

SKRIPSI

**PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS PADA ANAK RETARDASI MENTAL
DI PONDOK SOSIAL KALIJUDAN KOTA SURABAYA**

PENELITIAN QUASY EXPERIMENTAL



Oleh:
DYAH ANGGRAENI
NIM.130915086

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
S U R A B A Y A
2013**

SKRIPSI

**PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS PADA ANAK RETARDASI MENTAL
DI PONDOK SOSIAL KALIJUDAN KOTA SURABAYA**

PENELITIAN QUASY EXPERIMENTAL

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)
dalam Program Studi Ilmu Keperawatan
pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan UNAIR



Oleh:
DYAH ANGGRAENI
NIM.130915086

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
S U R A B A Y A
2013**

SURAT PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun.

Surabaya, 22 Juli 2013

Yang menyatakan

DYAH ANGGRAENI
NIM. 130915086

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS PADA ANAK RETARDASI MENTAL
DI PONDOK SOSIAL KALIJUDAN KOTA SURABAYA**

Oleh:

Dyah Anggraeni
NIM : 130915086

TELAH DISETUJUI
PADA TANGGAL 18 JULI 2013

Oleh
Pembimbing Ketua

Rizki Fitryasari P.K., S.Kep., Ns., M.Kep.
NIP. 198002222006042001

Pembimbing

Ilya Krisnana, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIK.139080792

Mengetahui

a.n Dekan Fakultas Keperawatan
Universitas Airlangga
Wakil Dekan I

Mira Triharini, S.Kp.,M.Kep.
NIP. 197904242006042002

LEMBAR PENETAPAN PANITIA PENGUJI

SKRIPSI

**PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS PADA ANAK RETARDASI MENTAL
DI PONDOK SOSIAL KALIJUDAN KOTA SURABAYA**

Oleh:

Dyah Anggraeni

NIM. 130915086

TELAH DIUJI

PADA TANGGAL 22 JULI 2013

PANITIA PENGUJI

- Ketua : Hanik Endang Nihayati, S.Kep., Ns., M.Kep. ()
NIK.139040678
- Anggota : 1. Rizki Fitryasari P.K., S.Kep., Ns., M.Kep. ()
NIP.198002222006042001
2. Ilya Krisnana, S.Kep., Ns., M.Kep. ()
NIK.139080792

Mengetahui

a.n Dekan Fakultas Keperawatan
Universitas Airlangga
Wakil Dekan I

Mira Triharini, S.Kp., M.Kep.
NIP. 197904242006042002

MOTTO

**Entah akan berkarir atau menjadi ibu rumah
tangga, seorang wanita wajib berpendidikan
tinggi karena ia akan menjadi ibu. Ibu
cerdas akan menghasilkan anak-anak cerdas.**

(Dian Sastrowardoyo)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan bimbinganNya kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK RETARDASI MENTAL DI PONDOK SOSIAL KALIJUDAN KOTA SURABAYA**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu keperawatan Universitas Airlangga.

Bersama ini perkenalkanlah saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada:

1. Purwaningsih, S.Kp, M.Kes selaku dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan Program Studi Ilmu Keperawatan.
2. Mira Trihartini, S.Kp, M.Kep selaku Wakil Dekan I Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang telah memberikan kesempatan dan dorongan kepada kami untuk menyelesaikan program Studi Ilmu Keperawatan.
3. Rizki Fitryasari P.K,S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku pembimbing pertama yang telah bersedia meluangkan waktu dan penuh kesabaran dalam membimbing serta memotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ilya Krisnana, S.Kep., Ns., M.Kep selaku pembimbing kedua yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi saran demi terselesainya skripsi ini.

5. Hanik Endang Nihayati, S.Kep., Ns., M.Kep selaku dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing demi terselesainya skripsi ini.
6. Ibu Hj. Rosalia Endang Setyawati selaku Kepala UPTD Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya yang telah bersedia memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di Ponsos.
7. Para peserta didik dan pembina di Pondok Sosial Kalijudan Surabaya yang telah bekerja sama dalam proses penelitian.
8. Bapakku (Ashbir) dan ibuku (Lilis Miningsih) tercinta yang senantiasa memberikan motivasi, doa, kasih sayang, serta adikku (Dewi Febriana) yang selalu memberikan semangat juang. Semoga dapat mempersembahkan yang terbaik.
9. Sahabatku Lingling, Astril, QQ, Nuri. Teman-teman seperjuanganku Ayun, Tyas, Angga, Beny, Ika, Tian, Nizar, Lisca, Edy yang senantiasa yang mendukung selama proses penelitian berlangsung.
10. Penghuni kost Bu Ari Ceria (Mbak Tiwi, Ayu, Dheta, Gori, Icu, Via, Mbak Anggi, Lina, Moly, Tia) yang senantiasa menghibur dan memberikan semangat membara.
11. Teman-teman A9 yang saling memberikan semangat, doa dan bantuan.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini dan tidak bisa saya sebutkan satu-satu.

Surabaya, 22 Juli 2013

Penulis

ABSTRACT

PLAYDOUGH INFLUENCES TOWARD FINE MOTORIC SKILL IN CHILD MENTAL RETARDATION IN PONDOK SOSIAL KALIJUDAN SURABAYA

Quasy experimental research in Pondok Sosial Kalijudan Surabaya

By: Dyah Anggraeni

Mentally retarded child has limitations in some respects, namely: intelligence, skill weaknesses in the field of motion, physically unhealthy, coordination and gross and fine motoric skill were lacking. These circumstances led to their fine motor skills are not developed optimally so that the child will have difficulty in their daily activity. This research aimed to analyze the influence of *playdough* play with the fine motoric skill in children with mental retardation at Pondok Sosial Kalijudan Surabaya.

This research used Quasy Experimental design. The respondents in this study were 50 mentally retarded child who was in Pondok Sosial Kalijudan Surabaya, selected by purposive sampling and met the inclusion criteria. The independent variable in this study was *playdough*, the dependent variable was th fine motoric skill of children with mental retardation. Observation data were collected and analyzed "Wilcoxon Signed Rank Test and Mann-Whitney".

Results showed there were differences of fine motor skill before and after intervention, in the experimental group then $p = 0.005$ or <0.05 . There were no difference the fine motor skill before and aftaer intervention, in the control group then $p = 0.083$ or > 0.05 . means that *playdough* influences of fine motor skill, $p = 0.002$ or <0.05 .

It can be concluded that there is influences *playdough* on fine motor skills in children with mental retardation. Further research could be given about the methods of the other fine motor exercises aimed at improving fine motor skills mentally retarded child.

Keyword: *Playdough Play, Children with Mental Retardation, Fine Motor Skill*

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	ii
Surat Pernyataan.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Penetapan Panitia Penguji Skripsi	iv
Motto	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
<i>Abstract</i>	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiii
Daftar Singkatan.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat.....	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktisi	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Konsep Retardasi Mental	8
2.1.1 Pengertian Retardasi Mental	8
2.1.2 Klasifikasi Retardasi Mental	9
2.1.3 Karakteristik Retardasi Mental.....	12
2.1.4 Penyebab Retardasi Mental.....	14
2.1.5 Pencegahan Retardasi Mental	15
2.1.6 Implikasi Pendidikan Bagi Anak Retardasi Mental	16
2.2 Konsep Motorik Halus	17
2.2.1 Pengertian Motorik Halus	17
2.2.2 Tahap Perkembangan Motorik Halus.....	18
2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik.....	22
2.2.4 Manfaat Kemampuan Motorik Bagi Perkembangan Anak.....	23
2.2.5 Pengembangan Motorik Halus	24
2.3 Konsep Bermain	26
2.3.1 Pengertian Bermain.....	26
2.3.2 Fungsi Bermain pada Anak	26
2.3.3 Prinsip dalam Aktivitas Bermain	28
2.4 Konsep <i>Playdough</i>	29
2.4.1 Pengertian <i>Playdough</i>	29
2.4.2 Peran <i>Playdough</i> terhadap Aspek Perkembangan.....	30
2.4.3 Manfaat Bermain <i>Playdough</i>	31

2.4.4 Peran Bermain <i>Playdough</i> terhadap Pengembangan Kemampuan Motorik Halus	31
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN	32
3.1 Kerangka Konseptual	32
3.2 Hipotesis Penelitian	34
BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN	35
4.1 Desain Penelitian	35
4.2 Populasi, Sampel, Teknik Sampling	36
4.3 Variabel Penelitian	37
4.4 Definisi Operasional	38
4.5 Instrumen Penelitian	40
4.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	40
4.7 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data	40
4.8 KerangkaOperasional	42
4.9 Analisa Data	42
4.10 Etika Penelitian	43
4.11 Keterbatasan Penelitian	44
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	45
5.1 Hasil Penelitian	45
5.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
5.1.2 Data Umum	46
5.1.3 Data Khusus	48
5.2 Pembahasan	51
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN	60
6.1 Simpulan	60
6.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Bagan Identifikasi Masalah	5
Gambar 3. 1	Kerangka Konseptual Penelitian Perkembangan Motorik Halus Anak Retardasi Mental melalui Bermain <i>Playdough</i>	32
Gambar 4. 1	Kerangka Operasional Pengaruh Bermain <i>Playdough</i> terhadap Kemampuan Motorik halus Pada Anak Retardasi Mental di Ponsos Kalijudan Kota Surabaya	42
Gambar 5. 1	Data tingkat kemampuan motorik halus pada kelompok perlakuan dan kontrol sebelum mendapat perlakuan bermain <i>playdough</i> di Ponsos Kalijudan Surabaya bulan Juni 2013.....	48
Gambar 5. 2	Data tingkat kemampuan motorik halus pada kelompok perlakuan dan kontrol sesudah mendapat perlakuan bermain <i>playdough</i> di Ponsos Kalijudan Surabaya bulan Juni 2013.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Klasifikasi Retardasi mental berdasarkan nilai IQ (<i>Intelligent Qoutient</i>).....	9
Tabel 4. 1	Rancangan Penelitian <i>Quasy Experimental</i>	35
Tabel 4. 2	Definisi Operasional Perkembangan Motorik Halus Anak Retardasi Mental melalui Bermain <i>Playdough</i>	38
Tabel 5. 1	Distribusi Frekuensi Data Umum Responden di Pondok Sosial Kalijudan Surabaya pada Bulan Juni 2013	46
Tabel 5.2	Tingkat pendidikan pengasuh anak retardasi mental di Pondok Sosial Kalijudan Surabaya bulan Juni 2013.....	47
Tabel 5. 3	Pengaruh Bermain <i>playdough</i> terhadap kemampuan motorik halus anak retardasi mental di Ponsos Kalijudan Surabaya pada bulan Juni 2013	50

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Lembar Permohonan Menjadi Responden</i>	64
<i>Lampiran 2 Lembar Persetujuan Menjadi Responden</i>	67
<i>Lampiran 3 Instrumen Pengumpulan Data.....</i>	68
<i>Lampiran 4 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus.....</i>	69
<i>Lampiran 5 Lembar Kerja Motorik 1.....</i>	70
<i>Lampiran 6 Lembar Kerja Motorik 2.....</i>	71
<i>Lampiran 7 Lembar Kerja Motorik 3.....</i>	72
<i>Lampiran 8 Lembar Kerja Motorik 4.....</i>	73
<i>Lampiran 9 Lembar Kerja Motorik 5.....</i>	74
<i>Lampiran 10 Lembar Kerja Motorik 6.....</i>	75
<i>Lampiran 11 Lembar Kerja Motorik 7.....</i>	76
<i>Lampiran 12 SAK Bermain Playdough Sesi 1</i>	77
<i>Lampiran 13 SAK Bermain Playdough Sesi 2</i>	81
<i>Lampiran 14 SAK Bermain Playdough Sesi 3</i>	86
<i>Lampiran 15 SAK Bermain Playdough Sesi 4</i>	91
<i>Lampiran 16 SAK Bermain Playdough Sesi 5</i>	96
<i>Lampiran 17 SAK Bermain Playdough Sesi 6</i>	101
<i>Lampiran 18 Lembar Observasi SAK Sesi 1</i>	106
<i>Lampiran 19 Lembar Observasi SAK Sesi 2</i>	107
<i>Lampiran 20 Lembar Observasi SAK Sesi 3.....</i>	108
<i>Lampiran 21 Lembar Observasi SAK Sesi 4.....</i>	109
<i>Lampiran 22 Lembar Observasi SAK Sesi 5.....</i>	110
<i>Lampiran 23 Lembar Observasi SAK Sesi 6.....</i>	111
<i>Lampiran 24 Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test Kelompok Perlakuan....</i>	115
<i>Lampiran 25 Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol.....</i>	116
<i>Lampiran 26 Bentuk Playdough.....</i>	117
<i>Lampiran 27 Kegiatan Post-test Kemampuan Motorik Halus.....</i>	118

DAFTAR SINGKATAN

AAMD	: <i>American Association on Mental Deficiency</i>
ADL	: <i>Activity Daily Living</i>
ADL	: <i>Activity Daily Living Skills</i>
DSM	: <i>Diagnostid and Statistical Manual of Mental Disorder</i>
IQ	: <i>Intelligent Qoutient</i>
PONSOS	: Pondok Sosial
S1	: Sarjana
SAK	: Satuan Acara Kegiatan
SDLB	: Sekolah Dasar Luar Biasa
SMA	: Sekolah Menengah Atas
UPTD	: Unit Pelaksana Teknis Daerah

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tumbuh kembanganak merupakan hasil dari interaksi antara faktor genetik dan faktor lingkungan bio-fisiko-psiko-sosial dan perilaku, proses dan hasil yang berbeda memberikan ciri khusus pada setiap anak (Soetjiningsih, 2012). Anak bukan miniatur dari orang dewasa sehingga memerlukan perhatian ekstra, tidak terkecuali pada anak yang memiliki kebutuhan khusus seperti retardasi mental. *American Association on Mental Deficiency (AAMD)* dan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* edisi keempat (DSM-IV) mendefinisikan retardasi mental sebagai fungsi intelektual di bawah rata-rata yang menyebabkan gangguan pada perilaku adaptif dan bermanifestasi sebelum usia 18 tahun (Association, 2000). Retardasi mental ini memiliki keterlambatan perkembangan mental dibandingkan dengan anak normal pada umumnya yang terjadi sejak awal perkembangan yaitu sejak lahir sampai anak-anak (Willy F, 2009). Secara keseluruhan anak dengan gangguan perkembangan mental mempunyai kelemahan pada bidang ketrampilan gerak, fisik yang kurang sehat, koordinasi gerak dan ketrampilan *gross* dan *fine* motor yang kurang (Soetjiningsih, 2012).

Anak dengan retardasi mental mengalami penurunan fungsi intelektual secara menyeluruh yang terjadi selama masa perkembangan (Sularyo & Kadim, 2000). Keadaan tersebut menyebabkan kemampuan motorik halus pada anak retardasi mental menjadi tidak optimal. Kemampuan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu dan hanya dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti ketrampilan menggunakan jari tangan dan gerakan pergelangan

tangan, sehingga gerakan ini tidak terlalu membutuhkan energi tetapi gerakan tersebut membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat (Sujiono, 2009). Kemampuan motorik halus ini sangat diperlukan oleh anak-anak dalam melakukan perawatan diri, pemenuhan kebutuhan sehari-hari serta kemampuan akademiknya namun pada anak retardasi mental memerlukan bantuan dalam hal tersebut karena adanya keterbatasan kemampuan motorik halus. Jumlah penderita retardasi mental di Indonesia sekitar 1-3 % dari jumlah penduduk 220 juta jiwa. Sebanyak 60 % penderita retardasi mental berjenis kelamin laki-laki dan 40% wanita. Sebagian besar mengalami hambatan dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari (Arifin, 2008). Menurut hasil pengamatan di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya jumlah penderita retardasi mental sebanyak 50 anak. Sebanyak 70 % dari jumlah retardasi mental yang ada di Pondok Sosial tersebut mengalami hambatan perkembangan motorik halus seperti menggunting pola, menggambar garis lurus, menggambar lingkaran, menulis angka karena tidak adanya keseimbangan otot tangan, terlalu kuat dalam menggerakkan pensil, sehingga kesulitan dalam menghasilkan sebuah tulisan. Selain itu kemampuan motorik halus pada kegiatan pemenuhan kebutuhan sehari-hari seperti memasang kancing baju, memegang sendok saat makan, perawatan diri menggosok gigi masih memerlukan bantuan orang lain. Adapun jenis aktivitas latihan pengembangan motorik halus telah diberikan di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya berupa menggambar dan meronce, namun kemampuan motorik halus masih belum berkembang dengan optimal.

Kemampuan motorik diperlukan oleh anak retardasi mental dalam melakukan kegiatan di sekolah maupun di rumah. Anak retardasi mental

menggunakan kemampuan motorik halus pada sebagian besar kegiatan seperti menulis, mewarnai gambar, menggunting, menempel dan lain-lain. Pada anak retardasi mental yang memiliki keterbatasan intelegensi sehingga kemampuan motorik halus tidak berkembang dengan optimal. Hal tersebut menimbulkan dampak negatif, anak akan mengalami masalah dalam melakukan gerakan yang melibatkan kemampuan motorik halus terutama dalam melakukan gerakan sederhana seperti menggenggam, melipat jari, menempel, sehingga anak akan mengalami kesulitan dalam melakukan pemenuhan kegiatan sehari-hari. Dampak lebih lanjut jika kegiatan sehari-hari tidak terpenuhi yaitu timbulnya ketergantungan lebih tinggi pada anak retardasi mental terhadap orang lain di sekitarnya.

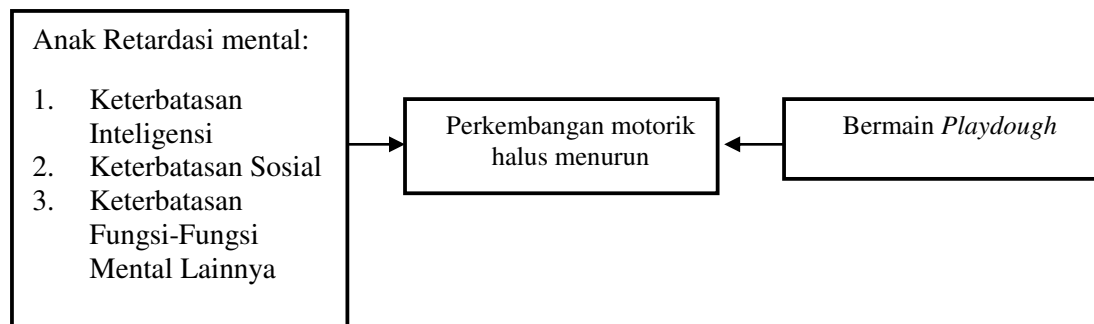
Beberapa dari kasus retardasi mental memiliki penyebab organik (Hardman, Drew and Egan, 2002). Keterbelakangan mental organik adalah keterbelakangan mental yang disebabkan oleh kekacauan genetik atau karena kerusakan otak. Sebab-sebab lain dari keterbelakangan mental organik mencakup sindrom X, yaitu kromosom X yang abnormal, cacat kelahiran (*prenatal malformation*), kekacauan metabolisme, penyakit-penyakit yang mempengaruhi otak. Individu yang mengalami retardasi mental organik ini memiliki nilai IQ antara 0 dan 50. Jika tidak ada kerusakan otak organik yang ditemukan, kasus retardasi mental diklasifikasikan sebagai keterbelakangan mental budaya keluarga. Individu dengan tipe retardasi mental ini memiliki IQ antara 55 dan 70 (Santrock, 2007). Dengan nilai IQ yang di bawah rata-rata, anak dengan retardasi mental akan mengalami hambatan perkembangan mental. Ciri-cirinya adalah keterbatasan dalam fungsi intelektual dan hambatan dalam ketrampilan perilaku adaptif. Keterbatasan

tersebut juga mempengaruhi sehingga jika anak retardasi mental tidak segera diberikan pelatihan akan memberikan pengaruh negatif pada kemampuan motoriknya (Mahmudah, 2002). Pertumbuhan ketrampilan halus pada anak, tidak akan berkembang melalui kematangan begitu saja, melainkan ketrampilan itu harus dipelajari. Anak retardasi mental tipe ringan dan sedang masih mampu dibina dan diarahkan dengan pengawasan, latihan khusus, dan terapi untuk dapat mempelajari kemampuan dasar (Gunarsa, 2004). Secara umum terdapat tiga cara yang dapat digunakan anak dalam mempelajari kemampuan motorik seperti *trial* dan *error*, meniru, pelatihan (Hurlock, 2005). Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus adalah dengan bermain *playdough*. Dengan aktivitas bermain *playdough*, jari jemari dilatih untuk terampil membuat aneka bentuk yang unik. Aktivitas bermain *playdough* tidak hanya dilakukan pada anak dengan kebutuhan khusus retardasi mental, namun juga pada anak hiperaktif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus. Bermain konstruktif untuk mengembangkan motorik halus pada anak hiperaktif seperti bermain *playdough* merupakan kegiatan yang dapat melatih anak hiperaktif mengembangkan otot-otot kecil pada tangan dan pergelangan (Pratiwi, 2009).

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak retardasi mental tipe ringan maupun sedang yaitu dengan memberikan aktivitas bermain. Bermain *playdough* merupakan jenis permainan sensorimotor yang menggunakan semua indera dengan menyentuh, mengeksplorasi benda. Kegiatan bermain *playdough* mengandalkan indera dan gerakan tubuh pada sensorimotor. *Playdough* sangat bermanfaat saat digunakan sebagai terapi pada anak dengan retardasi mental yang memiliki kemampuan

motorik halus yang kurang optimal karena *playdough* merupakan sebuah media permainan yang mudah diperoleh dengan biaya yang murah. Einon D (Tedjasaputra, 2007) mengemukakan bahwa *playdough* adalah suatu bahan yang lembut dapat mengambil perhatian cukup lama anak-anak ketika mengerjakannya, memiliki warna yang bervariasi. Bermain *playdough* selain memberikan manfaat melatih gerak motorik halus juga memberikan kesenangan pada anak retardasi mental. Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk meneliti perkembangan motorik halus pada anak dengan retardasi mental melalui bermain *playdough* di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya.

1.2 Identifikasi Masalah



Gambar 1. 1 Bagan Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi pada anak dengan retardasi mental yang ada di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya yaitu hambatan pada kemampuan motorik halus seperti kurangnya keseimbangan otot jari sehingga menyebabkan kemampuan dalam menulis kurang optimal, belum mampu memegang pensil dengan benar, tidak beraturan dalam membuat garis maupun menggambar pola. Keadaan demikian membatasi peneliti pada satu masalah yaitu pada kemampuan

motorik halus pada anak dengan retardasi mental yang kurang optimal sehingga perlu adanya peningkatan dengan cara bermain menggunakan *playdough*.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus pada anak retardasi mental di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Menganalisis pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus pada anak retardasi mental di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kemampuan motorik halus anak retardasi mental sebelum diberikan permainan *playdough* di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya.
2. Mengidentifikasi kemampuan motorik halus anak retardasi mental sesudah diberikan permainan *playdough* di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya.
3. Menganalisis pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak retardasi mental sebelum dan sesudah diberikan permainan *playdough* pada kelompok kontrol dan perlakuan di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjelaskan pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus pada anak retardasi mental yang menetap di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya sehingga dapat digunakan sebagai kerangka dalam pengembangan ilmu keperawatan jiwa yaitu meningkatkan kemampuan motorik halus melalui latihan dan bimbingan secara terapeutik kepada anak retardasi mental.

1.5.2 Manfaat Praktisi

1. Anak dengan Retardasi Mental

Pelaksanaan bermain *playdough* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu cara efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak retardasi mental di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya.

2. Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya

Hasil penelitian ini dapat memberi masukan bagi para pembimbing yang ada di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak retardasi mental.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Retardasi Mental

2.1.1 Pengertian Retardasi Mental

Tuna Grahita atau anak yang memiliki hambatan perkembangan, sering dikenal dengan berbagai istilah yaitu: *mentally retarded, mental retardation, students with learning problem, intellectual disability, feeble-mindedness, mental subnormality, amentia, oligophrenia*. Istilah tersebut digunakan pada anak yang memiliki kemampuan mental terbatas, dimana usia anak kurang dari 18 tahun memiliki nilai IQ rendah, mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari (Santrock, 2007).

Retardasi mental menekankan pada tingkat kemampuan intelektual di bawah rata-rata serta mengalami hambatan terhadap perilaku adaptif selama masa perkembangan dari 0 tahun sampai 18 tahun, sesuai dengan batasan dari American Association on Mental Deficiency (AAMD) (dalam Delphie, 2006) sebagai berikut

“Mental retardation refers to significantly subaverage general intellectual functioning resulting in or associated with concurrent impairment in adaptive behavior and manifested during the development periode.”

(Dikutip dari Delphie, 2006)

International Classification of Disease revisi ke – 10 menggunakan istilah retardasi mental adalah suatu keadaan terhentinya atau tidak lengkapnya perkembangan pikiran, yang ditandai dengan gangguan ketrampilan yang dimanifestasikan selama periode perkembangan yang dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan yaitu kemampuan kognitif, bahasa, motorik, sosial.

Retardasi mental merupakan kelainan atau kelemahan jiwa dengan nilai intelegensi yang kurang dari normal sejak masa perkembangan. Biasanya terdapat perkembangan mental yang kurang secara keseluruhan namun gejala yang paling utama adalah nilai intelegensi yang di bawah rata-rata. Retardasi mental disebut juga oligofrenia (Oligo: kurang atau sedikit dan fren: jiwa) atau tuna mental (Maramis, 2005)

2.1.2 Klasifikasi Retardasi Mental

Retardasi mental dapat diklasifikasikan di beberapa tingkat (Hallahan & Kauffman, 2006). Klasifikasi tersebut berdasarkan nilai IQ (*Intelligent Qoutient*) agar dapat mengategorikan tingkatan retardasi mental ringan, menengah dan berat.

Tabel 2. 1 Klasifikasi Retardasi mental berdasarkan nilai IQ (*Intelligent Qoutient*)

Tipe Retardasi Mental	Rentang IQ (<i>Intelligent Qoutient</i>)	%
Ringan	55-70	89
Sedang	40-54	6
Berat	25-39	4
Sangat Berat	Di bawah 25	1

Sebagian besar individu termasuk kategori retardasi mental ringan namun kategori tersebut bukan merupakan alat prediksi yang sempurna. *American*

Association on Mental Retardation (1992) mengembangkan klasifikasi yang berbeda menurut tingkat bantuan yang dibutuhkan oleh individu dengan retardasi mental dalam melaksanakan kegiatan pokok sehari-hari seperti mandi, menggosok gigi, memakai baju dan lain-lain. Tingkatan bantuan yang diberikan adalah kadang kala, terbatas, ekstensif, pervasif. Klasifikasi retardasi mental menurut *American Association on Mental Deficiency*, antara lain:

1. Retardasi Mental Ringan (*Mild Mental Retardation*)

Anak dengan retardasi mental tipe ringan tidak dapat dibedakan secara fisik dengan anak normal yang seusianya, namun mereka menunjukkan keterlambatan perkembangan. Sebagian besar tidak terdeteksi hingga pada usia sekolah dan diketahui setelah dinilai berdasarkan kriteria tugas-tugas kognitif. Anak retardasi mental tipe ringan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan belajar dan penyesuaian diri dengan teman. Pada usia sekolah anak dengan retardasi mental ringan dapat melakukan ketrampilan praktis, membaca, berhitung, dengan bimbingan ke arah komformitas sosial. Ketika mencapai usia dewasa, mampu melakukan pekerjaan sederhana yang membutuhkan *skill* minimal dan pekerjaan sosial yang sederhana.

2. Retardasi Mental Sedang (*Moderate Mental Retardation*)

Anak dengan retardasi mental tipe sedang memiliki kemampuan intelektual secara umum dan adaptasi perilaku di bawah anak retardasi mental dengan tipe ringan. Anak retardasi mental pada tipe ini, terdiagnosa secara dini pada masa anak-anak atau sebelum usia sekolah. Keterlambatan perkembangan meliputi fungsi motorik, koordinasi, lokomotor, namun anak retardasi mental tersebut masih dapat mengembangkan beberapa ketrampilan dasar dalam berhitung dan

membaca pada usia sekitar 16 tahun. Pelatihan dalam ketrampilan sosial, komunikasi, *self care*, dan ketrampilan umum dalam kehidupan sehari-hari menjadi komponen utama dalam program pendidikan anak dengan retardasi mental tipe sedang.

3. Retardasi Mental Berat (*Severe and Profound Mental retardation*)

Anakd retardasi mental berat dapat menunjukkan ketrampilan motorik kasar dan halus, namun beberapa dari mereka mengalami kekurangan dalam pengendalian motorik. Beberapa perkembangan motorik kasar dapat dilihat dengan jelas, namun perembangan motorik halus terlambat (Hardman,2002).

Menurut *American Association on Mental Retardation* tuna grahita dapat diklasifikasikan sebagai berikut (dalam Efendi,2006):

1. Tuna Grahita Mampu Didik /*Educable* (Nilai IQ 50-75)

Tuna grahita mampu didik adalah anak tuna grahita yang tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, namun masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak optimal. Diharapkan mampu dalam belajar membaca dan menulis pada tingkat sekolah dasar. Kemampuan yang dapat dikembangkan pada anak tuna grahita mampu didik yaitu: mengeja, menulis, berhitung, membaca, menyesuaikan diri dan tidak menggantungkan diri pada orang lain.

2. Tuna Grahita Mampu Latih/*Trainable* (Nilai IQ 25-50)

Tuna grahita mampu latih merupakan anak tuna grahita yang hanya dapat dilatih dalam hal mengurus diri melalui aktivitas kehidupan sehari-hari serta melakukan fungsi sosial dalam masyarakat sesuai kemampuannya. Diharapkan mampu belajarnya dengan beberapa kata dan keterampilan

berhitung yang sangat terbatas serta diharapkan mampu untuk memandirikan diri sendiri.

3. Tuna Grahita Mampu Rawat/*Custodial* (Nilai IQ 0-25)

Tuna grahita mampu rawat merupakan anak tuna grahita yang memiliki kecerdasan sangat rendah sehingga tidak mampu mengurus diri sendiri maupun dalam bersosialisasi. Dalam mengurus kebutuhan diri sendiri sangat membutuhkan bantuan orang lain.

2.1.3 Karakteristik Retardasi Mental

Retardasi mental merupakan keadaan dimana anak tidak mencapai tahap perkembangan yang maksimal karena mengalami hambatan dalam perkembangan kecerdasannya. Beberapa karakteristik umum yang dimiliki individu dengan retardasi mental antara lain:

1. Keterbatasan Inteligensi

Inteligensi memungkinkan individu untuk menerima informasi, mempelajari informasi dan kemudian berpikir berdasarkan informasi tersebut (Mayer, Salovey & Caruso, 2000). Inteligensi juga dapat diartikan sebagai atribut yang digunakan untuk menggambarkan seseorang berdasarkan asumsi bahwa: (1) seorang individu memiliki perbedaan dalam rentang kemampuan, (2) inteligensi diukur dengan suatu skala kemampuan khusus (*particular ability scale*) sebagai nilai suatu budaya (Gazzaniga dan Heatherton, 2008). Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa inteligensi merupakan kemampuan yang dimiliki individu dalam mengelolah informasi yang didapat dari dalam atau luar dirinya yang kemudian bernalar dan melakukan sesuatu yang memiliki tujuan untuk menyesuaikan diri dengan

lingkungannya. Namun pada individu dengan retardasi mental akan mengalami kesulitan dalam melakukan hal tersebut.

2. Keterbatasan Sosial

Individu dengan retardasi mental selain memiliki keterbatasan inteligensi juga mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dalam masyarakat sehingga membutuhkan bantuan. Ketergantungan individu dengan retardasi mental terhadap orang tua sangat besar, serta tidak mampu mengemban tanggung jawab sosial sehingga mereka selalu dibimbing dan dipantau. Individu tersebut juga sulit untuk dipengaruhi dan lebih cenderung melakukan tindakan tanpa memikirkan akibatnya (Lumbantobing, 2006).

3. Keterbatasan Fungsi-Fungsi Mental Lainnya

Individu dengan retardasi mental memerlukan waktu yang lebih lama untuk beradaptasi pada keadaan yang baru dikenalnya. Mereka akan memperlihatkan respon yang baik jika mengikuti suatu hal yang telah rutin dan secara konsisten dilakukan. Individu dengan retardasi mental tidak dapat melakukan suatu kegiatan dalam jangka waktu lama. Mereka juga memiliki keterbatasan dalam kemampuan bahasa bukan karena mengalami kerusakan artikulasi melainkan pusat pengolahan (pembendahaaran kata) yang kurang berfungsi dengan baik. Hal tersebut yang menjadi alasan utama mengapa individu dengan retardasi mental membutuhkan kata-kata konkret yang sering didengar. Individu dengan retardasi mental juga mengalami kesulitan dalam hal mempertimbangkan atau membedakan antara yang baik dan buruk, benar dan salah (Lumbantobing, 2006).

2.1.4 Penyebab Retardasi Mental

Para ahli dari berbagai ilmu berusaha membagi faktor-faktor yang menyebabkan individu menjadi retardasi mental ke dalam beberapa kelompok. Retardasi mental merupakan akibat dari berbagai macam penyebab, ada yang diketahui maupun penyebab yang tidak diketahui. Sekitar 30% dari penyandang retardasi mental tidak diketahui penyebabnya (Hardman, 2002).

Faktor lingkungan (sosial budaya), berbagai penelitian telah dilakukan oleh para ahli untuk mengetahui pengaruh lingkungan terhadap fungsi intelektual pada anak. Patthou dan Polloway (1986) mengungkapkan bahwa bermacam-macam pengalaman negatif atau kegagalan dalam berinteraksi yang terjadi selama periode perkembangan menjadi salah satu penyebab ketunagrahitaan. Penelitian lain melaporkan bahwa anak retardasi mental banyak ditemukan di daerah yang tingkat ekonominya rendah, hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan lingkungan memberikan stimulus yang diperlukan anak pada masa perkembangannya. Ketidakseimbangan nutrisi dan kurangnya perawatan medis baik untuk anak maupun ibu hamil, banyak dijumpai pada keluarga dengan tingkat sosial yang rendah, sehingga menimbulkan efek yang negatif terhadap perkembangan anak (Manning dan Baruth, 1995 dalam Hardman, 2002).

Menurut Kirk dan Johnson (dalam Efendi, 2006:92), retardasi mental terjadi karena beberapa faktor, antara lain :

1. Radang Otak

Radang otak (*Encephalitis*) merupakan kondisi rusaknya bagian tertentu pada otak yang terjadi saat kelahiran. Radang otak tersebut terjadi karena adanya perdarahan dalam otak (*intracranial haemorrhage*). Pada kasus tertentu,

peradangan yang diakibatkan perdarahan dapat menyebabkan gangguan motorik dan mental.

2. Gangguan Fisiologis

Gangguan fisiologis berasal dari virus yang dapat menyebabkan retardasi mental, sebagai contoh *rubella*. Virus tersebut berbahaya dan memberi pengaruh besar pada kehamilan ibu trimester pertama. Sehingga akan memberi peluang terjadinya kelahiran anak dengan retardasi mental. Selain *rubella*, bentuk gangguan fisiologis lain adalah *rhesus factor*, *mongoloid*, *creatinisme*.

3. Faktor Hereditas

Faktor hereditas juga berperan dalam terjadinya retardasi mental walaupun masih sulit dipastikan kontribusinya sebab para ahli juga mempunyai formulasi yang berbeda mengenai hereditas sebagai penyebab retardasi mental. Kirk (dalam Efendi 2006) memberi estimasi bahwa 80-90 % hereditas memberikan peranan terhadap terjadinya retardasi mental.

4. Faktor Kebudayaan

Kebudayaan merupakan faktor yang berkaitan dengan lingkungan psikososial. Dalam beberapa abad kebudayaan sebagai penyebab retardasi mental menjadi masalah kontroversial. Pada satu sisi, faktor kebudayaan memberikan peranan positif dalam membangun kemampuan psikofisik dan psikososial anak secara baik.

2.1.5 Pencegahan Retardasi Mental

Pencegahan merupakan hal yang sangat penting pada kasus retardasi mental karena sangat sulit untuk memulihkan gangguan kognitif yang terkait dengan retardasi mental dengan melalui pengobatan. Gangguan harus diobati untuk

mempersingkat perjalanan penyakit (pencegahan sekunder) dan menekan kecacatan yang terjadi setelahnya (pencegahan tersier). Adapun upaya pencegahan menurut Willy&Albert (2009) sebagai berikut :

1. Pencegahan Sekunder

Pencegahan sekunder meliputi diagnosis dan pengobatan dini pada radang otak, perdarahan subdural, kraniosinosis (sutura tengkorak menutup terlalu cepat, dapat dibuka dengan kraniotomi).

2. Pencegahan Tersier

Merupakan pendidikan pada penderita retardasi mental atau latihan khusus. Dapat juga diberikan neuroleptika untuk mengurangi gelisah atau hiperaktif.

2.1.6 Implikasi Pendidikan Bagi Anak Retardasi Mental

Berkaitan dengan kesulitan-kelulutan yang dialami oleh anak retardasi mental dengan gangguan perkembangan, maka menurut Delphie (2006) sasaran pembelajaran yang esensial harus selaras dengan ketrampilan-ketrampilan seperti:

1. Berbahasa, baik dalam mengekspresikan maupun dalam memahami ucapan sederhana, bagi beberapa anak terdapat kemunduran atau gangguan berbahasa seperti terbatasnya pengucapan kosa kata, hilangnya beberapa kata, penyimpangan bunyi, dan gagap dalam bicara.
2. Gerak Khusus yang menggunakan motorik halus (*fine motor*) dan gerak menyeluruh dengan menggunakan otot-otot besar (*gross motor*) sehingga intervensi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui pola gerak dalam permainan bersifat terapeutik.

3. Kegiatan hidup sehari-hari atau ADL (*activity daily living skills*) khususnya dalam berpakaian dan toileting (selain menyiapkan makanan, menjaga diri, dan ketrampilan rumah tangga).
4. Ketrampilan dasar dan kemampuan akademik misalnya cara menggunakan pensil, pensil warna, gunting dan sejenisnya.
5. Ketrampilan untuk hidup bermasyarakat misalnya dapat bekerja sama dalam kelompok.

2.2 Konsep Motorik Halus

2.2.1 Pengertian Motorik Halus

Motorik berasal dari kata “motor” yang menurut Gallahue adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak, dengan kata lain gerak (*movement*) adalah kluminasi dari suatu tindakan yang didasarkan oleh proses motorik. Perkembangan motorik terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, syaraf, otak. Ketiga unsur ini melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif, artinya unsur yang satu dengan unsur yang lainnya saling melengkapi, saling berkaitan, saling menunjang, untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna (Syamsul, 2003).

Motorik halus merupakan pengorganisasian penggunaan kelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan, koordinasi mata dan tangan (Sumantri, 2007).

Menurut Bambang Sujiono dkk, (2009) motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti ketrampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan

tangan yang tepat. Gerakan ini tidak memerlukan tenaga namun memerlukan koordinasi antara mata dan tangan.

Perkembangan motorik halus merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak pada anak. Pada dasarnya perkembangan ini sejalan dengan kematangan saraf dan otak pada anak. Walaupun anak hanya mampu melakukan aktifitas sederhana namun hal tersebut merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Perkembangan yang terjadi pada setiap anak tidak sama, tergantung pada proses kematangan masing-masing anak, khususnya pada anak retardasi mental tentunya mengalami perkembangan motorik yang lambat dibandingkan anak normal yang sebaya (Palisano, 2001). Kemampuan motorik halus hanya memerlukan gerakan yang menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik (Astati, 2000). Koordinasi antara mata dengan tangan merupakan faktor integral dalam berbagai macam area ketrampilan dan kemampuan motorik halus. Memaksimalkan ketrampilan motorik halus pada anak diperlukan latihan-latihan yang tepat seperti kemampuan melengkungkan telapak tangan dengan membuat cekungan (*palmar arching*), menggunakan jari dan telunjuk untuk memegang suatu benda sembari menggunakan jari manis dan jari tengah untuk kestabilan tangan (*hand side separation*), membuat bentuk lengkung dengan jempol dan telunjuk (*open web space*) (Mulyani, dkk., 2007).

2.2.2 Tahap Perkembangan Motorik Halus

Setiap anak adalah individu yang unik akibat faktor bawaan dan lingkungan yang berbeda. Karena itu pencapaian kemampuan perkembangan anak

juga berbeda, namun setiap anak akan melalui semua tahapan sesuai dengan usianya. Perkembangan motorik halus pada anak usia 3-9 tahun menurut Wong (2004) yaitu:

1. Usia 3 tahun

- ✓ Membangun menara dari 9 atau 10 kotak.
- ✓ Membangun jembatan dengan 3 kotak.
- ✓ Secara benar memasukkan biji-bijian dalam botol berleher sempit.
- ✓ Dalam menggambar, meniru lingkaran, meniru silangan, menyebutkan apa yang telah digambarkan, tidak dapat menggambar tongkat tetapi dapat membuat lingkaran dengan gambaran wajah.

2. Usia 4 tahun

- ✓ Menggunakan gunting dengan baik untuk memotong gambar mengikuti garis.
- ✓ Dapat memasang sepatu tetapi tidak mampu mengikat talinya.
- ✓ Dalam menggambar, menyalin bentuk kotak, menjiplak garis silang dan permata, menambahkan tiga bagian pada gambar jari .

3. Usia 5 tahun

- ✓ Mengikat tali sepatu.
- ✓ Menggunakan gunting, alat sederhana, atau pensil dengan sangat baik.
- ✓ Dalam menggambar, meniru gambar permata dan segitiga, menambahkan tujuh sampai sembilan bagian dari gambar garis, mencetak beberapa huruf, angka, atau kata seperti nama panggilan.

4. Usia 6 tahun
 - ✓ Pada saat bermain, memotong, melipat, memotong mainan kertas, menjahit dengan kasar bila diberi jarum.
 - ✓ Suka menggambar, menulis, mewarnai.
 - ✓ Peningkatan bertahap dalam ketangkasan.
5. Usia 7 tahun
 - ✓ Menggunakan pisau untuk memotong daging, memerlukan bantuan dengan belajar atau bagian yang sulit.
 - ✓ Menyikat dan menyisir rambut dengan baik tanpa bantuan.
6. Usia 8-9 tahun
 - ✓ Peningkatan kehalusan dan kecepatan dalam kontrol motorik halus, menggunakan tulisan sambung.

Menurut Gasell, Ames dan Illingsworth (dalam Suyanto, 2005) tahap perkembangan motorik anak mengikuti delapan pola umum, yaitu :

1. *Continuity* (Bersifat Kontinyu)
Dimulai dari yang sederhana ke arah yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia.
2. *Uniform Sequence* (Memiliki Tahapan yang Sama)
Memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, walaupun kecepatan setiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda.
3. *Maturity* (Kematangan)
Dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf yang telah terbentuk saat lahir.

4. Umum ke Khusus

Dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus. Gerakan secara menyeluruh dari badan terjadi lebih dulu sebelum gerakan bagian-baginnnya. Hal ini disebabkan karena otot besar berkembang terlebih dahulu dari pada otot halus.

5. Dimulai dari Gerak Refleks Bawaan ke Arah Gerak yang Terkoordinasi

Sejak awal kelahiran, anak memiliki refleks seperti menangis dan lain-lain. Refleks tersebut akan berubah menjadi gerak yang terkoordinasi dan bertujuan.

6. Bersifat Cepalo Caudal Direction

Bagian yang mendekati kepala, berkembang terlebih dahulu dari pada bagian yang mendekati ekor.

7. Bersifat Proxima Distal

Bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) akan berkembang terlebih dahulu dari pada bagian yang menjauhi sumbu tubuh.

8. Koordinasi Bilateral menuju Crosslateral

Koordinasi organ yang sama berkembang terlebih dahulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan.

Perkembangan motorik halus menurut Walker dan Warkamtidapat dikembangkan dalam bentuk program pengembangan. Aspek penilaian pada pengembangan motorik halus pada anak usia sekolah menurut Sumantri (2007), antara lain:

1. Keterampilan dan kecermatan.

2. Antusiasme, keaktifan.

3. Kecepatan berfikir dan bertindak.
4. Kemampuan bekerja sama.
5. Ketepatan.
6. Kerapian.
7. Kemandirian.
8. Ketelitian.

2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik

Faktor yang dapat mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik menurut Rumini, S & Sundari, S (2004), antara lain :

1. Faktor Genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misal otot kuat, saraf baik,cerdas,menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.

2. Faktor Kesehatan pada Periode Prenatal

Janin yang selama di kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kurang vitamin, dapat membantu perkembangan motorik anak.

3. Faktor Kesulitan dalam Kelahiran

Bayi yang mengalami kesulitan dalam kelahiran, misalnya penggunaan vacum dalam proses kelahiran sehingga mengalami kerusakan otak, akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

4. Kesehatan dan Gizi

Kesehatan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca kelahiran akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

5. Rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh, akan mempercepat perkembangan motorik.

6. Perlindungan

Perlindungan yang berlebih sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak sehingga akan menghambat perkembangan motorik anak.

7. *Premature*

Prematur juga memiliki peran dalam menghambat perkembangan motorik.

8. Kelainan

Individu yang mengalami kelainan fisik maupun psikis, sosial, mental, juga akan memperlambat perkembangan motorik.

2.2.4 Manfaat Kemampuan Motorik Bagi Perkembangan Anak

Anak yang memiliki kemampuan motorik yang baik akan berpengaruh terhadap perkembangannya, seperti :

1. Kesehatan

Latihan atau olahraga memberikan peran pada kesehatan. Apabila koordinasi motorik buruk, maka anak akan memperoleh kepuasan yang sedikit melalui kegiatan fisik sehingga anak kurang termotivasi untuk melakukan latihan jasmani.

2. Kemandirian

Anak melakukan kegiatan secara mandiri berpengaruh terhadap rasa percaya diri pada anak. Ketergantungan anak pada orang yang ada di sekitarnya akan menimbulkan kekecewaan dan ketidakmampuan diri.

3. Hiburan Diri

Melalui kemampuan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh kesenangan misal, anak merasa senang dengan memiliki ketrampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat permainan.

4. Sosialisasi

Perkembangan motorik memberikan pengaruh bagi anak dalam belajar bersosialisasi. Anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Hurlock, 2005).

2.2.5 Pengembangan Motorik Halus

Upaya untuk meningkatkan motorik halus pada anak dilakukan dengan cara melakukan gerakan memegang, meremas, menulis, melipat, merangkai, memasang kancing baju, memasang tali sepatu, menggunting, mewarnai gambar (Sumantri, 2007).

Ketrampilan motorik halus tidak dapat berkembang sendiri namun membutuhkan waktu dan latihan. Beberapa model permainan yang menekankan pada pengembangan kecerdasan dan motorik halus yang bersifat individual, antara lain :

1. Latihan Menuang Air

Menuang air tanpa ada tetesan di sekitarnya merupakan kegiatan yang tidak mudah bagi anak dengan retardasi mental.

2. Bermain Pasir

Latihan menuang tidak hanya dilakukan dengan air, namun juga dapat dilakukan dengan menggunakan pasir kering. Anak retardasi mental juga

dapat menggunakan pasir basah dalam bermain misal membuat bentuk kue, bangun-bangun sesuai yang diinginkan.

3. Meronce Manik-Manik

Kegiatan pertama yang perlu diajarkan dalam meronce yaitu merangkai manik-manik yang besar kemudian dilanjutkan dengan merangkai manik-manik kecil dengan menggunakan kawat atau benang. Setelah anak telah memiliki ketertarikan dengan kegiatan tersebut, dilanjutkan dengan pemilihan dan kombinasi warna pada manik-manik.

4. Mengelem dan Menempel

Latihan mengelem dan menempel merupakan kegiatan yang menggunakan jari atau telunjuk jari untuk menggunakan lem dan mengulasnya pada kertas.

5. Latihan Menyobek

Dalam latihan ini, anak harus menggunakan kedua tangannya. Dimulai menyobek menjadi bagian-bagian besar hingga bagian kecil-kecil.

6. Menggunting dan Memotong

Latihan menggunting diawali dengan bentuk sederhana kemudian dilanjutkan menggunting dengan cara yang lurus, melengkung dan berpola.

7. Jarum dan Benang

Latihan memasukkan benang ke dalam jarum tidak hanya ditujukan pada anak retardasi mental perempuan namun ditujukan juga pada anak retardasi mental laki-laki (Efendi, 2006).

8. Latihan Melipat Kertas

Ketrampilan membuat lipatan kertas atau dikenal dengan origami dikuasai anak pada usia 6 tahun, namun bisa diperkenalkan pada anak sejak usia 3

tahun. Latihan melipat kertas akan memperkuat otot-otot telapak tangan dan jari pada anak. Pada anak retardasi mental latihan ini perlu diajarkan dengan cara tersendiri karena merupakan kegiatan yang tidak mudah bagi mereka.

9. Bermain Tanah Liat

Bermain tanah liat merupakan kegiatan anak retardasi mental untuk meremas tanah liat sesuai dengan bimbingan dan latihan. Kegiatan tersebut diarahkan membentuk benda-benda seperti lingkaran, boneka, binatang.

10. Menulis Permulaan

Meningkatkan kemampuan motorik halus bagi siswa SDLB-C kelas I-III dapat dilakukan latihan menggunakan alat tulis. Ketika anak telah mengenal alat-alat menulis, huruf dengan coretan-coretan kemudian kombinasi huruf dalam kata-kata sederhana, kalimat, dan akhirnya menulis dengan spontan (*Developing Fine Motor Skills*, 2007).

2.3 Konsep Bermain

2.3.1 Pengertian Bermain

Aktivitas bermain yang dilakukan anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial. Bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak akan melakukan komunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukan, mengenal jarak dan waktu (Wong, 2004).

2.3.2 Fungsi Bermain pada Anak

Anak bermain pada dasarnya untuk memperoleh kesenangan, sehingga tidak akan merasa jenuh. Bermain tidak hanya untuk mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan pada anak seperti halnya makan, perawatan dan cinta kasih.

Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motori, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral dan bermain sebagai terapi (Soetjiningsih, 2012).

1) Perkembangan Sensoris-motoris

Pada saat melakukan permainan, aktivitas sensoris-motoris merupakan komponen terbesar yang digunakan anak sehingga kemampuan penginderaan anak mulai meningkat dengan adanya stimulasi-stimulasi yang diterima anak seperti: stimulasi visual, stimulasi pendengaran, stimulasi taktil (sentuhan) dan stimulasi kinetik.

2) Perkembangan Intelektual

Pada saat bermain, anak melakukan eksplorasi dan manipulasi segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya, terutama mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur dan membedakan objek.

3) Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Bermain dengan orang lain akan membantu anak untuk mengembangkan hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan tersebut.

4) Perkembangan Kreativitas

Adanya kegiatan bermain, anak akan belajar mengembangkan kemampuannya dan mencoba merealisasikan ide-idenya.

5) Perkembangan Kesadaran Diri

Kegiatan bermain akan mengembangkan kemampuan dan membandingkannya dengan orang lain dan menguji kemampuannya dengan mencoba peran-peran baru dan mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap orang lain.

6) Perkembangan Moral

Anak mempelajari nilai yang benar dan salah dari lingkungan, terutama dari orang tua dan guru. Dengan melakukan aktifitas bermain, anak akan mendapat kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima di lingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok yang ada di dalam lingkungannya.

7) Bermain sebagai Terapi

Pada saat anak dirawat di rumah sakit, anak akan mengalami berbagai perasaan yang sangat tidak menyenangkan seperti: marah, takut, cemas, sedih dan nyeri. Perasaan tersebut merupakan dampak dari hospitalisasi yang dialami anak karena menghadapi beberapa stressor yang ada di lingkungan rumah sakit, sehingga dengan melakukan permainan anak akan dapat

2.3.3 Prinsip dalam Aktivitas Bermain

Menurut Soetjiningsih (2012), agar anak dapat bermain dengan maksimal, maka diperlukan hal-hal seperti:

- 1) Ekstra Energi, untuk bermain diperlukan energi ekstra. Anak yang sakit memiliki kemungkinan yang kecil untuk dapat melakukan permainan.
- 2) Waktu, anak harus mempunyai waktu yang cukup untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal.

- 3) Alat permainan, untuk bermain alat permainan harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak serta memiliki unsur edukatif bagi anak.
- 4) Ruang untuk bermain, bermain dapat dilakukan dimana saja seperti: ruang tamu, halaman, bahkan di tempat tidur.
- 5) Pengetahuan cara bermain, dengan mengetahui cara bermain maka anak akan lebih terarah dan pengetahuan anak akan lebih berkembang dalam menggunakan alat permainan tersebut.
- 6) Teman bermain, teman bermain diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan membantu anak dalam menghadapi perbedaan. Bila permainan anak dilakukan bersama dengan orang tua, maka hubungan orangtua dan anak menjadi lebih akrab.

2.4 Konsep *Playdough*

2.4.1 Pengertian *Playdough*

Definisi *playdough* sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Dorothy Einon (dalam Tedjasaputa, 2007) yaitu *playdough* adalah suatu bahan yang lembut, dapat menarik perhatian anak ketika mengerjakannya, warnanya bervariasi (warna pelangi) namun bahannya mudah rapuh.

Playdough termasuk ke dalam alat permainan edukatif untuk anak, karena alat ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Jatmika, 2012):

1. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan.
2. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan.
3. Aman dan tidak berbahaya pada anak.
4. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.

5. Mengandung nilai pendidikan.

2.4.2 Peran *Playdough* terhadap Aspek Perkembangan

Playdough memiliki peran terhadap aspek-aspek perkembangan anak (Jatmika, 2012) antara lain:

1. Perkembangan Motorik

Penggunaan *playdough* dapat membantu anak melatih ketrampilan fisik dengan tangan, ketika mereka memanipulasi *playdough* dengan jari-jari. Anak dapat berlatih ketrampilan seperti mencubit, meremas, atau menyodok saat mereka bermain dengan menggunakan *playdough*.

2. Perkembangan Kognitif

Menggunakan *playdough* dapat membantu anak dalam melatih imajinasi dan kemampuan kognitif lainnya seperti imitasi, simbolisme, dan pemecahan masalah. Hal ini membantu anak belajar lebih banyak tentang lingkungan saat anak membuat dan meniru benda sehari-hari dengan *playdough*.

3. Perkembangan Emosi

Menggunakan *playdough* dapat membantu anak untuk merasa tenang ketika frustrasi dan marah. Memegang dan meremas adonan saat bermain dapat menghasilkan efek menenangkan pada anak dan berguna untuk mengajarkan ketrampilan mengontrol kemarahan. Anak juga merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan diri.

4. Perkembangan Sosial

Menggunakan *playdough* dapat membantu anak mengembangkan ketrampilan sosial ketika ia bermain dengan teman-temannya. Bermain

playdough memberi kesempatan pada anak untuk latihan bekerja sama dan berbagi.

2.4.3 Manfaat Bermain *Playdough*

Einon D (1999) menyatakan beberapa manfaat apabila anak bermain *playdough*, antara lain:

1. Anak dengan mudah bermain sendiri dan membuat hasil yang mereka inginkan.
2. Meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
3. Anak dapat membuat berbagai hal bersama teman-teman, orang tua atau guru.
4. *Playdough* menyediakan banyak cara untuk suatu kreatifitas.

2.4.4 Peran Bermain *Playdough* terhadap Pengembangan Kemampuan

Motorik Halus

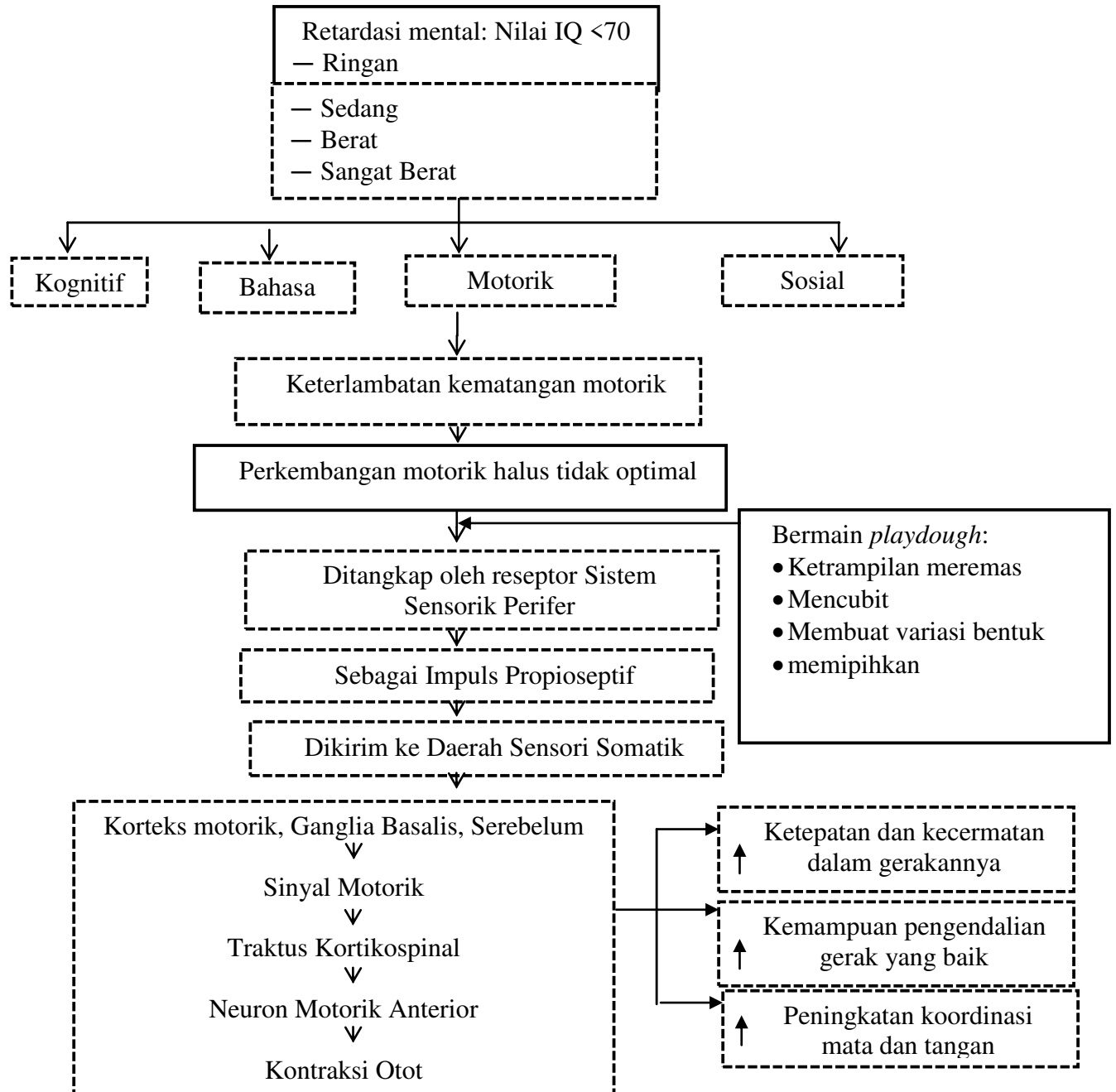
Bermain *Playdough* merupakan kegiatan yang dapat mengasah ketrampilan, selain melatih motorik halus juga pengenalan warna, bentuk, simbol, ukuran, *playdough* juga merupakan jenis kegiatan permainan edukatif karena bisa mendorong imajinasi anak dan melatih jari-jemari.

Permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak dengan retardasi salah satunya adalah *playdough*. Anak bisa menciptakan berbagai bentuk dengan *playdough*. Permainan ini juga membantu anak retardasi mental melatih motorik halus yang dapat berguna untuk belajar menulis karena otot tangannya telah lentur. *Playdough* merupakan material sehari-hari yang paling baik bagi anak karena memberi manfaat melatih kreatifitas dan imajinasinya (Einon D, 1999).

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual



Gambar 3. 1 Kerangka Konseptual Penelitian Perkembangan Motorik Halus Anak Retardasi Mental melalui Bermain *Playdough*

Keterangan : : Diteliti : Tidak Diteliti

Pada gambar 3.1 dapat dijelaskan pengaruh bermain *playdough* terhadap Kemampuan motorik halus anak retardasi mental. Retardasi mental diklasifikasikan di beberapa tingkat (Hallahan dan Kauman, 2006). Klasifikasi tersebut berdasarkan nilai IQ (*Intelligent Qoutient*) yaitu retardasi mental ringan (55-70), retardasi mental sedang (40-54), retardasi mental berat (25-39), retardasi mental sangat berat (<25). Nilai IQ (*Intelligent Qoutient*) anak retardasi mental di bawah rata-rata sehingga anak tidak dapat mencapai tahap perkembangan yang maksimal, beberapa karakteristik umum yang dimiliki anak dengan retardasi mental antara lain keterbatasan kognitif, bahasa, motorik, serta sosial (*International Classification of Desease*). Keadaan terhentinya atau tidak lengkapnya perkembangan mental menyebabkan kematangan motorik menjadi terhambat, keadaan yang demikian menimbulkan dampak kemampuan motorik halus pada anak retardasi mental tidak optimal, khususnya yang berhubungan dengan penggunaan jari dan koordinasi tangan dengan mata. Bermain *playdough* merupakan stimulus untuk melatih motorik halus dengan cara meremas, mencubit, memipihkan, serta membuat bentuk. Bermain *playdough* merupakan aktivitas yang dapat dilihat oleh mata kemudian ditangkap oleh reseptor sistem sensorik perifer sebagai impuls proprioseptif dan dikirim pada otak bagian sensori somatik untuk dianalisa dan terjadi proses belajar. Sensori somatik memberikan perintah korteks motorik untuk bekerja dalam kaitannya dengan ganglia basalis dan serebelum untuk merangsang jalannya kerja motorik yang sesuai. Korteks motorik memberi sinyal motorik pada kortikospinal menuju neuron motorik anterior sehingga menyebabkan kontraksi otot. Aktivitas ini dilakukan berulang kali dan melalui proses belajar maka terjadi pembentukan pola motorik yang terlatih

sehingga terjadi ketepatan dan kecermatan dalam gerakanya, kemampuan pengendalian gerak yang baik, peningkatan koordinasi mata dan tangan. Sehingga anak retardasi mental mengalami peningkatan kemampuan motorik halus.

3.2 Hipotesis Penelitian

H1 : Ada perbedaan kemampuan motorik halus anak retardasi mental sebelum dan sesudah diberikan perlakuan *playdough* pada kelompok perlakuan.

Ho : Tidak ada perbedaan kemampuan motorik halus anak retardasi mental sebelum dan sesudah diberikan perlakuan *playdough* pada kelompok kontrol.

H1 : Ada pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus pada anak retardasi mental

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasy Experiment*. Rancangan ini berupaya untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol pada kelompok eksperimental. Pemilihan kedua kelompok ini tidak menggunakan teknik acak. Pada rancangan ini kelompok eksperimental diberi perlakuan bermain menggunakan media *playdough* sedangkan kelompok kontrol tidak. Kedua kelompok tersebut diawali dengan *pre-tes* guna mengetahui kemampuan motorik halus awal, setelah pemberian perlakuan akan diadakan pengukuran kembali (*pos-tes*) guna mengetahui perubahan tingkat kemampuan motorik halus (Nursalam, 2008).

Tabel 4. 1 Rancangan Penelitian *Quasy Experimental*

Subjek	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
K-A	O	1	O1-A
K-B	O	-	O1-B

Keterangan

- K-A : Subjek (Anak Retardasi Mental) perlakuan.
 K-B : Subjek (Anak retardasi mental) kontrol.
 - : Tidak dilakukan intervensi.
 O : Observasi kemampuan motorik halus sebelum diberikan intervensi.
 1 : Intervensi (bermain *playdough*)
 O1 (A+B) : Observasi kemampuan motorik halus setelah diberikan intervensi pada anak retardasi mental (kelompok control dan perlakuan)

4.2 Populasi, Sampel, Teknik Sampling

4.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak retardasi mental di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya yaitu 50 orang.

4.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti atau sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Hidayat, 2007). Sampel dalam penelitian ini adalah anak retardasi mental yang menetap di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya.

4.2.3 Teknik Sampling

Sampling merupakan proses memilih porsi dari populasi agar dapat mewakili populasi. Teknik sampling merupakan cara yang ditempuh dalam pengambilan sampel guna memperoleh sampel yang benar-benar sesuai dengan keseluruhan subjek penelitian (Nursalam, 2008).

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah anak retardasi mental yang mengalami hambatan motorik halus di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya yang terpilih secara *purposive sampling* dan memenuhi kriteria inklusi. *Purposive sampling* adalah suatu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel di antara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (tujuan/masalah dalam penelitian), sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya (Nursalam, 2008).

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subyek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Nursalam, 2008).

Kriteria inklusi pada penelitian ini, antara lain:

1. Retardasi mental tipe ringan.
2. Retardasi mental yang kooperatif.
3. Retardasi mental usia kurang dari 18 tahun

Kriteria Eksklusi adalah menghilangkan subyek yang memenuhi criteria inklusi dari suatu penelitian karena berbagai sebab seperti hambatan etis, subjek menolak untuk berpartisipasi, terdapat keadaan yang mengganggu pelaksanaan penelitian (Nursalam, 2008).

Kriteria Eksklusi pada penelitian ini, antara lain :

1. Retardasi mental yang mengalami kebisuan dan tuli.
2. Retardasi mental dalam keadaan tubuh yang kurang sehat seperti diare, demam, flu.

4.3 Variabel Penelitian

4.3.1 Variabel Independen (Bebas)

Variabel yang nilainya dapat menentukan variable lain. Variabel Independen biasanya dapat dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk diketahui hubungannya atau pengaruhnya terhadap variable lain (Nursalam, 2008). Variabel independen pada penelitian ini adalah bermain *playdough*.

4.3.2 Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen adalah faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh dari variable independen (Nursalam, 2008). Variabel dependen pada penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak retardasi mental.

4.4 Definisi Operasional Perkembangan Motorik Halus Anak Retardasi Mental melalui Bermain *Playdough*

Tabel 4. 2 Definisi Operasional Perkembangan Motorik Halus Anak Retardasi Mental melalui Bermain *Playdough*

Variable	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
Independen : Bermain <i>Playdough</i>	Aktivitas yang menyenangkan dan dilaksanakan bersama-sama guna mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan suatu bahan yang lembut, warnanya bervariasi (seperti warna pelangi) namun bahannya mudah rapuh, sehingga dapat membuat bentuk yang sesuai dengan instruksi yang telah diberikan.	Pelaksanaan bermain <i>playdough</i> . <ul style="list-style-type: none"> • Media <i>playdough</i> dengan variasi warna. • Dimainkan secara bersama-sama. • Terdapat instruksi sederhana berupa perintah singkat di setiap langkah membuat bentuk. • Terdapat 6 sesi yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sesi 1 (membuat bentuk segitiga). 2. Sesi 2 (membuat bentuk kue donat). 3. Sesi 3 (membuat bentuk <i>ice cream</i> batang). 4. Sesi 4 (membuat rumah-rumahan). 5. Sesi 5 (membuat bentuk bunga). 6. Sesi 6 (membuat bentuk binatang siput). • Adanya komunikasi. 	SAK (Satuan Acara Kegiatan)		

		<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Tanya jawab. • Dimainkan 3x seminggu selama 2 minggu. • Durasi waktu 45 menit 			
Dependen: Kemampuan Motorik Halus	Pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan, ketrampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek (Sumantri, 2007)	Motorik halus (Bandi Delphie, 2006): <ol style="list-style-type: none"> 1. Memegang pensil dengan benar. 2. Menggambar bentuk persegi panjang dengan pensil. 3. Menyalin bentuk segitiga. 4. Memberi warna pada satu bidang. 5. Menggambarakan sebuah O. 6. Melipat kertas ke arah miring setelah di beri contoh. 7. Menebali garis lurus dengan titik-titik mendatar. 8. Menebali garis menyilang dengan titik-titik diagonal 	Observasi Terstruktur	Ordinal	Nilai : <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak dapat melakukan n = 0 2. Melakukan dengan bantuan verbal dan fisik = 1 3. Melakukan dengan bantuan fisik = 2 4. Melakukan dengan bantuan verbal = 3 5. Melakukan secara mandiri = 4 Klasifikasi motorik halus skor total : <ul style="list-style-type: none"> • <10 : Kategori kurang • 11-21 : kategori cukup • 22-32 : kategori baik

4.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk variabel independen adalah menggunakan *playdough* yang akan dibuat berbagai bentuk seperti bentuk segitiga, kue donat, bunga, *ice cream* batang, siput serta menggunakan SAK (Satuan Acara Kegiatan) dengan panduan dari peneliti.

Instrumen yang digunakan untuk variabel dependen kemampuan motorik halus berupa observasi menurut Bandie Delphie (2006) sebanyak 8 item dengan klasifikasi nilai 0 jika anak tidak mampu melakukan, nilai 1 jika anak mampu melakukan dengan bantuan verbal dan fisik, nilai 2 jika anak mampu melakukan dengan bantuan fisik, nilai 3 jika anak mampu melakukan dengan bantuan verbal, nilai 4 jika anak mampu melakukan secara mandiri. Nilai total 10> merupakan kategori motorik halus kurang, nilai total 11-21 merupakan kategori motorik halus cukup, nilai total 22-32 merupakan kategori motorik halus baik (Samsuri, 2011)

4.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Juni 2013, di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya.

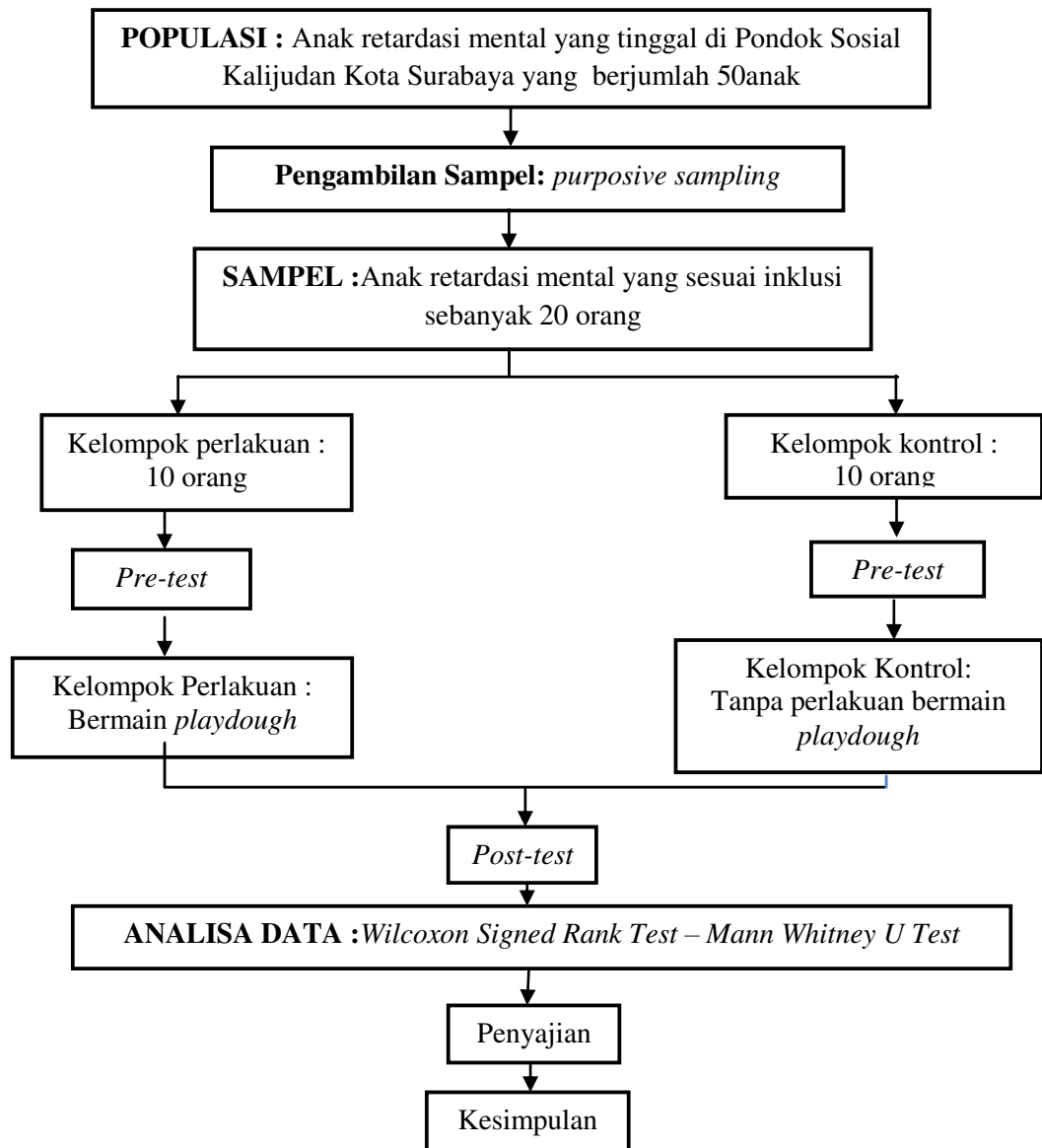
4.7 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data

Langkah dalam memproleh data-data yang diperlukan pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi secara terstruktur. Bentuk observasi digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik halus pada anak dengan retardasi mental.

Langkah-langkah pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Menyerahkan surat ijin penelitian dari Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya kepada Kepala UPTD Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya.
2. Melakukan sampling dengan cara *purposive sampling* dan memenuhi kriteria inklusi sehingga didapat sampel sebanyak 20 dari 50 anak retardasi mental yang ada di Ponsos.
3. Responden dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan tingkatan umur, jenis kelamin, maupun kemampuan anak retardasi mental sehingga didapat 10 responden pada kelompok perlakuan dan 10 responden pada kelompok kontrol.
4. Penandatanganan lembar persetujuan yang dilakukan oleh pendamping atau pembina yang ada di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya.
5. Melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan motorik halus pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan, sehari sebelum dilakukan intervensi bermain *playdough*.
6. Memberikan intervensi bermain *playdough* pada kelompok perlakuan setiap hari Senin, Rabu, Jumat pukul 10.00-10.45, dengan jumlah pertemuan sebanyak 6 kali. Intervensi bermain *playdough* dibantu oleh pendamping yang ada di Ponsos.
7. Melakukan *post-test* pada kelompok kontrol dan perlakuan untuk membandingkan kemampuan motorik halus setelah diberi intervensi bermain *playdough*. *Post-test* dilakukan sehari setelah sesi ke-6 bermain *playdough*.
8. Menganalisa hasil dari *post-test* pada kedua kelompok tersebut.

4.8 KerangkaOperasional



Gambar 4. 1 Kerangka Operasional Pengaruh Bermain *Playdough* terhadap Kemampuan Motorik halus Pada Anak Retardasi Mental di Ponsos Kalijudan Kota Surabaya

4.9 Analisa Data

Analisa data untuk mengetahui adanya pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak retardasi mental dan adanya perbedaan kemampuan motorik halus anak retardasi mental yang bermain *playdough* dengan

yang tidak. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, selanjutnya tabulasi data dengan menggunakan uji statistik “ *Wilcoxon Signed Rank Test* dan *Mann-Whitney*”

Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk menguji hipotesis dengan dua sampel bila datanya berbentuk ordinal. Jika hasil analisis penelitian didapatkan $p < 0,05$ berarti terdapat perubahan pada kemampuan motorik halus, namun jika $p > 0,05$ berarti tidak terdapat perubahan pada kemampuan motorik halus.

Mann-Whitney untuk menguji hipotesis dua sampel independen yang datanya berbentuk ordinal (Sugiyono, 2007). Jika hasil analisis penelitian didapatkan $p < 0,05$, berarti terdapat pengaruh bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus pada anak dengan retardasi mental.

4.10 Etika Penelitian

Sebelum pelaksanaan penelitian, penulis mengajukan perijinan kepada Kepala UPTD Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya guna mendapatkan persetujuan dengan menekankan pada masalah etika yang meliputi:

1. Lembar Persetujuan

Lembar persetujuan diberikan kepada pengasuh anak retardasi mental yang merupakan subjek penelitian. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian serta dampak yang mungkin terjadi selama dan sesudah pengumpulan data. Jika subjek penelitian bersedia untuk diteliti, maka harus mengisi lembar persetujuan, namun bila tidak bersedia untuk diteliti maka peneliti tidak memaksa dan tetap menghormati hak-hak calon subjek.

2. Anonymity (Tanpa Nama)

Nama Subjek penelitian tidak dicantumkan pada lembar pengumpulan data, cukup dengan memberikan kode pada masing-masing lembar pengumpulan data.

3. Confidentiality (Kerahasiaan)

Informasi yang didapat dari subjek penelitian dijamin kerahasiannya oleh peneliti. Data tersebut hanya akan disajikan kepada pihak yang terkait dengan penelitian.

4.11 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan merupakan hambatan atau kelemahan yang dijumpai dalam penelitian

1. Waktu pelaksanaan bermain *playdough* menggunakan jam sekolah yaitu pukul 10.00-10.45 sehingga keadaan kelas kurang kondusif.
2. Penggunaan metode satu kelompok besar selama bermain *playdough* menyebabkan responden kurang konsentrasi dalam melakukan latihan sehingga berpengaruh terhadap proses belajar.
3. Terbatasnya referensi tentang bermain *playdough* sehingga tinjauan pustaka masih minimal.

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak retardsi mental di Pondok Sosial kalijudan Surabaya. Hasil penelitian ini akan dijelaskan secara umum meliputi lokasi pelaksanaan penelitian, demografi, dan karakteristik responden serta data khusus tentang kemampuan motorik halus anak retardasi mental.

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Pondok Sosial Kalijudan Surabaya yang terletak di kawasan perumahan Villa Kalijudan No. 2-4 Kecamatan Mulyorejo. Pondok sosial ini merupakan unit pelaksana teknis daerah dari Dinas Sosial Surabaya yang dipimpin oleh Hj. Rosalia Endang Setyawati. Pada tahun 1994, Pondok Sosial yang sering disebut sebagai rumah ABU (Asrama Bibit Unggul) karena difungsikan sebagai asrama bagi mahasiswa berprestasi yang memiliki kesulitan dalam ekonominya. Pada tahun 2010, tidak hanya sebagai tempat tinggal mahasiswa berprestasi namun juga digunakan sebagai pondok sosial tuna grahita yang mendapat bantuan dana dari Departemen Sosial Wonorejo Surabaya. Pada awalnya anak retardasi mental tersebut merupakan asuhan dari Depsos Wonorejo namun demi keseragaman penghuni dan kemudahan dalam merawat sehingga anak retardasi mental tersebut dijadikan satu di Ponsos Kalijudan Surabaya.

Pondok sosial menampung sebanyak 50 anak dengan retardasi mental dengan berbagai tipe, dari retardasi mental ringan hingga berat, dari sekian jumlah anak retardasi mental yang tinggal, sebagian besar merupakan hasil razia sedangkan sisanya merupakan titipan dari orang tua yang tidak mampu merawat anak mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Jumlah pendamping yang terdapat di pondok sosial sebanyak 7 orang serta 8 orang administrasi.

Pondok sosial Kalijudan Surabaya tidak hanya menyediakan tempat tinggal bagi anak retardasi mental namun juga memberikan pendidikan dan ketrampilan seperti melukis, menari, membuat bros. Hari Senin hingga Kamis merupakan hari efektif sekolah, kegiatan belajar di mulai pukul 07.30-11.00 WIB. Kegiatan belajar yang biasa dilakukan seperti menulis, membaca, berhitung, mewarnai, sedangkan pada sore hari diisi dengan kegiatan tambahan seperti mengaji atau latihan bernyanyi. Hari Jumat hingga Sabtu merupakan kegiatan bermain, kerja bakti yang dilakukan di area Pondok Sosial Kalijudan.

5.1.2 Data Umum

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia

Tabel 5. 1 Distribusi Frekuensi Data Umum Responden di Pondok Sosial Kalijudan Surabaya pada Bulan Juni 2013

Variabel	Kelompok Kontrol		Kelompok Perlakuan	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Usia				
9-11 Tahun	4	40	4	40
12-14 Tahun	4	40	4	40
15-18 Tahun	2	20	2	20
Jenis Kelamin				
Laki-laki	5	50	5	50
Perempuan	5	50	5	50

Berdasarkan tabel 5.1 dapat disimpulkan bahwa jumlah responden dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki memiliki jumlah yang sama yaitu masing-

masing 5 responden perempuan dan 5 responden laki-laki (50%). Jumlah responden perlakuan dan kontrol berusia 9-12 tahun dan 12-14 tahun memiliki jumlah yang sama yaitu masing-masing 4 responden (40%). Responden berusia 14-17 masing-masing sebanyak 2 responden (20%).

2. Tingkat Pendidikan Pengasuh Anak Retardasi Mental

Tabel 5.2 Tingkat pendidikan pengasuh anak retardasi mental di Pondok Sosial Kalijudan Surabaya bulan Juni 2013

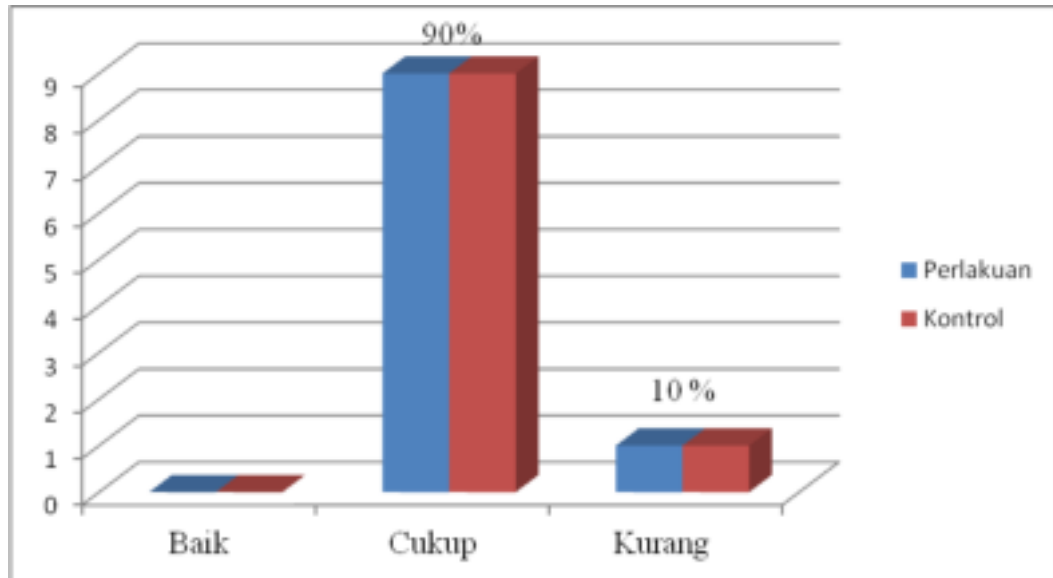
Tingkat Pendidikan Pengasuh	Jumlah	Pesentase
SMA	5	71
S1	2	29

Berdasarkan tabel 5.2 dapat disimpulkan bahwaterdapat 7 orang pengasuh yang terdiri dari 5 pengasuh (71%) memiliki tingkat pendidikan maksimal SMA dan 2 pengasuh (29 %) memiliki tingkat pendidikan maksimal S1.

5.1.3 Data Khusus

1. Kemampuan Motorik Halus pada Anak Retardasi Mental di Pondok Sosial Kalijudan Surabaya Sebelum Mendapat Perlakuan Bermain *Playdough*.

Hasil penelitian diperoleh nilai kemampuan motorik halus pada kelompok perlakuan dan kontrol sebelum mendapat perlakuan bermain *playdough* yaitu:

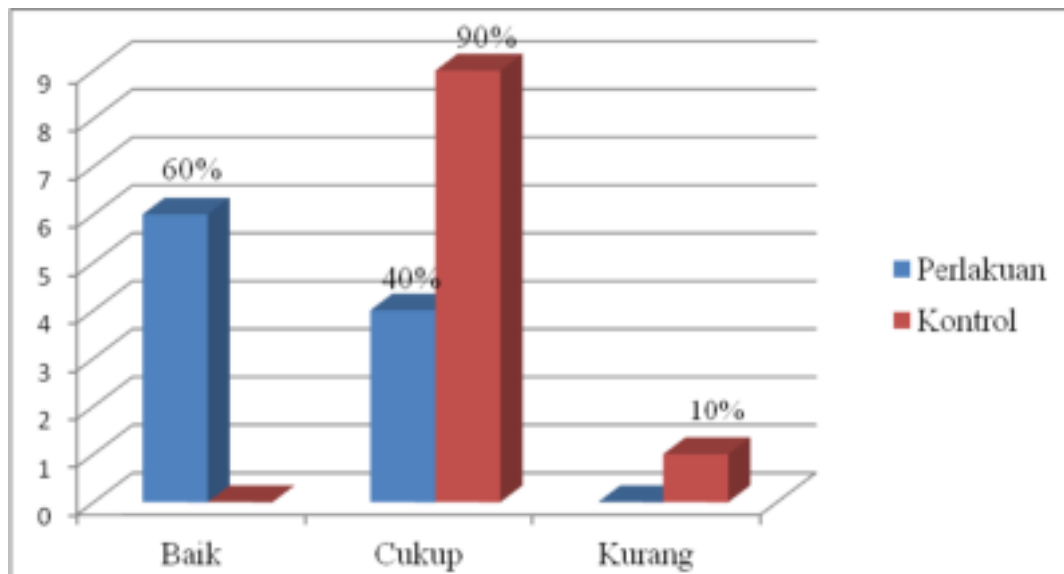


Gambar 5. 1 Data tingkat kemampuan motorik halus pada kelompok perlakuan dan kontrol sebelum mendapat perlakuan bermain *playdough* di Ponsos Kalijudan Surabaya bulan Juni 2013

Berdasarkan gambar 5.1 dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan perlakuan bermain *playdough*, tingkat kemampuan motorik halus responden pada kelompok kontrol dan perlakuan adalah sama. Jumlah anak responden yang memiliki kemampuan motorik halus cukup, masing-masing sebanyak 9 anak (90%), sedangkan yang memiliki kemampuan motorik halus kurang masing-masing sebanyak 1 orang (10%).

2. Kemampuan Motorik Halus pada Anak Retardasi Mental di Pondok Sosial Kalijudan Surabaya Sebelum Mendapat Perlakuan Bermain *Playdough*.

Hasil penelitian diperoleh nilai kemampuan motorik halus pada kelompok perlakuan dan kontrol sesudah mendapat perlakuan bermain *playdough* yaitu:



Gambar 5. 2 Data tingkat kemampuan motorik halus pada kelompok perlakuan dan kontrol sesudah mendapat perlakuan bermain *playdough* di Ponsos Kalijudan Surabaya bulan Juni 2013

Berdasarkan gambar 5.1 dapat disimpulkan bahwa Kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan bermain *playdough*, masih terdapat 1 anak (10%) yang memiliki kemampuan motorik halus kurang. Pada kelompok perlakuan setelah diberikan kegiatan bermain *playdough* terdapat 6 anak (60%) yang memiliki kemampuan motorik halus baik.

3. Pengaruh Bermain *Playdough* terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Retardasi Mental di Pondok Sosial Kalijudan Surabaya

Tabel 5. 3 Pengaruh Bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak retardasi mental di Ponsos Kalijudan Surabaya pada bulan Juni 2013

Tingkat Kemampuan	Kelompok Kontrol				Kelompok Kontrol			
	Pre-Post		Post-Test		Pre-Post	Post-Test		
Motorik Halus	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Baik	0	0	0	0	0	0	6	60
Cukup	9	90	9	90	9	90	4	40
Kurang	1	10	1	10	1	10	0	0
Uji Statistik	<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> , p = 0,005				<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> , p= 0,083			
	<i>Mann-Whitney U Test</i> , p= 0,002							

Tabel 5.3 menunjukkan bahwa setelah mendapat intervensi bermain *playdough* terjadi perubahan kemampuan motorik halus pada kelompok perlakuan. Uji hasil statistik *Wilcoxon signed rank test* diperoleh pada kelompok perlakuan yaitu p= 0,005 atau <0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya perubahan kemampuan motorik halus pada kelompok perlakuan. Uji statistik *Wilcoxon signed rank test* pada kelompok kontrol diperoleh p= 0,083 atau >0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perubahan kemampuan motorik halus pada kelompok kontrol. Uji statistik menggunakan *Mann whitney* diperoleh p= 0,002 atau <0,05 sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus pada anak retardasi mental di Pondok Sosial Kalijudan Surabaya.

5.2 Pembahasan

Hasil penelitian sebelum dilakukan intervensi bermain *playdough* menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus sebanyak 9 responden (90%) kelompok perlakuan dan kontrol adalah cukup dan hanya 1 responden (10%) yang memiliki kemampuan motorik halus kurang. Menurut *International Classification of Disease* revisi ke – 10, menyebutkan bahwa retardasi mental adalah suatu keadaan terhentinya atau tidak lengkapnya tumbuh kembang anak yang dimanifestasikan selama periode perkembangan sehingga mempengaruhi tingkat kecerdasan yaitu kemampuan kognitif, bahasa, motorik, sosial. Kemampuan motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot kecil sehingga membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik (Astati, 2000). Perkembangan motorik halus pada setiap anak tidak sama, khususnya anak retardasi mental akan mengalami perkembangan motorik yang lambat dibandingkan dengan anak normal yang sebaya (Palisano, 2001). Perkembangan motorik halus merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak yang sejalan dengan kematangan saraf dan otak walaupun responden hanya mampu melakukan pola aktifitas sederhana namun hal tersebut merupakan hasil interaksi yang kompleks dari berbagai sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Contoh aktivitas sederhana yang dapat dilakukan responden seperti memegang suatu benda, menulis, menggambar. Saat dilakukan *pre-test* terdapat 4 responden (40%) yang mampu memegang pensil namun koordinasi mata dan gerakan jari tangan masih kurang optimal sehingga garis yang dihasilkan saat menggambar kurang sesuai dengan contoh dan memerlukan bantuan secara verbal maupun fisik selama proses mengerjakan lembar motorik halus. Responden yang memerlukan

bantuan secara fisik dan verbal karena responden tersebut juga kesulitan dalam memahami instruksi dengan baik, sehingga peneliti mengulang setiap instruksi yang diberikan kata-kata yang lebih sederhana dan dimengerti oleh responden.

Sesudah dilakukan intervensi bermain *playdough* didapatkan hasil bahwa kemampuan motorik halus sebanyak 6 responden (60%) kelompok perlakuan adalah baik dan tidak ada responden yang memiliki kemampuan motorik halus kurang. Hasil analisa uji statistik menggunakan *Wilcoxon signed rank test* pada kelompok perlakuan diperoleh $p = 0,005$ atau $< 0,05$ maka H_1 diterima artinya terdapat perubahan kemampuan motorik halus anak retardasi mental pada kelompok perlakuan. Sedangkan kemampuan motorik halus sebanyak 9 responden (90%) kelompok kontrol adalah cukup dan hanya 1 responden (10%) yang memiliki kemampuan motorik halus kurang. Tidak ada perubahan kemampuan motorik halus pada kelompok kontrol yang didukung dengan hasil analisa uji statistik menggunakan *Wilcoxon signed rank test* diperoleh $p = 0,083$ atau $> 0,05$ maka H_1 ditolak. Sejalan dengan teori yang dijelaskan oleh Einon D (1999) yang menjelaskan bahwa permainan ini memberi manfaat untuk melatih kreatifitas dan imajinasinya serta membantu anak retardasi mental melatih motorik halus dengan cara mencubit, meremas *playdough* sehingga otot jari tangannya menjadi lentur. Upaya memaksimalkan ketrampilan motorik halus anak juga diperlukan latihan-latihan yang tepat seperti kemampuan melengkungkan telapak tangan dengan membuat lubang (*palmar arching*), menggunakan ibu jari dan jari telunjuk untuk memegang suatu benda serta menggunakan jari manis dan jari tengah untuk kestabilan tangan (*hand side separation*), membuat bentuk lengkung dengan jempol dan telunjuk (*open web space*) (Mulyani, dkk., 2007). Jenis latihan

motorik halus tersebut terdapat pada kegiatan bermain *playdough*. Pada dasarnya mendidik anak retardasi mental harus mengoptimalkan kemampuan yang masih dimiliki terutama untuk meningkatkan kemampuan psikomotor sehingga perlu dilakukan secara berkelanjutan agar memberikan hasil yang maksimal, seperti halnya bermain *playdough*. Kegiatan bermain *playdough* dilakukan sebanyak 6 sesi dengan durasi waktu \pm 45 menit, dalam setiap sesi latihan motorik halus dilakukan berulang sehingga akan terjadi suatu pembiasaan. Pengulangan tersebut disertai koreksi langsung dari peneliti sehingga terjadi proses menghafal, responden menjadi terbiasa untuk melakukan materi yang diajarkan sehingga terbentuk pola motorik halus yang terlatih. Melalui proses tersebut terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak retardasi mental. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan intervensi bermain *playdough*, sehingga tidak mendapat kesempatan untuk melatih motorik halus secara intens, namun kelompok kontrol tetap mengikuti kegiatan belajar di sekolah seperti menulis, belajar berhitung, menggambar. Kurang optimalnya kemampuan motorik halus pada responden kelompok kontrol akan menimbulkan dampak negatif, sehingga terjadi mengalami masalah dalam melakukan gerakan yang melibatkan kemampuan motorik halus terutama dalam melakukan gerakan sederhana seperti menggenggam, melipat jari, dan mengalami kesulitan dalam melakukan pemenuhan kegiatan sehari-hari. Dampak lebih lanjut jika kegiatan sehari-hari tidak terpenuhi yaitu timbulnya ketergantungan lebih tinggi pada responden terhadap orang lain yang ada di sekitarnya.

Peningkatan pada nilai *post-test* terjadi pada 4 responden (40%) kelompok perlakuan namun tidak merubah kriteria penilaian. Menurut Wong (2004) bahwa

aktivitas bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial pada anak. Pada dasarnya anak bermain untuk memperoleh kesenangan sehingga tidak akan merasa jenuh. Kegiatan bermain *playdough* selain untuk kegiatan rekreasi, juga merupakan aktifitas yang bertujuan untuk meningkatkan motorik halus, imajinasi serta belajar kreatifitas pada anak retardasi mental. Menurut Hurlock (2005) menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap minat anak. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian, bahwa terdapat 4 responden (40%) yang kurang antusias dalam mengikuti kegiatan bermain *playdough*, dapat dilihat dari keaktifan, ekspresi wajah, serta responden sering mengeluh lelah saat kegiatan berlangsung. Keempat responden yang kurang tertarik pada bermain *playdough* lebih banyak diam dan lebih banyak didampingi oleh pengasuh saat kegiatan berlangsung. Kurangnya minat responden dalam mengikuti bermain *playdough* juga memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik halus karena responden tersebut belum maksimal dalam menjalankan setiap instruksi dari peneliti sehingga tidak mampu melakukan latihan motorik halus dengan benar.

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa sebanyak 3 responden (30%) pada kelompok kontrol mengalami peningkatan nilai motorik halus namun tidak merubah kriteria penilaiannya. Menurut Sundari (2004), terdapat faktor yang dapat mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik antara lain kesehatan gizi, Genetik, rangsangan, kelainan, kesehatan pada periode prenatal. Sejalan dengan terjadinya peningkatan nilai pada responden kelompok kontrol di ponsos walaupun tidak diberikan intervensi bermain *playdough* dikarenakan responden tersebut selama tinggal di Pondok Sosial juga mendapat stimulus dari

proses pembelajaran yang diberikan di sekolah pada setiap hari Senin hingga Kamis. Kegiatan belajar tersebut meliputi menulis, menggambar, mewarnai. Kegiatan tersebut juga mempengaruhi kemampuan motorik halus anak retardasi mental yang ada di ponsos.

Sesudah dilakukan intervensi bermain *playdough* didapatkan sebanyak 5 responden (50%) kelompok perlakuan berjenis kelamin perempuan memiliki kemampuan motorik halus baik dan hanya 2 responden (20%) yang berjenis kelamin laki-laki. Keadaan tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan Soetjningsih (2012) bahwa mencapai tumbuh kembang yang optimal tergantung pada potensi biologisnya, tingkat pencapaian potensi biologis seorang anak merupakan hasil interaksi beberapa faktor yang saling terkait. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik pada anak adalah faktor genetik yang meliputi berbagai faktor bawaan normal dan patologi, jenis kelamin, suku bangsa dan bangsa. Faktor genetik bersifat final yang artinya tidak dapat diubah dan sangat menentukan bagaimana tumbuh kembang responden dalam psikomotor, begitu juga dengan jenis kelamin yang memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak retardasi mental. Hal serupa juga dikemukakan Aquarisnawati dkk (2011) bahwa anak perempuan memiliki kemampuan motorik halus yang lebih baik dibandingkan dengan anak laki-laki. Selama kegiatan bermain *playdough* berlangsung dapat dilihat bahwa responden perempuan lebih mudah menerima dan menjalankan instruksi dari peneliti, berbeda halnya dengan responden laki-laki yang kesulitan untuk diarahkan sesuai acara kegiatan sehingga lebih banyak membutuhkan bantuan secara verbal selama kegiatan bermain berlangsung.

Data demografi yang menunjukkan bahwa setelah dilakukan intervensi bermain *playdough* sebanyak 6 responden (60%) kelompok perlakuan berusia 12-17 tahun memiliki kemampuan motorik halus lebih baik dibanding dengan responden dengan usia di bawah 12 tahun. Semakin tinggi usia seorang anak maka kemampuannya juga akan semakin baik (Kartono, 2000). Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi usia anak maka kemampuan psikomotor secara otomatis akan meningkat pula, khususnya kemampuan motorik halus. Tingkatan usia pada setiap responden memberikan pengaruh pada perkembangan kemampuan motorik halus. Sejalan dengan teori yang disebutkan diatas sangat mendukung sekali terhadap hasil penelitian yang didapat. Responden dengan usia 12-17 tahun memiliki perkembangan motorik halus yang lebih baik dibanding dengan responden dengan usia di bawah 12 tahun, karena pada dasarnya perkembangan ini sejalan dengan kematangan saraf dan otak pada setiap anak khususnya anak retardasi mental. Setiap responden penelitian adalah individu yang unik yang dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan yang berbeda, karena itu pencapaian kemampuan perkembangan motoriknya pun juga berbeda, namun setiap anak akan melalui semua tahapan sesuai tingkat usia. Responden berusia 12 tahun keatas memiliki pengalaman latihan motorik halus yang lebih banyak dibanding dengan responden berusia di bawah 12 tahun. Hal tersebut dilihat dari kecakapan responden dalam meremas serta dan membentuk *playdough* serta hasil *post-test*. Selama kegiatan bermain berlangsung, responden yang berusia dibawah 12 tahun lebih banyak membutuhkan bantuan dari peneliti atau pengasuh baik secara verbal maupun fisik sedangkan responden dengan usia diatas 12 tahun mayoritas mampu mengikuti instruksi peneliti secara mandiri.

Pendidikan pengasuh memberikan pengaruh terhadap pola asuh pada anak retardasi mental. Data demografi hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan pengasuh yang ada di Pondok Sosial Kalijudan yaitu tingkat SMA dan S1. Sebanyak 5 pengasuh (71%) memiliki jenjang pendidikan maksimal SMA, hanya 2 pengasuh (29%) yang memiliki jenjang pendidikan S1. Menurut Sohib (2002) menyatakan bahwa tinggi rendahnya jenjang pendidikan yang dimiliki orang tua atau pengasuh anak akan menentukan pola asuh dan pendampingan. Semakin tinggi pendidikan pengasuh yang ada di Ponsos juga akan mempengaruhi keputusan atau tindakan yang akan dilakukan berkaitan dengan upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak retardasi mental, walaupun tingkat pendidikan tersebut bukan satu-satunya tolak ukur baik atau tidaknya dalam melakukan sebuah tindakan dan keputusan. Jenjang pendidikan pengasuh juga memiliki pengaruh terhadap jenis stimulasi yang diberikan pada responden dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Selama kegiatan bermain *playdough* berlangsung, sebagian besar pengasuh sangat mendukung dan berperan aktif, hal tersebut dapat dilihat dari keikutsertaan pengasuh dalam mengarahkan dan membimbing responden dengan penuh keuletan dan sesuai tujuan kegiatan.

Hasil penelitian sesudah dilakukan intervensi bermain *playdough* menunjukkan bahwahasil uji statistik dengan menggunakan *Mann-Whitney* dengan tingkat kemaknaan $p < 0,05$ didapatkan nilai $p = 0,002$ maka H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak retardasi mental pada kelompok perlakuan. Menurut Jatmika (2012) menyatakan bahwa penggunaan *playdough* dapat membantu anak untuk melatih ketrampilan motorik halus seperti mencubit, meremas. Uraian diatas menjelaskan bahwa bermain

playdough efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak retardasi mental. Bermain *playdough* merupakan aktivitas yang dapat dilihat oleh mata kemudian ditangkap oleh reseptor sistem sensorik perifer sebagai impuls proprioseptif dan dikirim pada otak bagian sensori somatik untuk dianalisa dan terjadi proses belajar. Sensori somatik memberikan perintah korteks motorik untuk bekerja dalam kaitannya dengan ganglia basalis dan serebelum untuk merangsang jalannya kerja motorik yang sesuai. Korteks motorik memberi sinyal motorik pada kortikospinal menuju neuron motorik anterior sehingga menyebabkan kontraksi otot. Aktivitas ini dilakukan berulang kali dan melalui proses belajar maka terjadi pembentukan pola motorik yang terlatih sehingga terjadi ketepatan dan kecermatan dalam gerakannya, kemampuan pengendalian gerak yang baik, peningkatan koordinasi mata dan tangan. Sehingga anak retardasi mental mengalami peningkatan kemampuan motorik halus.

Pemberian intervensi bermain *playdough* yang secara berkala dan berulang-ulang ini dapat memberikan stimulus untuk melatih kelenturan otot-otot jari tangan pada anak retardasi mental. Bermain *playdough* juga dilakukan secara berkesinambungan, pada sesi pertama bentuk yang diajarkan sangat sederhana sampai pada sesi selanjutnya diajarkan membuat bentuk yang lebih rumit. Setiap sesi bermain *playdough*, responden harus membuat bentuk yang telah dicontohkan secara berulang-ulang, melalui pengulang yang disertai koreksi langsung maka terbentuk pola motorik halus yang terlatih. Sebelum dilakukan intervensi bermain *playdough*, kemampuan motorik halus pada kelompok kontrol dan perlakuan adalah sama. Namun setelah kelompok perlakuan diberikan intervensi bermain *playdough* dan kelompok kontrol tidak, maka terjadi perbedaan kemampuan

motorik halus pada kedua kelompok tersebut. Kelompok perlakuan mengalami perubahan yang lebih baik dibanding dengan kelompok kontrol yang tidak diberi intervensi bermain *playdough*. Hal tersebut dapat dilihat cara memegang pensil, menebali garis tipis, membuat gambar segitiga serta membuat garis lurus. Pada kelompok kontrol tidak terjadi perubahan karena tidak ada kesempatan dalam berlatih motorik halus secara intens menggunakan *playdough*, mengingat bahwa *playdough* memberikan manfaat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak retardasi mental.

BAB 6

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

1. Kemampuan motorik halus anak retardasi mental di Ponsos Kalijudan Surabaya sebelum dilakukan intervensi bermain *playdough* pada kelompok perlakuan dan kontrol didapati sebagian besar responden memiliki kemampuan motorik yang cukup, dapat dilihat dari ketrampilan memegang pensil, menebali garis, mewarnai suatu bidang masih kurang optimal.
2. Kemampuan motorik halus anak retardasi mental di Ponsos Kalijudan Surabaya setelah dilakukan intervensi bermain *playdough* meningkat. Peningkatan kemampuan motorik halus terjadi pada kelompok perlakuan yang aktif mengikuti kegiatan bermain *playdough*.
3. Bermain *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak retardasi mental di Pondok Sosial Kalijudan, melalui latihan rutin dan berkelanjutan sehingga terjadi pembiasaan yang menghasilkan gerakan yang lentur.

6.2 Saran

1. Bagi pengasuhdi Pondok Sosial Kalijudan Surabaya dapat menerapkan bermain *playdough* salah satu kegiatan yang efektif untuk meningkatkan motorik halus anak retardasi mental yang tinggal.
2. Peneliti berikutnya disarankan untuk penelitian lanjutan tentang metode latihan motorik halus lain yang bertujuan meningkatkan kemampuan motorik halus anak retardasi mental seperti bermain cetak pasir karena

proses latihan motorik halus yang akan dilakukan sama dengan bermain *playdough* namun memiliki biaya yang minimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aquarisnawati, Puri 2011, ` Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Bender Gestalt '. Vol.13, no. 3, hal.153-155, diakses 06 Juli 2013, <<http://journal.unair.ac.id/>>
- Arifin, S. (2008) 'Jurnal Fenomena', *Model Kebijakan Mitigasi Bencana Alam bagi Difabel : studi kasus di kabupaten Bantul Yogyakarta*, vol. VI.
- Association, A.P. (2000) *Diagnostic and Statistical Manuall of Mental Disorder*, 4th edition, Washington DC: American Psychiatric Association.
- Astati, dkk.(2000)*Model Pembelajaran Anak Luar Biasa yang Bisa Mengikuti Pendidikan di Sekolah Umum*, Laporan Penelitian, Bandung, Jurusan PLB FIP UPI
- Delphie, B. (2006) *Pembelajaran Anak Tuna Grahita: Suatu Pengantar dalam Setting Pendidikan Inklusi*, Bandung: Refika Aditama.
- Efendi, M. (2006) *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Einon, D. (1999) *Early Learning*, English: Checkmark Book.
- Gazzaniga, M. and Heatherton, T. (2008) *Psychology Science: Mind, Brain and Behaviour*, 3rd edition, New York: Norton.
- Gunarsa (2004) *Bunga Rampai Psikologi dari Anak sampai Usia Lnjut*, Jakarta: Gunung Mulia.
- Hallahan, D. and Kauffman, J. (2006) *Exceptional Learners: Introduction to Special Education* , 10th edition, USA: Pearson Education Company.
- Hardman, M., Drew, C. and Egan, M. (2002) *Human Exceptionality : Society, School an Family*, 7th edition, Boston: A pear Education Company.
- Hidayat, A. (2007) *Metode Penelitian Kebidanan & Teknik Analisa Data*, Jakarta: Medika Salemba.
- Huffman, Michelle J & Fortenberry C (2007) `Developing Fine Motor Skills`, diakses 2 April 2013 <<http://ssot.sk.ca/index/developing>>
- Hurlock, E. (2005) *Perkembangan Anak Jilid 1*, 6th edition, Jakarta: Erlangga.
- Jatmika, N. (2012) *Ragam Aktivitas Bermain untuk Playgroup*, Yogyakarta: Diva Press.
- Kartono, Kartini (2000)*Psikologi Umum*, Bandung: CV Mandar Maju

- Lumbantobing, S.M. (2006) *Anak dengan Mental Terbelakang*, Jakarta: Balai Penerbit Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Mahmudah, S. (2002) *Perubahan Perilaku Kebersihan Diri Pasca Pelatihan Motorik Halus: Studi Terhadap Anak Tuna Grahita Sedang di SLB/C "Dharma Wanita" Lebo Sidoarjo*, Thesis Program Pasca Sarjana Universitas Airlangga, Tidak dipublikasikan
- Maramis, W.F. and Maramis, A.A. (2009) *Catatan Kedokteran Jiwa*, 2nd edition, Surabaya: Airlangga Press.
- Mayer, J. D., Caruso, D. R., & Salovey, P. (2002) `Emotional Intelligence Meets Traditional Standards`, *Intelligence Test*, hal 27, 267-298, diakses 29 Maret 2013 www.unh.edu/emotional_intelligence
- Mulyani, M. and Gracinia, J. (2007) *Kemampuan Fisik dan Manajemen Diri*, Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Notoatmojo (2003) *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Rumini, S. and Sundari S. (2004) *Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Santrock, J. (2007) *Perkembangan Anak*, 11th edition, Jakarta: Erlangga.
- Sochib, Moh (2002) *Pola Asuh Orang Tua, dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*, Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Soetjningsih (2012) *Tumbuh Kembang Anak*, Jakarta: ECG.
- Sujiono, Y. (2009) *Konsep dasar Pendidikan anak usia dini*, Jakarta: PT Indeks.
- Sularyo, T. and Kadim, S. (2000) `Sari Pediatri`, vol. 2, no. 3, hal. 170-177, diakses 15 April 2013, <www.idai.or.id/saripediatri>
- Sumantri, S. (2007) *Psikologi Anak Luar Biasa*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Suyanto, S. (2005) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Tedjasaputra, M. (2007) *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: Grasindo.
- Willy F, M.A. (2009) *Catatan Kedokteran Jiwa*, 2nd edition, Surabaya: Airlangga Press.
- Wong, D. (2004) *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*, Jakarta: ECG



UNIVERSITAS AIRLANGGA
FAKULTAS KEPERAWATAN

Kampus C Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5913752, 5913754, 5913756, Fax. (031) 5913257
Website: <http://www.ners.unair.ac.id> ; e-mail: dekan_ners@unair.ac.id

Surabaya, 20 Mei 2013

Nomor : 1551 /JN3.1.12/PPd/2013
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Permohonan Bantuan Fasilitas Penelitian**
Mahasiswa PSIK – FKP Unair

Kepada Yth.
Kepala U/PTD Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, maka kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami di bawah ini mengumpulkan data sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Adapun Proposal Penelitian terlampir.

Nama : Dyah Anggraeni
NIM : 130915086
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Playdough terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Retardasi Mental di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan

Wakil Dekan I

Mira Triharini, S.Kp., M.Kep
NIP. - 497904242006042002



PEMERINTAH KOTA SURABAYA
DINAS SOSIAL
UPTD PONDOK SOSIAL KALIJUDAN
 Jl. Villa Kalijudan Indah XV/Kav. 2 – 4 Telp. (031) 3818340, Fax (031) 3818341
SURABAYA

SURAT KETERANGAN

Nomor : 460 / 065 / 436.6.15.3 / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hj. Rosalia Endang Setyawati
 Jabatan : Kepala UPTD Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya

Menerangkan

Nama : Dyah Anggraeni
 Jabatan : Mahasiswa Fakultas Keperawatan UNAIR Surabaya

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan Observasi pada Anak Berkebutuhan Khusus (TUNA GRAHITA) di UPTD Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya, yang dilaksanakan tanggal 01 s/d 30 Juni 2013 sesuai surat permohonan dari UNAIR Nomor : 1551/UN3.1.12/PPd/2013 tanggal 20 Mei 2013, hal permohonan bantuan fasilitasi penelitian Mahasiswa PSIK – FKP Unair.

Demikian surat keterangan ini untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.


 Kepala UPTD,
Hj. Rosalia Endang Setyawati
 Penata
 NIP 19580615 198803 2 003

*Lampiran 1***LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN**

Kepada

Yth : Bapak/Ibu

Di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya

Dengan hormat,

Saya Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, bermaksud akan mengadakan penelitian tentang: **“PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK RETARDASI MENTAL DI PONDOK SOSIAL KALIJUDAN KOTA SURABAYA.”**

Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon ketersediannya untuk menjadi responden dalam penelitian ini yang bersifat sukarela. Kami akan menjamin kerahasiaan jawaban yang diberikan dan hasilnya akan dipergunakan untuk meningkatkan mutu pelayanan kesehatan terhadap anak retardasi mental.

Demikian surat permohonan ini, atas ketersediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Surabaya,

Hormat saya,

Dyah Anggraeni
NIM.130915086

*Lampiran 2***LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN**

Setelah mendapat penjelasan dari peneliti saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa anak didik kami:

Nama Responden :

Untuk menjadi responden penelitian.

Judul : **PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK RETARDASI MENTAL DI PONDOK SOSIAL KALIJUDAN KOTA SURABAYA**

Peneliti : Dyah Anggraeni

NIM : 130915086

Mahasiswa : Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga

Persetujuan ini saya buat secara sukarela tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Surabaya,

Responden

()

*Lampiran 3***INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA**

Nama responden :
Tanggal Pengisian :
Judul Penelitian : **Pengaruh Bermain *Playdough* terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak Retardasi Mental di Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya**

DATA DEMOGRAFI**1. Perkiraan Umum Anak**

- 9-11 Tahun
- 12-14 Tahun
- 18-18 Tahun

2. Jenis Kelamin Anak

- Laki-laki
- Perempuan

3. Tingkat Pendidikan Pendamping Anak di Ponsos

- SMA
- S1

*Lampiran 4***LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS**

Nama Anak :

Tanggal :

Berilah tanda () pada kolom berangka di bawah ini .

Angka 4, jika anak mampu melakukan secara mandiri.

Angka 3, jika anak mampu melakukan dengan bantuan secara verbal..

Angka 2, jika anak mampu melakukan dengan bantuan fisik.

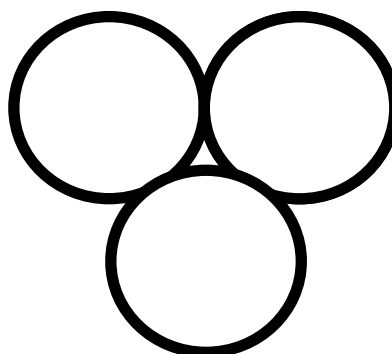
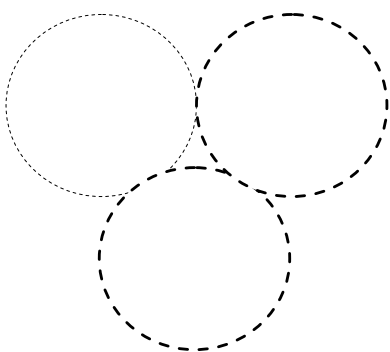
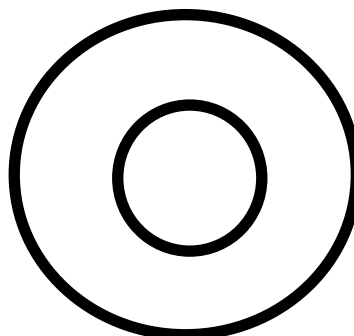
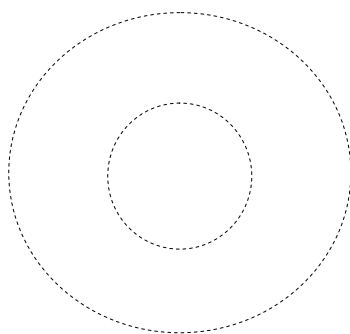
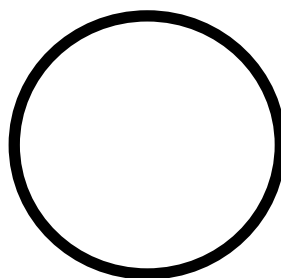
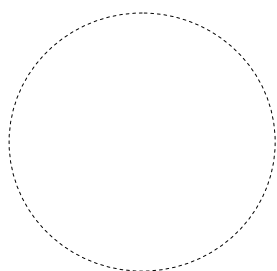
Angka 1, jika anak mampu melakukan dengan bantuan verbal dan fisik .

Angka 0, jika anak tidak mampu melakukan.

No	Tingkat Penguasaan	Pre-Test					Post-Test				
		4	3	2	1	0	4	3	2	1	0
1	Menggambar sebuah O dengan pensil.										
2	Menebali garis lurus dengan titik-titik tegak.										
3	Menebali garis sejajar dengan titik-titik mendatar.										
4	Menebali garis menyilang dengan titik-titik diagonal.										
5	Memberi warna pada suatu bidang.										
6	Menggambar bentuk persegi panjang dengan pensil.										
7	Menyalin bentuk segitiga.										
8	Melipat kertas ke arah miring setelah diberi contoh.										
Jumlah keseluruhan masing-masing skor											

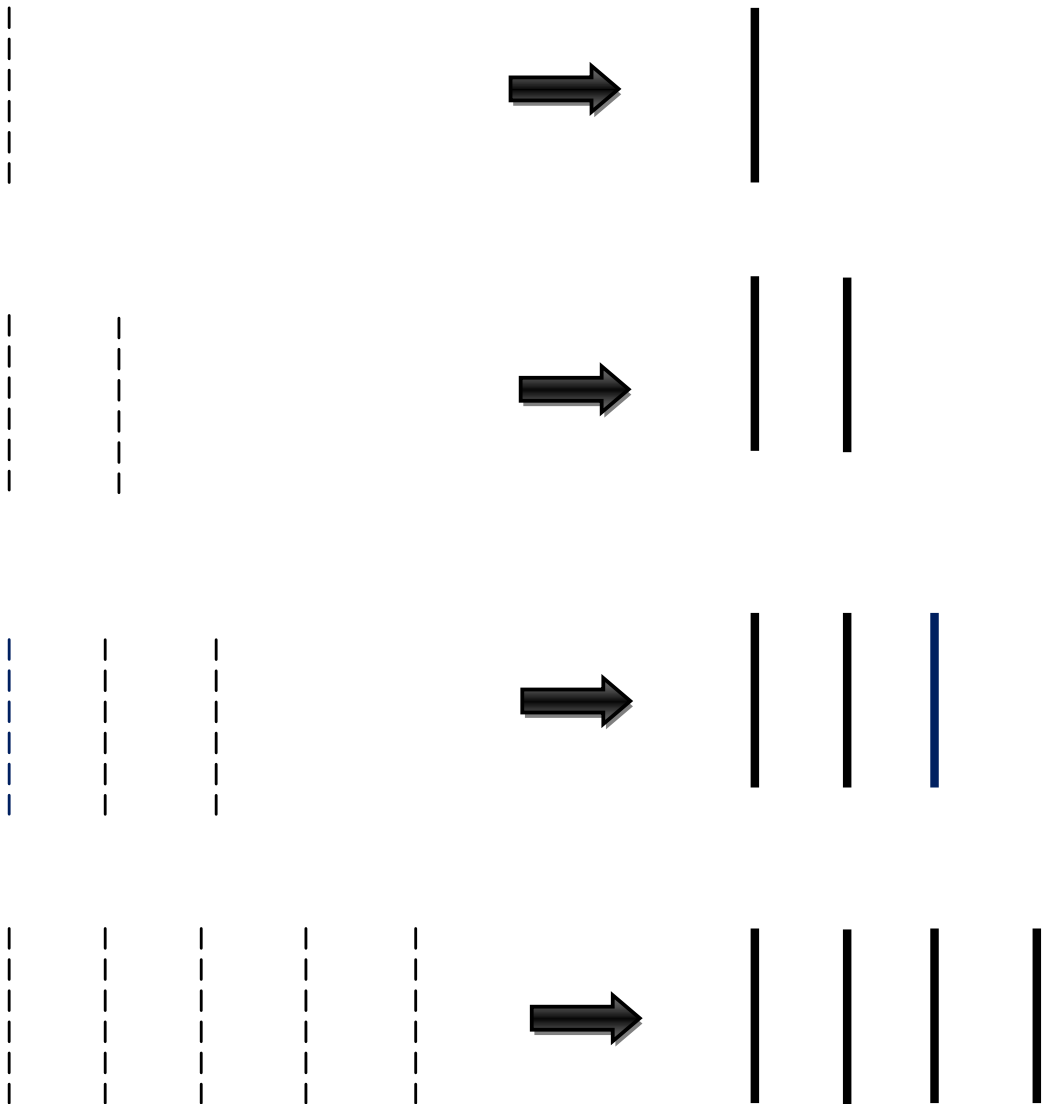
*Lampiran 5***LEMBAR KERJA MOTORIK HALUS**

Menggambar sebuah O dengan pensil.



*Lampiran 6***LEMBAR KERJA MOTORIK HALUS**

Menebali garis lurus dengan titik-titik tegak.



Lampiran 7

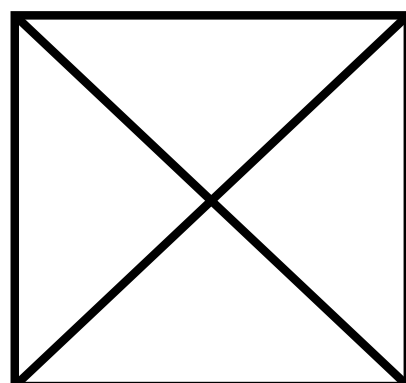
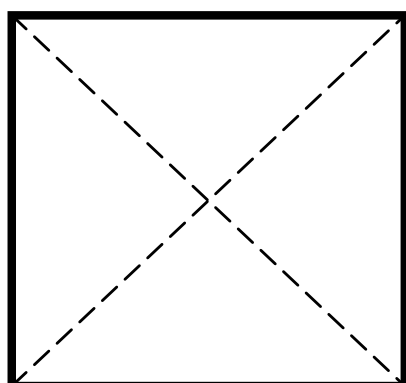
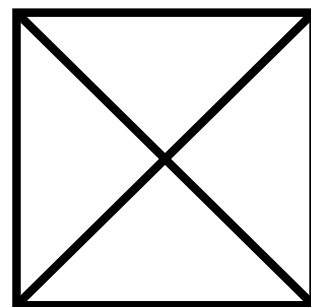
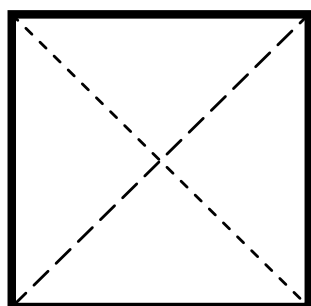
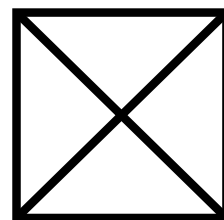
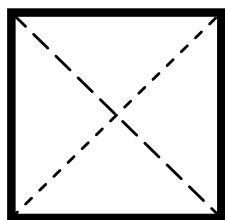
LEMBAR KERJA MOTORIK HALUS

Menebali garis sejajar dengan titik-titik mendatar.

The worksheet contains four rows of tracing practice. Each row is structured as follows: a dashed line on the left, a right-pointing arrow in the middle, and a solid line on the right. The first row has one dashed line and one solid line. The second row has two dashed lines and two solid lines. The third row has three dashed lines and three solid lines. The fourth row has four dashed lines and four solid lines. The solid lines are intended to be drawn over the dashed lines to complete the tracing exercise.

*Lampiran 8***LEMBAR KERJA MOTORIK HALUS**

Menebali garis menyilang dengan titik-titik diagonal.



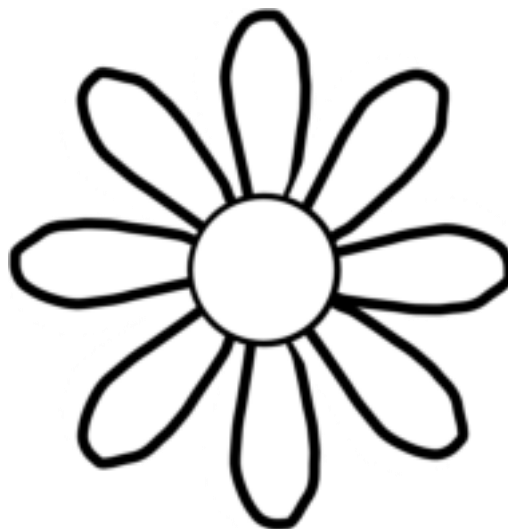
Lampiran 9

LEMBAR KERJA MOTORIK HALUS

Memberi warna pada suatu bidang.



RUMAH



BUNGA

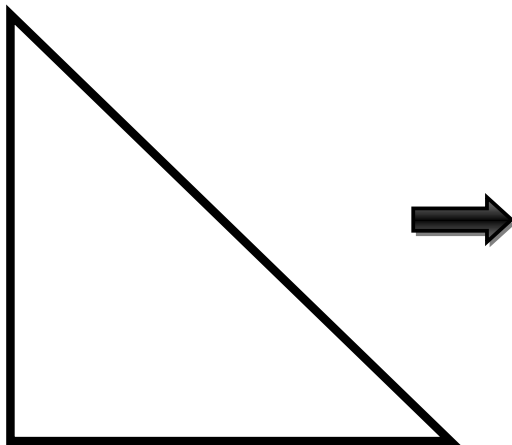
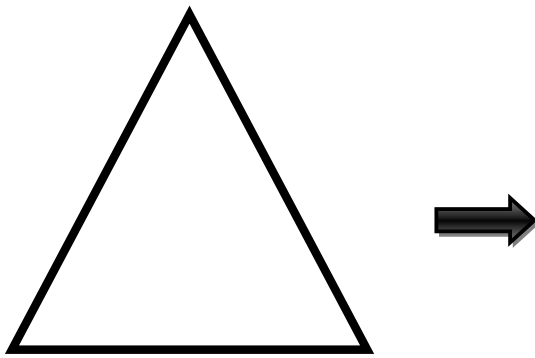
*Lampiran 10***LEMBAR KERJA MOTORIK HALUS**

Menggambar bentuk persegi panjang dengan pensil.



*Lampiran 11***LEMBAR KERJA MOTORIK HALUS**

Menyalin bentuk segitiga.



*Lampiran 12***SATUAN ACARA KEGIATAN BERMAIN *PLAYDOUGH* PADA ANAK
RETARDASI MENTAL****(Sesi 1)**

Pokok Bahasan : Tindakan Bermain *Playdough*

Sub Pokok Bahasan : Membentuk segitiga dengan *Playdough*

Hari/tanggal : Juni 2013

Waktu : 1x45 menit

Tempat : Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya

Sasaran : Retardasi Mental Ringan

a) Tujuan

a) Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Peningkatan kemampuan membentuk segitiga dengan *playdough* pada anak retardasi mental.

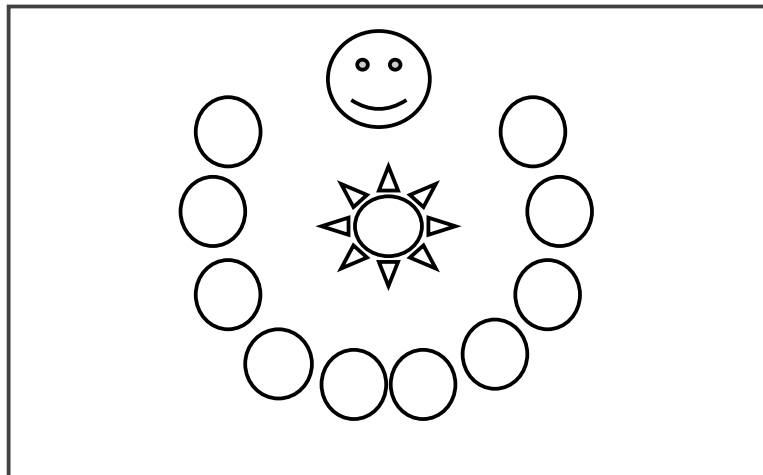
b) Tujuan Instruksional Khusus (TUK)

Peningkatan kemampuan membentuk segitiga dengan *playdough* pada anak retardasi mental, ditunjukkan dengan:

- ✓ Anak mampu bermain *playdough* sesuai dengan instruksi.
- ✓ Anak mampu meremas, memotong *playdough* sesuai dengan instruksi.
- ✓ Anak mampu membuat bentuk segitiga dengan *playdough*.

b) Setting

1. Ruang kelas nyaman dan tenang.



Keterangan :



: Peneliti



: Anak Retardasi Mental



: Peralatan Bermain *Playdough*



: Ruang Bermain

c) Lama dan Aktivitas Kegiatan

1. Aktivitas bermain *playdough* dilakukan selama 45 menit.
2. Permainan dilakukan sampai selesai sesuai dengan contoh yang diberikan.

d) Metode

1. Diskusi
2. Bermain *playdough* sesuai dengan instruksi
3. Observasi

e) Alat dan Bahan

1. *Playdough* dengan variasi warna.
2. Plastik Mika

3. Tempat menyimpan *playdough*.

f) Evaluasi

1. Struktur

- ✓ Kontrak waktu dilakukan minimal 1 hari sebelum kegiatan dilaksanakan.
- ✓ Peralatan yang dibutuhkan lengkap.

2. Proses

Evaluasi dilakukan saat kegiatan bermain *playdough* berlangsung, meliputi :


- ✓ Anak mengikuti kegiatan bermain *playdough* dari awal hingga selesai.
- ✓ Anak mengikuti instruksi dalam kegiatan bermain *playdough* hingga selesai.
- ✓ Kegiatan bermain *playdough* dilakukan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

3. Hasil

Anak mampu membentuk segitiga dengan *playdough* .

g) Langkah Kegiatan Pelaksanaan Bermain *Playdough*

No	Tahap dan Alokasi Waktu	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Anak
1	Persiapan 5 menit	1. Mengucapkan salam. 2. Memperkenalkan diri. 3. Menanyakan perasaan anak hari ini. 4. Membuat kontrak waktu, menjelaskan tujuan kegiatan	1. Mmenjawab salam. 2. Memperhatikan. 3. Menyampaikan bagaimana perasaan hari ini. 4. Mentakan bahwa bersedia ikut bermain

		bermain <i>playdough</i> .	<i>playdough</i> bersama.
2	Orientasi 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan. 2. Menunjukkan contoh hasil <i>playdough</i> bentuk segitiga. 	Memperhatikan dan memahami
3	Pelaksanaan 30 menit	<p>Mendampingi anak dan memberi instruksi dalam bermain <i>playdough</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meremas dan memipihkan <i>playdough</i>. 2. Bentuklah segitiga pada <i>playdough</i> yang telah pipih menggunakan jari telunjuk dan ibu jari. 3. Rapikan bentuk segitiga segitiga tersebut. 	Melaksanakan sesuai dengan instruksi yang telah diberikan.
4	Evaluasi 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertanya tentang perasaan anak setelah bermain <i>playdough</i>. 2. Memberi pujian kepada anak atas kegiatan yang telah dilakukan. 3. Membuat kontrak pertemuan selanjutnya dengan anak retardasi mental 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyatakan perasaannya. 2. Mengekspresikan kegembiraannya. 3. Menyatakan ketersediaannya.

*Lampiran 13***SATUAN ACARA KEGIATAN BERMAIN *PLAYDOUGH* PADA ANAK
RETARDASI MENTAL****(Sesi 2)**

- Pokok Bahasan : Tindakan Bermain *Playdough*
- Sub Pokok Bahasan : Membuat bentuk kue donat dengan *playdough*.
- Hari/tanggal : Juni 2013
- Waktu : 1x45 menit
- Tempat : Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya
- Sasaran : Retardasi Mental Ringan

a) Tujuan

1. Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Peningkatan kemampuan membuat bentuk kue donat dengan *playdough* pada anak retardasi mental.

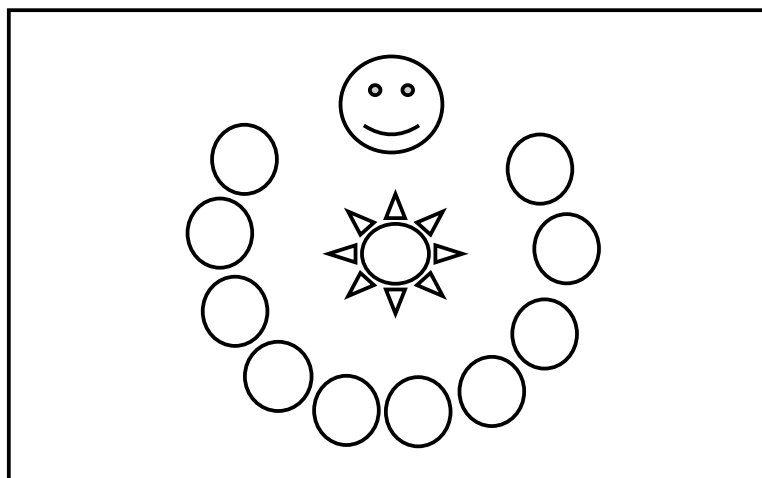
2. Tujuan Instruksional Khusus (TUK)

Peningkatan kemampuan membuat bentuk kue donat dengan *playdough* pada anak retardasi mental, ditunjukkan dengan :

- ✓ Anak mampu bermain *playdough* sesuai dengan instruksi.
- ✓ Anak mampu meremas, memotong *playdough* sesuai dengan instruksi.
- ✓ Anak mampu membuat bentuk kue donat menggunakan *playdough*

b) Setting

- ✓ Ruang kelas nyaman dan tenang.



Keterangan :



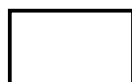
: Peneliti



: Anak Retardasi Mental



: Peralatan Bermain *Playdough*



: Ruang Bermain

c) Lama dan Aktivitas Kegiatan

1. Aktivitas bermain *playdough* dilakukan selama 45 menit.
2. Permainan dilakukan sampai selesai sesuai dengan contoh yang diberikan.

a) Metode

1. Diskusi
2. Bermain *playdough* sesuai dengan instruksi
3. Observasi

d) Alat dan Bahan

1. *Playdough* dengan variasi warna

2. Plastik Mika

e) Evaluasi

1. Struktur

✓ Kontrak waktu dilakukan minimal 1 hari sebelum kegiatan dilaksanakan.

✓ Peralatan yang dibutuhkan lengkap.

2. Proses

Evaluasi dilakukan saat kegiatan bermain *playdough* berlangsung, meliputi :

✓ Anak mengikuti kegiatan bermain *playdough* dari awal hingga selesai.

✓ Anak mengikuti instruksi dalam kegiatan bermain *playdough* hingga selesai.


✓ Kegiatan bermain *playdough* dilakukan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

3. Hasil

Anak mampu membuat bentuk kue donat dengan *playdough*.

f) Langkah Kegiatan Pelaksanaan Bermain *Playdough*

No	Tahap dan Alokasi Waktu	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Anak
1	Persiapan 5 menit	1. Mengucapkan salam. 2. Memperkenalkan diri. 3. Menanyakan perasaan anak hari ini.	1. Menjawab salam. 2. Memperhatikan. 3. Menyampaikan bagaimana perasaan

		4. Membuat kontrak waktu, menjelaskan tujuan kegiatan bermain <i>playdough</i> .	hari ini. 4. Mentakan bahwa bersedia ikut bermain <i>playdough</i> bersama.
2	Orientasi 30 menit	1. Memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan. 2. Menunjukkan contoh bentuk kue donat yang terbuat dari <i>playdough</i> . 	Memperhatikan dan memahami
3	Pelaksanaan 30 menit	Mendampingi anak dan memberi instruksi dalam bermain <i>playdough</i> . 1. Meremas <i>playdough</i> . 2. Membuat bentuk bola pipih menggunakan <i>playdough</i> sebagai donat. 3. Membuat lubang di tengah dengan menggunakan jari pada bola-bola <i>playdough</i> . 4. Bentuklah kue donat tersebut hingga rapi. 5. Tambahkan potongan <i>playdough</i> yang kecil dan beda warna sebagai topping di atasnya. Cara membuat topping donat	Melaksanakan sesuai dengan instruksi yang telah diberikan.

		<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pipihkan <i>playdough</i> (4 warna). 2. Buat bentuk lingkaran kecil menggunakan <i>playdough</i> dengan variasi warna sebagai topping. 3. Tempelkan topping tersebut diatas donat. 	
4	Evaluasi 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertanya tentang perasaan anak setelah bermain <i>playdough</i>. 2. Memberi pujian kepada anak atas kegiatan yang telah dilakukan. 3. Membuat kontrak pertemuan selanjutnya dengan anak retardasi mental. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyatakan perasaannya. 2. Mengekspresikan kegembiraannya. 3. Menyatakan ketersediaannya.

*Lampiran 14***SATUAN ACARA KEGIATAN BERMAIN *PLAYDOUGH* PADA ANAK
RETARDASI MENTAL****(Sesi 3)**

- Pokok Bahasan : Tindakan Bermain *Playdough*
- Sub Pokok Bahasan : Membuat bentuk *Ice Cream* batang dengan *playdough*.
- Hari/tanggal : Juni 2013
- Waktu : 1x45 menit
- Tempat : Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya
- Sasaran : Retardasi Mental Ringan

a) Tujuan

1. Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Peningkatan kemampuan membuat bentuk *Ice Cream* batang dengan *playdough* pada anak retardasi mental.

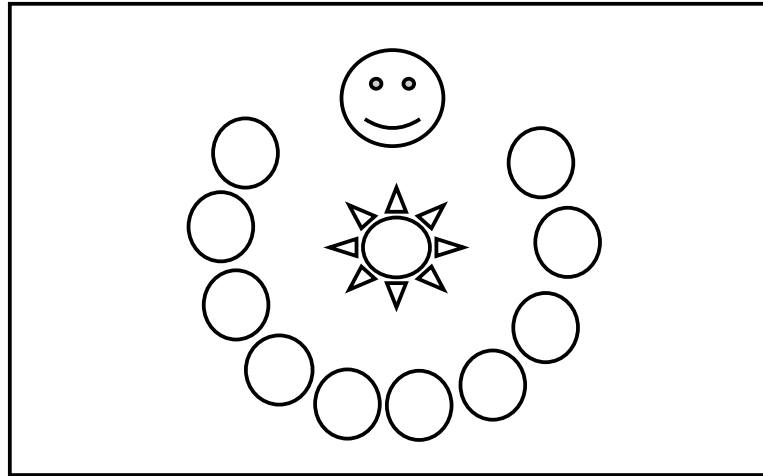
2. Tujuan Instruksional Khusus (TUK)

Peningkatan kemampuan membuat bentuk *Ice Cream* batang pada anak retardasi mental melalui bermain *playdough*, ditunjukkan dengan :

- ✓ Anak mampu bermain *playdough* sesuai dengan instruksi.
- ✓ Anak mampu meremas, memotong *playdough* sesuai dengan instruksi.
- ✓ Anak mampu membuat bentuk *Ice Cream* batang menggunakan *playdough*.

b) Setting

- ✓ Ruang kelas nyaman dan tenang.



Keterangan :



: Peneliti



: Anak Retardasi Mental



: Peralatan Bermain *Playdough*



: Ruang Bermain

c) Lama dan Aktivitas Kegiatan

1. Aktivitas bermain *playdough* dilakukan selama 45 menit.
2. Permainan dilakukan sampai selesai sesuai dengan contoh yang diberikan.

d) Metode

1. Diskusi
2. Bermain *playdough* sesuai dengan instruksi
3. Observasi

e) Alat dan Bahan

1. *Playdough* dengan variasi warna
2. Plastik Mika
3. *Stick Ice Cream*

f) Evaluasi

1. Struktur

- ✓ Kontrak waktu dilakukan minimal 1 hari sebelum kegiatan dilaksanakan.
- ✓ Peralatan yang dibutuhkan lengkap.

2. Proses


Evaluasi dilakukan saat kegiatan bermain *playdough* berlangsung, meliputi:

- ✓ Anak mengikuti kegiatan bermain *playdough* dari awal hingga selesai.
- ✓ Anak mengikuti instruksi dalam kegiatan bermain *playdough* hingga selesai.
- ✓ Kegiatan bermain *playdough* dilakukan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

3. Hasil

Anak mampu membuat bentuk *Ice Cream* batang dengan *playdough*.

h) Langkah Kegiatan Pelaksanaan Bermain *Playdough*

No	Tahap dan Alokasi Waktu	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Anak
1	Persiapan 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam. 2. Memperkenalkan diri. 3. Menanyakan perasaan anak hari ini. 4. Membuat kontrak waktu, menjelaskan tujuan kegiatan bermain <i>playdough</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mmenjawab salam. 2. Memperhatikan. 3. Menyampaikan bagaimana perasaan hari ini. 4. Mentakan bahwa bersedia ikut bermain <i>playdough</i> bersama.
2	Orientasi 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan. 2. Menunjukkan contoh bentuk ice cream yang terbuat dari <i>playdough</i>. 	Memperhatikan dan memahami
3	Pelaksanaan 30 menit	<p>Mendampingi anak dan memberi instruksi dalam bermain <i>playdough</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meremas <i>playdough</i> 2. Bentuklah lingkaran pada <i>playdough</i> menggunakan tangan. 3. Pipihkan lingkaran 	Melaksanakan sesuai dengan instruksi yang telah diberikan.

		<p>tersebut</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Tusukkan stick ice cream pada lingkaran <i>playdough</i>. 5. Tambahkan potongan <i>playdough</i> yang kecil dan beda warna sebagai topping. 6. Rapikan hingga menjadi <i>ice cream</i>. 	
4	Evaluasi 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertanya tentang perasaan anak setelah bermain <i>playdough</i>. 2. Memberi pujian kepada anak atas kegiatan yang telah dilakukan. 3. Membuat kontrak pertemuan selanjutnya dengan anak retardasi mental. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyatakan perasaannya. 2. Mengekspresikan kegembiraannya. 3. Menyatakan ketersediaannya.

*Lampiran 15***SATUAN ACARA KEGIATAN BERMAIN *PLAYDOUGH* PADA ANAK
RETARDASI MENTAL****(Sesi 4)**

- Pokok Bahasan : Tindakan Bermain *Playdough*
- Sub Pokok Bahasan : Membuat bentuk rumah-rumahan
- Hari/tanggal : Juni 2013
- Waktu : 1x45 menit
- Tempat : Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya
- Sasaran : Retardasi Mental Ringan

a) Tujuan

1. Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Peningkatan kemampuan membuat bentuk rumah-rumahan pada anak retardasi mental.

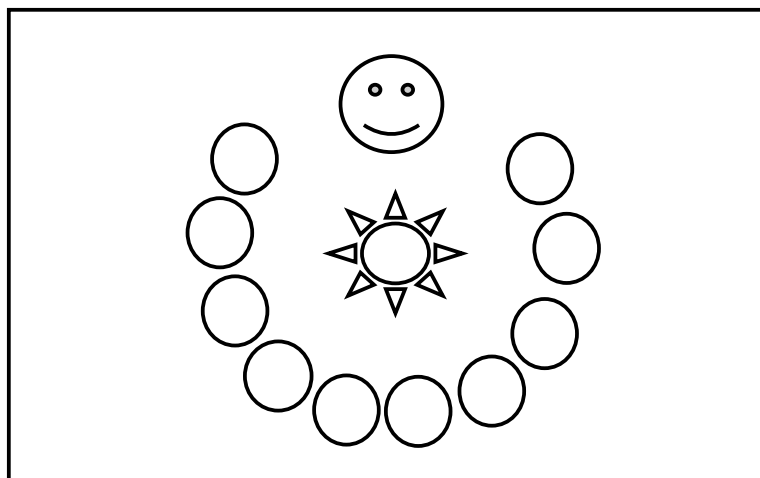
2. Tujuan Instruksional Khusus (TUK)

Peningkatan kemampuan membuat bentuk rumah-rumahan pada anak retardasi mental melalui bermain *playdough*, ditunjukkan dengan :

- ✓ Anak mampu bermain *playdough* sesuai dengan instruksi.
- ✓ Anak mampu meremas, memotong *playdough* sesuai dengan instruksi.
- ✓ Anak mampu membuat bentuk rumah-rumahan dari *playdough*.

b) Setting

2. Ruang kelas nyaman dan tenang.



Keterangan :



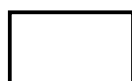
: Peneliti



: Anak Retardasi Mental



: Peralatan Bermain *Playdough*



: Ruang Bermain

c) Lama dan Aktivitas Kegiatan

1. Aktivitas bermain *playdough* dilakukan selama 45 menit.

2. Permainan dilakukan sampai selesai sesuai dengan contoh yang diberikan.

d) Metode

1. Diskusi

2. Bermain *playdough* sesuai dengan instruksi

3. Observasi

e) Alat dan Bahan

1. *Playdough* dengan variasi warna
2. Mangkuk
3. Tempat menyimpan *playdough*.
4. Tusuk Gigi

f) Evaluasi

1. Struktur

- ✓ Kontrak waktu dilakukan minimal 1 hari sebelum kegiatan dilaksanakan.
- ✓ Peralatan yang dibutuhkan lengkap.

2. Proses

Evaluasi dilakukan saat kegiatan bermain *playdough* berlangsung, meliputi :


- ✓ Anak mengikuti kegiatan bermain *playdough* dari awal hingga selesai.
- ✓ Anak mengikuti instruksi dalam kegiatan bermain *playdough* hingga selesai.
- ✓ Kegiatan bermain *playdough* dilakukan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

3. Hasil

Anak mampu membuat bentuk rumah-rumahan dari *playdough*.

g) Langkah Kegiatan Pelaksanaan Bermain *Playdough*

No	Tahap dan Alokasi Waktu	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Anak
----	-------------------------	-------------------	---------------

1	Persiapan 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam. 2. Memperkenalkan diri. 3. Menanyakan perasaan anak hari ini. 4. Membuat kontrak waktu, menjelaskan tujuan kegiatan bermain <i>playdough</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mmenjawab salam. 2. Memperhatikan. 3. Menyampaikan bagaimana perasaan hari ini. 4. Mentakan bahwa bersedia ikut bermain <i>playdough</i> bersama.
2	Orientasi 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan. 2. Menunjukkan contoh hasil bentuk rumah-rumahan dari <i>playdough</i>. 	Memperhatikan dan memahami
3	Pelaksanaan 30 menit	Mendampingi anak dan memberi instruksi dalam bermain <i>playdough</i> . <ol style="list-style-type: none"> 1. Meremas-remas <i>playdough</i>. 2. Membentuk kubus dari <i>playdough</i>. 3. Membentuk segitiga sebagai atapnya 4. Membentuk persegi panjang sebagai pintu dan jendela. 5. Rakit semua hingga menjadi sebuah rumah. 	Melaksanakan sesuai dengan instruksi yang telah diberikan.

4	Evaluasi 5 menit	<ol style="list-style-type: none">1. Bertanya tentang perasaan anak setelah bermain <i>playdough</i>.2. Memberi pujian kepada anak atas kegiatan yang telah dilakukan.3. Membuat kontrak pertemuan selanjutnya dengan anak retardasi mental.	<ol style="list-style-type: none">1. Menyatakan perasaannya.2. Mengekspresikan kegembiraannya.3. Menyatakan ketersediaannya.

*Lampiran 16***SATUAN ACARA KEGIATAN BERMAIN *PLAYDOUGH* PADA ANAK
RETARDASI MENTAL****(Sesi 5)**

- Pokok Bahasan : Tindakan Bermain *Playdough*
- Sub Pokok Bahasan : Membuat bentuk bunga dengan *playdough*.
- Hari/tanggal : Juni 2013
- Waktu : 1x45 menit
- Tempat : Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya
- Sasaran : Retardasi Mental Ringan

b) Tujuan

1. Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Peningkatan kemampuan membuat bentuk bunga dengan *playdough* pada anak retardasi mental.

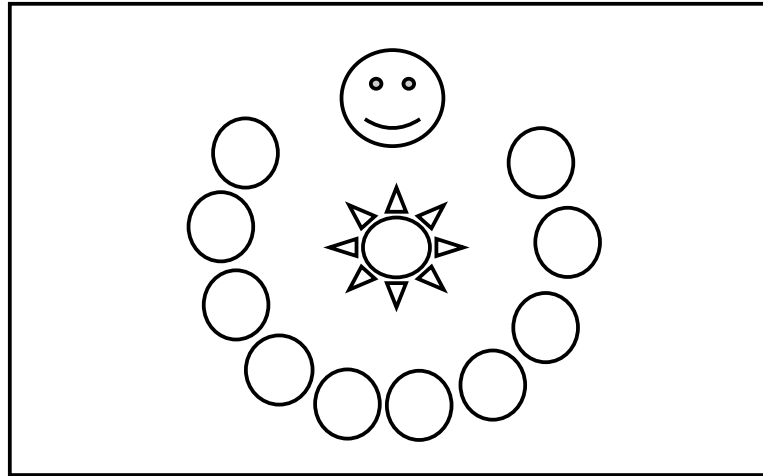
2. Tujuan Instruksional Khusus (TUK)

Peningkatan kemampuan membuat bentuk bunga dengan *playdough* pada anak retardasi mental melalui bermain *playdough* , ditunjukkan dengan :

- ✓ Anak mampu bermain *playdough* sesuai dengan instruksi.
- ✓ Anak mampu meremas, memotong *playdough* sesuai dengan instruksi.
- ✓ Anak mampu membuat bentuk bunga menggunakan *playdough*.

c) Setting

✓ Ruang kelas nyaman dan tenang.



Keterangan :



: Peneliti



: Anak Retardasi Mental



: Peralatan Bermain *Playdough*



: Ruang Bermain

d) Lama dan Aktivitas Kegiatan

1. Aktivitas bermain *playdough* dilakukan selama 45 menit.
2. Permainan dilakukan sampai selesai sesuai dengan contoh yang diberikan.

e) Metode

1. Diskusi
2. Bermain *playdough* sesuai dengan instruksi
3. Observasi

f) Alat dan Bahan

1. *Playdough* dengan variasi warna
2. Mangkuk
3. Tempat menyimpan *playdough*.
4. Papan

g) Evaluasi

1. Struktur

- ✓ Kontrak waktu dilakukan minimal 1 hari sebelum kegiatan dilaksanakan.
- ✓ Peralatan yang dibutuhkan lengkap.

2. Proses


Evaluasi dilakukan saat kegiatan bermain *playdough* berlangsung, meliputi :

- ✓ Anak mengikuti kegiatan bermain *playdough* dari awal hingga selesai.
- ✓ Anak mengikuti instruksi dalam kegiatan bermain *playdough* hingga selesai.
- ✓ Kegiatan bermain *playdough* dilakukan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

3. Hasil

Anak mampu membuat bentuk bunga dengan *playdough*.

h) Langkah Kegiatan Pelaksanaan Bermain *Playdough*

No	Tahap dan Alokasi Waktu	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Anak
1	Persiapan 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam. 2. Memperkenalkan diri. 3. Menanyakan perasaan anak hari ini. 4. Membuat kontrak waktu, menjelaskan tujuan kegiatan bermain <i>playdough</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam. 2. Memperhatikan. 3. Menyampaikan bagaimana perasaan hari ini. 4. Mentakan bahwa bersedia ikut bermain <i>playdough</i> bersama.
2	Orientasi 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan. 2. Menunjukkan contoh bentuk bunga yang terbuat dari <i>playdough</i> 	Memperhatikan dan memahami
3	Pelaksanaan 30 menit	<p>Mendampingi anak dan memberi instruksi dalam bermain <i>playdough</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meremas <i>playdough</i>. 2. Membuat bentuk bola pipih menggunakan 	Melaksanakan sesuai dengan instruksi yang telah diberikan.

		<p><i>playdough</i> sebagai kelopak bunga.</p> <p>3. Membuat bentuk daun menggunakan <i>playdough</i>.</p> <p>4. Membuat bentuk batang dengan menggunakan <i>playdough</i>.</p> <p>5. Susunlah bagian-bagian tersebut menjadi bunga pada papan .</p>	
4	Evaluasi 5 menit	<p>1. Bertanya tentang perasaan anak setelah bermain <i>playdough</i>.</p> <p>2. Memberi pujian kepada anak atas kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>3. Membuat kontrak pertemuan selanjutnya dengan anak retardasi mental.</p>	<p>1. Menyatakan perasaannya.</p> <p>2. Mengekspresikan kegembiraannya.</p> <p>3. Menyatakan ketersediaannya.</p>

*Lampiran 17***SATUAN ACARA KEGIATAN BERMAIN *PLAYDOUGH* PADA ANAK
RETARDASI MENTAL****(Sesi 6)**

- Pokok Bahasan : Tindakan Bermain *Playdough*
- Sub Pokok Bahasan : Membuat bentuk siput dengan *playdough*.
- Hari/tanggal : Juni 2013
- Waktu : 1x45 menit
- Tempat : Pondok Sosial Kalijudan Kota Surabaya
- Sasaran : Retardasi Mental Ringan

a) Tujuan

1. Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Peningkatan kemampuan membuat bentuk siput dengan *playdough* anak retardasi mental.

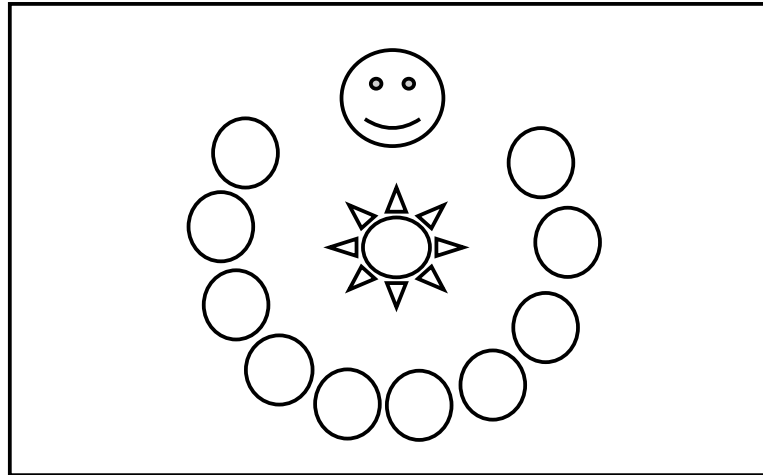
2. Tujuan Instruksional Khusus (TUK)

Peningkatan kemampuan membuat bentuk siput dengan *playdough* pada anak retardasi mental, ditunjukkan dengan :

- ✓ Anak mampu bermain *playdough* sesuai dengan instruksi.
- ✓ Anak mampu meremas, memotong *playdough* sesuai dengan instruksi.
- ✓ Anak mampu membuat bentuk siput menggunakan *playdough*.

b) Setting

- ✓ Ruang kelas nyaman dan tenang.



Keterangan :



: Peneliti



: Anak Retardasi Mental



: Peralatan Bermain *Playdough*



: Ruang Bermain

c) Lama dan Aktivitas Kegiatan

1. Aktivitas bermain *playdough* dilakukan selama 45 menit.
2. Permainan dilakukan sampai selesai sesuai dengan contoh yang diberikan.

d) Metode

1. Diskusi
2. Bermain *playdough* sesuai dengan instruksi

3. Observasi

e) Alat dan Bahan

1. *Playdough* dengan variasi warna.

2. Plastik Mika

3. Tusuk gigi

4. Mata boneka

f) Evaluasi

1. Struktur

✓ Kontrak waktu dilakukan minimal 1 hari sebelum kegiatan dilaksanakan.

✓ Peralatan yang dibutuhkan lengkap.

2. Proses

Evaluasi dilakukan saat kegiatan bermain *playdough* berlangsung, meliputi :

✓ Anak mengikuti kegiatan bermain *playdough* dari awal hingga selesai.


✓ Anak mengikuti instruksi dalam kegiatan bermain *playdough* hingga selesai.

✓ Kegiatan bermain *playdough* dilakukan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

3. Hasil

Anak mampu membuat bentuk siput dengan *playdough*.

g) Langkah Kegiatan Pelaksanaan Bermain *Playdough*

No	Tahap dan Alokasi Waktu	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Anak
1	Persiapan 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam. 2. Memperkenalkan diri. 3. Menanyakan perasaan anak hari ini. 4. Membuat kontrak waktu, menjelaskan tujuan kegiatan bermain <i>playdough</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam. 2. Memperhatikan. 3. Menyampaikan bagaimana perasaan hari ini. 4. Menatakan bahwa bersedia ikut bermain <i>playdough</i> bersama.
2	Orientasi 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan. 2. Menunjukkan contoh bentuk siput yang terbuat dari <i>playdough</i>. 	Memperhatikan dan memahami
3	Pelaksanaan 30 menit	<p>Mendampingi anak dan memberi instruksi dalam bermain <i>playdough</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meremas dan memipihkan <i>playdough</i> menggunakan tangan. 2. Ambil potongan 	Melaksanakan sesuai dengan instruksi yang telah diberikan.

		<p><i>playdough</i> dan buat bentuk bulat memanjang.</p> <p>3. Gulung potongan memanjang tersebut hingga membentuk lingkaran (sebagai cangkang bekicot).</p> <p>4. Membuat bentuk oval memanjang sebagai badan bekicot.</p> <p>5. Rekatkan bentuk cangkang pada badan bekicot.</p> <p>6. Tambahkan mata pada bekicot.</p>	
4	Evaluasi 5 menit	<p>1. Bertanya tentang perasaan anak setelah bermain <i>playdough</i>.</p> <p>2. Memberi pujian kepada anak atas kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>3. Membuat kontrak pertemuan selanjutnya dengan anak retardasi mental.</p>	<p>1. Menyatakan perasaannya.</p> <p>2. Mengekspresikan kegembiraannya.</p> <p>3. Menyatakan ketersediaannya.</p>

Lampiran 18

LEMBAR OBSERVASI SAK
SESI 1

Nama Anak :

Tanggal :

No	Kegiatan Anak	Iya	Tidak	Keterangan
1	Meremas dan memipihkan <i>playdough</i> .			
2	membentuk segitiga pada <i>playdough</i> yang telah pipih menggunakan jari telunjuk dan ibu jari.			
3	Merapikan bentuk segitiga serta tambakan hiasan pada segitiga tersebut.			

Lampiran 19

LEMBAR OBSERVASI SAK
SESI 2

Nama Anak :

Tanggal :

No	Kegiatan Anak	Iya	Tidak	Keterangan
1	Meremas <i>playdough</i> .			
2	Membentuk <i>play dough</i> menjadi bola agak pipih.			
3	Membuat lubang di tengah dengan menggunakan jari pada bola-bola <i>playdough</i> .			
4	Membentuk donat hingga rapi.			
5	Memipihkan <i>playdough</i> sebanyak 4 warna yang berbeda.			
6	Menggambar lingkaran kecil pada setiap <i>playdough</i> yang telah didpipihkan.			
7	Menggunting gambar lingkaran kecil pada setiap <i>playdough</i> .			
8	Menempelkan topping tersebut diatas donat.			

Lampiran 20

LEMBAR OBSERVASI SAK
SESI 3

Nama Anak :

Tanggal :

No	Kegiatan Anak	Iya	Tidak	Keterangan
1	Meremas <i>playdough</i> .			
2	Membentuk lingkaran pada <i>playdough</i> menggunakan tangan.			
3	Memipihkan bentuk lingkaran			
4	memasukkan stick ice cream pada lingkaran <i>playdough</i> .			
5	Menambahkan potongan <i>playdough</i> yang kecil dan beda warna sebagai topping.			
6	Merapikan hingga menjadi <i>ice cream</i> batang.			

Lampiran 21

LEMBAR OBSERVASI SAK
SESI 4

Nama Anak :

Tanggal :

No	Kegiatan Anak	Iya	Tidak	Keterangan
1	Meremas <i>playdough</i> .			
2	Membentuk kubus dari <i>playdough</i> .			
3	Membentuk segitiga sebagai atapnya			
4	Membentuk persegi panjang sebagai pintu dan jendela.			
5	Merakit semua bagian sehingga menjadi sebuah rumah.			

Lampiran 22

LEMBAR OBSERVASI SAK
SESI 5

Nama Anak :

Tanggal :

No	Kegiatan Anak	Iya	Tidak	Keterangan
1	Meremas <i>playdough</i> .			
2	Membuat bentuk oval pipih menggunakan <i>playdough</i> sebagai kelopak bunga.			
3	Membuat bentuk daun menggunakan <i>playdough</i> .			
4	Membuat bentuk batang dengan menggunakan <i>playdough</i> .			
5	Susunlah bagian-bagian tersebut menjadi bunga pada papan.			

Lampiran 23

LEMBAR OBSERVASI SAK
SESI 6

Nama Anak :

Tanggal :

No	Kegiatan Anak	Iya	Tidak	Keterangan
1	Meremas dan memipihkan <i>playdough</i> .			
2	Mengambil potongan <i>playdough</i> dan membuat bentuk bulat kemudian dibuat bentuk memanjang			
3	Menggulung potongan memanjang tersebut hingga membentuk lingkaran (sebagai cangkang bekicot).			
4	Membuat bentuk oval memanjang sebagai badang bekicot.			
5	Merekatkan bentuk cangkang pada badan bekicot.			
6	Menambahkan mata pada bekicot.			

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kelompok_Pretes t	10	14,40	3,627	9	18
Kelompok_Postte st	10	22,60	4,326	17	28

Wilcoxon Signed Ranks Test**Ranks**

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
Kelompok_Posttest - Kelompok_Pretest Positive Ranks	10 ^b	5,50	55,00
Ties	0 ^c		
Total	10		

- a. Kelompok_Posttest < Kelompok_Pretest
 b. Kelompok_Posttest > Kelompok_Pretest
 c. Kelompok_Posttest = Kelompok_Pretest

Test Statistics^a

	Kelompok_P osttest - Kelompok_P retest
Z	-2,827 ^b
Asymp. Sig. (2- tailed)	,005

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
 b. Based on negative ranks.

NPAR TESTS

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kelompok_Pretes t	10	14,80	2,898	9	18
Kelompok_Postte st	10	15,10	2,885	9	19

Wilcoxon Signed Ranks Test**Ranks**

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kelompok_Posttest - Kelompok_Pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00
	Positive Ranks	3 ^b	6,00
	Ties	7 ^c	
	Total	10	

- a. Kelompok_Posttest < Kelompok_Pretest
 b. Kelompok_Posttest > Kelompok_Pretest
 c. Kelompok_Posttest = Kelompok_Pretest

Test Statistics^a

	Kelompok_P osttest - Kelompok_P retest
Z	-1,732 ^b
Asymp. Sig. (2- tailed)	,083

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
 b. Based on negative ranks.

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kelompok_Posttest	20	18,85	5,254	9	28
kode_responden	20	1,50	,513	1	2

Mann-Whitney Test**Ranks**

	kode_responden	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kelompok_Posttest	1	10	6,40	64,00
	2	10	14,60	146,00
	Total	20		

Test Statistics^a

	Kelompok_Posttest
Mann-Whitney U	9,000
Wilcoxon W	64,000
Z	-3,128
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,001 ^b

a. Grouping Variable: kode_responden

b. Not corrected for ties.

Lampiran 24

**Rekapitulasi Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan Motorik Halus Anak Retardasi Mental
di Ponsos Kalijudan Kota Surabaya**

Kelompok Perlakuan

Responden	Usia (th)	Jenis Kelamin	Penilaian Pre-Test								Total	Keterangan	Penilaian Pre-Test								Total	Keterangan
			1	2	3	4	5	6	7	8			1	2	3	4	5	6	7	8		
1	11	L	1	2	1	1	1	1	0	1	9	Kurang	2	3	3	2	2	2	1	2	17	Cukup
2	12	P	2	2	2	2	2	2	2	3	17	Cukup	4	4	4	3	3	3	3	4	27	Baik
3	14	P	3	3	3	3	2	2	1	3	18	Cukup	4	4	4	4	3	3	2	4	28	Baik
4	10	L	1	1	1	1	2	1	1	2	10	Cukup	2	2	2	2	3	2	1	3	17	Cukup
5	17	P	3	3	3	3	2	1	1	2	18	Cukup	4	4	4	4	2	2	2	3	25	Baik
6	9	L	2	2	2	2	1	1	1	2	13	Cukup	3	3	3	3	2	2	2	4	22	Baik
7	10	L	1	1	1	1	2	1	1	2	10	Cukup	2	2	2	2	3	2	1	3	17	Cukup
8	13	P	2	2	2	2	2	2	1	3	15	Cukup	3	3	3	3	3	2	2	4	23	Baik
9	12	P	2	2	2	2	3	2	0	3	16	Cukup	3	3	3	3	3	3	1	4	23	Baik
10	15	L	3	3	3	3	2	1	1	2	18	Cukup	4	4	4	4	3	2	2	4	27	Baik

Lampiran 25

**Rekapitulasi Nilai Pre-Test dan Post-Tes Kemampuan Motorik Halus Anak Retardasi Mental
di Ponsos Kalijudan Kota Surabaya**

Kelompok Kontrol

Responden	Usia	Jenis Kelamin	Penilaian Pre-Test								Total	Keterangan	Penilaian Pre-Test								Total	Keterangan
			1	2	3	4	5	6	7	8			1	2	3	4	5	6	7	8		
1	15	P	3	3	3	3	1	2	1	2	18	Cukup	3	3	3	3	1	2	1	2	18	Cukup
2	11	P	3	3	3	3	3	1	1	2	17	Cukup	3	3	3	3	3	1	1	2	17	Cukup
3	12	P	3	3	3	3	1	1	1	2	17	Cukup	3	3	3	3	1	1	1	2	17	Cukup
4	11	L	2	2	2	2	1	1	1	2	13	Cukup	2	2	2	2	1	1	1	3	14	Cukup
5	9	L	1	1	1	1	1	1	1	2	9	Kurang	1	1	1	1	1	1	1	2	9	Kurang
6	10	P	1	2	2	1	2	1	1	2	12	Cukup	1	2	2	2	2	1	1	2	13	Cukup
7	12	L	1	2	2	2	2	1	1	3	14	Cukup	1	2	2	2	2	1	1	3	14	Cukup
8	13	L	2	2	2	2	2	2	1	2	15	Cukup	2	2	2	2	2	2	1	2	15	Cukup
9	14	P	2	3	3	2	2	2	1	3	18	Cukup	2	3	3	2	2	2	1	4	19	Baik
10	17	L	2	2	2	2	2	2	1	2	15	Cukup	2	2	2	2	2	2	1	2	15	Baik

Lampiran 26

Bentuk *Playdough*



Playdough



Bentuk Segitiga



Bentuk Donat



Bentuk Ice Cream

Bentuk *Playdough*



Bentuk Bunga



Bentuk Rumah



Bentuk Siput

Lampiran 27

Kegiatan Post-Test Kemampuan Motorik Halus



Kegiatan Bermain *Playdough*

