



anak usia dini yang berada dalam masa golden age (0 sampai 6 tahun). Dasar pemikiran pendirian PAUD Inklusi Melati ini sebagai perwujudan rasa kepedulian terhadap pendidikan anak-anak, disamping itu juga ada beberapa anak berkebutuhan khusus yang menjadi prioritas utama dalam pendirian dan pengembangan PAUD Inklusi Melati Sidoarjo.

PAUD Inklusi Melati Sidoarjo menerapkan sistem pendidikan yang lebih banyak membantu anak dalam mengembangkan potensi diri dalam hal spiritual, kognitif, bahasa, fisik, motorik, dan sosial emosional secara utuh dan seimbang. Disamping itu diberikan muatan lokal yaitu, muatan budaya lingkungan yang bertujuan untuk memupuk rasa kepekaan anak didik terhadap kondisi lingkungan sekitar secara menyeluruh, muatan multi language yang bertujuan untuk membiasakan anak didik dalam penggunaan bahasa daerah, nasional, dan Inggris dalam proses bermain dan belajarnya, dan muatan iman dan taqwa yang bertujuan memberikan bekal dasar keimanan dan taqwa bagi anak didik sehingga dapat memperoleh dan mengembangkan nilai keagamaan secara lebih komprehensif dengan memberikan hafalan surah pendek, hadits ringan dan tata cara lainnya.

PAUD Inklusi Melati Sidoarjo memiliki anak didik berkebutuhan khusus yang berjumlah 9 orang. Dimana dari delapan orang ini, memiliki hambatan yang berbeda. Diantaranya: *Down Syndrome*, Autis, Retardasi Mental dan Hiperaktif. Anak yang memiliki hambatan *Down Syndrome* berjumlah tiga orang (2 laki-laki, 1 perempuan), anak yang memiliki hambatan Autis berjumlah tiga orang (laki-laki), anak yang memiliki











murid, orang tua, dan guru-guru. Diantara kegiatannya yaitu pergi ke perpustakaan sidoarjo yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mengajarkan kepada murid-murid bahwa membaca merupakan hal yang penting untuk menambah ilmu dan wawasan. Hal ini seperti jargon yang selama ini kita dengar “Membaca adalah jendela dunia”. Dengan membaca kita akan mengetahui isi dunia.

Kegiatan yang dilakukan setiap bulannya bukan hanya pergi ke perpustakaan sidoarjo, melainkan juga setiap bulannya ada kegiatan seminar *parenting* yang diikuti oleh seluruh murid dan orang tua. Hal ini bertujuan untuk memberikan wawasan terhadap orang tua cara menjadi orang tua yang baik dan cara mendidik anak-anaknya, tidak terkecuali untuk orang tua yang memiliki anak yang spesial. Dalam acara *parenting* ini, semua orang tua dapat bertukar pikiran mengenai masalah yang dihadapi ketika mendidik anak-anaknya. Diharapkan dari kegiatan ini, semua orang tua dapat memberikan didikan yang baik bagi semua anak-anaknya.

#### d. Kegiatan Tahunan

Kegiatan yang ada di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo bukan hanya kegiatan harian, mingguan, maupun bulanan, melainkan ada juga kegiatan tahunan yang menjadi prioritas kegiatan bagi seluruh guru di PAUD. Kegiatan yang menjadi kegiatan tahunan di PAUD Inklusi ini yaitu kegiatan pensi dan kegiatan rekreasi. Kegiatan pensi ini dilakukan pada setiap hari jadi ( ulang tahun) PAUD Inklusi Melati Sidoarjo yang





Sedangkan pengalaman lapangan yang dimiliki oleh peneliti yakni ketika peneliti melakukan praktek konseling di rumah sakit islam jemursari. Yang mana dalam praktek tersebut berhubungan dengan mata kuliah yang ada di jurusan bimbingan konseling islam yakni konseling rumah sakit. Dalam melakukan praktek ini, peneliti diajarkan cara melakukan pendampingan kepada pasien dengan baik. tidak hanya memberikan pendampingan kepada pasien saja melainkan kepada keluarga pasien juga pernah dilakukan. Pengalaman dilapangan yang lain yang pernah dilakukan oleh peneliti yaitu ketika peneliti melakukan KKN dan juga PPL. Dimana dalam mengikuti KKN ini, peneliti banyak menemukan masalah-masalah yang ada pada masyarakat. Dengan melihat secara langsung permasalahan yang terjadi di masyarakat. Peneliti melakukan pendampingan dan juga penguatan positif terhadap masalah yang dihadapi oleh masyarakat, yakni mengenai kemiskinan. Hal ini berhubungan dengan mata kuliah yang ada pada bimbingan konseling islam sendiri yaitu Konseling penyandang masalah sosial yang mana salah satu pembahasannya yakni mengenai kemiskinan yang cocok dengan masyarakat di tempat peneliti melakukan KKN. Sedangkan pengalaman peneliti pada saat PPL yaitu peneliti diajarkan cara menghadapi dan melakukan pendampingan terhadap anak-anak berkebutuhan khusus. Yang mana hal ini juga berkaitan dengan mata kuliah konseling anak berkebutuhan khusus yang ada di jurusan bimbingan konseling islam.





sendiri. Akbar cenderung sulit berkonsentrasi dan suka berkeliling tanpa tujuan. Meskipun di saat berada dirumah akbar cenderung melakukan aktivitas yang berlebihan, namun disekolah terkesan diam dan menarik diri.

Akbar juga memiliki motorik stereotipik yang berulang, yaitu dengan memasukkan jari ke mulut, juga dengan kecenderungan ketaatan terhadap rutinitas atau kebiasaan khusus, akbar juga termasuk anak yang tidak dapat merencanakan kegiatan sehari-harinya. Selain itu, akbar juga memiliki kecenderungan menikmati melakukan rutinitas yang sama terus menerus atau tindakan yang berulang-ulang.

Dari ciri yang ditunjukkan akbar dapat disimpulkan bahwa akbar termasuk anak yang mengalami hambatan autisme tipe aktif. Membuatnya cenderung lambat untuk memahami intruksi dan permasalahan, cenderung menarik diri.

Akbar termasuk anak yang pintar. Meskipun akbar mengalami hambatan autisme tipe aktif. Karena pada dasarnya anak yang mengalami hambatan autisme belum tentu memiliki kognitif yang tidak baik. hal ini terlihat sejak dia mampu berbicara, ibunya selalu mengajarnya mengenai beberapa hal, misalkan belajar berhitung, belajar mengenal bentuk hewan, belajar mengenal huruf, mengenal bentuk-bentuk benda langit, belajar berhitung memakai bahasa inggris, dan belajar mengenal abjad dan pengucapannya. Meskipun pada saat belajar akbar tidak memperdulikan ibunya, namun ibunya selalu tekun untuk mengajarnya.





dengan berani dan percaya diri untuk memegang *microphone* dan bernyanyi di depan semua teman-temannya, guru, dan orang tuanya. Ini yang membuat semua orang pada saat itu terkejut dengan perubahan akbar. Padahal selama ini, akbar paling takut mendengarkan bunyi yang keras, takut masuk ruangan dan tidak mau untuk bergabung dengan lingkungan yang ramai, meskipun mau akbar pasti akan sibuk dengan kesibukannya sendiri tanpa memperdulikan yang lainnya. Namun pada saat itu akbar berani melakukannya. Hal ini membuktikan bahwa dengan lingkungan yang baik dan menerima kondisinya menjadikan akbar dapat menunjukkan perkembangan yang lebih positif.

## **B. Bimbingan Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Abjad pada Anak Autis di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo.**

1. Proses Bimbingan Belajar Melalui Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Abjad pada Anak Autis.
  - a. Proses Bimbingan Belajar

Dalam pelaksanaan proses bimbingan belajar peneliti berperan sebagai pendamping dan fasilitator. Bimbingan belajar ini dimulai dengan cara melakukan pendekatan dan mengajak akbar selaku anak yang mempunyai hambatan autis. Pelatihan ini dilaksanakan dalam beberapa sesi sebagai berikut:

- 1) Sesi pertama yakni peneliti melakukan pendekatan dengan mengajak bicara akbar mengenai benda-benda yang akbar sukai dan mengajak

akbar untuk bernyanyi. Kemudian peneliti juga menunjukkan gambar-gambar yang ada di permainan ular tangga sampai akbar menunjukkan respon tersenyum dengan melihat gambar-gambar tersebut.

Dengan demikian tanpa disadari *trust* terbangun dari diri akbar dan *rapport* yang dilakukan peneliti berhasil terbukti dengan adanya akbar yang merasa nyaman dengan melihat gambar-gambar yang ada di permainan ular tangga dan banyak berbicara mengenai nama-nama gambar yang ada di gambar permainan ular tangga. Selanjutnya kegiatan ini termasuk kegiatan pendahuluan yang dilakukan dalam waktu yang berbeda-beda dengan mengikuti *mood* akbar pada setiap bimbingan belajar melalui permainan ular tangga dilakukan. *Rapport* dan *trust* sebenarnya sudah terbentuk sejak peneliti melakukan PPL. Namun, karena akbar termasuk anak yang *moody*, sehingga *rapport* dan *trust* harus selalu dibangun setiap kali peneliti akan melakukan bimbingan belajar kepada akbar. Kegiatan ini termasuk kegiatan pendahuluan yang dilakukan dalam waktu 15 menit.

- 2) Sesi kedua yakni peneliti memberikan tebakan gambar abjad yang ada pada permainan ular tangga, dengan cara peneliti berdiri di atas kotak permainan ular tangga, kemudian peneliti menyuruh akbar untuk mengucapkan abjad yang ditempati oleh peneliti. Hal ini merupakan *pre-test* oleh akbar yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan akbar dalam mengenal abjad sebelum permainan ular tangga dilakukan. *Pre-test* ini dilakukan setiap kali sesi pelatihan dilakukan,

bertujuan untuk mengetahui kemampuan akbar dalam mengenal abjad pada setiap sesi pelatihan. *Pre-test* ini memiliki tingkat keberhasilan yang dilihat dari banyaknya huruf yang diketahui sebelum permainan ini dilaksanakan. Selanjutnya kegiatan ini dilakukan selama 10 menit.

3) Sesi ketiga yakni peneliti melakukan proses permainan ular tangga atau proses bimbingan belajar. Proses ini dimulai dengan peneliti mengajak akbar untuk berdoa terlebih dahulu. Setelah melakukan doa peneliti mengajak akbar untuk melakukan permainan ular tangga, dengan cara menginjak setiap kotak yang ada dengan melemparkan dadu sebagai penentu langkah. Peneliti disini sebagai pendamping sekaligus sebagai teman akbar dalam bermain. Peneliti mencontohkan terlebih dahulu dengan melempar dadu dan melangkah pada setiap kotak sesuai dengan gambar ular yang keluar pada dadu, kemudian akbar mengikutinya. Setiap akbar melangkah dan menginjak kotak yang ada di permainan ular tangga ini peneliti akan selalu memberikan penguatan islami sebagai penguatan pada diri akbar. Selanjutnya kegiatan ini dilakukan selama 20 menit.

4) Sesi keempat yaitu sesi dimana permainan ular tangga ini berakhir. Dimana peneliti mengajak akbar untuk membaca “Alhamdulillah” yang menandakan bahwa permainan sudah saatnya berakhir. Setelah itu, peneliti memberikan tebakan mengenai abjad untuk mengetahui perkembangan pengetahuan akbar mengenai abjad setelah permainan dilakukan. Hal ini sebagai *post-test* terhadap akbar. Peneliti juga





permainan. Dengan kondisi ruangan tanpa kursi dan ruang tengah rumah akbar yang kursinya dirapikan membuat nyaman pada saat proses permainan. Pemilihan lokasi di rumah akbar dikarenakan pada saat itu akbar tidak masuk sekolah dan pemilihan lokasi di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo ini berdasarkan beberapa alasan sebagai berikut:

- 1) PAUD Inklusi Melati Sidoarjo dipilih, karena peneliti sebelumnya sudah pernah melakukan pendampingan selama 2 bulan dengan melaksanakan praktek lapangan (PPL). Peneliti juga sudah mengenal akbar dan ibunya, peneliti juga sudah mengetahui kemampuan akbar dalam mengenal abjad.
- 2) Faktor tujuan peneliti melakukan penelitian ini yaitu, peneliti ingin membantu akbar dalam meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad dengan proses melakukan bimbingan belajar. Karena pada dasarnya akbar sebenarnya sudah mengenal bentuk dan pengucapan abjad, bahkan ketika masuk pertama kali di PAUD Inklusi Melati akbar sudah dapat mengucapkannya. Namun hal ini berubah setelah liburan sekolah, akbar menjadi malas sekolah dan sedikit tidak mau untuk mengucapkan abjad. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan permainan ular tangga untuk membantu akbar meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad. sehingga akbar akan mengenal bentuk dan pengucapan abjad.
- 3) Peneliti mengambil subyek anak yang memiliki hambatan autisme, karena akbar merupakan salah satu anak yang memiliki hambatan

autis di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo agar hasil dari implementasi dapat dilihat secara langsung pada akbar dan membantu dalam proses pembelajaran di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo.

Berdasarkan tiga alasan tersebut, maka peneliti beranggapan bahwa PAUD Inklusi Melati Sidoarjo sangat sesuai untuk dijadikan tempat penelitian.

## 2. Hasil Implementasi Bimbingan Belajar Melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Abjad pada Anak Autis.

Secara umum dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *research and development*, dan untuk mendapatkan data penelitian yang maksimal, dalam penelitian ini peneliti tetap menggunakan dua metode penelitian yaitu metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan data yang bersifat kualitatif dan menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk mengetahui hasil nilai refleksi *post-test* subjek dan angket uji ahli.

Untuk mendiskripsikan data tentang hasil pengembangan bimbingan belajar melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak autis dengan menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa hasil observasi lapangan, wawancara peneliti terhadap ibu akbar dan guru pendamping akbar. Selain itu, hasil refleksi permainan berupa lembar nilai refleksi yang digunakan sebagai *post-test* bimbingan belajar juga melengkapi penyajian data pada penelitian ini. Dalam penyajian data ini peneliti akan mendeskripsikan data yang diperoleh di lapangan terkait fokus penelitian yaitu bimbingan belajar

melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak autisme di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo.

Berikut peneliti paparkan kesimpulan data yang diperoleh peneliti melalui hasil lembar refleksi yang peneliti gunakan untuk mengetahui kemampuan akbar dalam mengenal abjad pada setiap sesi permainan berakhir. Lembar refleksi tersebut berbentuk narasi dan berbentuk scoring dengan kategori penilaian Tidak Nampak (0-37 point) dan Nampak (38-75 point) dengan keseluruhan nilai 75 point. Hal ini dapat membantu peneliti dalam mengetahui peningkatan kemampuan akbar dalam mengenal abjad melalui permainan ular tangga. Berikut perkembangan akbar pada setiap sesi:

a. Sesi pertama permainan ular tangga (12-01-2017)

Pada sesi pertama ini, peneliti melakukan penelitian di rumah akbar yang terletak tidak jauh dari PAUD Inklusi Melati Sidoarjo. Permainan ini dilakukan di rumah akbar karena pada hari ini akbar tidak mau untuk pergi ke sekolah. *Rapport* yang dibangun oleh peneliti sangatlah tidak muda, karena akbar *mood* nya lagi tidak baik, jadi akbar tidak mau untuk keluar kamar. Namun, setelah peneliti melakukan pendekatan dengan mengajak bicara akbar tentang nama-nama hewan dan juga mengajak akbar untuk bermain masak-masakan, akhirnya akbar keluar kamar dan bersedia untuk bermain, meskipun tidak memakai dadu dan hanya menginjak saja. *pre-test* yang ditunjukkan oleh akbar yakni akbar mampu mengenali huruf O dan langsung menyebutkan huruf O saat









mengajak akbar untuk berdiri dikotak yang terdapat abjad A, D, E, F, Y, dan H, akbar dapat mengucapkan semua dengan baik. Selanjutnya akbar memainkan dadu dengan melemparkannya berulang-ulang tanpa mau melakukan permainan. Akbar hanya berlari-lari melewati dengan melihat gambar-gambar yang ada pada permainan ular tangga. Kemudian peneliti mengajak akbar dengan berjalan melangkah dari kotak start sampai finish dengan menyebutkan abjad pada setiap kotak. Ketika sampai pada kotak finish akbar berteriak hore dengan tertawa. Selanjutnya akbar melakukannya sendiri dengan melangkah dari kotak start sampai kotak finish dengan mengucapkan abjad pada setiap kotak dengan benar. Hal ini, dilakukannya sebanyak 3 kali. Setiap selesai melakukan permainan tersebut, peneliti memberikan motivasi islami dengan berkata “Terima kasih ya Allah, karena telah memberikan kemudahan pada akbar untuk belajar”.

Setelah melakukan permainan, akbar langsung menonton televisi dan peneliti mengajak akbar untuk berdoa dan akbar mau mengikutinya, meskipun tetap menonton televisi. Disini peneliti bertanya kepada akbar mengenai abjad tersebut dan akbar menjawab dengan tersenyum sambil menyebutkan abjad A-Z. Kemudian akbar tersenyum dan lari masuk kamar. Berikut tabel refleksi hasil penilaian pada sesi terakhir penelitian:



adanya permainan ular tangga ini dapat mengingatkan kembali ingatan akbar mengenai bentuk dan pengucapan abjad. Sehingga hal tersebut akan membuat akbar semakin mengenal bentuk dan pengucapan abjad.

Dari proses bimbingan belajar melalui permainan ular tangga dan adanya hasil implementasi dari permainan ular tangga ini sangat penting bagi penelitian ini, namun ada yang tidak kalah penting dalam penelitian ini adalah Pengembangan Produk Bimbingan Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Autis ini dikembangkan oleh peneliti dengan bentuk sebagai berikut:

- a. Pada bentuk permainan ini terdapat 28 kotak yang harus dilalui oleh pemain, 26 kotak bergambar abjad, sedangkan yang dua kotak berisi tulisan start dan finish. Jumlah kotak yang diambil peneliti disesuaikan dengan jumlah abjad yang ada. Setiap kotak yang ada di permainan ini berukuran 50x50 cm. Dengan jumlah kotak yang disesuaikan dengan jumlah abjad dan setiap kotak berukuran besar, diharapkan dalam melakukan permainan ini anak autis akan merasa senang dan nyaman.
- b. Pada permainan ini, juga terdapat sebuah dadu yang dikembangkan oleh peneliti. dadu ini disesuaikan dengan subjek yang memiliki hambatan autis. Dadu terbuat dari kain flanel yang berisi dakron dengan ukuran setiap sisinya 30 cm. Pembuatan dadu dari kain flanel ini digunakan dikarenakan akan lebih ringan untuk dibawa dan juga terasa nyaman bila digunakan untuk melakukan permainan. Setiap sisi bergambar ular yang menentukan jumlah kotak yang akan dilalui.

- c. Dalam produk ini terdapat 2 permainan ular tangga yang harus dipakai. Permainan yang satu dipakai untuk bermain dan ditaruh dibawah. Sedangkan permainan ular tangga yang satu terdapat penguatan-penguatan islami dan ditempel ditembok yang berguna bagi peneliti ataupun pendamping dalam memberikan penguatan-penguatan islami. Penguatan islami ini berguna sebagai terapi doa yang memberikan pemahaman kepada anak autis bahwa allah itu selalu baik dan kita harus selalu bersyukur kepada allah dalam berbagai hal.
- d. Dalam produk permainan ular tangga ini juga disertakan buku panduan (manual) yang dapat mempermudah pendamping dalam mendampingi akbar dan sesuai dengan prosedur.

Dengan demikian bentuk permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini. diharapkan dengan adanya permainan ini dapat membantu akbar dalam mengembangkan kemampuannya dalam mengenal abjad.

Produk bimbingan belajar melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad sengaja diambil sebagai bahan penelitian oleh peneliti karena beberapa alasan sebagai berikut:

- a. Permainan ular tangga diambil karena permainan ular tangga ini membutuhkan pemain lebih dari satu anak. Hal ini sangat baik untuk anak yang mengalami hambatan autis karena akan memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan perilaku sosialnya yang selalu menyendiri menjadi lebih terbuka terhadap lingkungan sekitar.

- b. Permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang dapat mengasah kemampuan otak kanan dan otak kiri. Otak kanan akan membantu akbar dalam memahami arti simbol dan warna yang ada pada permainan ular tangga. Dan kaitannya dengan otak kiri akbar akan diajarkan untuk mengasah kemampuannya dalam menghafal abjad, mengurutkan langkahnya.
- c. Dilihat dari warna yang diambil peneliti sebagai warna dasar dari permainan ular tangga yakni warna biru muda dan warna merah. Dari masing-masing warna mempunyai arti tersendiri. Warna merah mempunyai banyak arti, yang salah satunya yakni berani dan semangat. Diharapkan akbar akan menjadi anak yang lebih berani dan tidak takut ketika harus berhadapan dengan banyak orang dan semangat dalam melakukan kegiatannya. Sedangkan warna biru muda diambil karena warna biru mudah merupakan lambang warna dari anak autis.
- d. Dari manfaat di atas, peneliti pribadi berharap bahwa dengan adanya pengembangan produk bimbingan belajar melalui permainan ular tangga ini dapat bermanfaat bagi akbar beserta anak-anak yang memiliki hambatan autis dalam meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pengembangan produk bimbingan belajar melalui permainan ular tangga ini adalah untuk membantu akbar dalam meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad, sehingga akbar dapat menjadi anak yang cerdas dengan segala kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, dengan adanya bimbingan belajar melalui







- Psikospiritual Konseling Ibn Qoyim al Jauzi.
- Pengembangan Paket Pelatihan Pencegahan Kekerasan Lunak (*Soft Violence*) Siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji ahli pada lembar deskripsi, produk yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat dikatakan tepat dan bermanfaat karena dapat membantu akbar meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad.

Meskipun permainan ini sudah sesuai dan bermanfaat sebagaimana yang tertulis dalam lembar deskripsi tim uji ahli, namun secara prosedur atau praktik permainan perlu diadakan perbaikan. Selain itu, sebagaimana yang disampaikan penguji ahli bahwa gambar yang ada pada permainan harus disesuaikan dengan gambar-gambar yang sudah dikenal oleh akbar selaku subjek. Selain itu juga, salah satu penguji menyampaikan bahwasannya penggunaan dadu dengan fokus mengenalkan abjad akan menjadikan permainan ini menjadi rancu, karena dengan menggunakan dadu berarti memperkenalkan aturan. Dan seharusnya dalam permainan ini tidak disertakan dadu. Seperti dalam tulisan lembar uji ahli, Salah satu penguji juga mengatakan mengenai modul yang dibuat peneliti untuk menunjukkan prosedur pemakaian permainan ular tangga ini seharusnya menggunakan font yang lebih besar dan penanaman nilai perlu dikuatkan guna memperjelas hasil *post-test*.