



## PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK CEREBRAL PALSY DI SKH SOFIANA ARRAUF

**Reshanandra Putri<sup>1</sup>, Sistriadini Alamsyah Sidik<sup>2</sup>, Yuni Tanjung Utami<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

\*Email: [reshanandraputri@gmail.com](mailto:reshanandraputri@gmail.com), [sistriandinalamsyah@untirta.ac.id](mailto:sistriandinalamsyah@untirta.ac.id),  
[yunitanjungutami@untirta.ac.id](mailto:yunitanjungutami@untirta.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3262>

Article info:

Submitted: 09/06/25      Accepted: 17/11/25      Published: 30/11/25

### Abstrak

Anak *cerebral palsy* adalah anak yang mengalami masalah fisik dan motorik yang disebabkan oleh kerusakan di dalam otak. Salah satu akibat yang umum terjadi pada anak dengan kondisi *cerebral palsy* yaitu kesulitan dalam melakukan kegiatan motorik, baik kasar maupun halus. Dalam kegiatan keseharian, kemampuan motorik halus menjadi elemen dasar yang perlu dikuasai oleh anak, tidak terkecuali pada anak *cerebral palsy*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan motorik halus anak *cerebral palsy* hemiplegia menggunakan permainan tradisional congklak. Dalam penelitian ini, bermain congklak dengan pendekatan *game based learning* merupakan perlakuan yang diberikan. Penelitian ini adalah penelitian jenis kuantitatif metode eksperimen dengan pendekatan *single subject research* (SSR) dan menggunakan desain reversal A-B-A. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes perlakuan melalui instrumen yang telah di uji validitas isi berupa *expert judgement* dan uji reliabilitas konsistensi internal dengan teknik *alpha cronbach*. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif dengan hasil perolehan berbentuk grafik. Subjek yang diteliti adalah seorang anak *cerebral palsy* tipe hemiplegia kelas 4 (fase B) SDKh berinisial AR. Berdasarkan hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan permainan congklak mampu meningkatkan kemampuan motorik halus *cerebral palsy* hemiplegia di SKh Sofiana Arrauf, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata data pada keempat *target behavior* (menggerakkan jari, menjumput, memegang dan memindahkan benda) setelah diberikannya intervensi/perlakuan. Dengan demikian, kesimpulan pada penelitian ini adalah permainan tradisional congklak mampu meningkatkan keterampilan motorik halus *cerebral palsy* tipe hemiplegia kelas 4 SDKh di SKh Sofiana Arrauf.

**Kata Kunci:** *Cerebral palsy* Tipe Hemiplegia, Congklak, *Game Based Learning*, Motorik Halus.

### 1. PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus menurut Riani, dkk. (2024:2) adalah anak dengan penyimpangan atau kelainan dari kondisi anak seusianya pada aspek intelektual, mental, fisik-motorik atau perilaku sosial. Anak dengan kondisi kebutuhan khusus akan menghadapi masalah yang perlu diatasi dengan bantuan layanan pendidikan, bimbingan, dan latihan. Guru atau pendamping harus memahami potensi dan mengenal karakteristik anak, sehingga dapat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhannya. Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan perhatian dalam pelayanan sesuai kebutuhannya adalah anak tunadaksa. Menurut Atmaja (2018:128) anak tunadaksa merupakan anak yang memiliki hambatan fisik akibat kelainan, kerusakan atau keterbatasan sistem otot, tulang, saraf, dan persendian yang mampu menyebabkan gangguan perkembangan gerak mobilisasi, koordinasi, komunikasi dan adaptasi.



Tunadaksa diklasifikasikan menjadi 2 karakteristik, yaitu tunadaksa ortopedi dan tunadaksa saraf. Pada tunadaksa saraf ketidakmampuan anak dalam melakukan gerakan koordinasi, persepsi, maupun mobilitas disebabkan gangguan pada susunan saraf pusat yang terdapat di dalam otak. Disfungsi tersebut akan menyebabkan otak tidak menjalankan fungsinya sebagai pengontrol tubuh. Hal inilah yang terjadi pada anak *Cerebral palsy*. Sejalan dengan pendapat Wardani, dkk. (2018:7.5) yang menjelaskan bahwa *Cerebral palsy* merupakan kondisi neurologis yang mempengaruhi kemampuan motorik dan koordinasi tubuh anak. Anak-anak yang mengalami kondisi ini sering kali kesulitan dalam mengontrol gerakan tubuh yang berdampak pada kemampuan motorik halus.

Sujiono, dkk (2014:1.14) berpendapat terkait motorik halus sebagai kegiatan/aktivitas yang hanya mencakup bagian tertentu dari tubuh manusia serta hanya dilakukan oleh otot kecil, seperti keterampilan penggunaan jari dan gerakan pergelangan tangan. Motorik halus menjadi dasar utama yang perlu dimiliki oleh setiap anak karena aktivitas sehari-hari membutuhkan kemampuan motorik halus. Keterampilan motorik halus yang baik memungkinkan anak mampu melakukan kegiatan keseharian secara mandiri, diantaranya berpakaian, makan, dan menulis. Penguasaan motorik halus dapat membangun rasa percaya diri pada anak, sehingga pemberian pembelajaran mengenai keterampilan motorik halus pada anak *cerebral palsy* menjadi hal yang wajib dilakukan untuk keberlangsungan kehidupannya kelak.

Berdasarkan hasil asesmen dan observasi yang dilakukan di SKh Sofiana Arrauf, terdapat seorang anak dengan kondisi *cerebral palsy* tipe Hemiplegia berusia 10 tahun yang mengalami kekakuan pada bagian kanan anggota tubuhnya. Kemampuan anak dalam menggunakan keterampilan motorik halus masih tergolong kurang mampu, terlihat dari kesulitan yang dialami anak ketika memegang pensil dengan cara yang tepat, menulis dengan rapi, menggerakkan jari tangannya, memegang benda dengan tangan kanan, menghubungkan garis, membuka kepala jari tangan satu persatu, menjumput, memindahkan benda, menggunting serta melipat. Menurut Desmita (2010:155) kemampuan motorik yang dimiliki oleh anak usia 8-10 tahun berada pada tahap anak mampu menggunakan tangan dengan bebas, tepat, dan mudah, serta mempunyai koordinasi motorik halus yang baik untuk menulis rapi dengan ukuran huruf kecil. Pada usia 10-12 tahun, anak berada pada tahap mampu menunjukkan kemampuan memanipulasi benda dengan gerakan kompleks dan cepat, mirip dengan kemampuan orang dewasa yang diperlukan untuk menciptakan kerajinan. Serta anak mampu memainkan alat musik tertentu. Dari teori tersebut menampilkan bahwa kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh anak *cerebral palsy* yang diamati sudah berada pada tahap lanjut. Namun anak masih kesulitan dalam keterampilan motorik dasar, sehingga keterlambatan pada anak perlu segera ditangani.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu guru dalam mengatasi permasalahan dalam memberikan pengajaran motorik halus yaitu dengan metode belajar sambil bermain (*game based learning*). Menurut Andriani, dkk. (2025:783) *game based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mengajarkan keahlian atau konsep. Pendekatan ini berfokus pada permainan yang mampu menarik perhatian dan melibatkan anak, serta memiliki tujuan spesifik untuk meningkatkan kemampuan hingga keterampilan. Ketika bermain, secara tidak sadar aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh anak melibatkan penggunaan kemampuan motorik kasar dan motorik halus. Dengan demikian, pendekatan *game based learning* dapat mendukung proses pembelajaran motorik. Adapun contoh permainan yang menggunakan kemampuan motorik terutama motorik halus yakni meronce, bermain puzzle, dan bermain congklak.

Permainan tradisional seperti congklak memiliki potensi besar dalam membantu anak-anak dengan *cerebral palsy* mengembangkan keterampilan motorik halusnya. Saat ini permainan tradisional perlahan ditinggalkan, padahal memiliki kontribusi yang besar dalam peningkatan perkembangan anak. Nimah (2019:259) menjelaskan tentang permainan tradisional adalah sebuah alat yang dimainkan oleh anak-anak secara tradisional dan diwariskan turun temurun. Manfaat permainan congklak yang dikemukakan oleh Anita (2023:18) yaitu pada saat bermain, anak melibatkan penggunaan tangan untuk memindahkan biji-bijian dari satu cekungan ke cekungan lain yang dapat merangsang koordinasi tangan dan mata. Pemindahan biji congklak ke dalam cekungan papan



congklak memerlukan ketelitian yang tinggi sehingga mampu meningkatkan konsentrasi dan fokus anak. Aktivitas yang melibatkan strategi dan perencanaan di dalam permainan congklak dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Selain dapat merangsang perkembangan kognitif, permainan congklak menjadi sarana dalam melibatkan interaksi sosial yang dapat mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosionalnya. Dengan demikian, permainan ini bukan hanya berkontribusi pada peningkatan motorik halus saja, melainkan aspek kognitif dan sosial emosi juga.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kemampuan motorik halus pada anak *cerebral palsy* di SKh sofiana Arrauf. *Target behavior* yang akan diamati adalah kemampuan menggerakkan jari, menjumpit, memegang dan memindahkan biji-biji congklak yang dilakukan secara teratur.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Susetyo (2022:69) penelitian eksperimen merupakan langkah untuk memecahkan masalah penelitian yang melibatkan percobaan atau perlakuan terhadap gejala-gejala dengan sengaja dan sistematis, kemudian dilihat bagaimana percobaan tersebut berdampak. Creswell (2018:49) menjelaskan pendekatan kuantitatif adalah pendekatan dalam penelitian yang menekankan pengumpulan serta analisis data berbentuk angka. Desain eksperimen yang diterapkan adalah penelitian *single subject research* (SSR) atau subjek tunggal. SSR adalah jenis penelitian yang menganalisis perubahan data individu akibat perlakuan yang diberikan secara berulang dalam jangka waktu tertentu.

*Reversal Desain* dalam penelitian ini adalah A-B-A, yakni Fase *Baseline* (A1) merupakan kondisi kemampuan alamiah motorik halus subjek sebelum pemberian intervensi oleh peneliti, pengukuran dilakukan empat sesi. Fase intervensi (B) merupakan keadaan kemampuan motorik halus subjek ketika pemberian intervensi berupa bermain congklak, pada fase ini penelitian dilakukan sebanyak delapan sesi. Fase *Baseline* (A2) merupakan fase ulang kondisi *baseline* sebagai indikasi dari dampak intervensi yang telah dilakukan, penelitian dilakukan sebanyak empat sesi.

Penelitian dilakukan di SKh Sofiana Arrauf yang terletak di Jalan Raya Rego Km 1 Kp. Berung, Desa Ciinjuk, Kec. Cadasari, Kab. Pandeglang, Prov. Banten. Dengan subjek siswa berjumlah satu orang ber kondisi *cerebral palsy* tipe hemiplegia kelas IV SDKh berusia 10 Tahun yang mengalami ketidakmampuan dalam motorik halus berupa keterampilan menggerakkan jari, menjumpit, memegang dan memindahkan benda. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes perbuatan dengan 20 soal perintah ber kriteria 1,2,3 dan 4. Perolehan skor 4 diberikan jika subjek dapat melaksanakan perintah/perbuatan secara mandiri, skor 3 jika subjek dapat melaksanakan perintah/perbuatan dengan bantuan verbal peneliti, skor 2 jika subjek dapat melaksanakan perintah/perbuatan dengan bantuan fisik peneliti, serta skor 1 jika subjek tidak dapat melaksanakan perintah/perbuatan dari peneliti. Kemudian apabila data telah terkumpul, total skor tersebut dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif sederhana dengan hasil grafik sebagai gambaran hasil penelitian dalam jangka waktu tertentu. Grafik tersebut kemudian di analisis menggunakan analisis visual dengan melakukan pengamatan secara langsung. Analisis visual tersebut terdiri dari analisis dalam kondisi serta analisis antar kondisi. Menurut Ulfah, dkk. (2022:1) analisis data didefinisikan sebagai proses pengelolaan data menjadi informasi baru dengan cara mengidentifikasi, mengkategorikan, dan menginterpretasikan makna yang terkandung di dalam data.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Penelitian Pada *Target Behavior 1* (Menggerakkan Jari)

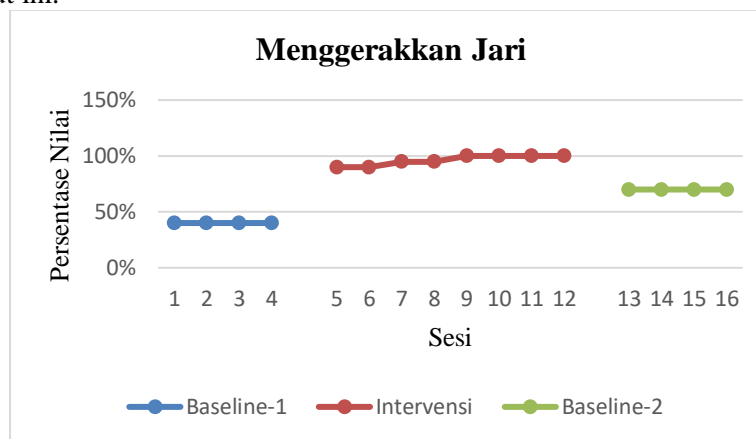
Berikut data hasil perolehan skor tes perbuatan pada *target behavior* menggerakkan jari fase *baseline-1* (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline-2* (A2).



Tabel. 1 Hasil Tes Kemampuan Motorik Halus (Menggerakkan Jari)

Target behavior	No soal	Baseline-1				Intervensi								Baseline-2			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Menggerakkan jari	1.	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	2.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	3.	1	1	1	1	3	3	3	3	4	4	4	4	1	1	1	1
	4.	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1
	5.	1	1	1	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Skor perolehan		8	8	8	8	18	18	19	19	20	20	20	20	14	14	14	14
Persentase perolehan skor		40 %	40 %	40 %	40 %	90 %	90 %	95 %	95 %	100 %	100 %	100 %	100 %	70 %	70 %	70 %	70 %

Pada tabel di atas menunjukkan hasil kegiatan penelitian awal, tahapan intervensi, hingga taraf pencapaian kemampuan motorik halus subjek dalam keterampilan menggerakkan jari tangan pada kondisi *baseline-1* (A1), intervensi dan *baseline-2* (A2). Hasil kegiatan di atas digambarkan melalui grafik garis berikut ini.



**Grafik. 1 Kemampuan Motorik Halus (Menggerakkan jari)  
 Pada Fase A1, B dan A2**

Grafik di atas menunjukkan hasil kemampuan motorik halus (menggerakkan jari) *cerebral palsy* pada kondisi *baseline-1* (A1), intervensi dan *baseline-2* (A2). Adapun penjabaran perolehan skor di setiap sesi adalah sebagai berikut:

#### 1) Fase *Baseline 1* (A1)

Pada fase *baseline-1* (A1) sesi 1-4 menunjukkan persentase yang stabil yaitu 40%. Data pada fase ini diperoleh dari hasil kemampuan motorik halus (menggerakkan jari) subjek sebelum diberikannya perlakuan/intervensi. Pada fase ini subjek diminta untuk melakukan 5 tes perbuatan kegiatan keterampilan jari tangan meliputi kemampuan meregangkan jari, melipat jari, dan mempertemukan ibu jari dengan jari lainnya secara bergantian. Dari hasil pengamatan pada sesi 1 hingga sesi 4, subjek memperoleh total skor yang sama yaitu 8 dengan persentase sebesar 40%.

#### 2) Fase *Intervensi* (B)

Pada fase intervensi (B), peneliti menggunakan permainan tradisional congklak kepada anak *cerebral palsy* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus (menggerakkan jari). Adapun total



skor yang diperoleh pada fase ini memiliki nilai berbeda tiap sesinya. Pada sesi 1-2 memperoleh total skor 18 dengan persentase 90%, sesi 3-4 memperoleh total skor 19 dengan persentase 95%, serta sesi 5-8 memperoleh total skor 20 dengan persentase 100%.

### 3) Fase *Baseline 2* (A2)

Pada fase *baseline-2* (A2) dari sesi 1-4 menunjukkan persentase yang stabil yaitu 70%. Data pada fase ini diperoleh dari hasil kemampuan motorik halus (menggerakkan jari) subjek setelah pemberian pelakuan/intervensi. Pada fase ini subjek diminta untuk melakukan 5 tes perbuatan kegiatan keterampilan jari tangan meliputi kemampuan meregangkan jari, melipat jari, dan mempertemukan ibu jari dengan jari lainnya secara bergantian. Dari hasil pengamatan pada sesi 1 hingga sesi 4, subjek memperoleh total skor yang sama yaitu 14 dengan persentase sebesar 70%.

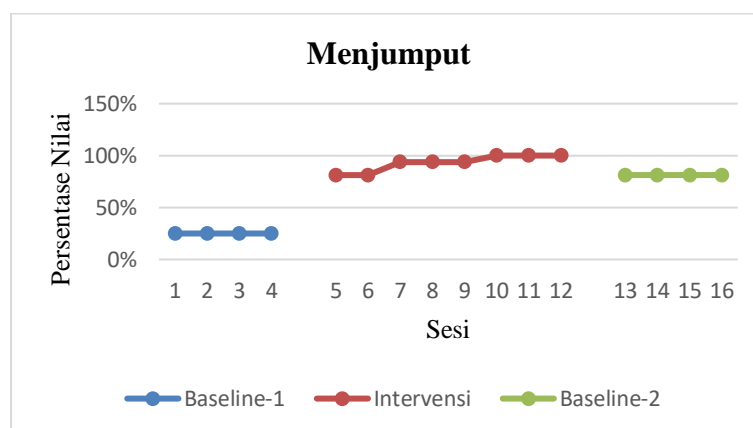
#### b. Hasil Penelitian *Target Behavior 2* (Menjumput)

Berikut data hasil perolehan skor tes perbuatan pada *target behavior* menjumput fase *baseline 1* (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline 2* (A2).

**Tabel. 1 Hasil Tes Kemampuan Motorik Halus (Menjumput)**

Target behavior	No soal	Baseline-1				Intervensi										Baseline-2			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Menjumput	1.	1	1	1	1	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	2.	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	3.	1	1	1	1	3	3	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1
	4.	1	1	1	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Skor perolehan		4	4	4	4	13	13	15	15	15	16	16	16	13	13	13	13	13	13
Persentase perolehan skor		25 %	25 %	25 %	25 %	81, 2 %	81, 2 %	93, 7 %	93, 7 %	93, 7 %	100 %	100 %	100 %	81, 2 %	81, 2 %	81, 2 %	81, 2 %	81, 2 %	81, 2 %

Pada tabel di atas menunjukkan hasil kegiatan penelitian awal, tahapan intervensi, hingga taraf pencapaian kemampuan motorik halus subjek dalam keterampilan menjumput pada kondisi *baseline-1* (A1), intervensi dan *baseline-2* (A2). Hasil kegiatan di atas digambarkan melalui grafik garis berikut ini.



**Grafik. 2 Kemampuan Motorik Halus (Menjumput)  
 Pada Fase A1, B dan A2**

Grafik di atas menunjukkan hasil kemampuan motorik halus (menjumput) *cerebral palsy* pada kondisi *baseline-1* (A1), intervensi dan *baseline-2* (A2). Adapun penjabaran perolehan skor di setiap sesi adalah sebagai berikut:





### 1) Fase *Baseline 1* (A1)

Pada fase *baseline-1* (A1) dari sesi 1-4 menunjukkan persentase yang stabil yaitu 25%. Data pada fase ini diperoleh dari hasil kemampuan motorik halus (menjumpt) subjek sebelum diberikannya perlakuan/intervensi. Pada fase ini subjek diminta untuk melakukan 4 tes perbuatan kegiatan menjumpt benda meliputi kemampuan menjumpt benda dari lantai dan menjumpt benda dari dalam wadah. Dari hasil pengamatan pada sesi 1 hingga sesi 4, subjek memperoleh total skor yang sama yaitu 4 dengan persentase sebesar 25%.

### 2) Fase *Intervensi* (B)

Pada fase *intervensi* (B), peneliti menggunakan permainan tradisional congklak kepada anak *cerebral palsy* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus (menjumpt). Adapun total skor yang diperoleh pada fase ini memiliki nilai berbeda tiap sesinya. Pada sesi 1-2 memperoleh total skor 13 dengan persentase 81,2%, sesi 3-5 memperoleh total skor 15 dengan persentase 93,7%, serta sesi 6-8 memperoleh total skor 16 dengan persentase 100%.

### 3) Fase *Baseline 2* (A2)

Pada fase *baseline-2* (A2) dari sesi 1-4 menunjukkan persentase yang stabil yaitu 87,5%. Data pada fase ini diperoleh dari hasil kemampuan motorik halus (menjumpt) subjek setelah pemberian perlakuan/intervensi. Pada fase ini subjek diminta untuk melakukan 4 tes perbuatan kegiatan menjumpt benda meliputi kemampuan menjumpt benda dari lantai dan menjumpt benda dari dalam wadah. Dari hasil pengamatan pada sesi 1 hingga sesi 4, subjek memperoleh total skor yang sama yaitu 13 dengan persentase sebesar 87,5%.

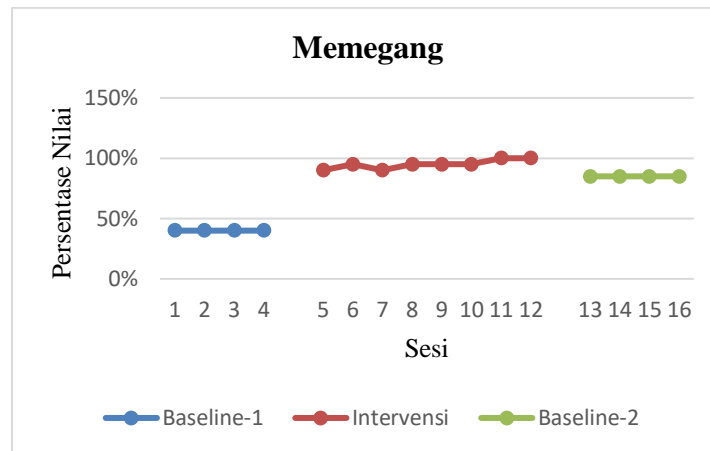
### c. Hasil Penelitian *Target Behavior 3* (Memegang)

Berikut data hasil perolehan skor tes perbuatan pada *target behavior* memegang fase *baseline 1* (A1), fase *intervensi* (B), dan fase *baseline 2* (A2).

**Tabel. 3 Hasil Tes Kemampuan Motorik Halus (Memegang)**

<i>Target behavior</i>	No soal	<i>Baseline-1</i>				<i>Intervensi</i>								<i>Baseline-2</i>			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Memegang	10.	1	1	1	1	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
	11.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	12.	1	1	1	1	3	3	3	4	4	3	4	4	1	1	1	1
	13.	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	14.	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Skor perolehan		8	8	8	8	18	19	18	19	19	19	20	20	17	17	17	17
Persentase perolehan skor		40%	40%	40%	40%	90%	95%	90%	95%	95%	95%	100%	100%	85%	85%	85%	85%

Pada tabel di atas menunjukkan hasil kegiatan penelitian awal, tahapan *intervensi*, hingga taraf pencapaian kemampuan motorik halus subjek dalam keterampilan memegang pada kondisi *baseline-1* (A1), *intervensi* dan *baseline-2* (A2). Hasil kegiatan di atas digambarkan melalui grafik garis berikut ini.



**Grafik. 3 Kemampuan Motorik Halus (Memegang)  
 Pada Fase A1, B dan A2**

Grafik di atas menunjukkan hasil kemampuan motorik halus (memegang) *cerebral palsy* pada kondisi *baseline-1* (A1), intervensi dan *baseline-2* (A2). Adapun penjabaran perolehan skor di setiap sesi adalah sebagai berikut:

#### 1) Fase *Baseline 1* (A1)

Pada fase *baseline-1* (A1) dari sesi 1-4 menunjukkan persentase yang stabil yaitu 40%. Data pada fase ini diperoleh dari hasil kemampuan motorik halus (memegang) subjek sebelum diberikannya perlakuan/intervensi. Pada fase ini subjek diminta untuk melakukan 5 tes perbuatan kegiatan memegang benda meliputi kemampuan memegang benda berjumlah kurang dari 5, benda berjumlah lebih dari 5 dan kemampuan memegang benda dengan tiga jari (ibu jari, telunjuk dan jari tengah). Dari hasil pengamatan pada sesi 1 hingga sesi 4, subjek memperoleh total skor yang sama yaitu 8 dengan persentase sebesar 40%.

#### 2) Fase *Intervensi* (B)

Pada fase intervensi (B), peneliti menggunakan permainan tradisional congklak kepada anak *cerebral palsy* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus (memegang). Adapun total skor yang diperoleh pada fase ini memiliki nilai berbeda tiap sesinya. Pada sesi 1 memperoleh total skor 18 dengan persentase 90%, sesi 2 memperoleh total skor 19 dengan persentase 95%, sesi 3 memperoleh total skor 18 dengan persentase 90%, sesi 4-6 memperoleh total skor 19 dengan persentase 95%, serta sesi 7-8 memperoleh total skor 20 dengan persentase 100%.

#### 3) Fase *Baseline 2* (A2)

Pada fase *baseline-2* (A2) dari sesi 1-4 menunjukkan persentase yang stabil yaitu 85%. Data pada fase ini diperoleh dari hasil kemampuan motorik halus (memegang) subjek setelah pemberian perlakuan/intervensi. Pada fase ini subjek diminta untuk melakukan 5 tes perbuatan kegiatan memegang benda meliputi kemampuan memegang benda berjumlah kurang dari 5, benda berjumlah lebih dari 5 dan kemampuan memegang benda dengan tiga jari (ibu jari, telunjuk dan jari tengah). Dari hasil pengamatan pada sesi 1 hingga sesi 4, subjek memperoleh total skor yang sama yaitu 17 dengan persentase sebesar 85%.

#### d. Hasil Penelitian *Target Behavior 4* (Memindahkan Benda)

Berikut data hasil perolehan skor tes perbuatan pada *target behavior* memindahkan benda fase *baseline 1* (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline 2* (A2).

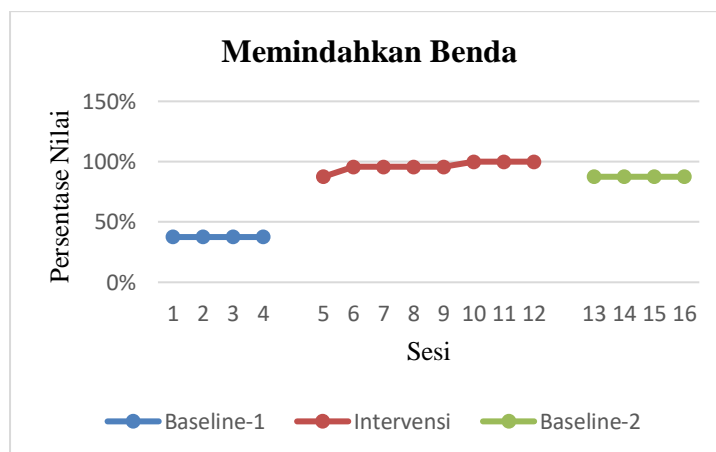
**Tabel. 4 Hasil Tes Kemampuan Motorik Halus (Memindahkan Benda)**

Target behavior	No soal	Baseline-1				Intervensi								Baseline-2			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Memindahkan Benda	15.	1	1	1	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	16.	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	17.	1	1	1	1	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4



	18.	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	19.	1	1	1	1	3	4	3	3	4	4	4	4	1	1	1	1
	20.	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
<b>Skor perolehan</b>		9	9	9	9	2	2	2	2	2	2	2	2	21	21	21	21
<b>Persentase perolehan skor</b>		3	3	3	3	8	9	9	9	9	1	1	1	87,	87,	87,	87,
		7	7,	7	7,	7	5,	5	5	5	0	0	0	5	5	5	5
		, 5	%	, 5	%	, 5	%	, 8	, 8	, 8	0	0	0	%	%	%	%

Pada tabel di atas menunjukkan hasil kegiatan penelitian awal, tahapan intervensi, hingga taraf pencapaian kemampuan motorik halus subjek dalam keterampilan memindahkan benda pada kondisi *baseline-1* (A1), intervensi dan *baseline-2* (A2). Hasil kegiatan di atas digambarkan melalui grafik garis berikut ini.



**Grafik. 4 Kemampuan Motorik Halus (Memindahkan Benda) Pada Fase A1, B dan A2**

Grafik di atas menunjukkan hasil kemampuan motorik halus (memindahkan benda) *cerebral palsy* pada kondisi *baseline-1* (A1), intervensi dan *baseline-2* (A2). Adapun penjabaran perolehan skor di setiap sesi adalah sebagai berikut:

### 1) Fase *Baseline 1* (A1)

Pada fase *baseline-1* (A1) dari sesi 1-4 menunjukkan persentase yang stabil yaitu 37,5%. Data pada fase ini diperoleh dari hasil kemampuan motorik halus (memindahkan benda) subjek sebelum diberikannya perlakuan/intervensi. Pada fase ini subjek diminta untuk melakukan 6 tes perbuatan kegiatan memindahkan benda meliputi kemampuan memindahkan benda dari satu tangan ke tangan yang lain, memindahkan benda ke dalam botol, dan memindahkan benda ke dalam wadah dengan menggunakan sendok. Dari hasil pengamatan pada sesi 1 hingga sesi 4, subjek memperoleh total skor yang sama yaitu 9 dengan persentase sebesar 37,5%.

### 2) Fase *Intervensi* (B)

Pada fase intervensi (B), peneliti menggunakan permainan tradisional congklak kepada anak *cerebral palsy* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus (memindahkan benda). Adapun total skor yang diperoleh pada fase ini memiliki nilai berbeda tiap sesinya. Pada sesi 1 memperoleh total skor 21 dengan persentase 87,5%, sesi 2 memperoleh total skor 23 dengan persentase 95,8%, sesi 3-5 memperoleh total skor 23 dengan persentase 95,8%, serta sesi 6-8 memperoleh total skor 24 dengan persentase 100%.

### 3) Fase *Baseline 2* (A2)

Pada fase *baseline-2* (A2) dari sesi 1-4 menunjukkan persentase yang stabil yaitu 87,5%. Data pada fase ini diperoleh dari hasil kemampuan motorik halus (memindahkan benda) subjek setelah pemberian perlakuan/intervensi. Pada fase ini subjek diminta untuk melakukan 6 tes perbuatan





kegiatan memindahkan benda meliputi kemampuan memindahkan benda dari satu tangan ke tangan yang lain, memindahkan benda ke dalam botol, dan memindahkan benda ke dalam wadah dengan menggunakan sendok. Dari hasil pengamatan pada sesi 1 hingga sesi 4, subjek memperoleh total skor yang sama yaitu 21 dengan persentase sebesar 87,5%.

### **Pembahasan**

*Cerebral palsy* menurut Wardani, dkk. (2018:7.5) merupakan kondisi neurologis yang mempengaruhi kemampuan motorik dan koordinasi tubuh. Anak dengan kondisi tersebut kerap mengalami kesulitan dalam mengontrol gerakan tubuh yang berdampak pada hambatan motorik, sensorik, intelektual, bicara dan komunikasi, emosi, dan persepsi. Dari berbagai kesulitan yang terdapat pada anak *cerebral palsy*, kemampuan yang perlu ditingkatkan dalam menunjang kemandirian dan pengembangan emosinya adalah kemampuan motorik halus. Harahap & Seprina (2019:58) menjelaskan motorik halus sebagai pengorganisasian kumpulan otot kecil berupa jari-jemari serta tangan yang memerlukan koordinasi dan kecermatan mata dengan tangan untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu. Motorik halus menjadi dasar utama yang perlu dimiliki oleh setiap anak karena aktivitas sehari-hari membutuhkan keterampilan motorik halus. Kemampuan motorik halus yang baik memungkinkan anak untuk melakukan aktivitas keseharian secara mandiri, seperti berpakaian, makan, dan menulis. Penguasaan motorik halus dapat membangun rasa percaya diri pada anak, sehingga pemberian pembelajaran mengenai keterampilan motorik halus pada anak *Cerebral palsy* menjadi hal yang wajib dilakukan untuk keberlangsungan kehidupannya kelak.

Pada penelitian ini terdapat anak *cerebral palsy* tipe hemiplegia (kekakuan pada bagian atas dan bawah sisi kanan tubuhnya) yang mengalami hambatan dalam kemampuan motorik halus, terutama keterampilan menggerakkan jari, menjumput, memegang dan memindahkan benda. Keterampilan-keterampilan tersebut merupakan salah satu aspek dasar motorik yang perlu dikuasai oleh anak sebagai bagian dari perkembangan mereka, yang mendukung aktivitas sehari-hari dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan. Sebagaimana menurut Sumantri yang dikutip oleh Mangande (2019:9) pengembangan keterampilan motorik halus dapat menunjang perkembangan aspek lain seperti aspek bahasa, sosial, dan kognitif, karena pada dasarnya masing-masing aspek perkembangan saling bergantung. Mengingat pentingnya kemampuan motorik halus tersebut, anak *cerebral palsy* yang memiliki hambatan dalam kemampuan motorik tentu memerlukan pelatihan agar kemampuan motoriknya dapat berkembang. Pelatihan yang dapat digunakan yakni dengan pendekatan *game based learning* sebagai pendekatan alternatif yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus. *Game* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan permainan tradisional congklak yang disiapkan untuk menarik perhatian subjek sehingga pembelajaran yang akan berlangsung menjadi menyenangkan.

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa permainan tradisional congklak memperoleh pengaruh positif pada kemampuan motorik halus *cerebral palsy* tipe hemiplegia. Terlihat dari peningkatan kemampuan subjek dalam motorik halus setelah intervensi, yang dibuktikan dengan skor persentase pada fase intervensi (B) dan *baseline-2* (A2) memiliki nilai yang lebih tinggi daripada skor persentase fase *baseline-1* (A1). Pencapaian positif ini terjadi pada keempat *target behavior*, yaitu menggerakkan jari, menjumput, memegang dan memindahkan benda. Salah satu faktor yang mendukung pencapaian ini adalah permainan yang bersifat menyenangkan, sehingga siswa tampak menikmati proses pembelajaran.

Pada *target behavior 1* (menggerakkan jari), nilai rata-rata/*mean* data pada *baseline-1* (A1) sebesar 40%. Data ini mencerminkan kondisi awal subjek tanpa adanya intervensi. Pada intervensi (B), nilai rata-rata/*mean* data mencapai 96,25%, peningkatan tersebut disebabkan oleh intervensi penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Sementara itu, pada *baseline-2* (A2), nilai rata-rata/*mean* data menjadi 70%, yang menunjukkan kondisi alami subjek setelah diberikan intervensi. Sehingga berdasarkan hasil perolehan data pada *target behavior 1* menunjukkan terdapat pengaruh permainan tradisional congklak sebagai intervensi terhadap kemampuan menggerakkan jari (motorik halus) anak, yang terlihat dari perubahan data yang lebih besar pada fase A2 dibandingkan fase A1.



Pada *target behavior* 2 (menjumpot), nilai rata-rata/*mean* data pada *baseline*-1 (A1) sebesar 25%. Data ini mencerminkan kondisi awal subjek tanpa adanya intervensi. Pada intervensi (B), nilai rata-rata/*mean* data mencapai 92,93%, peningkatan tersebut disebabkan oleh intervensi penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Sementara itu, pada *baseline*-2 (A2), nilai rata-rata/*mean* data menjadi 81,2%, yang menunjukkan kondisi alami subjek setelah diberikan intervensi. Sehingga berdasarkan hasil perolehan data pada *target behavior* 2 menunjukkan terdapat pengaruh permainan tradisional congklak sebagai intervensi terhadap kemampuan menjumpot (motorik halus) anak, yang terlihat dari perubahan data yang lebih besar pada fase A2 dibandingkan dengan fase A1.

Pada *target behavior* 3 (memegang), nilai rata-rata/*mean* data pada *baseline*-1 (A1) sebesar 40%. Data ini mencerminkan kondisi awal subjek tanpa adanya intervensi. Pada intervensi (B), nilai rata-rata/*mean* data mencapai 95%, peningkatan tersebut disebabkan oleh intervensi penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Sementara itu, pada *baseline*-2 (A2), nilai rata-rata/*mean* data menjadi 85%, yang menunjukkan kondisi alami subjek setelah diberikan intervensi. Sehingga berdasarkan hasil perolehan data pada *target behavior* 3 menunjukkan terdapat pengaruh permainan tradisional congklak sebagai intervensi terhadap kemampuan memegang (motorik halus) anak, yang terlihat dari perubahan data yang lebih besar pada fase A2 dibandingkan dengan fase A1.

Pada *target behavior* 4 (memindahkan benda), nilai rata-rata/*mean* data pada *baseline*-1 (A1) sebesar 37,5%. Data ini mencerminkan kondisi awal subjek tanpa adanya intervensi. Pada intervensi (B), nilai rata-rata/*mean* data mencapai 96,33%, peningkatan tersebut disebabkan oleh intervensi penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Sementara itu, pada *baseline*-2 (A2), nilai rata-rata/*mean* data menjadi 87,5%, yang menunjukkan kondisi alami subjek setelah diberikan intervensi. Sehingga berdasarkan hasil perolehan data pada *target behavior* 4 menunjukkan terdapat pengaruh permainan tradisional congklak sebagai intervensi terhadap kemampuan memindahkan benda (motorik halus) anak, yang terlihat dari perubahan data yang lebih besar pada fase A2 dibandingkan fase A1.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan tradisional congklak dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus (menggerakkan jari, menjumpot, memegang dan memindahkan benda) anak *cerebral palsy* tipe hemiplegia kelas 4 (fase B) SDKh di SKh Sofiana Arrauf. Terlihat dari kenaikan nilai rata-rata persentase yang diperoleh pada kondisi A2 lebih besar dibandingkan kondisi A1 pada keempat *target behavior*. Dari hasil yang didapat pada *target behavior* 1 (menggerakkan jari), persentase rata-rata fase *baseline*-1 (A1) sebesar 40%, setelah dilakukannya perlakuan pada fase intervensi (B) persentase rata-rata mengalami peningkatan sebesar 96,25%, dan setelah diberikannya perlakuan atau fase *baseline*-2 (A2) persentase rata-rata menjadi 70%.

Pada *target behavior* 2 (menjumpot), persentase rata-rata fase *baseline*-1 (A1) sebesar 25%, setelah dilakukannya perlakuan pada fase intervensi (B) persentase rata-rata mengalami peningkatan sebesar 92,93%, dan setelah diberikannya perlakuan atau fase *baseline*-2 (A2) persentase rata-rata menjadi 81,2%. Pada *target behavior* 3 (memegang), persentase rata-rata fase *baseline*-1 (A1) sebesar 40%, setelah dilakukannya perlakuan pada fase intervensi (B) persentase rata-rata mengalami peningkatan sebesar 95%, dan setelah diberikannya perlakuan atau fase *baseline*-2 (A2) persentase rata-rata menjadi 85%. Pada *target behavior* 4 (memindahkan benda), persentase rata-rata fase *baseline*-1 (A1) sebesar 37,5%, setelah dilakukannya perlakuan pada fase intervensi (B) persentase rata-rata mengalami peningkatan sebesar 96,33%, dan setelah diberikannya perlakuan atau fase *baseline*-2 (A2) persentase rata-rata menjadi 87,5 %.

Dengan demikian hasil penelitian yang dilakukan dapat menjawab hipotesis dalam penelitian ini dan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media permainan tradisional congklak dapat



membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak *cerebral palsy* tipe hemiplegia di SKh Sofiana Arrauf.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, S., Fadilah, Y., & Faliya, F. (2025). Implementasi Aplikasi Bamboozle Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Dasar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol. 5 No. 2, 782–789. doi:<https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2556>
- Anita. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di Kelompok B Paud Melati Desa Petapa Kecamatan Parigi Tengah Kabupaten Parigi Moutong*. Sulawesi Tengah: Universitas Tadulako.
- Atmaja, J. R. (2017). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Creswell, J., & Creswell, J. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Harahap, F., & Seprina. (2019). Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat Kertas Origami. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 2 No. 2, 57-62. doi:<http://dx.doi.org/10.32505/atfaluna.v2i2.1284>
- Mangande, O. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Keterampilan Melipat Kertas Origami Pada Anak Cerebral Palsy Kelas Dasar Iii Di Slb Negeri 1 Sidrap*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Nimah, N. (2019). Upaya Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya Dalam Melestarikan Permainan Tradisional. *Doctoral dissertation*, 257-271. Retrieved from <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/87878>
- Riani, Usman, & Sulasminah, D. (2024). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Penerapan Bermain Slime pada Murid Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas II di SLB Negeri 1 Makassar. *Pinisi Journal Of Education*, 2. Retrieved from <https://eprints.unm.ac.id/29040/1/JURNAL%20RIANI%20.pdf>
- Sujiono, B., Sumantri, M., & Chandrawati, T. (2014). *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Susetyo, B. (2022). *Trik Penelitian di Lingkungan Pendidikan*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ulfah, A., Razali, R., & Rahman, H. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. Madura: IAIN Madura Press.
- Wardani, I., Tarsidi, D., Hernawati, T., & Astaty. (2018). *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.