

Pengaruh Permainan Sensori Menjepit Pom-Pom Terhadap Motorik Halus Anak Autis

Cucu Larasati¹

¹Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Email: cucu.21005@mhs.unesa.ac.id

Kata kunci:

Anak Autis, Motorik Halus, Permainan Sensori, Menjepit Pom-Pom.

ABSTRACT

A kid with autism may show difficulties in social interaction, conduct, and speech. A child's fine motor abilities include his or her dexterity with the knuckles and other small muscles in the hands. One useful and instructive game is the pom-pom pinning game. Autistic children's fine motor abilities and the Pom-Pom Pinching sensory activity. The purpose of this research is to find out how helping autistic children with their fine motor abilities is the sensory game of pinching pom-poms. This study used a single-subject research (SSR) design as its experimental methodology. The sensory game of pinching pom-poms improves fine motor abilities in autistic youngsters, according to the study.

ABSTRAK

Seorang anak dengan autisme mungkin menunjukkan kesulitan dalam interaksi sosial, perilaku, dan ucapan. Kemampuan motorik halus seorang anak meliputi ketangkasan buku-buku jari dan otot-otot kecil lainnya di tangan. Salah satu permainan yang bermanfaat dan mendidik adalah permainan menyematkan pompom. Kemampuan motorik halus anak autis dan aktivitas sensorik Pom-Pom Pinching. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana membantu anak autis dengan kemampuan motorik halusnya melalui permainan sensorik mencubit pom-pom. Penelitian ini menggunakan desain penelitian subjek tunggal (SSR) sebagai metodologi eksperimentalnya. Permainan sensorik mencubit pompom meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak autis, menurut penelitian.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Penggunaan sensor saraf motorik kasar dan halus hadir dalam setiap tindakan, mulai dari bermain hingga menulis. Salah satu siswa autis di SABK Bhakti Luhur Malang menunjukkan adanya permasalahan pada kemampuan motorik halus seperti memegang sesuatu, menulis, dan menjepit, berdasarkan temuan penulis pada pembelajaran awal. Gerakan tangan subjek yang lemah dan tidak terkoordinasi, menunjukkan bahwa ia kesulitan berkonsentrasi pada benda yang dipegangnya. Peneliti Hasnita dan Hidayati (2017) menemukan bahwa hampir semua anak autis mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus, gerakan kaku dan kasar, serta kesulitan menggenggam alat makan.

Masalah dalam tugas belajar seperti menulis bisa muncul jika kemampuan motorik halus siswa tidak ditingkatkan. Si kecil bisa mengasah ketangkasan tangan kecilnya dengan melakukan berbagai aktivitas. Untuk membantu anak mengembangkan ketangkasan jari tangan dan kaki, banyak orang tua yang memanfaatkan permainan pom-pom. Melalui latihan dengan tangan, jari, dan mata, anak dapat mengasah kemampuan motorik halusnya dengan permainan ini.

Istilah Yunani "autos" berarti "sendirian" dalam bahasa Inggris, yang mungkin menggambarkan bagaimana anakanak autis biasanya bertindak: terisolasi dari orang lain dan enggan berinteraksi dengan mereka dengan cara apa pun. Area yang terkena dampak autisme, menurut

Huzaemah (2010), meliputi keterampilan sosial, komunikasi, bermain, perkembangan bahasa, perilaku, emosi, persepsi sensorik, dan kecenderungan perilaku berulang.

Beberapa ciri unik anak autisme antara lain tantangan kemampuan motorik halus dan kasar serta tugas-tugas terkait motorik lainnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Yuwono (2012), anak autisme seringkali mengalami kesulitan dalam kontrol motorik dan persepsi sensorik. Hal ini diwujudkan dalam berbagai perilaku, termasuk ketidakmampuan untuk melompat, menangkap, atau bahkan melindungi telinga saat terkena suara-suara tertentu. Perkembangan keterampilan motorik halus dan kasar terjadi secara bersamaan sepanjang hidup seseorang.

Kemampuan yang melibatkan penggunaan otot-otot yang cekatan dan integrasi proses visual dan motorik dikenal sebagai keterampilan motorik halus. Perradipta dan Andajani (2017) dan Umama (2016), kemampuan motorik halus meliputi kemampuan mengatur gerakan otot kecil, seperti meremas benda kecil, memegang alat tulis dengan jari, dan memindahkan benda kecil dari satu tempat ke tempat lain.

Apa yang kami sebut "permainan" sebenarnya hanyalah hal-hal biasa dan menyenangkan yang dilakukan anak-anak sepanjang waktu. Menurut Yumarlin (2013), permainan didefinisikan sebagai aktivitas interaktif yang memiliki aturan dan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, dan dapat dimainkan sendiri atau dalam tim. Misalnya saja bola karet, puzzle, atau kertas yang dilipat saja bisa dianggap sebagai alat permainan (Pradipta & Dewantoro, 2019). Alat permainan edukatif dirancang agar menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga pembelajaran menjadi mudah. Anak-anak lebih cenderung bereksperimen dengan alat musik ini karena bentuk dan warnanya yang memikat mereka. Penggunaan bahan warna-warni, seperti kertas origami, plastisin, atau balok berwarna, sebagai bagian dari permainan edukatif merupakan sesuatu yang ditonjolkan oleh Wati dan Syukri (2014) sebagai teknik pengajaran yang khas dan menarik.

Playdough adalah aktivitas populer dan klasik untuk dipelajari anak-anak. Sesuai dengan Asmurita (2019), pompom adalah bola warna-warni berbahan dasar benang yang berfungsi sebagai mainan. Setiap permainan klip pom-pom memiliki aturan uniknya masing-masing. Anda bisa menggunakan sendok atau penjepit untuk mengumpulkan bola pompom. Menyortir warna adalah salah satu contoh permainan. Keempat wadah tersebut masing-masing memiliki warna yang berbeda-beda, dan anak tersebut juga diberikan pinset untuk memegang bola pom-pom. Selanjutnya, mintalah anak menemukan wadah yang sesuai dengan warna bola dengan cara mencubitnya.

Memainkan permainan menyematkan pom-pom mempunyai beberapa dampak positif bagi tumbuh kembang anak. Menurut Rahmawati (2014), permainan ini sangat bagus untuk mengembangkan motorik halus anak, meningkatkan fokus dan perhatian saat belajar, serta memberikan kesenangan pada gerakannya saat bermain. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mempelajari bagaimana memainkan permainan tertentu memengaruhi kemampuan motorik halus anak autisme. Ketika membandingkan skor baseline dan intervensi serta tingkat rata-rata, terlihat jelas bahwa permainan menyematkan pom-pom berdampak pada kemampuan motorik halus anak autisme.

Metode

Pendekatan eksperimental berdasarkan desain penelitian subjek tunggal (SSR) digunakan untuk penyelidikan. Dalam penelitian ini, peneliti mengikuti orang yang sama dalam jangka waktu yang lama. Pola A-B-A' tiga tahap didasarkan pada desain pola A-B dan digunakan dalam penelitian ini; pada fase A', garis dasar diulangi. Menurut Sunanto dkk. (2005), perilaku tujuan dipantau secara terus menerus pada fase baseline pertama (A1) selama jangka waktu tertentu, kemudian lagi pada kondisi intervensi (B), dan terakhir pada baseline kedua (A2) sebagai kontrol. Hal ini memungkinkan untuk menarik kesimpulan tentang hubungan antara variabel independen dan dependen.

Seorang siswa autisme kelas III SABK Bhakti Luhur Malang yang mengalami kesulitan dalam kemampuan motorik halus menjadi fokus penelitian ini. Meski merespons panggilan dan arahan dasar guru dengan tepat, subjek sering kali menunjukkan sikap pasif dan kesulitan dalam menjalin hubungan sosial; mereka belum bisa berinteraksi dengan teman sekelasnya. Dari segi akademik, subjek dapat mengikuti petunjuk musik yang diulang-ulang, mengenal warna, dan menulis huruf sesuai petunjuk guru.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini meliputi observasi dan tes. Untuk memudahkan pemrosesan data, penting untuk menggunakan perangkat observasi untuk memastikan observasi terfokus dan terstruktur dengan baik. Tes tindakan merupakan alat yang digunakan untuk penilaian (Pradipta & Dewantoro, 2019). Alat penilaian ini menggabungkan latihan mencubit pom-pom sebelum dan dalam permainan oleh siswa ke dalam kotak.

Data mengenai peningkatan kemampuan motorik halus dianalisis dengan menggunakan metode statistik deskriptif. Untuk mengkarakterisasi atau mendeskripsikan sekumpulan data berdasarkan fakta terkini tanpa membuat kesimpulan yang luas, digunakan statistik deskriptif (Sugiyono, 2015). Menurut Sunanto dkk. (2005), ada beberapa aspek penting yang perlu dipertimbangkan ketika menganalisis data secara visual. Hal ini mencakup jumlah total titik data (skor) di setiap kondisi, jumlah variabel dependen yang diubah, seberapa stabil level data di dalam atau di antara kondisi, dan arah perubahan dari satu kondisi ke kondisi lainnya.

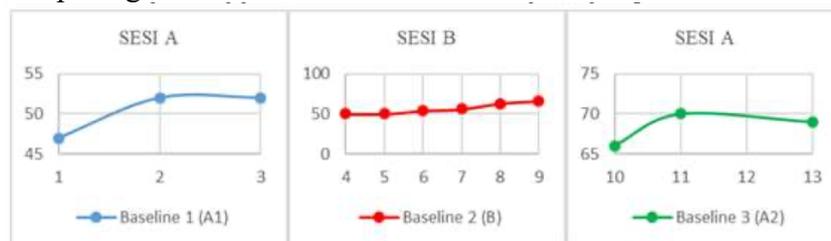
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Temuan penelitian ini menggambarkan dan menjelaskan informasi yang dikumpulkan dari penelitian yang menyelidiki dampak kegiatan playdough terhadap kemampuan motorik halus siswa autisme di SABK Bhakti Luhur Malang. Sembilan tes yang mengukur kemampuan motorik halus, termasuk memotong, mencubit, memegang, dan melipat, dilakukan selama fase dasar 1 untuk mengumpulkan data. Dasar pertama adalah mengetahui seberapa baik kemampuan motorik halus anak pada awalnya.

Setelah stabilisasi skor pada fase awal 1, fase intervensi dimulai. Intervensi ini berlangsung sekitar satu jam per sesi dan berpusat pada permainan menyematkan pom-pom untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, khususnya koordinasi tangan-mata. Menggunakan sendok untuk mengambil pom-pom, mencubit dengan pinset, dan memasangnya merupakan aktivitas yang dilakukan selama intervensi. Setiap sesi intervensi mencakup tinjauan teknik mencabut dan menjepit pom-pom.

Tujuan dari fase baseline bebas intervensi yang kedua adalah untuk mengkonfirmasi fase pertama dan mempelajari lebih lanjut tentang korelasi antara kedua variabel. Pada tahap ini, Anda akan menjalani tiga sesi setiap hari, yang masing-masing berlangsung antara empat puluh hingga lima puluh menit.

Skor setiap sesi dijumlahkan, dibagi dengan skor maksimal, lalu dikalikan 100% untuk mendapatkan skor akhir. Di akhir fase dasar 1, kami membulatkan data setiap sesi untuk mencapai skor akhir. Representasi visual total skor kemampuan motorik halus pada tahap pertama, intervensi, dan kedua ditunjukkan pada grafik 1.



Grafik 1 Data Keseluruhan Fase Baseline-1, Intervensi, dan Baseline-2

Grafik pertama menunjukkan bahwa dari tiga sesi yang dilakukan pada fase baseline-1, dua sesi terbaik memiliki skor gabungan sebesar 53%, sedangkan sesi terburuk memiliki skor 47%. Siswa kelas 1 mencapai rata-rata 47%. Setelah sedikit meningkat menjadi 53% di sesi 2, skor dasar untuk kemampuan motorik halus stabil di angka 53% di sesi 3. Setelah periode stabil dalam skor yang diperoleh, fase dasar dihentikan. Pada akhir periode intervensi, siswa telah mencapai kisaran skor dari 50% di sesi 5 dan 6 hingga 63% di sesi 10. Peningkatan skor yang cukup konstan terlihat antara sesi 5 dan 6. Karena stabil dan berkembang skor, intervensi dihentikan setelah sesi kesepuluh.

Selama fase intervensi, siswa berpartisipasi dalam permainan menyematkan pom-pom yang terdiri dari 6 sesi untuk menilai keterampilan akhir mereka. Ini adalah tujuan dari baseline fase 2. Ada total tiga sesi untuk baseline fase 2, dan skor maksimumnya adalah 69%. Skor berkisar antara 67% di sesi 1, 69% di sesi 2, dan 69% di sesi 3, tanpa perubahan dari sesi 1. Setelah perolehan data yang andal, fase dasar 2 dihentikan.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Dalam Kondisi

Kondisi	A ₁	B	A ₂
1. Panjang kondisi	4	6	4
2. Estimasi kecenderungan arah	(+)	(+)	(+)
3. Kecenderungan stabilitas	100% (stabil)	83% (stabil)	100% (stabil)
4. Jejak data	(+)	(+)	(+)
5. Level stabilitas dan rentang	(stabil) 47%-53%	(stabil) 50%-63%	(stabil) 67%-69%
6. Level perubahan	53%-47% (+6%)	63%-50% (+13%)	69%-67% (+2%)

Tabel 1. Hasil Analisis Data Antar Kondisi

Kondisi yang dibandingkan	B/A	A/B
1. Jumlah variabel	1	1
2. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	(+) (+)	(+) (+)
3. Perubahan stabilitas	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil
4. Perubahan level	50%-53% (-3%)	67%-63% (+4%)
5. Presentase <i>overlap</i>	3:6 x 100% = 50%	0:3 x 100% = 0%

Dengan menggunakan representasi visual, statistik deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Hasil pengujian kemampuan motorik halus anak autisme menjadi dasar analisis data. Kami menganalisis data dengan dua cara: pertama, dalam pengaturan terkontrol, dan kedua, dalam kondisi umum. Analisis kondisi melihat banyak hal yang berbeda, seperti berapa lama suatu kondisi telah ada, seberapa stabil kondisi tersebut, berapa banyak data yang ditinggalkan, seberapa besar rentang perubahan yang ada, dan bagaimana memperkirakan tren.

Secara keseluruhan, Tabel 1 menampilkan hasil analisis data dalam kondisi. Stabilitas data menentukan jumlah titik data atau sesi yang digunakan di setiap fase, yang ditentukan oleh lamanya kondisi. Setiap kondisi pada tiga sesi pertama (A1), tiga sesi kedua (A2), dan fase intervensi berlangsung total enam sesi. Tren suatu kondisi mungkin lebih mudah dipahami dengan

membandingkan data dari beberapa sesi dalam kondisi yang sama. Dari awal program hingga selesai, terdapat peningkatan yang stabil dalam tren peningkatan kemampuan motorik halus di ketiga fase.

Stabilitas adalah ukuran seberapa konsisten data dalam keadaan tertentu. Menurut aturan yang ditetapkan oleh Huang (2005), data dianggap stabil dalam penelitian ini jika delapan puluh hingga sembilan puluh persen berada dalam kisaran lima belas persen, baik di atas atau di bawah rata-rata. Meskipun 83,33% data stabil selama fase intervensi, 100% stabil pada fase awal 2. Karena ini adalah penelitian yang stabil, hasilnya dapat dipercaya.

Setiap kali informasi berpindah tangan dalam situasi tertentu, kami menyebutnya jejak data. Konsisten dengan fase intervensi dan baseline, jejak data cenderung bertambah pada fase baseline 1. Rentang data adalah jarak antara awal dan akhir data suatu kondisi. Baik untuk studi fase pertama dan kedua, tingkat stabilitas berkisar antara 47% hingga 53% pada awal, 50% hingga 63% selama intervensi, dan 67% hingga 69% pada awal.

Mengurangi data akhir dari data awal untuk setiap kondisi akan menghasilkan derajat perubahan. Dengan tingkat perubahan sebesar +6% pada fase pertama, +13% pada fase intervensi, dan +2% pada fase kedua, kemampuan motorik halus meningkat secara menyeluruh. Bereksperimen dengan data dari kondisi yang berbeda adalah kelompok kedua yang diteliti. Secara keseluruhan, Tabel 2 merangkum temuan-temuan dari studi lintas kondisi. Ketika kita membandingkan dua kondisi, jumlah variabel yang bervariasi menunjukkan berapa banyak variabel yang terlibat. Satu-satunya variabel yang berubah dari kondisi awal ke kondisi intervensi dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus, dan hanya ada satu variabel yang berubah dari intervensi ke kondisi awal 2 dalam konteks penelitian ini.

Data kondisi saat ini digunakan untuk mempelajari perubahan tren dan dampaknya. Dampak yang diinginkan dari intervensi terhadap perilaku sasaran ditunjukkan oleh pergeseran grafik tren antara kelompok kontrol dan kelompok intervensi. Seperti halnya antara kondisi intervensi dan baseline 2, terdapat tren peningkatan dalam perubahan dari baseline 1 ke kondisi intervensi. Meningkatnya angka perubahan tren menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus siswa mengalami peningkatan. Kita dapat menemukan perubahan tren stabilitas dengan memasukkan data stabilitas baseline-1, intervensi, dan baseline-2 dalam analisis kondisi. Tren perubahan stabilitas juga sama stabilnya ketika membandingkan periode intervensi dengan baseline-1 dan baseline-2.

Dari baseline-2 ke fase intervensi terjadi peningkatan sebesar (+4%), dan dari kondisi pertama hingga sesi terakhir terjadi penurunan sebesar (-3%). Untuk mencari perubahan level, pertama-tama kita cari titik data pada kondisi pertama dan kondisi kedua, lalu kita hitung selisihnya. Perubahan kemampuan motorik halus peserta tercermin dari perubahan levelnya, yang dapat menurun atau meningkat. Persentase tumpang tindih kumpulan data menunjukkan sejauh mana dua kondisi berbagi data yang sama. Tidak ada perbedaan antara kedua keadaan yang ditunjukkan oleh data yang tumpang tindih. Peningkatan kemampuan motorik halus lebih efektif dicapai bila persentase tumpang tindihnya lebih kecil.

Intervensi ini mempunyai dampak yang kuat pada kondisi baseline-1 karena tiga dari enam titik data saling tumpang tindih, sehingga memberikan proporsi tumpang tindih sebesar 50%. Sebaliknya, tidak ada persentase yang tumpang tindih antara kondisi intervensi dan baseline-2, yang menunjukkan bahwa intervensi meningkatkan kemampuan motorik halus subjek.

Analisis Data

Penting bagi semua individu, termasuk anak autisme, untuk mengembangkan dan menguasai kemampuan motorik halus. Tangan yang mantap diperlukan untuk banyak tugas sehari-hari, termasuk menulis dan bermain. Ketergantungan pada orang lain merupakan konsekuensi potensial dari

kurangnya kemampuan ini. Tantangan pada kemampuan motorik halus dialami oleh anak autisme tertentu. Pada fase baseline-1 (A1), kemampuan motorik halus dilaporkan sebelum intervensi.

Saat mengukur kemampuan motorik halus pada fase baseline-1, digunakan instrumen berupa pinset, sendok, wadah berwarna, dan bola pom-pom. Empat penanda tes ini adalah pengenalan warna, penggunaan pinset, menjepit bola pom-pom, dan memasukkan bola ke dalam wadah. Umama (2016) menyatakan bahwa aktivitas seperti memegang alat tulis, memanipulasi benda kecil, dan meremas benda kecil memerlukan pengendalian otot kecil. Ujian dilakukan tiga kali, dengan setiap sesi berlangsung 40 hingga 50 menit.

Dengan skor motorik halus 1, peserta mengalami kesulitan dalam mencubit pada sesi pertama dan tidak mampu menggunakan pinset. Keterlambatan perkembangan motorik halus sering terjadi pada anak berkebutuhan luar biasa, menurut Wardah dan Khairiyah (2018). Individu mendapat nilai 2 pada tugas pengenalan warna dan 3 pada tugas memegang sendok. Selama sesi kedua dan ketiga, peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan pinset, pengenalan warna, dan memegang sendok, masing-masing, dengan skor masing-masing 47, 53, dan 53. Perubahan level sebesar 6% dan level rata-rata 51 ditunjukkan pada sesi kedua dan ketiga. analisis.

Bermain pom-pom merupakan bagian dari tahap intervensi (B) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Perhatian subjek ditangkap dalam permainan ini dengan menggunakan bola pom-pom yang terang. Menurut Wati dan Syukri (2014), alat permainan instruksional yang menarik dan menarik secara visual membantu siswa belajar. Meskipun ia mendapat nilai buruk pada awalnya, subjek tampak antusias sepanjang intervensi. Mainkan, kata Sutapa dkk. (2018), adalah cara orang untuk langkah dan menemukan dunia di sekitar mereka. Enam sesi diperlukan untuk menyelesaikan intervensi.

Skor 50 pada sesi 4 dan 5 menunjukkan penurunan dari baseline-1. Ada penurunan level sebesar -3 poin persentase ketika membandingkan situasi. Namun demikian, pada sesi keenam hingga kesembilan, skornya meningkat, masing-masing mencapai 53, 56, 69, dan 63. Analisis terhadap periode intervensi menunjukkan tingkat rata-rata sebesar 55 dan peningkatan sebesar +13%, dengan tren grafik yang meningkat secara signifikan.

Mengetahui seberapa baik permainan menyematkan pom-pom dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak autisme menjadi tujuan utama penelitian ini. Permainan ini efektif, menurut temuan. Selama baseline-1, intervensi, dan baseline-2, kemampuan motorik halus responden meningkat, berdasarkan analisis antar kondisi. Meskipun trennya tidak terlalu signifikan pada baseline-1 atau baseline-2, tren tersebut meningkat secara dramatis selama intervensi. Antara intervensi dan baseline-2, terdapat perubahan tingkat terbesar (+4%).

Nilai rata-rata meningkat dari 51 pada baseline-1 menjadi 55 pada intervensi, dan kemudian menjadi 68 pada baseline-2, setelah sebelumnya meningkat pada baseline-1. Pinset dan mencocokkan warna bola dan wadah menjadi tantangan bagi peserta fase baseline-1. Menurut Yuwono (2012), persepsi sensorik dan koordinasi motorik merupakan dua area perjuangan anak autisme.

Peserta menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus mereka selama periode intervensi. Tingkat keterampilan peserta antara lain menggunakan pinset dan sendok secara efektif, menyortir bola pom-pom berdasarkan warna, serta mencubit dan menempatkannya. Kemampuan peserta dalam memilah bola pom-pom ke dalam wadahnya masing-masing berdasarkan warnanya meningkat pada sesi keempat (Firdaus & Pradipta, 2020).

Pengaruh permainan menjepit pom-pom terhadap motorik halus anak autisme

Para peneliti mengamati bahwa peserta tampak lebih terlibat ketika mereka memainkan permainan menyematkan pom-pom selama intervensi. Setelah diberikan contoh, subjek dengan penuh semangat mengikuti arahan untuk memasukkan bola ke dalam wadah berdasarkan warnanya dan

meremasnya dengan pinset, menunjukkan kegembiraannya. Rahmawati (2014) menyatakan bahwa permainan ini dapat membantu anak fokus dalam belajar dan meningkatkan kemampuan motorik halus.

Warna-warna yang menarik dan mekanisme gameplay yang beragam membuat subjek tertarik pada game tersebut. Selain itu, penggunaan bahan yang lembut seperti benang katun atau wol memastikan permainan ini benar-benar bebas risiko bagi anak-anak, sejalan dengan temuan Sumardi dkk. (2017). Menurut Chasanah dan Pradipta (2019), terdapat hubungan yang kuat antara penggunaan media dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan peningkatan kemampuan motorik halus.

Dibandingkan dengan baseline-1 dan intervensi, kemampuan motorik halus subjek meningkat pada baseline-2. Koordinasi tangan-mata subjek sudah membaik, namun masih memerlukan bimbingan orang dewasa (Khoiriyah & Pradipta, 2017) saat menggunakan pinset. Selain itu, tanpa disuruh, subjek dapat mengidentifikasi warna bola pom-pom.

Pikiran terakhir: anak autis dapat mengasah kemampuan motorik halus dengan bantuan permainan menyematkan pom-pom. Antara baseline 1 dan 2, terdapat peningkatan yang signifikan secara statistik sebesar +16, dengan 50% dan 0% datanya tumpang tindih. Suatu intervensi akan efektif dalam mengubah perilaku sasaran jika dan hanya jika persentase tumpang tindihnya kecil.

Kesimpulan

Mengenai perkembangan motorik halus anak autis di SABK Bhakti Luhur Malang, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan menyematkan pom pom sangat membantu. Tingkat rata-rata berubah selama setiap periode intervensi, yang mencerminkan pengaruh ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa autis di SABK Bhakti Luhur Malang mengalami peningkatan kemampuan motorik halus saat memainkan permainan menyematkan pom-pom.

Daftar Rujukan

- Andriani, W., & Pradipta, R. F. (2018). Permainan Scramble dalam Menyusun Kalimat pada Siswa Tunagrahita. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 2(1), 43-46.
- Chasanah, N. U., & Pradipta, R. F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Geometri pada Kemampuan Berhitung Tunagrahita. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 5(1), 12-17.
- Difatiguna, S., Surahman, M., & Rini, R. (2015). Pengaruh aktivitas bermain menggunakan playdough terhadap kemampuan motorik halus pada anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(3), 1-11.
- Firdaus, I., & Pradipta, R. F. (2020). Implementasi Treatment and Education of Autistic and Related Communicationhandicapped Children (TEACCH) pada Kemampuan Bina Diri Anak Down Syndrome. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 5(2), 57-61.
- Hasnita, E., & Hidayati, T. R. (2017). Terapi Okupasi Perkembangan Motorik Halus Anak Autisme. *Jurnal Ipteks Terapan*, 9(1), 20-27.
- Huzaemah. (2010). *Kenali Autisme Sejak Dini*. Jakarta: Yayasan Putra Obor Indonesia. Jatmika, Y.N . (2012). *Ragam Aktivitas untuk Play Group*. Yogyakarta: Diva Press.
- Khoiriyah, P. A., & Pradipta, R. F. (2017). Media Counting Board untuk Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 3(2), 109-113.
- Kusuma, G. H. A. (2012). Sistem Identifikasi Penyakit Autis Anak Berbasis Web. *Jurnal Technology Of Information And Communication*, 1(1), 29-41
- Pradipta, R. F., & Andajani, S. J. (2017). Motion Development Program for Parents of Child with Cerebral Palsy. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 4(2), 160164.
- Pradipta, R. F., & Dewantoro, D. A. (2019). Origami and Fine Motoric Ability of Intellectual Disability Students. *International Journal of Innovation*, 5(5), 531-545.

- Pradipta, R. F., & Dewantoro, D. A. (2019, December). Development of Adaptive Sports Models in Improving Motor Ability and Embedding Cultural Values in Children with Special Needs. In the 4th International Conference on Education and Management (COEMA 2019). Atlantis Press.
- Rahmawati, D. A. (2014). Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas I Di Slb Sekar Teratai 1 Srandakan. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 3(2), 1-11.
- Sari, I., & Rakimahwati, R. (2018). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain playdough di taman kanak-kanak qur'aniah air runding pasaman barat. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 107-113.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 190-202.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Sutapa, P., Prasetyo, Y., Arjuna, F., & Prihatanta, H. (2018, December). Differences of Influence of Playing Playdough and Puzzles on Fine Motor Skills and Logical-Mathematical Intelligence in Early Childhood. In 2nd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (YISHPESS 2018) and 1st Conference on Interdisciplinary Approach in Sports (CoIS 2018). Atlantis Press. 171-174.
- Umama. (2016). *Pojok Bermain Anak*. Jogjakarta: Stiletto Book.
- Wardah, E. Y., & Khairiyah, K. Y. (2018). The Influence of Playing Playdough toward Fine Motoric Ability of Autism Children in Tompokersan Lumajang. The 11th International Conference on Educational Research. Khon Kaen University. Page 103-114.
- Wati, S., & Syukri, M. (2014). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Model Webbed Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 1-15.
- Yumarlin, M. Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75-84.
- Yuwono, J. (2012). *Memahami Anak Autistik: Kajian Teoritik dan Empirik*. Bandung: Alfabeta.