



PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MESSY PLAY* DALAM MENINGKATKAN SENSORI TAKTIL PADA ANAK AUTIS KELAS IX SMPKH DI SKH NEGERI 02 KOTA SERANG

Rd Rizka Nabila^{1*}, Reza Febri Abadi^{2*}, Sistriadini Alamsyah Sidik^{3*}

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*Email: rizkanabilla33@gmail.com, rezafebriabadi@untirta.ac.id, sistriadinialamsyahsidik@untirta.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3499>

Article info:

Submitted: 26/06/25

Accepted: 16/11/25

Published: 30/11/25

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran *Messy Play* dijadikan sebagai media pembelajaran untuk melakukan intervensi karena media ini dapat menstimulasi anak untuk mau belajar merangsang sensori taktil anak autis. Media pembelajaran *Messy Play* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media yang dibuat oleh peneliti untuk meningkatkan sensori taktil pada anak autis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *Messy Play* dalam meningkatkan sensori taktil pada anak autis kelas IX SMPKH di SKh Negeri 02 Kota Serang. Metode yang digunakan dalam penelitian dengan menggunakan metode eksperimen *Single Subject Research* (SSR). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan peningkatan rangsangan sensori taktil. fase baseline 1 (A1) yang dilakukan 4 sesi menunjukkan kesamaan nilai 15. Fase intervensi (B) yang dilakukan sebanyak 8 sesi menghasilkan nilai 32, 38, 38, 40, 40, 41, 43, dan 43. Fase baseline 2 (A2) yang dilakukan sebanyak 4 sesi menunjukkan kesamaan nilai 48. Efektifitas dilihat dari presentase overlap, dari intervensi (B) ke baseline 1 (A1) tidak menunjukkan data yang tumpang tindih, sedangkan dari baseline 2 (A2) ke intervensi (B) menunjukkan presentase overlap 25%. Dengan demikian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *Messy Play* efektif dalam meningkatkan sensori taktil pada anak autis kelas IX SMPKH di SKh Negeri 02 Kota Serang.

Kata kunci : media pembelajaran *Messy Play*, meningkatkan sensori taktil, anak autis.

Abstract

The use of *Messy Play* learning media is used as a learning medium to intervene because this media can stimulate children to want to learn to stimulate the tactile senses of autistic children. The *Messy Play* learning media used in this study is a media created by researchers to improve tactile sensory in autistic children. This study aims to determine the effectiveness of the use of *Messy Play* learning media in improving tactile sensory in grade IX autistic children in SMPKH at SKh Negeri 02 Kota Serang . The method used in the research used was using the *Single Subject Research* (SSR) experimental method. Based on the results of the study, it shows an increase in tactile sensory stimuli. Baseline phase 1 (A1) which was carried out in 4 sessions showed the same value of 15. The intervention phase (B) which was carried out as many as 8 sessions resulted in scores of 32, 38, 38, 40, 40, 41, 43, and 43. The baseline phase 2 (A2) which was carried out in 4 sessions showed the same score of 48. Effectiveness was seen from the percentage of overlap, from intervention (B) to baseline 1 (A1) did not show overlapping data, while from baseline 2 (A2) to intervention (B) showed a percentage of overlap of



25%. Thus, it can be concluded that the use of *Messy Play learning media* is effective in improving tactile sensory in grade IX autistic children in SMPKH at SKh Negeri 02 Kota Serang.

Keywords: *Messy Play* learning media, improving tactile sensory, autistic child.

1. PENDAHULUAN

Anak autisme mengalami gangguan perkembangan persepsi, kognitif, komunikasi, interaksi sosial, emosional, sensori, dan seperti hidup dalam dunianya sendiri. Serta ditandai dengan ketidakmampuan komunikasi baik secara verbal maupun non verbal. Sesuai dengan pandangan menurut Tanawali (2019:1) yang berpendapat bahwa: “Autis adalah gangguan perkembangan dalam komunikasi, interaksi sosial, perilaku, sensori dan memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak seusianya. Manusia belajar dimulai dengan belajar motorik (gerak) dan ada urutan dalam tahapan-tahapan perkembangan motorik yang dialami, banyak lingkup akademik dan kinerja kognitif yang berawal pada keberhasilan pengalaman motorik. Salah satu terapi yang sangat diperlukan anak adalah terapi sensori integrasi”.

Sensori integrasi pada anak autisme melibatkan aktivitas sehingga sangat membantu untuk merangsang indera, melatih dan mengelola sensori pada anak. Sensori integrasi terjadi akibat pengaruh sensori input sensori, beberapa diantaranya yaitu sensori mendengar, melihat, taktil, *vestibular*, dan *proprioseptif*. Gangguan sensori integrasi sering terjadi pada anak autisme ketidakmampuan untuk memproses informasi yang diterima oleh indera, anak autisme seringkali salah mengartikan informasi yang masuk seperti suara, sentuhan dan gerakan. Sensori indera adalah kemampuan untuk menerima dan memproses informasi dari lingkungan sekitar. Terdapat tujuh kategori yang meliputi sensori indera, yaitu pendengaran, penglihatan, rasa, penciuman, gerakan, taktil dan otot. fungsi indera penting dalam tubuh, salah satu indera mengalami gangguan maka dapat mempengaruhi beberapa fungsi tubuh lainnya. Kemampuan untuk merasakan dan merespon sentuhan sering kali menjadi permasalahan pada anak autisme, sensitivitas yang berlebihan atau kurang peka terhadap sentuhan dapat menyebabkan masalah mulai dari kesulitan kemandirian dan berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan proses perkembangan pada anak menurut William & Shellenberger (1996:8) mengenai *Pyramid of Learning* adalah: “*Pyramid of Learning* menjelaskan terkait proses perkembangan pada anak, pada *Pyramid of Learning* hal pertama yang harus dikuasai oleh anak ialah sensori dikarenakan berkaitan dengan aspek tumbuh kembang lainnya, seperti kemampuan untuk berbahasa, berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi, kontrol emosi, perilaku, kemandirian dan aktivitas akademik. Pondasi yang diberikan kepada anak yaitu sensori rasa, penglihatan, pendengaran, bau, taktil, vestibular dan proprioseptif. Stimulasi pertama yang diberikan kepada anak ialah sensori sebagai pondasi dikarenakan sangat penting dalam pertumbuhan anak sehingga harus dimatangkan agar tidak mengalami keterlambatan. Sensori pada *Pyramid of Learning* berwarna kuning menjadi sebuah pondasi jika pondasi pada sensori ini sudah matang, itu akan berefek pada tahap perkembangan selanjutnya.

Sistem sensori bermasalah atau belum tuntas, maka otak akan kesulitan memproses input yang masuk bahkan input tersebut tidak dapat masuk sama sekali jika belum terpenuhi kebutuhan sensori, sehingga anak akan mengalami keterlambatan bicara, kesulitan berkonsentrasi, menulis, keseimbangan tubuh dan gerakan tidak teratur. Perkembangan kognitif berdasarkan *Pyramid of Learning* berada pada puncak atau paling atas sedangkan sensori itu merupakan paling dasar dan menjadi sebuah pondasi. Jika dalam perkembangan kognitif bermasalah maka yang harus dilihat permasalahan utamanya ialah mengenai sensori tersebut. Jika sensori pada anak bermasalah maka hal yang harus dilakukan ialah memberikan stimulasi sensori agar permasalahan pada proses



perkembangan anak dapat terselesaikan. Menstimulasi sensori sangat bagus untuk perkembangan otak dan meningkatkan kecerdasan pada anak.

Sensori taktil berkaitan dengan penerimaan input anak dalam aspek perabaan, kematangan sensori taktil menjadi salah satu pondasi anak untuk tumbuh kembangnya, menstimulasi sensori taktil dengan memegang berbagai tekstur lunak. Sesuai dengan pandangan menurut Tanawali (2018:2) yang berpendapat bahwa: “Kesadaran taktil melibatkan kemampuan untuk membedakan objek-objek melalui sentuhan dan kemampuan untuk mengkategorikan berbagai benda. Persepsi taktil merupakan komponen yang sangat dasar dari semua keterampilan manipulatif dan berperan penting dalam semua pembelajaran eksplorasi melalui perasaan. Anak mengalami berbagai sensasi yang tidak hanya memiliki nilai kelangsungan hidup tetapi juga berkontribusi untuk memahami lebih baik lingkungan disekitar anak”.

Sensori taktil adalah cara otak untuk memproses informasi yang diterima melalui kulit dan kemampuan untuk merasakan serta merespon sentuhan. Sensori taktil adalah indera yang memiliki peran penting pada perkembangan anak. Menurut Nulaili (2019:7) menjelaskan bahwa: “Tahap perkembangan sensori taktil anak dimulai dari usia 3 bulan-6 tahun, perkembangan sensori taktil dimulai dengan sentuhan, memegang, meremas, dan mengepalkan tangan. Stimulasi sensori taktil sangat penting dalam perkembangan otak anak, karena melalui sentuhan anak dapat belajar untuk mengenali diri sendiri, mengatur emosi, perkembangan motorik dan berinteraksi sosial”.

Dari teori diatas, subjek penelitian yang akan peneliti ambil ialah anak autisme dengan umur 13 tahun yang memiliki permasalahan dalam rangsangan sensori taktil, dimana anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan sensori. Tahap perkembangan sensori taktil dimulai dari usia 3 bulan-6 tahun, dimana pada umur 13 tahun seharusnya tahap perkembangan sensori taktil sudah bagus untuk menerima respon sentuhan. Namun tahap perkembangan sensori taktil pada anak autisme memiliki permasalahan, sehingga hal ini menjadi keterlambatan dalam merespon sentuhan dan rangsangan.

Gangguan sensori pada anak autisme menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam perkembangan anak autisme. Menurut Irvan (2017:17) berpendapat bahwa “45-96% anak dengan ASD mengalami gangguan sensori yang ditunjukkan dengan reaksi yang berlebihan atau bahkan kekurangan respon.”

Berdasarkan hasil observasi dilapangan yaitu di SKh Negeri 02 Kota Serang, peneliti menemukan anak autisme kelas IX SMPKH yang memiliki permasalahan: (1) anak autisme menunjukkan respon ketidaksukaan untuk menyentuh benda bertekstur lunak: (2) anak autisme menganggap tekstur lunak sebagai bentuk bahaya: (3) anak autisme menolak untuk menyentuh benda yang memiliki tekstur lunak yang dimana permasalahan yang dialami oleh anak autisme di atas diakibatkan anak tidak mau menyentuh benda yang memiliki tekstur lunak. Selain itu, anak menunjukkan respon ketidaksukaan dengan menunjukkan ekspresi “jijik” saat diinstruksikan untuk menyentuh benda bertekstur lunak. Dan dalam satu kondisi terkadang anak merasa sentuhan yang tidak berbahaya sebagai bentuk ancaman dan bahaya bagi dirinya dengan menunjukkan respon dan perilaku kabur saat diinstruksikan untuk menyentuh benda. Serta disaat anak ingin menyentuh benda, anak menunjukkan perilaku memilah, dengan kata lain anak hanya ingin menyentuh benda tersebut sesuai dengan keinginan anak sendiri dan sebagian besar benda yang ingin anak tersebut sentuh merupakan benda yang memiliki tekstur keras. Namun, disaat anak diinstruksikan untuk menyentuh benda yang memiliki tekstur lunak anak menunjukkan perilaku penolakan untuk menyentuh benda tersebut. Ketika anak menyentuh benda bertekstur lunak anak langsung mencium tangannya dan menimbulkan ekspresi “mual” dan ingin segera mencuci tangannya. Ketika anak diinstruksikan untuk menyentuh tekstur



lunak anak tidak mau menggunakan tangan kananya ia lebih sering menggunakan tangan kirinya digunakan lebih dulu, dikarenakan tangan kananya memiliki rasa sensitif yang lebih dari pada tangan kirinya. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan bahwasannya anak autis berusia 14 tahun yang mengalami permasalahan dalam rangsangan sensori taktil, serta ketidakmampuan dalam komunikasi dua arah, keterampilan sosial yang kurang baik, dan mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif.

Dari hasil wawancara peneliti kepada guru kelas bahwa selama melaksanakan proses pembelajaran di kelas mengenai sensori taktil sudah dilakukan guru kelas terhadap anak yang dimana guru kelas memberikan pembelajaran tentang sensori taktil terhadap anak dengan menggunakan media konkret seperti slime, squishy, lem dan pasir kinestetik, namun respon anak menunjukkan ketidaktertarikan terhadap pembelajaran tersebut, menurut guru kelas setiap anak diminta untuk menyentuh benda-benda tersebut respon anak menunjukkan sikap “jijik”, dan sesekali anak suka berteriak dengan perilaku meracunya sebagai bentuk tolakan anak tersebut untuk menyentuh benda-benda yang sudah disediakan oleh guru kelas serta anak selalu menjauhi benda-benda tersebut dengan cara berlarian di dalam kelas atau keluar kelas. Hal tersebut sering terjadi di dalam kelas, karena menurut guru kelas tindakan dan perilaku tersebut sering muncul di setiap pembelajaran keterampilan yang biasanya dalam pembelajaran keterampilan ini anak diminta untuk mensimulasikan secara langsung, bahkan tidak hanya dalam pembelajaran keterampilan, tindakan dan perilaku ini sering muncul juga dalam pembelajaran program khusus. Selain itu, menurut guru kelas tindakan dan perilaku ini sering muncul juga karena memang kondisi anak yang jarang masuk sekolah, bahkan menurut guru kelas anak tersebut bisa saja hanya masuk sekali dalam seminggu atau satu kali dalam dua minggu, tentunya ini menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal termasuk dalam melatih sensori taktil di kelas.

Menurut guru kelas keterkaitan antara orang tua dan guru dalam melaksanakan program pembelajaran tidak berjalan secara bersamaan, karena orang tua anak selama di rumah tidak memberikan pembelajaran ulang sesuai dengan arahan dari guru kelas. Kondisi anak selama di rumah hanya dibiarkan begitu saja dan bermain sendirian tanpa diberikannya arahan dan pembelajaran oleh orang tuanya. Sehingga hal ini berdampak kepada perkembangan anak, karena tidak adanya stimulus yang diberikan oleh orangtua.

Berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan oleh guru sebelumnya, rangsangan sensori taktil pada anak masih tergolong menolak adanya rangsangan, terlihat anak mengalami penolakan untuk menyentuh tekstur lunak, dikarenakan anak sangat sensitif terhadap sentuhan, dan bila mendengar suara tertentu langsung menutup telinga, ketika anak diminta untuk menyentuh tekstur lunak anak akan mencium-cium benda tersebut dan menimbulkan ekspresi ketidaksukaan.

Keterkaitan hasil asesmen yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas memiliki hasil yang sama, dimana anak mengalami gangguan dalam rangsangan sensori taktil. Kemampuan rangsangan sensori taktil pada anak autis berkaitan dengan bagaimana mereka memproses dan merespon sentuhan dan tekstur, anak autis menunjukkan kepekaan berlebihan terhadap sentuhan seperti sentuhan untuk menyentuh tekstur lunak. Bahkan anak autis menolak untuk menyentuh tekstur lunak dan pergi meninggalkan tempat duduk lalu berdiri dan berjalan-jalan dalam ruangan kelas disertai dengan meracunya. Hal ini dapat terjadi dikarenakan anak mengalami permasalahan dalam rangsangan sensori taktilnya sehingga anak menolak untuk menyentuh benda yang memiliki tekstur lunak. Dari berbagai permasalahan tersebut peneliti mengambil satu target behavior yaitu meningkatkan sensori taktil.



Permasalahan ini pun berdampak kepada pembelajaran di kelas dan di kehidupan sehari-hari, saat peneliti meminta anak untuk menempelkan lembar kerja di buku anak menunjukkan respon ketidaksukaan. Contohnya, saat peneliti meminta anak untuk mengelem kertas untuk ditempelkan pada lembar kerja dan anak menunjukkan respon ketidaksukaan dan anak pergi meninggalkan kursi. Selain itu, saat peneliti mencoba untuk memberikan stimulus untuk memegang lem kepada anak, anak tersebut memilah untuk menyentuh. Hal tersebut diakibatkan oleh masalah sensori taktil, tidak mampu memegang suatu benda yang bertekstur serta kurang mengenal berbagai tekstur seperti tekstur lunak.

Proses pembelajaran untuk anak autisme memiliki cara belajar yang bersifat kompleks, sehingga proses pembelajaran bersifat konkrit. Karena dalam proses belajar anak autisme diperlukan media yang menggunakan berbagai indera agar stimulus yang diberikan dapat memfungsikan seluruh sensori pada anak. Oleh karena itu anak autisme memfungsikan indera yang dimiliki dalam proses pembelajaran yakni proses perabaan, penglihatan, kinestetik, penciuman dan pendengaran.

Dalam meningkatkan rangsangan sensori taktil perlunya media pembelajaran yang sesuai agar dapat diimplementasikan serta dapat dihubungkan dengan berbagai permainan sehingga dapat memudahkan proses dalam meningkatnya rangsangan sensori taktil. Sesuai dengan pandangan menurut Yulia (2024:65) yang berpendapat bahwa: "*Messy Play* adalah alat yang digunakan dalam kegiatan permainan yang dapat merangsang motorik kasar dan motorik halus. *Messy Play* berasal dari bahasa asing yang berarti bermain bertantakan atau kotor tetapi tidak hanya kotor saja, namun anak dapat bereksplorasi dengan memakai bahan yang ada. *Messy Play* adalah bagian dari anak untuk kontak dekat dengan berbagai bahan untuk bereksplorasi supaya anak lebih kreatif tanpa memperdulikan bahwa anak mengalami kotor ataupun basah. *Messy Play* secara tidak langsung dapat mengasah sensori taktil. Semakin banyak anak bermain dengan beragam bahan dan mempunyai tekstur yang berbeda, maka sensori taktilnya akan semakin terasah. Kegiatan *Messy Play* berkaitan dengan erat dengan penggunaan otot-otot kecil dan sensorimotor yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, dimana anak akan dapat melatih kontrol tubuh, ketenangan, keseimbangan, dan koordinasi mata-tangan".

Berdasarkan media dan bahan-bahan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran *Messy Play*, anak akan belajar mengeksplorasi tekstur dan bentuk saat melakukan kegiatan serta anak akan belajar mengkoordinasikan indera mereka melalui sentuhan, bau, rasa, pendengaran, dan penglihatan. Merujuk pada hal tersebut, peneliti memilih media *Messy Play*. Bahwa *Messy Play* dapat menunjang ketertarikan serta kepekaan anak untuk meningkatkan sensori taktil pada anak dengan berbagai macam warna yang dapat digunakan juga sebagai permainan sehingga dengan bentuk dan fungsi media pembelajaran tersebut dapat menunjukkan daya tarik anak untuk meningkatkan kemampuan rangsangan sensori taktil.

Maka dari itu, berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan peneliti menemukan cara agar dapat membantu dalam proses pembelajaran khususnya dalam menggunakan media pembelajaran *Messy Play* dalam meningkatkan sensori taktil pada anak autisme kelas IX SMPKH di SKh Negeri 02 Kota Serang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan aspek penting dalam melakukan validasi penelitian, menurut Sugiyono (2013:2) berpendapat: "Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan, data, ilmiah, dan kegunaan. Metode penelitian dilakukan secara sistematis, sistematis artinya proses yang dilakukan dalam penelitian menggunakan langkah-langkah tertentu yang



bersifat logis dan valid untuk menunjukkan ketepatan data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti”.

Penelitian eksperimen dapat digunakan untuk memperkuat data, maka penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yang menggunakan subjek tunggal atau dengan metode penelitian SSR (*Single Subject Research*). SSR dikembangkan untuk memberikan perlakuan terhadap subjek secara individu untuk mengetahui perubahan pada individu yang diteliti dengan hasil yang akurat. Desain SSR yang digunakan yaitu A – B – A.

Dalam melakukan penelitian menggunakan metode SSR ada beberapa hal yang harus diperhatikan, sebagaimana menurut Sunarto, et al (2006:44) berpendapat: “SSR dengan desain penelitian A – B – A yaitu mula-mula perilaku sasaran atau target behavior diukur pada kondisi baseline (A) dengan periode waktu yang dikehendaki, kemudian pada kondisi intervensi (B), setelahnya pengukuran kembali lagi pada kondisi baseline (A₂) ini dimaksud sebagai kontrol untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan lebih akurat”.

Subjek dalam penelitian ini yaitu H siswa autisme kelas IX SMPKH di SKh Negeri 02 Kota Serang, yang akan dilihat kemampuannya sebelum diberikan intervensi menggunakan media pembelajaran *Messy Play* dan setelah diberikan intervensi menggunakan media pembelajaran *Messy Play*.

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan tes yang diberikan kepada siswa, yang bertujuan untuk memperoleh data. Cara yang digunakan pada penelitian ini menentukan skor akhir asli adalah menggunakan presentase. Cara ini digunakan untuk melihat hasil dari tes yang diberikan kepada siswa autisme sebelum dilakukannya intervensi dan setelah dilakukannya intervensi.

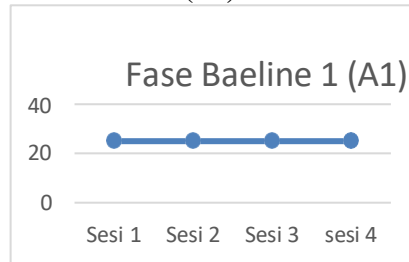
Pada penelitian ini skor keseluruhan di ambil dari kategori penilaian yang terdiri dari belum mampu merangsang sensori taktil secara mandiri, mampu merangsang sensori taktil dengan bantuan fisik, mampu merangsang sensori taktil dengan bantuan verbal, dan mampu merangsang sensori taktil secara mandiri. Peneliti memilih menggunakan presentase karena mencari skor hasil tes dari instrumen yang diberikan sebelum intervensi, saat intervensi, atau sesudah intervensi pada anak autisme kelas IX SMPKH di SKh Negeri 02 Kota Serang sebagai subjek, dan meningkatkan rangsangan sensori taktil dengan menggunakan media pembelajaran *Messy Play*.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

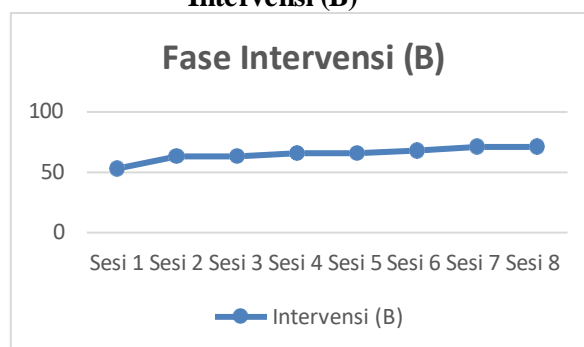
Analisis Visual Grafik Target Behavior Meningkatkan Sensori Taktil pada Fase Baseline 1 (A1)





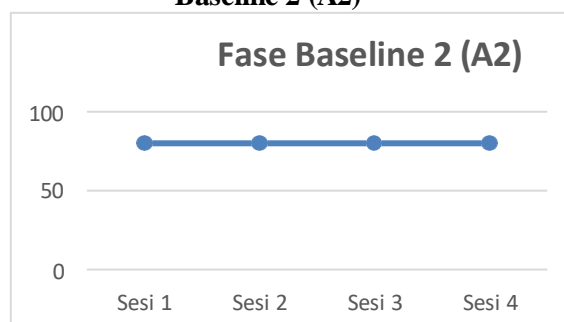
Hasil tes tentang meningkatkan sensori taktil yang diberikan pada H sebelum diberikan perlakuan atau intervensi menunjukkan jumlah 25 pada 4 sesi berturut-turut dengan presentase 25%. Hasil pelaksanaan penelitian pada baseline 1 (A1) menunjukkan yaitu meningkatkan sensori taktil yang sama pada sesi 1, sesi 2, sesi 3 dan sesi 4 yaitu kemampuan H yang masih belum mampu untuk menyentuh, menggenggam, meremas, menggosokkan dan menempelkan dengan tekstur lunak.

Analisis Visual Grafik Target Behavior Meningkatkan Sensori Taktil pada Fase Intervensi (B)



Pada sesi pertama intervensi (B) menunjukkan bahwa H mendapatkan nilai berjumlah 32 dengan presentase sebesar 53,33%. Kemudian pada sesi 2 dan 3 menunjukkan kesamaan nilai yang berjumlah 38 dengan presentase sebesar 63,33%. Dilanjut pada sesi 4 dan 5 pun menunjukkan kesamaan nilai yang berjumlah 40 dengan presentase sebesar 66,67%. Pada sesi 6 menunjukkan peningkatan dengan hasil nilai yang berjumlah 41 dengan presentase sebesar 68,33%. Selanjutnya pada sesi 7 dan 8 menunjukkan kesamaan hasil yang berjumlah 43 dengan presentase sebesar 71,67%.

Analisis Visual Grafik Target Behavior Meningkatkan Sensori Taktil pada Fase Baseline 2 (A2)



Hasil tes untuk meningkatkan sensori taktil yang telah melewati fase intervensi (B) pada H bahwa pada sesi hingga 4 menunjukkan kesamaan nilai yang berjumlah 48 dengan presentase sebesar 80%. Dan hasil perkembangan meningkatkan sensori taktil pada H setelah diberikannya perlakuan (intervensi) sebelumnya menunjukkan bahwa H dapat menyentuh, menggenggam, meremas, menggosokkan dan menempelkan pada *canvas* yang menjadi target *behavior* pada penelitian ini. Maka dari itu, pelaksanaan penelitian baseline 2 (A2) pada sesi 1, sesi 2, sesi 3, dan sesi 4 menunjukkan peningkatan yang stabil dibandingkan dengan sebelum H mendapatkan intervensi (B) atau pada baseline 1 (A1).



Pembahasan

Hasil tes meningkatkan sensori taktil yang telah melewati fase intervensi (B) pada H bahwa pada sesi 1 hingga 4 menunjukkan kesamaan nilai yang berjumlah 48 dengan presentase 80%. Pelaksanaan penelitian pada baseline 2 (A2) pada sesi 1, sesi 2, sesi 3, dan sesi 4 menunjukkan peningkatan yang stabil dibandingkan sebelum H mendapatkan intervensi (B) atau pada fase baseline 1 (A1). Dan hasil perkembangan meningkatnya sensori taktil pada H setelah diberikannya perlakuan (intervensi) sebelumnya menunjukkan bahwa H dapat menyentuh, menggenggam, meremas, menggosokkan dan menempelkan pada canvas yang menjadi target behavior pada penelitian ini.

Selanjutnya dari analisis data yang telah peneliti peroleh menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif terhadap peningkatan rangsangan sensori taktil setelah diberikan perlakuan (intervensi) yang dibuktikan dengan nilai pada fase intervensi (B) dan pada fase baseline 2 (A2) yang menunjukkan nilai yang selalu tinggi dibandingkan dengan nilai fase baseline 1 (A1). Pengaruh positif ini terlihat dari *mean* pada baseline 1 (A1) yang memperoleh data dengan rata-rata presentase sebesar 25%. Kemudian pada fase intervensi (B) H mengalami peningkatan data dengan rata-rata presentase sebesar 39,375%. Selanjutnya pada fase baseline 2 (A2) H memperoleh nilai dengan rata-rata presentase sebesar 48%.

Proses pembelajaran untuk anak autisme memiliki cara belajar yang bersifat kompleks, sehingga proses pembelajaran bersifat konkrit. Karena dalam proses belajar anak autisme diperlukan media yang menggunakan berbagai indera agar stimulus yang diberikan dapat memfungsikan seluruh sensori pada anak. Oleh karena itu anak autisme memfungsikan indera yang dimiliki dalam proses pembelajaran yakni proses perabaan, penglihatan, kinestetik, penciuman dan pendengaran. Dalam meningkatkan sensori taktil perlunya media pembelajaran yang sesuai agar dapat diimplementasikan serta dapat dihubungkan dengan berbagai kegiatan belajar sehingga dapat memudahkan proses dalam meningkatnya sensori taktil. Hal ini dapat diperkuat dengan pendapat menurut Hasan, dkk (2021:29) yang berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah sebagai sarana yang yang mempermudah anak dalam menangkap atau menyampaikan informasi baik komunikasi maupun materi secara baik”. Dari pendapat diatas bahwa dengan penggunaan media dalam pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak mudah bosan dengan media pembelajaran.

Selanjutnya melihat hasil penelitian terkait dengan keefektifitasan penggunaan media pembelajaran *Messy Play* dalam merangsang sensori taktil dapat diperkuat oleh pendapat Yulia (2022:64) “*Messy Play* merupakan bahan yang digunakan untuk mengeksplorasi secara aktif untuk mengembangkan otot-otot kecil dan sensorimotor untuk melatih kontrol tubuh, ketenangan, keseimbangan dan koordinasi mata dan tangan. *Messy Play* dapat membantu anak dalam mengeksplorasi tekstur serta anak belajar mengkoordinasikan indera melalui sentuhan, bau, rasa, pendengaran dan penglihatan serta dapat menunjang ketertarikan dan kepekaan karena memiliki berbagai macam warna yang dapat digunakan”. Selain itu menurut William & Shellenberger (1996:8) berpendapat bahwa “Sensori pada *Pyramid of Learning* berwarna kuning menjadi sebuah pondasi jika pondasi pada sensori ini sudah matang maka akan berefek pada tahap perkembangan selanjutnya. Sistem sensori bermasalah atau belum tuntas, maka otak akan kesulitan memproses input yang masuk bahkan input tersebut tidak dapat masuk sama sekali jika belum terpenuhi kebutuhan sensori. Jika sensori pada anak bermasalah maka hal yang harus dilakukan ialah memberikan stimulasi sensori agar permasalahan pada proses perkembangan anak dapat terselesaikan. Stimulasi sensori dapat dilatih dengan mengeksplorasi berbagai jenis tekstur dan bentuk seperti tekstur lunak”. Dari pendapat diatas bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Messy Play* dapat merangsang motorik kasar dan motorik halus dengan bereksplorasi bahan anak serta mengasah sensori taktil. Semakin banyak anak bereksplorasi



beragam bahan dan tekstur yang berbeda maka rangsangan sensori taktilnya akan semakin terasah.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemberian perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran *Messy Play* dapat dikatakan berhasil. Setelah sebelumnya data yang dihasilkan menunjukkan data yang stabil pada fase baseline 1 (A1) dikarenakan pada fase ini merupakan tabel pengukuran kemampuan awal mula atau alamiah anak autis dengan hambatan rangsangan sensori taktil pada fase baseline 1 (A1). Data pada fase baseline 1 (A1) sesi pertama hingga sesi keempat ialah menunjukkan kesamaan nilai yang berjumlah 15 dengan presentase sebesar 15%, menunjukkan pada fase baseline 1 (A1) bahwa menunjukkan ketidakmampuan untuk menyentuh, menggenggam, meremas, menggosokkan dan menempelkan pada canvas.

Pada fase intervensi (B) menunjukkan peningkatan data lebih besar dibandingkan dengan hasil data pada fase baseline 1 (A1) yang menghasilkan nilai berjumlah 32, 38, 38, 40, 40, 41, 43, dan 43 yang membuat peningkatan nilai pada fase intervensi (B) jadi beberapa tingkat presentase sebesar (53,33), (63,33), (63,33), (66,67), (66,67), (68,33), (71,67), dan (71,67). Peningkatan ini terjadi karena adanya perlakuan (intervensi) yang diberikan dengan menggunakan instruksi sederhana agar dapat mengerti informasi yang diberikan.

Selanjutnya untuk fase baseline 2 (A2) dari sesi pertama hingga sesi keempat menunjukkan kesamaan nilai yang berjumlah 48 dengan presentase 80%. Hasil tes menunjukkan peningkatan yang stabil dibandingkan sebelum mendapatkan perlakuan (intervensi). Hasil tes menunjukkan bahwa pada fase baseline 2 (A2) menunjukkan bahwa anak sudah mampu secara mandiri dalam menyentuh, menggenggam, meremas menggunakan tangan kiri, menggosokkan menggunakan tangan kanan dan tangan kiri, dan mepenempelkan tekstur lunak pada *canvas* menggunakan tangan kanan dan tangan kiri namun berdasarkan hasil tes bahwa anak belum mampu secara mandiri dalam meremas menggunakan tangan kiri, meremas menggunakan kedua tangan, menggosokkan menggunakan tangan kiri dan menempelkan tekstur lunak pada *canvas* menggunakan kedua tangan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dalam penelitian ini telah menunjukkan bahwa dapat meningkatkan target *behavior*. Target *behavior* pada penelitian ini adalah meningkatkan sensori taktil. Hal ini dapat dilihat dari *mean* yang menunjukkan presentase meningkat. *Mean* pada masing-masing fase dapat dilihat yaitu pada fase baseline 1 (A1) memperoleh data dengan rata-rata presentase sebesar 25%. Kemudian fase intervensi (B) menunjukkan adanya perubahan data yang meningkat dengan rata-rata presentase sebesar 39,375%. Selanjutnya pada fase baseline 2 (A2) memperoleh data dengan rata-rata presentase sebesar 48%.

Pada perubahan level data dalam penelitian ini menunjukkan pada kondisi intervensi (B) ke baseline 1 (A1) memperoleh nilai dengan peningkatan sebesar 28,33 poin. Sedangkan pada baseline 2 (A2) ke intervensi (B) terlihat adanya perubahan data yang berubah yaitu sekitar 26,67 poin. Selanjutnya data yang tumpang tindih (*overlap*) pada target *behavior* meningkatkan sensori taktil pada fase intervensi (B) ke baseline 1 (A1) tidak menunjukkan adanya data yang tumpang tindih (*overlap*). Sedangkan pada fase baseline 2 (A2) ke fase intervensi (B) menunjukkan adanya data yang tumpang tindih (*overlap*) sebesar 25%.

Dengan demikian hasil penelitian ini dapat menjawab hipotesis yaitu penggunaan media pembelajaran *Messy Play* dalam meningkatkan sensori taktil pada anak autis kelas IX SMPKH di SKH Negeri 02 Kota Serang.

5. DAFTAR PUSTAKA

Hasan, Muhammad dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.



- Irvan, Muchamad. 2017. *Gangguan Sensory Integrasi pada Anak dengan Autism Spectrum Disorder*. Hal 13-17.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sunanto, Juang dkk. 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung : UPI Press.
- Tanawali, Nur Hafidzah dkk. 2018. *Peningkatan Kemampuan Taktil pada Anak Autis Melalui Ter api Sensori Integrasi*. Vol 3. Hal 65-68.
- Yulia, Kinaya Alida. 2024. *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Messy Play*. Vol 21. Hal 64-65.