

11%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|---|-----------------|
| 1 | journal.ipm2kpe.or.id
Internet | 57 words — 2% |
| 2 | ejournal.indo-intellectual.id
Internet | 55 words — 2% |
| 3 | Sulastri Sulastri, Nostalgianti Citra Prystiananta, Khusna Yulinda Udhiyanasari. "Pengaruh Aplikasi Talkback terhadap Kemampuan Pemahaman Huruf Abjad pada Disabilitas Netra", Journal of Education and Instruction (JOEI), 2024
Crossref | 24 words — 1% |
| 4 | Mutiara Tree Rahayu, Rahmahtrisilvia Rahmahtrisilvia, Zulmiyetri Zulmiyetri, Mardhatillah Zulpiani. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Canva Interaktif pada Murid Disabilitas Intelektual", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2026
Crossref | 23 words — 1% |
| 5 | digilib.ulm.ac.id
Internet | 16 words — 1% |
| 6 | eprints.uny.ac.id
Internet | 15 words — 1% |
| 7 | Silvi Yulianti, Nostalgianti Citra P., Renalatama Kismawiyati. "Pengaruh Aplikasi Makhorijul Huruf Hijaiyah Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Siswa Disabilitas Intelektual Ringan Kelas V di SLB Negeri Branjangan Jember", SPEED Journal : Journal of Special Education, 2023
Crossref | 14 words — 1% |
| 8 | autismindonesia.org
Internet | 13 words — 1% |
| 9 | Aminah Pebriani, Nurhastuti Nurhastuti, Zulmiyetri Zulmiyetri, Mardhatillah Zulpiani. "Efektivitas Game Edukatif Interaktif dalam | 10 words — < 1% |

Meningkatkan Kemampuan Membilang 1 sampai 10 pada Anak Disabilitas Fisik",
JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2026

Crossref

-
- 10 Sri Wahyuni, Lailil Aflahkul Yaum, Nostalgianti Citra P. "Pengaruh Media Kelereng terhadap Kemampuan Berhitung 1-10 pada Siswa Hambatan Intelektual Kelas III di SLB Starkid Jember", Journal of Elementary School (JOES), 2025 9 words — < 1%
Crossref
-
- 11 e-journal.stkipsiliwangi.ac.id 9 words — < 1%
Internet
-
- 12 jurnalsyntaxadmiration.com 9 words — < 1%
Internet
-
- 13 Indri Rahmadhani, Zulmiyetri Zulmiyetri, Mega Iswari, Safaruddin Safaruddin, Rila Muspita. "Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan melalui Media Papan Penjumlahan pada Murid Disabilitas Rungu", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2026 8 words — < 1%
Crossref
-
- 14 Mei Lutfi Rizqiana, Endah Wahyu Sugiharti. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PjBL) TERHADAP KREATIVITAS DAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK BINA TAMA", PELANGI Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini, 2026 8 words — < 1%
Crossref
-
- 15 Rizky Dwi Falafiya Putri, Diani Octaviyanti Handajani. "Efektivitas Brain GYM dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Tk Usia 6 Tahun", Jurnal Ners, 2026 8 words — < 1%
Crossref
-
- 16 Rofi' Udin, Dedy Ariyanto, Angger Timansah. "Pengaruh Metode Direct Instruction Terhadap Pengucapan Kata Siswa Disabilitas Fisik Kelas IV di SDLB YPAC Jember", Educatio, 2025 8 words — < 1%
Crossref
-
- 17 idoc.pub 8 words — < 1%
Internet
-

pengaruh_permainan_pipe_block_revisi_01_17874
48510653.docx

By Turnitin Acc

PENGARUH PERMAINAN *PIPE BLOCK* TERHADAP MOTORIK HALUS SISWA AUTIS DI ISLAMIC KIDS HOUSE BUAH HATI KITA JEMBER

Rifatul Hasanah¹, Nostalgianti Citra Prystiananta², Rosika Novia megaswarie³

¹²³ Pendidikan Luar Biasa Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

¹ rifatulhasanah0801@gmail.com, ² prystiananta@gmail.com, ³ eitsme.chika@gmail.com

ABSTRAK

Autisme merupakan kondisi perkembangan saraf yang dapat berpengaruh pada berbagai ranah perkembangan anak, termasuk komunikasi, interaksi sosial, perhatian, dan keterampilan motorik. Salah satu kemampuan yang dapat mengalami hambatan adalah motorik halus, yaitu kemampuan menggunakan otot-otot kecil secara terkoordinasi untuk melakukan aktivitas yang memerlukan ketepatan gerak. Hambatan tersebut dapat memengaruhi keterlibatan anak dalam kegiatan belajar maupun aktivitas sehari-hari. Penelitian ini bertujuan menganalisis perubahan kemampuan motorik halus seorang siswa autis di Islamic Kids House Buah Hati Kita Jember setelah memperoleh stimulasi melalui permainan pipe block. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Single Subject Research (SSR) dan desain A-B. Subjek penelitian merupakan siswa autis TK A berinisial NA yang menunjukkan hambatan pada keterampilan motorik halus. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes perbuatan, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan grafik serta analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Persentase kemampuan pada fase baseline berturut-turut adalah 40%, 45%, dan 55%. Pada fase intervensi, persentase meningkat menjadi 65%, 75%, 80%, 80%, dan 85%. Analisis antar kondisi memperlihatkan perubahan level sebesar 10% dengan persentase overlap 0%. Pola tersebut menunjukkan adanya peningkatan performa setelah intervensi diberikan. Dengan demikian, pipe block berpotensi menjadi media pembelajaran konkret yang dapat digunakan untuk memberikan latihan motorik halus pada siswa autis.

Kata kunci: autisme, *pipe block*, motorik halus, *Single Subject Research*, permainan konstruktif.

PENDAHULUAN

Autisme merupakan kondisi perkembangan saraf yang dapat memengaruhi cara anak berkomunikasi, berinteraksi, memusatkan perhatian, dan merespons lingkungan. Karakteristik

yang muncul pada setiap anak dapat berbeda, sehingga kebutuhan pembelajaran dan stimulasi juga perlu disesuaikan secara individual. Selain hambatan pada komunikasi dan interaksi sosial, sebagian anak autisme dapat menunjukkan kesulitan pada aspek perhatian, konsentrasi, koordinasi sensorimotor, dan kemampuan mengendalikan gerakan tangan. Keterampilan motorik halus menjadi salah satu aspek yang penting diperhatikan karena berkaitan dengan berbagai aktivitas pembelajaran dan kemandirian (Rochmah et al., 2024).

Keterampilan motorik halus berkembang melalui kesempatan latihan yang dilakukan secara teratur dan berkelanjutan (Wahyuningsri et al., 2017). Penguasaan kemampuan ini membantu anak melakukan kegiatan seperti memegang alat tulis, menggambar, memanipulasi benda, dan menjalankan aktivitas bina diri secara lebih mandiri (Megaswarie & Adi, 2026). Sebaliknya, keterampilan yang belum matang dapat membuat anak lebih lambat menyelesaikan tugas, memerlukan bantuan lebih banyak, dan mengalami kesulitan ketika aktivitas menuntut ketepatan gerakan.

Motorik halus merujuk pada keterampilan yang memanfaatkan otot-otot kecil, terutama pada jari dan tangan, dengan dukungan koordinasi pergelangan serta penglihatan. Kemampuan tersebut mencakup menggerakkan jari secara terarah, mempertahankan posisi benda, dan mengatur gerakan agar sesuai dengan tujuan aktivitas (Rasid et al., 2020). Pada anak autisme, hambatan dapat tampak ketika anak menggenggam, memindahkan, menyusun, atau memanipulasi benda, termasuk pada aktivitas yang memerlukan koordinasi mata dan tangan (Hasnita & Hidayati, 2016). Kesulitan ini berpotensi memengaruhi penyelesaian tugas belajar dan aktivitas yang membutuhkan kemandirian.

Pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus perlu mempertimbangkan kemampuan awal, karakteristik individual, serta bentuk stimulus yang paling mudah dipahami oleh siswa. Kegiatan yang konkret, terstruktur, menggunakan dukungan visual, dan dilakukan melalui pengulangan dapat membantu proses pembelajaran anak autisme (Nostalgia, 2020; Amazia, 2024). Media yang menarik juga dapat membantu mempertahankan perhatian dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar (Ginting et al., 2026). Atas dasar itu, aktivitas berbasis permainan dapat dipertimbangkan sebagai sarana pembelajaran karena memberikan pengalaman langsung sekaligus peluang untuk melatih beberapa kemampuan secara bersamaan.

Kegiatan bermain memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi benda dan lingkungan melalui pengalaman yang aktif. Dalam aktivitas tersebut, anak dapat belajar mengikuti aturan sederhana, mempertahankan perhatian, mencoba strategi, serta menyelesaikan tantangan yang diberikan (Yus, 2013). Pengalaman bermain juga dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh karena aktivitasnya dapat memadukan unsur gerak, kognitif, sosial, dan emosional (Hasanah et al., 2023). Permainan seperti puzzle dan balok, misalnya, menuntut anak untuk mengamati, mengingat, menyusun, serta mengoordinasikan gerakan tangan dengan tujuan tertentu (Wahyuni dan Azizah, 2020).

Salah satu bentuk permainan yang relevan untuk stimulasi motorik adalah permainan manipulatif dan konstruktif. Permainan konstruktif memungkinkan anak menghasilkan bentuk tertentu dengan cara memilih, menggabungkan, menyusun, dan mengubah posisi komponen permainan (Sa'adah & Mufid, 2022; Ginting, 2018). Aktivitas tersebut dapat memberi latihan pada

koordinasi mata-tangan, kontrol jari, konsentrasi, ketelitian, dan kemampuan mengikuti pola. Oleh sebab itu, permainan konstruktif dapat menjadi alternatif kegiatan yang menggabungkan latihan motorik dengan pengalaman belajar yang menyenangkan. **Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah pipe block.**

Pipe block adalah permainan bongkar-pasang yang tersusun dari komponen berbentuk pipa yang dapat disatukan untuk membentuk susunan tertentu (Kamil et al., 2026). Penggunaannya memungkinkan tingkat kesulitan disesuaikan dengan kemampuan anak. Warna dan bentuk komponen yang beragam juga dapat memberikan stimulus visual, sedangkan kegiatan mengambil, memegang, memasang, menyambungkan, dan membongkar kembali komponen memberikan pengalaman sensorimotor secara langsung. Dalam konteks pembelajaran anak autisme, aktivitas semacam ini memungkinkan instruksi verbal dilengkapi dengan contoh visual dan praktik langsung sehingga anak tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga belajar melalui tindakan.

Penelitian terdahulu mengenai permainan manipulatif dan konstruktif menunjukkan bahwa aktivitas menggunakan lego, balok, playdough, serta media sensorik dapat dimanfaatkan untuk melatih koordinasi tangan dan mata serta kemampuan mengendalikan gerakan jari. Aktivitas menyusun dan menghubungkan komponen permainan memberi kesempatan kepada anak untuk menggunakan keterampilan manipulatif secara berulang (Maryani et al., 2025). Temuan tersebut menjadi dasar bahwa permainan konstruktif layak dipertimbangkan sebagai media stimulasi motorik halus.

Walaupun manfaat berbagai permainan konstruktif telah banyak dikaji, kajian yang secara spesifik menempatkan pipe block sebagai intervensi untuk keterampilan motorik halus siswa autisme masih relatif terbatas. Kesenjangan tersebut menjadi alasan penelitian ini dilakukan. Fokus penelitian diarahkan pada perubahan kemampuan motorik halus seorang siswa autisme setelah mengikuti kegiatan menggunakan pipe block di Islamic Kids House Buah Hati Kita Jember. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai pemanfaatan media permainan konstruktif tersebut dalam kegiatan stimulasi motorik.

2 METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan Single Subject Research (SSR) tipe A-B. Fase A digunakan untuk memperoleh gambaran kemampuan awal tanpa perlakuan, sedangkan fase B merupakan tahap pemberian intervensi menggunakan permainan pipe block. Pengukuran dilakukan berulang pada setiap sesi sehingga perubahan performa subjek dapat dibandingkan antara kondisi awal dan kondisi setelah intervensi. Rancangan ini dipilih karena penelitian berfokus pada perubahan kemampuan satu subjek secara individual.

Subjek penelitian adalah satu siswa autisme jenjang TK A dengan inisial NA. Pada pengamatan awal, subjek mengalami kendala dalam aktivitas yang membutuhkan koordinasi dan ketepatan gerakan tangan, antara lain menggunting, meronce, dan merangkai benda berukuran kecil. Gerakan jari tampak kurang fleksibel, koordinasi visual-motor belum optimal, dan penyelesaian tugas membutuhkan waktu yang relatif panjang. Karakteristik tersebut menjadi pertimbangan dalam pemilihan subjek untuk memperoleh intervensi menggunakan pipe block.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes perbuatan (performance test). Observasi digunakan untuk mencatat kemampuan serta respons subjek selama kegiatan berlangsung. Instrumen observasi disusun berdasarkan indikator kemampuan motorik halus yang menjadi sasaran penelitian. Tes perbuatan digunakan untuk memperoleh skor kemampuan subjek ketika menjalankan tugas-tugas yang telah ditetapkan sesuai indikator.

Data hasil pengukuran dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan divisualisasikan dalam bentuk grafik. Grafik digunakan untuk memperlihatkan perubahan skor pada setiap sesi serta memudahkan perbandingan antara fase baseline dan fase intervensi. Setiap skor kemudian diamati berdasarkan kecenderungan arah, tingkat stabilitas, rentang data, dan perubahan level pada masing-masing kondisi.

Analisis berikutnya dilakukan pada masing-masing kondisi dan dilanjutkan dengan analisis antar kondisi. Perbandingan tersebut digunakan untuk melihat perubahan performa dari akhir baseline ke awal intervensi, termasuk perubahan level dan persentase overlap. Hasil analisis menjadi dasar dalam menilai pola perubahan kemampuan motorik halus subjek selama penelitian.

17 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data penelitian memperlihatkan adanya perubahan kemampuan motorik halus dari fase awal menuju fase pemberian intervensi. Tiga pengukuran pada baseline menghasilkan persentase 40%, 45%, dan 55%. Setelah pipe block digunakan sebagai intervensi, skor berturut-turut menjadi 65%, 75%, 80%, 80%, dan 85%. Dengan demikian, seluruh skor pada fase intervensi berada di atas rentang skor baseline.

Skor 80% pada sesi ketiga dan keempat intervensi menunjukkan bahwa kemampuan yang telah dicapai dapat dipertahankan pada dua sesi berturut-turut. Pada sesi kelima, skor kembali bertambah menjadi 85%. Secara visual, rangkaian data tersebut menunjukkan kecenderungan peningkatan setelah perpindahan dari fase baseline ke fase intervensi.

Gambar 1. Grafik Nilai Keseluruhan Kemampuan Motorik Halus NA

Pada kondisi baseline terdapat tiga sesi dengan rentang persentase 40% sampai 55%, sedangkan intervensi terdiri atas lima sesi dengan rentang 65% sampai 85%. Estimasi kecenderungan arah pada kedua fase menunjukkan arah positif (+). Persentase stabilitas yang diperoleh adalah 33,3% pada baseline dan 60% pada intervensi. Rentang data masing-masing kondisi juga memperlihatkan posisi skor intervensi yang lebih tinggi daripada skor baseline.

Perubahan level pada baseline dihitung dari selisih skor akhir dan skor awal, yaitu $55\% - 40\% = +15$. Pada fase intervensi, perubahannya adalah $85\% - 65\% = +20$. Berdasarkan perhitungan tersebut, peningkatan dalam fase intervensi lebih besar daripada perubahan yang terlihat selama baseline.

Tabel 1. Hasil Analisis Dalam Kondisi

Komponen Analisis	Baseline (A/1)	Intervensi (B/2)
Panjang kondisi	3	5
Estimasi kecenderungan arah	(+)	(+)
Kecenderungan stabilitas	Variabel (33,3%)	Variabel (60%)
Kecenderungan jejak data	(+)	(+)
Level stabilitas dan rentang	40–55	65–85
Level perubahan	$55 - 40 = +15$	$85 - 65 = +20$

Analisis antar kondisi membandingkan performa pada fase baseline (A) dengan fase intervensi (B). Perbandingan yang digunakan adalah B2/A1 dengan rasio 2:1 dan satu variabel sasaran, yaitu kemampuan motorik halus. Skor pada sesi terakhir baseline sebesar 55% berubah menjadi 65% pada sesi pertama intervensi. Selisih tersebut menghasilkan perubahan level sebesar +10%.

Arah perubahan pada kedua fase sama-sama positif. Sementara itu, persentase overlap tercatat 0%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tidak ada skor dari lima sesi intervensi yang masuk ke dalam rentang skor baseline. Perbedaan rentang performa ini menunjukkan adanya pemisahan yang jelas antara hasil pengukuran sebelum dan selama intervensi.

Tabel 2. Hasil Analisis Antar Kondisi

Komponen Analisis	Hasil
Kondisi yang dibandingkan	B2/A1
Perbandingan kondisi	2 : 1
Jumlah variabel	1

Komponen Analisis	Hasil
Perubahan arah dan efeknya (+) ke (+)	
Perubahan stabilitas	Variabel ke Variabel
Perubahan level	65 – 55 = +10
Persentase <i>overlap</i>	$(0/5) \times 100\% = 0\%$

Pembahasan

Kemampuan motorik halus membutuhkan kontrol gerakan pada otot-otot kecil tangan dan jari serta koordinasi antara informasi visual dengan respons gerak. Pada siswa autisme, keterampilan tersebut dapat memerlukan latihan yang lebih terstruktur dan berulang sesuai kemampuan individual. Dalam penelitian ini, pipe block digunakan melalui serangkaian tindakan seperti mengambil komponen, menggenggam, menyatukan, merangkai, dan melepas bagian permainan. Setiap tindakan memberi kesempatan kepada subjek untuk menggunakan jari secara terarah sambil mempertahankan perhatian pada objek yang sedang dikerjakan.

Perubahan skor menunjukkan bahwa kemampuan subjek meningkat setelah kegiatan intervensi dimulai. Pada baseline, tiga sesi menghasilkan skor 40%, 45%, dan 55%, sedangkan pada fase intervensi skor berada pada 65% hingga 85%. Perbedaan tersebut tidak hanya terlihat pada skor akhir, tetapi juga pada perubahan kemampuan ketika subjek mulai memperoleh pengalaman menggunakan pipe block secara berulang.

Pada baseline pertama, subjek memperoleh skor 8 atau 40%. Kesulitan masih terlihat ketika melakukan gerakan menjemput, memasang komponen, dan mengikuti susunan sesuai pola. Koordinasi mata dan tangan belum konsisten sehingga penyambungan beberapa bagian masih sering keliru. Pada tahap ini, bantuan fisik masih diperlukan dalam pelaksanaan aktivitas.

Pengukuran kedua menghasilkan skor 9 atau 45%. Subjek mulai menunjukkan pemahaman terhadap cara memegang dan menyusun komponen, tetapi belum sepenuhnya mampu menghubungkan bagian-bagian permainan secara mandiri. Instruksi verbal dan bantuan fisik sebagian masih diperlukan. Kelenturan gerakan jari yang belum optimal juga memengaruhi kecepatan penyelesaian tugas.

Pada pengukuran ketiga baseline, skor meningkat menjadi 11 atau 55%. Subjek mulai lebih mampu mengambil dan memasang komponen secara mandiri. Namun, ketika harus mengikuti pola sambungan yang telah ditentukan, bantuan masih diperlukan. Data baseline dengan demikian menunjukkan adanya peningkatan awal, tetapi kemampuan belum mencapai performa yang stabil dan optimal.

Fase berikutnya merupakan intervensi dengan menggunakan pipe block. Pada setiap sesi, subjek memperoleh kesempatan berlatih mengambil, menjemput, memegang, menyusun, menyambungkan, serta melepas komponen. Pengulangan aktivitas memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan tangan dan jari sekaligus mengarahkan koordinasi visual-motor.

Sesi pertama intervensi menghasilkan skor 13 atau 65%, lebih tinggi daripada skor terakhir baseline sebesar 55%. Subjek mulai mengikuti urutan kegiatan dengan lebih baik dan memahami cara menggunakan komponen pipe block. Beberapa bagian aktivitas masih membutuhkan arahan verbal, tetapi kontrol gerak tangan mulai tampak lebih terarah.

Pada sesi kedua, skor mencapai 15 atau 75%. Subjek semakin tepat ketika mengambil dan melepaskan sambungan pipe block. Gerakan jari terlihat lebih terkontrol dan koordinasi antara penglihatan dengan gerakan tangan menunjukkan perbaikan dibandingkan kondisi sebelumnya.

Sesi ketiga menghasilkan skor 16 atau 80%. Frekuensi penggunaan pipe block yang berulang membuat subjek semakin familiar dengan langkah permainan. Subjek dapat menyusun bentuk berdasarkan contoh dengan bantuan yang lebih sedikit dan mulai menunjukkan ketelitian yang lebih baik ketika memasang komponen.

Pada sesi keempat skor tetap berada pada 16 atau 80%. Tidak adanya kenaikan skor pada sesi ini menunjukkan bahwa performa dapat dipertahankan tanpa mengalami penurunan. Stabilitasnya skor juga menggambarkan bahwa keterampilan yang telah dicapai mulai dapat digunakan secara konsisten selama kegiatan.

Sesi kelima menghasilkan skor tertinggi, yaitu 17 atau 85%. Pada tahap ini sebagian besar indikator dapat dikerjakan dengan tingkat kemandirian yang lebih baik. Gerakan jari tampak lebih fleksibel, koordinasi mata dan tangan lebih terarah, dan proses menyusun serta menghubungkan komponen berlangsung lebih tepat dibandingkan pada fase baseline.

Jika seluruh data dibandingkan, kedua kondisi memiliki arah perkembangan positif, tetapi peningkatan pada fase intervensi lebih besar. Baseline memiliki rentang 40%–55% dengan perubahan level +15, sedangkan intervensi memiliki rentang 65%–85% dengan perubahan level +20. Posisi data tersebut memperlihatkan bahwa performa subjek berada pada tingkat yang lebih tinggi setelah kegiatan pipe block diberikan.

Perbandingan antar kondisi memperlihatkan kenaikan dari 55% ⁴ pada akhir baseline menjadi 65% pada awal intervensi, atau perubahan level sebesar 10%. Persentase overlap 0% menunjukkan tidak ada data intervensi yang beririsan dengan rentang skor baseline. Temuan tersebut menjadi indikator adanya perbedaan performa antara kondisi awal dan kondisi ketika intervensi berlangsung, meskipun interpretasinya tetap dibatasi oleh rancangan A-B dan jumlah subjek.

Temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan Ulandary dan Shodiq (2023) yang melaporkan pemanfaatan aktivitas terapi berbasis bermain untuk melatih motorik halus anak autisme. Hasil penelitian juga searah dengan Putri dkk. (2021), yang menunjukkan bahwa permainan manipulatif dapat mendukung koordinasi tangan dan keterampilan motorik halus pada anak autisme. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas yang melibatkan penggunaan tangan, jari, penglihatan, dan pengulangan dapat menjadi bagian dari stimulasi motorik.

Secara keseluruhan, penggunaan pipe block dalam penelitian ini diikuti oleh peningkatan kemampuan motorik halus subjek. Media tersebut memberikan pengalaman konkret melalui aktivitas mengambil, memegang, merangkai, menyambungkan, dan melepas komponen.

Kegiatan tersebut memberi kesempatan untuk melatih koordinasi mata-tangan, kontrol jari, ketelitian, dan konsentrasi. Perubahan skor dari 40% pada awal baseline menjadi 85% pada akhir intervensi menunjukkan perkembangan performa selama periode penelitian.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan pipe block diikuti oleh peningkatan kemampuan motorik halus siswa autis yang menjadi subjek penelitian. Dengan metode Single Subject Research desain A-B, skor baseline meningkat dari 40%, 45%, hingga 55%. Setelah intervensi diberikan, skor berturut-turut menjadi 65%, 75%, 80%, 80%, dan 85%. Data tersebut memperlihatkan adanya perbedaan performa antara fase awal dan fase intervensi.

Perubahan level antara skor terakhir baseline dan skor pertama intervensi sebesar 10%. Persentase overlap sebesar 0% juga menunjukkan bahwa seluruh skor pada fase intervensi berada di atas rentang skor baseline. Berdasarkan pola data tersebut, terdapat indikasi positif terhadap perubahan kemampuan motorik halus setelah penggunaan pipe block.

Pipe block dapat dipertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran konkret untuk memberikan latihan motorik halus pada siswa autis. Kegiatan menyusun, memasang, menghubungkan, dan melepas komponen memungkinkan latihan koordinasi mata-tangan, kontrol gerakan jari, ketelitian, dan konsentrasi. Akan tetapi, hasil penelitian ini perlu dipahami sesuai batasan desain SSR A-B dengan satu subjek, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan kepada seluruh siswa autis.