



Penggunaan Media Slime untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak *Cerebral Palsy* di SLB 1 Panti, Pasaman Timur, Padang

Windasari, Yarmis Hasan

Received: 25 07 2019 / Accepted: 01 08 2019 / Published online: 01 08 2019

© 2019 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstrak Penelitian ini mengungkapkan tentang anak Cerebral Palsy kelas I di SLB N 1 Panti, yang mengalami kesulitan dalam memegang Pensil dikarenakan belum matangnya kekuatan otot pada motorik halus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media slime efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (*classrom action research*) yang terdiri dari II siklus. Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, dan tes. Dari hasil penelitian pada siklus I kemampuan anak dalam meremas slime didapatkan hasil pertemuan pertama (46,7 %), pertemuan kedua (53,3%), pertemuan ketiga (60%), dan pertemuan keempat (66,7%). Siklus II kemampuan anak dalam meremas slime didapatkan hasil pertemuan pertama yaitu (73,3%), pertemuan kedua (80%), pertemuan ketiga (86,7%), pertemuan keempat (86,7%). Dari hasil yang diperoleh diatas dapat diketahui bahwa nilai anak mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak memegang pensil yang semakin bagus.

Kata kunci: motorik halus, media slime, anak *cerebral palsy*

Abstract This study revealed about Cerebral Palsy student in Class 1 at SLB N1 Panti, who had difficulty in holding pencils due to immaturity of muscle strength in fine motoric. This study aims to determine whether the use of slime mediawas effective in improving student's fine motoric. The research method used is classroom action research which consists of II cycles. Each cycle consists of four meetings. Technique of collecting data used are observation, documentation, and tests. From the results of the research in the first cycle the ability of student in squeezing slime was obtained from the results of the first student meeting (46.7%), the second meeting (53.3%), the third meeting (60%), and the fourth meeting (66.7%). The second cycle of student ability in squeezing slime obtained the first meeting results (73.3%), second meeting (80%), third meeting (86.7%), fourth meeting (86.7%). From the results obtained above, it can be seen that the value of students has increased, it can be seen from the ability of student to hold a pencil that was getting better.

Keywords: fine motoric, slime media, cerebral palsy child

Pendahuluan

Motorik adalah semua gerakan yang mungkin didapatkan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan

pusat motorik di otak (Pertamawati, 2014). Perkembangan fisik yang dimiliki oleh setiap individu berkaitan erat dengan perkembangan motorik. Perkembangan motorik merupakan suatu unsur perkembangan dari kematangan dan pengendalian gerak yang dapat dilihat dari bertambahnya umur individu tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa dengan bertambahnya umur, perkembangan motorik yang dimiliki tentunya semakin kompleks dan berbeda dengan sebelumnya. Akan tetapi, kemampuan motorik sebelumnya merupakan dasar dari kemampuan motorik berikutnya (Depdiknas, 2002).

Perkembangan merupakan aspek dari prolaku motorik dan control motorik yang terkait dengan perubahan performans motorik sepanjang rentan kehidupan, perkembangan motorik meliputi antara lain yang pertama perkembangan kemampuan gerakan yang esensial dan kedua penguasaan keterampilan gerakan. Hal tersebut merupakan suatu proses yang sejalan dengan penambahan usia dimana secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari sederhana ke yang kompleks, dari yang tidak terorganisir menjadi terorganisir dengan baik dan pada akhirnya ke arah penyuaian keterampilan dengan terjadinya proses menua (Rohendi & Seba, 2016).

Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik halus ini berkembang setelah kemampuan motorik kasar si kecil berkembang optimal. Perkembangan motorik halus pada usia tertentu menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Anak-anak terlihat lebih cepat dalam berlari dan melompat serta menjagakeseimbangan badannya (Maghfuroh, 2018). Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya. Sedangkan Motorik halus meliputi gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencorat-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan sebagainya.

Motorik halus pada aktivitas pembelajaran sekolah merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menulis. motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng (Tifali, 2014). Dengan menguasai motorik halus anak dapat melakukan hal seperti melipat kertas, menulis, menempel, menggunting, memegang dan melepas. Akan tetapi jika anak mengalami hambatan dalam motorik halusnya, maka anak akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran di sekolah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan motorik halus akan berdampak kesulitan pada kemampuan akademik umumnya dan khususnya pada akademik menulisnya (Ngateman, 2015). Gangguan-gangguan motorik halus tersebut tidak bersifat permanen, kemampuan motorik halus dapat dikembangkan melalui kegiatan melatih kekuatan dan koordinasi otot-otot kecil yang kontinu secara rutin salah satu contohnya dengan menggunakan media slime (Sentosa, Ramadhaniyati, & Sukarni, 2014)

Diketahui anak *cerebral palsy* merupakan anak yang mengalami gangguan fungsi otak dan jaringan syaraf yang mengendalikan laju belajar, bagian otak yang belum berkembang, bagian otak belum berkembang sempurna, hal ini di karnakan kurangnya oksigen di dalam kandungan, cacat tulang belakang, pendarahan bagian otak belakang dan lain sebagainya (Sumantri, 2006). Penyebab yang mengakibatkan lumpuhnya otak, ciri-ciri umum dari lumpuh otak adalah di tandai dengan terlambatnya perkembangan motorik, refleks menggenggam hilang saat bayi berusia tiga bulan dan berjalan atau merangkak dengan kaki jinjit. Khusus anak cerebral palsy yang tipe spastik memiliki ciri-ciri anggota tubuh lemah atau mengalami kekakuan serta tidak dapat digerakkan (Sumekar, 2009).

Gangguan yang dialami anak CP tipe spastik adalah adanya gangguan fisik motorik. Hal tersebut dikarenakan adanya kerusakan di dalam otak. Kondisi ini pada akhirnya berdampak tidak baik terhadap perkembangan pada diri anak, baik perkembangan dari segi fisik maupun psikologisnya jadi mengalami gangguan (Mulyati, 2016). Anak cerebral palsy tipe spastik mengacu pada suatu kondisi di mana kekakuan otot meningkat, menyebabkan postur kaku di satu atau lebih ekstremitas (lengan atau kaki) (Chintia, 2011). *Cerebral Palsy* merupakan salah satu bentuk *brain injury* yaitu suatu kondisi yang mempengaruhi pengendalian sistem motorik sebagai akibat lesi dalam otak atau suatu penyakit *neuromuskular* yang disebabkan oleh gangguan perkembangan, atau kerusakan sebahagian dari otak. *Cerebral Palsy* mengacu pada perubahan yang bersifat nonprogresif dari gerakan atau fungsi motorik sebagai hasil dari kerusakan Intrakranial, luka, atau penyakit yang muncul sebelum, selama, atau sesudah kelahiran (Setiawan, 2012). Oleh karena itu, anak *cerebral palsy* tipe spastik ini mengalami keakuan pada motorik halus untuk itu anak mengalami kesulitan dalam memegang pensil sehingga anak membutuhkan pelayanan yang khusus dalam meningkatkan kemampuan motoriknya pada saat memegang pensil melalui penggunaan media slime yang akan diajarkan pada anak.

Media slime adalah jenis mainan yang bentuknya mirip dengan lumpur, lengket, terasa agak dingin dan bertekstur kenyal, slime juga dapat dibentuk dengan beranekaragam bentuk karena teksturnya kenyal slime dapat diremas, dilipat, digulung sehingga membentuk suatu karya seni (Levingston, Adebiyi, & Hadley, 2018). Slime biasanya dimainkan oleh anak-anak kecil bahkan remaja, dimainkan seperti plastisin/playdought dan dibuat menjadi berbagai macam bentuk. Slime mempunyai beberapa kegunaan, antara lain: sebagai alat permainan anak untuk meningkatkan kreatifitasnya dan melatih kelenturan otot jari dan menjadi bahan kesenian buat anak yang mempunyai jiwa seni, slime bisa diubah menjadi bentuk-bentuk yang indah dan mempesona. Jadi selain digunakan untuk bermain dengan media slime dapat melatih genggaman anak *cerebral palsy* yang tipe spastik agar dapat menggenggam benda dengan baik terutama dalam memegang pensil.

Dari hasil pengamatan studi pendahuluan yang dilakukan di SLB N 1 Panti, ditemui anak yang mengalami hambatan cerebral palsy yaitu jenis hambatan *serebral palsy* tipe spastik. Peneliti mengamati proses pembelajaran yaitu menghubungkan titik menjadi garis lurus dan membuat pola, anak belum dapat melakukannya dikarenakan anak belum dapat memegang pensil dengan baik dan benar. Permasalahan yang ditemukan peneliti tertarik menguji efektifitas dari penggunaan slime dalam meningkatkan kekuatan otot motorik halus anak *cerebral palsy*, yang merupakan sebuah media baru dalam meningkatkan motorik halus anak. Merujuk pada permasalahan di atas penulis mencoba untuk meningkatkan kekuatan memegang pensil pada anak dengan baik dan benar. Penulis memilih media slime dalam meningkatkan kekuatan memegang pensil anak serebral palsy. Media ini dianggap paling efektif karena jika dibandingkan dengan media lain media ini dianggap tidak berbahaya bagi anak, teksturnya yang lunak ketika diremas dan mudah dibentuk sesuai dengan bentuk yang kita inginkan. Kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan bereksplorasi, memiliki rasa ingin tahu, inisiatif, dan kreatif dengan cara menggunakan media slime. Melalui pengamatan yang dilakukan motorik halus dan motorik kasar yang diamati pada anak, diketahui bahwa anak memiliki masalah pada motorik halus terutama dalam memegang pensil anak. Dengan demikian penulis tertarik untuk memberikan pelayanan khusus melalui media slime dalam meningkatkan kekuatan memegang pensil anak *cerebral palsy* di kelas 1 SLB N 1 Panti.

Metode

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang berkolaborasi dengan guru kelas dengan menggunakan pendekatan penelitian bersifat kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual, akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu, atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Pendekatan kualitatif menggunakan strategi penelitian naratif, fenomenologis, etnografis, studi *grounded theory* atau studi kasus (Emzir, 2010).

Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis, empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan guru atau dosen (tenaga pendidik), kolaborasi (tim peneliti) yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan. Pendekatan penelitian yang peneliti lakukan bersifat kualitatif dan kuantitatif (Iskandar, 2011). Penelitian tindakan kelas tersebut dilakukan oleh guru data dengan arahan dari guru yang dilakukan siswa. Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus yang akan berlangsung lebih dari satu siklus bergantung dari tingkat keberhasilan dari target yang akan dicapai (Gustiany, 2014).

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya". Proses penelitian tindakan merupakan daur ulang atau siklus yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Setiap tahapan dan siklusnya selalu secara partisipatoris dan kolaboratif antara peneliti dan guru (Hikmawati, 2017).

Penelitian tindakan kelas adalah salah satu indikator dalam peningkatan profesional guru, juga dapat memotivasi guru untuk selalu berfikir kritis dan sistematis untuk memajukan proses pembelajaran di sekolah, selain itu PTK bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara terus menerus dan berkesinambungan pada setiap siklus yang mencerminkan terjadinya peningkatan atau perbaikan (Iswari, Kasiyati, Zulmiyetri, & Ardisal 2017)

Penelitian ini menggunakan dua siklus, dimana tiap siklus ada empat tahap yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Analisis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dengan berpedoman pada hasil observasi, tes dan kolaborasi dengan catatan penting di lapangan yang berlangsung. Data yang diperoleh digambarkan melalui kata-kata atau kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategorinya untuk memperoleh kesimpulan. Selain pendekatan kualitatif dalam menganalisis data, peneliti juga menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknis analisis data kuantitatif (Arikunto, 2013) ditentukan sebagai berikut:

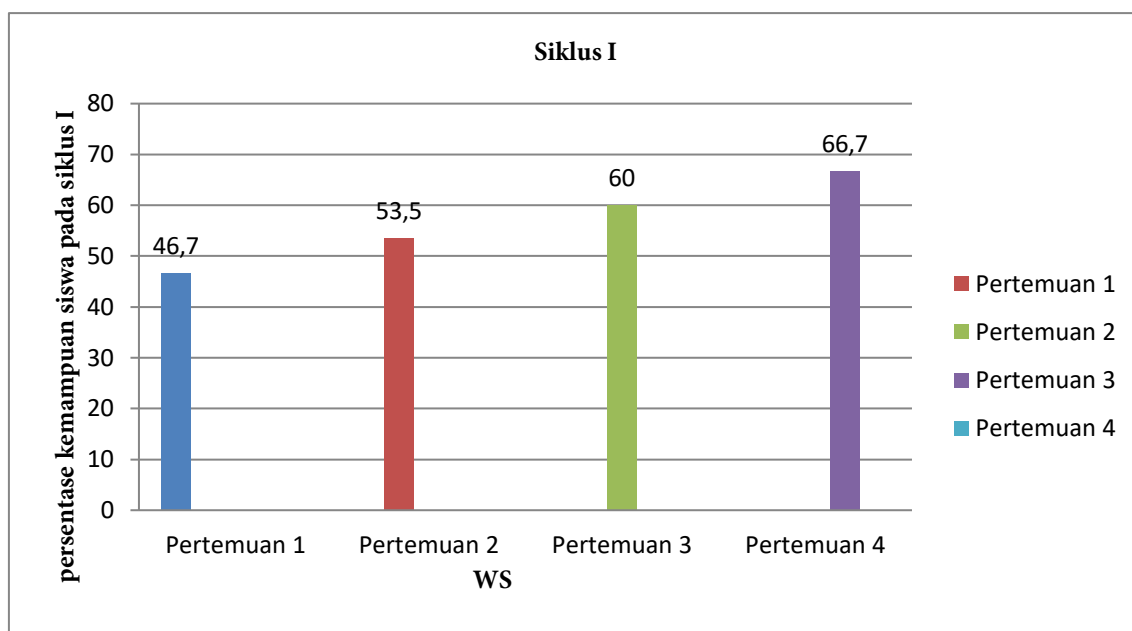
$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Penelitian ini dilaksanakan di SLB N 1 Panti yaitu di kelas I yang terdiri dari satu orang anak, dimana penelitian tindakan secara garis besar terdapat tahapan lazim, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi (Asrori, 2007). Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah dokumentasi, observasi, dan tes.

Hasil Penelitian dan Analisis

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media Slime. Setiap pertemuan di adakan tes sesuai dengan apa yang telah diajarkan. Akhir dari siklus yaitu adanya laporan hasil pengamatan dari guru kelas, lalu kolaborator (pemberi tindakan) dan guru kelas menganalisis kegiatan dan hasil yang telah dicapai dan kemudian mengadakan refleksi untuk menentukan tindak lanjut berikutnya.

Analisis data ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan pada bab I, yaitu 1) Bagaimana proses penggunaan media slime dalam meningkatkan motorik halus anak cerebral palsy ? 2) Apakah media slime efektif dalam meningkatkan motorik halus anak cerebral palsy? Dijelaskan menggunakan grafik dan pemerolehan skor dari kemampuan memahami isi bacaan pada siklus I, dan siklus II.

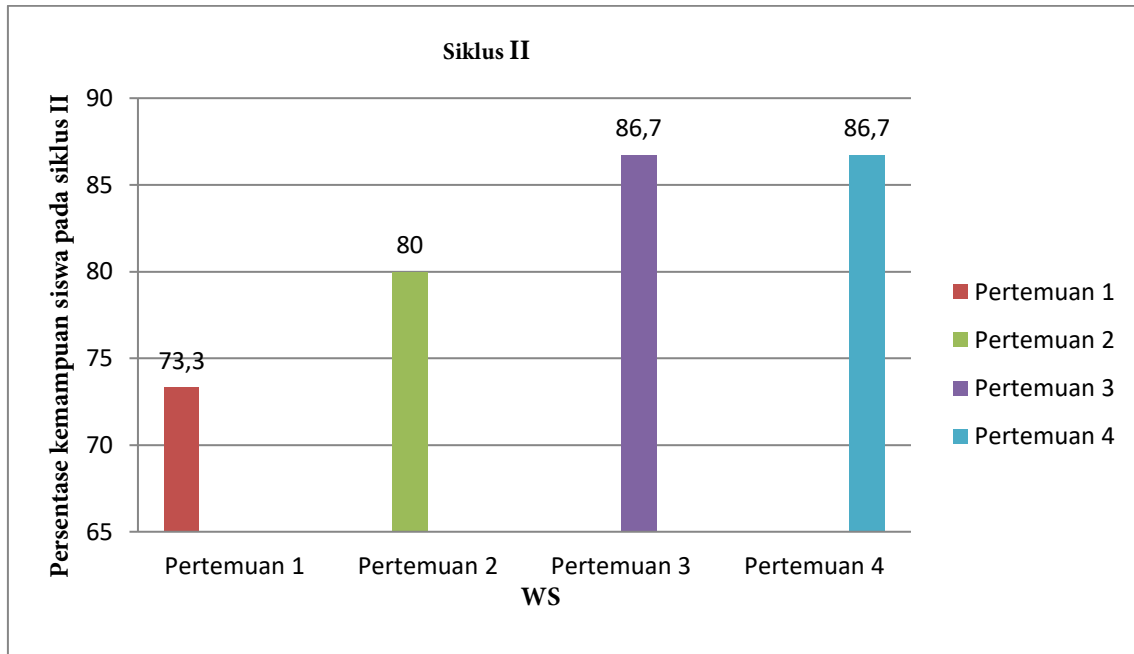


Gambar 1. Kekuatan motorik halus anak siklus I

Pada siklus I ini peneliti memberikan tindakan dalam meremas media Slime. Adapun tindakan pada siklus I ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Berdasarkan grafik 1 kemampuan NF dalam meremas Slime didapatkan hasil pertemuan pertama NF (46,7 %), pertemuan kedua (53,3%), pertemuan ketiga (60%), dan pertemuan keempat (66,7%).

Berdasarkan data yang diperoleh dari empat pertemuan diatas dapat diketahui bahwa nilai WS dalam kekuatan motorik anak sedikit ada peningkatan setelah diberikan media Slime dengan cara meremas Slime. Namun demikian nilai WS masih belum mencapai optimal. Oleh sebab itu antara peneliti dan guru kelas akan memberikan lanjutan ke siklus II. Hal ini bertujuan agar anak setelah diberikan tindakan benar-benar bisa memegang pensil dengan baik.

Perbedaan siklus I dan siklus II yaitu terletak pada pemberian tindakan yaitu di siklus II ini. Hasil dari siklus II selengkapny dapat dilihat dalam bentuk grafik yang digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Kekuatan motorik halus anak siklus II

Berdasarkan grafik II kemampuan WS dalam meremas slime didapatkan hasil pertemuan pertama yaitu (73,3%), pertemuan kedua (80%), pertemuan ketiga (86,7%), pertemuan keempat (86,7%).

Dari hasil yang diperoleh di atas dapat diketahui bahwa nilai siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan dari hasil di atas kekuatan motorik anak mengalami kemajuan, hal ini ditandai sudah bisa memegang pensil dengan menggunakan media slime dengan cara meremas slime kekuatan otot pada jari-jari anak semakin bagus sehingga anak dapat memegang pensil.

Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang meningkatkan kekuatan otot motorik halus anak dalam memegang pensil anak *cerebral palsy* tipe spastik melalui penggunaan media slime di SLB N 1 Panti, Pasaman. Kemampuan memegang pensil bagi anak *cerebral palsy* merupakan proses mematangkan motorik halus pada anak, dimana motorik halus ini merupakan aktivitas pembelajaran sekolah yang merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menulis. Dengan menguasai motorik halus anak dapat melakukan hal seperti melipat kertas, menulis, menempel, menggunting, memegang dan melepas. Akan tetapi jika anak mengalami hambatan dalam motorik halus, maka anak akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran di sekolah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan motorik halus akan berdampak kesulitan pada kemampuan akademik umumnya dan khususnya pada akademik menulisnya.

Media Slime adalah jenis mainan yang bentuknya mirip dengan lumpur, lengket, terasa agak dingin dan bertekstur kenyal. Slime biasanya dimainkan oleh anak-anak kecil bahkan remaja, dimainkan seperti plastisin/playdought dan dibuat menjadi berbagai macam bentuk. Slime mempunyai beberapa kegunaan, antara lain: sebagai alat permainan anak untuk meningkatkan kreatifitasnya dan melatih kelenturan otot jari dan menjadi bahan kesenian buat anak yang mempunyai jiwa seni. Slime bisa diubah menjadi bentuk-bentuk yang indah dan mempesona. Jadi selain digunakan untuk bermain dengan media slime dapat melatih genggamannya anak *cerebral palsy* yang tipe spastik agar dapat menggenggam benda dengan baik.

Berdasarkan deskripsi hasil pelaksanaan penelitian didapatkan hasil bahwa media slime dalam meningkatkan kemampuan memegang pensil bagi anak *cerebral palsy* kelas 1 di SLB N Panti, berjalan dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan. Hal ini terlihat dari terjalannya komunikasi yang baik antar siswa, peneliti dan pengamat sehubungan dengan materi yang telah disampaikan.

Setelah dilaksanakan penelitian sebanyak delapan kali pertemuan menunjukkan ada peningkatan kemampuan anak dalam memegang pensil melalui media slime. Hasil peningkatan kemampuan anak tampak pada pertemuan siklus I dan siklus II. Penggunaan media slime ini efektif dalam meningkatkan kemampuan anak *cerebral palsy* tipe spastik pada saat memegang pensil. Hal ini terlihat dari hasil persentase nilai yang diperoleh oleh anak, mulai dari siklus I sampai siklus II dibandingkan dengan nilai kemampuan awal anak. Dimana persentase dalam memegang pensil WS mengalami peningkatan dari 66,7% pada siklus I dan 86,7% pada siklus II.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan Analisis data yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dengan delapan kali pertemuan dapat disimpulkan bahwa dengan Media Slime dapat meningkatkan kemampuan memegang pensil anak *cerebral palsy* tipe Spastik. Melalui Media Slime anak lebih aktif saat pembelajaran berlangsung dikarenakan proses pembelajaran dengan cara bermain menarik minat anak serta penggunaan media slime yang mempunyai variasi warna sehingga anak lebih senang dalam belajar. Proses meningkatkan kemampuan memegang pensil anak *cerebral palsy* tipe spastik ini, peneliti berupaya untuk anak dapat memegang pensil dengan baik dan benar. Upaya yang dilakukan yaitu memberi bimbingan kepada anak, memberikan pelajaran berupa meremas slime sehingga motorik halusnya matang dan kekuatan pada otot-otot jari jadi semakin membaik dan anak dapat memegang pensil dengan benar sehingga dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas anak dapat menimbang dengan anak yang lain. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terkait dengan pembelajaran dengan menggunakan media slime karena media slime sangat bermanfaat dan dapat meningkatkan kekuaptan motorik halus anak *cerebral palsy*

Daftar Rujukan

- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chintia. (n.d.). *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kirigami pada Siswa Cerebral Palsy Tipe Spastik di SLB Rela Bhakti I*. 1–11.
- Depdiknas, D. O. (2002). *Model Pengembangan Motorik Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Direktorat Olah Raga Masyarakat Dirjen Olahraga Depdiknas.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gustiany, T. (2014). Improving Study Result of First Grade Students` Additional Counting. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Iskandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

- Iswari, M., Kasiyati, Zulmiyetri, & Ardisal. (2017). *Bimbingan Teknis Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Artikel pada Guru-Guru Sekolah dasar di SD N 17 Limau Manis Padang*. 5, 156–162.
- Levingston, J. A., Adebiyi, M. E., & Hadley, B. (2018). Slime Bash Social: A Tactile Manipulative for Child and Youth Play. *Journal of STEM Arts , Crafts , and Constructions*, Vol. 4 (1), pp. 1-15. Online: <https://scholarworks.uni.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1046journal-stem-arts>.
- Maghfuroh, L. (2018). *Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada*. *Jurnal Endurance*, Vol. 3 (1), pp. 55–60. DOI: <http://doi.org/10.22216/jen.v3i1.2488>.
- Muhammad Asrori. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Mulyati, E.N. (2016). Peningkatan Kemampuan Koordinasi Mata Dan Tangan Anak *Cerebral Palsy* Spastik Melalui Latihan Memainkan Alat Musik Tradisional. *Inclusive: Journal of Special Education*, Vol. 2 (1), pp. 107–118. Online: ojs.uninus.ac.id/index.php/Inclusi/article/view/158/112
- Ngateman. (2015). Meningkatkan Kemampuan Pra Menulis Melalui Permainan Memungut Bola Pada Anak Cerebral Palsy. *E-JUPEKhu*, 1(47–59).
- Pertamawati, I. (2014). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Menggunakan Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Menganyam pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 (3), pp.
- Rohendi, A., & Seba, L. (2016). *perkembangan Motorik*. Banadung: Alfabeta.
- Sentosa, I. D., Ramadhaniyati, & Sukarni. (2014). Pengaruh Terapi Bermain Menggunting Kertas Terhadap Peningkatan Motorik Halus Pada Anak Dengan Autism Spectrum Disorders (Asd) Di Slb Bina Anak Bangsa Pontianak. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan (JIKK)*, Vol. 3 (1), pp. 1–11. Online: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/27428>.
- Setiawan, A.T. (2012). Efektivitas Media PIuzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat bagi Cerebral Palsy. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, Vol. 1 (3), pp. 27–36. DOI : <https://doi.org/10.24036/jupe7600.64>
- Sumantri, T. S. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sumekar, G. (2009). *Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang: UNP Press.
- Tifali, M. G. (2014). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Papan Alur pada anak *Cerebral Palsy* Tipe Spastik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, Vol. 3 (3), pp. 455–466. Online: ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/download/.../3104