

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN LEGO TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTISME DI SEKOLAH
MY HOPE SPECIAL NEEDS CENTER BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**WIMANDA YULIANITA
NIM. 170210069**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021 M/ 1442 H**

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN LEGO
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTISME
DI SEKOLAH MY HOPE SPECIAL NEEDS CENTER
BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai
Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Oleh:

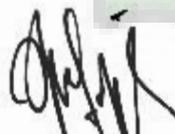
**WIMANDA YULIANITA
NIM. 170210069**

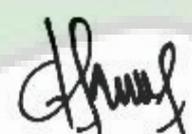
**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Hellati Fajriah, MA
NIP. 197305152005012006


Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN LEGO
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTISME
DI SEKOLAH MY HOPE SPECIAL NEEDS CENTER
BANDA ACEH**

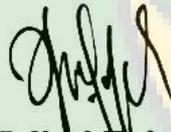
SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan
Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program
Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari / Tanggal : Kamis, 15 Juli 2021 M
5 Dzulhijjah 1442 H

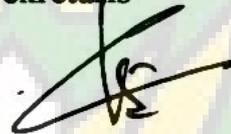
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



Dr. Heliati Fajriah, MA
NIP. 197305152005012006

Sekretaris



Lina Amelia, M.Pd
NIP.198509072020122010

Penguji I



Rafidhah Hanum, M.Pd
NIDN. 2003078903

Penguji II



Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Dr. Muslim Bazali, S.H., M.Ag.
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Wimanda Yulianita
NIM : 170210069
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengebangnya dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap atauran yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 15 Juli 2021
Yang Menyatakan,



Wimanda Yulianita
NIM. 170210069

ABSTRAK

Nama : Wimanda Yulianita
NIM : 170210069
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan / PIAUD
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh
Tebal Skripsi : 77 Halaman
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, MA.
Pembimbing II : Rani Puspa Juwita, M.Pd.
Kata Kunci : Interaksi Sosial, Lego.

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara dua arah yang masing-masing memiliki responden baik dari segi individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Anak autisme memiliki salah satu kesulitan dalam berinteraksi sosial sehingga mengakibatkan kontak mata yang tidak terarah, gerak-gerik yang tidak fokus, ekspresi wajah yang tidak hidup, dan tidak bisa bermain dengan teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme. Rancangan penelitian ini adalah *Pre-Eksperiment* dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak berkebutuhan khusus di sekolah *My Hope Special Needs Center*, dan sampel yang digunakan adalah 8 orang anak autisme yang berusia 5-6 tahun. pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk melihat pengaruh penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil dimana interaksi sosial anak autisme sebelum diberikan permainan lego adalah 46,09 dan data interaksi sosial anak autisme setelah diterapkannya permainan lego adalah 64,06 Berdasarkan analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 6,0$ dan $t_{tabel} = 1.895$ dengan derajat bebas (db) 7 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme meningkat dengan N-gain 0,05 dalam kategori sedang sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme di sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt yang telah memberikan rahmad dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat dan shalam marilah kita sampaikan kepada baginda Nabi Besar Muhammad saw, yang telah menjadi tauladan bagi semesta alam serta membawa manusia dari alam kejahilan kealam yang berilmu pengetahuan.

Syukur Alahmdulillah berkat karunia Allah swt penulis telah menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh.” Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana stars satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari selama proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, serta dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ayahanda Asmawi Sinaga dan Ibunda Maslaini tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a yang tiada henti-hentinya untuk keberhasilanku
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA selaku pembimbing pertama, yang mengarahkan peneliti sehingga dapat terselesaikan penulisan skripsi ini

3. Ibu Rani Puspa Juwita, M.Pd selaku pembimbing kedua, yang telah banyak memberikan arahan, saran, kritik, dan bimbingan yang membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Ibu Muthmainnah, MA selaku penasehat akademik yang memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
5. Ketua Prodi PIAUD Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
6. Bapak Dr. Muslim Razali, SH.. M.Ag Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh beserta stafnya
7. Ibu Hema Sunarja, S.Pd selaku Manager sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh dan seluruh guru di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh yang telah membantu penulis selama melakukan penelitian

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Namun penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu dengan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat penulis harapkan.

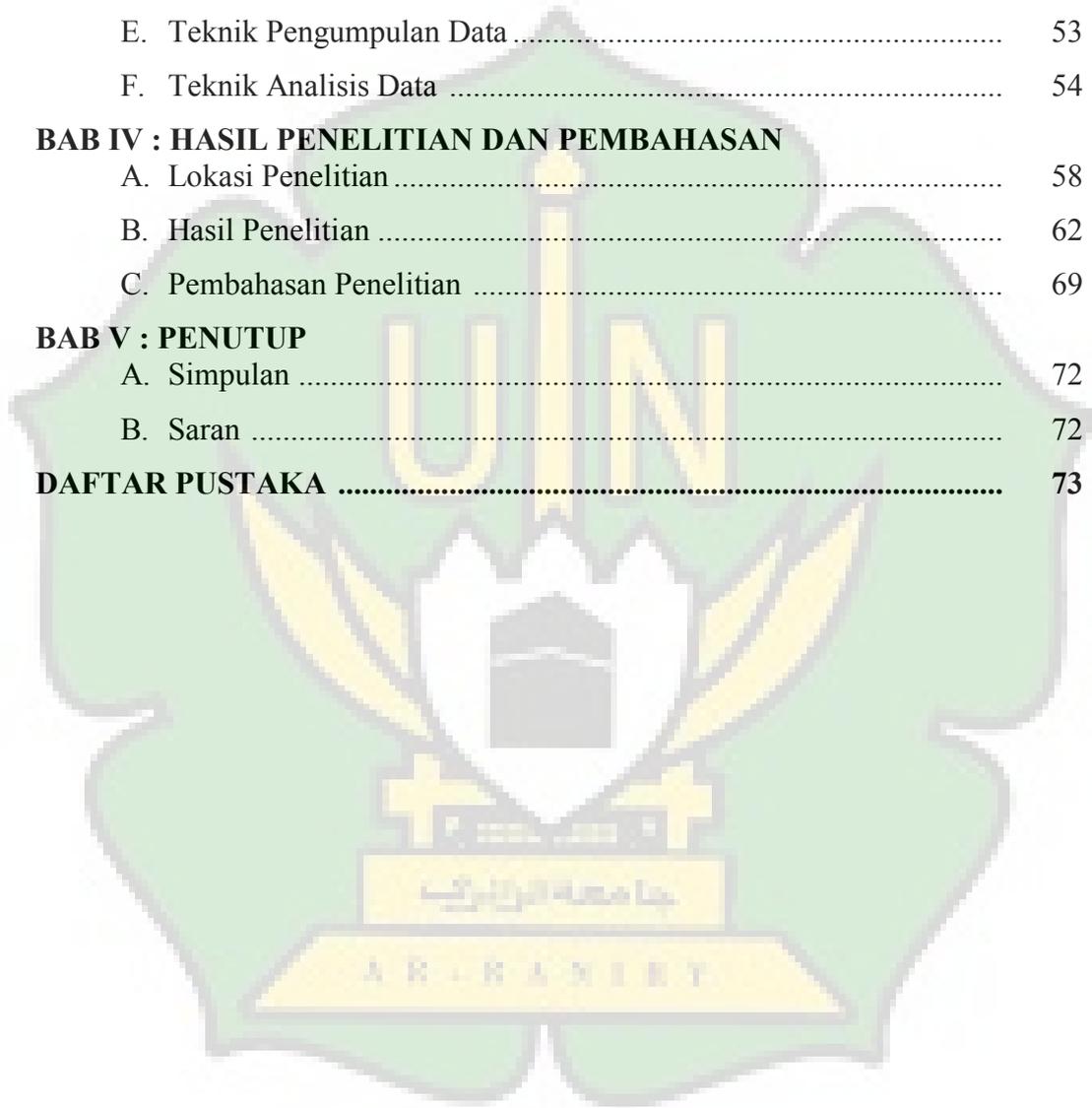
Banda Aceh, 15 Juli 2021
Penulis,

Wimanda Yulianita

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Kajian Terdahulu	5
F. Definisi Operasional	7
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Konsep Anak Autisme	10
a. Pengertian Autisme	10
b. Karakteristik Anak Autisme	12
c. Penyebab Autisme	15
B. Konsep Interaksi Sosial Pada Anak Autisme	19
a. Pengertian Interaksi Sosial	19
b. Bentuk-Bentuk Interkasi Sosial	20
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	24
d. Karakteristik Interaksi Sosial Anak Autisme	25
e. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Interaksi Sosial Anak Autisme	27
f. Hambatan Kualitatif dalam Interaksi Sosial Anak Autisme	30
C. Konsep Permainan Lego	32
a. Permainan	32
b. Lego	43

BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	49
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
C. Populasi dan Sampel	50
D. Instrumen Penelitian.....	51
E. Teknik Pengumpulan Data	53
F. Teknik Analisis Data	54
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Lokasi Penelitian	58
B. Hasil Penelitian	62
C. Pembahasan Penelitian	69
BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Rancangan Penelitian <i>One Group Pre-Test Post-Test</i>	50
Tabel 3.2 : Kategori Keberhasilan Peserta Didik.....	51
Tabel 3.3 : Lembar Instrumen Observasi Interaksi Sosial Anak Autisme	52
Tabel 3.4 : Kategori Gain Ternormalisasi (G).....	56
Tabel 4.1 : Keadaan Sarana Dan Prasarana	60
Tabel 4.2 : Data Anak Autisme Di Sekolah <i>My Hope Special Needs Center</i> Banda Aceh	60
Tabel 4.3 : Data Guru Di Sekolah <i>My Hope Special Needs Center</i> Banda Aceh	60
Tabel 4.4 : Data <i>Pre-Test</i> Interaksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah <i>My Hope Special Needs Center</i> Banda Aceh.....	62
Tabel 4.5 : Rekapitulasi Data <i>Pre-Test</i> Interaksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah <i>My Hope Special Needs Center</i> Banda Aceh.....	63
Tabel 4.6 : Data <i>Post-Test</i> Interaksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah <i>My Hope Special Needs Center</i> Banda Aceh	63
Tabel 4.7 : Data Rekapitulasi Postest Interaksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah <i>My Hope Special Needs Center</i> Banda Aceh	64
Tabel 4.8 : Uji Normalitas <i>One – Sampel Kolmogrov-Smirnov Test</i>	65
Tabel 4.9 : <i>Test Of Homogeneity Of Variences (ANOVA)</i>	65
Tabel 4.10 : Analisis Uji-T Dalam Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme	66
Tabel 4.11 : Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme	68

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (Sk) Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Mengumpulkan Data Dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh
- Lampiran 4 : Lembar Observasi Pengamatan Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme
- Lampiran 5 : Tabel Nilai-Nilai Distribusi Uji t
- Lampiran 6 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lainnya atau sebaliknya. Hubungan tersebut dapat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Kemampuan interaksi sosial merupakan proses sosial, yang menunjukkan pada hubungan-hubungan sosial yang dinamsi, dimana interaksi sosial adalah kunci semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial tidak akan ada kehidupan bersama.¹ Interaksi sosial anak autistik ditandai dengan tidak tertarik pada situasi sosial sehingga mereka sulit menikmati hubungan sosial yang bermakna dengan orang lain. Interaksi sosial tampak pada perilaku non-verbal, seperti ketidak mampu memandang dari satu mata ke mata lain, tidak mampu menampilkan ekspresi wajah, gerakan postur tubuh yang tidak lazim dan kesulitan dalam mengembangkan relasi dengan teman-teman sebaya, tidak adanya minat untuk berbagi kegembiraan atau prestasi dengan orang lain dan tidak adanya relasi yang emosional dan timbal balik. Hal ini juga dikatakan oleh Kaptan bahwa interaksi sosial anak autistik ditandai dengan tidak adanya relasi yang timbal balik dalam hubungan sosial dan emosional, mengalami gangguan perilaku nonverbal seperti kontak mata, ekspresi

¹ Encep Sudirjo, Muhammad Nur Alif, *Komunikasi dan Interaksi Sosial*, (Bandung: CV Salam Insan Mulia, 2021), h. 67.

wajah, tubuh dan gerakan interaksi sosial serta tidak adanya keinginan untuk berbagi dalam hal kesenangan, minat dan percakapan dengan orang lain.²

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial anak autisme ditandai dengan tidak adanya ketertarikan hubungan sosial dengan orang lain, kontak mata yang tidak terarah, ekspresi wajah yang tidak hidup, gerakan postur tubuh yang tidak lazim dilakukan, serta tidak dapat bersosialisasi dengan orang lain dan teman sebaya.

Permainan lego adalah salah satu permainan yang dapat meningkatkan interaksi sosial anak autis.³ Permainan lego merupakan alat permainan yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergigi, sehingga dapat disusun sesuai dengan imajinasi anak. Misalnya berbentuk robot, mobil-mobilan, pesawat, rumah, gedung, dan lainnya.⁴ Bermain lego merupakan cara alamiah bagi anak dalam mengungkapkan masalah terhadap dirinya yang tidak disadari. Permainan lego bisa membantu dalam mengembangkan aspek sosial anak, matematis, kreativitas, memecahkan masalah, dan kemampuannya dalam berbahasa.⁵

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik dan bergigi sehingga bisa disusun berbentuk rumah, mobil, dan lainnya. Permainan lego dapat meningkatkan interaksi sosial anak autisme, dimana dengan bermain lego anak

² Herri Zan Pieter, Bethsaida Janiwarti, Ns. Marti Saragih, *Pengantar Psikopatologi Untuk Keperawatan*, Edisi Revisi, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 20121-122.

³ Dewi Tiansa Barus, Citra Anggraini, Friska Sembiring, *Pengaruh Terapi Bermain Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di SLB 017700 Kisaran Naga, Kecamatan Kisaran Timur, Jurnal Keperawatan Medik*. Vol. 2, No.2, 2020, h. 71.

⁴ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 89.

⁵ Dewi Tiansa, *Pengaruh Terapi Bermain, ...*, h. 69.

dilatih untuk fokus, mampu mengembangkan imajinasinya, bermain dengan teman sebaya dan melakukan gerakan-gerakan yang fokus.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh bahwa interaksi sosial anak autisme masih kurang, dimana anak-anak autis ketika dipanggil tidak mampu untuk melihat kontak mata secara langsung, dimana saat dipanggil anak tidak langsung menoleh kepada yang memanggil, anak akan menoleh ketika ia sudah dipanggil beberapa kali. Saat melakukan kegiatan tidak adanya kefokusannya yang dilakukan oleh anak autis, mereka cenderung ketika bermain tidak melihat apa yang dimainkan dengan fokus dan saat bermain mereka cenderung melempar mainan kepada orang lain. Tidak mau berbagi dengan orang lain serta tidak mampu untuk bermain dengan teman sebaya yang menyebabkan anak autis susah untuk memiliki interaksi sosial antara satu dengan yang lainnya dan dapat menyebabkan sulitnya bagi orang lain untuk mengetahui apa yang diinginkan serta apa yang tidak disukai oleh anak autis tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti ingin meneliti lebih lanjut tentang **“Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Adakah Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap

Interaksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dari berbagai pihak, baik yang terlihat secara langsung maupun yang tidak langsung sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan mengenai pengaruh penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme. Serta mengetahui bahwa bermain merupakan salah satu terapi bagi anak autisme

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi, wawasan serta ilmu mengenai interaksi sosial anak autisme

2. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dari pihak sekolah sebagai masukan bahwa permainan lego bukan hanya permainan yang dapat membuat anak berimajinasi, akan tetapi bisa sebagai terapi intraksi sosial bagi anak berkebutuhan khusus yang menyandang autis.

E. Kajian Terdahulu

Penelitian tentang terapi bermain pada anak autisme untuk meningkatkan interaksi sosial sudah ada yang meneliti dengan menggunakan berbagai media yang berbeda-beda. Untuk menghindari kesamaan dalam penelitian maka peneliti mengangkat judul *Terapi Bermain Lego Terhadap Intraksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah My Hope Special Needs Center Banda Aceh*” dengan merujuk kepada penelitian terdahulu:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Dinar Rapmauli T & Andik Matulesy dengan judul “Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial pada Anak Autis di Miracela Center Surabaya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain flashcard untuk meningkatkan interaksi sosial anak autisme di Miracle Centre Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi kepatuhan kontak mata saat sebelum dilakukan terapi flashcard memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 0,333 rata-rata tersebut meningkat menjadi 0,75. Nilai Z sebesar -2,03 dengan dukungan signifjan 0.042, hasil tersebut menunjukkan signifikan. Pada dimensi menirukan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0.315 meningkat menjadi 0,667. Nilai Z sebesar -1,363 dengan dukungan signifikan 0,173, hasil tersebut tidak menunjukkan signifikan. Dimensi bahasa reseptif nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0,288 meningkat menjadi 0,689. Z sebesar -2,201 dengan dukungan signifikan 0,028, hasil tersebut menunjukkan signifikan. Dimensi bahasa ekspresif nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0,250 meningkat menjadi 0,583. Nilai Z sebesar -1,841 dengan dukungan signifikansi 0,066, hasil tersebut menunjukkan tidak

signifikan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terapi bermain flashcard berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan kontak mata, dan kemampuan bahasa reseptif tetapi kurang berpengaruh pada kemampuan imitasi (menirukan) dan kemampuan bahasa ekspresif.⁶

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Suryati dan Rahmawati dengan judul “Pengaruh Terapi Bermain Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autis di SDLB Prof. Dr. Sri Soedewi Masjhun Sofwan, SH Jambi Tahun 2014”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain penelitian *pre experimental designs* yaitu penelitian praeksperimen, dengan bentuk *one group pretests-posttest design*. Berdasarkan hasil pengukuran pertama dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hanya 2 responden yang mau menatap mata (11,8%) dan selebihnya tidak ada interaksi. Hasil pengukuran kedua dilakukan menunjukkan bahwa 11 responden (64,7%) mau menatap mata dan 10 responden (58,8%) menoleh saat dipanggil, namun pada komponen mau bermain dengan teman, empati dan tidak asyik dengan dunia sendiri belum ada perubahan sehingga penelitian ini disimpulkan bahwa hasil uji statistic didapatkan ada pengaruh terapi bermain terhadap interaksi sosial anak autis di SDLB Prof. Dr. Srisoedewi Masjchun Sofwan, SH Jambi tahun 2014.⁷

⁶ Dinar Rapamauli, T & Andik Matulesy, *Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial pada Anak Autis di Miracle Center Surabaya, Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol. 4, No. 01, 17 Agustus 2017, h. 51. Diakses pada hari kammis 8 April 2021. Pukul : 14.24 wib.

⁷ Suryati & Rahmawati, *Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Interaksi Sosial Anak Autis di SDLB Prof. Dr. Sri Soedewi Masjhun Sofwan, SH Jambi Tahun 2014, Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol. 16, No. 1, Tahun 2016. Diakses pada hari Kamis 08 April 2021, pukul: 14.50. wib.

c. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Tiansa Barus, Citra Anggraini, Friska Sembiring dengan judul “Pengaruh Terapi Bermain Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di SDLB 017700 Kisaran Naga Kecamatan Kisaran Timur Kabupaten Asahan Tahun 2019”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif dengan desain Quasy Eksperimen (Pre Eksperimental Design) dengan one group pretest-posttest. Sampel dalam penelitian ini adalah 13 orang siswa yang menderita autisme. Hasil penelitian yang diperoleh dimana sebelum diberikannya terapi bermain lego hanya dua responden (15,4%) yang memiliki interaksi sosial, setelah diterapkannya permainan lego terdapat 10 responden (76,9%) yang memiliki interaksi sosial. peneliti mendapatkan kesimpulan dari penelitiannya yaitu uji statistik p-Value 0,005 dimana ada pengaruh terapi bermain lego terhadap interaksi sosial anak autisme.⁸

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami istilah yang dimaksud atau untuk memudahkan pemahaman terhadap terhadap judul skripsi ini. Istilah-istilah yang terdapat dalam judul ini sebagai berikut:

a. Permainan Lego

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak orang

⁸ Dewi Tiansa Barus, Citra Anggraini, Friska Sembiring dengan judul, *Pengaruh Terapi Bermain Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di SDLB 017700 Kisaran Naga Kecamatan Kisaran Timur Kabupaten Asahan Tahun 2019*, Vol. 2, No. 2, 2020

lain, tetapi karena keinginannya sendiri.⁹ Lego merupakan sejenis alat permainan bongkar plastik kecil yang dapat disusun dan dibongkar pasang menjadi bangunan atau bentuk lainnya. Lego termasuk permainan konstruktif atau bangun membangun yang meningkatkan kecerdasan dan kreativitas anak.¹⁰ Maksud dari bermain lego dalam penelitian ini, peneliti akan melihat penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme.

b. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah proses di mana orang-orang berkomunikasi saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Pada dasarnya manusia dalam kehidupan sehari-hari tidaklah lepas dari hubungan satu dengan yang lain, di mana kelakuan antar individu saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.¹¹

c. Anak Autisme

Autisme adalah gangguan perkembangan *neurobiologist* yang berat/luas, terjadi pada anak dalam 3 tahun pertama kehidupannya. Masalah ini bisa dimulai sejak janin berusia 6 bulan dalam kandungan, dan dapat terus berlanjut semasa dalam hidupnya bila tidak dilakukan intervensi secara dini, insentif, optimal, dan komprehensif (menyeluruh).¹² Maksud dari interaksi sosial anak autisme dalam penelitian ini adalah melihat bagaimana interaksi

⁹ Khadijah & Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 1.

¹⁰ Hidayat, *Siapa Bilang Anak Sehat Pasti Cerdas*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017), h. 220

¹¹ Setiadi, dkk, *Ilmu Sosial Budaya Dasar*, edisi revisi, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 95.

¹² Rudy Sutadi, *Intervensi Biomedis pada Masalah Perilaku Autisme*, (Jakarta: Pusat Informasi dan Penerbitan Ilmu Penyakit Dalam Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, 2015), h. 390-413.

sosial anak autisme setelah diterapkan permainan lego, sebab anak autisme memiliki salah satu keterbatasan dalam interaksi sosial.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Anak Autisme

a. Pengertian autisme

Autis pertama kali diperkenalkan pada tahun 1943 oleh Leo Kanner seorang ilmuwan asal Vienna melaporkan kasus sebelas anak yang diobservasinya di Unit Psikiatri Anak Universitas Johns Hopkins. Ada delapan karakteristik utama dari anak-anak tersebut yang membedakannya dengan anak-anak lain. Kemudian kanner berkesimpulan bahwa anak-anak ini dapat dipisahkan dari anak-anak penderita *schizophrenia* dalam tiga hal, yaitu: anak-anak *schizophrenia* menarik diri dari dunia, sedangkan anak-anak yang diobservasinya bahkan tidak pernah menunjukkan hubungan sosial dengan dunia, anak-anak yang diobservasinya menunjukkan pola-pola bahasa yang unik, seperti *pronunciation reversals* dan *echolalia*, anak yang ia observasi tidak melihat makin memburuknya cara berfungsi seperti yang diperlihatkan anak *schizophrenia*.¹³ Pada tahun 1994 seorang ilmuwan lain juga berasal dari Vienna, Hans Aprerger, melaporkan empat kasus anak hasil observasinya di *summer camp* yang lebih memilih bermain sendiri daripada berinteraksi dengan anak-anak lain. Ciri-ciri anak-anak ini serupa dengan anak-anak yang normal, meskipun menyalurkan kecerdasan dengan minatobesif pada area-area tertentu yang lebih sempit, dan bahasa mereka

¹³ Rosmala Dewi, *Pengalaman Orangtua dalam Mengasuh Anak Autis di Kota Banda Aceh*, Jurnal Psikologi, Vol. 3, No. 2, 2018, h. 290. Diakses pada Kamis 15 April 2021, pukul 00.59 wib.

normal. Kedua ilmuwan tersebut sama-sama menggunakan istilah *austictic* dalam menyebutkan kondisi anak-anak yang mereka observasi.¹⁴

Autisme berasal dari kata “*auto*” yang artinya sendiri. Istilah tersebut dipakai karena mereka yang mengidap gejala autisme seringkali memang kelihatan seperti seorang yang memiliki hidup sendiri. Mereka seolah-olah hidup di dunianya sendiri dan terlepas dari kontak sosial yang ada disekitarnya.¹⁵ Autisme adalah perkembangan kecacauan otak dan gangguan *pervasive* yang ditandai dengan terganggunya interaksi sosial, keterlambatan dalam bidang komunikasi, bahasa, perilaku, gangguan perasaan dan emosi, gangguan perasaan sensoris, serta terbatasnya perilaku yang berulang-ulang. Autisme adalah gangguan perkembangan neurobiologist yang berat/luas, terjadi pada anak dalam 3 tahun pertama kehidupannya. Masalah ini bisa dimulai sejak janin berusia 6 bulan dalam kandungan, dan dapat terus berlanjut semasa dalam hidupnya bila tidak dilakukan *intervensi* secara dini, insentif, optimal, dan *komprensif* (menyeluruh).¹⁶

Anak autis memiliki banyak makna (multi tafsir), tergantung dari sudut mana pengertian itu diambil. Anak autis sering juga disebut dengan anak autisme atau golongan autis. Secara terminologi, autisme dapat diartikan sebagai gejala menyendiri atau menutup diri secara total dari dunia riil dan tidak mau berkomunikasi lagi dengan dunia luar, cara berpikir yang

¹⁴ Dinie Ratri Desiningrum, *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*, (Yogyakarta: Psikosain, 2016), h. 28.

¹⁵ Sunu & Christopher, *Panduan Memecahkan Masalah Autisme: Unlocking Autisme*, (Yogyakarta: Lintang Tebing, 2012), h. 29.

¹⁶ Rudy Sutadi, *Intervensi Biomedis pada, ...*, h. 390-413.

dikendalikan oleh kebutuhan personal atau diri sendiri, menanggapi dunia berdasarkan penglihatan, harapan sendiri dan menolak realitas, keasyikan ekstrim dengan pikiran dan fantasi sendiri.¹⁷ Ditinjau dari segi perilaku, anak-anak autisme cenderung untuk melukai dirinya sendiri, tidak percaya diri, bersikap agresif, menanggapi secara kurang atau berlebihan terhadap stimulasi eksternal, dan menggerak-gerakkan anggota tubuhnya secara tidak wajar.¹⁸

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak autisme adalah anak yang mengalami perkembangan kecacauan otak dan gangguan *pervasive* yang ditandai dengan terganggunya interaksi sosial, keterlambatan dalam bidang komunikasi, bahasa, perilaku, gangguan perasaan dan emosi, gangguan perasaan sensoris, serta terbatasnya perilaku yang berulang-ulang. Anak autis ini adalah tipe anak yang cenderung melukai diri sendiri, tidak percaya diri, agresif, serta susah untuk berhungan sososial dengan orang lain.

b. Karakteristik Anak Autisme

Anak autisme mempunyai karakteristik dalam bidang komunikasi, interaksi sosial, sensoris, pola bermain, perilaku dan emosi, sebagai berikut:

a. Komunikasi

- 1) Perkembangan bahasa lambat atau sama sekali tidak ada
- 2) Anak tampak seperti tuli, sulit berbicara, atau pernah berbicara tapi kemudian sirna
- 3) Kadang kata-kata yang digunakan tidak sesuai artinya

¹⁷ Kartini & Kartono, *psikoogi abnormal dan abnormalitas seksual*, edisi revisi (Bandung: Mandar Maju, 2014), 9.

¹⁸ Mirza maulana, *Mendidik Anak Autis Dan Gangguan Mental Lain Menuju Anak Cerdas Dan Sehat*, (Yogyakarta: Kata Hati, 2017), h. 10.

- 4) Mengoceh tanpa arti berulang-ulang dengan bahasa yang tidak dapat dimengerti orang lain
- 5) Berbicara tidak dipakai untuk alat komunikasi
- 6) Senang meniru atau membeo, bila seing meniru dapat hafal betul kata-kata atau nyanyian tersebut tanpa mengerti artinya
- 7) Sebagian dari anak ini tidak berbicara (non verbal) atau sedikit berbicara (kurang verbal) sampai usia dewasa
- 8) Senang menarik-narik tangan orang lain untuk melakukan apa yang ia inginkan

b. Interaksi Sosial

- 1) Penyandang autistik lebih suka menyendiri
- 2) Tidak ada atau sedikit kontak mata atau menghindari untuk bertatapan
- 3) Tidak tertarik untuk bermain bersama-sama
- 4) Bila diajak bermain ia tidak mau dan menjauh

c. Gangguan sensoris

- 1) Sangat sensitif terhadap sentuhan, seperti tidak suka dipeluk
- 2) Bila mendengar suara keras langsung menutup telinga
- 3) Senang mencium-cium dan menjilat mainan atau benda-benda
- 4) Tidak sensitif terhadap rasa sakit dan rasa takut

d. Pola bermain

- 1) Tidak bermain seperti pada anak-anak umumnya
- 2) Tidak suka bermain dengan anak sebayanya

- 3) Tidak kreatif dan imajinatif
- 4) Tidak bermain sesuai fungsi mainan, misalnya sepeda dibalik lalu rodanya di putar-putar
- 5) Senang akan benda yang berputar seperti kipas angin, dan roda sepeda.
- 6) Dapat sangat lekat dengan benda-benda tertentu yang dipegang terus dan dibawa kemana-mana

e. Perilaku

- 1) Dapat berperilaku berlebihan (*hiperakti*) atau kekurangan (*deficit*)
- 2) Memperlihatkan perilaku stimulus diri seperti bergoyan-goyang, mengepakan tangan, berputar-putar dan melakukan gerakan yang berulang-ulang
- 3) Tidak suka pada perubahan

f. Emosi

- 1) Sering marah-marah tanpa alasan yang jelas, tertawa-tawa, menangis tanpa alasan
- 2) *Tempertantrum* (mengamuk tak terkendali) jika dilarang tidak diberikan keinginannya
- 3) Kadang suka menyerang dan merusak
- 4) Kadang-kadang anak berperilaku yang menyakiti dirinya sendiri
- 5) Tidak mempunyai empati dan tidak mengerti perasaan orang lain.¹⁹

¹⁹ Jendriadi Banoet, *Karakteristik Proposal Anak Autis Usia Dini di Kupang*, Vol. 3, No. 1, April, 2016, h. 2-3.

c. Penyebab Autisme

Sepuluh tahun lalu, penyebab autisme merupakan sebuah misteri. Sekarang, berkat alat kedokteran yang semakin canggih, diperkuat dengan *autopsi*, ditemukan penyebabnya antara lain gangguan *neurobiologist* pada susunan saraf pusat (otak). Biasanya gangguan ini terjadi dalam tiga bulan pertama masa kehamilan, bila pertumbuhan sel-sel otak di beberapa tempat tidak sempurna.²⁰ Penyebabnya bisa karena virus (*toxoplasmosis*, *cytomegalo*, *rubella*, dan *herpes*) atau jamur (*candida*) yang ditularkan ke ibu janin. Bisa juga karena selama hamil sang ibu mengkonsumsi atau menghirup zat yang sangat polutif yang meracuni janin.²¹ Bayi yang terpapar obat-obatan tertentu ketika dalam kandungan memiliki resiko lebih besar mengalami autisme. Obat-obatan tersebut termasuk *valporic* dan *thalidomide*. *Thalidomide* adalah obat generasi lama yang dipakai untuk mengatasi gejala mual dan muntah selama kehamilan, kecemasan, serta insomnia. Merkuri salah satu unsur kimia yang juga sangat berbahaya, unsur ini hadir dalam keidupan kita sehari-hari dalam berbagai bentuk. Contohnya pemakaian merkuri dalam dunia kedokteran, amalgam yang digunakan pada penambalan gigi, berbagai senyawa merkuri tertentu digunakan sebagai *pestisida* dan *fungisida* dalam pertanian. Unsur ini terakumulasi dalam tubuh manusia terutama pada ginjal, hati dan otak.

²⁰ Mirza Maulan, *Anak Autis, ...*, h. 19.

²¹ Geniofam, *Mengasuh dan Mensukseskan Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 307.

Akumulasi ini dalam jangka waktu yang lama, dapat menyebabkan gangguan dan kerusakan bagi organ-organ tersebut.²²

Menurut Eric Courchesne bahwa *cereblum* (otak kecil) pada sebagian penyandang autisme lebih kecil daripada anak normal, yaitu terutama pada *lobus* ke VI-VII. Penemuannya ini kemudian di kukuhkan oleh 17 penelitian yang dilakukan disepuluh pusat penelitian, antara lain di Kanada, Perancis, dan Jepang. Penelitian ini melibatkan antara 250 penyandang autisme, dimana pada kebanyakan dari mereka ditemukan pengecilan *cerebellum*. *Cerebellum* ternyata bertanggung jawab atas berbagai fungsi penting dalam kehidupan yaitu proses, sensoris, daya ingat, berpikir, belajar, berbahasa, dan juga proses atensi atau perhatian. Yang sangat mencolok bahwa penyandang autisme sulit untuk membagi perhatian dan memusatkan perhatian.²³

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penyebab autisme terjadi karena adanya gangguan *neurobiologist* pada susunan saraf pusat (otak), ini terjadi dalam tiga bulan pertama masa kehamilan pada penyandang autisme memiliki *cereblum* lebih kecil daripada anak normal terutama pada *lobus* ke VI-VII. Selain itu obat-obatan yang mengandung merkuri yang dikonsumsi oleh ibu janin juga dapat berpengaruh terhadap perkembangan *neurobiologist* pada anak.

Koagel dan Lazebnik menyatakan bahwa penyebab anak mengalami gangguan autisme adalah adanya gangguan *neurobiologist*. Berdasarkan

²²Hasdianah HR, *Autis pada Anak Pencegahan, Perawatan, dan Pengobatan*, (Yogyakarta: Nuha Medika, 2013), h. 75-76.

²³ Mirza Maulana, *Anak Autis...*, h. 43.

penjelasan ini bahwa kelainan yang dialami anak autisme disebabkan ada kelainan dalam *neurobiologist* atau gangguan dalam sistem syarafnya.²⁴ Autisme banyak disebabkan oleh gangguan syaraf otak, virus yang ditularkan ibu ke janin dan lingkungan yang terkontaminasi zat beracun.²⁵ Faktor-faktor yang menyebabkan timbulnya autisme sampai saat ini masih belum diketahui dengan pasti apa penyebabnya. Ada berbagai macam teori tentang penyebab autisme antara lain:

1. Teori Psikososial

Kanner mempertimbangkan adanya pengaruh *psikogenik* sebagai penyebab autisme. Orangtua yang emosional, kaku, dan obsesif yang mengasuh anak mereka dalam *atmosfer* emosional kurang hangat bahkan dingin. Pendapat lain mengatakan bahwa trauma pada anak yang disebabkan karena *hostilitas* yang tidak disadari dari ibu, yang sebenarnya tidak menghendaki anak ini mengakibatkan gejala penarikan diri pada anak dengan autisme.

2. Teori Biologis

Teori ini berkembang karena adanya hubungan yang erat dengan *retardasi* mental (75-80%), perbandingan laki-laki dan perempuan = 4:1. Meningkatkan insiden kejang (25%) dan adanya beberapa kondisi medis dan genetik yang mempunyai hubungan dengan gangguan ini. Sehingga sekarang diyakini bahwa gangguan autistik ini merupakan suatu *sindrom* perilaku yang dapat disebabkan oleh berbagai kondisi yang mempengaruhi sistem syaraf pusat. Walaupun sampai saat ini belum diketahui pasti dimana letak

²⁴ Tin Suharmini, *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*, Cet-4 (Yogyakarta: Kanwa Publisher, 2018), h. 72.

²⁵ Galih Vesakriyanti, *12 Terapi Autis Paling Efektif dan Hemat*, (Yogyakarta: Galang Press, 2018), h. 17

abnormalitasnya, diduga adanya *disfungsi* batang otak dan *mesolimbik*, namun dari penelitian terakhir ditemukan adanya keterlibatan *cellebrum*.

3. Infeksi Imunologi

Ditemukan penurunan respons sistem imun pada beberapa anak autisme meningkat adanya dasar imunologis pada beberapa kasus autisme. Ditemukan *antibody* beberapa ibu terhadap *antigen leukosit* anak mereka yang autisme, memperkuat dugaan ini karena ternyata *antigen leukosit* itu juga ditemukan pada sel-sel otak, sehingga *antibody* ibu dapat secara langsung merusak jaringan saraf otak janin, yang menjadi penyebab timbulnya autisme

4. Infeksi Virus

Peningkatan frekuensi yang tinggi dari gangguan autisme pada anak-anak dengan *congenital rubella*, *herpes simplex ancephalitis*, dan *cytomegalovirus infection*, juga pada anak-anak yang lahir pada musim semi dengan kemungkinan ibu mereka menderita *influenza* musim dingin saat mereka di dalam rahim, telah membuat peneliti menduga infeksi virus ini merupakan salah satu penyebab autisme.²⁶

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa penyebab anak mengalami autisme terjadi karena orangtua yang emosional, kaku, anak yang mengalami kejang-kejang, sistem imun yang kurang, serta terpaparnya infeksi *influenza*.

²⁶ Widyawati, *Buku Ajar Psikiatri*, (Jakarta: Bdan Penerbit FKUI, 2013), h. 425-430.

B. Konsep Interaksi Sosial pada Anak Autisme

a. Pengertian Interaksi Sosial

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia interaksi berarti aksi timbal balik. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat yang memerlukan adanya komunikasi.²⁷ Manusia mulai berinteraksi sejak dilahirkan ke dunia, proses interaksi sudah mulai dilakukan walaupun terbatas pada hubungan yang dilakukan seorang bayi terhadap ibunya. Interaksi sosial erat kaitannya dengan naluri manusia untuk selalu hidup bersama dengan orang lain dan ingin bersatu dengan lingkungan sosialnya. Interaksi dapat terjadi apabila salah seorang individu melakukan aksi terhadap orang lain dan kemudian mendapatkan balasan sebagai reaksinya. Jika salah satu pihak melakukan aksi dan pihak yang lain tidak melakukan reaksi, maka interaksi tidak akan terjadi. Misalnya seorang berbicara dengan patung atau gambar maka tidak akan menimbulkan reaksi apapun.²⁸

Interaksi adalah suatu rangkaian tingkah laku yang terjadi antara dua orang atau lebih dari dua atau beberapa orang yang saling mengadakan respons secara timbal balik. Oleh karena itu interaksi juga dapat diartikan sebagai saling mempengaruhi perilaku masing-masing. Hal ini bisa terjadi antara individu dan individu lain, antara individu dan kelompok, atau antara kelompok dengan kelompok lain.²⁹

²⁷ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Penelitian Bahasa Dapertemen Pendidikan, 2015), h. 594.

²⁸ Soejono Soekanto, *Sosiologi: Suatu Pengantar*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2015), h. 58.

²⁹ Berner, *Sosiologi-Sebuah Pengantar*, Cet-2 (Surabaya: Sylvania, 2016), h. 33.

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorang, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara perorangan dan kelompok manusia. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, berbincang-bincang, bahkan berselisih. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan interaksi sosial.³⁰ Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antraindividu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Tanpa adanya interaksi sosial maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan timbal balik atau saling memengaruhi antar manusia yang berlangsung sepanjang hidupnya di dalam masyarakat. Menurut Soerjono, proses sosial diartikan sebagai cara-cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu serta menentukan sistem dan bentuk hubungan sosial.³¹

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara dua arah yang masing-masing memiliki responden baik dari segi individu per individu atau individu dengan kelompok.

b. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Proses kehidupan masyarakat yang dinamis akan terjadi suatu proses sosial yang di dalamnya terdapat suatu proses interaksi antara manusia satu

³⁰ Khairul Hidayat, *Ilmu Pengetahuan Sosiologi*, (Jakarta: Erlangga, 2016), h. 35.

³¹ Widaningsih dkk, *Be Smart Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2014), h.7.

dengan yang lainnya. Proses sosial ini meliputi berbagai aspek kehidupan, seperti aspek sosial budaya, ekonomi, agama, dan perkawinan. Proses sosial ini dapat terjadi dalam beberapa bentuk antara lain:

1) Asosistif

Interaksi sosial bersifat asosiatif akan mengarah pada bentuk penyatuan, interaksi sosial ini terdiri atas beberapahal yaitu:

a. Kerjasama (*Cooperation*)

Kerjasama terbentuk karena masyarakat menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama sehingga sepakat untuk bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama

b. Akomodasi

Akomodasi merupakan suatu proses penyesuaian antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok guna mengurangi, mencegah, atau mengatasi ketegangan dan kekacauan. Proses akomodasi dibedakan menjadi beberapa bentuk antara lain:

1. *Coercion*, yaitu suatu bentuk akomodasi yang prosesnya dilaksanakan karena adanya paksaan
2. Kompromi, yaitu suatu bentuk akomodasi dimana pihak-pihak yang terlibat
3. Mediasi, yaitu cara menyelesaikan konflik dengan jalan meminta bantuan pihak ketiga yang netral

4. *Arbitration*, yaitu cara mencapai *compromise* dengan cara meminta bantuan pihak ketiga yang dipilih oleh kedua belah pihak atau oleh badan yang berkedudukan lebih dari pihak-pihak yang bertikai
5. *Adjudication* (peradilan), yaitu suatu bentuk penyelesaian konflik melalui pengadilan
6. *Stalemate*, yaitu suatu keadaan dimana pihak-pihak yang bertentangan memiliki kekuatan yang seimbang dan berhenti melakukan pertentangan pada suatu titik karena kedua belah pihak sudah tidak mungkin lagi maju atau mundur
7. Toleransi, yaitu suatu bentuk akomodasi tanpa adanya persetujuan formal
8. *Consultation*, yaitu usaha untuk mempertemukan keinginan-keinginan pihak yang berselisih bagi tercapainya suatu persetujuan bersama.³²

c. Asimilasi

Proses asimilasi menunjukkan pada proses yang ditandai adanya usaha mengurangi perbedaan yang terdapat diantara beberapa orang atau kelompok dalam masyarakat serta usaha menyamakan sikap, mental dan tindakan demi tercapainya tujuan bersama. Asimilasi timbul apabila ada kelompok masyarakat dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda, saling bergaul secara insentif dalam jangka waktu lama, sehingga lambat

³² Soejono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*,, h. 65-71.

laun kebudayaan asli mereka akan berubah sifat dan wujudnya membentuk kebudayaan baru sebagai kebudayaan campuran.³³

d. Akulturasi

Akulturasi merupakan proses sosial yang timbul, apabila suatu kelompok masyarakat manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsure-unsur dari suatu kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga lambat dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian dari kebudayaan itu sendiri.³⁴

2) Disosiatif

Disosiatif merupakan bentuk interaksi sosial yang mengarah pada suatu perpecahan dan merenggangkan rasa solidaritas kelompok. Interaksi sosial ini mengarah pada bentuk pemisahan dan terbagi dalam tiga bentuk sebagai berikut:

a. Persaingan / kompetensi

Persaingan atau kompetensi adalah suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu, agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik dipihak lawannya.

³³ Elly M. Setiadi dan Uswan Kolip, *Pengantar Sosiologi, Pemahaman Fakta dan Gejala Sosial;Teori, Aplikasi, dan Pemecahnya*, (Malang:Universitas Muhammadiyah, 2014), h. 81.

³⁴ Jabal Tarik Ibrahim, *Sosialogi Pedasaan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah, 2013), h.22.

1. Kontravensi

Kontravensi merupakan bentuk proses sosial yang berada diantara persaingan dan pertentangan atau konflik. Wujud kontravensi antara lain sikap tidak senang, baik secara tersembunyi maupun secara terang-terangan seperti perbuatan menghalangi, menghasut, memfitnah, berkhianat, provokasi dan intimidasi yang ditujukan terhadap perorangan atau kelompok atau terhadap unsur-unsur kebudayaan golongan tertentu. Sikap tersebut dapat berubah menjadi kebencian akan tetapi tidak sampai menjadi pertentangan atau konflik

2. Konflik

Konflik merupakan proses sosial antar perorangan atau kelompok masyarakat tertentu, akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar, sehingga menimbulkan adanya semacam gap atau jurang pemisah yang mengganjal interaksi sosial diantara mereka yang bertikai tersebut.³⁵

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

a) Faktor *Imitasi*

Faktor *imitasi* mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses interaksi sosial. Salah satu segi positifnya adalah bahwa *imitasi* dapat membawa seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah yang berlaku. *Imitasi* adalah pembentukan nilai melalui dengan meniru cara-cara orang lain.

³⁵ J. Swi Narwoko & Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 65.

b) Faktor *Sugesti*

Sugesti yaitu pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari orang lain. *Sugesti* dapat diberikan dari individu kepada kelompok, kelompok kepada kelompok, kelompok kepada individu. Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain, baik secara lahir maupun bathiniah. Disini dapat diketahui bahwa hubungan sosial yang berlangsung

1. Faktor *Identifikasi*

Identifikasi adalah lebih mendalam daripada hubungan yang berlangsung atas proses *sugesti* dan *imitasi*

2. Faktor Simpati

Simpati adalah perasaan tertariknya seseorang terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi.³⁶

d. Karakteristik Interaksi Sosial Anak Autisme

Karakteristik interaksi sosial anak autisme terbagi dalam tiga jenis yaitu:

1. *Aloof* artinya bersikap menyendiri

Ciri yang khas pada anak-anak autisme ini adalah senantiasa berusaha menarik diri (menyendiri) dimana lebih banyak menghabiskan waktunya sendiri daripada dengan orang lain, tampak sangat pendiam, serta tidak dapat

³⁶ Nur Rahma Permatasari, *Interaksi Sosial Penari Bujangganong pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang*, Vol.1, No.1, h. 5-6. Desember 2014, diakses pada hari Selasa 13 April 2021, pukul 16.34.

merespon terhadap isyarat sosial atau ajakan untuk berbicara dengan orang lain disekitarnya. Anak autis cenderung tidak termotivasi untuk memperluas lingkup perhatian mereka anak autis sangat enggan untuk berinteraksi dengan teman lain sebayanya, terkadang berdiri duduk di pojok pada sudut ruangan

2. *Passive* artinya bersikap pasif

Ciri khas anak autis dalam berperilaku yang kedua adalah bersikap *passive*, anak autis dalam kategori ini tidak tampak peduli dengan orang lain, tapi secara umum anak autis dalam kategori ini mudah ditangani disbanding kategori *aloof*. Mereka cukup patuh dan masih mengikuti ajakan orang lain untuk berinteraksi. Di lihat dari kemampuannya anak autis pada kategori ini biasanya lebih tinggi disbanding dengan anak autis pada kategori *aloof*.

3. *Active but odd* artinya bersikap aktif tetapi aneh

Ciri khas anak autis dalam berperilaku yang ketiga adalah *Active but odd* artinya bersikap aktif tetapi “aneh”. Mereka mendekati orang lain untuk berinteraksi, tetapi caranya agak “tidak biasa” atau bersikap “aneh”. Terkadang bersifat satu sisi yang bersifat respektif. Misalnya: tidak berpartisipasi aktif dalam bermain, lebih senang bermain sendiri, mereka tiba-tiba menyentuh seseorang yang tidak dikenalnya atau contoh lain mereka terkadang kontak mata dengan lainnya namun terlalu lama sehingga terlihat aneh. Sama dengan anak-anak “*aloof*” maupun “*passive*”, anak dengan

kategori *active but odd* juga kurang memiliki kemampuan untuk membaca isyarat sosial yang penting untuk berinteraksi secara efektif.³⁷

e. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Interaksi Sosial Anak Autisme

Adapun faktor pendukung interaksi sosial anak autisme antara lain:

1. Faktor internal yaitu karakter positif yang ada pada anak autisme, walaupun anak autisme mengalami gangguan dalam perkembangannya tapi pada dasarnya anak autisme adalah anak yang selalu ingin tahu, cerdas, dan memiliki ingatan yang kuat
2. Faktor eksternal terdiri dari tiga hal yaitu (1) *the accepting parent* adalah orangtua yang secara matang mengakui, beradaptasi, dan menerima kenyataan mengenai ketidak mampuan anak pada reaksinya. Penerimaan yang dilakukan orangtua kepada anak membawa banyak keuntungan positif baik untuk anak maupun untuk orangtua sendiri. Salah satu dari keuntungan dari adanya penerimaan orangtua terhadap keadaan anak autisme adalah adanya perkembangan interaksi sosial anak autis.
(2) *Social support* adalah hubungan sosial yang memberikan bantuan nyata atau perasaan kasih sayang kepada individu atau perlakuan yang dirasakan individu sebagai perhatian atau cinta. Dengan adanya dukungan sosial dari keluarga dan lingkungan, perkembangan interaksi sosial anak autis semakin optimal dan anak autis akan merasa usahanya dihargai oleh keluarga serta lingkungannya, sehingga anak autis tidak merasa takut

³⁷ Suswanto Heru Purnomo, Hidayat, *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bidang PLB Autis Kelompok Kompetensi A*, (Jakarta: 2017), h. 84-85.

untuk mencoba melakukan interaksi sosial dengan orang lain. Dukungan dari orangtua kepada anak diyakini memiliki efek terapeutik tersendiri bagi anak dalam masa penyembuhannya, tak terkecuali pada anak penyandang autis. (3) Efektivitas dari metode pengajaran *pra-classical*. Perkembangan interaksi sosial anak autis baik perkembangan komunikasi dan motoriknya, lebih terlihat saat anak autis mendapatkan pengajaran dengan metode *pra-classical*. Anak autis menjadi lebih mengenal dan dapat bersosialisasi dengan teman-teman dan guru-gurunya. Anak autis mampu memberikan salam kepada guru saat masuk kelas, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru di kelas, dan dapat bercanda dengan teman-temannya.³⁸

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung interaksi sosial anak autisme adalah dukungan dari orangtua, keluarga dan lingkungan. orangtua yang mengakui bahwa anaknya memiliki perbedaan dengan anak yang normal memiliki dampak positif bagi anak autisme yang memiliki hambatan dalam berinteraksi sosial, dengan adanya dukungan cinta dan kasih dari keluarga dan lingkungan membuat anak akan merasa dirinya dihargai dalam melakukan sesuatu meski tidak sesuai dengan perlakuan anak normal.

Faktor yang menghambat perkembangan interaksi sosial anak autis adalah sikap orangtua yang *overprotective* dan juga persepektif negatif dari orang lain terhadap anak autis. Sikap *overprotective* ditunjukkan oleh

³⁸ Yeanny Ekawati & Yustina, *Perkembangan Interaksi Sosial Anak Autis di Sekolah Inklusi: Ditinjau dari Persepektif Ibu*, Vol. 1, No.1, Desember 2011, h. 12-14.

orangtuanya pada anak autis dapat menghambat perkembangan interaksi sosialnya. Orangtua sangat takut apabila anak autis main keluar rumah, karena orangtua takut apabila nanti anak autis hilang dan tidak tahu jalan pulang. Oleh karena itu biasanya orangtua tidak mengizinkan anak autis untuk main keluar rumah dan lebih memilih anak autis main *game* dan *computer* di rumah. Perasaan melindungi anak secara berlebihan berupa perilaku *proteksi biologis* yang wajar dilakukan oleh orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus, karena orangtua merasa anaknya tidak sama seperti anak lainnya yang dapat menjaga dirinya sendiri. Tapi dalam kasus ini, hal tersebut dapat menghambat interaksi sosial anak apabila sampai menghalangi anak untuk bergaul dengan anak lain.³⁹ Faktor lain yang juga menghambat perkembangan interaksi sosial anak adalah adanya prasangka dari orang lain terhadap anak autis. Prasangka adalah evaluasi negatif terhadap orang atau kelompok lain. Adanya prasangka dari tetangga terhadap anak autis disebabkan oleh *stereotype* bahwa anak yang menyandang autis akan memiliki kecenderungan untuk menyakiti orang lain. Oleh karena itulah tetangga anak autis melarang anak-anaknya bermain bersama dengan anak autis karena mereka takut anak mereka dipukul oleh anak autis. Padahal anak autis bukanlah anak yang menyandang autis dengan karakteristik suka menyakiti orang lain. Akibatnya saat berada di rumah, anak autis tidak mau melakukan kontak

³⁹ Soemantri, *Psikologi Anak Luar Biasa*, (Bandung: Refika Aditama, 2016), h. 118-119.

sosial dengan para tetangganya dan lebih memilih untuk bermain *game* sendirian.⁴⁰

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat interaksi sosial anak autisme disebabkan orangtua yang tidak memberi anak bergaul dengan orang lain, orangtua selalu menyuruh anak bermain *game* atau *computer* di rumah sehingga membuat anak susah untuk berinteraksi dengan orang lain hingga anak lebih suka menyendiri dan bermain sendiri.

f. Hambatan Kualitatif dalam Interaksi Sosial Anak Autisme

Dalam pencarian data penulisan karya ilmiah ini, didapati minimal ada dua gejala yang timbul dari gejala-gejala berikut yang terjadi pada anak yang mengalami gangguan interaksi sosial yakni: kontak mata sangat kurang, ekspresi wajah yang kurang hidup, gerak gerik yang kurang fokus, tidak bisa bermain dengan teman sebaya, tidak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, kurangnya hubungan sosial dan emosional yang timbal balik.⁴¹ Pendapat lain, gangguan interaksi sosial pada anak autisme dibagi ke dalam tiga kelompok, yaitu: menyendiri, banyak terlihat pada anak-anak yang menarik diri, acuh dan tak acuh serta kesal bila diadakan pendekatan sosial serta menunjukkan perilaku serta perhatian yang terbatas (tidak hangat). Pasif, dapat menerima pendekatan sosial dan bermain tapi memiliki perlakuan yang aneh, secara spontan akan mendekati anak lain, namun interaksi ini sering kali

⁴⁰ Walgito, *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*, Cet-3 (Yogyakarta: Andi, 2013), h. 83.

⁴¹ Asrizal, *Penanganan Anak Autis dalam Interaksi Sosial Autism Children Handling on Social Interaction*, Jurnal PKS, Vol. 15, No. 1, Maret 2016, h. 4.

tidak sesuai dan sering hanya sepihak.⁴² Beberapa gangguan interaksi sosial pada anak autisme yang telah disebutkan, menimbulkan hambatan sosial bagi anak autis. Hambatan sosial anak autisme akan berubah sesuai dengan perkembangan usianya. Biasanya dengan bertambahnya usia maka hambatan akan tampak berkurang. Adapun hambatan yang dialami anak autis sebagai berikut: sejak tahun pertama anak autis mungkin telah menunjukkan adanya gangguan pada interaksi sosial yang timbal balik, seperti menolak untuk disayang atau dipeluk, tidak menyambut ajakan ketika akan diangkat dengan mengangkat kedua tangannya, kurang dapat meniru pembicaraan atau gerakan badan, gagal menunjukkan suatu objek kepada orang lain, serta adanya gerakan pandangan mata yang abnormal. Dan permainan yang bersifat timbal balik mungkin tidak akan terjadi.⁴³ Keinginan untuk menyendiri yang sering tampak pada masa kanak-kanak akan menghilang seiring bertambahnya usia, walaupun mereka berminat untuk mengadakan hubungan dengan teman, sering kali terdapat hambatan karena ketidak mampuan mereka untuk memahami ekspresi wajah orang, ataupun untuk mengekspresi perasaannya, baik dalam bentuk vocal maupun ekspresi wajah. Kondisi tersebut menyebabkan anak autis tidak dapat berempati kepada orang lain yang merupakan suatu kebutuhan penting dalam interaksi sosial yang normal.⁴⁴

⁴² Mirza Maulana, *Anak Autis*, ..., h. 59

⁴³ Ferizal Mesra, *Panduan Autisme: Gngguan Perkembangan Anak*, Yogyakarta: Kata Hati, 2004), h. 228

⁴⁴ Asrizal, *Penanganan Anak Autis*, ..., h. 5.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak autisme memiliki hambatan dalam berinteraksi sosial yang dimana kontak mata yang tidak terarah, gerak-gerik yang tidak fokus, ekspresi wajah yang kurang hidup serta tidak mampu bermain dengan teman sebayanya. Gangguan ini sudah mulai terlihat pada tahun pertama anak mengalami autisme yang dimana dalam melakukan interaksi sering kali anak autisme tidak merespon lawan bicara dan ia susah untuk memahami ekspresi wajah orang lain sehingga membuat ia sulit untuk berinteraksi dengan orang lain.

C. Konsep Permainan Lego

a. Permainan

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri.⁴⁵ Bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat penting, dengan bermain anak akan membangun pengetahuannya tentang apa yang ada disekitarnya, dan membangun kreatifitasnya baik dengan menggunakan suatu benda alat permainan ataupun tidak.⁴⁶ Bermain bagi anak tidak hanya memberikan kepuasan terhadap anak akan tetapi bermain dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak. Docket

⁴⁵ Khadijah & Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*,(Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 1.

⁴⁶ Latif Mukhtar, dkk, *Orentasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), h. 79.

dan Fler berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.⁴⁷

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan suatu kebutuhan yang paling penting mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini, melalui bermain anak dapat memenuhi seluruh aspek kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, social, emosi, motorik dan bahasa.⁴⁸ Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak.

Menurut Freud, bermain adalah *fantasia* atau lamunan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi.⁴⁹ Menurut Sudono, bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan

⁴⁷ Wiwik Pratiwi, *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.5, No.2, Agustus 2017, h. 109. Diakses pada hari Jum'at 09 April 2021, pukul 11.55. wib.

⁴⁸ Hurloack, *Psikologi Perkembangan*, Edisi Ketujuh, (Jakarta: Erlangga, 2017), h. 323.

⁴⁹ Ghe dan Mardith, *Entertaining and Educating Your Preschool Child*, (London: Osrohn Publishing, 2014), h. 10

maupun mengembangkan imajinasi pada anak.⁵⁰ Singer mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan. Banyak konsep dasar yang dipelajari anak melalui bermain. Pada anak usia dini perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.⁵¹

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan pura-pura yang dilakukan dengan tanpa menggunakan alat demi kesenangan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi.

2. Tujuan dan Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama untuk memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.⁵² Tujuan bermain dimaksudkan untuk mengetahui peranan bermain dalam perkembangan anak usia dini. Adapun secara umum tujuan bermain dapat diaflikasikan menjadi beberapa bentuk sebagai berikut:

⁵⁰ Sudono & Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Edisi Ketujuh, (Jakarta: Grasindo, 2013), h. 299

⁵¹ Pupung Puspa Andini & Anik Lestari Ningrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Gorontalo & Kediri: Adjie Media Nusantara, 2018), h. 4.

⁵² Yuliani Nurani, Sofia Hartati, Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), h. 30.

1. Untuk eksplorasi anak

Eksplorasi secara bahasa berarti mengeluarkan, maksudnya mengeluarkan atau mencurahkan seluruh kemampuan yang dimiliki. Jiwa anak adalah suka berpetualang. Anak suka melakukan hal-hal baru yang diinginkan dan dianggap menarik bagi dirinya. Karakteristik anak yang mempunyai rasa ingintahu cukup kuat membuat anak cenderung bereksplorasi untuk mencurahkan segala kreativitasnya. Dalam konteks ini, bermain merupakan salah satu wahana yang dapat dijadikan tempat untuk bereksplorasi, sehingga rasa keingintahuannya dapat terpenuhi sesuai dengan yang diinginkan.

2. Untuk eksperimen anak

Dalam *Quantum Learning* kegiatan eksperimen anak disebut dengan teori *global learning*, yaitu teori yang mengungkap tentang belajar menyeluruh anak. Sebagai contoh ketika anak kecil mendapatkan mainan biasanya langsung dimasukkan ke dalam mulut, dijilat, kemudian dijatuhkan, dan diambil lagi, digoyang-goyang, serta kembali dijatuhkan. Dari peristiwa ini anak sebenarnya sedang bereksperimen untuk mengetahui rasa, bunyi, dan bentuk suatu benda. Oleh karenanya, tujuan bermain bagi anak usia dini adalah untuk sarana eksperimen.

3. Untuk *imatition* anak

Imitasi dimaksudkan sebagai bentuk tiruan anak-anak. Dengan kata lain, bermain merupakan suatu bentuk peniruan anak-anak terhadap permainan yang dimainkan. Biasanya anak-anak cenderung meniru tokoh-

tokoh kartun atau super hero yang menjadi kesayangannya. Selain itu, dapat pula anak meniru suatu aktivitas pekerjaan orang dewasa, seperti dokter, insinyur, montir, dan pedagang. Dengan kegiatan bermain, anak bebas berekspresi untuk menirukan berbagai hal yang ada dalam imajinasinya.

4. Untuk adaptasi anak

Tujuan lain dari kegiatan bermain adalah untuk melatih adaptasi anak-anak dengan lingkungan sekitar. Adaptasi sendiri bermakna mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Maksudnya manakala anak bermain bersama teman-teman sebayanya secara otomis akan melatih anak bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam kondisi ini anak pasti berupaya untuk bisa beradaptasi dengan teman-temannya dalam rangka menciptakan suasana keakraban dan kegembiraan. Adapun kegiatan bermain yang dapat melatih adaptasi anak biasanya berupa permainan sosial yang membutuhkan banyak orang, seperti bermain peatk umpet, dakon, dan pasar-pasaran.⁵³

Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, melainkan juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu ada baiknya bilabermain ini

⁵³ Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 8-10.

diaplikasikan disetiap kali pembelajaran anak usia dini.⁵⁴ Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi anak diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

Anak ketika bermain mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh sehingga membuat tubuh anak menjadi sehat. Selain itu, anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan, dan anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah.

2. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Aspek motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, misalnya anak bermain kejar-kejaran untuk menangkap temannya. Aspek motorik halus dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain mewarnai, menggambar bentuk-bentuk tertentu, atau merangkai berbagai bentuk dengan variasi berbagai bahan.

3. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

Anak belajar berkomunikasi dengan sesama teman, baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya, maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi.

⁵⁴ M.Fadillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan)*, Cet, ke-2, (Jakarta: Pranadamedia Group, 2014), h. 32.

4. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya dalam hidupnya sehari-hari. Selain itu, ketika anak bermain bersama teman maka akan mempunyai penilaian terhadap dirinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri, rasa percaya diri, dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu.

5. Manfaat bermain untuk aspek perkembangan kognitif

Pada usia dini diharapkan dapat menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan sosial. Pemahaman konsep-konsep ini lebih mudah diperoleh jika dilakukan melalui kegiatan bermain.

6. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Melalui kegiatan bermain maka lima aspek penginderaan dapat diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka, terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya.

7. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

Dalam kegiatan bermain olahraga, anak melakukan gerakan-gerakan olahraga seperti berlari, melompat, menendang dan melempar

bola sehingga anak akan memiliki tubuh yang sehat, kuat, dan cekatan. Dalam kegiatan menari, anak melakukan gerakan-gerakan yang lentur dan tidak canggung sehingga anak akan memiliki rasa percaya diri.⁵⁵

3. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Kegiatan bermain mempunyai banyak fungsi bagi perkembangan anak usia dini sebagai kebutuhan mereka. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Gervery bahwa bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Lebih lanjut Catron dan Allen menyatakan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak yang meliputi aspek kesadaran diri, emosional, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik.⁵⁶ Adapun fungsi bermain adalah:

1. Membantu perkembangan sensorik dan motorik

Fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengeksplorasi alam sekitarnya sebagai contoh bayi dapat dilakukan rangsangan *taktil*, *audio*, dan *ritual* melalui rangsangan ini perkembangan sensorik dan motorik akan meningkat.

2. Membantu perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif dapat dirangsang melalui permainan. Hal ini dapat terlihat pada saat anak bermain, maka anak akan mencoba melakukan komunikasi dengan bahasa anak, mampu memahami obyek permainan seperti dunia tempat tinggal, mampu membedakan khayalan dan kenyataan, mampu

⁵⁵ Yuliani Nurani, Sofia Hartati, Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain...*, h. 35-36.

⁵⁶ Khadijah & Armalina, *Bermain dan Permainan, ...*, h. 8.

belajar warna, memahami bentuk ukuran dan berbagai manfaat benda yang digunakan dalam permainan.

3. Meningkatkan sosialisasi anak

Proses sosialisasi dapat terjadi melalui permainan, sebagai contoh dimana pada usia bayi anak akan merasakan kesenangan terhadap kehadiran orang lain dan merasakan ada teman yang dunianya sama, pada usia *toddler* anak sudah mencoba bermain dengan sesamanya dan ini sudah mulai proses sosialisasi satu dengan yang lain.

4. Meningkatkan kreatifitas

Bermain juga dapat berfungsi dalam peningkatan kreatifitas, dimana anak mulai belajar menciptakan sesuatu dari permainan yang ada dan mampu memodifikasi objek yang akan digunakan dalam permainan sehingga anak akan lebih kreatif.

5. Meningkatkan kesadaran diri

Bermain pada anak akan memberikan kemampuan pada anak untuk eksplorasi tubuh dan merasakan dirinya sadar dengan orang lain yang merupakan bagian dari individu yang saling berhubungan, anak mau belajar mengatur perilaku, membandingkan dengan perilaku orang lain.

6. Mempunyai nilai terapeutik

Bermain dapat menjadikan diri anak lebih senang dan nyaman sehingga adanya stres dan tegangan dapat dihindarkan, mengingat bermain dapat menghibur diri anak terhadap dunianya.

7. Mempunyai nilai moral pada anak

Bermain juga dapat memberikan nilai moral tersendiri kepada anak, hal ini dapat dijumpai anak sudah mampu belajar benar atau salah dari budaya di rumah, di sekolah dan ketika berinteraksi dengan temannya, dan juga ada beberapa permainan yang memiliki aturan-aturan yang harus dilakukan tidak boleh dilanggar.⁵⁷

4. Tahapan Perkembangan Bermain bagi Anak Usia Dini

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurloack adalah sebagai berikut:

1. Tahapan penjajahan (*exploratory Stage*)

Merupakan kegiatan mengenal objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya

2. Tahapan mainan (*Toy Stage*)

Tahapan ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadi bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

3. Tahapan bermain (*Play Stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulainya masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain

⁵⁷ Nurlailis Saadah, Suparji, Sulikah, *Stimulai Perkembangan Oleh Ibu Melalui Bermain dan Rekreasi pada Anak Usia Dini*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), h. 18-19.

dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan yang lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4. Tahapan melamun (*Daydream Stage*)

Tahapan ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.⁵⁸

Parten dan Rogers mengemukakan bahwa ada enam tahapan perkembangan bermain pada anak yaitu:

1. *Unoccupied* atau tidak menetap

Anak hanya melihat anak lain bermain tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.

2. *Onlooker* atau penonton/pengamat

Pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain tetapi anak sudah mulai bertanya lebih dekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain, setelah mengamati anak biasanya dapat mengubah cara bermain.

3. *Solitary independent*/ bermain sendiri

⁵⁸ Pupung Puspa Aridin, Anik Lestaringrum, *Bermain & Permainan*,, h. 9.

Pada tahap ini anak mulai bermain akan tetapi bermain dengan dirinya sendiri terkadang anak berbicara kepada temannya yang sedang bermain tetapi tidak terlibat dengan permainan anak.

4. *Parallel activity* atau kegiatan parallel

Anak sudah bermain dengan anak lain akan tetapi belum terjadi interaksi dengan anak yang lain dan cenderung menggunakan alat yang ada di dekat anak yang lain

5. *Associative play* atau bermain dengan teman

Pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks, dalam bermain anak sudah saling mengingatkan satu dengan yang lain, terjadi tukar menukar mainan atau mengikuti anak yang lain

6. *Cooperative or organized supplementary* atau kerjasama dalam bermain atau dengan aturan

Anak bermain bersama-sama secara terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain.⁵⁹

b. Lego

1. Pengertian Lego

Terapi lego dimulai dari Dr dan Legoff, seorang neuropsikolog klinis dari *Philadelphia* USA, ide ini muncul ketika ia sedang melakukan observasi terhadap anak autisthic yang terlihat tidak tertarik dan menjauhkan diri dari lingkungannya. Paska observasi ini Legoff menyusun

⁵⁹ Sujiono N.Y, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 148.

pendektan terapi ini dan mulai mempublikasikan beberapa penelitian mengenai efektivitas terapi lego. Hasilnya menunjukkan adanya keterampilan sosial yang lebih baik pada anak-anak yang mengalami autisme dan gangguan komunikasi sosial lainnya.⁶⁰

Lego adalah seperangkat mainan bangunan susun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergigi, sehingga dapat disatukan dan dibangun menjadi berbagai bentuk. Misalnya: berbentuk robot, mobil, pesawat, rumah, gedung, dan lain-lain.⁶¹ Permainan lego biasanya sudah dikenalkan oleh orangtua kepada anak-anaknya sejak balita. Permainan ini populer karena dapat menumbuhkan kreativitas anak-anak dalam membantu sesuatu. Bermain lego yang dilakukan bersama antara orangtua dan anak akan menyatukan ide bersama.⁶² Lego merupakan sejenis mainan bongkar pasang yang biasanya terbuat dari plastik kecil, yang biasanya cukup terkenal dikalangan anak-anak. Kepingan-kepingan lego bisa disusun menjadi model apa saja, seperti rumah, mobil, kreta api, kota patung, kapal, pesawat, robot dan lain-lain. Permainan ini hampir sama seperti *building block* biasanya sangat mengkhhususkan pada satu bangunan beruparumah saja, namun untuk lego banyak objek yang ditirukan.⁶³

⁶⁰ Denrich Suryadi, *Studi Awal Identifikasi Efek Terapi Bermain dengan Lego*, *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, Vol. 1, No.1, April 2017, h. 243. Diakses pada hari Senin, 12 April 2021, pukul 01.04 wib.

⁶¹ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 89.

⁶² Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Lascar Ankasa, 2015), h. 41

⁶³ Agus n. cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, (Jogjakarta: Flashbooks, 2011), h. 4.

Lego adalah jenis alat permainan bongkar plastik kecil serta kepingan lain yang bisa disusun menjadi model apa saja serta memiliki warna yang berwarna-warni, memiliki ukuran yang berbeda dan berjumlah banyak. Pada saat menyusun setiap kepingan lego anak dituntun untuk dapat mengenal berbagai macam bentuk, ukuran maupun warna, yang terdapat pada lego tersebut sehingga akan menghasilkan bentuk bangunan lego yang sempurna dan menarik.⁶⁴

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik yang mempunyai gigi serta memiliki beragam warna. Dengan bermain lego bisa meningkatkan imajinasi anak serta hubungan interaksi sosialnya dengan orang lain.

Menurut Legoff bermain lego dapat menunjukkan adanya keterampilan sosial yang lebih baik pada anak-anak yang mengalami autisme dan gangguan komunikasi sosial lainnya. Terapi bermain ini juga meningkatkan kemampuan anak untuk merubah perilakunya, lebih memahami dan berbicara tentang perasaan mereka, menyelesaikan masalah dan belajar tentang dunia dimana mereka hidup, lebih baik daripada metode terapi bermain lainnya. Bermain lego dapat meningkatkan daya pikir dan kreativitas anak dengan metode bermain sambil belajar.⁶⁵

⁶⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Din*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), h. 23.

⁶⁵ Rizqy Syafrina & Vivi Endang Adiningsih, *Efektivitas Bermain "Lego" Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun*. *Jurnal Psikologi*, Vol. 3, No.1, 2020, h. 20. Diakses pada hari Senin 12 April 2021, pukul 09.45. wib.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan lego merupakan salah satu Alat Permainan Edukatif (APE) yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang. Permainan ini bisa dimainkan sesuai dengan imajinasi anak seperti membuat rumah, mobil, kereta api, dan lainnya.

2. Manfaat Permainan Lego

Montalu mengemukakan bahwa APE lego ini sangat fungsional untuk anak. Seni membentuk dengan memanfaatkan lego memiliki fungsi untuk melatih daya kreativitas dan masa perkembangannya. Disamping itu, melalui aktivitas bermain dengan permainan lego yang diimplementasikan melalui tindakan membentuk, menyusun lego tanpa didasari anak telah digiring untuk berkonsentrasi dan meraih keterampilan (*skill*) tertentu.⁶⁶ Manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak diantaranya: dapat membantu menstimulasi kreativitas anak, imajinasi, konsentrasi, dan ketelitian. Disamping itu, dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan motorik halus dan kognitif anak.⁶⁷

Adapun manfaat permainan lego antara lain:

1. Belajar menciptakan visi: bagaimana hasil bangunan yang dikehendaki, berapa lantai, berapa jumlah kamar atau jendela, berapa jumlah garasi. Biasanya visi ini dinyatakan dulu diawal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya nanti (*start form the and*)

⁶⁶ Emmy Sulikah, *Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Alat Permainan Edukatif* (Jakarta : Prenada Media Group, 2011), 56.

⁶⁷ M. Fadillah, *Bermain dan permainan,,*, h. 89.

2. Belajar mengerti fondasi: langkah awal pembuatan lego adalah pembangunan fondasi. Fondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang nanti akan dibuat
3. Belajar mengerti alat bantu: ada beberapa cara untuk membuat konstruksi atau rangka yang kuat, dan kadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi
4. Belajar berkomunikasi dan *sharing* ide: Pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif. Apabila dilakukan bersama-sama ide yang dimiliki harus berani disampaikan, dan dicoba bersama.
5. Belajar *resource allocation*: jumlah *bricks* pada lego terbatas untuk masing-masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah *bricks*, namun bangunan dapat disesuaikan dengan yang direncanakan.

3. Langkah-Langkah Bermain Lego Untuk Anak Autisme

Adapun langkah-langkah yang perlu diperhatikan para pendidik dalam memberikan permainan lego terhadap anak autis dimulai dengan mengenalkan bentuk lego, warna lego, dan cara menyusun lego menjadi suatu bentuk yang diinginkan. Adapun langkah-langkah tersebut terdiri dari beberapa pijakan antara lain:

1. Pijakan lingkungan sebelum bermain
 - a. Guru menyiapkan perlengkapan permainan lego dengan berbagai bentuk lego yang bersifat membangun

- b. Menata lingkungan dengan baik
2. Pijakan pengalaman sebelum bermain lego
 - a. Memdiskusikan gagasan pengalaman bermain lego
 - b. Menyediakan kesempatan pada anak untuk memiliki hubungan sosial dengan teman dengan cara menempatkan bahan dan tempat yang cukup agar terjalinnya interaksi anak antara satu dengan yang lainnya
 - c. Mendiskusikan aturan dan harapan dalam membangun lego
 3. Pijakan pengalaman bermain lego untuk setiap anak
 - a. Guru mendemostrasikan bagaimana cara membuat suatu konstruksi sederhana
 - b. Memberikan setiap anak waktu yang cukup
 - c. Guru mengajukan pertanyaan dan diskusi tentang bentuk lego, warna lego dan bentuk-bentuk yang bisa dibangun dari lego
 4. Pijakan pengalaman setelah bermain
 - a. Guru mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan
 - b. Kemudian anak membereskan alat-alat dan bahan-bahan yang telah digunakan dalam bermain.⁶⁸

⁶⁸ Emmy Sulikah, *Meningkatkan Kreativitas Anak, ...*, h. 220-221

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yaitu metode penelitian untuk menggambarkan suatu kondisi atau peristiwa secara sistematis, aktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan atau fenomena yang diselidiki dengan menggunakan perhitungan statistik. Menurut Arikunto pendekatan kuantitatif dapat dilihat pada pengguna angka-angka pada waktu pengumpulan data, penafsiran terhadap data dan penampilan dari hasilnya.⁶⁹ Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Designs*. *Pre-Eksperimental Designs* merupakan eksperimen yang tidak sebenarnya atau eksperimen pura-pura, karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu. Penelitian *Pre-Eksperimental Designs* dengan pendekatan *OneGroup Pretest-Posttest* dimana rancangan ini hanya menggunakan satu kelompok subjek, pengukuran dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*Posttest*) perlakuan. Perbedaan kedua hasil pengukuran dianggap sebagai efek perlakuan.⁷⁰

⁶⁹ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 10.

⁷⁰ Notodmojo, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cifta, 2012), h. 67.

Table 3.1. Rancangan Penelitian *One Group Pre-Test Post-Test*

Subjek	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Anak Autisme	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

X : Penerapan permainan

O₁ : Pengukuran pengaruh interaksi sosial sebelum diterapkan permainan lego

O₂ : Pengukuran pengaruh interaksi sosial setelah diterapkannya permainan lego

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di sekolah *My Hope Special Needs Center* di Banda Aceh. Penelitian dilakukan pada tanggal 14-30 Juni 2021.

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian.⁷¹ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh anak berkebutuhan khusus di sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh yang berjumlah 30 orang.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil harus memiliki atau representatif dari populasi yang ada. Populasi dengan jumlah yang besar tidak semua dapat

⁷¹ Ismail Nurdin, Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya: Media Sahabat Cendika, 2019), h. 91

dipelajari karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan dana.⁷² Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan menggunakan jenis *quota sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak autisme yang memiliki gangguan interaksi sosial sebanyak 8 orang di sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh.

D. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang akan dilakukan. Senada dengan pendapat sugiyono bahwa instrumen merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁷³

Adapun instrument yang digunakan peneliti menggunakan:

a. Lembar Observasi

Adapun lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme. Lembar observasi menggunakan *checklist* yang ditujukan untuk anak. Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas dengan kategori sebagai berikut.⁷⁴

Tabel 3.2 Kategori Keberhasilan Peserta Didik

Pencapaian	Skor	Persentase (%)
Belum Berkembang (BB)	1	0-25
Mulai Berkembang (MB)	2	26-50
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	51-75
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	76-100

⁷² Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabetta, 2013), h. 56.

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*,..., h. 148.

⁷⁴ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 106.

Table 3.3 Lembar Instrumen Observasi Interaksi Sosial AnakAutisme

No.	Indikator	Aspek yang dikembangkan	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Melihat kontak mata secara langsung	Anak belum mampu berinteraksi dengan melihat kontak mata secara langsung				
		Anak mulai mampu berinteraksi dengan melihat kontak mata secara langsung				
		Anak mampu berinteraksi dengan melihat kontak mata secara langsung				
		Anak sangat mampu berinteraksi dengan melihat kontak mata secara langsung				
2.	Gerak-gerak yang fokus	Anak belum mampu melakukan gerak-gerak yang fokus				
		Anak mulai mampu melakukan gerak-gerak yang fokus				
		Anak mampu melakukan gerak-gerak yang fokus				
		Anak sangat mampu melakukan gerak-gerak yang fokus				
3.	Ekspresi wajah yang hidup	Anak belum mampu memahami ekspresi wajah yang hidup terhadap lawan bicara				
		Anak mulai mampu memahami ekspresi wajah yang hidup terhadap lawan bicara				
		Anak mampu memahami ekspresi wajah yang hidup terhadap lawan bicara				
		Anak sangat mampu memahami ekspresi wajah yang hidup terhadap lawan bicara				
4.	Bermain dengan teman sebaya	Anak tidak mampu bermain dengan teman sebaya				
		Anak mulai mampu bermain dengan teman sebaya				
		Anak mampu bermain dengan teman sebaya				
		Anak sangat mampu bermain dengan teman sebaya				

a. Validasi Instrumen

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkan kevalidan atau keshahihan suatu instrumen.⁷⁵ Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukurapa yang diinginkan, apabila dapat mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini validitas yang digunakan adalah pendapat menurut para ahli.⁷⁶

b. Reliabilitas Instrumen

Setelah uji validitas, maka instrumen akan diuji tingkat reliabilitasnya. Reabilitas instrumen penrtng untuk dilakukan karena uji reliabilitas ini akan menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini berarti menunjukkan sejauh mana alat pengukur dikatakan konsisten, jika dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama. Suatu alat pengukur dikatan berhasil atau konsisten jika mengukur sesuatu berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama dalam kondisi yang sama.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, sumber, dan cara.⁷⁷ Untuk memperoleh data yang diharapkan maka dalam suatu penelitian diperlukan teknik

⁷⁵ Andrew Fernando Pakpahan, dkk, *Metodologi Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2021), h. 107.

⁷⁶ Sugiyon, *Statistik Untuk Penelitian...*, h.348.

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif,...*, h. 99.

pengumpulan data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi.

a. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada dilingkungan baik itu yang sedang berlangsung atau masih dalam tahapan yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek yang menggunakan penginderaan.⁷⁸ Lembar observasi bertujuan untuk melihat keadaan interaksi sosial anak autisme

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu proses pencatatan, penyimpanan informasi, data, fakta yang bermakna dalam pelaksanaan kegiatan yang sedang berlangsung.⁷⁹ Dokumentasi yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa kegiatan anak saat pembelajaran langsung. Dengan adanya dokumentasi menjadi pelengkapan data guna menyempurnakan penelitian yang akan diteliti.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Adapun analisis data dalam penelitian ini meliputi:

⁷⁸ Uswatun Khasanah, *Pengantar Micro Teaching*, (Yogyakarta: Deepublishing, 2020), h. 25.

⁷⁹ Dartiwen, Yati Nurhayati, *Asuhan Kebidanan Pada Kehamilan*, (Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI), 2019), h, 196.

a. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Uji normalitas merupakan data dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas varian bertujuan untuk mengetahui apakah sampel dari penelitian ini mempunyai varian yang sama atau tidak. Uji normalitas dan uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *on sample kolmogrov-smirnov test* dengan program bantuan SPSS. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:⁸⁰

H_a : Data dari populasi yang berdistribusi normal H_0 : Data tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *P-Value* atau *Significance (Sig)* adalah sebagai berikut:

Jika sig < 0,05 maka H_0 ditolak atau tidak berdistribusi normal Jika sig > 0,05 maka H_a diterima atau berdistribusi normal.
--

b. Uji Gain

Pengaruh permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme dapat ditentukan melalui Indeks gain (N-gain). Indeks gain bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme. Indeks gain (N-gain) dapat ditentukan dengan rumus sebagai berikut:⁸¹

$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimum ideal} - \text{Skor Pretest}}$

⁸⁰ Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis data dengan SPSS*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), h. 40.

⁸¹ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 151.

Tabel 3.4 Kateri Gain Ternormalisasi (g)

Interpretasi indeks gain (N-gain)	Kriteria
$(N-gain) > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (N-gain) < 0,7$	Sedang
$(N-gain) < 0,3$	Rendah

c. Uji-t

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel, maka dilakukan pengujian hipotesis komprasi dengan Uji-t dengan mengacu pada rumus.⁸²

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

M_d : Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

X^2d : Jumlah Kuadrat Deviasi

n : Banyak Sampel (Subjek Penelitian)

$d.b$: derajat bebas (Ditentukan dean $n-1$)

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai (t_{hitung}) di atas disbanding dengan nilai t dari table distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasrkan pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan (dk) = $n-1$ kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan yaitu:

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, terima H_a

Tolak H_a , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, terima H_0 ⁸³

⁸² Supardi, *Aplikasi Statistik pada Penelitian*, (Jakarta: Change Public, 2014), h. 324-325.

⁸³ Supardi, *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*, ..., h. 425.

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

H_a : Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Intraksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah My Hope Special Needs Center Banda Aceh

H_0 : Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Intraksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah My Hope Special Needs Center Banda Aceh



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah *My Hope Special Needs Center* di Lampriet, Jln. Gabus, No. 26, Kecamatan Bandar Baru, Kota Banda Aceh. Sekolah ini berdiri pada tahun 2007 yang pada awalnya dinamakan dengan sekolah “*My Hope*” yaitu sekolah alternatif Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Pada tahun 2014 nama sekolah ini diganti menjadi “*My Hope Special Needs Center*” disebabkan banyaknya anak-anak berkebutuhan khusus yang tidak mendapatkan penanganan yang optimal di sekolah khusus. Sekolah *My Hope Special Needs Center* merupakan pusat layanan terapi untuk anak berkebutuhan khusus dan pelatihan untuk guru pendamping anak berkebutuhan khusus di sekolah inklusi. Sekolah ini menangani berbagai masalah tumbuh kembang anak seperti Autis, *Down Syndrom*, *Cerebal Palsy*, ADHD, ADD, Hiperaktif, Gangguan Emosi, *Slow Learner* dan *Speech Delay* (Keterlambatan Bicara), dan kesulitan belajar.⁸⁴

a. Visi dan Misi

1. Visi

Sebagai lembaga sosial yang baru berdiri, sekolah *My Hope Special Need Center* memiliki harapan untuk menjadi lembaga sosial yang dapat meningkatkan potensi individu, terutama yang berkaitan dengan psikologi anak dan pendidikan

⁸⁴ Data Arsip Sekolah *My Hope Special Needs Center*

2. Misi

Memberikan pelayanan psikologis, pendidikan, industri dan klinis yang terbaik, serta dapat memberikan pelayanan bagi masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Aceh.⁸⁵

b. Keunggulan Terapi di Sekolah *My Hope Special Needs Center*

- a) Tim ahli dan terapis yang berpengalaman dibidangnya dengan motto melayani sepenuh hati
- b) Anak-anak yang menjalani terapi di *My Hope Special Needs Center* mengalami proses yang signifikan yaitu:
 1. Anak dengan kasus ASD (*Autis Spectrum Disorder*) mengalami peningkatan kontak mata yang lebih konsisten, mampu menghilangkan perilaku tantrum dan mulai mampu bersosialisasi
 2. Adanya peningkatan bahasa, mulai bisa menyebutkan kata-kata benda bahkan bisa berbicara untuk kasus-kasus seperti *Down Syndrom*, *Speech Delay* (keterlambatan bicara), *Cerebral Palsy*
 3. Peningkatan dalam hal konsentrasi dan fokus pada saat belajar untuk anak ADD dan kesulitan belajar
 4. Anak yang mengalami ADHD dan Hiperaktif setelah menjalani terapi mampu untuk berperilaku lebih tenang dan fokus
- c) Program dan evaluasi yang dipantau langsung oleh Psikologi Anak
- d) Suasana tempat terapi yang nyaman dan tenang.⁸⁶

⁸⁵ Data Arsip Sekolah My Hope Special Needs Center

⁸⁶ Data Arsip Sekolah My Hope Special Needs Center

c. Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana

No	Nama Fasilitas
1	Ruang Kepala Sekolah
2	Ruang Terapi
3	Ruang makan
4	Kamar tidur
5	Dapur
6	Kamar mandi
7	Lemari
8	Toilet
9	Ayunan di dalam ruangan
10	Ring bola basket
11	Lego
12	Balok
13	Manik-manik
14	Buku pembelajaran
15	Perosotan
16	Ayunan
17	Meja
18	Kursi

Sumber : Dokumentasi Sekolah *My Hope Special Needs Center*

d. Keadaan Peserta Didik dan Guru

1. Data Peserta Didik

Table 4.2 Data anak autisme di sekolah My Hope Special Needs Center Banda Aceh

No	Nama Penyandang / Kelainan	Jumlah Anak		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Autisme	7	1	8

2. Data Guru

Tabel 4.3 Data Guru di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh

No	Nama	Jabatan	Tanggung Jawab	Kualifikasi
1	Popy Amalya, M.Psi Psikolog	Ketua Yayasan Psikolog <i>My Hope</i> / Psikolog Pendidikan	Ketua Yayasan yang bertanggung jawab terhadap kegiatan terapi di <i>My Hope Special Needs Center</i>	S2
2	Sri Mulyani M.Psi, Psikolog	Psikolog <i>My Hope</i> / Psikolog Pendidikan	Supervisi terhadap kegiatan terapi di <i>My Hope</i>	S2
3	Murziani, S.Psi	Admin/Bendahara		S1
4	Hema Sunarja, S.Pd	Coordinator/Terapis		S1
5	Eva Novia Sari, S.Pd	Terapis		S1
6	Dewi Cut Aina, S.Hum	Terapis	Seseorang yang memberikan pengarahan melalui teknik-teknik terapi yang sudah dicoba melalui penelitian untuk perubahan dalam membentuk perilaku positif bagi anak berkebutuhan khusus	S1
7	Via Nurjannah, M.Pd	Terapis		S2
8	Hanifah Rauzah, Amd. Ft	Terapis		D-III Psio Terapi
9	Irliyanti,Amd.Ft	Terapis		D-III Psio Terapi
10	Cut Nazira Natasya, SH.	Terapis		S1
11	Siti Zahra, S.Pd.	Guru		Orang yang mendampingi anak berkebutuhan khusus dalam melakukan program-program yang ada di sekolah / yayasan
12	Fajarna Rahmatika, S.Pd.	Guru	S1	
13	Uswatul Nurul Hasanah, S.Pd.	Guru	S1	
14	Rahmah Azzura, A.Md	Guru	D III	
15	Nur Fitriani Susanti, S.Psi	Guru	S1	
16	Sri Mauliza, S.Pd.	Guru	S1	

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini ditujukan kepada 8 orang anak penyandang autisme yang mengalami gangguan interaksi sosial. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk melihat pengaruh penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme di sekolah *My Hope Special Needs Center*. Dalam pengukurannya peneliti menggunakan lembar observasi yang terdiri dari empat indikator serta menggunakan *Pre-test* dan *Post-test*. Adapun data *Pre-test* dan data *Post-test* di sekolah *My Hope Special Needs Center* antara lain:

Table 4.4 Data *Pre-test* Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh

No	Nama	Aspek Pengamatan																
		Melihat kontak				Gerak-gerak				Ekspresi wajah				Bermain dengan				
		mata langsung		secara		yang focus				yang hidup				teman sebaya				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Sy		√					√			√						√	
2	Kh	√					√			√				√				
3	Sa	√					√			√						√		
4	Ra		√			√					√					√		
5	Gh			√		√					√					√		
6	An				√			√				√				√		
7	Sy	√				√				√				√				
8	Az		√			√		√		√				√				

Berdasarkan table 4.4 di atas dapat direkapitulasi bahwa data *pre-test* interaksi sosial anak autisme di sekolah *My Hope Special Needs Center* sebagai berikut:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Data *Pre-Test* Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh

No	Nama	Aspek Pengamatan				Jml Skor	Perse ntase
		Melihat kontak mata secara langsung	Gerak-gerik yang fokus	Ekspresi wajah yang hidup	Bermain dengan teman sebaya		
1	Sy	2	3	2	3	10	62,5
2	Kh	1	2	1	1	5	31,25
3	Sa	1	2	1	2	6	37,5
4	Ra	2	1	2	2	7	43,75
5	Gh	3	2	2	2	9	56,25
6	An	4	3	3	2	12	75
7	Sy	1	1	1	1	4	25
8	Az	2	2	1	1	6	37,5
Jumlah							368,75
Rata-Rata							46,09

Table 4.6 Data *Post-test* interaksi sosial anak autisme di sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh

No	Nama	Aspek Pengamatan															
		Melihat kontak mata secara langsung				Gerak-gerik yang focus				Ekspresi wajah yang hidup				Bermain dengan teman sebaya			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Sy			√					√			√				√	
2	Kh		√					√			√				√		
3	Sa		√					√			√				√		
4	Ra			√			√				√					√	
5	Gh				√			√				√				√	
6	An				√			√			√					√	
7	Sy	√					√			√					√		
8	Az			√				√			√				√		

Berdasarkan tabel di atas dapat direkapitulasi data *Post-tes* interaksi sosial anak autisme setelah diterapkannya permainan lego di sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh sebagai berikut:

Tabel 4.7 Data Rekapitulasi *Post-Test* Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh

No	Nama	Aspek Pengamatan				Jml Skor	Persen tase
		Melihat kontak mata secara langsung	Gerak-gerak yang fokus	Ekspresi wajah yang hidup	Bermain dengan teman sebaya		
1	Sy	3	4	3	3	13	81,25
2	Kh	2	3	2	2	9	56,25
3	Sa	2	3	2	2	9	56,25
4	Ra	3	2	2	3	10	62,5
5	Gh	4	3	3	3	13	81,25
6	An	4	3	2	3	12	75
7	Sy	1	2	1	2	6	37,56
8	Az	3	3	2	2	10	62,5
Jumlah							512,5
Rata-Rata							64,06

a. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4.8. Uji Normalitas *On-Sample Kolmogrov-Smirnov Test*

		Unstandardized Residual
N		8
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2071.780158
	Absolute	.270
	Positive	.270
	Negative	-.161
Tes Statistic		.270
Asymp. Sig. (2-tailed)		.089 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.513 ^d
	99% Confidence Interval Lower Bound	.500
	Upper Bound	.525

- a. Test distribution is Normal
- b. Calculated from data
- c. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas diatas dapat diketahui bahwa data ini signifikan yaitu $0,513 > 0,05$, sehingga berdistribusi normal

Tabel 4.9 Test of Homogeneity of Variences (ANOVA)

	Sum of squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1029898750.00	4	2574687.500	.318	.851
Within Groups	24281250.00	3	8093750.000		
Total	34580000.00	7			

Nilai Signifikan $0,851 > 0,05$ berdistribusi normal.

b. Uji N-gain

Untuk mendapatkan data dari N-gain maka perlu digunakan rumus di bawah ini:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Berdasarkan rumus di atas dapat dilihat data dari N-gain sebagai berikut:

$$Sy \text{ N-gain} = \frac{81,25 - 62,5}{81,25 - 62,5} = \frac{18,75}{18,75} = 1$$

Untuk mengetahui kemampuan interaksi sosial anak autisme dalam penerapan permainan lego dapat diperoleh dengan menganalisis tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*) terhadap kemampuan interaksi sosial anak autisme

c. Uji-t

Tabel 4.10 Analisis Uji-t dalam Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme

No	Nama / Kode Siswa	<i>pre-test</i>	<i>Posttest</i>	gain (d)	d ²	N-Gain
		X	Y	Y-X		
1	Sy	62,5	81,25	18,75	351,56	1
2	Kh	31,25	56,25	25	625	0,4
3	Sa	37,5	56,25	18,75	31,56	0,4
4	Ra	43,75	62,5	18,75	31,56	0,5
5	Gh	56,25	81,25	25	625	1
6	An	75	75	0	0	0
7	Sy	25	37,5	12,5	156,25	0,2
8	Az	37,5	62,5	25	625	0,5
Σ		368,75	512,5	143,75	3.085,93	4,09
Rata-Rata		46,09	64,06	17,968	385,74	0,5

Rumus Uji-t

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Berdasarkan rumus di atas

$$\begin{aligned} M_d &= \frac{\sum d}{n} \\ M_d &= \frac{143,75}{8} \\ M_d &= 17,96 \\ \sum x^2 &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n} \\ \sum x^2 d &= 3.085 - \frac{(143,75)^2}{8} \\ \sum x^2 d &= 3.085 - \frac{20.664}{8} \\ \sum x^2 d &= 3.085 - 2.583 \\ \sum x^2 d &= 502 \end{aligned}$$

Sedangkan untuk menghitung uji-t menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{17,96}{\sqrt{\frac{502}{8(8-1)}}}$$

$$t = \frac{17,96}{\sqrt{\frac{502}{56}}}$$

$$t = \frac{17,96}{\sqrt{8,96}}$$

$$t = \frac{17,96}{8,96}$$

$$t = 6,0$$

Untuk melihat perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel} maka perlu dicari terlebih dahulu derajat kebebasan (db) dengan rumus:

$$\begin{aligned} Db &= (n-1) \\ &= (8-1) \\ &= 7 (1,895) \end{aligned}$$

Table 4.11 Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme

Anak	Pre-test	Post-test	Db	α	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Terima H_a	Tolak H_o
Autisme	46,09	64,06	7	0,05	6,0	1,895	$t_{hitung} > t_{tabel}$	✓	-

Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan dalam pengujian uji-t diperoleh nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* selisih rata-rata 17,968. Nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 6,0 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan dengan derajat kebebasan 7 adalah 1,895. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak dengan hipotesis penerapan permainan lego terdapat N-gain 0,5 yang berpotensi sedang mengenai penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme. Berdasarkan hasil uji statistik di atas didapatkan ada pengaruh penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme di sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh

C. Pembahasan Penelitian

Pada tanggal 14 Juni 2020 peneliti melakukan *pre-test* kepada seluruh anak berkebutuhan khusus yang menyandang autisme di sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh. *Pre-test* yang dilakukan adalah memberikan puzzle kepada anak-anak dengan cara mengatur posisi duduk dengan melingkar agar adanya terjadi hubungan interaksi sosial anak. Pada kegiatan ini anak terlihat tidak peduli dengan siapapun mereka asik dengan dunianya sendiri, ada yang hanya berlompat-lompat dari satu sisi ke sisi lain, ada yang bermain tanpa mau berbagi dengan orang lain dan ada yang bermain tanpa adanya kefokusannya dalam bermain. Disini peneliti dapat melihat bahwa masih rendahnya interaksi sosial anak autisme saat diberikannya *Pre-test*.

Pada tanggal 15-21 peneliti memberikan *treatment* kepada anak autisme dengan cara mendekati satu persatu saat anak bermain lego, kemudian mengajak anak untuk melihat lego dengan memperkenalkan warna, bentuk, dan dimainkan sesuai dengan imajinasinya dengan dibantu oleh guru pendamping. Pada tanggal 22-29 peneliti melakukan *treatment* kedua dengan cara membagi anak bermain dengan dua kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang, dalam *treatment* ini peneliti berusaha untuk membuat anak dapat berinteraksi sosial dengan teman sebaya seperti saat bermain anak Sy ingin membangun rumah kemudian anak Rj, Ar dan Az, ikut serta dalam membangunnya. Hal ini dituntun oleh peneliti sendiri sebelum bermain peneliti terlebih dahulu bertanya kepada salah satu anak untuk mengetahui apa yang hendak ia lakukan dari lego ini. Kemudian peneliti mengajak anak-

anak yang lain agar bersama-sama dalam melakukannya, disini peneliti dapat melihat bagaimana interaksi sosial anak autisme saat bermain dengan teman sebaya, titik kefokusannya saat bermain, serta dapat melihat ada tidaknya kontak mata anak secara langsung dalam melakukan permainan lego.

Pada tanggal 30 peneliti melakukan *post-test* dengan cara membuat anak duduk melingkar dan berhak bermain dengan siapapun, peneliti melihat dalam *post-test* ini ada perubahan dari *pre-test* yang dimana perubahan yang didapatkan adalah rata-rata anak autisme saat melakukan interaksi sosial sudah mulai mampu melihat kontak mata secara langsung dan ada 2 anak yang memang sudah mampu untuk melihat kontak mata secara langsung. Gerak-gerak kefokusannya anak sudah mulai terlihat dimana saat bermain anak tidak lagi melempar-lempar puzzle yang sedang ia mainkan akan tetapi menyusun puzzle sesuai dengan imajinasinya dan dibantu oleh teman-temannya. Ekspresi wajah yang hidup sudah mulai terlihat sehingga kita bisa mengetahui apakah anak suka dengan yang ia lakukan atau tidak, dan disini peneliti melihat bahwa ada perubahan dalam berinteraksi sosial anak autisme saat diberikannya *treatment-teratmen* dalam bermain lego sehingga membuat anak dapat bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya sebagaimana interkasinya anak autisme yang sesungguhnya dengan anak autisme lainnya.

Dari hasil *treatment* yang dilakukan menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme, hal ini dapat dilihat melalui pengujian uji-t yang diperoleh nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* selisih rata-rata 17,968. Nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 6,0 dan nilai

t_{tabel} pada taraf signifikan dengan derajat kebebasan 7 adalah 1,895. Jadi $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak dengan hipotesis penerapan permainan lego terdapat N-gain 0,5 yang berpotensi sedang mengenai penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme. Berdasarkan hasil uji statistik di atas didapatkan ada pengaruh penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme di sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi Tiansa Barus, Citra Anggriani, Friska Sembiring, dengan judul “Pengaruh Terapi Bermain Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di SDLB 017700 Kisaran Naga Kecamatan Kisaran Timur Kabupaten Asahan Tahun 2019”. Hasil penelitian yang diperoleh dimana sebelum diberikannya terapi bermain lego hanya dua responden (15,4%) yang memiliki interaksi sosial, setelah diterapkannya permainan lego terdapat 10 responden (76,9%) yang memiliki interaksi sosial. peneliti mendapatkan kesimpulan dari penelitiannya yaitu uji statistik p-Value 0,005 dimana ada pengaruh terapi bermain lego terhadap interaksi sosial anak autisme.⁸⁷ Dari hasil penelitian di atas menunjukkan penelitian yang terdahulu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa ada pengaruh penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh.

⁸⁷ Dewi Tiansa Barus, dkk, *Pengaruh Terapi Bermain Lego, ..., Vol. 2, No.2, 2020.*

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang “Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh”. Dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan permainan lego dikatakan meningkat dengan N-gain 0,5 dalam kategori sedang terhadap interaksi sosial anak autisme di sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} yang diperoleh yaitu 6,0 dan t_{tabel} yaitu 1,895. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran dari peneliti terhadap interaksi sosial anak autisme antara lain:

1. Hendaknya memberikan permainan dengan berbagai jenis menerapkan permainan lego terhadap anak autis, karena dengan bermain lego anak akan mampu melatih gerak-gerik yang fokus, serta dapat bermain dengan teman sebaya
2. Untuk peneliti selanjutnya agar bisa menerapkan permainan lain yang bisa meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani, Sudono. (2013). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Edisi Ketujuh. Jakarta: Grasindo.
- Armalia, Khadijah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Asrizal. (2016). *Penanganan Anak Autis dalam Interaksi Sosial Autism Children Handling on Social Interaction*. Jurnal PKS. (15). 1.
- Banoet Jendriadi. (2016). *Karakteristik Proposal Anak Autis Usia Dini di Kupang*. (3). 1.
- Berner. (2016). *Sosiologi-Sebuah Pengantar*. Cet-2. Surabaya: Sylvia.
- Cahyo, Agus n. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Christopher Sunu. (2012). *Panduan Memecahkan Masalah Autisme: Unlocking Autisme*. Yogyakarta: Lintang Tebing.
- Desiningrum Dinie Ratri. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Psikosain.
- Dewi Rosmala. (2018). *Pengalaman Orangtua dalam Mengasuh Anak Autis di Kota Banda Aceh*, Jurnal Psikologi. (3). 2.
- Dimiyati Johni. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Ekawati Yeanny, Yustina. (2011). *Perkembangan Interaksi Sosial Anak Autis di Sekolah Inklusi: Ditinjau dari Persepektif Ibu*. (1). 1.
- Fadillah M. (2013). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fadillah. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Geniofam. (2011). *Mengasuh dan Mensukseskan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heru Purnomo Suswanto, Hidayat. (2017) *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bidang PLB Autis Kelompok Kompetensi A*. Jakarta.
- Hidayat Khairul. (2016). *Ilmu Pengetahuan Sosiologi*. Jakarta: Erlangga.

- Hidayat. (2017). *Siapa Bilang Anak Sehat Pasti Cerdas*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- HR Hasdianah HR. (2013). *Autis pada Anak Pencegahan, Perawatan, dan Pengobatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Hurloack. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Edisi Ketujuh. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim Jabal Tarik. (2013). *Sosialogi Pedasaan*. Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Kartini, Kartono. (2014). *Psikoogi abnormal dan abnormalitas seksual*. Edisi Revisi. Bandung: Mandar Maju
- Khasanah Uswatun. (2020). *Pengantar Micro Teaching*. Yogyakarta: Deepublishing.
- M.Fadillah, dkk. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan)*. Cet, ke-2. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Mardhit, Ghe. (2014). *Entertaining and Educating Your Preschool Child*. London: Osrohn Publishing.
- Maulana Mirza. (2017). *Mendidik Anak Autis Dan Gangguan Mental Lain Menuju Anak Cerdas Dan Sehat*. Yogyakarta: Kata Hati
- Mesra Ferizal. (2004). *Panduan Autisme: Gngguan Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Mukhtar Latif, dkk. (2014). *Orentasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Prenada Media Group.
- N.Y. Sujiono. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Nazir. (2015). *Metode Penelitian*. Bogor Selatan: Ghalia Indonesia. Notodmojo. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cifta.
- Nuraini Yuliani, Sofia Hartati, Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurdin Ismail, Hartati Sri. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendika.
- Pakpahan Andrew Fernando, dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

- Permatasari Nur Rahma. (2014). *Interaksi Sosial Penari Bujangganong pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang*.(1).1.
- Pratiwi Wiwik. (2017). *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. (5). 2.
- Puspa Andiani Pupung, Ningrum Anik Lestari. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*.Gorontalo & Kediri: Adjie Media Nusantara.
- Rahmawati, Suryati. (2016). *Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Interaksi Sosial Anak Autis di SDLB Prof. Dr. Sri Soedewi Masjhun Sofwan, SH Jambi Tahun 2014*. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi. (16).1
- Rapamauli Dinar, Matulesy Andik. (2017). *Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial pada Anak Autis di Miracle Center Surabaya*. Jurnal Psikologi Indonesia. (4).1.
- S. Uyanto. (2009). *Pedoman Analisis data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saadah Nurlailis, Suparji, Sulikah. (2020). *Stimulai Perkembangan Oleh Ibu Melalui Bermain dan Rekreasi pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Setiadi Elly M, Kolip Uswan. (2017). *Pengantar Sosiologi, Pemahaman Fakta dan Gejala Sosial; Teori, Aplikasi, dan Pemecahnya*. Malang: Universitas Muhamadiyah.
- Setiadi, dkk. (2015). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Edisi Revisi. Jakarta: Kencana.
- Soekanto Soejono. (2015). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Soemantri. (2016). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Sudirjo Encep, Nur Alif Muhammad. (2021). *Komunikasi dan Interaksi Sosial*. Bandung: CV. Salam Insan Mulia
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharmini Tin. (2018). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Cet-4. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Sulikah Emmy, (2011). *Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Alat Permainan Edukatif*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sundayana Rostina. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2014). *Aplikasi Statistik pada Penelitian*. Jakarta: Change Publik.

- Suriyadi Denrich. (2017). *Studi Awak Identifikasi Efek Terapi Bermain dengan Lego*. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni. (1).1.
- Surya Citra. (2020). *Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah Luar Biasa (LSB)*. Jurnal Ilmu Multi Science Kesehatan.(12).1.
- Susanto Ahmad. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutadi Rudy. (2015). *Intervensi Biomedis pada Masalah Perilaku Autisme*. Jakarta: Pusat Informasi dan Penerbitan Ilmu Penyakit Dalam Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Syafrina Rizqy, Adiningsih Vivi Endang. (2020). *Efektivitas Bermain "Lego" Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Psikologi. (3). 1.
- Tiana Barus Dewi, Anggraini Citra, Sembiring Friska. (2020). *Pengaruh Terapi Bermain Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di SLB 017700 Kisanan Naga, Kecamatan Kisanan Timur*. Jurnal Keperawatan Medik.(2). 2.
- Vesakriyanti Galih. (2015). *12 Terapi Autis Paling Efektif dan Hemat*. Yogyakarta: Galang Press.
- Walgito. (2013). *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Cet-3. Yogyakarta: Andi.
- Widaningsih dkk. (2014). *Be Smart Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Grafindo Media Pratama.
- Widyawati. (2013). *Buku Ajar Psikiatri*. Jakarta: Badan Penerbit FKUI.
- Yati Nurhayati, Dartiwen. (2019). *Asuhan Kebidanan Pada Kehamilan*. Yogyakarta: ANDI(Anggota IKAPI).
- Yulianti Rani. (2015). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Lascar Ankasa.
- Zan Piater Herri, Janiwarti Bethsaida, Saragih Ns. Marti. (2017). *Pengantar Psikopatologi Untuk Keperawatan*. Edisi Revisi. Jakarta: Kencana.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH NOMOR: 8035/Un.08/FTK/Kp.07.6/07/2021

TENTANG: PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan. b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen; 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi; 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum; 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi; 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh; 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh; 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh; 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI; 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum; 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 11 Desember 2020
- MEMUTUSKAN**
- PERTAMA : Menunjukkan Saudara :
- | | |
|-----------------------------|----------------------------|
| 1. Dr. Heliati Fajriah, MA | Sebagai Pembimbing Pertama |
| 2. Rani Puspa Juwita, M. Pd | Sebagai Pembimbing Kedua |
- Untuk membimbing Skripsi
- | | |
|---------------|---|
| Nama | : Wimanda Yulianita |
| NIM | : 170210069 |
| Program Studi | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) |
| Judul Skripsi | : Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah My Hope Special Needs Center Banda Aceh . |
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2021 Tanggal 23 November 2020;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun 2020/2021
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.



Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 12 Juli 2021
An. Rektor
Dekan,

Muslim Razali



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-9677/Un.08/FTK-I/TL.00/06/2021

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepada Sekolah My Hope Special Needs Center Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **WIMANDA YULIANITA / 170210069**

Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat sekarang : Jln.Gurami, No.11 Lampriet Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah My Hope Special Needs Center Banda Aceh***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 11 Juni 2021

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Berlaku sampai : 20 Agustus
2021



MY HOPE SCHOOLS SPECIAL NEEDS CENTER

Jalan Gabus No. 26 Lampriet, Banda Aceh Nanggroe Aceh Darussalam



Nomor : 014/My hope/VII/2021

Lampiran :

Hal : **Balasan**

Kepada Yth:
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Di
Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hema Sunarja

Jabatan : Koordinator My Hope Special Needs Center

Menerangkan bahwa,

Nama : Wimanda Yulianita

NIM : 170210069

Alamat : Jl.Gurami, No.11 Lampriet Kota Banda Aceh

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian Ilmiah di My Hope Special Needs Center sejak tanggal 14 Juni s/d 30 Juni 2021 dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

Pengaruh Penerapan Permainan lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah My Hope Special Needs Center Banda Aceh ”

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 08 Juli 2021

Hormat Kami,

Hema Sunarja

Koordinator My Hope Special Needs Center

LEMBAR OBSERVASI ANAK

Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh

A. Identitas Responden

Nama :

Hari / Tanggal :

Umur :

Jenis Kelamin :

B. Intruksi Penilaian

Pencapaian	Persentase (%)	Kriteria
Belum berkembang (BB)	0-25	1
Mulai Berkembang (MB)	26-50	2
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51-75	3
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	76-100	4

C. Instrumen Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme

No.	Indikator	Aspek yang dikembangkan	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
		Anak belum mampu berinteraksi dengan melihat kontak mata secara langsung				
		Anak mulai mampu berinteraksi				

1.	Melihat kontak mata secara langsung	dengan melihat kontak mata secara langsung				
		Anak mampu berinteraksi dengan melihat kontak mata secara langsung				
		Anak sangat mampu berinteraksi dengan melihat kontak mata secara langsung				
2.	Gerak-gerak yang fokus	Anak belum mampu melakukan gerak-gerak yang fokus				
		Anak mulai mampu melakukan gerak-gerak yang fokus				
		Anak mampu melakukan gerak-gerak yang fokus				
		Anak sangat mampu melakukan gerak-gerak yang fokus				
3.	Ekspresi wajah yang hidup	Anak belum mampu memahami ekspresi wajah yang hidup terhadap lawan bicara				
		Anak mulai mampu memahami ekspresi wajah yang hidup terhadap lawan bicara				
		Anak mampu memahami ekspresi wajah yang hidup terhadap lawan bicara				
		Anak sangat mampu memahami ekspresi wajah yang hidup terhadap lawan bicara				
4.	Bermain dengan teman sebaya	Anak belum mampu bermain dengan teman sebaya				
		Anak mulai mampu bermain dengan teman sebaya				
		Anak mampu bermain dengan teman sebaya				

		Anak sangat mampu bermain dengan teman sebaya				
5.	Bermain lego sesuai aturan	Anak belum mampu bermain lego sesuai dengan aturan				
		Anak mulai mampu bermain lego sesuai dengan aturan				
		Anak mampu bermain lego sesuai dengan aturan				
		Anak sangat mampu bermain lego sesuai dengan aturan				
6.	Menyebutkab bentuk permainan	Anak belum mampu menyebutkan bentuk permainan lego yang sedang dimainkan (rumah, mobil, menara, kereta api, dll)				
		Anak mulai mampu menyebutkan bentuk permainan yang dimainkan (rumah, mobil, menara, kereta api, dll)				
		Anak mampu menyebutkan bentuk permainan yang dimainkan (rumah, mobil, menara, kereta api, dll)				
		Anak sangat mampu menyebutkan bentuk permainan yang dimainkan (rumah, mobil, menara, kereta api, dll)				

Lampiran

Lampiran

TABEL
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji t dua pihak (<i>two tail test</i>)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α Untuk uji satu pihak (<i>one tail test</i>)						
Dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,553	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,449
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,298	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran

DOKUMENTASI



