diberikan perlakuan (*intervensi*) dengan menggunakan permainan penjepit kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang meningkat. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan motorik halus anak dalam mengambil biji kacang dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan penjepit.

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa permainan penjepit efektif meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SLB Fan Redha Padang, yang bertujuan membuktikan apakah Permainan penjepit efektif meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang. Banyaknya pengamatan pada kondisi A₁ selama lima kali dan kondisi B selama tujuh belas kali dan kondisi A₂ enam kali pertemuan. Penilaian dalam penelitian ini adalah pada kemampuan motorik halus dalam mengambil biji kacang.

Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dalam mengambil biji kacang dengan tiga jari (jempol, telunjuk, dan jari tengah) tersebut, melalui permainan penjepit. Permainan penjepit bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dengan meletakkan biji kacang di suatu wadah, dan anak mengambilnya dengan menggunakan penjepit secara benar, dan memindahkannya dalam wadah yang telah disediakan selama 5 menit.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang dalam mengambil biji kacang setelah diberikan intervensi melalui permainan penjepit. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian dapat diterima.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Agar kemampuan motorik halus pada jari tangan anak tunagrahita sedang terus meningkat, maka disarankan kepada guru agar menerapkan permainan penjepit ini saat melatih kemampuan motorik anak.

2. Kepada orang tua, agar ikut dan terus melatih kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang di rumah dengan permainan penjepit, agar kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang terus meningkat.
3. Kepada peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan agar dapat memberikan latihan motorik halus lainnya dengan menerapkan permainan penjepit ini yang dilaksanakan dengan cara-cara lain yang lebih bervariasi dan menyenangkan bagi anak tunagrahita sedang

Daftar Rujukan.

Delaney, Tara.2010. *101 Permainan dan Aktifitas*.Yogyakarta : Andi

Somantri, T. Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Berkebutuhan khusus*.Bandung : Pt Replika Aditama

Sunanto, Juang. 2005. *Pengantar penelitian dengan single subject research*. Crised : university of tsukuba.