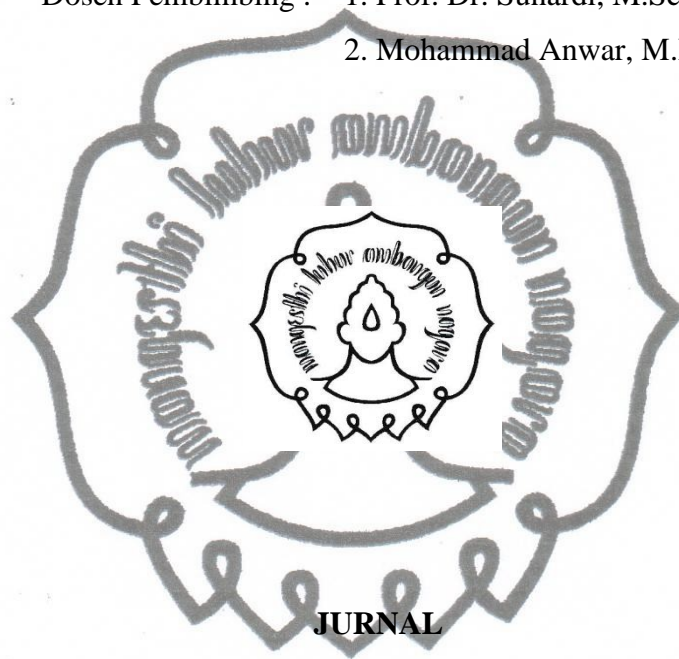


**PENGARUH PERMAINAN MENJAHIT
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS
ANAK BERKEMAMPUAN MENTAL RENDAH KELAS 6
SLB BC-AUTIS YBA SURAKARTA**

Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. Sunardi, M.Sc
2. Mohammad Anwar, M.Pd



Oleh:
NISA MUTHI AFINA
K5114032

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBLAS MARET
SURAKARTA
Mei 2018**

**PENGARUH PERMAINAN MENJAHIT
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
BERKEMAMPUAN MENTAL RENDAH KELAS 6
SLB BC-AUTIS YBA SURAKARTA**

Nisa Muthi Afina
(nisamuthi@gmail.com)

Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret Surakarta

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan menjahit terhadap peningkatan kemampuan motorik halus Anak Berkemampuan Mental Rendah (ABMR) kelas 6 SLB BC-Autis YBA Surakarta tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan Metode Eksperimen dengan subjek tunggal (*single subject research*) dengan desain A-B-A, yaitu dimulai dengan pengukuran *baseline* 1 hingga data stabil dan dilanjutkan dengan intervensi, kemudian langkah terakhir adalah pengukuran *baseline* 2. Subjek dalam penelitian ini adalah Anak Berkemampuan Mental Rendah (ABMR) kelas 6 SLB BC-Autis YBA Surakarta tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 2 anak. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data adalah tes tindakan dalam memperagakan permainan menjahit dengan teknik jelujur satu lubang dan teknik jelujur dua lubang. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dalam kondisi dan antar kondisi. Hasil analisis penelitian ini diperoleh rata-rata skor dalam fase *baseline* 1 subjek AD memperoleh nilai 35 dan TM memperoleh nilai 30. Pada fase intervensi nilai rata-rata meningkat, yaitu subjek AD memperoleh nilai 78,33 dan subjek TM memperoleh nilai 73,3. Pada fase *baseline* 2 subjek AD mendapat nilai 90 dan subjek TM mendapat nilai 80. Adapun hasil analisis yang sudah dilakukan dari data yang telah diperoleh menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus Anak Berkemampuan Mental Rendah kelas 6 dengan kestabilan 100% (stabil) dari fase *baseline* 1 ke fase intervensi dan ke fase *baseline* 2. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan menjahit berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus Anak Berkemampuan Mental Rendah kelas 6 SLB BC-Autis YBA Surakarta tahun ajaran 2017/2018.

Kata Kunci : permainan menjahit, motorik halus, Anak Berkemampuan Mental Rendah (ABMR)

A. PENDAHULUAN

ABMR adalah individu yang memiliki kelainan fungsi intelektual umum di bawah rata-rata dan memiliki kekurangan dalam perilaku adaptif yang terjadi pada masa

perkembangan, yaitu antara masa konsepsi hingga usia 18 tahun. Hambatan dalam perkembangan mental ABMR memiliki dampak dalam kehidupan sehari-hari ABMR.

Kemampuan mental selalu dilibatkan dalam aktivitas manusia sebagai pengendali motorik tubuh. Oleh sebab itu, kemampuan ABMR dalam beraktivitas mengalami kekurangan dibandingkan anak-anak pada umumnya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap ABMR kelas 6 di SLB BC-Autis YBA Surakarta, ada dua anak yang memiliki kemampuan motorik yang rendah sehingga aktivitasnya mengalami kekurangan. Beaty (2013:239) bahwa salah satu kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus adalah dengan menjahit, dimana menjahit merupakan salah satu bentuk kemampuan motorik halus yaitu membawa dan menyisipkan benda-benda dengan tangkas.

Pusparina, (2014) menerapkan kegiatan menjahit untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelas B TK Ngembak 1 Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik halus anak kelas B TK Ngembak 1 Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan tahun Ajaran 2013/2014. Pada data prasiklus dari 30 anak terdapat 6 anak yang mencapai kriteria tuntas yaitu sebesar 20 %. Peningkatan terjadi pada siklus I sebesar 40% atau 12 anak mencapai kriteria tuntas dan pada siklus II terdapat peningkatan yaitu 24 anak mencapai kriteria tuntas (80%). Anak Berkemampuan Mental Rendah memiliki usia perkembangan mental lebih lambat dibandingkan dengan usia pertumbuhannya. Anak Berkemampuan Mental Rendah kelas

6 SD yang akan penulis intervensi memiliki kemampuan mental yang hampir sama dengan anak TK, bahkan lebih baik kemampuan mental yang dimiliki anak TK. Hal ini dijelaskan oleh Somantri (1996:86) bahwa Anak Berkemampuan Mental rendah selalu memiliki MA (*Mental Age*) lebih rendah dari CA-nya (*Cronology Age*). Anak Berkemampuan Mental Rendah hbsa mencapai perkembangan MA (*Mental Age*) sampai kurang lebih 7 tahun. MA adalah kemampuan mental yang dimiliki anak pada usia tertentu, sedangkan CA adalah usia anak sebenarnya. Berdasarkan penemuan tersebut peneliti menerapkan permainan menjahit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus ABMR.

B. KAJIAN PUSTAKA

Kemis dan Rosnawati (2013:10) menjelaskan bahwa Anak Berkemampuan Mental Rendah (ABMR) adalah individu yang memiliki kelainan fungsi intelektual umum di bawah rata-rata dan memiliki kekurangan dalam perilaku adaptif yang terjadi pada masa perkembangan, yaitu antara masa konsepsi hingga usia 18 tahun. Delphie (2012: 68) menjelaskan bahwa ABMR mempunyai kelemahan pada segi keterampilan gerak, fisik yang kurang sehat, koordinasi gerak, kurangnya perasaan percaya diri terhadap situasi dan keadaan sekelilingnya, dan keterampilan gross dan fine motor yang kurang.

Mumpuniarti (2008:81-87) menjelaskan bahwa salah satu kebutuhan layanan ABMR adalah kebutuhan fisik. Dalam kebutuhan

fisik, ABMR memiliki kebutuhan yang sama dengan anak lain pada umumnya, seperti makan, minum, pakaian, perawatan kesehatan, sarana untuk bergerak, bermain, olah raga, rekreasi, penampilan yang rapi, bersih, dan menarik. Dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut, ABMR memerlukan latihan-latihan dan pengarahan secara khusus dan diulang-ulang. Delphie (2012:66) menjelaskan bahwa salah satu layanan pembelajaran bagi ABMR adalah pembelajaran adalah keterampilan gerak khusus yang menggunakan motorik halus (*fine-motor*) dan gerak menyeluruh dengan menggunakan otot-otot besar atau motorik kasar (*gross motor*).

Kemampuan motorik halus tidak lepas dari aktivitas manusia sehari-hari. Seperti halnya yang diutarakan oleh Rahyubi (2012:223) bahwa “Aktivitas manusia dalam kehidupan banyak melibatkan keterampilan motorik. Perkembangan kontrol motorik halus mewakili bagian yang penting dalam perkembangan motorik”. Betty (2013:236) mengemukakan bahwa perkembangan motorik halus berkaitan dengan otot-otot halus yang mengendalikan tangan dan kaki. Yang dimaksud mengendalikan tangan dan kaki bukan gerakan dalam berpindah, namun lebih menggerakkan tiap ruas tulang tangan dan kaki dalam gerakan yang lebih sederhana, misalnya meremas, menggenggam, menggerakkan jari-jari. Betty (2013:244) menyebutkan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus antara lain: 1) Menuang cairan tanpa tumpah, 2) Merapatkan

atau membuka resleting, kancing, dan pengait celana, 3) Membawa dan menyisipkan benda-benda dengan tangkas, 4) Membentuk adonan dengan tangkas, 5) Menggunakan peralatan menggambar atau tulis dengan terkontrol, 6) Menggunakan martil dengan terkontrol. Keterampilan membawa dan menyisipkan benda-benda dengan tangkas melibatkan manipulasi benda-benda dengan menggenggamnya antara jempol dan jari dan menyisipkan atau meletakkan ditempat lain. Menyusun puzzle, papan tempel, dan mengatur mainan; menalikan sepatu, menjahit, menenun, dan mengayam manik-manik; dan menghitung, memilih, dan mencocokkan benda-benda kecil membutuhkan kemampuan ini Efendi, (2006:106) menyebutkan beberapa model permainan yang menekankan pada pengembangan kecerdasan dan motorik halus yang cenderung bersifat individual, antara lain 1) latihan menuangkan air, 2) bermain pasir, 3) bermain tanah liat, 4) meronce manik-manik, 5) latihan melipat, 6) mengelem dan menempel, 7) menggunting dan memotong, 8) latihan menyobek, dan 9) permainan jarum dan benang.

Rea Pica (2012:8) menjelaskan bahwa permainan (*game*) adalah suatu aktivitas yang dilibatkan untuk pengalihan atau hiburan. Pengertian menjahit dalam KBBI adalah pekerjaan atau aktivitas melekatkan atau menyambung dengan jarum dan benang. Menjahit untuk anak tidak sama dengan menjahit untuk dewasa. Pada dasarnya teknik menjahit untuk anak sama dengan

teknik menjahit yang dilakukan orang dewasa, yaitu menggunakan benang, jarum dan bahan (Christianti, 2007: 4). Menurut Halwa dan Christiana (2014:3) menjahit merupakan salah satu kegiatan kreativitas untuk anak dengan menggunakan tangan. Permainan menjahit adalah permainan edukatif dari kayu warna-warni berbentuk pola gambar pakaian seperti baju, celana, sepatu dan topi dengan lubang diseluruh sisinya dan dapat dimasukkan tali. Dengan mainan kayu ini anak dapat bermain sekaligus belajar untuk mengenal pola, warna dan melatih kemampuan dasar sebelum menulis (Sebutik Edutoys, 2017). Berlatih menjahit dengan memasukkan benang ke dalam lubang, kemudian menjalin bahan/ media bisa menjadi ajang untuk melatih: 1) koordinasi tangan dan mata, 2) genggam jari si kecil yang nantinya berguna ketika ia mulai belajar menulis (cara memegang jarum mirip dengan cara memegang pensil), 3) kelenturan tangan (juga modal penting untuk kegiatan menulis kelak), 4) kesabaran, 5) konsentrasi (Mainaneduka, 2016). Adapun manfaat permainan menjahit sendiri untuk anak antara lain: 1) melatih sensorik dan motorik anak, 2) melatih koordinasi mata dan tangan, 3) melatih kesabaran, 4) melatih kemampuan pra-menulis, 5) pengenalan pola dan warna, 6) menumbuhkan daya imajinasi dan kreativitas anak (Sebutik Edutoys, 2017).

Christina (2007:7) menjelaskan bahwa “Pada prinsipnya penilaian menjahit untuk anak adalah anak mampu mengkoordinasikan tangan

dan mata untuk memasukkan dan mengeluarkan sesuatu dari sebuah benda sambil berpikir agar tali/benang terjahit semua”. Peralatan yang diperlukan dalam permainan menjahit adalah tali yang ujungnya kaku dan bahan atau pola yang berlubang.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SLB BC-Autis YBA Surakarta pada bulan April 2018 dengan subjek 2 ABMR kelas 6 SLB BC-Autis YBA Surakarta tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan Metode Eksperimen dengan subjek tunggal (*single subject research*) dengan desain A-B-A, yaitu dimulai dengan pengukuran *baseline* 1 hingga data stabil dan dilanjutkan dengan intervensi, kemudian langkah terakhir adalah pengukuran *baseline* 2. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data adalah tes tindakan dalam memperagakan permainan menjahit dengan teknik jelujur satu lubang dan teknik jelujur dua lubang. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dalam kondisi dan antar kondisi. Sunanto (2015: 118) menyebutkan bahwa analisis data pada penelitian subjek tunggal lebih banyak menggunakan statistik deskriptif. Sunanto (2015: 118) menyebutkan ada tiga hal utama dalam menganalisis data pada penelitian subjek tunggal, yaitu pembuatan grafik, penggunaan statistik deskriptif, dan menggunakan analisis visual.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan metode SSR (*Single Subject Research*) desain A – B – A, yaitu fase *baseline* 1 (A1), fase intervensi (B), dan fase

baseline 2 (A2). Fase *baseline 1* (A1) dilakukan sebanyak 3 sesi, fase intervensi dilakukan sebanyak 6 sesi, dan fase *baseline 2* (A2) dilakukan sebanyak 3 sesi, totalnya adalah 12 sesi. Setiap sesi dilakukan pada hari yang berbeda. Penelitian ini dilaksanakan selama dua hari dengan dua subjek. Setiap sesi berdurasi 30 menit untuk masing-masing subjek. Langkah pertama adalah melakukan pengukuran *baseline 1* selama 3 sesi hingga menjumpai data stabil. Pelaksanaan fase *baseline 1* mulai dari tanggal 2 sampai 4 April 2018. Berdasarkan data hasil pengukuran *baseline 1* dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus ABMR kelas 6 SLB BC-Autis YBA Surakarta tahun ajaran 2017/2018 adalah subjek AD mendapat nilai rata-rata 35 dan subjek TM mendapat nilai rata-rata 30. Adapun data tersebut disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Data *Baseline 1* Sesi 1, 2, dan 3

Nama (inisial)	Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Rata- rata	Kategori
AD	35	35	35	35	Sangat rendah
TM	30	30	30	30	Sangat rendah

Berdasarkan data nilai yang diperoleh pada fase *baseline 1*, diketahui bahwa nilai kemampuan motorik halus subjek masih sangat rendah. Kemudian dilanjutkan langkah selanjutnya, yaitu intervensi. Pelaksanaan Intervensi dilakukan sebanyak 6 sesi hingga mendapatkan data pengukuran kemampuan motorik

subjek yang stabil. Pelaksanaan fase intervensi mulai dari tanggal 5 sampai 12 April 2018. Intervensi dilakukan menggunakan permainan menjahit. Permainan menjahit menggunakan pola-pola yang menarik berbentuk buah-buahan dengan warna yang menarik. Pada fase intervensi anak terlihat lebih antusias dalam melakukan permainan menjahit. Berdasarkan data hasil pengukuran selama intervensi dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus ABMR kelas 6 SLB BC-Autis YBA Surakarta tahun ajaran 2017/2018 adalah subjek AD mendapat nilai rata-rata 78,33 dan subjek TM mendapat nilai rata-rata 73,33. Data tersebut menunjukkan bahwa selama fase intervensi kemampuan motorik halus subjek baik AD maupun TM mengalami peningkatan dari fase *baseline 1*. Adapun data tersebut disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Data Intervensi Sesi 1 sampai dengan Sesi 6

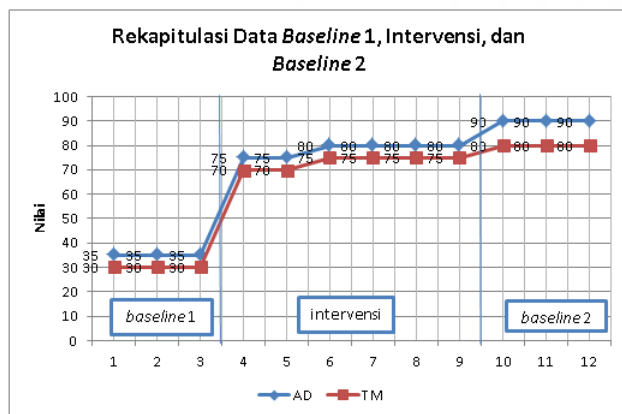
Nama (inisial)	Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 5	Sesi 6	Rata- rata	Kategori
AD	75	75	80	80	80	80	78,33	Tinggi
TM	70	70	75	75	75	75	73,33	Sedang

Langkah ketiga setelah pemberian intervensi kepada subjek, peneliti melakukan pengukuran kondisi *baseline 2*. Pengukuran kondisi *baseline 2* dilakukan sebanyak 3 sesi sampai data stabil sama seperti pengukuran kondisi *baseline 1*. Perbedaannya adalah pada *baseline 2* kemampuan anak telah dipengaruhi oleh intervensi sebelumnya.

Pengambilan nilai *baseline* 2 dilakukan pada tanggal 16 sampai 18 April 2018. Berdasarkan data hasil pengukuran selama *baseline* 2 dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus ABMR kelas 6 SLB BC-Autis YBA Surakarta tahun ajaran 2017/2018 adalah subjek AD mendapat nilai rata-rata 90 dan subjek TM mendapat nilai rata-rata 80. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus subjek baik AD maupun TM mengalami peningkatan dari fase *baseline* 1 dan fase intervensi. Adapun data tersebut disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3 Data *Baseline* 1 Sesi 1, 2, dan 3

Nama (inisial)	Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Rata-rata	Kategori skor
AD	90	90	90	90	Sangat tinggi
TM	80	80	80	80	Sangat tinggi



Gambar 1 Grafik Rekapitulasi Data *Baseline* 1, Intervensi, dan *Baseline* 2

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan menjahit mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Beaty

(2013:239) bahwa salah satu kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus adalah dengan menjahit, dimana menjahit merupakan salah satu bentuk kemampuan motorik halus yaitu membawa dan menyisipkan benda-benda dengan tangkas. Diperkuat juga oleh pendapat Efendi, (2006:106) yang menyebutkan beberapa model permainan yang menekankan pada pengembangan kecerdasan dan motorik halus yang cenderung bersifat individual, antara lain 1) latihan menuangkan air, 2) bermain pasir, 3) bermain tanah liat, 4) meronce manik-manik, 5) latihan melipat, 6) mengelem dan menempel, 7) menggunting dan memotong, 8) latihan menyobek, dan 9) permainan jarum dan benang.

E. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen *single subject research* yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan menjahit dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus ABMR kelas 6 SLB BC-Autis YBA Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengukuran fase *baseline* 1, intervensi, dan *baseline* 2. Data hasil observasi menjelaskan bahwa dari fase *baseline* 1 sampai dengan *baseline* 2, perkembangan anak semakin baik dalam memasukkan tali ke dalam lubang pola sesuai perintah, meskipun belum mencapai nilai sempurna.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan, peneliti memberikan saran bagi guru, siswa, dan peneliti selanjutnya. Dalam

penelitian ini terbukti bahwa permainan menjahit dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus ABMR, maka dari itu baik guru, siswa maupun peneliti selanjutnya dapat menggunakan permainan menjahit dalam meningkatkan kemampuan motorik halus ABMR. Selain itu, baik guru maupun peneliti selanjutnya dapat mengembangkan permainan menjahit agar lebih baik lagi dalam meningkatkan motorik halus ABMR.

DAFTAR PUSTAKA

- Betty J, J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada media.
- Christianti, M. (2007). *Pengembangan Keterampilan Motorik Halus melalui Menjahit untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Makalah Pendamping Seminar Pendidikan FIP 3 Maret 2007
- Delphie, B. (2012). *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Efendi, M. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemis, & Rosnawati, A. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Jakarta: Luxima Metro media.
- _____. (2016). *Manfaat Permainan Menjahit*. dibuka pada Juni 2 Desember 2017 dari <http://www.mainaneduka.com/manfaat-permainan-menjahit/>.
- _____. (2017). *Menjahit Pola Mainan Montessori*. dibuka pada 2 Desember 2017 dari <http://www.sebutik.com/2017/05/permainan-montessori-anak-menjahit-pola.html>.
- Mumpuniarti. (2010). *Penanganan Anak Tunagrahita*. Yogyakarta: FIP-UNY
- Pusparina, Viliani R. (2014). *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus melalui Kegiatan Menjahit pada Anak Kelas B Tk Ngembak 1 Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan Tahun ajaran 2013/2014*. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Rae, P. (2012). *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak*. Jakarta: Index.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Nusa media.
- Somantri, S. (1996). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Sunanto, J., Takcuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian*

dengan Subyek Tunggal. Japan:

CRICED University of Tsukuba.

