ADIMA Awatara Pengabdian Kepada Masyarakat Jurnal
Vol. 1, No. 1, Oktober 2023, Hal. 1 - 14
Open Access: https://journal.awatarapublisher.com/index.php/adima
DOI: 10.61434/adima.v1i1.72

KETERAMPILAN KERAJINAN TANGAN DALAM MENINGKATKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK AUTIS KELAS IV DI SLB-C AUTIS PELITA HATI PALEMBANG

Nurul Hasana[1], Itriyah[2]
[1, 2, 3)] Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma, Indonesia

e-mail: : nrlhsnh190@gmail.com[1], itryah@binadarma.ac.id[2]

ABSTRACT

One of the programs that can be carried out to gain practical experience in the working world is by participating in the Independent Learning Campus Program (Magang Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka or MBKM). The program that can be pursued to achieve the above is by conducting work practice or an internship. The form of activity carried out is practical work by participating in all activities at the workplace. The program that will be provided by the author is a Work Program in the form of Hand Skills (Craft) to improve fine motor skills in students at SLB C Autis Pelita Hati, which is carried out during Extracurricular hours. The Community Service Method used is by developing a work program divided into two categories: group programs and individual programs. Group programs include making slime and teaching activities, which aim to develop fine motor skills and students' technology skills. Individual programs involve handicraft activities, such as making wall decorations, attaching paper to sheep pictures, making greeting cards, and making aromatherapy candles. The overall program is designed to benefit students at SLB C Autis Pelita Hati Palembang during a 4-month internship period. Based on the results and discussion of the observations conducted, it can be concluded that the fine motor skills of ANF can be developed through handicraft activities. Handicraft activities are carried out using cardboard, origami paper, colored pencils, cotton, and making aromatherapy candles. After the individual work program was implemented, the finger skills of ANF began to improve, including creating patterns, cutting, sticking, or coloring. However, ANF still struggles to control their emotions, often showing impatience in completing the tasks given and instructed by the author. ANF also tends to have tantrums, such as shouting, jumping, and displaying aggressive behavior, which hinders the optimization of their fine motor skills.

KEYWORD:

Handicrafts, Fine Motor Skills, Autistic Children

ABSTRAK

Salah satu program yang dapat dilaksanakan untuk mendapatkan praktek dalam dunia kerja adalah dengan mengikuti Magang Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program yang dapat ditempuh untuk dapat mewujudkan hal tersebut diatas adalah dengan melaksanakan praktek kerja atau magang. Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah kerja praktek dengan mengikuti semua aktifitas di lokasi kerja. Program yang akan diberikan penulis yaitu Program Kerja berupa Keterampilan Tangan (Craft) guna meningkatkan motorik halus pada murid di SLB C Autis Pelita Hati yang dilakukan pada saat jam Ekstrakurikuler. Metode Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan adalah dengan mengembangkan program kerja yang terbagi menjadi dua kategori: program kelompok dan program individu. Program kelompok meliputi pembuatan slime dan kegiatan mengajar, yang bertujuan untuk mengembangkan motorik halus dan keterampilan teknologi siswa. Program individu melibatkan kegiatan kerajinan tangan, seperti membuat hiasan dinding, menempelkan kertas pada gambar domba, membuat kartu ucapan, dan membuat lilin aromaterapi. Keseluruhan program ini dirancang untuk memberikan manfaat kepada siswa SLB C Autis Pelita Hati Palembang selama periode magang 4 bulan. Berdasarkan hasil dan pembahasan observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus ANF dapat dikembangkan melalui kegiatan kerajinan tangan. Pada kegiatan- kegiatan kerajinan tangan dilakukan dengan menggunakan kertas kardus, kertas origami dan pensil warna, kapas dan membuat lilin aromateraphy. Setelah diadakan program kerja individu ini kemampuan jari jemari mulai sedikit terlatih baik itu dalam membuat pola bergambar, menggunting, menempel atau mewarnai hanya saja belum bisa untuk mengontrol emosinya, dikarenakan pada saat ia melakukan kegiatan ANF sering kali dengan tidak sabarnya untuk menyelesaikan kegiatan-kegiatan yang telah diberikan dan diinstruksikan oleh penulis. ANF juga sering kali tantrum yaitu berteriak, melompat dan bersikap agresif sehingga kurangnya optimal pada ANF untuk bisa lebih meningkatkan motorik halusnya.

KATA KUNCI

Kerajinan Tangan, Motorik Halus, Anak Autis

INFO ARTIKEL
Sejarah Artikel:
Diterima: 25 Agustus 2023
Direvisi: 27 Agustus 2023
Disetujui: 1 September 2023

CORRESPONDING AUTHOR
Nurul Hasanah
Universitas Bina Darma Indonesia
nurul123@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk keterampilan dan kecakapan seseorang untuk memasuki dunia kerja. Pendidikan yang dilakukan diperguruan tinggi masih terbatas pada pemberian teori dan praktek dalam skala kecil. Agar dapat memahami dan memecahkan setiap permasalahan yang muncul di dunia kerja, maka mahasiswa perlu melakukan kegiatan pelatihan kerja secara langsung di instansi/lembaga yang relevan dengan program pendidikan yang diikuti. Sehingga setelah lepas dari ikatan akademik di perguruan tinggi yang bersangkutan, mahasiswa/mahasiswi bisa memanfaatkan ilmu dan pengalaman yang telah diperoleh selama masa pendidikan dan masa pelatihan kerja untuk menerapkannya di dunia kerja yang sebenarnya. Salah satu program yang dapat ditempuh untuk dapat mewujudkan hal tersebut diatas adalah dengan melaksanakan praktek kerja atau m agang. Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah kerja praktek dengan mengikuti semua aktifitas di lokasi kerja.

Salah satu program yang dapat dilaksanakan untuk mendapatkan praktek dalam dunia kerja adalah dengan mengikuti Magang Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Praktik magang dalam Program Studi Psikologi merupakan salah satu proses pembinaan bagi mahasiswa agar menjadi tenaga yang siap. Praktik magang yang dilakukan berkaitan dengan ilmu industri, sosial, pendidikan maupun klinis yang diberikan selama berada di jenjang perkuliahan. Praktik magang dimaksudkan agar mahasiswa dapat menjadi tenaga yang siap dan terserap dalam lingkungan pekerjaan baik di perusahaan maupun instansi terkait yang berkontribusi dalam perbaikan masyarakat sesuai dengan ilmu psikologi.

SLB-C Autis Pelita Hati Palembang merupakan sekolah berkebutuhan khusus yang awalnya hanya khusus untuk anak autis namun kini sudah terbuka untuk anak dengan ketunaan lain selain seperti down syndrome, ADHD dan tuna grahita. SLB-C Autis Pelita Hati Palembang ini terdiri dari SDLB- SMPLBSMALB , dimana sekolah ini berdiri pada tanggal 31 Juli 2004. Sekolah ini mengutamakan keoptimalan siswanya dalam proses pembelajaran sehingga dalam setiap kelas hanya terdiri maksimal empat siswa oleh satu guru mengingat siswa yang diajar yaitu anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus memiliki banyak jenisnya meskipun satu jenis belum tentu perkembangan atau kekuranggannya sama sehingga dalam penanganan proses pembelajarannya membutuhkan tahap asasemen terlebih dahulu sehingga dapat menentukan intervensi yang tepat dalam pembuatan metode pembelajaran seperti apa yang cocok untuk diterapkan ke semua anak berkebutuhan khusus, hal ini sesuai dengan ketentuan kurikulum 2013 dimana harus menggunakan proses pembelajaran tematik. Selain dari akademis, yang menjadi fokus perkembangan di SLB-C Autis Pelita Hati Palembang ini yaitu perekmbangan sistem motorik anak yang diwujudkan dalam ekstrakulikuler keterampilan tangan yang selalu diadakan setiap minggunya.

Perkembangan sensor motorik merupakan suatu proses pemasakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakan tubuhnya (Sukamti, 2007) Keterampilan motorik ini perlu dilatih dari sejak dini, pada umumnya anak yang mengalami gangguan sensormotorik yaitu ADHD (Attention Deficit Hiperactivitas Disorder) dan autisme, asperger syndrome. Sensorik berhubungan dengan pancaindra, sedangkan motorik mengontrol gerakan. Koordinasi yang baik antara pancaindra dan gerakan terhadap stimulasi yang diterima dapat mengoptimalkan potensi diri dalam tahap perkembangan hidup anak. Jadi, sensomotorik merupakan kerjasama antara pola pikir dengan pancaindra anak, yang baru dapat berungsi dengan baik apabila diasah melalui kekayaan pengalaman hidup, baik positif maupun negatif (Gandasetiawan, 2009). Pembelajaran keterampilan pada SLB C Autis Pelita Hati yang diberikan untuk seluruh siswa adalah serangkaian upaya pengembangan kemampuan anak untuk membuat kerajinan tangan dengan upaya meningkatkan motorik halus dan motorik kasar pada anak. Keterampilan SLB C Autis Pelita Hati meliputi kegiatan, melipat origami, pelatihan tata boga, mengaji, menggambar dan mewarnai, bermain alat musik, senam dan menanam tumbuhan seperti kangkung, bunga dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pengamatan 1 minggu pada tanggal 20 Februari 2023 – 24 Februari 2023 diketahui bahwa pembelajaran keterampilan di kelas IV SLB C Autis Pelita Hati ditemukan berbagai fakta tentang kemampuan motorik halus anak autis kelas IV sebagai berikut : motorik halus anak yang belum dikembangkan dengan optimal, hal ini terlihat saat anak belum dapat membuat garis dengan benar dan belum bisa membuat garis secara mandiri, tangan anak masih terlihat kaku dalam mem buat garis yang berkaitan dengan pembelajaran motorik halusnya.

Koordinasi mata dengan tangan belum begitu bagus, hal tersebut terlihat ketika anak sedang belajar, pandangan anak tidak tertuju pada kegiatan yang sedang dilakukan tetapi anak sering melihat disekelilingnya. Pembelajaran yang diberikan pada anak ialah menggambar sesuai dengan arahan oleh guru. Anak juga terlihat tidak tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, hal ini terlihat ketika anak tidak fokus dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, fokus anak dalam pembelajaran yang sedang berlangsung beberapa detik saja. Ketika anak autis diberikan tugas menggambar, guru hanya memberikan contoh beberapa kali dan seterusnya anak dibiarkan saja, dan dibiarkan untuk bereksplorasi sen diri. Gerakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat (Sujiono, 2012)

Keterampilan yang sudah diberikan sekolah untuk perkembangan motorik halus pada anak autis, Penulis menentukan serta memberikan juga kegiatan yang dapat menarik perhatian anak sebagai bentuk perkembangan keterampilan motorik halus pada anak agar ada lebih meningkatkan kelenturan otot-otot yang ada pada jari-jari serta koordinasi antara mata dan tangan. Yaitu dengan beberapa kegiatan kerajinan tangan yang dapat menarik perhatian anak autis, seperti membuat hiasan dinding, membuat lilin, menempelkan kapas pada gambar domba, membuat slime dan lain-lainnya. Berkenaan dengan hal tersebut, maka penulis membuat laporan hasil permagangan melalui Magang Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di SLB-C Autis Pelita Hati Palembang, dengan menimbang dari permasalahan yang terjadi di SLB C Autis Pelita Hati maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang mekanisme pengembangan sistem motorik halus pada anak berkebutuhan khusus melalui latihan keterampilan di SLB-C Autis Pelita Hati Palembang. Program yang akan diberikan penulis yaitu Program Kerja berupa Keterampilan Tangan (Craft) guna meningkatkan motorik halus pada murid di SLB C Autis Pelita Hati yang dilakukan pada saat jam Ekstrakurikuler.

Maka dari itu penulis memberikan program kerajinan tangan ini berupa membuat Hiasan Dinding, Membuat Lilin, Kerajinan Mozaik dari kapas, Membuat Kartu Ucapan dan Membuat Slime. Selanjutnya dengan program MBKM ini penulis berharap dapat menerapkan ilmu psikologi dan dapat belajar menemukan isu-isu permasalahan pada mekanisme latihan perkembangan sistem motorik halus anak berkebutuhan khusus. Sehingga dapat membantu instansi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan penanganan perkembangan agar menjadi lebih efektif dan optimal.

METODE

Dalam kegiatan praktik magang mahasiswa terdiri dari 2 orang dalam sekelompok. Selama kegiatan magang berlangsung dalam 4 bulan, mahasiswa telah menyusun rencana program kerja yang akan diajarkan selama magang di SLB C Autis Pelita Hati Palembang. Dimana rencana program tersebut terdiri dari prpgram kelompok dan program individu. Adapapun rincian program yang akan dijalankan selama magang, yaitu :

1. Program Kelompok
   a. Membuat Slime
      Kegiatan pelatihan dolakukan selama 1 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama mahasiswa memberikan instruksi kepada siswa bagaimana tahap-tahap membuat slime dengan baik dan tidak gagal
   b. Kegiatan mengajar
      Dalam kegiatan mengajar 3 kali pertemuan, ada beberapa rencana program dalam bimbingan anak dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dalam meningkatkan motorik halus dan melatih kemampuan teknologi. Adapun rincian program kegiatan mengajar yang dijalankan selama magang, yaitu :
      1) Bermain Komputer
      2) Menggambar dan Mewarnai
2. Program Individu
   Dalam program individu selama kegiatan ekstrakurikuler berlangsung selama 2 kali pertemuan dalam 1 bulan, mahasiswa telah menyusun rencana program kerja yang akan dijalankan selama magang di SLB C Autis Pelita Hati Palembang. Dimana rencana program kerja tersebut terdiri dari 4 program kerajinan tangan. Adapu rincian program kerajinan tangan yang akan dijalankan selama magang, yaitu :
   1) Membuat Hiasan Dinding
   2) Menempelkan Kertas pada Gambar Domba
   3) Membuat Kartu Ucapan
   4) Membuat Lilin Aromateraphy

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Kerja Kelompok

1. Membuat Slime

a. Tujuan dan Manfaat Membuat dan Bermain Slime

1) Meningkatkan Fokus, Memeras, meregangkan, dan meratakan slime dapat meningkatkan fokus pada anak.
2) Membangun Keterampilan Motorik Halus, Gerakan permainan slime membutuhkan kekuatan genggaman tangan. Bermain slime adalah salah satu cara yang tepat untuk memperkuat otot tangan dan membangun keterampilan motorik halus pada anak.
3) Merangsang Indera, Saat bermain dan membuat slime, anak akan menggunakan indera peraba untuk meraba slime, dan mereka fokus terhadap warna, bentuk dan tekstur dari slime tersebut. Maka dari itu, slime menjadi sarana yang tepat untuk merangsang indera anak-anak.
4) Membuat Anak jadi Kreatif, Ketika bermain slime, anak-anak akan menggunakan imajinasi kreatif mereka untuk membuat suatu bentuk sesuai keinginan mereka. Hal inilah yang dapat mendorong kreativitas mereka ketika melakukan sesuatu.

b. Waktu Pelaksanaan dan Subjek

Pelaksanaan dilakukan selama 1 kali pertemuan, pada pertemuan mahasiswa memberikan instruksi kepada siswa bagaimana tahap-tahap membuat slime.

Tanggal/Hari : Senin, 27 Februari 2023
Waktu Kegiatan : 11.00 WIB – 12.00 WIB
Lokasi : SLB C Autis Pelita Hati Palembang

Pelaksanaan program ini, mahasiswa membutuhkan satu subjek untuk melakukan kegiatan keterampilan tangan dalam membuat slime



Gambar 1. Membuat Slime

Nama : ANF
Kelas : 4 SD
Ketunaan : Autis Ringan

c. Tata Cara Kerja

Alat dan Bahan :

1) Sabun Mandi Cair
2) Cairan GOM
3) Lem FOX/Lem Kayu
4) Gelas dan Tutup Plastik Kecil
5) Piring Kecil dan Sendok

6) Warna Makanan

Langkah-Langkah Pembelajaran :

1. Murid mulai memasukkan bahan lem, sabun cair dan gom pada piring kecil dan mengaduknya sampai bertekstur sedikit padat
2. Setelah selesai mengaduk dan padat, murid mulai memasukkan warna makanan yang mereka suka lalu meremas adukan slime sampai kalis dan warna tercampur
3. Kemudian, murid mulai berkreasi menggunakan slime dan membentuk sesuatu yang mereka inginkan
4. Tahap terakhir, mereka bisa memasukkan slime yang mereka gunakan dalam wadah kecil dan menutupnya.

d. Hasil Observasi

Dari kegiatan program membuat slime ANF sangat tertarik dengan program ini dikarenakan acara yang dilakukan didalam kelas. Pada saat penulis mengenalkan bahan-bahan ia juga sudah paham mengenai fungsi bahan membuat slime. setelah menjelaskan fungsi bahan dalam mebuat slime ini berlangsung sembari tidak lupa juga dijelaskan langkah-langkah apa yang akan dilakukan dalam membuat slime.

Pada saat diberikan instruksi untuk memasukkan lem kayu dan cairan sabun kedalam cangkir plastik, ia memasukannya dengan rapih tanpa ada lem atau sabun yang keluar serta mengikuti instruksi yang diberikan oleh penulis dengan tepat. Akan tetapi pada saat kegiatan berlangsung ANF mulai merasakan jenuh dalam mengaduk slime hingga menjadi kalis sehingga penulis memberikan istirahat sejenak untuk merenggangkan otot-otot jarinya. Pada saat diberikan waktu istirahat, ia pada lebih memilih melakukan kegiatan hal lain seperti berlarian, memasukki kelas dan berteriak sehingga penulis harus menenangkannya dengan cara bermain. Bermain ini dilakukan oleh penulis agar ANF bisa kembali konsentrasi dengan cara saling menepukkan kedua tangan antara penulis dan ANF. Metode ini cukup berhasil untuk mengembalikan konsentrasinya, sehingga penulis mengajaknya untuk melakukan kegiatan membuat slime kembali.

Pada saat melakukan pergerakan mengaduk slime hingga kalis, ada beberapa mengibaskan jari-jarinya yang menandakan bahwa ANF mulai merasakan kelelahan pada saat mengaduk slime dan tetap mengaduk kembali adonan slime tersebut hingga menjadi kalis. Kemudian penulis, memberikan instruksi kepada ANF untuk memberikan warna pada adonan slime tersebut dan meremas adonan slime yang diberikan warna tersebut hinggs tercampur. Pada saat meremas adonan tersebut menggunakan tangan, pergerakan tangannya masih terbilang cukup baik dan bisa meremas adonan tersebut tanpa kendala apapun. Dengan adanya dukungan dari guru-guru disetiap kegiatan disini, saya sebagai mahasiswa magang merasa sangat terbantu dengan dukungan para guru -guru dalam mengatasi ANF yang terkadang tidak ingin melakukan kegiatan tersebut.

2. **Bermain Komputer**

a. Tujuan dan Manfaat Bermain Komputer

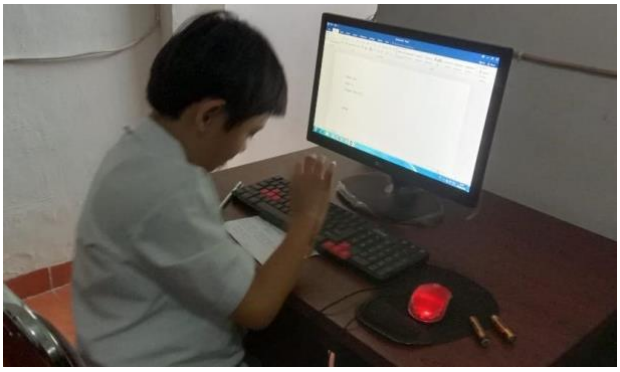
1) Untuk melatih keterampilan nonverbal seperti pengetahuan struktural, ingatan jangka panjang dan kecekatan tangan
2) Mengembangkan kemampuan imajinatif, intelektual, kreatifitas yang dapat memberikan bekal kemampuan (sikap, pengetahuan dan keterampilan) yang dapat bermanfaat bagi anak didik dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat
3) Memotivasi kemampuan siswa untuk dapat beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan teknologi komputer dengan segala keterbatasan yang ada pada dirinya sehingga siswa dapat melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri
4) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri yang bermotivasi, inovatif, kreatif dan bertanggung jawab dalam 30 penggunaan komputer untuk proses pembelajaran, bekerja dan pemecahan masalah kehidupan sehari-hari

b. Waktu Pelaksanaan dan Subjek

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama 1 kali pertemuan, pada pertemuan mahasiswa memberikan instruksi kepada siswa bagaimana tahap-tahap memgoperasikan komputer.

Tanggal/Hari : Senin, 27 Maret 2023
Waktu Kegiatan : 11.00 WIB – 12.00 WIB
Lokasi : SLB C Autis Pelita Hati Palembang (Ruang Komputer)

Pelaksanaan program ini, mahasiswa membutuhkan satu subjek untuk melakukan kegiatan mengoperasikan komputer.



Gambar 2. Bermain Komputer

Nama : ANF
Kelas : 4 SD
Ketunaan : Autis Ringan

c. Tata Cara Kerja

Langkah-Langkah Pembelajaran dalam Mengoperasikan Komputer yaitu :

1) Penulis memperkenalkan kepada Fatih, fungsi mengenai apa saja yang terdapat pada keyboard
2) Mengajarkan bagaimana cara menghidupkan dan mematikan komputer secara benar
3) Membimbing Fatih untuk belajar mengetik dikeyboard dengan penulisan lagu pelangi
4) Mengajarkan kepada Fatih menggerakan mouse pada komputer dengan benar 5) Memberikan tugas dan tanya jawab pada Fatih tentang materi yang diberikan

d. Hasil Observasi

Dari kegiatan program pembelajaran dalam mengoperasikan komputer pada saat penulis memberikan intruksi dan pengenalan komputer kepada ANF. ia lebih memilih untuk fokus melihat komputer dari pada mendengarkan penjelasan penulis. Sehingga penulis berusaha untuk memfokuskan kembali agar mau mendengarkan penjelasan penulis dengan cara menegur. Penulis mengintruksikan juga untuk menghidupkan komputer dengan percaya diri dan tanpa bimbingan penulis, ia langsung paham dan menghidupkan komputer dengan benar.

Kemudian pada saat penulis memberikan instruksi dalam mengklik Microsoft Word, pergerakan tangannya dalam mengoperasikan *mouse* tergolong masih kaku dan tidak tepat sehingga penulis membimbingnya untuk menggerakan *mouse* dengan benar. Setelah itu, Penulis memberikan satu lembar materi berupa lagu pelangi untuk pembelajarannya dalam mengetik *keyboard* pada komputer. Pada saat mengetik *keyboard* tangannya masih belum begitu tangkas, butuh jeda beberapa detik untuk ANF dalam menemukan huruf-huruf yang benar dan ada beberapa bagian-bagian penulisan yang masih belum benar. Pada saat pembelajaran berlangsung, ia sering kali tantrum seperti menepuk tangan, berteriak dan melompat sehingga penulis berusaha untuk menangkannya dan menyuruh untuk melanjutkan aktivitasnya dalam mengetik.

Setelah selesai mengetik, penulis menyuruhnya untuk membaca materi yang ia tulis tadi. Dalam membaca terbilang cukup baik dan lancar tanpa ada kesalahan pada pengucapannya.

Penulis juga memberikan beberapa pertanyaan seperti “Yang mana tombol untuk menghapus tulisan yang salah ?” dengan sigap dan percaya diri dan menunjukkan tombol keyboard *delete* dengan benar begitupun seterusnya penulis memberikan beberapa pertanyaan kembali yang mana tombol *enter* dan *spasi.* Dengan sigap, ia memberikan jawaban yang benar sehingga penulis merasa senang dengan jawaban yang diberikan olehnya dan daya ingatnya.

3. **Menggambar dan Mewarnai**

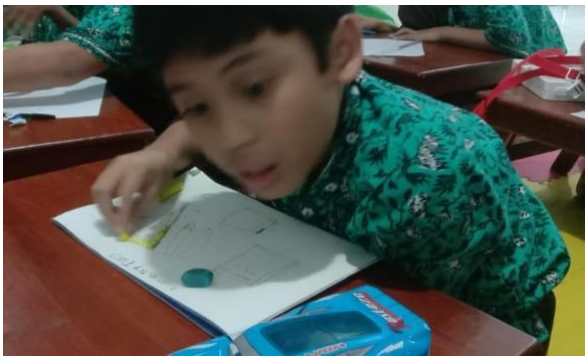
a. Tujuan dan Manfaat Menggambar dan Mewarnai

1) Melatih Kecerdasan Motorik, Menggambar memerlukan koordinasi yang bagus antara mata dengan tangan dan cara yang tepat dalam menggunakan alat tulis untuk membuat goresan, hingga menghasilkan sebuah gambar. Hal tersebut dapat menjadi dasar potensial anak untuk mengembangkan motoriknya.
2) Membantu Membangun Konsentrasi, Kegiatan menggambar memberikan waktu pada anak untuk membangun konsep konsentrasi serta mempelajari cara mengamati detail kecil, berkonsentrasi untuk mencapai hasil tertentu, dan menyelesaikan tugas-tugas rumit
3) Melatih koordinasi jari-jari tangan dan mata anak, melatih motorik halus, serta meningkatkan kognitif anak seperti belajar pemahaman tentang nama-nama benda dan pengenalan warna.
4) Mengurangi Stres**,** Mewarnai adalah kegiatan yang ringan dan mudah dilakukan, selain itu, mewarnai bermanfaat untuk meredakan ketegangan otot.

b. Waktu Pelaksanaan dan Subjek

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama 1 kali pertemuan, pada pertemuan mahasiswa memberikan instruksi kepada siswa bagaimana tahap-tahap menggambar dan mewarnai.

Tanggal/Hari : Rabu, 03 Mei 2023
Waktu Kegiatan : 11.00 WIB – 12.00 WIB
Lokasi : SLB C Autis Pelita Hati Palembang



Gambar 3.Menggambar dan Mewarnai

Nama : ANF
Kelas : 4 SD
Ketunaan : Autis Ringan

c. Tata Cara Kera

Alat dan Bahan :

1) Buku Gambar
2) Pensi
3) Pensil Warna
4) Penggaris

Langkah-Langkah Pembelajaran :

1) Penulis memberikan intsruksi contoh pola transparan pada Fatih dengan pelan-pelan dan memberikan instruksi kembali kepada Fatih untuk menebalkan pola tersebut
2) Fatih membuat pola transparan yang sudah diinstruksikan pada buku gambar
3) Setelah itu Fatih menembalkan pola yang dia gambar sehingga membentuk sebuah bentuk seperti, bentuk buku, pensil, penggaris dan lain-lain
4) Tahap terakhir, Fatih mewarnai denga warna yang dia sukai

d. Hasil Observasi

Pada saat memberikan instruksi menggambar pola, pergerakan jari jemari ANF masih belum bisa optimal, ada beberapa garis yang tidak rata dan tegas sehingga beberapa kali menghapus pola yang telah

dia buat. Pada saat membuat pola sering kali tantrum seperti berteriak dan menepuk meja terkadang pada juga berteriak sehingga menganggu konsentrasi murid yang lain. Setelah itu pada saat penulis memperkenalkan berabagai macam warna padanya, ia dengan cepat mengingat namanama warna dengan benar tapi ia masih belum bisa membedakan warna biru muda dan biru tua.

Kemudian pada saat mewarnai, penulis membebaskan ANF dalam mengekspersikan warna yang dia suka, dalam hal mewarnai masih tergolong kurang baik atau kurang rapih. ia tidak memperdulikan instruksi penulis untuk mewarnai dengan rapih dan tidak keluar dalam jalur garis pola gambar, meski penulis beberapa kali mencegah dan membimbingnya dalam mewarnai dengan benar akan tetapi ia bersikap agresif dan marah, sehingga penulis tidak bisa berbuat apa-apa dan melihatnya mewarnai.

Program Kerja Individu 1. Membuat Hiasan Dinding

a. Tujuan dan Manfaat Membuat Hiasan Dinding

1) Melatih motorik halus. Saat mengguntinh, anak harus menggunting satu per satu kertas. Sebagian anak mungkin agak kesulitan melakukannya karena butuh gerakan-gerakan halus dari jari-jemari untuk menggunting kertas. Latihan melalui permainan ini secara langsung menstimulasi kemampuan motorik halusnya. Jari-jemarinya akan siap untuk diajak belajar menulis dengan durasi waktu cukup lama.
2) Meningkatkan kreativitas. Pilihlah kertas origaki yang juga memancing kreativitas. Salah satunya yang menyediakan banyak warna yang memenuhi selera.
3) Melatih konsentrasi. Pada saat melipat kertas origami ini butuh konsentrasi cukup tinggi bagi anak saat melipat dan membalikkan kertas berulang kali. Lambat-laun kemampuan konsentrasinya akan semakin terasah. Pada saat berkonsentrasi melipat dan membalikkan kertas berulang kali dibutuhkan pula koordinasi pergerakan tangan dan mata. Koordinasi ini sangat baik untuk merangsang pertumbuhan otak di masa yang sangat pesat.
4) Meningkatkan kepercayaan diri. Bila anak mampu menyelesaikannya, dia akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Dalam dirinya tumbuh kepercayaan diri kalau dia mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik. Kepercayaan diri sangat positif untuk menambah daya kreativitas anak karena mereka tidak takut atau malu saat mengerjakan sesuatu.

b. Waktu Pelaksanaan dan Subjek

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama 1 kali pertemuan, pada pertemuan mahasiswa memberikan instruksi kepada siswa bagaimana tahap-tahap membuat hiasan dinding

Tanggal/Hari	: Rabu, 03 Mei 2023
Waktu Kegiatan	: 11.00 WIB – 12.00 WIB
Lokasi	: SLB C Autis Pelita Hati Palembang



Gambar 4.Membuat Hiasan Dinding

Nama : ANF
Kelas : 4 SD
Ketunaan : Autis Ringan

c. Tata Cara Kera

Alat dan Bahan :

1) 13 Lembar Kertas A4
2) 13 Lembar Kertas Kambing warna merah
3) 13 Buah Kardus dan Kertas Karton
4) 7 Buah Gunting dan Double Tip
5) 3 Lem Kertas
6) 26 Buah Krayon warna (Merah, Orange dan Kuning)
7) 7 Buah Spidol Hitam
8) 13 Pasang Mainan Mata
9) 13 Lembar Kertas Origami Hijau

Langkah-Langkah Pembelajarannya :

1. Tempelkan Kertas A4 pada lembaran kardus sampai merekat
2. Kemudian buat tiga garis pada kertas A4 tersebut lalu warna garis tersebut dengan tiga warna yaitu, dibawah berwarna merah, orange dan berwarna kuning dikertas. Setelah selesai lalu sisihkan terlebih dahulu.
3. Setelah itu ambil satu kertas kambing warna merah, lipat dua bagian lalu gunting. Kemudian ambil satu lipatan kertas kambing tersebut, lipat kembali. Lalu gambar pola pada sisi kertas kambing yang akan diinstruksi oleh penulis
4. Setelah itu ambil satu kertas origami sesuai warna hijau, lalu buat berbagai lipatan sehingga membentuk daun yang akan diinstruksikan oleh penulis.
5. Ambil kertas A4 yang sudah diwarnai tadi, kemudian gambar strawberry pada kertas tersebut kemudian buat corak bii strawberry pada gambar strawberry lalu tempelkan. Setelah menempel, tempelkan kembali origami daun diatas kepala strawberry tadi lalu kasih mata.

6. Lalu balik kertas karton tersebut, tempelkan double tip.
7. Hiasan dinding sudah siap, bisa ditempelkan di dinding dalam kamar

d. Hasil Observasi

Pada saat penulis memberikan instruksi dalam membuat pola gambar strawberry ANF mulai memerhatikan dengan seksama dan mulai mengikuti instruksi yang diberikan penulis. Pada saat membuat pola gambar, ia sudah memahami dan mulai benar dalam menggambar pola dengan garis yang tidak melengkung dan tidak melewati batas. Kemudian pada saat menggunting pola tersebut, ia juga sudah mulai terbiasa dengan jari jemarinya dalam menggunting kertas dengan rapih dan sesuai dengan batas garisnya akan tetapi dalam menggunting ia termasuk murid yang teliti dan hatihati dalam menggunting pola sehingga perlu waktu beberapa menit untuk menyelesaikan potongan kertas tersebut.

Kemudian penulis memberikan instruksi lagi kepadanya untuk mewarnai kertas HVS yang sudah diberikan. Penulis memberikan 3 warna pilihan untuknya dalam mewarnai kertas tersebut. Pada saat mewarnai, ia masih terlihat kaku dan belum terbiasa pada saat mewarnai. Gerak dan tekstur tubuhnya tidak bisa diam dan mengabaikan intruksi penulis agar mewarnai dengan rapih. Kemudian pada saat menempelkan gambar strawberry ke kertas yang sudah diwarnai, masih begitu risih pada saat menempelkan gambar karena ada beberapa kertas kecil yang ikut menempel ditangannya serta karena tidak kesabarannya hasil gambar yang selesai ditempelnya pun tidak sejajar dan tidak rapih.

2. Menempelkan Kertas Pada Gambar Domba

a. Tujuan dan Manfaat Menempelkan Kertas Pada Gambar Domba
   1) Bermanfaat merangsang pertumbuhan otak yang lebih maksimal, mengingat pada usia balita masa pertumbuhan otak seorang anak akan sangat pesat.
   2) Menempel akan membantu anak lebih mudah belajar menulis. Anak yang masih kaku memegang pensil dan yang tulisannya tak beraturan, bisa jadi akibat kemampuan motorik halusnya tidak dilatih.
   3) Melatih ketekunan karena dalam menyelesaikan menempel kapas dalam waktu cepat. Butuh ketekunan dan kesabaran saat menepelkan kapas karena bulu pada kapas membuat murid risih dan mudah terurai. Jadi memungkinkan bila menempelkan kapas ini pun dapat melatih ketekunan dan kesabaran anak.

b. Waktu dan Subjek

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama 1 kali pertemuan, pada pertemuan mahasiswa memberikan instruksi kepada siswa bagaimana tahap-tahap menempelkan kapas dan gambar domba.

Tanggal/Hari : Kamis, 30 Maret 2023
Waktu Kegiatan : 11.00 WIB – 12.00 WIB
Lokasi : SLB C Autis Pelita Hati Palembang



Gambar 5. Menempelkan Kertas pada Gambar Domba

Nama : MA

Kelas : 3 SD
Ketunaan : Autis Ringan

c. Tata Cara kerja
Bahan dan Alat
1) 7 Bungkus Kapas Bulat
2) 13 Kertas Bergambar Domba
3) 2 Lem Fox/Kayu

Langkah-Langkah Pembelajaran :
1. Siapkan kertas bergambar domba
2. Kemudian berikan lem pada gambar bulu domba
3. Setelah itu ambil satu per satu kapas berbentuk bulat
4. Kemudian tempelkan kapas tersebut ke gambar domba sampai merekat, ulangi beberapa kali sehingga menutupi gambar bulu pada domba.
5. Domba berbulu 3d telah siap.

d. Hasil Observasi
Pada saat memberikan instruksi pada MA sudah memahami apa yang penulis instruksikan. Pada pergerkan tangannya juga tidak ada yang kaku dan stabil. Hanya saja saat mengikuti kegiatan menepelkan kapas pada gambar domba ini, ia merasa risih yang disebabkan oleh tangannya yang begitu banyak kapas yang bertempelan sehingga membuatnya berteriak dan bersikap agresif. Penulis pun langsung menenagkannya dengan cara memberikan nasihat kepadanya yang dibantu oleh guru disana.

Membuat Kartu Ucapan

a. Tujuan dan Manfaat Membuat Kartu Ucapan

1) Melatih kemampuan motorik halus serta koordinasi antara tangan dan mata anak. Hal ini disebabkan saat melipat kertas, seluruh bagian tubuh akan bekerja. Selain itu, bagian otak yang mengendalikan kemampuan bahasa juga terstimulasi
2) Melipat kertas bisa membantu meningkatkan fokus anak ketika melakukan instruksi dengan tepat supaya bisa menjadi bentuk yang diminta.
3) Melipat kertas sederhana disinyalir dapat meningkatkan koordinasi tangan dan mata si kecil, serta memperkuat kemampuan kognitifnya. Saraf perifer yang berpusat di ujung jari sering disebut sebagai ‘otak kedua’. Menggunakan ujung jari untuk membuat origami secara detail dapat mengirimkan sinyal ke otak sehingga menjadi pilihan yang bagus untuk melatih otak anak. Hal ini bisa mendorong anak untuk lebih cepat memahami, menilai, dan bertindak atas informasi yang diterimanya.

b. Waktu dan Subjek
Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama 1 kali pertemuan, pada pertemuan mahasiswa memberikan instruksi kepada siswa bagaimana tahap-tahap membuat kartu ucapan.
Tanggal/Hari : Kamis, 11 Mei 2023
Waktu Kegiatan : 11.00 WIB – 12.00 WIB
Lokasi : SLB C Autis Pelita Hati Palembang



Gambar 6. Membuat Kartu Ucapan

Nama : AS
Kelas : 12 SMA
Ketunaan : Down Syndrome

c. Tata Cara kerja
Bahan dan Alat:
1) 15 Lembar Kerta Kambing Berwarna Merah
2) 15 Lembar Kertas HVS
3) 3 Buah Lem Fox
4) 7 Buah Gunting
5) 2 Buah Staples
6) 7 Buah Spidol Berwarna Hitam

Langkah-Langkah Pembelajaran :

1. Lipat kertas kambing menjadi dua bagian, lalu disisi sebelah kanan. Lipat kertas kambing sedikit kemudian lipat secara bolak-balik membentuk kipas.
2. Kemudia staples dibagian tengah lipatan kipas tersebut
3. Disisi sebelah kiri, tempelkan kertas HVS sampai tertempel
4. Lalu tulis ucapan yang diinginkan untuk menyambut hari raya idul fitri, kartu ucapan telah siap untuk diberikan kepada orang disayangi

d. Hasil Observasi

Pada saat memberikan instruksi menyeluruh kepada AS. Ia masih belum bisa menangkap apa yang penulis intruksikan. Sehingga penulis memberikan instruksi sekaligus membimbingnya secara satu persatu ia juga bisa belum bisa lancar dalam berbicara sehingga penulis memberikan instruksi kepadanya dengan cara menggerakan tangan. Pada saat membuat pola garis bergambar juga masih belom bisa dikategorikan rapih karena berulang kali ia menggambar ada bagian-bagian yang sering salah ini dikarenakan pergerakan jari jemari agus yang belum begitu tangkas, kaku dan pemegangan pensil yang masih begitu salah. Sehingga penulis harus membimbingnya bagaimana memegang pensil dengan benar, akan tetapi ia menggelengkan kepalanya yang menandakan kalau ia tidak begitu nyaman dalam memegang pensil yang sudah diajarkan penulis, sehingga penulis pun membiarkannya dalam memegang pensil yang menurutnya nyaman.

Kemudian pada saat menggunting, ia menggunting dengan rapih akan tetapi butuh waktu beberapa menit untuk menyelesaikan guntingan kertas tersebut, sehingga dalam menggunting masih belum begitu tangkas dan cepat. Untuk menulis juga masih belum begitu rapih masih ada kata-kata ucapan tidak sampai detail atau hanya setengah saja. Sehingga penulis membimbingnya kembali dan memberikan instruksi kepadanya untuk menulis dengan lengkap. Pada saat menempel juga, masih begitu ragu karena ia harus menunggu instruksi oleh penulis terlebih dahulu.

4. Membuat Lilin Aromateraphy

a. Tujuan dan Manfaat Membuat Lilin Aromateraphy

1) Melatih konsentrasi. Pada saat menempelkan manik-manik pada gelas dan memasukkan cairan lilin pada gelas ini butuh konsentrasi cukup tinggi bagi anak saat menempel dan memasukkan cairan lilin pada gelas berulang kali. Dengan ini kemampuan konsentrasinya akan semakin meningkat. Pada saat berkonsentrasi dibutuhkan pula koordinasi pergerakan tangan dan mata. Koordinasi ini sangat baik untuk merangsang pertumbuhan otak.
2) Meningkatkan kreativitas. Pilihan bentuk pada manik-manik yang juga memancing kreativitas. Salah satunya yang menyediakan banyak bentuk yang memenuhi selera.
3) Lilin aromaterapi dapat membantu memperbaiki atau menjaga kesehatan
4) Lilin aromaterapi dapat mengharumkan ruangan dan penolak serangga atau nyamuk.

b. Waktu dan Subjek

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama 1 kali pertemuan, pada pertemuan mahasiswa memberikan instruksi kepada siswa bagaimana tahap-tahap membuat lilin aromateraphy.

Tanggal/Hari : Kamis, 11 Mei 2023
Waktu Kegiatan : 11.00 WIB – 12.00 WIB
Lokasi : SLB C Autis Pelita Hati Palembang



Gambar 7. Membuat Lilin Aromateraphy

Nama : ANF
Kelas : 4 SD
Ketunaan : Autis Ringan

c. Tata Cara kerja

Bahan dan Alat

1) 1 kg wax membuat lilin
2) 1 box oil aromateraphy
3) 14 Gelas kaca
4) 1 box manik-manik
5) 3 buah lem kertas
6) 1 pack sumbu dan 1 pack penyanggahnya
7) 2 panci
8) 1 centong plastik

Langkah-Langkah Pembelajaran :

1. Murid melelehkan wax kedalam api sedang hingga cair. Lalu didinginkan terlebih dahulu
2. lalu murid menghias gelas lilin dengan menempelkan manik-manik
3. kemudian, murid memasukkan essence oil kedalam gelas lalu memasukkan cairan wax yang sudah dingin dan mengaduknya
4. setelah tercampur rata, murid memasukkan sumbu dan penyanggahnya kedalam gelas.

d. Hasil Observasi

Penulis memberikan instruksi kepada ANF untuk melehkan wax kedalam panci dan menyalakan api pada kompor. Pada saat menyalakan api dikompor, masih belum bisa begitu menekan tombol pada kompor tersebut. sehingga penulis membimbingnya dalam menyalakan kompor tersebut berulang kali, ia pun mulai bisa menyalakan kompor. Setelah itu, penulis memberikan instruksi kepadanya untuk mengaduk wax tersebut hingga mencair, awalnya ia masih takut untuk mengaduk wax tersebut karena sedikit panas akan tetapi dengan bimbingan dan pengawasan dari penulis, ia pun mampu menyelesaikan tugasnnya dan mengaduk wag tersebut hingga cair, pada saat mengaduk wax pergerakan tangannya masih kaku dikarenakan tingginya meja sehingga membuatnya merasa kurang nyaman dan sulit untuk mengaduk. Pada saat menunggu wax cairan menjadi dingin, penulis mengajaknya untuk menghias gelas lilin dengan menempelkan manik-manik.

Pada saat menempelkan manik-manik pada gelas tersebut, ia terlalu semangat dan tidak sabar untuk menyelesaikan tempelan manik-manik ke gelas sehingga membuat manik-manik tersebut tidak begitu rapih, pergerakan tangannya saat menempelkan manik-manik kedalam gelas pun asal-asalan dan tidak mengikuti instruksi penulis sehingga penulis memberikan bimbingan untuk membantunya agar lebih teratur dan rapih, akan tetapi ia mulai menjadi agresif dan mengamuk sehingga penulis memberikannya untuk berkreasi dan menyelesaikan sendiri menempelkan manik-maniknya sendiri.

Setelah menempelkan manik-maniknya, penulis mengajak untuk memasukkan essence oil kedalam gelas setalah itu lalu memasukkan wax yang cair kedalam gelas. Pada saat memasukkan cairan wax tersebut, pergerakan tangannya tidak begitu stabil dan gemetar, sehingga beberapa kali menumpahkan cairan wax, penulis pun membimbing dan mengontrol tangannya agar tidak gemetar. Setelah itu penulis memberikan kesempatan kembali padanya untuk memasukkan cairan wax kedalam gelas dan memberikan instruksi agar untuk berhati-hati dan bersabar, ia pun mulai memasukkan cairan wax dengan hati-hati dan sabar sehingga keberaniannya untuk mengulang kembali kesalahannya dengan sabar, ia pun mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan belajar ANF dapat dikembangkan melalui program kerja yang diliputi oleh pengetahuan dan keterampilan yaitu berupa membuat slime, bermain komputer serta menggambar dan mewarnai serta menggunkan metode tanya jawab untuk membantu mengelola informasi dan menambahkan pengetahuan padanya. ANF juga termasuk termasuk murid yang begitu cepat dalam memahami insrruksi yang diberikan penulis sehingga penulis tidak perlu mengulangi instruksi kembali serta kemampuannya ini, mengalami sedikit peningkatan yang awalnya membuat pola gambar tidak begitu rapih hinggan menjadi sedikit rapih dan benar begitu juga dalam hal mewarnai. Akan tetapi, fokus pada ANF mudah terahlihkan sehingga pembelajaran pada ANF harus benar-benar dibimbing kembali sehingga pembelajaran ANF bisa lebih menjadi optimal dan informasi yang diperoleh pada pada pembelajaran bisa jauh lebih meningkat

Berdasarkan hasil dan pembahasan observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus ANF dapat dikembangkan melalui kegiatan kerajinan tangan. Pada kegiatankegiatan kerajinan tangan dilakukan dengan menggunakan kertas kardus, kertas origami dan pensil warna, kapas dan membuat lilin aromateraphy. Setelah diadakan program kerja individu ini kemampuan jari jemari mulai sedikit terlatih baik itu dalam membuat pola bergambar, menggunting, menempel atau mewarnai hanya saja belum bisa untuk mengontrol emosinya, dikarenakan pada saat ia melakukan kegiatan ANF sering kali dengan tidak sabarnya untuk menyelesaikan kegiatan-kegiatan yang telah diberikan dan diinstruksikan oleh penulis. ANF juga sering kali tantrum yaitu berteriak, melompat dan bersikap agresif sehingga kurangnya optimal pada ANF untuk bisa lebih meningkatkan motorik halusnya.

REFERENSI

Depdiknas. (2007). Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik di TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Elizabeth B. Hurlock. (1978). Perkembangan Anak.(Terjemahan: Med Meitasari Tjandrasa dan Muchichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.

Hajar Pamadhi, dkk. (2008). Seni Keterampilan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.

John W. Santrock. (2007). Perkembangan Anak. Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muchichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga

Suyatno, Slamet.(2005).Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Depdiknas.

Yuwono, Joko.(2012). Memahami Anak Autistik (Kajian Teori dan Empirik). Bandung: Alfabeta