PENGARUH *PRETEND PLAY* TERHADAP PENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA AUTIS DI KELAS INKLUSI SDN PETEMON 2 SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Bimbingan dan Konseling Islam (S.Sos)

Oleh :

AYU AZARIA DEWI

B93214099

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

2018

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skipsi yang ditulis oleh:

Nama	: Ayu Azaria Dewi
NIM	: B93214099
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling Islam
Judul	: **"Pengaruh *Pretend Play* terhadap Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Autis di SDN Petemon 2 Surabaya"**

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah diperbaiki dan dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Bimbingan dan Konseling Islam.

Surabaya, 22 Januari 2018

Pembimbing

Dra. Faizah Noer Laela, M.Si

NIP.196012111992032001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Ayu Azaria Dewi telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan tim penguji skripsi.

Surabaya,31 Januari 2018
Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dekan

Dr. Hj. Rr. Suhartini, M.Si
NIP : 195801131982032001

Penguji I

Dra. Faizah Noer Laela, M.Si
NIP : 196012111992032001

Penguji II

Dr. Hj. Sri Astutik, M.Si
NIP : 195902051986032004

Penguji III

Drs. Abd. Basyid
NIP : 196009011990031002

Penguji IV

Dra. Ragwan Albaar, M.Fil. I
NIP : 196303031992032002

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Ayu Azaria Dewi

NIM : B93214099

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam

Alamat : Jalan Wonocolo Pabrik Kulit Gang 7 No. 10 A

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa :

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
3. Apabila kemudian hasil terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya kan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 23 Januari 2018

METERAI TEMPEL
ICDBAAEF867093543
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ayu Azaria Dewi

NIM. B93214099

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : AYU AZARIA DEWI
NIM : B93214099
Fakultas/Jurusan : DAKWAH DAN KOMUNIKASI / BKI
E-mail address : azariaayu@yahoo.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Pengaruh Pretend Play terhadap Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Februari 2018

Penulis

METERAI TEMPEL
A5203AEF732835033
6000
ENAM RIBU RUPIAH

(AYU AZARIA DEWI)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Ayu Azaria Dewi (B93214099), ***Pengaruh Pretend Play terhadap Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya.***

Fokus penelitian adalah untuk menjawab permasalahan mengenai sejauh mana pengaruh *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya ?.

Dalam membuktikan dan menganalisis permasalahan di atas, maka peneliti menggunakan metode kuantitaif secara *Pre-Eksperimental* dengan pendekatan *One Shot Case Study* atau Studi Kasus Satu Tembakan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian berjumlah 4 siswa berusia 8-14 tahun dengan kategori siswa gangguan autis. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Nonprobability Sampel* yaitu *Sampling Purposive.* Siswa diminta untuk mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. Angket tersebut berisi beberapa butir soal berbentuk pernyataan untuk mengukur kemampuan interaksi siswa. Beberapa indikator yang digunakan, antara lain:
Variabel X : Pengaruh *Pretend Play*
Variabel Y : Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Autis
Proses *pretend play* dalam penelitian ini menggunakan tema "kehebatan seorang arsitek" dengan bantuan peralatan permainan seperti palu, gergaji, tang, gunting, pasrah kayu, dan lain-lain. *Pretend play* ini dimainkan secara individual antara peneliti dengan responden. Waktu permainan ±3 menit. yang dimainkan hanya sampai pada tahap 1, 2, dan 3. Hasil perubahan dari proses *pretend play* pada siswa menujukkan kategori kurang, cukup, dan baik.

Hasil uji reliabilitas variabel X adalah 0,98 dan variabel Y adalah 0,96 yang menujukkan bahwa *reliable*. Hasil uji normalitas pada variabel X adalah 0,996 > 0,05 dan variabel Y adalah 0,974 > 0,05, karena hasil skor kedua variabel > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji korelasi pada penelitian ini menujukkan skor 0,966 dengan p=0,34 dan bertanda positif. Ini berarti bahwa terdapat hubungan yang positif antara *pretend play* dengan peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya.

Kata kunci: Pengaruh *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
MOTTO iv
LEMBAR PERSEMBAHAN v
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv

BAB I : PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian 4
D. Manfaat Penelitian 4
E. Metode Penelitian 6
1. Jenis Penelitian dan Pendekatan 6
2. Objek Penelitian 6
3. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling 7
4. Variabel dan Indikator Penelitian 8
5. Definisi Operasional 10
6. Teknik Pengumpulan Data 12
7. Teknik Analisis Data 14
F. Sistematika Pembahasan 15

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA 18
A. Kajian Teoritik 18
1. Pretend Play 18
a. Pengertian pretend play 18
b. Tahap perkembangan dalam *pretend play* 20
c. *Setting* permainan *pretend play* 21
d. Kelebihan *pretend play* 23
e. Kekurangan *pretend play* 24
f. *Pretend play* sebagai media bimbingan dan konseling terhadap anak autis 25
2. Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Autis 26
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan 37
C. Hipotesis Penelitian 38

BAB III : PENYAJIAN DATA 34
A. Deskripsi Umum Objek Penelitian 34
1. Deskripsi Lokasi SDN Petemon 2 Surabaya 40
2. Struktur Organisasi Sekolah 44

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Sarana dan Prasarana Sekolah 45
4. Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya 46
B. Deskripsi Subjek Penelitian 48
1. Kriteria Autis 48
2. Subjek Penelitian 49
3. Deskripsi Masalah Subjek 54
C. Deskripsi Penelitian 55
1. Desain Eksperimen 55
2. Instrumen Penelitian 59
3. Hasil Pengisian Instrumen 69
4. Hasil Penilaian Kategori Kemampuan Interaksi Sosial 70
5. Hasil Uji Validitas, Reliabilitas, dan Normalitas 75
D. Pengujian Hipotesis 83

BAB IV : ANALISIS DATA 84
A. Hasil Penelitian 84
B. Pembahasan 84

BAB V : PENUTUP 90
A. Kesimpulan 91
B. Saran 92

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bagi orang tua anak adalah anugerah Tuhan yang sangat berharga.[1] Anugerah yang ada pada anak berupa kelebihan yang dimilikinya. Kelebihan ini dapat berkaitan dengan fisik, psikis, bakat, ataupun minat yang ada pada diri anak dan seiring dengan tumbuh kembangnya. Tumbuh dan kembang anak penting untuk diketahui setiap orang tua karena setiap perubahan yang terjadi dari anak hanya orangtua yang mengetahui.

Tidak semua anak dilahirkan dalam keadaan normal dan memiliki kemampuan. Ada beberapa anak yang terlahir dalam keadaan tidak normal sehingga memiliki keterbatasan dan membutuhkan perlakuan khusus yang berbeda dengan anak normal. Sekilas muncul permasalahan mengenai ketidaksiapan orang tua dalam hal pengetahuan tentang apa yang harus dilakukannya terhadap anak berkebutuhan khusus seperti autis yang sejatinya memerlukan lebih banyak peran orang tua untuk mendampingi di masa perkembangannya.

Autis merupakan salah satu dari lima tipe gangguan perkembangan pervasive atau PDD *(persasive development disorder)* yang ditandai dengan keabnormalan pada domain interaksi sosial dan komunikasi. Istilah autisme berasal dari kata *autos* yang berarti diri sendiri dan *isme* yang berarti paham. Makna keseluruhan dari autis adalah keadaan dimana yang menyebabkan

[1] Khalid Muhammad Bahauddin, *Membimbing Anak Hidup Terencana dan Teratur*, (Jakarta; Gema Insani, 2003), hal. 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak-anak hanya memiliki perhatian terhadap dunianya sendiri. Autisme merupakan kategori ketidakmampuan yang ditandai dengan adanya gangguan dalam komunikasi, interaksi sosial, gangguan inderawi, pola bermain, dan perilaku emosi.[2]

Masa anak-anak merupakan masa belajar anak. Ketika masa itu, anak mengalami perkembangan fisiologi, psikomotorik, kognitif, moral, emosional, dan moral. Selain itu, masa anak-anak adalah masa yang pandai dalam meniru lingkungan sekitarmya. Untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain, anak harus mengerti apa yang dikatakan orang lain dengan cara mendengarkan. Cara berbicara yang lembut, jelas, dan penggunaan kata-kata yang tepat dapat mendorong anak untuk mendengar dengan baik.[3]

Penerapan teknik untuk belajar anak seperti mendengar, berbicara atau mengolah kata ada banyak sekali. Anak akan semakin cepat menangkap stimulus atau respon-respon yang diberikan melalui sebuah permainan, seperti respon untuk perkembangan fisik, kognitif, moral, emosional, dan sosial. Perkembangan fisik yang mencakup aspek tinggi badan, berat badan, proporsi, dan bentuk tubuh. Kognitif mencakup proses mental dan pikiran. Kemudian moral yang berkaitan dengan tanggapan anak terhadap aturan-aturan. Lalu emosional dan sosial yang mencakup pengenalan anak terhadap perkembangan emosinya sendiri dan mencakup pengalaman anak terhadap lingkungannya dengan keluarga, teman sebaya, dan kelompok teman sebaya.[4]

---

[2] Jamila Muhammad, *Special Education For Special Children*, (Jakarta; Hikmah, 2007), hal. 103.
[3] Sri Mulyani., *Perkembangan Psikologi Anak*, (Yogyakarta: Laras Media Prima, 2013), hal. 6-7.
[4] Thoboroni, Fairuzul Mumtaz, *Mendongkrak Kecerdasan Anak*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hal. 16-30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Usia anak-anak lebih menyukai kegiatan bermain dan begitu pula dengan anak autis. Pada anak normal, tahap perkembangan bahasa lisan dimulai saat anak telah mampu mengkomunikasikan apa yang anak rasakan, inginkan, serta yang dipikirkan. Hal ini berbeda dengan anak autis yang mengalami kesulitan dalam menggunakan dan memahami segala metode komunikasi termasuk ekspresi wajah, isyarat tubuh, dan kemampuan non-verbal termasuk kata-kata.[5] Anak autis lebih bisa melihat dan meniru apapun yang menarik perhatiannya. Kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak khususnya anak autis bisa menjadi media untuk berkomunikasi dengan sekitarnya. Seperti contoh jenis permainan yang dapat digolongkan ke permainan aktif, yaitu *pretend play*. *Pretend play* merupakan salah satu jenis permainan yang dilakukan secara berpura-pura yang dahulu banyak dilakukan anak-anak. Permainan ini hampir sama dengan sosiodrama yang sama-sama pada permainan peran.[6] Bedanya pada *pretend play* ini lebih menekankan pada alat-alat permainan seperti dokter yang lengkap dengan peralatan dokternya. Permainan peran yang dilakukan akan meningkatkan interaksi anak dalam meningkatkan kemampuan komunikasinya terhadap lingkungan sekitarnya.

Permainan *pretend play* yang diterapkan kepada anak autis dapat membawa kesenangan tersendiri untuk memberikan hiburan dan mengeksplore diri serta dapat mendukung setiap perkembangan yang

[5] Phil Christie.dkk, *Langkah Awal Berinteraksi dengan Anak Autis*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011), hal. 21.
[6] N. Dede Khoeriyah, *Jurnal Pendidikan Khusus*, (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Luar Biasa (PJLB) UNY, 2005), hal. 34.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilaluinya, terlebih lagi ketika anak memasuki usia sekolah yang mudah tertarik dengan permainan. Adanya ketertarikan tersebut akan membuat anak semakin meningkatkan komunikasinya terlebih lagi dalam interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Maka dari itu, penerapan permainan *pretend play* perlu diketahui seberapa besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak autis khususnya pada interaksi sosial yang dilakukannya. Untuk itulah, dari uraian tersebut maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul Pengaruh Permainan *Pretend Play* Terhadap Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Autis di SDN Petemon 2 Manyar Surabaya.

B. Rumusan Masalah

Sejauh mana pengaruh permainan *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis di SDN Petemon 2 Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui sejauh mana proses permainan *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis di SDN Petemon 2 Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Manfaat Teoritis
   a. Hasil dari penelitian ini secara umum diharapkan berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan memberikan informasi serta pengetahuan baru bagi pembaca.
   b. Hasil dari penelitian ini untuk membuktikan teori-teori yang digunakan mengenai pengaruh permainan *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis di SDN Petemon 2 Surabaya.
   c. Manfaat penelitian secara khusus diharapkan agar dapat menambah wawasan pemikiran dan masukan bagi peneliti-peneliti seperti mahasiswa mengenai pengaruh permainan *pretend play* ini jika diaplikasikan terhadap anak autis.
2. Manfaat Praktis
   a. Hasil dari adanya penelitian ini diharapkan mampu untuk digunakan sebagai bentuk pengalaman dalam menyusun karya tulis ilmiah dan untuk tambahan pengetahuan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.
   b. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan bagi peneliti untuk lebih mengembangkan dirinya serta dapat membantu pembaca khususnya mahasiswa dalam meningkatkan pengetahuannya mengenai cara berinteraksi dengan siswa autis melalui sebuah permainan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian dan Pendekatan

a. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian secara kuantitatif bersifat *Pre-Eksperimental Design* karena digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Jadi, hasil eksperimen yang merupakan hasil variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Oleh karena itu, peneliti dalam hal ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif secara eksperimen karena ingin mengetahui seberapa besar pengaruh dari *pretend play* ini terhadap kemampuan interaksi sosial anak autis.

b. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan secara *One-Shot Case Study* (Studi Kasus Satu Tembakan) yang mana satu kelompok diberi *treatment* perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya. [7]

2. Objek Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Petemon 2 Surabaya Jalan Tidar No. 125 Kecamatan Sawahan Surabaya.

[7] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 74.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

a. Populasi

Populasi merupakan suatu wilayah yang terdiri dari objek atau subjek yang memiiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang sudah diuji dan sudah ditetapkan melalui tes psikologi untuk peneliti teliti dan untuk ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat 33 siswa sebagai populasi yang ada di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya. [8]

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil harus mewakili atau reprsentatif dari populasi yang ada. Populasi dengan jumlah yang besar tidak semua dapat dipelajari karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan dana. Dari jumlah populasi sebanyak 33 siswa, maka sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 4 siswa yang menderita autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya. [9]

c. Teknik Sampling

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Nonprobability Sampling* dengan *Sampling Puposive.* Teknik tersebut merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sedangkan *Sampling*

[8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 80.
[9] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian,* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 56.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Purposive merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu Disini peneliti mengambil sampel yang berjumlah 4 siswa dari keseluruhan siswa di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya yaitu 33 siswa. [10]

4. Variabel dan Indikator Penelitian

a. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut, objek yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan setelah itu dapat ditarik kesimpulan.[11] Terdapat dua jenis variabel penelitian, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Variabel bebas (X) disebut juga variabel independen atau variabel pengaruh. Variabel ini adalah variabel yang tidak tergantung dengan variabel lainnya dan berada pada posisi yang lepas dari pengaruh variabel terikat. Sedangkan variabel terikat (Y) dapat disebut juga variabel dependen atau variabel terpengaruh. Variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.[12]

Sesuai dengan judul penelitian "Pengaruh Permainan *Pretend Play* terhadap Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Autis Di SDN Petemon 2 Surabaya", maka dapat ditentukan variabel sebagai berikut :

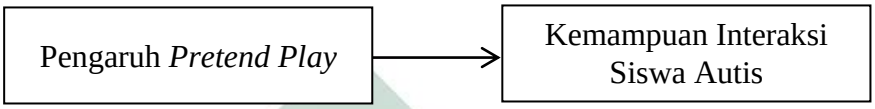
[10] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, hal. 68.
[11] Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 147.
[12] Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2005), hal. 72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Variabel Bebas (X) : Pengaruh *Pretend Play*

2) Variabel Terikat (Y) :Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Autis

Hubungan asimetris kedua variabel dapat diwujudkan dalam skema berikut ini:



Gambar 1.1 Skema Variabel X dan Y

b. Indikator Penelitian

Indikator merupakan variabel untuk membantu dalam mengukur perubahan-perubahan yang terjadi baik secara langsung atau tidak langsung. Sedangkan indikator variabel adalah alat ukur yang digunakan untuk mendeteksi secara penuh variabel yang diukur. Adapun indikator *pretend play* yang digunakan dalam peneltian ini adalah sebagai berikut :

1) *Functional play with pretense*

Functional play with pretense yang dimaksudkan adalah menggunakan benda atau mainan yang diberikan dengan berpura-pura.

2) *Object substitution*

Objek substitution adalah permainan yang menggunakan alat permainan sesuai dengan peran.

3) *Imagining absent objects*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Imagining absent objects adalah permainan ini berkaitan dengan membayangkan benda yang tidak ada.

4) *Assigning absent attributes*

Assigning absent attributes adalah menetapkan kelengkapan dari alat permainan. [13]

Adapun indikator kemampuan interaksi sosial yang digunakan dalam peneltian ini adalah sebagai berikut :

1) Kontak sosial

Kontak sosial dapat bersifat positif seperti kerjasama ataupun bersifat negatif seperti pertentangan. Kontak sosial dapat diperluas dengan beberapa indikator seperti: mampu melakukan kontak sosial secara langsung seperti berjabat tangan dan bertatap muka, merespon pembelajaran yang diberikan guru di kelas, memahami perilaku baik dan meresponnya.

2) Komunikasi

Komunikasi seperti mampu memahami bahasa yang didengar, mengolah kata dengan tepat, mengolah emosi dengan baik.

5. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam pengertian istilah dan pemahaman terhadap judul "Pengaruh Permainan *Pretend Play* terhadap

[13] Erin Barton&Rachel Pavilanis, "Teaching *Pretend Play to Young Children With Autism"*, 1 (Maret, 2012), hal. 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Autis Di SDN Petemon 2 Surabaya", maka kata perkata akan dijelaskan kembali dari judul tersebut.

a. *Pretend Play*

Pretend play adalah bentuk permainan yang di dalamnya mengandung unsur berpura-pura.[14] Seperti halnya dokter dengan ruang kerja dan peralatan lengkap, kemudian ada pasien yang mengetuk pintu lalu masuk dan mengucap salam.

Permainan *pretend play* ini berfungsi sebagai jembatan hubungan sosial antar teman di sekolahnya. Melalui permainan ini anak akan memahami rasa empatinya terhadap orang lain. Rasa empati ini penting dalam perkembangan afeksi anak karena anak akan cenderung berperilaku tidak menyakiti orang lain dan peduli dengan keadaan orang lain.[15]

b. Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Autis

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan yang dinamis antara satu individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.Manusia hanya dapat hidup sebagai manusia dan interaksi sosial yang dilakukannya.[16] contoh mengenai seorang murid baru yang melakukan interaksi sosial dengan teman-teman barunya di kelas.[17]

---

[14] Dewi Retno Suminar, "*Membangun Karakter Anak Melalui Pretend Play"*, 1 (November, 2009), hal. 2.
[15] N. Dede Khoeriyah, "*Pretend Play Sebagai Upaya Untuk Mengurangi Penyimpangan Perilaku Anak Tunalaras"*, (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Luar Biasa (PJLB) UNY, 2005), hal. 34-35.
[16] Abu Ahmadi, *Sosiologi Pendidikan* , (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 47.
[17] Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), hal. 54-57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal yang mendasar bagi penderita autis adalah kesulitan dalam menumbuhkan rasa empati sosial khususnya terhadap pendapat, emosi, tingkah laku, dan bahasa.[18] Autisme memiliki tingkat keparahan yang berbeda-beda. Ada yang tingkat kemampuan interaksi sosialnya baik dan ada juga yang kurang baik. Selain tingkat kemampuan interaksi sosialnya, dari segi intelegensi juga berbeda-beda. Ada anak autis yang memiliki tingkat intelegensi diatas rata-rata dan ada juga yang dibawah rata-rata sehingga mengalami kesulitan dalam belajarnya.

Permainan interaktif seperti permainan peran dapat menjadi cara efektif dan menyenangkan untuk melatih kemampuan komunikasi anak.[19] Hal ini bertujuan untuk membuat anak berinteraksi secara aktif sehingga anak terbiasa untuk berbagi ketertarikan terhadap sesuatu, melihat mendengar, dan bergiliran bicara.

6. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

a. Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan mengamati dan mencermati serta melakukan pencatatan berupa data atau informasi

[18] Phil Christie.dkk, *Langkah Awal Berinteraksi dengan Anak Autis*, hal. 7.
[19] Phil Christie.dkk, *Langkah Awal Berinteraksi dengan Anak Autis*, hal. 37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sesuai dengan masalah yang dihadapi atau proses yang sedang berlangsung dengan menggunakan panca indera.[20]

Adapun data-data yang diambil dari metode observasi adalah sebagai berikut :

1) Suasana di dalam dan di luar luar ruang inklusi SDN Petemon 2 Surabaya.
2) Proses dari *pretend play* yang ditunjukkan melalui ekspresi atau mimik wajah, gerakan tubuh *(gesture)*, dan segala bentuk gerakan tubuh siswa autis SDN Petemon 2 Surabaya.

b. Wawancara *(Interview)*

Peneliti mengadakan wawancara langsung dengan responden sebagai teknik pendahuluan untuk menemukan berbagai hal atau permasalahan yang harus diteliti, terlebih lagi jika respondennya sedikit atau kecil.[21] Metode ini diterapkan untuk mencari informasi dan untuk melakukan awal pendekatan guna mengetahui tingkat kemampuan interaksi sosial siswa autis di SDN Petemon 2 Surabaya.

c. Kuesioner (Angket)

Teknik angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis yang terstruktur dan terperinci kepada responden yang terlibat langsung dalam peristiwa atau keadaan yang diteliti.[22] Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai pengaruh *pretend play* terhadap

[20] Mahi M. Hikmat, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), hal. 73-74.
[21] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, hal. 137.
[22] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, hal. 142.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis di SDN Petemon 2 Surabaya.

Peneliti disini juga menggunakan Skala Likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi tentang fenomena sosial. Istilah pernyataan di dalam item terdiri dari pernyataan yang mendukung atau *favourable* dan pernyataan yang tidak mendukung atau *unfavourable*.

d. Dokumentasi

Metode pengumpulan data melalui peninggalan yang tertulis yang sudah berlalu berupa tulisan, gambar, catatan harian, biografi, karya-karya, dan arsip-arsip mengenai pendapat teori-teori yang berhubungan dengan masalah penelitian.[23] Pengumpulan data dalam metode ini melalui intrumen check list dilakukan untuk mencari data tentang struktur organisasi di SDN Petemon 2 Surabaya, jumlah siswa, jumlah guru, sarana dan prasarana dan data lain yang diperlukan.

7. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

[23] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, hal. 240.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Responden mengisi angket dengan cara menberi tanda centang (√) pada kolom lembar pertanyaan atau pernyataan yang sudah disediakan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan *Product Moment Person*. Teknik tersebut merupakan alat uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (uji hubungan) dua variabel bila datanya berskala interval atau rasio. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan:

rxy = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x dan y

X^2 = Kuadrat dari x

Y^2 = Kuadrat dari Y

Dengan rumus tersebut, maka hipotesis peneliti akan terjawab yaitu berpengaruh atau tidaknya *pretend play* terhadap kemampuan interaksi siswa autis di kelas inklusi SDN Petemon 2 Surabaya. [24]

F. Sistematika Pembahasan

Dalam pembahasan suatu penelitian diperlukan sistematika pembahasan yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman yang disusun secara teratur, sebagai berikut :

[24] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, hal. 244.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang terdiri dari: jenis penelitian dan pendekatan, objek penelitian, populasi, sampel, teknik sampling, variabel, indikator penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sistematika pembahasan.

BAB II Tinjauan Pustaka, memuat kajian teoritik yang membahas mengenai *pretend play*, kemampuan interaksi sosial siswa autis, dan penelitian terdahulu yang relevan. Pada sub bab *pretend play* membahas mengenai pengertian, tahap perkembangan dalam *pretend play*, *setting pretend play*, kelebihan *pretend play*, kekurangan *pretend play*, dan *pretend play* sebagai media bimbingan dan konseling terhadap anak autis. Sedangkan sub bab kemampuan interaksi sosial siswa autis membahas mengenai pengertian interaksi sosial, ciri-ciri interaksi sosial, syarat-syarat terjadinya interaksi sosial, karakteristik interaksi sosial anak autis, ciri-ciri anak autis, gangguan dalam interaksi sosial anak autis.

BAB III Penyajian Data, terdiri dari penyajian data. Sub bab penyajian data berisi deskripsi umum objek penelitian, deskripsi subjek penelitian, dan deskripsi penelitian mengenai pengaruh *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya. Pada sub bab terakhir yaitu hipotesis penelitian yang terdiri dari Ha dan Ho.

BAB IV Analisis Data. Bab ini berisi analisis data mengenai pemaparan tentang argumentasi teoritis terhadap hasil pengujian hipotesis seperti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hipotesis penelitian ditolak atau tidak terbukti dengan dilengkapi alasan-alasan mengapa hal tersebut tidak terbukti.

BAB V Penutup berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang menjelaskan jawaban langsung dari penelitian berdasarkan data yang telah diuji dan saran bisa berupa rekomendasi untuk penelitian lanjutan yang terkait dengan hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Pretend Play

a. Pengertian pretend play

Pretend play adalah bentuk permainan yang di dalamnya mengandung unsur berpura-pura. Permainan ini berbeda dengan permainan *role play* atau permainan sosiodrama karena selain di dalamnya terdapat aturan juga terdapat peralatan tertentu guna menujang permainan ini. Jadi, dalam permainan *role play* atau sosiodrama lebih menekankan pada peran yang dimainkan, sedangkan *pretend play* lebih kepada peralatan yang digunakan sebagai penunjang permainan berpura-pura tersebut. [25] Permainan ini dapat digunakan sebagai mekanisme untuk menurunkan kecemasan dan ketakutan. Selain itu, dapat pula mengembangkan kreativitas dan berfikir secara fleksibel bagi anak dalam memahami peran yang dimainkan olehnya serta dapat menambah kosakata maupun kalimat bagi anak meskipun hanya lewat pendengaran. Ketika bermain anak harus bisa merasa nyaman, rileks, dan aman.

Pretend play berguna untuk mengembangkan aspek kognisi dan afeksi anak. Hal ini disebabkan karena dalam permainan *pretend*

[25] Dewi Retno Suminar, *Membangun Karakter Melalui Pretend Play*, hal. 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

play menggunakan bahasa sebagai pengantar dan mengajarkan anak untuk bermain peran, sehingga dapat merangsang dan melatih kemampuan kognisi dan aspek afeksi anak. Setelah dilakukannya permainan ini, perkembangan anak akan dapat terlihat dari kemampuannya dalam menangkap rangsangan oleh teman lawan bermain, dalam memainkan peran, serta mengekspresikan emosi sesuai keadaan yang ada. Perkembangan afeksi akan nampak secara keseluruhan dalam kematangan sosial dan pada saat anak mengekspresikan emosinya dalam situasi sosial atau ketika "pura-pura" tersebut. Selain itu, anak yang bermain dapat meningkatkan empati dan sifat tenggang rasa dengan teman bermainnya.

Pretend play dalam perkembangan kognisi anak dapat terlihat dari kemampuannya menangkap makna kata-kata yang diucapkan oleh teman bermain. Perbendaharaan kata-kata yang didengar dan ditangkap oleh anak serta cara mengekspresikannya secara non verbal akan semakin terlihat seiring dengan pelatihan yang dilakukan secara terus menerus. Dengan adanya peningkatan perbendaharaan kata, maka telah menunjukkan perkembangan dalam kognisi. [26]

Dalam permainan ini, anak dirangsang untuk memainkan peran dan merespon teman bermainnya. Pada saat itu, anak akan mulai mengikuti alur permainan dan sedikit demi sedikit melakukan komunikasi dengan menggunakan bahasa sebagai pengantar. Selain

[26] John W. Creswell, *Research Design*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 78-79.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

itu, *pretend play* yang disukai anak akan membuat anak semakin mengetahui kategori sosial dan peran sosial. Dengan melakukan *pretend play* secara rutin akan mempercepat anak mengembangkan kemampuan bahasa dan kemampuan interaksi sosialnya.[27]

b. Tahap perkembangan dalam *pretend play*

Terdapat beberapa tahapan perkembangan dalam *pretend play* adalah sebagai berikut :

1) *Tahap 0* : *Pola Prasimbolis*

Anak tidak melakukan *pretend play* karena anak sudah menujukkan pemahaman terhadap penggunaan objek dan bentuk objek.

2) *Tahap 1*: *Pola Simbolis Untuk Diri*

Dalam permainan anak sudah dapat melihat keterkaitan langsung antara mainan dengan diri anak. Anak sudah paham bahwa peran yang dimainkan hanya pura-pura.

3) *Tahap 2*: *Permainan Simbolis Berpola Tunggal*

Anak mengembangkan permainan dalam kondisi di luar aktivitasnya sendiri yaitu anak mulai memainkan peran lain.

4) *Tahap 3*: *Permainan Simbolis Kombinasi*

Dalam kondisi ini anak dapat melakukan pola kombinasi tunggal yang mana memainkan satu *pretend play* yang berhubungan dengan beberapa faktor. Anak juga dapat

[27] Dewi Retno Suminar, *Membangun Karakter Melalui Pretend Play*, hal.12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memainkan beberapa peran yang berhubungan dengan peran yang lain dalam satu rangkaian.

5) *Tahap 4:Permainan Simbolis Terencana*

Anak dapat menunjukkan pola perilaku secara verbal dan non verbal, berinteraksi dengan peran dan aktiitas anak lain dengan baik.[28]

Berdasarkan tahap tersebut bahwa *pretend play* dapat dikategorikan permainan individual maupun kelompok. Permainan secara individual dilakukan 0-2 anak, sedangkan permainan 3-4 anak dilakukan secara kelompok.

c. *Setting* permainan *pretend play*

Setting dalam *pretend play* sudah dikelompokkan dalam kelompok-kelompok permainan tertentu yang terdiri atas peralatan dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan seperti berikut :

1) Permainan Pasar

Permainan dengan menggunakan buah atau sayuran tiruan dengan menggunakan uang tiruan serta tas keranjang kosong. Anak dapat berperan sebagai penjual dan pembeli.

2) Permainan Rumah

Permainan ini dilakukan dengan jalan membentuk dua kardus besar seperti layaknya rumah. Bisa dilakukan untuk dua orang anak.

[28] Dewi Retno Suminar, "*Pengaruh Pretend Play Terhadap Perkembangan Bahasa dan Kematangaan Sosial Anak-Anak Prasekolah"*, (Skripsi, Universitas Airlangga, 2003), hal.4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Berkemah

Permainan ini menggunakan kain penutup yang diatur seperti tenda dengan dilengkapi peralatan-peralatan seperti tempat minum, kantung tidur, dan sebagainya.

4) Permainan Rumah Sakit

Ketertarikan dengan permainan ini bagi anak lebih besar. Alat yang disediakan berupa stetoskop tiruan, baju dokter, tas dokter, dan peralatanya.

5) Permainan Kantor

Peralatan yang digunakan misalnya, kalkulator, perangko bekas, amplop, map, telepon tiruan, dan sebagainya.

6) Memandikan Bayi

Permainan ini sangat disenangi anak karena berasal dari pengalaman anak ketika kecil. Peralatan yang digunakan seperti handuk, sabun, bedak, sisir, dan sebagainya.

7) Permainan Atlet Basket

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki yang gemar bermain bola selain sepakbola. Peralatan yang digunakan seperti ring basket dan bola basket.

8) Permainan Arsitek

Anak berperan sebagai seorang arsitek dengan peralatan seperti palu, gergaji, paku, dan sebagainya.

9) Permainan Pesta Ulang Tahun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam permainan ini perlatan yang dipakai kartu undangan, kado tiruan dengan isi ataupun tidak. Anak dapat memainkan permainan dengan mengekpresikan perasannya serta keinginannya dengan bebas.

10) Permainan Melakukan Perjalanan

Permainan ini dapat melibatkan penggunaan peta, topi kecil, yang digunakan pilot, koper untuk perjalanan. Anak dapat berdiskusi dengan teman mainnya untuk berpikir dan merencanakan suatu perjalanan. [29]

Jadi, dalam permainan *pretend play* ini sama halnya dengan permainan peran yang lebih didukung dengan adanya peralatan-peralatan sebagai pendukung dari permainan yang dilakukan.

d. Kelebihan *pretend play*

Pretend play akan membawa anak untuk bermain berpura-pura memerankan tokoh dokter, polisi, guru, dan lainnya bersama dengan teman-teman atau orang terdekat. Dengan permainan ini, akan membawa anak untuk bersosialisasi, berkomunikasi dengan lawan mainnya. Dikarenakan anak dengan gangguan autis mengalami kekurangan dalam hal interaksi sosialnya sehingga mereka jarang sekali berkumpul dan cenderung suka menyendiri. Oleh sebab itu, permainan ini cocok jika diterapkan pada anak autis.

[29] Dewi Retno Suminar, "*Membangun Karakter Anak Melalui Pretend*", hal. 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelebihan *pretend play* dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, meliputi kemampuan dalam perencanaan, negosiasi, *problem solving*, dan pencapaian tujuan. Selain itu, *pretend play* memiliki kelebihan antara lain :

1) Memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
2) Menjadi pengalaman belajar yang sulit dilupakan
3) Menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan antusias
4) Siswa dapat memainkan suatu peran yang dibahas dalam proses pembelajaran. [30]

Jadi, dengan adanya *pretend play* ini dapat menciptakan perasaan senang dalam diri anak selama pembelajaran. Sehingga apa yang dipelajarinya dapat melekat dalam pikiran anak dan ingatannya menjadi tahan lama.

e. Kekurangan *pretend play*

Selain kelebihan terdapat kekurangan *pretend play* dalam pembelajaran. Kekurangan atau kelemahan dalam permainan ini yaitu membutuhkan waktu dan kesulitan dalam membagi dan menugaskan peran tertentu pada siswa jika tidak dilatih dengan baik, tidak semua materi bisa disampaikan dengan *pretend play*, dan permainan ini sulit jika diterapkan dikondisi kelas yang tidak

[30] Weni Endah Kusumastuti, "*Peningkatan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Melalui Penerapan Pretend Play Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo"*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), hal.34.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kondusif. Sedangkan kekurangan dalam alat yang digunakan adalah keterbatasan alat dikarenakan harga yang mahal dan memerlukan waktu yang lama.[31] Jadi, kekurangan *pretend play* secara keseluruhan adalah membutuhkan waktu yang lama, peralatan yang sulit didapatkan, dan membutuhkan biaya yang relatif mahal.

f. *Pretend play* sebagai media bimbingan dan konseling terhadap anak autis

Kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak khususnya anak autis bisa menjadi media untuk berkomunikasi dengan sekitarnya. Seperti contoh jenis permainan yang dapat digolongkan ke permainan aktif, yaitu *pretend play. Pretend play* merupakan salah satu jenis permainan yang dilakukan secara berpura-pura yang dahulu banyak dilakukan anak-anak. Permainan ini hampir sama dengan sosiodrama yang sama-sama pada permainan peran.[32] Bedanya pada *pretend play* ini lebih menekankan pada alat-alat permainan seperti dokter yang lengkap dengan peralatan dokternya. Permainan peran yang dilakukan akan meningkatkan interaksi anak dalam meningkatkan kemampuan komunikasinya terhadap lingkungan sekitarnya.

Keterkaitan antara *pretend play* sebagai media bimbingan di dalam koseling adalah secara *Educational Guidance. Educational*

[31] Weni Endah Kusumastuti, "*Peningkatan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Melalui Penerapan Pretend Play Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo"*, hal.37.
[32] N. Dede Khoeriyah, *Jurnal Pendidikan Khusus*, hal. 34.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guidance adalah bimbingan dalam menemukan cara belajar yang tepat. Bimbingan dan konseling dalam bidang pendidikan perlu mendapatkan informasi-informasi dari guru atau kepala sekolah mengenai berbagai hal tentang anak yang menyangkut minat, bakat, serta kegiatan anak dalam belajar di dalam kelas atau di luar kelas. Bimbingan dan konseling dalam bidang pendidikan sangat diperlukan bagi anak yang masih dalam masa pendidikan. Melalui permainan sekaligus pemberian bimbingan atau konseling yang tepat akan mampu mengatasi segala kesulitan dalam bidang pendidikan untuk menuju perubahan dari diri anak.[33]

2. Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Autis

a. Pengertian interaksi sosial

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan yang dinamis antara satu individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Bentuk dari interaksi tidak hanya kerjasama, tetapi dapat juga berbentuk pertikaian, persaingan, dan sejenisnya. Interaksi yang dilakukan harus didasarkan pada nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat agar interaksi berjalan lancar.[34]

b. Ciri-ciri interaksi sosial

Interaksi sosial memiliki ciri sebagai berikut :

[33] Samsul Munir Amin, *Bimbingan dan Konseling Islam*, (Jakarta: Amzah, 2013), hal. 111
[34] Basrowi, *Pengantar Sosiologi*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hal. 138.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Ada pelaku dengan jumlah lebih dari satu orang.
2) Ada komunikasi antarpelaku dengan menggunakan simbol-simbol.
3) Ada dimensi waktu (masa lampau, masa kini, dan masa mendatang) yang menentukan aksi yang sedang berlangsung.
4) Ada tujuan-tujuan tertentu

c. Syarat-syarat terjadinya interaksi sosial

Interaksi yang terjadi merupakan suatu proses timbal balik yang saling mempengaruhi melalui kontak. Kontak ini berlangsung melalui organisme fisik seperti obrolan, pendengaran, gerakan badan, melihat, dan seterusnya. Ada dua syarat dapat terjadinya interaksi, antara lain :

1) Kontak sosial *(social contact)*

Kontak berasal dari kata Latin yaitu *crun* atau *con* yang berarti bersama-sama dan *tangere* yang berarti menyentuh. Kontak sosial adalah hubungan antara satu orang atau lebih melalui percakapan dengan saling mengeri tentang maksud dan tujuan masing-masing dalam kehidupan masyarakat, konflik sosial pihak dengan pihak yang lainnya.

Kontak sosial dapat terjalin melalui telepon, radio, surat, dan lain-lain. dalam kontak sosial dapat terjadi hubungan positif dan hubungan negatif. Kontak positif terjadi karena hubungan antara kedua belah pihak terjadi saling pengertian dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menguntungkan kedua belah pihak. Sedangkan, kontak sosial yang negatif terjadi apabila hubungan antara kedua belah pihak tidak terjadi saling pengertian dan bahkan merugikan kedua pihak. Kontak sosial negatif ini dapat memicu suatu pertentangan atau perselisihan.

Selain bersifat negatif dan positif, kontak sosial dapat bersifat primer dan sekunder. Kontak bersifat primer apabila hubungan yang terjalin secara langsung atau bertatap muka, misalnya dengan tersenyum, tatapan mata, berjabat tangan, berpelukan, dan sejenisnya. Sedangkan kontak yang bersifat sekunder apabila hubungan terjalin melalui suatu perantara, seperti telepon, radio, dan seterusnya.

2) Komunikasi *(communication)*

Komunikasi adalah suatu proses saling memberikan tafsiran kepada atau dari perilaku pihak lain.[35] Komunikasi dapat diwujudkan melalui pembicaraan, gerak-gerik fisik atauperasaan. Kemudian dari situlah akan timbul sikap dan ungkapan perasaan, seperti senang, ragu-ragu, takut atau menolak, bersahabat, dan sebagainya yang merupakan rekasi atas pesan yang diterima dan kemudian terjadilah komunikasi.

Komunikasi sosial adalah syarat pokok lain dari proses sosial yang mengandung pengertian persamaan pandangan antara

[35] Basrowi, *Pengantar Sosiologi*, hal. 143.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orang-orang yang berinteraksi terhadap sesuatu. Apabila suatu hubungan sosial tidak terjadi komunikasi atau tidak saling mengetahui dan tidak saling memahami maksud masing-masing pihak, maka dalam keadaan demikian tidak terjadi kontak sosial. Dalam komunikasi dapat terjadi berbagai tafsiran terhadap perilaku dan sikap masing-masing orang yang berhubungan, misalnya mengenai jabat tangan yang beberapa orang menfsirkan sebagai bentuk kesopanan.

Kontak dan komunikasi sebenarnya hampir sama, tetapi adanya kontak belum tentu terjadinya komunikasi. Hal ini dikarenakan jika diantara kedua pihak tidak terjadi percakapan karena adanya pebedaan bahasa, akan tetapi keduanya melakukan kontak sosial dengan berjabat tangan dan tersenyum ketika bertemu. Hal ini menunjukkan bahwa dalam interaksi terjadi pula komunikasi non verbal karena tidak hanya melalui percakapan tetapi juga melalui apa yang dilakukannya. Bahasa tubuh yang digunakan setelah adanya bahasa lisan yang digunakan merupakan bentuk komunikasi manusia dengan sesamanya.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia dapat berkomunikasi tanpa mengucapkan kata sepatah apapun. Hanya dengan menggunakan sikap tubuh atau gerakan tubuh saja dapat dipahami maksud dari apa yang ingin dikomunikasikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seseorang. Gerakan tubuh seperi mengacungkan jempol, mengangkat tangan, menggelengkan kepala, menganggukkan kepala, dan sebagainya. Hal ini berarti bahwa beberapa gerakan tubuh tidak bisa dilakukan secara sembarangan karena mengandung beberapa makna yang mengartikan situasi tertentu.

d. Interaksi sosial dari segi agama

Menyediakan kesempatan bagi anak untuk dapat mengembangkan sikap dan nilai-nilai sesuai dengan agama sehingga *frame of religious reference* (pola dasar hidup keagamaan) yang menjadi pengontrol segala aktivitas hidupnya dalam masyarakat baik di dalam atau di luar sekolah. Dalam firman Allah pada Q.S Ali Imran (3) : 112

ضُرِبَتْ عَلَيْهِمُ الذِّلَّةُ أَيْنَ مَا ثُقِفُوا إِلَّا بِحَبْلٍ مِنَ اللَّهِ وَحَبْلٍ مِنَ النَّاسِ وَبَاءُوا بِغَضَبٍ مِنَ اللَّهِ (112)

Artinya :

Mereka diliputi kehinaan di mana saja mereka berada, kecuali jika mereka berpegang kepada tali (agama) Allah dan tali (perjanjian) dengan manusia, dan mereka kembali mendapat kemurkaan dari Allah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sikap dan nilai yang demikian itu akan berkembang menjadi akhlak yang mulia serta memiliki keseimbangan antara individu, ruhaniah, dan jasmaniah.[36]

e. Karakteristik interaksi sosial anak autis

Autisme berasal dari bahasa Yunani "auto" yang berarti sendiri dan menunjukkan pada gejala hidup dalam dunianya sendiri. Autisme adalah suatu kelainan neurologis *(neurogikal disorders)* yang seringkali mengakibatkan ketidakmampuan interaksi komunikasi dan sosial. Autisme lebih sering dialami anak laki-laki daripada anak perempuan.[37] Jika dihubungkan dengan sistem persarafan, autis dapat diartikan sebagai anak yang mengalami hambatan pada perkembangan otak, terutama pada bahasa, fantasi, dan sosial.[38] Hal inilah yang menyebabkan anak berbeda dengan keadaan anak-anak yang lain.

Anak-anak penderita autis biasanya dikatakan "penyendiri" dan "hidup di dunianya sendiri". Kesulitan bersosialisasi pada anak autis lebih disebabkan oleh kurangnya "pemahaman sosial" dan bukan "ketertarikan sosial". Tidak semua anak autis senang menyendiri, beberapa anak bisa saja tertarik untuk berinteraksi dengan orang lain.[39] Ketertarikan dalam berinteraksi dapat

[36] Samsul Munir Amin, *Bimbingan dan Konseling Islam*, hal. 118.
[37] M. Sugiarmin & Mif Baihaqi, *Inklusi Sekolah Ramah untuk Semua*, (Bandung: Nuansa, 2006), hal.150.
[38] Aqila Smart, *Anak Cacat Bukan Kiamat*, (Yogyakarta: Katahati, 2010), hal. 56.
[39] Phil Christie.dkk, *Langkah Awal Berinteraksi dengan Anak Autis*), hal. 12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disebabkan oleh keinginan untuk dapat menjalin hubungan dengan sesama manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Hubungan tersebut dilakukan guna menyampaikan maksud, tujuan dan keinginan setiap individu. Karena adanya keinginan, maksud, dan tujuan setiap individu kepada individu lain pada akhirnya akan menimbulkan hubungan timbal balik yang disebut interaksi. Interaksi merupakan pemberian tanggapan atau respon terhadap rangsangan atau stimulus. Interaksi terjadi apabila satu individu melakukan tindakan sehingga menimbulkan reaksi dari individu lain.[40] Interaksi pada anak autis cenderung sangat rendah dan diawal bicara anak autis lebih banyak menujukkan kepada "label" atau dari apapun yang mereka lihat atau inginkan dan mengulang apa yang mereka dengar dari orang lain.[41] Perkembangan interaksi sosial anak autis tidak sepenuhnya akan menjadi normal seperti anak-anak yang lainnya, anak penderita autis lebih banyak memberikan isyarat mengenai apapun yang dilihat dan apa yang diinginkan dan mengulang apa yang didengar dari orang lain.

Sama halnya dengan cara anak autis dalam memberikan "label" atau kode petunjuk sebagai cara mereka berinteraksi dan aktif secara sosial dalam situasi tertentu dengan orang lain yang dia kenal. Akan tetapi, kesulitan dalam bersosialisasi pada anak autis lebih disebabkan pada kurangnya "pemahaman sosial". Anak autis

[40] Basrowi, *Pengantar Sosiologi*, hal. 138.
[41] Phil Christie.dkk, *Langkah Awal Berinteraksi dengan Anak Autis*, hal. 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan lebih tertarik pada cara interaksi dalam bentuk permainan dengan orang lain seperti kejar-kejaran, permainan peran, ataupun berguling. Sulitnya anak untuk melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya berawal dari kurangnya empati sosial.[42] Anak yang menderita autis sulit memahami apa yang dipikirkan dan dirasakan orang lain.

Anak yang autis seakan-akan memiliki dunianya sendiri dan bahkan banyak masyarakat yang menganggap aneh, tidak waras, dan sebagainya. Anak dengan gangguan autis seringkali menujukkan sifat-sifat seperti berikut :

1) Tidak tanggap terhadap orang lain
2) Gerakan diulang-ulang seperti bergoyang, berputar, dan bermain tangan
3) Menghindari kontak mata dengan orang lain
4) Tetap dalam kebiasaan
5) Aneh[43]

Karakteristik anak autis tidak dapat dilihat dengan jelas karena tertutup dengan kondisinya yang terlihat secara nyata dan sering diberi label sebagai anak yang menderita keterbelakangan mental. Anak *twice exceptionality* yang merupakan anak autis yang biasanya memiliki ciri-ciri bakat yang menonjol dan khas seperti prestasi

[42] Phil Christie.dkk, *Langkah Awal Berinteraksi dengan Anak Autis*, hal. 12.
[43] M. Sugiarmin & Mif Baihaqi, *Inklusi Sekolah Ramah untuk Semua*, hal.150.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akademik dalam membaca cepat ataupun prestasi non-akademik seperti menyanyi.[44]

f. Ciri-ciri autisme

1) Kesulitan dalam berbahasa dan berkomunikasi

Kesulitan ini bukan hanya dalam bahasa lisan tetapi juga *gesture* (gerak isyarat), ekspresi wajah, dan segala bentuk bahasa tubuh. Pemahaman terhadap kata yang diucapkan harus dipahami bersamaan dengan objek yang dimaksud untuk dinyatakan.[45] Anak penderita autis memiliki kemampuan pragmatis sangat rendah dan ketika masuk pada tahap awal berbicara, mereka hanya memberikan label atau petunjuk untuk hal apapun yang mereka lihat.

2) Kesulitan dalam interaksi sosial dan pemahaman terhadap sekitarnya.

Kesulitan bersosialisasi pada anak autis lebih disebabkan oleh kurangnya "pemahaman sosial" dan bukan "ketertarikan sosial". Beberapa anak bisa tertarik untuk berinteraksi dengan orang lain terutama tertarik dengan permainan-permainan seperti kejar-kejaran, tetapi mereka tidak tahu bagaimana melakukan permainan dengan benar. Sulitnya anak berinteraksi disebabkan oleh kurangnya empati sosial karena anak autis sulit memahami

[44] Conny Semiawan & Frieda Mangunsong, *Keluarbiasaan Ganda*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal 67.
[45] Conny Semiawan & Frieda Mangunsong, *Keluarbiasaan Ganda*, hal 69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh orang lain. salah satu anak memiliki empati yang baik adalah ketika anak yang baru belajar berjalan, membawa sesuatu untuk ditunjukkan pada orang lain karena ingin orang lain tertarik. Sebaliknya, jika anak autis membawa sesuatu kepada orang lain karena ada yang perlu dilakukan dengan benda itu seperti membukakan botol. Ciri lain dari anak yang mengaami kesulitan bersosialisasi adalah kontak mata dengan orang lain. Anak autis mengalami kesulitan untuk fokus melihat mata dan kemungkinan akan memalingkan muka dan bahkan hanya sekilas memandang.

3) Kurangnya fleksibilitas dalam berfikir dan bertingkah laku

Kurangnya fleksibilitas dalam berpikir dan bertingkah laku ini dapat diamati ketika anak-anak senang menirukan gerakan, tertarik pada pola-pola tertentu. Tingkah laku seperti ini pada anak autis cenderung lama jika dibandingkan anak-anak yang normal. [46]

g. Gangguan dalam interaksi sosial anak autis

Autisme yang merupakan salah satu bentuk gangguan akibat adanya kelainan pada syaraf yang menyebabkan fungsi otak tidak bekerja dengan normal dan mempengaruhi tumbuh kembang, kemampuan komunikasi, dan kemampuan interaksi sosial. Setiap anak autis memiliki hambatan yang berbeda-beda. Ada anak yang

[46] Phil Christie.dkk, *Langkah Awal Berinteraksi dengan Anak Autis*, hal. 12-14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mampu berbaur dengan teman-temannya yang sudah mampu berkomunikasi serta kemampuan kognitifnya sudah lumayan bagus. Ada juga anak autis yang membutuhkan kelas khusus yang di dalamnya terdapat pembelajaran yang lebih bagi kemampuannya yang kurang[47].

Dalam perilaku non verbal anak autis seperti kontak sosial sangat kurang, ekpresi muka kurang hidup, sikap tubuh atau gerak tubuh dalam interaksi sosial. Selain itu, kegagalan dalam membangun hubungan dengan teman-teman sebayanya, dan juga kurang dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain. Interaksi sosial akan lebih rumit lagi dengan adanya masalah yang dialami anak autis, yaitu perubahan perhatian. Anak autis membutuhkan perhatiannya pada stimulus pendengaran dan stimulus visual. Hal ini akan menyulitkan untuk berinteraksi sosial dengan cepat.[48]

Pada anak autis, interaksi sosial yang dilakukan mengalami masalah karena terhambatnya stimulus pada diri mereka seperti pendengaran atau kemampuan visualnya. Hal ini akan menyulitkan mereka untuk dapat berinteraksi sosial. Selain itu, anak juga mengalami kesulitan mengingat informasi verbal yang panjang sehingga dapat menghambat interaksi sosial dan menyebabkan anak

[47] Aqila Smart, *Anak Cacat Bukan Kiamat*, hal. 105-106.
[48] Ratna Wahyu Widuri, *Penanganan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autis, Jurnal Pendidikan Khusus* (Surabaya: 2013), hal 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mudah panik dan tidak tenang ketika mereka berhubungan dengan orang terlalu lama.

Jadi, anak dengan gangguan autis merasa kesulitan dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis diperlukan metode yang tepat untuk anak dapat melakukan hubungan sosial dengan lebih baik terhadap temannya di lingkungan sekolahnya. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu dengan bermain peran.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Nuryil Ayu Pratama NIM: B03213021 Jurusan: Bimbingan dan Konseling Islam PENGARUH PERMAINAN BOLA SUMPIT DALAM KEPRAMUKAAN UNTUK MENINGKATKAN KEDISPLINAN SISWA MTS UNGGULAN AL-JADID WARU SIDOARJO

   Persamaan: penelitian ini memiliki kesamaan mengenai pengaruh suatu permainan.

   Perbedaan: Penelitian tersebut menggunakan permainan bola sumpit untuk meneliti kedisiplinan siswa sedangkan peneliti menggunakan *pretend play* untuk kemampuan interaksi sosial siswa.

2. Novia Solichah NIM: B77212110 Jurusan: Psikologi PENGARUH KEGIATAN SOSIODRAMA TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA LISAN ANAK USIA DINI TAHUN AJARAN 2015/2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Persamaan: Keduanya sama-sama melakukan penelitian dengan melalui media permainan peran untuk meningkatkan kemampuan anak. Permainan peran keduanya hampir sama dalam prosesnya.

Perbedaan: Pada penelitian tersebut permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan, sedangkan skripsi penulis guna meningkatkan interaksi sosial. Selain itu, jenis permainan drama yang digunakan juga sedikit berbeda.

3. Suci Arianti Putri NIM: B73213100 Jurusan: Bimbingan dan Konseling Islam BIMBINGAN BELAJAR MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD PADA ANAK AUTIS DI PAUD INKLUSI MELATI SIDOARJO TAHUN AJARAN 2017

   Persamaan: penelitian ini memiliki kesamaan dengan skripsi penulis pada penerapan sebuah permainan tertentu pada anak autis di kelas inklusi.

   Perbedaan: penelitian tersebut menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak autis di kelas inklusi, sedangkan pada penulis untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa autis di kelas inklusi.

C. Hipotesis Penelitian

Kata hipotesis berasal dari dua kata, yaitu “hypo” berarti dibawah dan “thesa” berarti kebenaran atau pendapat. Hipotesis merupakan “jawaban sementara” atau kesimpulan yang diambil untuk menjawab permasalahan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diajukan dalam suatu penelitian.[49] Hipotesis diartikan juga sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian berupa pernyataan tentang hubungan dua variabel atau lebih, perbandingan, atau variabel mandiri.[50]

Penelitian ini menggunakan hipotesis nol (Ho) yang menyatakan tidak ada pengaruh *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya. Sedangkan hipotesis kerja (Ha) menyatakan ada pengaruh antara *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya.

[49] John W. Creswell, *Research Design*, hal.19.
[50] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, hal.84.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III
PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

1. Deskripsi Lokasi SDN Petemon 2 Surabaya

a. Sejarah Sekolah

Pada awalnya, SDN Petemon terdiri dari SDN Petemon 1-8 yang bergabung menjadi satu di Jalan Tidar No. 121 Surabaya. Beberapa tahun kemudian dipisah menjadi dua bagian. Hal ini dikarenakan jumlah siswa yang semakin meningkat dan hampir tidak cukup untuk menampung para siswa. SDN Petemon 1, 2, 4 digabung menjadi satu dan menjadi SDN Petemon 1. SDN Petemon 5, 6, 7, 8 digabung menjadi satu dan menjadi SDN Petemon 2. Perubahan nama Petemon pernah terjadi ketika di awal tahun berdirinya. Nama SDN Petemon 1 dulu bernama SDN Sawahan dan SDN Petemon 2 bernama Tembok Dukur. Nama Petemon sendiri diambil dari nama kelurahannya yaitu Petemon.[51]

b. Profil Sekolah

1) NamaSekolah : SDN Petemon II/350
2) Akreditasi : A
3) No. Statistik Sekolah : 101056008012
4) NPSN : 20533291
5) Alamat : Jalan Tidar No. 125 Surabaya

[51] Sutarsih, Hasil Wawancara, SDN Petemon 2 Surabaya, 8 Januari 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Kode Pos : 60252

7) Telepon : 031-5467380

8) Email : sdn_petemon_ii@yahoo.co.id

9) Tahun Berdiri : 1952

10) Waktu Penyelenggaraan : Kombinasi (Pagi dan Siang)

c. Visi Sekolah

"Berlandaskan imtaq serta budaya dan karakter bangsa untuk membangkitkan motivasi yang tinggi guna mencapai prestasi, berdaya saing global, sehat, dan berwawasan lingkungan"

d. Misi Sekolah

1) Membentuk generasi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME
2) Mengembangkan budaya yang bersumber pada budaya bangsa Indonesia
3) Mewujudkan pengembangan kurikulum 2013
4) Mewujudkan kegiatan pembelajaran inovatif
5) Mewujudkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang tinggi
6) Menyiapkan sarana dan prasarana dan fasilitas pendidikan
7) Memenuhi tenaga pendidik dan kependidikan yang memiliki kompetensi dan kualifikasi
8) Menciptakan sekolah sehat, rindang, asri, dan berwawasan lingkungan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Tujuan Sekolah

Meletakkan dasar akhlak mulia, cerdas, pengetahuan, kepribadin, serta keterampilan hidup mandiri dan untuk menciptakan lingkungan yang bersih, rindang, dan asri.

f. Motto Sekolah

"KITA GALI POTENSI UNTUK MERAIH PRESTASI"

g. Personalia Sekolah

1) Kepala Sekolah : Dra. Sutarsih, M.Si

2) Kondisi Guru

Tabel 3.1 Data Kondisi Guru

URAIAN	GURU	TENDIK	PTK	PD
Laki-laki	5	1	6	272
Perempuan	21	1	22	266
Total	26	2	28	538

Keterangan

Tendik : Tenaga Kependidikan

PTK : Pembantu Tenaga Kependidikan

PD : Peserta Didik

Jumlah keseluruhan peserta didik ada 538 orang dengan jumlah guru 26 orang. Jumlah Tendik (tenaga kependidikan) ada 2 orang. Jumlah PTK (pembantu tenaga kependidikan)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berjumlah 28 orang. Untuk jumlah Guru yang ada di kelas inklusi berjumlah 3 orang.

Tabel 3.2 Jumlah Guru Berasarkan Golongan

GOLONGAN				
I	II	III	IV	JUMLAH
-	7	5	3	15

Berdasarkan golongan pekerjaan dapat diketahui bahwa jumlah guru dengan golongan IV ada 3 orang. Jumlah guru dengan golongan III ada 5 orang. Jumlah guru dengan golongan II ada 7 orang. Sehingga jumlah keseluruhan guru ada 15 orang.

h. Data Siswa

Berikut ini merupakan jumlah siswa secara keseluruhan pada tahun pelajaran 2017/2018

Tabel 3.3 Jumlah Siswa Tahun Pelajaran 2017-2018

TAHUN PELAJARAN	KELAS						Jumlah
	I	II	III	IV	V	VI	
2017/2018	110	116	81	79	87	65	538

Pada tahun pelajaran 2017/2018 menujukkan jumlah siswa sebanyak 538 siswa. Jumlah siswa kelas I ada 110 siswa. Sedangkan jumlah kelas II ada 116 siswa. Jumlah siswa kelas III ada 81 siswa. Jumlah siswa di kelas IV ada 79 siswa. Jumlah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

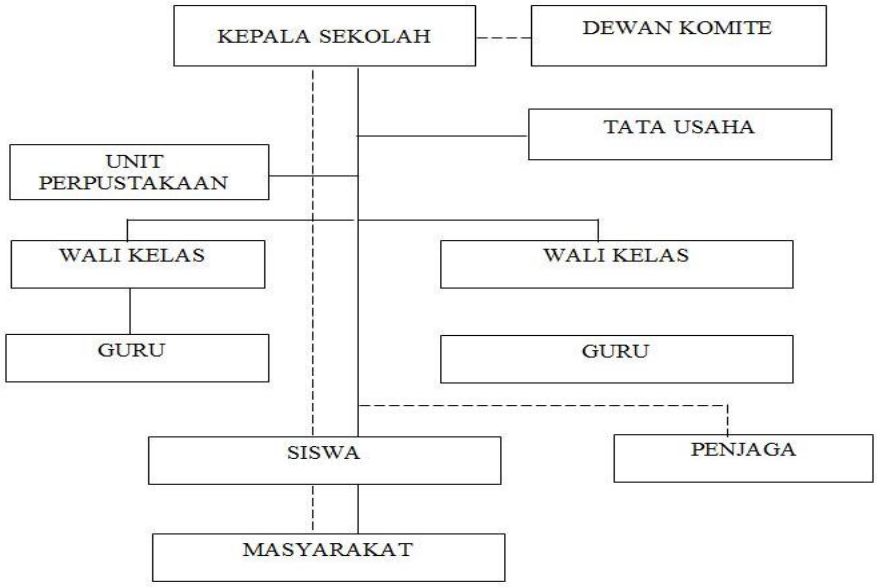
siswa kelas V ada 87 siswa. Sedangkan, kelas VI memiliki jumlah terendah yaitu sebanyak 65 siswa.

Tabel 3.4 Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin

JENIS KELAMIN	JUMLAH
Laki-Laki	272
Perempuan	266
Total	538

Jumlah siswa secara keseluruhan di SDN Petemon 2 adalah 538 siswa dengan ketentuan menurut jenis kelamin yaitu sebanyak 272 siswa berjenis kelamin laki-laki dan sebanyak 266 siswa yang berjenis kelamin perempuan.

2. Struktur Organisasi Sekolah



Gambar 3.2 Struktur Organisasi SDN Petemon 2 Surabaya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kepala sekolah : Dra. Sutarsih, M.Si

Dewan komite : Drs. Heri Sumarsono

Tata usaha : Yulia Aningsih

Unit perpustakaan : Widya Cahya S.

Penjaga : Ivantanto

3. Sarana dan Prasarana Sekolah

a. Luas tanah milik : 1026 m^2

b. Luas tanah bukan miliki : 769 m^2

c. Ruang kelas layak : 13 ruang

d. Sumber listrik : PLN

e. Daya listrik : 6600 Volt

f. Akses internet : Tidak ada

Tabel 3.5 Kondisi Ruangan Sekolah

JENIS RUANGAN	JUMLAH	UKURAN	KONDISI*)
Kepala Sekolah	1	28 m²	Baik
Ruang Guru	1	49 m²	Baik
Ruang kelas	4	49 m²	Baik
Ruang kelas	3	49 m²	Gelap/ rusak
Musholla	1	25 m²	Cukup
Rumah Penjaga	1	21 m²	Cukup
Ruang UKS	1	21 m²	Cukup
Ruang membaca	1	21 m²	Cukup

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ruang TU	-	-	Belum ada
Ruang Ekstrakulrikuler	-	-	Belum ada
MCK guru	1	6.25m²	Baik
MCK Sisswa	5	6 m²	Rusak berat

Kondisi kelas inklusi saat ini terlihat bagus dan dalam kondisi baik karena kelas baru saja direnovasi. Kelas dicat ulang dan pada dindingnya diberi wallpaper dengan tema mata pelajaran seperti rumus, tata surya, metamorfosis, dan lain sebagainya.

4. Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya

a. Sejarah Singkat Kelas Inklusi

Berdirinya kelas inklusi merupakan usulan dari Kepala Sekolah Ibu Mira yang mengajukannya ke Dinas Pendidikan. Akhirnya, pada tahun 2007 berdirilah kelas inklusi yang biayanya dibantu pemerintah. Awal berdiri siswa kelas inklusi berjumlah 20 orang.[52]

b. Jumlah Siswa dan Data Guru Kelas Inklusi

Kelas inklusi memiliki jumlah 33 siswa mulai dari kelas 1-6. Meskipun digabung, tidak ada mata pelajaran khusus untuk para siswa. Jumlah autis terdiri dari 4 siswa yang berusia 7-14 tahun. Data guru yang mengajar antara lain:

[52] Sutarsih, Wawancara, SDN Petemon 2 Surabaya, 8 Januari 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru I : Luluk Indah Setyowati, S.Pd

Guru II : Umi Alawiyah, S.Pd

Guru III : Nur Hamimah, S.Psi

c. Program Kegiatan Kelas Inklusi

Kegiatan yang ada di kelas inklusi dilakukan dalam waktu yang berbeda. Artinya ada yang tidak setiap hari dilakukan dan berbentuk jadwal kegiatan harian dan mingguan.

Tabel 3.6 Jadwal Kegiatan Kelas Inklusi

HARI	KEGIATAN	URAIAN KEGIATAN	FREKUENSI + WAKTU
Senin	Senam Ceria ABK	Senam Ceria ABK	2 kali (11.00-11.30)
Selasa	Okupasi	Pemanasan 10 gerak Okupasi Dasar- pendinginan	(11.00-11.30)
Rabu	Senam Ceria ABK	Senam Ceria ABK	2 kali (11.00-11.30)
Kamis	Bola Basket	Lari lapangan Game menembak bola kelingkaran Game menggiring bola kegaris finish	3 kali 10 menit 10 menit (11.00-11.30)
Jumat	Sepak Bola	Lari lapangan Game menendang bola kegawang Bermain kucing-kucingan	3 kali 10 menit 10 menit (11.00-11.30)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sabtu	Aktifitas Rekreasi	Berkebun / jalan-jalan / berkreasi hasta karya	60 menit (10.00-11.00)

Kegiatan senam ceria dilakukan pada pukul 11.00-11.30 dengan menggunakan musik yang diputar dari laptop. Senam tersebut berisi gerakan olah fisik dan beberapa gerakan yang mengolah kecerdasan dan konsentrasi siswa.

B. Deskripsi Subjek Penelitian

1. Kriteria Autis

Autisme didiagnosis menggunakan parameter *triad of impairments* yaitu tiga area kesulitan belajar dan berkomunikasi seorang anak yang tampak dalam perkembangan anak sebelum berusia tiga tahun. Tampak bahwa pola kesulitan yang dialami dengan tiga kriteria atau indikator meliputi :

a. Kesulitan dalam berbahasa dan berkomunikasi
b. Kesulitan dalam interaksi sosial dan pemahaman terhadap sekitarnya
c. Kurangnya fleksibiitas dalam berfikir dan bertingkah laku

Diagnosis lain untuk mengetahui anak mengalami autis atau tidak memerlukan proses yang panjang dan lebih lama. Indikator yang ada hampir sama antara gangguan autis berat dan gangguan autis yang ringan. Ada beberapa indikator gangguan anak autis ringan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berdasarkan kondisi fisik dan perilaku yang ditunjukkan adalah sebagai berikut :

a. Menghindari kontak mata dengan orang lain
b. Gerakan bermain tangan
c. Tetap dalam kebiasaan
d. Tidak mengerti perintah
e. Tidak mampu berkosentrasi secara penuh[53]

2. Subjek Penelitian

Pengambilan subjek penelitian atau sampel penelitian dilakukan dengan melalui teknik. Peneliti menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan *Sampling Puposive* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.[54] Karena jumlah populasi di kelas inklusi menurun dari jumlah 40 siswa menjadi 33 siswa. Jumlah 33 siswa dikelas inklusi memiliki gangguan yang berbeda-beda, diantaranya ada yang mengalami keterlambatan belajar, ADHD, *Borderline*, dan lain-lain. Untuk mengetahui data seputar subjek yang akan dijadikan sampel, peneliti sudah terlebih dahulu mencari informasi dengan bertanya kepada orang terdekat subjek seperti guru kelas inklusi dan orangtua.

Subjek penelitian yang digunakan berjumlah 4 siswa dari Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya tahun ajaran 2017/2018. Subjek yang diambil memiliki kriteria inkusi meliputi: usia subjek

[53] Phil Christie.dkk, *Langkah Awal Berinteraksi dengan Anak Autis*, hal. 9.
[54] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, hal. 68.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antara 8-14 tahun, subjek memiliki gangguan autis ringan, dan subjek adalah siswa aktif kelas inklusi

Peneliti memilih subjek dengan usia 8-14 tahun karena selama periode usia tersebut anak mengalami beberapa kemajuan dalam beberapa hal. Salah satunya adalah kemajuan dalam pengertian.[55] Dengan meningkatnya minat dalam kelompok maka semakin meningkat juga minat anak untuk berkomunikasi dengan anggota-anggota kelompok. Anak akan mengetahui bahwa komunikasi yang bermakna tidak dapat dicapai kecuali anak mengerti arti dari apa yang dikatakan orang lain. Hal ini akan semakin mendorongnya untuk meningkatkan pengertiannya terhadap orang lain.

Peneliti kemudian melakukan pengambilan data dari subjek penelitian disertai dengan observasi untuk melihat beberapa karakteristik yang ada pada diri subjek dan menjelaskannya. Berikut merupakan identitas subjek dan karakteristik subjek yang menjadi sampel dalam penelitian ini :

a. Subjek 1

1) Identitas Subjek

Nama	: EA
Jenis kelamin	: Laki-laki
Usia	: 12 Tahun
Agama	: Kristen

[55] Elizabeth Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2014), hal. 152.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelas : VI

2) Karakteristik Subjek

EA cenderung pasif. Dia lebih banyak diam dan kurang aktif dalam bergaul. Kemampuan menangkap pelajaran cenderung rendah, belum terlalu mengenal abjad dan angka. Menarik diri dan menghindar ketika di dekati. Ketakutannya akan suara *sound* atau *speaker* sekolah. Terkadang EA juga suka senyum-senyum sendiri dan terlihat bingung dengan situasi lingkungannya. Namun, jika dia ingin berkumpul dengan teman-temannya dia akan melakukannya.

b. Subjek 2

1) Identitas Subjek

Nama : AN

Jenis kelamin : Laki-laki

Usia : 11 Tahun

Agama : Islam

Kelas : V

2) Karakteristik Subjek

AN merupakan anak autis dengan kecenderungan tipe tempramen. Ketika di kelas dia lebih banyak diam menyendiri atau individual, cenderung menarik diri, dan tidak menyukai lingkungan yang kacau. Ketika ada yang mengejeknya, BB selalu berteriak-teriak dan melempar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

barang apapun disekitarnya. Tipe anak yang menurut jika dimintai tolong dan percaya diri. Namun dengan kondisinya yang sering emosi, dia memiliki kelebihan pada suara dan sering mengikuti lomba menyanyi. AN lumayan bisa menangkap materi yang diberikan dan mampu memahami pembicaraan dari orang sekitar.

c. Subjek 3

1) Identitas Subjek

Nama : SW

Jenis kelamin : Laki-laki

Usia : 8 Tahun

Agama : Islam

Kelas : II

2) Karakteristik Subjek

SW hampir tidak pernah fokus terhadap sesuatu tetapi lumayan mampu merespon pelajaran. Lamban dalam memahami instruksi. Sering merasa ragu dan lambat beradaptasi terhadap lingkungan baru. Untuk angka atau berhitung kurang menguasai dan untuk huruf atau membaca juga masih lemah. Semangat belajarnya lumayan bagus dan masih belum jelas dalam pengucapan kata-kata.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Subjek 4

1) Identitas Subjek

Nama : MD

Jenis kelamin : Laki-laki

Usia : 9 Tahun

Agama : Islam

Kelas : II

2) Karakteristik Subjek

MD kurang dapat merespon perintah dan hampir tidak pernah fokus terhadap sesuatu. Lamban dalam memahami instruksi. Akan tetapi, emosinya cenderung stabil. Senang jika berkumpul dengan teman. Untuk berhitung masih lambat tapi sudah mengenal angka dan huruf. Semangat belajarnya sangat tinggi dan masih belum jelas dalam pengucapan kata-kata. Dia cenderung meniru apa yang orang lain katakan.

Kondisi subjek dan karakteristik di atas adalah karakteristik ketika di awal pertemuan. Karakteristik yang dijelaskan merupakan hasil wawancara dengan guru kelas dan pengamatan dari peneliti selama satu minggu. Teknik observasi atau pengamatan digunakan untuk mengetahui kondisi dan karakteristik subjek sebelum diberi perlakuan atau *treatment*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Deskripsi Masalah Subjek

Kemampuan interaksi dari siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor :

a. Kurangnya perhatian, pendampingan, dan pembelajaran dari kedua orangtua
b. Kurangnya keinginan dari siswa sendiri atau siswa tidak mau diajak berkomunikasi
c. Kurang tepatnya bentuk pelatihan untuk meningkatkan kemampuan interaksi siswa autis
d. Waktu, sarana, dan prasarana yang kurang memadai sehingga membuat siswa kurang nyaman
e. Keterbatasan jumlah guru untuk mendampingi siswa secara menyuluruh.

Hal tersebut diungkapkan secara langsung oleh Ibu Umi salah satu guru di kelas inklusi, seperti berikut ini :

> "Kebanyakan anak autis itu tidak bisa bersosialisasi mbak dan suka menyendiri. Sosialisasi dengan temannya juga susah. Kalo autis itu kan penyebabnya gangguan interaksi sosial, perilaku, sama bahasa. AN dulunya kalo ngomong masih susah. Akhirnya lama kelamaan jadi bisa. Kalo SW suka narik baju kalo mau sesuatu. SW itu kurang didikan orangtua. SW awalnya hanya bisa ngomong kata "ma....." saja. Semua teman-temannya, gurunya, atau siapapun dipanggil "ma" sama dia. Sedangkan EA sudah bisa memahami rutinitas waktu dan kegiatan dikelasnya. Seperti ketika sudah jam istirahat dia akan langsung mengucapkan "istirahat..." gitu. Untuk interaksi sosial Daffa sudah ada perubahan sampai sekarang, maksudnya dia sudah bisa main sama temennya meskipun dia nggak tau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> pokoknya ngikut aja dibelakangnya. Kalo ngomong Daffa masih belum jelas, tapi sudah sedikit paham sama perintah.”.[56]

Peneliti juga mewawancarai Ibu Luluk sebagai guru kelas inklusi yang mengatakan bahwa :

> “Kemampuan interaksi sosial AN itu mbak jarang lebih banyak individual. Jadi, dia lebih cenderung menarik diri. Sedangkan kemampuan interaksi EA hampir sama dengan AN. EA kebanyakan nonton Upin dan Ipin sih jadi dunia dia hanya itu saja dan semester ini jadi semakin menarik diri. Tapi ada saatnya EA itu mau berbaur dengan teman-temannya. Kita juga tetap harus memberikan stimulus seperti “Ayo EA.....main sama temanya” seperti itu. Selain itu penyebab kurangnya interaksi sosial karena kebiasaannya dirumah mbak yang jarang berinteraksi dengan orang lain. Kalau AN sering dikurung dirumah dan dilarang bermain ya mau gimana lagi mau mengatasinya kalo di sekolah sudah diajari tapi di rumah masih kurang. Kalo disini ada tempat ruang terapi buat AN ketika marah-marah dan tidak marah di depan umum Sedangkan SW hidup dengan kakeknya, yang mana dia sering ikut kakeknya ke masjid. Jadi dia lebih banyak berinteraksi dengan orang-orang.[57]

C. Deskripsi Penelitian

1. Desain Eksperimen

Bentuk design eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design.* Peneliti memasukkan subjek secara *Nonprobability Sampling* atau secara tidak acak dengan menggunakan *Sampling Purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Jadi peneliti menggunakan semua sampel sebanyak 4 subjek dari populasi untuk diperlakukan.

[56] Umi Alawiyah, Wawancara, Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya, 8 November 2017
[57] Luluk Indah Setyowati, Wawancara, Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya, 8 November 2017

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Shot Case Study* atau Studi Kasus Satu Tembakan. Desain ini terdapat suatu kelompok yang diberi *treatment* atau perlakukuan dan selanjutnya hasilnya diobservasi. *Treatment* atau perlakuan sebagai variabel independen (variabel X) dan hasil sebagai variabel dependen (variabel Y). Hal ini dapat digambarkan seperti berikut ini :

X O	X = *Treatment* yang diberikan (variabel independen) O = Observasi (variabel dependen)

Tabel 3.7 Bagan Desain *One-Shot Case Study*

X *(Treatment)*	O
Perlakuan berupa permainan peran atau *pretend play*	Pengamatan atau pengukuran terhadap kemampuan interaksi sosial

Treatment yang diberikan berupa perlakuan melalui *pretend play* harus dilakukan setidaknya 3 kali dan tidak akan ada perubahan jika hanya dilakukan hanya satu kali saja. Dalam penelitian ini kelompok diberi perlakuan penerapan *pretend play* pada siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya. Setelah permainan dilaksanakan sebanyak 5 kali, kemudian pertemuan selanjutnya mengamati kemampuan interaksi sosial siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Deskripsi pelaksanaan ekperimen ini meliputi pemberian tindakan atau perlakukan kepada subjek atau responden dengan pemberian permainan peran atau *pretend play* berdasarkan desain eksperimen yang digunakan yaitu *One-Shot Case Study* atau Studi Kasus Satu Tembakan. Ketika proses pemberian tindakan atau *treatment* kepada subjek, peneliti melihat kondisi ruangan kelas dan jadwal dari para subjek sendiri. Ketika subjek sedang melakukan kegiatan lain seperti mengerjakan soal atau sedang di dalam ruang terapi, maka peneliti tidak melakukan pemberian tindakan. Sedangkan untuk kondisi kelas harus dalam keadaan kondusif. Seringkali kelas dalam keadaan ramai karena ada beberapa anak yang bertengkar dan lain sebagainya. Setelah kondisi baik, maka dapat dilanjutkan kepada pelaksanaan ekperimen.

Peneliti melaksanakan proses ekperimen dengan harapan agar dapat melihat perubahan siswa dan mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa melalui *pretend play*. Tempat penelitian ada di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya. Perencanaan penelitian dilakukan pada tanggal 6 November-8 Desember 2017 dilaksanakan mulai pukul 09.30 wib-selesai, antara lain sebagai berikut :

a. Pada tanggal 7 November 2017, peneliti sudah datang ke sekolah terlebih dahulu pada pukul 08.00 wib. Sebelumnya, peneliti sudah melakukan pendekatan dengan para siswa. Persiapan sebelum penelitian dilakukan seperti memberikan surat izin menjadi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

responden kepada wali murid. Kemudian peneliti menerapkan *pretend play* ketika jam istirahat berlangsung yaitu pukul 09.30. Di awal pertemuan, peneliti memperkenalkan *pretend play*, dan cara bermain *pretend play* kepada responden yang hadir yaitu EA, dan SW. Lalu setelah siswa paham, peneliti memberikan cerita pendek mengenai "kehebatan seorang arsitek" selama ± 3 menit. Kemudian setelah peneliti selesai bercerita, peneliti bertanya kepada EA dan SW tentang cerita tersebut.

b. Pada tanggal 8 November 2017, peneliti memperkenalkan *pretend play* dan peran seorang arsitek kepada AN dan MD. Pukul 09.30 wib kebetulan AN dan MD terlihat duduk santai. Peneliti datang dan mengajak mereka bermain *pretend play*. Sebelumnya peneliti juga sudah menjelaskan maksud *pretend play*. Peneliti sengaja belum memakai alat permainan agar siswa tertarik terlebih dahulu dengan cerita yang dibawakan.

c. Pada tanggal 14 November 2017. Pada pertemuan ini peneliti mengajak EA dan SW untuk bermain *pretend play* lagi dengan menggunakan alat permainan yang sudah peneliti sediakan. Peneliti menceritakan kembali dengan menggunakan alat permainan. Hal ini dilakukan agar siswa tertarik dengan permainan tersebut.

d. Pada tanggal 17 November 2017 pukul 09.30 wib siswa sudah istirahat dan responden MD belum terlihat di kelas. Jadi, peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menerapkan kepada AN yang terlihat sangat semangat untuk bermain. Peneliti bercerita kembali mengenai cerita arsitek tersebut dengan memakai alat permainan. Setelah 30 menit permainan kemudian kelas masuk. Permainan sudah selesai dan untuk responden MD baru masuk ke kelas pada pukul 12.30 wib. Kebetulan pada saat itu para siswa sedang istirahat untuk sholat dhuhur. Peneliti kemudian mengajak MD untuk pergi ke ruang khusus inklusi untuk bermain *pretend play*.

e. Pada tanggal 6 Desember 2017, peneliti kembali mengulang cerita kepada siswa dengan menggunakan alat permainan. Peneliti mendengarkan cerita dari AN yang ternyata masih ingat dengan permainan serta masih lancar dalam memainkan peralatan permainan.

2. Instrumen Penelitian

Setelah menyusun prosedur eksperimen dan desain eksperimen, peneliti kemudian menyusun instrumen penelitian. Instrumen penelitian atau alat ukur digunakan untuk mengetahui data pengaruh *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya.

a. Penyusunan Instrumen

Instrumen disusun selama kurang lebih 1 minggu oleh peneliti karena dalam prosesnya memerlukan pemilihan bahasa yang tepat untuk digunakan pada siswa di Sekolah Dasar (SD).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Instrumen yang digunakan berbentuk kuesioner atau angket yang terdiri dari skala 1 atau variabel X dan skala 2 atau variabel Y. Sebelumnya peneliti telah menyusun indikator beserta komponen indikator dan jumlah indikator komponen, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.8 Indikator dan Komponen Variabel X

No	Indikator	Komponen	Jumlah Komponen
1	*Functional play with pretense*	Menggunakan benda atau mainan yang diberikan dengan berpura-pura (Peran)	4
2	*Object substitution*	Menggunakan alat permainan sesuai dengan peran (Alat)	8
3	*Imagining absent objects*	Membayangkan benda yang tidak ada (Proses)	16
4	*Assigning absent attributes*	Menetapkan kelengkapan dari alat permainan (Sebelum Proses)	7

Indikator nomor 1 memiliki jumlah 4 komponen yang ada pada nomor 10, 11, 14, 28. Indikator nomor 2 berjumlah 9 komponen yang ada pada nomor 3, 15, 18, 19, 23, 31, 34, 35. Indikator nomor 3 berjumlah 16 komponen yang ada pada nomor 2, 4, 7, 12, 13, 16, 17, 20, 21, 22, 24, 27, 29, 30, 32, 33. Indikator nomor 4 berjumlah 7 komponen yang ada pada nomor 1, 5, 6, 8, 9, 25, 26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian ini juga menggunakan skala 2 yaitu kemampuan interaksi sosial dengan indikator dan komponen sebagai berikut:

Tabel 3.9 Indikator dan Komponen Variabel Y

No	Indikator	Komponen	Jumlah Komponen
1	Kontak sosial	a. Mampu melakukan kontak sosial secara langsung	9
		b. Merespon pembelajaran yang diberikan guru di kelas	3
		c. Memahami perilaku baik dan meresponnya	7
2	Komunikasi	a. Memahami bahasa yang didengar dan meresponnya	2
		b. Mengolah kata dengan jelas dan tepat	1
		c. Mengolah emosi dengan baik	3

Indikator kontak sosial nomor 1.a berjumlah 9 komponen yang ada pada nomor 3, 4, 5, 6, 7, 11, 15, 19, 20. Indikator nomor 1.b berjumlah 3 komponen yang ada pada nomor 9, 24, 25. Indikator nomor 1.c berjumlah 7 komponen yang ada pada nomor 2, 10, 13, 16, 17, 18, 23. Indikator komunikasi nomor 2.a berjumlah 2 komponen ada pada nomor 1, 14. Indikator nomor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.b berjumlah 1 komponen yang ada pada nomor 21. Indikator nomor 2.c berjumlah 3 komponen yang ada pada nomor 8, 12, 22.

Setelah dibuat indikator beserta komponen yang ada, peneliti kemudian membuat intrumen dengan skala 1 dan skala 2. Skala 1 terdiri dari varibel X yaitu *pretend play* dengan kisi-kisi instrumen sebagai berikut :

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Variabel X

No	Komponen	Deskripsi
1	Menggunakan benda atau mainan yang diberikan dengan berpura-pura (Peran)	- Saya merespon peran yang diberikan guru - Saya menyukai peran yang saya dapatkan - Saya merasa bangga dengan peran yang saya mainkan - Peran yang saya mainkan merupakan cita-cita saya
2	Menggunakan alat permainan sesuai dengan peran (Alat)	- Saya melakukan perintah guru dengan baik - Saya tidak suka permainan dengan tema sosial - Saya langsung memegang alat permainan - Saya selalu melihat dan memegang alat permainan - Saya menyukai alat permainan yang penuh warna

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		- Saya menyukai alat permainan yang digunakan
3	Membayangkan benda yang tidak ada (Proses)	- Saya mendengarkan guru ketika menjelaskan permainan - Saya menjawab pertanyaan guru - Saya tidak suka permainan yang sama - Saya selalu bermain secara rutin - Saya tidak menyukai kegiatan yang membosankan - Saya menurut dengan perintah guru - Saya suka bermain dengan teman - Saya suka kelas yang tenang - Waktu permainan yang lama membuat saya bosan - Saya merasa bosan dengan permainan - Saya membutuhkan bantuan guru - Wajah saya selalu senang - Saya selalu mengangguk - Saya menatap guru - Saya suka melambaikan tangan
4	Menetapkan kelengkapan dari alat permainan (Sebelum Proses)	- Saya selalu mengucapkan salam - Saya mendengarkan penjelasan guru - Saya memperhatikan penjelasan guru mengenai *pretend play*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		- Saya mendengarkan jalan cerita dengan seksama - Cerita yang dijelaskan guru membuat saya senang - Saya mematuhi semua peraturan *pretend play* - Saya memperhatikan guru yang memberikan contoh permainan

Pada skala 2 peneliti menggunakan kemampuan interaksi sosial dengan kisi-kisi instrumen sebagai berikut :

Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y

No	Komponen	Deskripsi
1	a. Mampu melakukan kontak sosial secara langsung	- Saya suka melihat orang-orang sekitar - Saya tidak suka duduk diam - Saya senang bermain - Saya suka belajar kelompok - Saya tidak suka jika ada yang menatap saya - Saya selalu bersalaman dengan orangtua - Saya suka bermain diluar kelas - Saya senang duduk sendiri
	b. Merespon pembelajaran yang diberikan guru di kelas	- Saya berani maju di depan kelas - Saya selalu ingin diperhatikan guru di kelas - Saya selalu bertanya kepada guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	c. Memahami perilaku baik dan meresponnya	- Saya senang jika disayang orangtua - Saya selalu bersalaman dengan guru saya - Saya rajin bersyukur kepada Tuhan - Saya suka berbuat baik - Saya suka meminjamkan alat tulis - Saya senang berbagi makanan - Saya suka membantu
2	a. Memahami bahasa yang didengar dan meresponnya	- Saya selalu diberi semangat oleh orangtua - Saya menoleh jika ada yang memanggil saya
	b. Mengolah kata dengan jelas dan tepat	- Saya suka bercerita
	c. Mengolah emosi dengan baik	- Saya tidak peduli jika diejek - Saya suka marah - Saya tidak suka kelas ramai

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket atau kuesioner yang menggunakan Skala Likert dengan alternatif jawaban sebagai berikut :

1) SS : Sangat Setuju

2) S : Setuju

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) KS : Kurang Setuju

4) TS : Tidak Setuju

Pada item angket dirancang dalam bentuk *favourable* dan *unfavourable*. Item dengan bentuk *favourable* menunjukkan sikap yang positif dan item *unfavourable* menujukkan sikap yang negatif. Jumlah skor total untuk keberhasilan indikator adalah maksimal 130 dan minimal 55. Semakin tinggi nilai responden maka semakin meningkat kemampuan interaksi sosialnya. Berikut ini merupakan alternatif jawaban beserta skor masing-masing jawaban :

Tabel 3.12 Skor Jawaban Angket *Favourable* dan *Unfavourable*

Favourable		*Unfavourable*	
Alternatif Jawaban	Skor	Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Kurang Setuju	2	Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	1	Tidak Setuju	4

Dalam penulisan item, *blue print* akan memberikan isi skala dan menjadi acuan bagi peneliti untuk tetap berada dalam ruang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lingkup yang benar. Adapun *blue print* skala 1 (*pretend play*) dan skala 2 (kemampuan interaksi sosial) adalah sebagai berikut :

Tabel 3.13 Keterangan *Blue Print Pretend Play* (Variabel X)

No	Komponen	*Favourable*	*Unfavourable*	Total
1	Menggunakan benda atau mainan yang diberikan dengan berpura-pura (Peran)	10, 11, 14	28	4
2	Menggunakan alat permainan sesuai dengan peran (Alat)	3, 19, 31	15, 18, 23, 34, 35	9
3	Membayangkan benda yang tidak ada (Proses)	2, 7, 13, 16, 17, 20, 21, 22, 24, 27, 29, 30, 32, 33	4, 12	16
4	Menetapkan kelengkapan dari alat permainan (Sebelum Proses)	1, 6, 8, 9, 25, 26	5	7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.14 Keterangan *Blue Print* Kemampuan Interaksi Sosial (Variabel Y)

No	Komponen	*Favourable*	*Unfavourable*	Total
1	a. Mampu melakukan kontak sosial secara langsung	4, 5, 6, 7, 11, 15, 19	3, 20	9
	b. Merespon pembelajaran yang diberikan guru di kelas	24, 25	9	3
	c. Memahami perilaku baik dan meresponnya	2, 10, 13, 16, 23	17, 18	7
2	a. Memahami bahasa yang didengar dan meresponnya	1, 14	-	2
	b. Mengolah kata dengan jelas dan tepat	21	-	1
	c. Mengolah emosi dengan baik	8, 22	12	3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Hasil Pengisian Instrumen

Bagi siswa yang sudah mampu untuk menulis dan membaca, peneliti langsung memberikan instrumen penelitian berupa angket dan mendampinginya subjek. Bagi siswa yang mengalami kesulitan peneliti kemudian mengambil tindakan dengan menggunakan sebuah alat permainan dengan beberapa tombol yang berwarna ungu, hijau, pink, dan biru. Tombol-tombol tersebut saya gunakan sebagai alternatif siswa yang tidak bisa membaca dan menulis. Jadi, saya membacakan soal pada angket dan siswa tersebut harus menekan tombol yang mengarah pada jawabannya. Tombol-tombol tersebut akan menarik bagi siswa karena dilengkapi dengan warna-warna dan akan mengeluarkan suara jika ditekan. Jadi akan semakin menarik minat siswa dan tidak membuatnya bosan. Peneliti sebelumnya sudah melakukan tes dengan menggunakan alat tersebut dan sebagian besar jawaban mengarah dan sesuai dengan diri subjek.

Setelah peneliti berhasil membuat subjek tertarik untuk mengisi angket, peneliti mulai melakukan pengumpulan data yang sudah diperoleh. Berikut ini merupakan hasil perolehan nilai setelah dilakukannya pemberian instrumen berupa angket pada siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.15 Total Skor Variabel X dan Variabel Y

No	Subjek	Variabel X	Variabel Y	Total Skor
1	EA	53	32	85
2	AN	68	59	127
3	SW	59	45	104
4	MD	53	45	98

4. Hasil Penilaian Kategori Kemampuan Interaksi Sosial

Hasil perhitungan untuk mengukur pengaruh *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa dilakukan melalui perhitungan interval skor.[58] Perhitungan interval skor ini dilakukan untuk menentukan kategori peningkatan. Rumus yang digunakan adalah berikut ini :

(Interval) P $= \frac{Rentang}{Jumlah\ Kategori}$

$= \frac{(Skor\ maksimal - skor\ minimal)}{4}$

$= \frac{(130-55)}{4} = 18{,}75$

Keterangan:

Skor maksimal =130

[58] Weni Endah Kusumastuti, "*Peningkatan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Melalui Penerapan Pretend Play Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo"*, hal.75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skor minimal =55

Jumlah kategori penilaian = 4

Jadi, nilai interval (P) yang diperoleh adalah 18,75. Hasil tersebut kemudian dijadikan empat kategori penilaian kemampuan interaksi sosial sebagai berikut :

Tabel 3.16 Skor Keberhasilan Kemampuan Interaksi Sosial

No	Skor	Kategori
1	62,75-73,72	Kurang
2	73,73-92,48	Cukup
3	92,49-111,24	Baik
4	111,25-130	Sangat baik

Setelah diketahui kategori yang digunakan untuk mengetahui tingkatan dari kemampuan interaksi siswa, peneliti kemudian menentukan kategori dari masing-masing siswa yang dihitung melalui rumus berikut :

$$NP=\frac{R}{SM}X\ 100$$

Keterangan

NP =Nilai dalam ratusan yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal dari tes

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

100 = bilangan tetap[59]

Berdasarkan total skor antara variabel X dan Variabel Y pada tabel 1.14, kemudian selanjutnya akan dilakukan penghitungan untuk mengetahui keberhasilan pencapaian skor. Skor yang sudah diketahui dari subjek akan dijadikan kriteria keberhasilan dalam peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis. Berikut ini merupakan perhitungan dari skor yang diperoleh masing-masing subjek :

a. Subjek 1

Pada tabel 1.22 skor yang diperoleh EA setelah pelaksanaan eksperimen sebesar 85. Nilai tersebut diperoleh dari jumlah skor pada variabel X yang berjumlah 53 dan skor pada variabel Y yang berjumlah 32. Perubahan dari kemampuan interaksi sosial EA terlihat dari EA yang sudah mau berinteraksi dan berkomunikasi. Maka untuk mengetahui perubahan kemampuan interaksi sosial EA dapat dilihat sebagai berikut :

$$NP=\frac{R}{SM} \text{ X } 100$$

$$=\frac{85}{130} \text{ X } 100$$

$$= 65,4$$

Nilai skor EA menujukkan 65,4. Nilai tersebut terletak dikisaran 62,75-73,72 dengan menujukkan kriteria kurang dalam kemampuan interaksi sosialnya.

[59] Weni Endah Kusumastuti, "*Peningktan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Melalui Penerapan Pretend Play Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo"*, hal.75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Subjek 2

Tabel 1.22 menujukkan skor yang diperoleh AN setelah pelaksanaan eksperimen sebesar 127. Nilai tersebut diperoleh dari jumlah skor pada variabel X yang berjumlah 68 dan skor pada variabel Y yang berjumlah 59. Perubahan yang terlihat dari kemampuan interaksi sosial AN yaitu adanya penurunan dari sikap tempramen yang ada pada diri AN Maka untuk mengetahui perubahan kemampuan interaksi sosial AN dapat dilihat sebagai berikut :

$$NP=\frac{R}{SM} X 100$$

$$=\frac{127}{130} X 100$$

$$= 97,6$$

Hasil skor AN menujukkan nilai sebesar 97,6 yang terletak dikisaran 92,49-111,24 dengan kategori peningkatan kemampuan interaksi sosial yang baik.

c. Subjek 3

Hasil skor yang diperoleh SW setelah pelaksanaan eksperimen sebesar 104. Nilai tersebut diperoleh dari jumlah skor pada variabel X yang berjumlah 59 dan skor pada variabel Y yang berjumlah 45. Perubahan dari kemampuan interaksi sosial SW terlihat dari kontak mata SW yang semakin meningkat. Maka untuk mengetahui perubahan kemampuan interaksi sosial SW dapat dilihat sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$NP=\frac{R}{SM} X 100$$

$$=\frac{104}{130} X 100$$

$$= 80$$

Hasil skor SW menujukkan nilai sebesar 80 yang terletak dikisaran 73,73-92,48 dengan kemampuan interaksi sosial cukup meningkat.

d. Subjek 4

Nilai skor yang diperoleh MD setelah pelaksanaan eksperimen sebesar 98. Nilai tersebut diperoleh dari jumlah skor pada variabel X yang berjumlah 53 dan skor pada variabel Y yang berjumlah 45. Perubahan dari kemampuan interaksi sosial MD terlihat dari MD yang sudah tidak malu lagi ketika berada didekat orang lain. Maka untuk mengetahui perubahan kemampuan interaksi sosial MD dapat dilihat sebagai berikut :

$$NP=\frac{R}{SM} X 100$$

$$=\frac{98}{130} X 100$$

$$= 75,4$$

Nilai skor MD dengan hasil 75,4 menujukkan kemampuan interaksi sosial MD tergolong cukup meningkat karena terletak dikisaran 73,73-92,48.

Berdasarkan analisis di atas, maka kategori perubahan pada kemampuan interaksi sosial siswa autis menurut skor yang diperoleh dapat diperjelas melalui tabel berikut ini :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.17 Kategori Perubahan Interaksi Sosial Subjek

No	Subjek	Nilai Skor	Kategori
1	EA	65,4	Kurang
2	AN	97,6	Baik
3	SW	80	Cukup
4	MD	75,4	Cukup

5. Hasil Uji Validitas, Reliabilitas, dan Normalitas

a. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.[60] Fungsi perhitungan validitas adalah untuk mengetahui skala tersebut menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya.

Ancaman dalam pengujian validitas eksternal adalah pemilihan, *setting*, dan *treatment*. Hal ini dikarenakan telah ditetapkannya karakteristik-karakteristik tertentu dalam memilih *setting* yang akan digunakan yaitu Sekolah Dasar. Selain itu,

[60] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, hal. 121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sempitnya dalam pemilihan subjek yang mana peneliti menetapkan dan memilih karakteristik-karakteristik siswa dengan usia 8-14 tahun. Peneliti sering kali tidak bisa menggeneralisasikan tretment berupa *pretend play* atau permainan peran kepada siapa saja yang memiliki salah satu karakteristik khusus yang telah ditentukan peneliti.

Usia 8-14 tahun sudah memasuki usia SD (Sekolah Dasar) dan bukan lagi usia pra-sekolah. Pada usia itu, kondisi interaksi sosial anak berbeda-beda disebabkan berbagai faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi. Ditambah lagi karakteristik anak yang mengalami gangguan autis, maka peneliti kesulitan utuk mencari informasi untuk menguji validitas ini. Anak yang mengalami gangguan tertentu akan menjadi lebih sensitif daripada anak yang tidak mengalami gangguan apapun, sehingga orangtua dan orang-orang terdekatnya juga sulit untuk dimintai informasi.

Perhitungan data dilakukan dengan melalui program SPSS 16.0 untuk mengetahui validitas. Tidak ada batas minimal item yang harus dipenuhi untuk mengetahui agar data tersebut valid. Penelitian ini menggunakan angket dengan total item yaitu 60 item terdiri dari variabel X sebanyak 35 item dan variabel Y sebanyak 22 item. Kemudian peneliti mencari subjek lain selain subjek yang menjadi responden. Subjek tersebut harus memiliki karakteristik yang sama dengan responden. Peneliti menemukan 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

subjek yang memiliki karakteristik sama serta tingkat pendidikan juga usia yang sama.

Dari total item pada angket sebanyak 60 item, setelah dilakukan perhitungan melalui program SPSS 16.0 diperoleh hasil data item variabel X (*pretend play)* dan Y (kemampuan interaksi sosial) sebagai berikut :

Tabel 3.18 Item Uji Validitas Variabel X

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	64.6667	270.333	.650	.980
Item2	64.6667	270.333	.650	.980
Item3	64.3333	264.333	.977	.978
Item4	64.6667	270.333	.650	.980
Item5	64.3333	264.333	.977	.978
Item6	65.3333	264.333	.977	.978
Item7	64.3333	264.333	.977	.978
Item8	64.3333	264.333	.977	.978
Item9	66.3333	264.333	.977	.978
Item10	65.3333	241.333	.829	.980

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Item11	64.6667	246.333	.975	.978
Item12	66.0000	252.000	.945	.978
Item13	64.3333	264.333	.977	.978
Item14	66.0000	252.000	.945	.978
Item15	64.3333	264.333	.977	.978
Item16	65.0000	229.000	.973	.980
Item17	64.3333	264.333	.977	.978
Item18	64.3333	264.333	.977	.978
Item19	65.6667	246.333	.975	.978
Item20	64.3333	264.333	.977	.978
Item21	65.3333	258.333	.629	.981
Item22	65.3333	234.333	.991	.978

Hasil uji validitas dikatakan valid apabila *Corrected Item-Total Correlation* atau koefisien korelasi pada setiap item berada diatas signifikansi 0,03. Pada item variabel X diatas menujukkan data diatas signifikansi 0,03. Jadi, dari jumlah keseluruhan item sebelum dihitung adalah 35 item dan setelah dihitung validitasnya menjadi 22 item yang valid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.19 Item Uji Validitas Variabel Y

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	42.3333	197.333	.904	.967
Item2	42.3333	197.333	.904	.967
Item3	43.0000	183.000	.896	.966
Item4	43.0000	172.000	.948	.966
Item5	42.3333	197.333	.904	.967
Item6	43.6667	184.333	.994	.965
Item7	42.6667	196.333	.535	.971
Item8	42.6667	174.333	.765	.971
Item9	43.6667	169.333	.887	.968
Item10	43.0000	199.000	.798	.968
Item11	43.0000	199.000	.798	.968
Item12	43.3333	197.333	.904	.967
Item13	43.6667	184.333	.994	.965
Item14	44.3333	197.333	.904	.967
Item15	43.0000	199.000	.798	.968

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Item16	43.6667	184.333	.994	.965
Item17	43.3333	186.333	.782	.967
Item18	43.3333	197.333	.904	.967

Hasil uji validitas item varibel Y menujukkan data diatas signifikansi 0,03 atau *Corrected Item-Total Correlation* pada setiap item lebih besar dari 0,03. Jadi, jumlah item yang valid adalah 18 item dari 25 item sebelumnya.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang *reliable* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Jadi instrumen yang valid dan *reliable* merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan *reliable*. Akan tetapi, hal ini tidak berarti bahwa dengan menggunakan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya otomatis data penelitian menjadi valid dan *reliable*. Hal ini masih akan dipengaruhi oleh kondisi subjek yang diteliti.[61]

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui adanya konsistensi alat ukur dalam penggunaannya dan mempunyai hasil yang konsisten. Peneliti menguji reliabilitas dengan menggunakan *Alpha Cronbach.* Rumus yang digunakan dalam mencari nilai

[61] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D,* hal. 122.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

reliabilitas instrumen adalah alpha. Syarat instrumen dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari alpha minimal yaitu 0,06. Selain itu, dikatakan *reliable* jika nilai *Cronbach's Alpha* mendekati 1. Jadi, jika *Cronbach's Alpha* > 0,06 maka instrumen dinilai *reliable.* Dalam menghitung data, peneliti menggunakan program bantuan SPSS 16.0 untuk mengetahui reliabilitas data pada variabel X dan variabel Y.

Tabel 3.20 Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.980	22

Tabel 3.21 Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.969	18

Hasil uji reliabilitas variabel X menujukkan nilai signifikansi untuk *Cronbach's Alpha* 0,98. Pada hasil uji reliabilitas variabel Y menujukkan nilai signifikansi *Cronbach's Alpha* 0,96. Hasil uji reliabilitas variabel X dan Y menujukkan data tersebut *reliable*. Hal ini karena *Cronbach's Alpha*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menujukkan 0,980 dan 0,969 yang berarti lebih besar dari signifikansi 0,06.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang terjaring dari masing-masing variabel berditribusi normal atau tidak. Jika signifikansi > 0,05 maka dikatakan berdistribusi normal.

Data dari variabel penelitian diuji normalitas dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 yaitu dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Data *pretend play* yang dihasilkan sebagai berikut :

Tabel 3.22 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		PRETEND PLAY	INTERAKSI
N		4	4
Normal Parameters[a]	Mean	58.0000	44.7500
	Std. Deviation	7.43864	11.08678
Most Extreme Differences	Absolute	.205	.241
	Positive	.205	.241
	Negative	-.173	-.187
Kolmogorov-Smirnov Z		.409	.482
Asymp. Sig. (2-tailed)		.996	.974
a. Test distribution is Normal.			

Hasil uji normalitas pada tabel 1.26 diperoleh nilai signifikansi untuk *pretend play* sebesar 0,996 > 0,05, sedangkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

nilai signifikansi untuk kemampuan interaksi sosial sebesar 0,974 > 0,05. Jika nilai signifikansi kedua variabel lebih dari 0,05 maka data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal dan memenuhi asumsi uji normalitas.

D. Pengujian Hipotesis

Hasil perhitungan statistik yang diperoleh sebelumnya dijadikan dasar dalam pengujian hipotesis yang telah dirumuskan pada Bab I. Oleh karena itu, hipotesis tersebut masih harus diuji dengan menggunakan taraf signifikansi tertentu, yakni 0,01 (1%) atau 0,05 (5%). Jika Ha diterima, maka Ho ditolak dan begitu sebaliknya. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti akan menguji hipotesis dengan pernyataan sebagai berikut:

1. Ha :Ada pengaruh *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya
2. Ho :Tidak ada pengaruh *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV
ANALISIS DATA

A. Hasil Penelitian

Permainan peran yang diterapkan kepada responden yaitu siswa autis menujukkan beberapa perkembangan. Berdasarkan tahapan-tahapan yang ada di dalam *pretend play* dapat diketahui sampai sejauh mana siswa memainkan permainan tersebut. Tabel di bawah ini menunjukkan tahap perkembangan *pretend play* dari siswa :

Tabel 4.1 Tahap Perkembangan Siswa

Subjek	Tahapan
EA	Tahap 1: *Pola Simbolis Untuk Diri*
AN	Tahap 3: *Permainan Simbolis Kombinasi*
SW	Tahap 2: *Permainan Simbolis Berpola Tunggal*
MD	Tahap 2: *Permainan Simbolis Berpola Tunggal*

Tahapa EA ada pada *Pola Simbolis Untuk Diri*. Respon EA ketika diberi permainan ini biasa saja dan EA sudah mengerti bahwa permainan yang dimainkannya hanya pura-pura. Tahapan AN ada pada *Permainan Simbolis Kombinasi* yang mana respon AN terhadap *pretend play* adalah AN dapat memainkan permainan dengan perannya serta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menghubungkannya dengan peran yang lain. SW ada ditahap *Permainan Simbolis Berpola Tunggal* yang mana ketika diberi satu peran dia terlihat tidak fokus dan memainkan peran lain. MD memasuki tahapan yang sama dengan SW yaitu *Permainan Simbolis Berpola Tunggal,* MD kurang fokus dalam memainkan permainan dan cenderung meniru peran lain.

Teknik analisis untuk mengetahui pengaruh *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial pada siswa autis dapat diperoleh dengan menghitung koefisien korelasi. Hasil uji korelasi dalam penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment* atau *Person* di dalam Program SPSS *for window* versi 16.0. Berikut ini hasil *Output* SPSS Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Autis.

Tabel 4.1 Hasil Uji Korelasi *Product Moment*

Correlations			
		PRETENDPLAY	INTERAKSI
PRETENDPLAY	Pearson Correlation	1	.966*
	Sig. (2-tailed)		.034
	N	4	4
INTERAKSI	Pearson Correlation	.966*	1
	Sig. (2-tailed)	.034	
	N	4	4
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).			

Hasil uji korelasi menujukkan bahwa terdapat pengaruh antara *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa. Hal ini sesuai dengan hipotesis yang peneliti ajukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil analisis data dengan menggunakan uji korelasi *Product Moment* diatas, menujukkan bahwa penelitian yang dilakukan terhadap 4 siswa di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya memiliki skor korelasi 0,966 dengan signifikansi p=0,034, karena signifikansi < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima yang artinya terdapat pengaruh *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya.

Jika dilihat kembali nilai pada skor korelasi yang positif menujukkan bahwa adanya hubungan positif dan diartikan sebagai semakin sering *pretend play* dilakukan maka semakin meningkat pula kemampuan interaksi sosial pada siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya karena terlihat dari hasil *Pearson Correlation* sebesar 0,966.

B. Pembahasan

Usia anak-anak lebih menyukai kegiatan bermain dan begitu pula dengan anak autis. Pada anak normal, tahap perkembangan bahasa lisan dimulai saat anak telah mampu mengkomunikasikan apa yang anak rasakan, inginkan, serta yang dipikirkan. Kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak khususnya anak autis bisa menjadi media untuk berkomunikasi dengan sekitarnya. Seperti contoh jenis permainan yang dapat digolongkan ke permainan aktif, yaitu *pretend play. Pretend play* merupakan salah satu jenis permainan yang dilakukan secara berpura-pura yang dahulu banyak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan anak-anak. Permainan ini hampir sama dengan sosiodrama yang sama-sama pada permainan peran.

Anak-anak penderita autis biasanya dikatakan “penyendiri” dan “hidup di dunianya sendiri”. Kesulitan bersosialisasi pada anak autis lebih disebabkan oleh kurangnya “pemahaman sosial” dan bukan “ketertarikan sosial”. Tidak semua anak autis senang menyendiri, beberapa anak bisa saja tertarik untuk berinteraksi dengan orang lain. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis diperlukan metode yang tepat untuk anak dapat melakukan hubungan sosial dengan lebih baik terhadap temannya di lingkungan sekolahnya. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu dengan bermain peran.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif secara *Pre-Eksperimental Design* untuk mengetahui pengaruh *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa autis di SDN Petemon 2 Surabaya. Pendekatan yang digunakan adalah *One Shot Case Study* atau Studi Kasus Satu penentuan jumlah sampel menggunakan *Sampling Purposive* karena pemilihan sampel menggunakan ketentuan tertentu. Antara lain : sampel adalah siswa autis yang berusia 8-14 tahun, menderita gangguan autis ringan yang sesuai dengan kriteria atau indikator, sampel adalah siswa yang aktif di kelas, mengalami gangguan dalam interaksi sosialnya yang sesuai dengan kriteria, dan sampel tidak cacat. Sebelum dilakukannya pengujian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji reliablitias untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengetahui *reliable* data dan uji normalitas untuk mengetahui data yang digunakan bedistribusi normal atau tidak normal.

Hasil uji reliabilitas menujukkan hasil sebesar 0,98 pada variabel X dan 0,96 pada variabel Y. Untuk hasil uji normalitas pada variabel X yaitu *pretend play* diperoleh data sebesar 0,996 > 0,05 dan interaksi sosial diperoleh data sebesar 0,974 > 0,05 yang berarti data yang dihasilkan memiliki distribusi yang normal karena data lebih besar dari signifikasi 0,05. Tahapan siswa saat melakukan *pretend play* dapat diketahui bahwa EA memainkan *pretend play* hanya sampai pada tahap 1. Sedangkan *pretend play* yang dimainkan AN sudah memasuki tahap 3. Kemudian *pretend play* yang dimainkan SW dan MD sudah memasuki tahap 2.

Setelah melakukan uji normalitas, peneliti melakukan uji terhadap hubungan korelasi kedua variabel. Hasil yang diperoleh sebesar 0,966 dengan signifikansi p=0,34 < 0,05 yang berarti terdapat korelasi antara *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa. Nilai positif pada skor yang diperoleh menujukkan hubungan yang positif, artinya jika *pretend play* semakin sering diterapkan pada siswa autis, maka semakin meningkat pula kemampuan interaksi sosial yang dimilikinya.

Hal terpenting dari adanya penelitian ini adalah bagaimana membuat suatu permainan menyenangkan bagi anak autis, seperti halnya permainan yang sama untuk anak normal. Permainan apapun mungkin masih terasa asing dan tidak terasa alami bagi anak autis, tetapi masih bisa membuatnya menarik dan berguna jika mampu menemukan cara yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tepat. Selama dapat membantunya untuk memahami dunia sekitarnya maka tidak ada yang sia-sia. Pemahaman anak autis terhadap apa yang dirasakan orang lain seperti empati sosial terasa sangat lemah. Empati merupakan hal penting untuk berkomunikasi secara sosial. Oleh sebab itu, anak autis membutuhkan bantuan untuk memperoleh informasi terbaik melalui pancainderanya serta membuatnya bermakna dan selebihnya empati untuk berinteraksi sosial anak akan dapat meningkat.

Membimbing dan mendidik anak selain orangtua adalah kewajiban dari guru. Guru dapat menjadi seorang pembimbing dan dapat menjadi pencari solusi dalam permasalahan belajar siswa atau disebut konselor. Semua siswa baik yang normal atau dalam gangguan dapat menerima bimbingan dan konseling dengan proses yang sama. Bimbingan dan konseling dalam bidang pendidikan diperlukan bagi anak. Salah satu manfaat adanya bimbingan dan konseling dalam bidang pendidikan antara lain menyediakan fasilitas belajar anak serta pemberian bantuan dalam hal kesulitan belajar dengan menujukkan metode yang baik dan tepat bagi anak. Dalam firman Allah pada Q.S Al-Baqarah (2) : 185

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ وَلِتُكْمِلُوا الْعِدَّةَ وَلِتُكَبِّرُوا اللَّهَ عَلَىٰ مَا هَدَاكُمْ وَلَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ (185)

Artinya :

Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu. Dan hendaklah kamu mencukupkan bilangannya dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hendaklah kamu mengagungkan Allah atas petunjuk-Nya yang diberikan kepadamu, supaya kamu bersyukur.

Jadi, bimbingan dan konseling melalui pendidikan terlebih lagi dalam pendidikan agama adalah sebagai pembinaan pribadi dan mempunyai tanggungjawab untuk memberikan pelayanan agar siswa memperoleh kesejahteraan lahiriah dan batiniah dalam proses pendidikan yang sedang ditempuhnya sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis beserta pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa :

Hasil yang didapat dari 4 responden pada proses *pretend play* ini adalah pada subjek EA bermain sampai pada tahap *Pola Simbolis Untuk Diri* dengan kategori kemampuan interaksi yang kurang meningkat. Subjek AN melakukan *pretend play* ini sampai pada tahap *Permainan Simbolis Kombinasi* dengan kategori kemampuan interaksi yang baik. Subjek SW bermain sampai pada tahap *Permainan Simbolis Berpola Tunggal* dengan kategori kemampuan interaksi cukup meningkat. Dan subjek MD melakukan *pretend play* sampai pada tahap *Permainan Simbolis Berpola Tunggal* dengan kategori kemampuan interaksi sosial yang cukup meningkat.

Hasil dari uji korelasi yang sudah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh antara *pretend play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya dengan nilai korelasi sebesar 0,966 dan signifikansi p=0,34 < 0,05. Nilai positif pada skor korelasi menujukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara *pretend play* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa autis di Kelas Inklusi SDN Petemon 2 Surabaya. Jadi, Ha yang diajukan peneliti diterima dan Ho ditolak .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Uacapan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa masih banyak sekali kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk lebih baik lagi. Ada beberapa saran yang akan disampaikan peneliti dengan harapan semoga dapat menjadi saran yang positif dan bermanfaat, yaitu :

1. Bagi Peneliti

   Ketika ingin melakukan penelitian, peneliti hendaknya pantang menyerah dan bersungguh-sungguh. Maksudnya adalah mengumpulkan niat dan harus ikhlas terhadap apapun permasalahan yang ingin diambil. Dalam bidang apapun jika didasari niat baik, maka akan semakin baik dan bahkan akan menambah keilmuan diri dan tidak ada ruginya sama sekali. Sehingga dapat memberikan kebaikan diri sendiri dan orang lain.

2. Bagi Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Islam

   Mahasiswa BKI yang akan melakukan kegiatan apapun itu seperti penelitian, maka lakukan apa yang harus dilakukan. Janganlah menunda waktu sekalipun itu hanya satu menit. Karena waktu adalah hal yang berharga selain harta. Waktu juga yang akan menentukan kesuksesan diri di masa depan. Selain itu, setelah membaca penelitian ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi mahasiswa mengenai kemampuan interaksi sosial yang tidak semua orang bisa lakukan.

3. Bagi Pembaca

   Permainan merupakan hal yang mengasyikkan. Selain akan membuat senang ternyata permainan dapat dijadikan suatu terapi. Ada banyak kebaikan dan manfaat yang bisa didapat dengan melalui permainan. Namun tetap harus memperhatikan waktu dan kebutuhan yang lainnya dan tetaplah bijak dalam memilih permainan yang tepat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. *Sosiologi Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta 2007.

_____. *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: Rineka Cipta. 1991.

Bahauddin, Khalid Muhammad. *Membimbing Anak Hidup Terencana dan Teratur*. Jakarta: Gema Insani. 2003.

Barton, Erin & Rachel Pavilanis. Teaching *Pretend Play to Young Childrend With Autism*. 1. Maret. 2012.

Basrowi. *Pengantar Sosiologi.* Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.

Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi.* Jakarta: Prenada Media Group. 2008.

_____. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Jakarta: Prenada Media Group. 2005.

Christie.dkk, Phil. *Langkah Awal Berinteraksi dengan Anak Autis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2011.

Endah Kusumastuti, Weni. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Melalui Penerapan Pretend Play Pada Anak TunagrahitaRingan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. 2016.

Hikmat, Mahi M. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2011.

Hurlock, Elizabeth. *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: Erlangga, 2014.

Khoeriyah, N. Dede. *Jurnal Pendidikan Khusus*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Luar Biasa (PJLB) UNY. 2005.

_____. *Pretend Play Sebagai Upaya Untuk Mengurangi Penyimpangan Perilaku Anak Tunalaras*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Luar Biasa (PJLB) UNY. 2005.

M. Sugiarmin & Mif Baihaqi. *Inklusi Sekolah Ramah untuk Semua.* Bandung: Nuansa. 2006.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Muhammad, Jamila. *Special Education For Special Children*. Jakarta: Hikmah. 2007.

Mulyani, Sri. *Perkembangan Psikologi Anak*. Yogyakarta: Laras Media Prima. 2013.

Mumtaz, Thoboroni, Fairuzul. *Mendongkrak Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2011.

Munir Amin, Samsul. *Bimbingan dan Konseling Islam*. Jakarta: Amzah. 2013.

Semiawan, Conny & Frieda Mangunsong. *Keluarbiasaan Ganda*. Jakarta: Kencana. 2010.

Smart, Aqila. *Anak Cacat Bukan Kiamat*. Yogyakarta:Katahati. 2010.

Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta. 2013.

_____ . *Metode Penelitian Bisnis.* Bandung: Alfabeta. 2012.

_____ . *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta. 2010.

Suminar, Dewi Retno. "*Membangun Karakter Anak Melalui Pretend"*. Jurnal Psikologi, 1 November 2009.

_____ . *Pengaruh Pretend Play Terhadap Perkembangan Bahasa dan Kematangaan Sosial Anak-Anak Prasekolah*. Skripsi.Universitas Airlangga. 2003.

W. Creswell, John. *Research Design.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2014.

Wahyu, Widuri Ratna. *Penanganan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autis. Jurnal Pendidikan Khusus.* Surabaya: 2013.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id