

Pelaksanaan Terapi Okupasi Manipulasi Plastisin Pada Siswa Autis di SLB Happy Angela Center

Jamilah^{1*}, Nur Rahmah Hidayati², Andayaning Tiyas³

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya¹²³

Email : milajamilh2014@gmail.com¹, hidayatinurrahma4@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pelaksanaan Terapi Okupasi Manipulasi Plastisin Pada Siswa Autis i SLB Happy Angela Center. Penelitian ini menggunakan deskriptif dengan menggunakan teknik wawancara. Subyek penelitian ini adalah anak autis. Hasil penelitian yaitu Bermain plastisin merupakan media bermain anak dalam mengkoordinasikan jari-jari tangan, melenturkan otot-otot jari tangan, melatih keuletan, kesabaran dan emosional anak dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Pengembangan kreativitas anak diperoleh melalui kegiatan bermain dan belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci : Terapi okupasi, autis, permainan plastisin.

Abstract: This study aims to determine the Implementation of Plasticine Manipulation Occupational Therapy in Autistic Students i SLB Happy Angela Center. This research uses descriptive by using interview technique. The subjects of this study were autistic children. The results of the study are that playing plasticine is a medium for children's play in coordinating the fingers, flexing the muscles of the fingers, training children's tenacity, patience and emotionality in developing children's creativity and imagination. The development of children's creativity is obtained through fun playing and learning activities.

Kata Kunci : Occupational therapy, autism, plasticine game

Article info: Submitted : 2022-05-15 | Revised : 24-06-25 | Accepted : 28-06-28

Copyright © 2022, Author.



This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0

How to Cite :

Pendahuluan

Autisme merupakan gangguan perkembangan pada anak yang menyebabkan kemampuan komunikasi dan sosialisasi anak terganggu. Hingga kini, penyebab autisme tidak diketahui secara pasti. Menurut (Jauhari, M. N. 2016) Autis adalah gangguan perkembangan pada anak yang ditandai dengan adanya gangguan dan keterlambatan dalam perkembangan aktivitas motorik, gangguan sensori, sosial, komunikasi dan emosi (Irvan, M., & Jauhari, M. N. 2019).

Aktivitas motorik anak autis berbeda dengan anak normal lainnya perbedaannya terletak pada perkembangan motoriknya yang lebih lambat dari anak

normal. Pada anak autisme usia 4-5 tahun anak akan lebih agresif, sering marah dan mengamuk, sering mengulang suatu gerakan-gerakan (Rafikayati, A., & Jauhari, M. N. 2021). Pada anak normal usia 4-5 tahun motorik kasarnya adalah dapat menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, melakukan gerakan menggantung (bergelayutan), dapat melakukan gerakan meloncat, berlari secara terkoordinasi, dapat melempar sesuatu secara terarah, menendang sesuatu secara terarah, dan menangkap sesuatu secara tepat.

Gangguan motorik pada anak autisme bila tidak ditangani secara dini maka anak akan mengalami keterlambatan dalam proses perkembangannya, anak dapat mengalami hiperaktif, dan menarik diri (Irvan, M., Jauhari, M. N., & Sakre, T), misalnya anak kurang optimal dalam mengkoordinasi mata dan tangan, anak kesulitan dalam melakukan gerakan-gerakan yang sederhana (melipat jari, menggenggam, menempel, ataupun menulis), dan anak akan mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari (Jauhari, M. N. 2016). Hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi atau meminimalkan gangguan motorik anak autisme adalah dengan menggunakan terapi okupasi, dengan terapis okupasi diharapkan dapat memberikan intervensi yang tepat untuk menangani anak yang mengalami gangguan motorik halus (Rani, K., & Jauhari, M. N. 2018).

Tujuan terapi pada anak autisme adalah untuk mengurangi masalah perilaku serta meningkatkan kemampuan belajar dan perkembangannya, terutama dalam penggunaan bahasa. Tujuan ini dapat tercapai dengan baik melalui suatu program terapi yang menyeluruh dan bersifat individual (Irvan, M., Damayanto, A., Jauhari, M. N., & Aqilah, T. S. 2021).

Penggunaan plastisin merupakan permainan yang dibuat spesifik buat mempertinggi kreativitas anak dan berbagi kemampuan motorik halus anak. Dalam bermain plastisin anak bisa bebas untuk menciptakan aneka macam bentuk yang anak senangi (Jauhari, M. N., Irvan, M., & Sakre, T. 2017). bermain plastisin bisa melatih daya pikir, mengeksplorasi dan menciptakan anak senang berkreasi sebagai akibatnya bisa berbagi kreativitas dan melatih imajinasi. Anak dilatih untuk menciptakan atau membangun suatu bangunan atau benda sinkron menggunakan khayalannya misalnya angka, binatang, abjad dan lain- lain. Setiap ciptaan anak akan membuat output yg berbeda- beda (Susdarwono, E. T. 2020)..

Metodologi Pengabdian

Design penelitian menggunakan metode kualitatif dengan cara deskriptif. (Lubis, M. S. 2018) mengemukakan bahwa penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara

sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Kemampuan Awal dan Akhir sebelum mengikuti terapi okupasi

No.	Kemampuan Awal sebelum mengikuti terapi okupasi	Kemampuan Akhir setelah mengikuti terapi okupasi
1	Anak belum mampu membentuk suatu bentuk/hanya mampu meremas	Mulai mampu membentuk platisin dengan bentuk bulatan dan lonjong
2	Kekuatan jari belum terkontrol	Mulai mampu mengontrol namun masih perlu diingatkan
3	Belum paham instruksi	Masih perlu pengulangan instruksi

Melatih keterampilan motorik anak Ketika anak bermain campuran lilin/plastisin ini, maka kita mampu melihat bagaimana tangan si Kecil melakukan gerakan meremas, menggulung, meratakan menggunakan memijit-mijit, menciptakan campuran bulat-bulat. Kegiatan ini tentu sangat melatih motorik anak. Bisa melatih kekuatan otot-otot tangan anak supaya beliau mampu melakukan kegiatan lain yg membutuhkan energi lebih besar

Mengembangkan kreativitas anak dengan mainan lilin ini, anak diajak buat menciptakan bentuk apa saja sinkron menggunakan imajinasinya. Biasanya anak mempunyai imajinasi, dan mereka akan berusaha menuangkan yang terdapat pada pikirannya sebagai sebuah bentuk menggunakan mainan lilin ini. Alat untuk menggunakan cetakan yg mampu eksklusif dipakai buat menciptakan bentuk. Misalnya bentuk fauna & buah-buahan.

Mengajarkan anak mengenai bentuk Mainan lilin/plastisin ini terdiri menurut beragam rona. Hampir seluruh bentuk terdapat. Dari sini kita mampu mengajarkan anak buat mengenal bentuk. Biasanya apabila anak disuruh belajar relatif malas, akan tetapi apabila dilakukan menggunakan bermain maka akan jauh lebih menarik. Kita mampu menanyakan dalam anak mengenai apa saja bentuk mainan lilinnya (Tisnawati, N. R. 2020).

Penutup

Bermain plastisin merupakan media bermain anak dalam mengkoordinasikan jari-jari tangan, melenturkan otot-otot jari tangan, melatih keuletan, kesabaran dan emosional anak dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Pengembangan kreativitas anak diperoleh melalui kegiatan bermain dan belajar yang menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Irvan, M., Damayanto, A., Jauhari, M. N., & Aqilah, T. S. (2021, September). The Effectiveness Factors of Online Learning Through Learning Management System for Students with Disabilities. In *2021 7th International Conference on Education and Technology (ICET)* (pp. 107-110). IEEE.
- Irvan, M., & Jauhari, M. N. (2019). Early Intervention For Children With Autism Spectrum Disorder Using Planning Matrix. In *The 9th International Conference on Educational Technology of Adi Buana (ICETA 9)*.
- Irvan, M., Jauhari, M. N., & Sakre, T. PENERAPAN STRATEGI PLANNING MATRIX TERHADAP GURU TKLB DALAM MEMBERIKAN INTERVENSI DINI ANAK DENGAN AUTISM SPECTRUM DISORDER Oleh.
- Jauhari, M. N., Irvan, M., & Sakre, T. (2017, November). Communication Of Children With Special Needs Using Signalong Indonesia. In *International Conference On Education*(Vol. 1, No. 1).
- Jauhari, M. N. (2016). Identifikasi Perkembangan Komunikasi Anak Pervasive Developmental Disorder. *Helper: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 32(2).
- Jauhari, M. N. (2016). Identifikasi Perkembangan Komunikasi Anak Pervasive Developmental Disorder. *Helper: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 32(2).
- Lubis, M. S. (2018). *Metodologi penelitian*. Deepublish.
- Rafikayati, A., & Jauhari, M. N. (2021). Studi Tentang Pembelajaran Vokasional Bagi Anak Tunarungu Di SMPN 28 Surabaya. *Special and Inclusive Education Journal (SPECIAL)*, 2(1), 77-83.
- Rani, K., & Jauhari, M. N. (2018). Keterlibatan orangtua dalam penanganan anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 2(1), 55-64.
- Susdarwono, E. T. (2020). Efektivitas Metode DR Kawashima dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Autis. *Special and Inclusive Education Journal (SPECIAL)*, 1(2), 98-105.
- Tisnawati, N. R. (2020). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Autis. *Special and Inclusive Education Journal (SPECIAL)*, 1(2), 121-137.