

Permainan Edukatif *Busy Board*: Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita di SLB Negeri 1 Bone

Busy Board Educational Game: Means to Improve Fine Motor Skills for Intellectual Disability Students at SLB Negeri 1 Bone

¹Firdaus, ²Samintang, ¹Andi Khaerun Nisa, ³Muhammad Fadlurrahman Imran, ³Muh. Ikhsan Rahmat, ¹Shinta Dewi Sugiharti Tikson

¹Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Hasanuddin, Makassar

²Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Hasanuddin, Makassar

³Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin, Makassar

Korespondensi: Firdaus, firdausmuhammad1234567@gmail.com

Naskah Diterima: 29 Agustus 2021. Disetujui: 25 Juni 2022. Disetujui Publikasi: 3 Juli 2022

Abstract. The Busy Board is a fine motor stimulator board for intellectually disabled students with three degrees of difficulty: easy, medium, and hard. This service was provided for three months at SLBN 1 Bone, with partners targeting ten students. The goal of this service is to provide a program by providing leisure-based games and fun games, as well as mentoring intellectual disability children using the Busy Board media, to train fine motor skills so intellectually disability students can easily carry out daily activities without relying on others. The method of executing the Student Creativity Program in Community Service, which was carried out at SLB Negeri 1 Bone, began with a review of the partner party to discuss the program's technical execution. The concept of the Busy Board educational game program, program objectives, types of activities, implementation duration, and expected outcomes are explained in the next step, socialization. The PKM-PM Busy Board team also researched the literature on educational games for children's fine motor abilities before developing a three-level Busy Board, namely Busy Board Easy, Busy Board Medium, and Busy Board Hard. This community service activity results in intellectual disability students at SLBN 1 Bone developing fine motor skills and carrying out daily activities independently.

Keywords: *Busy board, fine motor skills, intellectual disability.*

Abstrak. *Busy Board* merupakan papan stimulator motorik halus siswa tunagrahita yang terbagi dalam tiga kategori yaitu level *easy*, *medium*, dan *hard*. Pengabdian ini dilakukan selama tiga bulan dengan mitra sasaran 10 siswa tunagrahita di SLBN 1 Bone. Tujuan pengabdian ini adalah untuk menghadirkan program dengan memberikan permainan berbasis *leisure* dan *fun games* serta pendampingan kepada anak tunagrahita dengan media *Busy Board* guna melatih motorik halus sehingga siswa tunagrahita dan mudah melakukan aktivitas sehari-hari tanpa selalu bergantung pada orang lain. Metode pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa bidang Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan di SLB Negeri 1 Bone diawali dengan melakukan peninjauan kembali ke pihak mitra untuk membicarakan terkait teknis pelaksanaan program. Tahapan selanjutnya, sosialisasi dilakukan dengan pemaparan konsep program permainan edukatif *Busy Board*, tujuan program, bentuk kegiatan, waktu

pelaksanaan, dan luaran yang diharapkan. Selanjutnya, tim PKM-PM *Busy Board* mengkaji literatur terkait permainan edukatif untuk motorik halus anak dan dilanjutkan dengan pembuatan *Busy Board* tiga level yaitu *Busy Board Easy*, *Busy Board Medium*, dan *Busy Board Hard*. Selanjutnya dilaksanakan kegiatan secara luring dengan bersama mitra yang dimulai dengan pengenalan permainan *Busy Board* dan mengenal potensi siswa untuk menilai perkembangan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita melalui metode permainan edukatif *Busy Board*. Evaluasi program dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa tunagrahita di SLBN 1 Bone mengalami perkembangan kemampuan motorik halus dan mampu menjalankan aktivitas sehari-hari secara mandiri.

Kata Kunci: *Busy board, motorik halus, tunagrahita.*

Pendahuluan

Setiap anak yang terlahir di dunia ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Dengan adanya perbedaan tersebut maka setiap anak memiliki kebutuhan-kebutuhan khusus yang harus dipenuhi. Tak terkecuali Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) yang juga memiliki hak dan kebutuhan yang sama khususnya dalam bidang pendidikan. Hal ini selaras dengan tujuan dari sistem pendidikan inklusif yang mensyaratkan agar semua Anak Berkebutuhan Khusus dilayani di sekolah dengan sebaik-baiknya. Tujuan ini juga sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/ *Sustainable Development Goals* pada poin 4 yaitu menjamin kualitas pendidikan yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat untuk semua.

Undang-undang Negara Republik Indonesia menjamin bahwa pendidikan itu adalah hak seluruh warga Negara, dalam hal ini terdapat makna bahwa hak untuk mendapatkan pendidikan bagi warga Negara tanpa dibedakan suku, ras, agama, warna kulit apalagi kondisi fisik (Datul Ishmi, 2021). Implementasi dari undang-undang tersebut ditandai dengan usaha negara yang kemudian menyediakan sekolah luar biasa untuk memfasilitasi warga negara yang membutuhkan pelayanan khusus dalam bidang pendidikan (Pramudiana, 2017). Peserta didik berkebutuhan khusus tunagrahita mempunyai karakteristik yang berbeda antara peserta didik satu dengan peserta didik yang lainnya (Widiastuti, 2019). Peserta didik ini mempunyai gangguan perkembangan dan khusus dalam pemberian pelayanannya baik perawatannya ataupun pembelajarannya harus menerapkan strategi dan metode yang bervariasi dengan menyesuaikan kondisi peserta didik (Kumalasari, 2019).

SLBN 1 Bone berdiri pada tahun 1982 dengan nama SDLB Inpres 4/82 Lonrae. Pada tahun 2017 berubah menjadi SLB Negeri 1 Bone. SLB mencakup tingkat pendidikan Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB), Sekolah Menengah Luar Biasa (SMLB), dan Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB), dengan masing-masing jumlah peserta didik 32 orang, 8 orang, dan 2 orang. Sekolah ini merupakan instansi pendidikan yang khusus untuk menampung siswa berkebutuhan khusus yang memiliki visi untuk mewujudkan peserta didik berkebutuhan khusus yang berakhlak mulia, berprestasi, terampil, dan mandiri. Berdasarkan observasi dan wawancara, SLBN 1 Bone belum memiliki metode permainan yang dapat melatih kemampuan motorik halus siswa berkebutuhan khusus tunagrahita.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di lapangan pada tanggal 8 Juni 2021 ditemukan bahwa media pembelajaran siswa tunagrahita masih hanya sebatas pada pembelajaran pengembangan intelektual. Kondisi inilah yang mendorong tim PKM Pengabdian Masyarakat Universitas Hasanuddin untuk memperkenalkan permainan edukatif *Busy Board* yang berbiaya relatif murah namun memberikan dampak besar dalam melatih motorik halus siswa serta dapat menghibur siswa tunagrahita di SLBN 1 Bone.

Sebagai salah satu pendekatan untuk menciptakan kemandirian anak tunagrahita, kemampuan motorik halus anak tunagrahita perlu dilatih, sehingga anak tunagrahita dapat terampil dalam melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri tanpa harus bergantung pada orang lain. Untuk melatih kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita dapat melalui media pembelajaran yang efektif di sekolah (Sisiliani, 2015).

Salah satu dari beberapa jenis Anak Berkebutuhan Khusus adalah tunagrahita. Berdasarkan DSM-5 *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, istilah Retardasi Mental (*Mental Retardation*) telah diganti menjadi Keterbatasan Intelektual (*Intellectual Disability*). Di Indonesia sendiri, istilah tersebut dikenal dengan tunagrahita. Anak dengan tunagrahita adalah anak yang secara signifikan memiliki tingkat intelegensia di bawah intelegensia anak normal. Menurut *American Association on Mental Deficiency* (dalam Yosiani, 2014), tunagrahita adalah disabilitas yang ditandai dengan keterbatasan yang signifikan baik dalam fungsi intelektual (IQ di bawah 84) dan perilaku adaptif baik dalam keterampilan adaptif konseptual, sosial dan praktis, serta ditandai sebelum usia 18 tahun. Hal ini berarti anak tunagrahita tidak dapat mencapai kemandirian yang sesuai dengan ukuran (*standard*) kemandirian dan tanggung jawab sosial anak normal yang lainnya dan juga akan mengalami masalah dalam keterampilan akademik dan berkomunikasi dengan kelompok usia sebaya (Yosiani, 2014).

Berdasarkan klasifikasi menurut *American Association on Mental Deficiency* (Amin, 1995) terdapat tiga jenis tunagrahita yaitu tunagrahita ringan (mampu didik) dengan IQ 50-70, tunagrahita sedang (mampu latih) dengan IQ 30-50, dan tunagrahita berat dan sangat berat (mampu rawat) dengan IQ kurang dari 30. Anak dengan tunagrahita umumnya memiliki hambatan dalam fungsi intelektual seperti sulit berkomunikasi, belajar, hingga memecahkan masalah. Sedangkan pada fungsi adaptif, anak mengalami kesulitan melakukan kegiatan sehari-hari baik dalam komunikasi hingga sulit melakukan sesuatu secara mandiri. Menurut Nycyk (Sanusi, 2020) menambahkan bahwa peserta didik dengan hambatan intelektual memiliki batasan fungsi intelektual (belajar, memberikan alasan, dan memecahkan masalah) dan adaptasi perilaku khususnya tantangan terhadap kegelisahan dan kepercayaan diri di bawah tekanan-tekanan tugas sekolah.

Pada dasarnya, keterampilan motorik (*motor skills*) terdiri dari dua jenis, yaitu keterampilan motorik kasar (*gross motor skills*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skills*). Perkembangan intelektual dan adaptif sangat dipengaruhi oleh motorik halus yang merupakan gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil dan tidak memerlukan banyak tenaga (Susanto, 2011).

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membangun kerjasama bersama SLBN 1 Bone melalui inovasi media penunjang pembelajaran untuk anak tunagrahita berbasis *leisure* dan *fun games* yaitu *Busy Board*. *Busy Board* hadir sebagai papan ajaib stimulator untuk mengasah dan melatih kemampuan otot-otot kecil anak agar berkembang dengan baik. Penggunaan alat permainan edukatif *Busy Board* untuk motorik halus anak telah teruji kevalidan dan kepraktisannya serta layak digunakan sebagai kegiatan pembelajaran kemampuan motorik halus anak-anak (Yuliasari, 2020).

Dengan semakin baik perkembangan motorik halusnya, anak tunagrahita dapat meningkatkan kreativitasnya, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus maupun zig zag, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit pola, menganyam kertas-kertas, menyusun *puzzle*, dan sebagainya. Siswa tunagrahita masih dapat ditingkatkan kemampuannya menggunakan alat peraga yang tepat (Handayani & Sugiman, 2019). Oleh karena

itu, kemampuan motorik halus anak tunagrahita perlu dilatih, sehingga anak tunagrahita dapat terampil, mandiri, dan cermat dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Permainan edukatif *Busy Board* menjadi sebuah metode pembelajaran yang edukatif untuk siswa berkebutuhan khusus yaitu tunagrahita sehingga dapat menjadi alternatif tambahan dari metode pembelajaran di SLBN 1 Bone dan menjadi salah satu solusi yang inovatif dalam proses pembelajaran. Ke depannya, *Busy Board* diharapkan berjalan secara berkelanjutan, menjangkau berbagai Sekolah Luar Biasa, melibatkan berbagai organisasi sosial yang memuliakan dan mendukung anak tunagrahita, dan mendukung percepatan program sekolah inklusi sehingga memberikan kesempatan bagi perkembangan kepercayaan diri (*self esteem*) dan potensi anak tunagrahita.

Metode Pelaksanaan

Tempat dan Waktu. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada bulan Juni hingga Agustus 2021 di SLB Negeri 1 Bone yang beralamat di Kompleks BTN Lonrae, Desa Lonrae, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone, Provinsi Sulawesi Selatan.

Khalayak Sasaran. Khalayak sasaran dari pengabdian ini adalah sepuluh siswa tunagrahita SLB Negeri 1 Bone yang mengalami gejala ringan (mampu didik) dan gejala sedang (mampu latihan).

Tabel 1. Daftar Siswa Sasaran Pengabdian

No	Nama	Kelas
1	Muhammad Walid	I
2	Nur Fadila	II
3	Juswan	III
4	Al Muammar	III
5	Alisa Maysara	III
6	Winda Winari	IV
7	Nur Asyifa	IV
8	Ahmad Ghifari	IV
9	Afifah Nabila	V
10	Ana Mariana	V

Metode Pengabdian. Langkah awal dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah mengidentifikasi permasalahan siswa tunagrahita, bentuk pendampingan, strategi, jadwal, sosialisasi awal, serta pengadaan alat bantu untuk menstimulasi motorik halus siswa tunagrahita di SLBN 1 Bone. Identifikasi model pendampingan dilakukan dengan observasi awal terkait kondisi anak dan konsultasi bersama Kepala Sekolah dan guru SLBN 1 Bone untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik halus siswa tunagrahita dan strategi pembelajaran yang telah diterapkan. Pelaksanaan pengabdian berjalan dengan menggunakan strategi pendampingan serta pendekatan anak berkebutuhan khusus sehingga dapat melakukan aktivitas belajar secara mandiri. Kegiatan pendampingan yang dilaksanakan berbentuk pendampingan dan pendekatan secara personal bagi anak berkebutuhan khusus dalam penguasaan penggunaan alat-alat yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Metode pendampingan yaitu dengan mengajar dan membimbing mereka menggunakan *Busy Board* dengan tiga tingkatan yang berbeda yaitu Easy, Medium, dan Hard.

Indikator Keberhasilan. Indikator keberhasilan meliputi: 1) Adanya permainan edukatif *Busy Board* sebanyak enam buah yang terdiri dari tiga tingkatan yaitu *Easy, Medium, dan Hard*; 2) Peningkatan kemampuan motorik halus dan

kemandirian 10 siswa tunagrahita dalam menggunakan *tools Busy Board* dengan target minimal 60%; 3) Terbitnya buku panduan permainan edukatif *Busy Board* yang berISBN sebagai pedoman bagi guru dan siswa.

Metode Evaluasi. Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik halus dan keterampilan siswa tunagrahita di SLBN 1 Bone dalam melakukan aktivitas sehari-hari dengan menggunakan permainan edukatif *Busy Board*. Kemampuan siswa tunagrahita terlihat dari kemampuannya menyerap instruksi yang diberikan oleh guru dan mempraktikkannya dengan *tools* yang ada pada *Busy Board*. Evaluasi ini dapat mempresentasikan keterampilan siswa tunagrahita dalam menggunakan permainan *Busy Board*. Instrumen yang digunakan adalah analisis statistik dengan metode *pre-test* dan *post-test* (Kudsiyah dkk., 2018; Rifa'i dkk., 2021). Pretest dilakukan sebelum dan post-test dilakukan setelah kegiatan pelatihan, diskusi, dan demonstrasi praktik langsung di lapangan. *Post-test* dilakukan dengan pengisian pertanyaan berupa kuesioner (Dewi & Widiyawati 2019; Patittingi dkk., 2021). Dari hasil *post-test* tersebut menunjukkan adanya peningkatan tingkat pemahaman dan kemandirian siswa tunagrahita di SLBN 1 Bone dalam melakukan aktivitas sehari-hari dengan bantuan *Busy Board*.

Hasil dan Pembahasan

A. Kegiatan Pelaksanaan Program Permainan Edukatif *Busy Board*

A.1. Pengenalan Permainan Edukatif *Busy Board*

Pengenalan permainan edukatif *Busy Board*, Tim PKM-M *Busy Board* mengenalkan permainan pada tanggal 05 Juli 2021 bertempat di ruangan kelas SLB pada pukul 09.00 -10.00 WITA. Kegiatan ini difokuskan mengenai cara memainkan permainan edukatif *Busy Board* kepada siswa dan cara menilai perkembangan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita melalui metode permainan edukatif *Busy Board* kepada guru. Kegiatan ini diikuti oleh 10 orang siswa dan 10 orang guru. Pada saat presentasi, Wakil Kepala SLB Negeri 1 Bone memberikan pernyataan bahwa *Busy Board* sangat berguna bagi pembelajaran di SLB karena permainan bukan hanya sebatas melatih kemampuan motorik halus tetapi juga mampu mendorong siswa lebih konsentrasi dan fokus dengan *tools* yang menyenangkan dan edukatif.



Gambar 1. Pengenalan permainan edukatif *busy board*

A.2. Observasi Potensi Awal Siswa

Kegiatan dilakukan pada tanggal 05 Juli 2021 di ruangan kelas SLB Negeri 1 Bone mulai pukul 10.00-12.00 WITA yang diadakan secara luring. Metode pelaksanaan dilakukan dengan metode observasi secara langsung dan mencatat tingkat kemampuan setiap siswa dalam memainkan permainan edukatif *Busy*

Board sekaligus pelaksanaan pretest). Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan secara bergantian dengan menggunakan dua *Busy Board*. Setiap siswa didampingi oleh tim PKM-PM untuk menilai kemampuan setiap siswa dalam memainkan permainan edukatif *Busy Board*. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini yaitu sebagian besar siswa yang mengikuti program ini masih belum mengetahui cara memainkan *Busy Board* dengan tools yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari. Hal ini disebabkan karena siswa jarang mempraktikkan kegiatan tersebut di rumah dan di sekolah (Gambar 2).



Gambar 2. Mengetahui potensi siswa dan pelaksanaan pretest

A.3. Pelaksanaan Permainan *Busy Board Easy*

Tim PKM-M *Busy Board* melaksanakan pertemuan pertama tahap I permainan *Busy Board Easy* pada tanggal 06 Juli 2021 bertempat di ruangan kelas SLB pada pukul 10.00 -12.00 WITA. Dalam pelaksanaan kegiatan tim PKM-PM *Busy Board* memberikan bimbingan secara langsung kepada siswa tunagrahita tentang tools yang ada di *Busy Board Easy* mulai dari cara memainkan serta fungsi tools yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari. Dalam tahap pertama ini yang digunakan adalah *Busy Board Easy* yang fokus pada pengembangan motorik dasar yaitu siswa mampu mengikat tali sepatu dengan baik, menunjukkan arah jarum jam dengan tepat sesuai instruksi yang diberikan, menarik resleting dengan lancar, menggerakkan gagang pintu dengan sudut 45 derajat, memasang penyangga jendela dengan baik, memasang kunci dengan tepat, mengunci dan memasang gembok dengan baik, memasang pengait tas dengan benar, menggunakan saklar dengan baik, menggunakan stop kontak dengan baik, memasang kancing dengan benar, dan memasang *puzzle* geometrik dengan tepat.

Tim PKM-M *Busy Board* melaksanakan pertemuan kedua tahap I permainan *Busy Board Easy* pada tanggal 07 Juli 2021 bertempat di ruangan kelas SLB pada pukul 10.00-12.00 WITA. Dalam pelaksanaan pertemuan ini, tim pengabdian melibatkan wali kelas untuk mencoba permainan untuk diajarkan kepada siswa tunagrahita, hal ini dilakukan agar ketika program selesai dapat dilanjutkan oleh wali kelas maupun guru yang ada di SLB Negeri 1 Bone (Gambar 3).

A.4. Pelaksanaan Permainan *Busy Board Medium*

Pada Tahap II Permainan Edukatif *Busy Board*, Tim PKM-M *Busy Board* mengenalkan permainan pada tanggal 12 Juli 2021 bertempat di ruangan kelas SLB pada pukul 10.00-12.00 WITA. Dalam pelaksanaan kegiatan tim PKM-PM *Busy Board* memberikan bimbingan secara langsung kepada siswa tunagrahita tentang tools yang ada di *Busy Board Medium* yang merupakan lanjutan *Busy Board Easy*. Tools yang terdapat dalam level kedua, yaitu melatih motorik halus dan juga fokus siswa terhadap tugas yang diberikan. Pada tahap ini siswa diharapkan mampu memasang *puzzle* peta Indonesia dengan tepat, membunyikan



Gambar 3. Pelaksanaan permainan *busy board easy*

xylophone sesuai dengan warna yang diinstruksikan, memasang lampu dengan erat, menunjukkan arah jarum jam dengan tepat sesuai instruksi yang diberikan, mengikat tali sepatu dengan baik, menarik resleting dengan lancar, memasang penyangga jendela dengan baik, memasang kunci dengan tepat, memasang kunci dengan tepat, mengunci dan memasang gembok dengan baik, memasang pengait tas dengan benar, menggunakan stop kontak dengan baik, memasang kancing dengan benar, memasang *puzzle* geometrik dengan tepat.

Tim PKM-M *Busy Board* mengenalkan permainan pada tanggal 13 Juli 2021 bertempat di ruangan kelas SLB pada pukul 10.00-12.00 WITA. Dalam pelaksanaan pertemuan ini, tim pengabdian melibatkan wali kelas untuk mengajarkan secara langsung kepada siswa tunagrahita *tools* di *Busy Board* dan mendiskusikan secara langsung bagaimana perkembangan setiap siswa tunagrahita selama bermain dengan *Busy Board* serta evaluasi kegiatan tahap I dan tahap II untuk diperbaiki pada tahap berikutnya (Gambar 4).



Gambar 4. Pelaksanaan permainan *busy board medium*

A.5. Pelaksanaan Permainan *Busy Board Hard*

Tahap III Permainan Edukatif *Busy Board*, Tim PKM-PM *Busy Board* memperkenalkan permainan pada tanggal 26 Juli 2021 bertempat di ruangan kelas SLB pada pukul 10.00 -12.00 WITA. Dalam pelaksanaan kegiatan tim PKM-PM *Busy Board* memberikan bimbingan secara langsung kepada siswa tunagrahita tentang *tools* yang ada di *Busy Board Hard* yang merupakan lanjutan *Busy Board Easy* dan *Busy Board Medium*. *Tools* yang terdapat dalam level ketiga berfungsi untuk melatih kemampuan sinkronisasi motorik halus dengan ketepatan berpikir

dalam menyelesaikan *game* yang diberikan. *Game* yang terdapat dalam *Busy Board Hard* yaitu memindahkan kelereng sesuai dengan jalur yang telah dibuat dan disepanjang jalur terdapat *tools* yang menghalangi jalur kelereng yang harus diselesaikan agar kelereng bisa sampai ke jalur akhir.

Pada tahap ini siswa mampu mengerjakan dan menyelesaikan *tools* yang terdapat *Busy Board Hard* yang merupakan tolak ukur keberhasilan program. Tim PKM-PM *Busy Board* memperkenalkan permainan pada tanggal 27 Juli 2021 bertempat di ruangan kelas SLB pada pukul 08.00-10.00 WITA. Dalam pelaksanaan pertemuan ini, wali kelas secara aktif membimbing siswa tunagrahita dalam mengerjakan *game* yang ada di *Busy Board Hard* (Gambar 5).



Gambar 5. Pelaksanaan permainan *busy board hard*

Adapun tahap evaluasi program dilakukan dengan pengambilan data post-test dilakukan pada tanggal 27 Juli 2021 bertempat di ruangan kelas SLB pada pukul 10.00-12.00 WITA. Metode pelaksanaan post-test dilakukan dengan metode observasi secara langsung dan mencatat tingkat kemampuan setiap siswa dalam memainkan permainan edukatif *Busy Board*.

B. Keberhasilan Kegiatan

PKM-PM *Busy Board* berjalan dengan efektif. Hal ini ditunjukkan dari hasil wawancara dengan wali kelas dan juga orang tua siswa menyatakan bahwa program ini memiliki kegiatan yang kreatif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita. Pihak SLB Negeri 1 Bone juga menyatakan adanya perubahan perilaku siswa untuk mengaplikasikan *tools* yang ada di *Busy Board* dengan aktivitas sehari-hari. Peningkatan ini dapat dilihat berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *post-test* yang telah diberikan. Oleh karena itu, untuk mengetahui perubahan kemampuan motorik halus 10 siswa tunagrahita sebelum dan setelah mendapatkan *treatment* dari *Busy Board*, tim pengabdian menggunakan *pre-experimental design* dengan jenis *one group pre-test post-test design*.

Tabel 2. Hasil perekapan data *pretest* dan *post-test*

No.	Nama	Pretest (X A1)	Post-test (X B1)
1.	Muhammad Walid	22	39
2.	Nur Fadila	39	56
3.	Juswan	22	41

4.	Al Muammar	17	36
5.	Alisa Maysara	16	34
6.	Winda Winari	27	44
7.	Nur Asyifa	30	47
8.	Ahmad Ghifari	35	48
9.	Afifah Nabila	22	37
10.	Ana Mariana	33	47

Permainan edukatif *busy board* digunakan sebagai *treatment* karena dapat menstimulasi motorik halus dan daya konsentrasi anak. Setelah mengetahui hasil pengukuran sebelum dan sesudah pelaksanaan *Busy Board*, langkah selanjutnya dianalisis pada tabel penolong *Wilcoxon Match Pairs Test* mengenai kemampuan motorik halus. Analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon Match Pairs Test*. Analisis data *Wilcoxon Match Pairs Test* digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya ordinal (berjenjang). Dalam pelaksanaan pengujiannya hipotesis menggunakan tabel penolong sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Pengolahan Data

No.	Nama	XA ₁	XB ₁	Beda XB ₁ - XA ₁	Tanda Jenjang	
					Jenjang	+ -
1.	Muhammad Walid	22	39	17	1	1
2.	Nur Fadila	39	56	17	2	2
3.	Juswan	22	41	19	3	3
4.	Al Muammar	17	36	19	5.5	5.5
5.	Alisa Maysara	16	34	18	5.5	5.5
6.	Winda Winari	27	44	17	5.5	5.5
7.	Nur Asyifa	30	47	17	5.5	5.5
8.	Ahmad Ghifari	35	48	13	8	8
9.	Afifah Nabila	22	37	15	9.5	9.5
10.	Ana Mariana	33	47	14	9.5	9.5
Jumlah					T=55	

Sumber: Data diolah 2021

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan tabel penolong *Wilcoxon Match Pairs Test* di atas, dapat diketahui bahwa T tabel yang diperoleh yaitu T=55 dan T=0. Nilai 0 dalam Thitung menandakan tidak terdapat sampel yang memiliki nilai $post-test < pre-test$. Sedangkan nilai T=55 menandakan terdapat 10 sampel yang memiliki nilai $post-test > pre-test$.

Penarikan kesimpulan dalam analisis *Wilcoxon* selanjutnya dilakukan melalui pengujian taraf nyata dengan membandingkan T tabel dan T hitung. Nilai T tabel ditentukan dari tabel nilai kritis dengan memperhatikan N (jumlah sampel) dan tingkat signifikansi 5% (0,05). Ttabel pada taraf signifikansi 5% menunjukkan nilai 8 dari N (jumlah sampel yang digunakan) sebanyak 10 sampel yang berarti T hitung > T tabel (0>8). Dari hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H₀) ditolak sedangkan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh media *Busy Board* terhadap kemampuan perkembangan motorik halus siswa tunagrahita.

Kesimpulan

Permainan edukatif *Busy Board* merupakan media pembelajaran penunjang yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita khususnya di SLBN 1 Bone. *Busy Board* dapat menstimulasi berbagai indera anak

seperti penglihatan, pendengaran, peraba, dan prorioseptif. Selain itu, *Busy Board* yang dibuat dengan tiga tingkatan berbeda yaitu level *easy*, *medium*, dan *hard* mampu mengajarkan anak terkait problem solving dan membiasakan diri mereka dalam melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri. *Busy Board* yang dilengkapi dengan material yang sehari-hari dapat ditemukan di lingkungan tempat tinggal kita sehingga anak tunagrahita menjadi lebih tertarik dan fokus mengeksplorasi serta telah berhasil mengurangi gejala-gejala spektrum anak tunagrahita.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih Tim PKM-PM *Busy Board* Universitas Hasanuddin ditujukan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah memberikan hibah pengabdian masyarakat sebagai salah satu wujud Tri Dharma Perguruan Tinggi, Ibu Shinta Dewi Sugiharti Tikson, S.E., M.Mgt sebagai Dosen Pendamping, Bapak Jamaluddin, S.Pd., M.Pd selaku Kepala SLBN 1 Bone, guru-guru, orang tua siswa, dan siswa-siswi di SLBN 1 Bone yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta kontribusi dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan terselesaikannya penyusunan artikel ilmiah ini.

Referensi

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition "DSM-5"*. Washinton DC: American Psychiatric Publishing. Washinton DC.
- Amin, M. (1995). Ortopedagogik anak tunagrahita. *Bandung: Depdikbud*.
- Dewi, P.S., & Widiyawati, I. (2019). Penerapan teknologi budidaya tanaman obat sebagai upaya pemanfaatan lahan pekarangan di Kelurahan Pabuwaran, Purwokerto, Jawa Tengah. *Jurnal Panrita Abdi*, 3(2), 105 - 112.
- Handayani, S. L. W., & Sugiman, S. (2019, February). Media Gambar untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Kelas 1C SLBN Salatiga Dalam Belajar Matematika. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 349-354).
- Ishmi, D. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita di Masa Pandemi Covid-19. *WARAQAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(1), 12-23.
- Kudsiyah, H., Rahim, S.W., Rifa'i, M.A., & Arwan. (2018). Demplot Pengembangan Budidaya Kepiting Cangkang Lunak di Desa Salemba, Kecamatan Ujung Loi, Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan. *Jurnal Panrita Abdi*, 2(2), 151-164.
- Kumalasari, I., & Sormin, D. (2019). Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Tunagrahita di SLB C Muzdalifah Medan. *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 05(1).
- Pramudiana, I. D. (2017). Implementasi Kebijakan Pendidikan Inklusif untuk ABK di Surabaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1).
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37-46.
- Susanto, A. (2020). *Perkembangan anak usia dini*. Kencana.
- Widiastuti, N. L. G. K., & Winaya, I. M. A. (2019). Prinsip Khusus dan Jenis Layanan Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 9(2).
- Yosiani, N. (2014). Relasi Karakteristik Anak Tunagrahita dengan Pola Tata Ruang Belajar di Sekolah Luar Biasa. *E-Journal Graduate Unpar*, 1(2), 111-124.

Yuliasari, N., Sumarni, S., & Rukiyah, R. (2020). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Untuk Motorik Halus Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).

Penulis:

Firdaus, Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Hasanuddin, Makassar. E-mail: firdausmuhammad1234567@gmail.com

Samintang, Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Hasanuddin, Makassar. E-mail: samintangbadruntima890@gmail.com

Andi Khaerun Nisa, Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Hasanuddin, Makassar. E-mail: andikhaerunnisa18@gmail.com

Muhammad Fadlurrahman Imran, Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin, Makassar. E-mail: fadelimran49@gmail.com

Muh. Ikhsan Rahmat, Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin, Makassar. E-mail: muhikhsanr28@gmail.com

Shinta Dewi Sugiharti Tikson, Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Hasanuddin, Makassar. E-mail: shintatikson@fe.unhas.ac.id

Bagaimana men-sitasi artikel ini:

Firdaus, Samintang, Nisa, A.K., Imran, M.F., Rahmat., M.I., & Tikson, S.D.S. (2022). Permainan Edukatif Busy Board: Upaya Peningkatan Motorik Halus Siswa Tunagrahita di SLB Negeri 1 Bone. *Jurnal Panrita Abdi*, 6(3), 599-609.