

## PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA DI SLB NEGERI SEKAYU

Itryah. M.A<sup>1</sup>, Gita Arinda<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bina Darma Palembang  
*e-mail: arindagita3@gmail.com*

### Abstrak

Pada SLB Negeri Sekayu terdapat anak-anak tunagrahita ringan dan sedang. Jumlah anak yang mengalami tunagrahita pada kelas 1 sampai dengan kelas 6 SD berjumlah 57 siswa. Menurut para guru di SLB Negeri Sekayu, kemampuan memori jangka pendek anak tunagrahita ringan mengalami gangguan. Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam belajar pengoperasian matematika, mudah lupa dengan pelajaran yang telah diberikan dan merasa bingung ketika diminta melakukan sesuatu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita di SLB Negeri Sekayu. Media yang digunakan pada kegiatan ini yaitu dengan permainan puzzle. Media pembelajaran permainan puzzle ini ditemukan bahwa kemampuan motorik halus pada siswa meningkat dari sebelumnya yang awalnya masih kebingungan saat diminta memilih benda dan tidak fokus sekarang mampu lebih cekatan dalam memilih benda dan sedikit bisa lebih focus. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak dan dapat melatih fokus anak serta penggunaan media pembelajaran permainan puzzle dapat digunakan sebagai pendukung semangat belajar, keaktifan dan motivasi belajar pada siswa.

**Kata kunci:** Tunagrahita, Keterampilan Motorik Halus, ABK

### Abstract

At the Sekayu State Special School there are children with mild and moderate mental retardation. The number of children who experience mental retardation in grades 1 to 6 of elementary school is 57 students. According to teachers at the Sekayu State Special School, the short-term memory abilities of children with mild mental retardation are impaired. Children with mental retardation have difficulty learning mathematical operations, easily forget the lessons they have been given and feel confused when asked to do something. The aim of this research is to improve fine motor skills in mentally retarded children at SLB Negeri Sekayu. The media used in this activity is a puzzle game. In this puzzle game learning medium, it was found that students' fine motor skills improved from before, who were initially still confused when asked to choose objects and didn't focus, now they are able to be more deft in choosing objects and can be a little more focused. This media can be used as an alternative learning media to improve fine motor skills in children and can train children's focus and the use of puzzle game learning media can be used to support enthusiasm for learning, activeness and learning motivation in students.

**Keywords :** Mentally Disabled, Fine Motor Skills, Children With Special Needs

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek universal yang harus selalu ada dalam kehidupan seseorang. Pendidikan adalah hak setiap warga negara, apapun status sosial ekonomi, asal usul dan kondisi fisik orang tersebut. Setiap orang punya hak mendapatkan pendidikan yang layak. Dalam UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang terbuka untuk semua warga negara termasuk penyandang disabilitas fisik, mental, emosional dan sosial memiliki hak kualitas pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa anak berkebutuhan khusus memiliki hak untuk memperoleh pendidikan seperti anak normal.

Sekolah Luar Biasa adalah sekolah dimana siswa yang mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran karena gangguan kesehatan fisik, emosional atau mental sosial, tetapi memiliki potensi kecerdasan dan kemampuan khusus, dididik pada pendidikan luar biasa atau Sekolah Luar Biasa (SLB).

Berikut adalah pernyataan tentang pendidikan khusus dari Ensiklopedia Disabilitas: "Pendidikan khusus" berarti pengajaran yang secara khusus disesuaikan dengan kebutuhan khusus anak. Kurikulum pendidikan khusus mencakup 5 pembelajaran yang secara khusus disesuaikan dengan kebutuhan

mendesak dari anak yang benar-benar teruji. Menurut Sunard (2010), SLB adalah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan Pendidikan Luar Biasa (PLB).

Anak berkebutuhan khusus dalam ilmu psikologi termasuk dalam bidang psikologi klinis. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan penanganan khusus karena adanya gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami anak. Berkaitan dengan istilah disability, maka Anak Berkebutuhan Khusus adalah anak yang memiliki keterbatasan di salah satu atau beberapa kemampuan baik itu bersifat fisik seperti tunanetra dan tunarungu, maupun bersifat psikologis seperti autisme dan ADHD.

Berdasarkan PP No 17 tahun 2010 Pasal 129 Ayat (3) menetapkan bahwa peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus terdiri dari peserta didik yang tunarungu, tunawicara, tunagrahita, tunadaksa, tunanetra, tunalaras, berkesulitan belajar, lamban belajar, autis, gangguan motorik, dan memiliki kelainan lain. Namun dalam UUD 1945 pasal 32 ayat 1 berbunyi "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan" hal ini berlaku pada seluruh warga negara khususnya anak berkebutuhan khusus.

Menurut Sari (2017), anak tunagrahita memiliki kecerdasan lebih rendah dari rata-rata orang normal dan kurang adaptif terhadap perilaku pada masa perkembangan. Menurut Somantri (2012), sebanyak anak tunagrahita secara umum diklasifikasikan ke dalam kelompok tunagrahita ringan, sedang, dan berat menurut tingkat kecerdasannya. Dari tiga tingkatan tersebut tunagrahita ringan yang masih dapat mengikuti proses pembelajaran.

Anak dengan tunagrahita ringan masih memiliki kemampuan kognitif yang bisa diperbaiki dengan adanya pendidikan dan pelatihan dari pada anak tunagrahita dengan klasifikasi yang lain (Irwanto, 2006). Angka kecerdasan yang rendah pada anak tunagrahita ringan membuat kapasitas belajar anak tersebut terbatas terutama untuk hal-hal yang abstrak, kurang mampu memusatkan perhatian, kurang mampu mengikuti petunjuk, cepat lupa, kurang kreatif dan inisiatif, namun anak dengan tunagrahita ringan memiliki kemampuan untuk mempelajari keterampilan dasar akademik, hal ini terjadi karena anak tuna grahita ringan adalah anak yang memiliki angka kecerdasan antara 55-70 dan sering disebut sebagai anak mampu didik atau debil (Puspitasari, 2015).

Pada SLB Negeri Sekayu terdapat anak-anak tunagrahita ringan dan sedang. Jumlah anak yang mengalami tunagrahita pada kelas 1 sampai dengan kelas 6 SD berjumlah 57 siswa. Menurut para guru di SLB Negeri Sekayu, kemampuan memori jangka pendek anak tunagrahita ringan mengalami gangguan. Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam belajar pengoperasian matematika, mudah lupa dengan pelajaran yang telah diberikan dan merasa bingung ketika diminta melakukan sesuatu.

Upaya yang telah dilakukan oleh guru-guru untuk meningkatkan daya ingat siswa yaitu melalui metode belajar dengan mengulang kembali pelajaran yang telah disampaikan 9 sebanyak 2 sampai 3 kali dan membimbing langsung siswa per individu dalam pembelajaran, juga dengan media belajar yang digunakan untuk mengasah kemampuan motorik halus anak yaitu dengan media belajar yang telah digunakan seperti membuat kerajinan, balok, mewarnai, menggunting dan menempel kertas. Namun penerapan media belajar ini tergantung kepada guru yang mengajar, masih jarang dilakukan dan tidak terjadwal.

Dalam hal ini penulis tertarik untuk memberikan metode untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dengan cara praktis dan menyenangkan dengan menggunakan media permainan puzzle pada anak tunagrahita di SLB Negeri Sekayu. Penulis berharap, melalui media permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita di SLB Negeri Sekayu dan menjadi ide baru bagi guru sebagai acuan bahan mengajar pada anak berkebutuhan khusus.

## METODE

Salah satu permainan yang berfokus pada kemampuan motorik halus adalah permainan puzzle. Permainan puzzle merupakan permainan yang sangat menarik karena mengharuskan kita sebagai pemain untuk menyusun kembali serpihan puzzle (Irwantara, 2010). 43 Puzzle dapat melatih kemampuan kreativitas dan pola berpikir anak terhadap suatu tugas sederhana seperti menulis (Radja, 2013).

Langkah media pembelajaran permainan puzzle ini adalah penulis menyiapkan alat dan bahan untuk membuat potongan puzzle, gambar puzzle berupa gambar buah dan hewan, lalu penulis mengacak gambar puzzle, penulis memberikan arahan dan contoh terlebih dahulu kepada anak, jika potongan puzzle sudah teracak penulis meminta anak untuk Menyusun potongan puzzle sampai

tersusun gambar yang sempurna, dan jika telah tersusun dengan sempurna penulis akan memberikan apresiasi kepada anak agar anak bisa lebih semangat dan antusias lagi. Permainan puzzle ini bukan hanya untuk melatih motorik anak saja tapi dengan permainan ini anak juga bisa belajar mengenal jenis buah dan hewan melalui gambar di potongan puzzle tersebut.

Dalam melakukan media belajar menggunakan permainan puzzle pada tanggal 28 Maret 2023, penulis melakukan tata cara sebagai berikut :

- a) Penulis menjelaskan terlebih dahulu apaitu permainan puzzle kepada siswa
- b) Penulis mengajak bercerita terlebih dahulu kepada siswa suasana bisa nyaman
- c) Penulis mengajak siswa bernyanyi untuk mencairkan suasana
- d) Penulis memberikan potongan puzzle pada siswa
- e) Kemudian siswa mulai mencoba menyusun potongan puzzle
- f) Siswa terlihat sedikit kebingungan dan merasa senang saat menyusun potongan puzzle
- g) Setelah siswa telah selesai menyempurnakan potongan puzzle penulis memberikan apresiasi dan pujian kepada siswa.

Dalam melakukan media belajar menggunakan permainan puzzle pada tanggal 2 Mei 2023, penulis melakukan tata cara sebagai berikut :

- a) Penulis menyiapkan potongan puzzle 44
- b) Penulis mendampingi dan membimbing siswa cara menyusun nya kembali
- c) Siswa Menyusun potongan puzzle
- d) Siswa terlihat sangat excited dalam Menyusun puzzle
- e) Siswa sudah mulai mengerti cara Menyusun potongan puzzle dan lebih fokus.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil program kerja dengan media Permainan Puzzle yang di lakukan penulis dalam melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus menggunakan media permainan Puzzle, berdasarkan juga hasil wawancara dengan wali kelas SLB dan observasi yang dilakukan penulis selama melakukan kegiatan magang, presentase kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita persentase nya hanya 40 % maka dari itu penulis melakukan penggunaan media permainan puzzle ini pada siswa tunagrahita ringan.

Berdasarkan hasil observasi penulis selama menggunakan media tersebut sebanyak dua kali kepada tiga siswa berbeda yang adanya peningkatan yang dimana siswa awalnya ketika diminta mengambil sesuatu masih kebingungan. Tetapi dengan media permainan puzzle ini siswa dapat sedikit lebih fokus dan tidak terlalu kebingungan dan siswa dapat mengenal nama hewan yang ada pada gambar puzzle.



Gambar 1. Kegiatan belajar mengajar di SLB Negeri Sekayu



Gambar 2. Melakukan kegiatan bermain puzzle pada anak tunagrahita

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam laporan ini dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan anak berkebutuhan khusus di SLB Negeri Sekayu dalam kemampuan motorik halus siswa harus lebih ditingkatkan lagi, namun melalui media pembelajaran permainan puzzle ini ditemukan bahwa kemampuan motorik halus pada siswa meningkat dari sebelumnya yang awalnya masih kebingungan saat diminta memilih benda dan tidak fokus sekarang mampu lebih cekatan dalam memilih benda dan sedikit bisa lebih fokus, selain itu media pembelajaran permainan puzzle ini adalah media pembelajaran melatih fokus sambil bermain dimana pada media pembelajaran ini membuat siswa tidak cepat merasa bosan dan memberi semangat kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Hal tersebut dapat dilihat dari program kerja yang di lakukan penulis dalam laporan magang yang di lakukan penulis.

## SARAN

Penggunakan media pembelajaran puzzle meningkatkan kemampuan dan memudahkan siswa dalam kemampuan belajarnya. Pihak sekolah hendaknya mengusahakan pengadaan media pembelajaran puzzle sebagai sarana penunjang dalam pembelajaran pada siswa berkebutuhan khusus. Selain itu, penggunaan media pembelajaran puzzle di sekolah SLB Negeri Sekayu hendaknya setelah ini diinovasi lebih baik dan dirancang dengan kemampuan motorik pada siswanya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan laporan ini, penulis mengalami kesulitan dan hambatan. Namun, atas semua dukungan dari berbagai pihak baik secara materi maupun spiritual sehingga penulis akhirnya mampu menyelesaikan laporan ini dengan baik. Oleh karena ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd, M.M selaku Rektor Universitas Bina Darma
2. Bapak Nuszep Almigo, S.Psi., M.Si., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Bina Darma
3. Ibu Dr. Itryah., S.Psi., M.A. selaku Kaprodi Psikologi Universitas Bina Darma
4. Ibu Dr. Itryah., S.Psi., M.A. selaku dosen pembimbing
5. Bapak Amirigo Puspusi, S.Pd selaku Kepala Sekolah SLB Negeri Sekayu
6. Bapak Apriadi, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing Lapangan SLB Negeri Sekayu
7. Para guru dan staff SLB Negeri Sekayu

## DAFTAR PUSTAKA

- Melliana, P. S., Widyantoro, W., & Oktawati, A. (2019). Permainan Puzzle Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1-3 Sdlb Negeri Slawi. Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal), 10(2), 9-9
- Prihartawati, R. E. (2016). Pengaruh Media Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas Iii Slb N Sleman. Widia Ortodidaktika, 5(1), 61-69.
- Kulonprogo, S., & Reni, W. Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Di Sekolah Inklusi Se-Kecamatan.
- Yandhy, M. Y. (2019). Game Puzzle Untuk Melatih Dan Meningkatkan Motorik Halus Anak Tuna Grahita (Doctoral Dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).
- Sutinah, S. (2019). Terapi Bermain Puzzle Berpengaruh Terhadap Kemampuan Memori Jangka Pendek Anak Tunagrahita. Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan, 4(3), 630-640
- Dermawan, O. (2013). Strategi Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Slb. Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi, 6(2), 886-897.
- Melliana, P. S., Widyantoro, W., & Oktawati, A. (2019). Permainan Puzzle Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1-3 Sdlb Negeri Slawi. Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal), 10(2), 9-9.
- Desiningrum, D. R. (2017). Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus.