# LAMPIRAN-LAMPIRAN

## Lampiran A

### 1. Surat Izin Riset, Pengantar Riset, dan Selesai Riset

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN**
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3266593
*Website*: fuh.uin-antasari.ac.id; *E-mail*: fuh@uin-antasari.ac.id

**SURAT RISET**
Nomor: 767/Un.14/III.3/PP.00.9/04/2025

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin dengan ini menugaskan :

| | |
|---|---|
| Nama | : Nauratun Nisrina |
| NIM | : 210103040224 |
| Semester | : VIII (Delapan) |
| Jurusan | : S1 Psikologi Islam |
| Alamat Sekarang | : Desa Buluan, Kec. Pandawan, Kab.HST, Kalsel |
| Untuk | : Melakukan riset / penelitian ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan skripsi dengan judul: |

**Peran GPK dalam Menerapkan Permainan Kooperatif untuk meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD Islam Al Madani Banjarbaru**

| | |
|---|---|
| Tempat yang dituju | : SD Islam Al Madani Banjarbaru |
| Barang yang dibawa | : Seperangkat Alat Penelitian |
| Lamanya Riset | : 2 (Dua) Bulan |
| Dari Tanggal | : 01 Mei 2025 |
| Sampai Tanggal | : 30 Juni 2025 |

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas Korupsi (ZI-WBK), menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta meningkatkan Kualitas Kinerja dan Pelayanan.

Demikian surat riset ini diberikan kepada yang bersangkutan agar pihak-pihak terkait dapat memberikan bantuan sepenuhnya.

Banjarmasin, 28 April 2025
Dekan,

Dzikri Nirwana

*Melayani Lebih Baik,Lebih Baik Melayani*

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN**
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3266593
*Website:* fuh.uin-antasari.ac.id; *E-mail:* fuh@uin-antasari.ac.id

Nomor : 768/Un.14/III.3/TL.00/04/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Hal : Riset dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Yth.Kepala Sekolah
SD Islam Al Madani
Banjarbaru

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan Hormat, bersama ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar berkenan kiranya memberikan informasi/data yang diperlukan mahasiswa(i) :

| | |
|---|---|
| Nama | : Nauratun Nisrina |
| NIM | : 210103040224 |
| Jurusan | : S1 Psikologi Islam |
| Alamat | : Desa Buluan Kec. Pandawan Kab.HST, Kalsel |

sehubungan dengan penelitian yang akan dilaksanakan sebagaimana surat riset terlampir.

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas Korupsi (ZI-WBK), menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta meningkatkan Kualitas Kinerja dan Pelayanan.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Banjarmasin, 28 April 2025
Dekan,

Dzikri Nirwana

***Melayani Lebih Baik,Lebih Baik Melayani***

YAYASAN CAHAYA KELUARGA MADANI
**SEKOLAH DASAR ISLAM AL MADANI**
NPYP: AX8411 | NPSN: 70036917
Jl. Raya Guntung Manggis RT 18/III, Kelurahan Guntung Manggis,
Kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru
Telp. 0818 505 808, 0823 5051 2326 | E-mail: sdi.almadani.bjb@gmail.com

# SURAT KETERANGAN

Nomor: 058/KET-SDI_ALMADANI/VI/2025

Dengan hormat,
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

| | |
|---|---|
| Nama | : **Hj. Husnul Khatimah, S.P.** |
| Jabatan | : **Kepala Sekolah Dasar Islam Al Madani** |

Menerangkan bahwa:

| | |
|---|---|
| Nama Mahasiswa | : **Nauratun Nisrina** |
| NIM | : **210103040224** |
| Jurusan | : **Psikologi Islam** |
| Universitas | : **Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin** |

Telah kami setujui dan telah melakukan riset dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan skripsi dengan judul: **"Peran GPK dalam Menerapkan Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD Islam Al Madani Banjarbaru"** dengan waktu penelitian pada 01 Mei – 16 Juni 2025. Demikian surat pernyataan ini dibuat, untuk pelaksanaan sidang skripsi dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Banjarbaru, 16 Juni 2025**
Kepala SD Islam Al Madani

**Hj. Husnul Khatimah, S.P.**

## 1. Lampiran Surat Keterangan Submit Jurnal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id: E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

**SURAT KETERANGAN SUBMIT JURNAL**
Nomor: 1286/Un.14/III.3/PP.00.9/06/2025

Dengan ini menerangkan bahwa:

| | |
|---|---|
| Judul Karya Ilmiah | : Optimalisasi Peran Guru Pendamping Khusus (GPK) dalam Menerapkan Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder (ASD) di SD Islam Al Madani Banjarbaru |
| Nama | : Nauratun Nisrina |
| NIM | : 210103040224 |
| Program Studi | : Psikologi Islam |

Karya ilmiah tersebut telah disubmit untuk dipublikasikan di Jurnal Jurnal Pendidikan dan Keguruan (https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/108 ) dan saat ini masih dalam proses evaluasi. Keputusan akhir mengenai publikasi sepenuhnya menjadi wewenang pihak jurnal.

Demikian surat keterangan ini disampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 19 Juni 2025
a.n. Ketua Prodi Psikologi Islam
Sekretaris,

Muschin, M.A
NIP 197903242023211012

## 2. Surat Expert Judgment Guide Interview

Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Bundel Guide Interview

Yth. Ibu Fratiwi Rachmaningtyas, M.Psi
di Tempat

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dengan hormat,
Kami mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin:
Nama : Nauratun Nisrina
NIM 210103040224
Prodi : Psikologi Islam (PI)

Dengan ini bermaksud mengajukan *Expert Judgement* Instrumen Guide Interview untuk penelitian tugas akhir/skripsi saya dengan Judul "Peran GPK dalam Menerapkan Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD-Islam Al-Madani Banjarbaru".

Dengan permohonan ini atas kesediaan Ibu kami ucapkan banyak terima kasih.

*Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Akademik

Dra. Mulyani, M.Ag

Banjarmasin, 25 April 2025
Hormat Kami,

Nauratun Nisrina

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN**
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**
**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
*Website:* www.pi.uin-antasari.ac.id; *E-mail:* psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

*Lampiran:*

**Rekomendasi dan Hasil *Expert Judgement***

**Instrumen Guide Interview**

Secara umum Instrumen Guide Interview "Variabel Bebas (Independent Variable): Peran GPK dalam Permainan Kooperatif & Variabel Terikat (Dependent Variable): Keterampilan Sosial Anak Autisme" pada Desain Penelitian a.n. Nauratun Nisrina (NIM:210103040224) tersebut*):

a. Belum layak digunakan dan masih memerlukan konsultasi
b. Dapat digunakan dengan banyak revisi
c. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
d. Dapat digunakan tanpa revisi

**Komentar dan Saran Perbaikan:**

1. sesuaikan tujuan interview dengan tujuan yang tercantum di naskah skripsi?
2. cek kembali definisi memfasilitasi ini sebagaimana naskah bab 2 mbak?
3. Apakah kerjasama, kekompakan dan kebersamaan ini muncul dalam teori naskah bab 2 tentang permainan kooperatif?
4. Kalo panduan wawancara ini ditujukan untuk mengetahui apakah subjek adalah anak dengan ASD, maka seharusnya panduannya menggali ciri2 autisme. Namun jika ingin mengetahui bagaimana keterampilan sosial anak dengan ASD saat bermain kooperatif, maka judul di tabel nya bukan "Anak Autisme". silahkan dipertimbangkan
5. pertanyaannya masih belum optimal, jika memungkinkan kembangkan lagi sesuai dengan teori, diperkaya lagi pertanyaannya, agar hasil penelitian dapat lebih mendalam.

Banjarmasin, 25 April 2025
*Expert Judgement*

Fratiwi Rachmaningtyas, M.Psi

*) lingkarilah sesuai dengan penilaian bapak/Ibu secara obyektif.

**Surat Keterangan *Expert Judgement***

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:
Nama : Fratiwi Rachmaningtyas, M.Psi
Jabatan/Instansi : Dosen/Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Dengan ini telah melaksanakan *Expert Judgement* pada:
Nama : Nauratun Nisrina
NIM 210103040224
Judul Penelitian : Peran GPK dalam Menerapkan Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD-Islam Al-Madani Banjarbaru
Obyek Penilaian : Variabel Bebas (Independent Variable): Peran GPK dalam Permainan Kooperatif & Variabel Terikat (Dependent Variable): Keterampilan Sosial Anak Autisme

Demikian *Expert Judgement* ini dibuat untuk diperbaiki sebagaimana rekomendasi. (terlampir)

Banjarmasin, 25 April 2025
*Expert Judgement*

Fratiwi Rachmaningtyas, M.Psi

Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Bundel Guide Interview

Yth. Bapak Anwar Fuadi, M.A
di Tempat

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dengan hormat,
Kami mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin:
Nama : Nauratun Nisrina
NIM 210103040224
Prodi : Psikologi Islam (PI)

Dengan ini bermaksud mengajukan *Expert Judgement* Instrumen Guide Interview untuk penelitian tugas akhir/skripsi saya dengan Judul "Peran GPK Dalam Permainan Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme di SD-Islam Al-Madani Banjarbaru".

Dengan permohonan ini atas kesediaan Bapak kami ucapkan banyak terima kasih.

*Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Akademik

Dra. Mulyani, M.Ag

Banjarmasin, 24 April 2025
Hormat Kami,

Nauratun Nisrina

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4 5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
*Website*. www.pi.uin-antasari.ac.id; *E-mail*. psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

*Lampiran:*

**Rekomendasi dan Hasil *Expert Judgement***

**Instrumen Guide Interview**

Secara umum Instrumen Guide Interview "Variabel Bebas (Independent Variable): Peran GPK dalam Permainan Kooperatif & Variabel Terikat (Dependent Variable): Keterampilan Sosial Anak Autisme" pada Desain Penelitian a.n. Nauratun Nisrina (NIM:210103040224) tersebut*):

a. Belum layak digunakan dan masih memerlukan konsultasi
b. Dapat digunakan dengan banyak revisi
c. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
d. (d) Dapat digunakan tanpa revisi

**Komentar dan Saran Perbaikan:**

Tambahkan beberapa pertanyaan lanjutan yang bisa mengungkap lebih mendalam terhadap aspek yang ingin diteliti

Banjarmasin, 28 April 2025
*Expert Judgement*

Anwar Fuadi, M.A

*) lingkarilah sesuai dengan penilaian bapak/Ibu secara obyektif.

**Surat Keterangan *Expert Judgement***

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:
Nama : Anwar Fuadi, M.A
Jabatan/Instansi : Dosen/Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

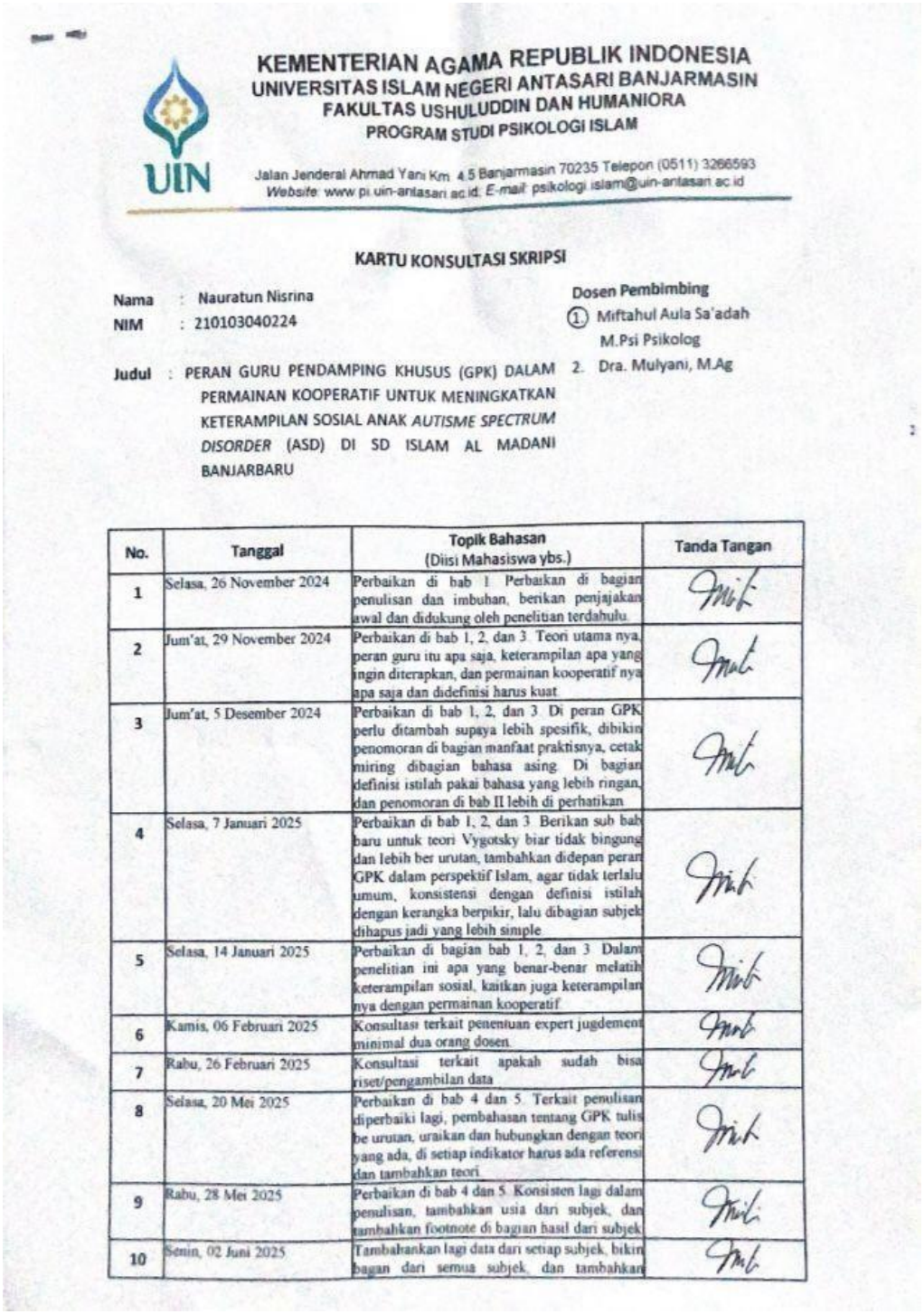
Dengan ini telah melaksanakan *Expert Judgement* pada:
Nama : Nauratun Nisrina
NIM 210103040224
Judul Penelitian : Peran GPK Dalam Permainan Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme di SD-Islam Al-Madani Banjarbaru
Obyek Penilaian : Variabel Bebas (Independent Variable): Peran GPK dalam Permainan Kooperatif & Variabel Terikat (Dependent Variable): Keterampilan Sosial Anak Autisme

Demikian *Expert Judgement* ini dibuat untuk diperbaiki sebagaimana rekomendasi. (terlampir)

Banjarmasin, 28 April 2025
*Expert Judgement*

Anwar Fuadi, M.A

## 3. Kartu Konsultasi dengan Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4,5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

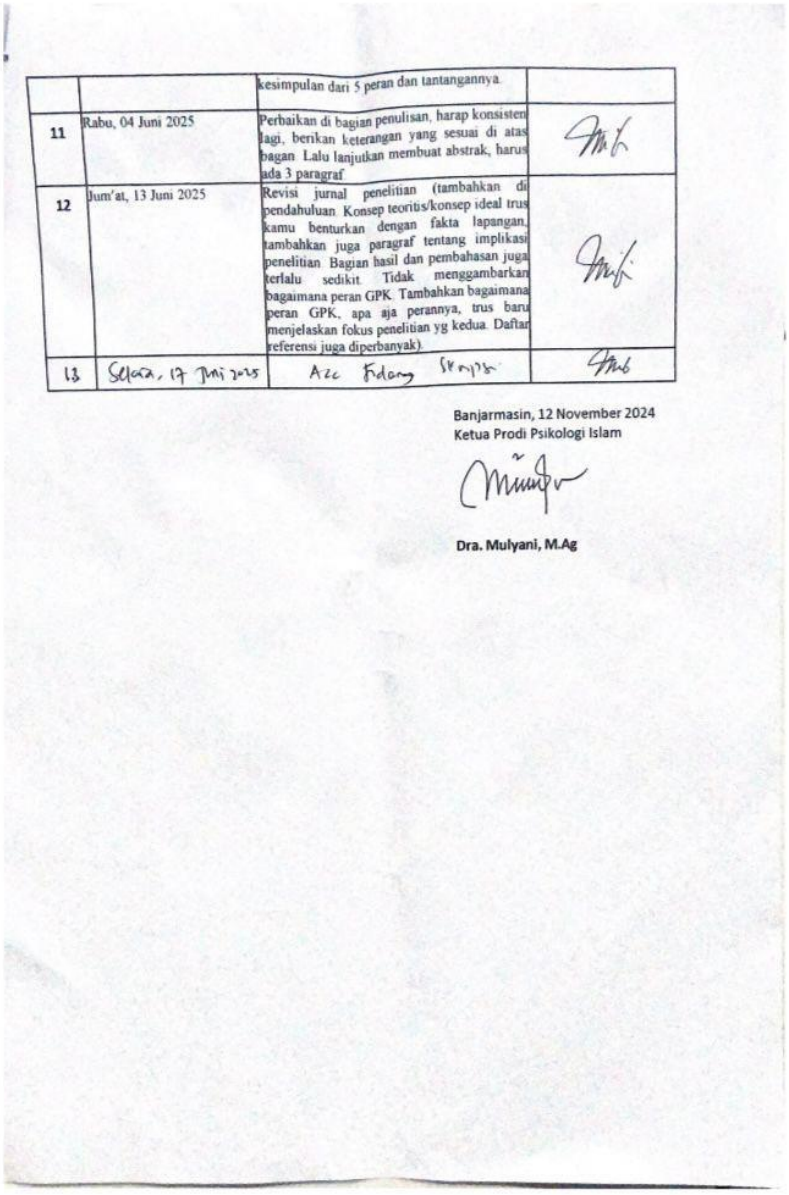
**KARTU KONSULTASI SKRIPSI**

Nama : Nauratun Nisrina
NIM : 210103040224

Judul : PERAN GURU PENDAMPING KHUSUS (GPK) DALAM PERMAINAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK *AUTISME SPECTRUM DISORDER* (ASD) DI SD ISLAM AL MADANI BANJARBARU

Dosen Pembimbing
1. Miftahul Aula Sa'adah M.Psi Psikolog
2. Dra. Mulyani, M.Ag

| No. | Tanggal | Topik Bahasan (Diisi Mahasiswa ybs.) | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|
| 1 | Selasa, 26 November 2024 | Perbaikan di bab 1. Perbaikan di bagian penulisan dan imbuhan, berikan penjajakan awal dan didukung oleh penelitian terdahulu. | |
| 2 | Jum'at, 29 November 2024 | Perbaikan di bab 1, 2, dan 3. Teori utama nya, peran guru itu apa saja, keterampilan apa yang ingin diterapkan, dan permainan kooperatif nya apa saja dan didefinisi harus kuat. | |
| 3 | Jum'at, 5 Desember 2024 | Perbaikan di bab 1, 2, dan 3. Di peran GPK perlu ditambah supaya lebih spesifik, dibikin penomoran di bagian manfaat praktisnya, cetak miring dibagian bahasa asing. Di bagian definisi istilah pakai bahasa yang lebih ringan, dan penomoran di bab II lebih di perhatikan. | |
| 4 | Selasa, 7 Januari 2025 | Perbaikan di bab 1, 2, dan 3. Berikan sub bab baru untuk teori Vygotsky biar tidak bingung dan lebih ber urutan, tambahkan didepan peran GPK dalam perspektif Islam, agar tidak terlalu umum, konsistensi dengan definisi istilah dengan kerangka berpikir, lalu dibagian subjek dihapus jadi yang lebih simple. | |
| 5 | Selasa, 14 Januari 2025 | Perbaikan di bagian bab 1, 2, dan 3. Dalam penelitian ini apa yang benar-benar melatih keterampilan sosial, kaitkan juga keterampilan nya dengan permainan kooperatif. | |
| 6 | Kamis, 06 Februari 2025 | Konsultasi terkait penentuan expert jugdement minimal dua orang dosen. | |
| 7 | Rabu, 26 Februari 2025 | Konsultasi terkait apakah sudah bisa riset/pengambilan data. | |
| 8 | Selasa, 20 Mei 2025 | Perbaikan di bab 4 dan 5. Terkait penulisan diperbaiki lagi, pembahasan tentang GPK tulis be urutan, uraikan dan hubungkan dengan teori yang ada, di setiap indikator harus ada referensi dan tambahkan teori. | |
| 9 | Rabu, 28 Mei 2025 | Perbaikan di bab 4 dan 5. Konsisten lagi dalam penulisan, tambahkan usia dari subjek, dan tambahkan footnote di bagian hasil dari subjek. | |
| 10 | Senin, 02 Juni 2025 | Tambahankan lagi data dari setiap subjek, bikin bagan dari semua subjek, dan tambahkan | |



| | | | |
|---|---|---|---|
| | | kesimpulan dari 5 peran dan tantangannya. | |
| 11 | Rabu, 04 Juni 2025 | Perbaikan di bagian penulisan, harap konsisten lagi, berikan keterangan yang sesuai di atas bagan. Lalu lanjutkan membuat abstrak, harus ada 3 paragraf. | |
| 12 | Jum'at, 13 Juni 2025 | Revisi jurnal penelitian (tambahkan di pendahuluan. Konsep teoritis/konsep ideal trus kamu benturkan dengan fakta lapangan, tambahkan juga paragraf tentang implikasi penelitian. Bagian hasil dan pembahasan juga terlalu sedikit. Tidak menggambarkan bagaimana peran GPK. Tambahkan bagaimana peran GPK, apa aja perannya, trus baru menjelaskan fokus penelitian yg kedua. Daftar referensi juga diperbanyak). | |
| 13 | Selasa, 17 Juni 2025 | Acc Sidang | |

Banjarmasin, 12 November 2024
Ketua Prodi Psikologi Islam

Dra. Mulyani, M.Ag

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km 4 5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
*Website*: www.pi.uin-antasari.ac.id, *E-mail*: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

## KARTU KONSULTASI SKRIPSI

**Nama** : Nauratun Nisrina
**NIM** : 210103040224

**Judul** : PERAN GURU PENDAMPING KHUSUS (GPK) DALAM PERMAINAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK *AUTISME SPECTRUM DISORDER* (ASD) DI SD ISLAM AL MADANI BANJARBARU

**Dosen Pembimbing**
1. Miftahul Aula Sa'adah M.Psi Psikolog
2. Dra. Mulyani, M.Ag

| No. | Tanggal | Topik Bahasan (Diisi Mahasiswa ybs.) | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|
| 1 | Rabu, 17 Juli 2024 | Konsultasi judul skripsi | |
| 2 | Jum'at, 19 Juli 2024 | Konsultasi bab 1, 2, dan 3 Lihat penulisan dan sesuaikan dengan pedoman UIN Antasari | |
| 3 | Jum'at, 6 Desember 2024 | Konsultasi bab 1, 2, dan 3 Perhatikan penulisan, di margin, dan sesuaikan font jangan terlalu besar | |
| 4 | Kamis, 16 Januari 2025 | Konsultasi bab 1, 2, dan 3 Perhatikan di bagian cover dan penomoran | |
| 5 | Rabu, 05 Februari 2025 | Konsultasi bab 1, 2, dan 3 Perbaiki lagi dibagian spasi, subjudul juga sesuaikan spasi | |
| 6 | Rabu, 20 Februari 2025 | Konsultasi bab 1, 2, dan 3 Perbaiki di bagian tulisan Al Qur'an atau bahasa Arab, sesuaikan dengan font nya | |
| 7 | Senin, 25 Februari 2025 | Perhatikan di bagian huruf, ada yang besar dan kecil, bagian footnote juga lebih diperhatikan sesuaikan per bab | |
| 8 | Senin 9 Maret 2025 | Perhatikan lagi penulisannya di bab 1, 2, dan 3 | |
| 9 | Kamis, 17 April 2025 | Tambahkan lagi bagian perspektif Islam nya, supaya tidak terlalu umum | |
| 10 | Senin, 19 Mei 2025 | Perbaiki lagi sedikit tentang ayat Al-Qur'an nya, rapikan lagi spasi nya | |
| 11 | Senin, 26 Mei 2025 | Konsultasi bab 4 dan 5 Perhatikan lagi penulisan yang kurang rapi, tambahkan usia di bagian subjek | |
| 12 | Rabu, 04 Juni 2025 | Konsultasi bab 4 dan 5 Rapikan sedikit lagi yang belum rapi | |

November 2024 Ketua Prodi
Psikologi Islam

**Dra. Mulyani, M.Ag**

## Lampiran B

## Lembar Pernyataan Ketersediaan Informan

UIN

**FORMULIR INFORMED CONSENT**

| | | |
|---|---|---|
| Judul Penelitian | : | Peran GPK dalam Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD Islam Al Madani Kota Banjarbaru |
| Peneliti | : | **Nauratun Nisrina** |
| email | : | nauratunnisrina15@gmail.com |
| Program Studi | : | Psikologi Islam |
| Fak./Univ. | : | Ushuluddin dan Humaniora/UIN Antasari |
| Partisipan | : | |

**Pernyataan Informed Consent:**

Saya, ., dengan ini menyatakan bahwa saya telah membaca dan memahami penjelasan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan oleh Nauratun Nisrina berjudul "Peran GPK dalam Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD Islam Al Madani Kota Banjarbaru". Saya dengan sukarela bersedia menjadi peserta dalam penelitian ini.

Penjelasan mengenai tujuan penelitian ini, yaitu Untuk memenuhi tugas akhir skripsi, telah disampaikan kepada saya. Saya menyadari bahwa partisipasi saya dalam penelitian ini bersifat sukarela, dan saya memiliki hak untuk menolak atau menghentikan partisipasi kapan saja tanpa adanya konsekuensi negatif.

Saya telah diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan telah memperoleh jawaban yang memuaskan mengenai penelitian ini. Saya juga memahami bahwa data yang diperoleh dari partisipasi saya akan dijaga kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian.

Dengan memberikan tanda tangan di bawah ini, saya memberikan izin kepada Nauratun Nisrina untuk merekam, menganalisis, dan menggunakan informasi yang saya berikan selama partisipasi dalam penelitian ini. Saya juga memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan hasil penelitian ini untuk kepentingan akademis dan publikasi ilmiah, dengan menjaga kerahasiaan identitas saya.

Saya menyadari bahwa saya memiliki hak untuk menarik partisipasi saya tanpa memberikan alasan kapan saja selama penelitian masih berlangsung.

Tanda Tangan Partisipan :
Tanggal : 08 Mei 2025

Tanda Tangan Peneliti :
Nauratun Nisrina
Tanggal : 08 Mei 2025

*Catatan: Salinan formulir ini akan diberikan kepada partisipan. Tanda tangan elektronik atau tanda tangan di atas kertas dianggap sebagai persetujuan partisipan.*

UIN

**FORMULIR INFORMED CONSENT**

| | | |
|---|---|---|
| Judul Penelitian | : | Peran GPK dalam Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD Islam Al Madani Kota Banjarbaru |
| Peneliti | : | **Nauratun Nisrina** |
| email | : | nauratunnisrina15@gmail.com |
| Program Studi | : | Psikologi Islam |
| Fak./Univ. | : | Ushuluddin dan Humaniora/UIN Antasari |
| Partisipan | : | D |

**Pernyataan Informed Consent:**

Saya, ., dengan ini menyatakan bahwa saya telah membaca dan memahami penjelasan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan oleh Nauratun Nisrina berjudul "Peran GPK dalam Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD Islam Al Madani Kota Banjarbaru". Saya dengan sukarela bersedia menjadi peserta dalam penelitian ini.

Penjelasan mengenai tujuan penelitian ini, yaitu Untuk memenuhi tugas akhir skripsi, telah disampaikan kepada saya. Saya menyadari bahwa partisipasi saya dalam penelitian ini bersifat sukarela, dan saya memiliki hak untuk menolak atau menghentikan partisipasi kapan saja tanpa adanya konsekuensi negatif.

Saya telah diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan telah memperoleh jawaban yang memuaskan mengenai penelitian ini. Saya juga memahami bahwa data yang diperoleh dari partisipasi saya akan dijaga kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian.

Dengan memberikan tanda tangan di bawah ini, saya memberikan izin kepada Nauratun Nisrina untuk merekam, menganalisis, dan menggunakan informasi yang saya berikan selama partisipasi dalam penelitian ini. Saya juga memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan hasil penelitian ini untuk kepentingan akademis dan publikasi ilmiah, dengan menjaga kerahasiaan identitas saya.

Saya menyadari bahwa saya memiliki hak untuk menarik partisipasi saya tanpa memberikan alasan kapan saja selama penelitian masih berlangsung.

Tanda Tangan Partisipan :
Tanggal : 08 Mei 2025

Tanda Tangan Peneliti :
Nauratun Nisrina
Tanggal : 08 Mei 2025

*Catatan: Salinan formulir ini akan diberikan kepada partisipan. Tanda tangan elektronik atau tanda tangan di atas kertas dianggap sebagai persetujuan partisipan.*

UIN

**FORMULIR INFORMED CONSENT**

| | | |
|---|---|---|
| Judul Penelitian | : | Peran GPK dalam Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD Islam Al Madani Kota Banjarbaru |
| Peneliti | : | **Nauratun Nisrina** |
| email | : | nauratunnisrina15@gmail.com |
| Program Studi | : | Psikologi Islam |
| Fak./Univ. | : | Ushuluddin dan Humaniora/UIN Antasari |
| Partisipan | : | H |

**Pernyataan Informed Consent:**

Saya, ., dengan ini menyatakan bahwa saya telah membaca dan memahami penjelasan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan oleh Nauratun Nisrina berjudul "Peran GPK dalam Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD Islam Al Madani Kota Banjarbaru". Saya dengan sukarela bersedia menjadi peserta dalam penelitian ini.

Penjelasan mengenai tujuan penelitian ini, yaitu Untuk memenuhi tugas akhir skripsi, telah disampaikan kepada saya. Saya menyadari bahwa partisipasi saya dalam penelitian ini bersifat sukarela, dan saya memiliki hak untuk menolak atau menghentikan partisipasi kapan saja tanpa adanya konsekuensi negatif.

Saya telah diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan telah memperoleh jawaban yang memuaskan mengenai penelitian ini. Saya juga memahami bahwa data yang diperoleh dari partisipasi saya akan dijaga kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian.

Dengan memberikan tanda tangan di bawah ini, saya memberikan izin kepada Nauratun Nisrina untuk merekam, menganalisis, dan menggunakan informasi yang saya berikan selama partisipasi dalam penelitian ini. Saya juga memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan hasil penelitian ini untuk kepentingan akademis dan publikasi ilmiah, dengan menjaga kerahasiaan identitas saya.

Saya menyadari bahwa saya memiliki hak untuk menarik partisipasi saya tanpa memberikan alasan kapan saja selama penelitian masih berlangsung.

Tanda Tangan Partisipan : _____

Tanggal : 08 Mei 2025

Tanda Tangan Peneliti : _____

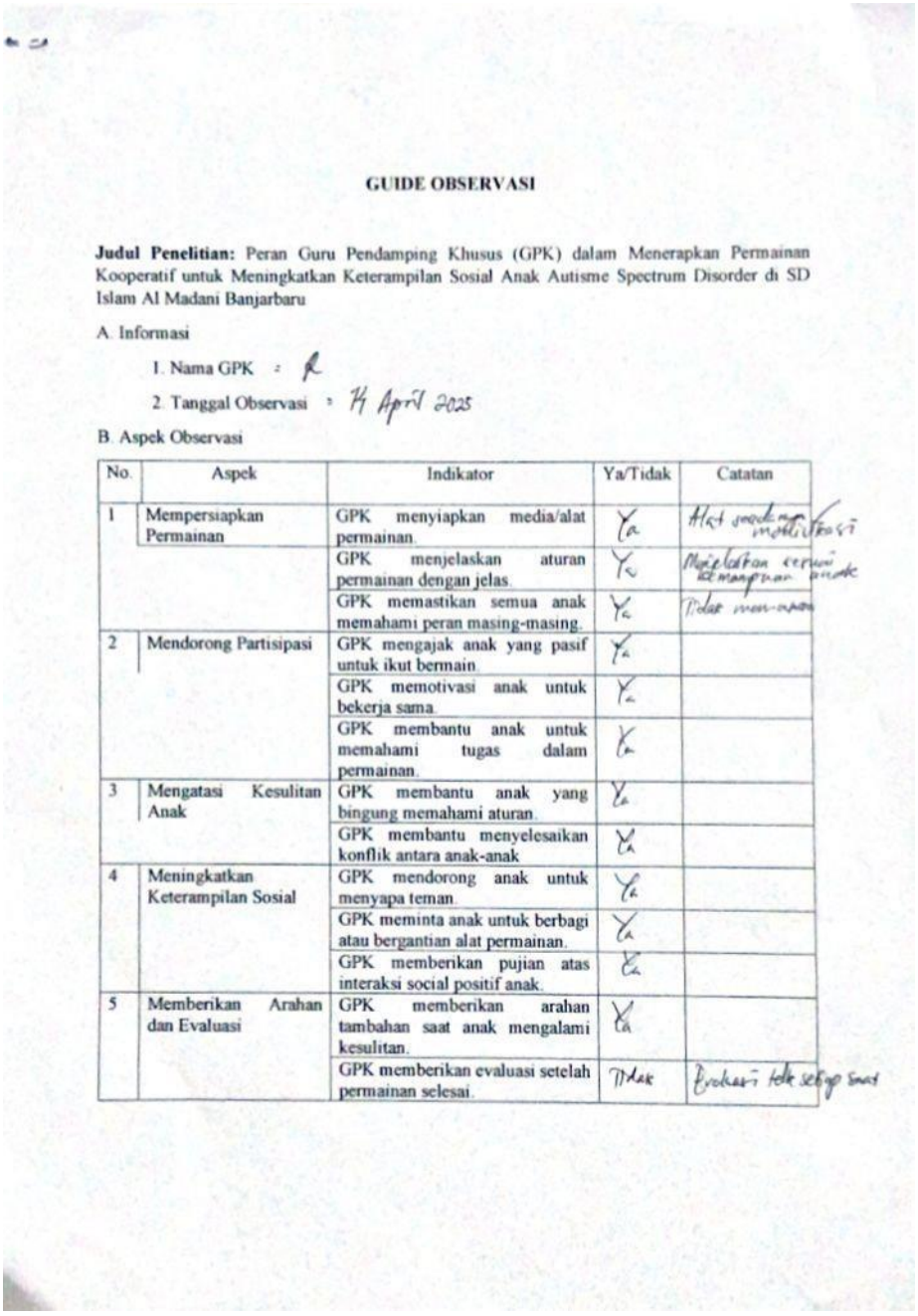
Nauratun Nisrina

Tanggal : 08 Mei 2025

*Catatan: Salinan formulir ini akan diberikan kepada partisipan. Tanda tangan elektronik atau tanda tangan di atas kertas dianggap sebagai persetujuan partisipan.*

## Lampiran C

## Lembaran Hasil Observasi Awal dan Wawancara



**GUIDE OBSERVASI**

**Judul Penelitian:** Peran Guru Pendamping Khusus (GPK) dalam Menerapkan Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD Islam Al Madani Banjarbaru

A. Informasi

1. Nama GPK : R
2. Tanggal Observasi : 14 April 2025

B. Aspek Observasi

| No. | Aspek | Indikator | Ya/Tidak | Catatan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Mempersiapkan Permainan | GPK menyiapkan media/alat permainan. | Ya | Alat sesuai motivasi |
| | | GPK menjelaskan aturan permainan dengan jelas. | Ya | Menjelaskan sesuai kemampuan anak |
| | | GPK memastikan semua anak memahami peran masing-masing. | Ya | Tidak memahami |
| 2 | Mendorong Partisipasi | GPK mengajak anak yang pasif untuk ikut bermain. | Ya | |
| | | GPK memotivasi anak untuk bekerja sama. | Ya | |
| | | GPK membantu anak untuk memahami tugas dalam permainan. | Ya | |
| 3 | Mengatasi Kesulitan Anak | GPK membantu anak yang bingung memahami aturan. | Ya | |
| | | GPK membantu menyelesaikan konflik antara anak-anak | Ya | |
| 4 | Meningkatkan Keterampilan Sosial | GPK mendorong anak untuk menyapa teman. | Ya | |
| | | GPK meminta anak untuk berbagi atau bergantian alat permainan. | Ya | |
| | | GPK memberikan pujian atas interaksi social positif anak. | Ya | |
| 5 | Memberikan Arahan dan Evaluasi | GPK memberikan arahan tambahan saat anak mengalami kesulitan. | Ya | |
| | | GPK memberikan evaluasi setelah permainan selesai. | Tidak | Evaluasi tetap sebagai saat |

## GUIDE OBSERVASI

**Judul Penelitian:** Peran Guru Pendamping Khusus (GPK) dalam Menerapkan Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD Islam Al Madani Banjarbaru

A. Informasi

1. Nama GPK : O
2. Tanggal Observasi : 14 April 2021

B. Aspek Observasi

| No. | Aspek | Indikator | Ya/Tidak | Catatan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Mempersiapkan Permainan | GPK menyiapkan media/alat permainan. | Ya | |
| | | GPK menjelaskan aturan permainan dengan jelas. | Ya | |
| | | GPK memastikan semua anak memahami peran masing-masing. | Ya | |
| 2 | Mendorong Partisipasi | GPK mengajak anak yang pasif untuk ikut bermain. | Ya | |
| | | GPK memotivasi anak untuk bekerja sama. | Ya | |
| | | GPK membantu anak untuk memahami tugas dalam permainan. | Ya | |
| 3 | Mengatasi Kesulitan Anak | GPK membantu anak yang bingung memahami aturan. | Ya | |
| | | GPK membantu menyelesaikan konflik antara anak-anak. | Ya | |
| 4 | Meningkatkan Keterampilan Sosial | GPK mendorong anak untuk menyapa teman. | Ya | |
| | | GPK meminta anak untuk berbagi atau bergantian alat permainan. | Ya | Mainan terpisah |
| | | GPK memberikan pujian atas interaksi social positif anak. | Ya | |
| 5 | Memberikan Arahan dan Evaluasi | GPK memberikan arahan tambahan saat anak mengalami kesulitan. | Ya | |
| | | GPK memberikan evaluasi setelah permainan selesai. | Ya | |

## GUIDE OBSERVASI

**Judul Penelitian:** Peran Guru Pendamping Khusus (GPK) dalam Menerapkan Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD Islam Al Madani Banjarbaru

A. Informasi

1. Nama GPK : H
2. Tanggal Observasi : 16 April 2024

B. Aspek Observasi

| No. | Aspek | Indikator | Ya/Tidak | Catatan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Mempersiapkan Permainan | GPK menyiapkan media/alat permainan. | ✓ | |
| | | GPK menjelaskan aturan permainan dengan jelas. | ✓ | |
| | | GPK memastikan semua anak memahami peran masing-masing. | ✓ | |
| 2 | Mendorong Partisipasi | GPK mengajak anak yang pasif untuk ikut bermain. | ✓ | |
| | | GPK memotivasi anak untuk bekerja sama. | ✓ | |
| | | GPK membantu anak untuk memahami tugas dalam permainan. | ✓ | |
| 3 | Mengatasi Kesulitan Anak | GPK membantu anak yang bingung memahami aturan. | ✓ | |
| | | GPK membantu menyelesaikan konflik antara anak-anak | ✓ | |
| 4 | Meningkatkan Keterampilan Sosial | GPK mendorong anak untuk menyapa teman. | ✓ | |
| | | GPK meminta anak untuk berbagi atau bergantian alat permainan. | ✓ | |
| | | GPK memberikan pujian atas interaksi social positif anak. | ✓ | |
| 5 | Memberikan Arahan dan Evaluasi | GPK memberikan arahan tambahan saat anak mengalami kesulitan. | ✓ | |
| | | GPK memberikan evaluasi setelah permainan selesai. | ✓ | |

Nama: Nauratun Nisrina
NIM: 210103040224
Jurusan: Psikologi Islam/21

**GUIDE WAWANCARA**

| Aspek | Indikator | Pertanyaan | Sumber Data |
|---|---|---|---|
| Peran GPK | Memfasilitasi | 1. Bagaimana cara anda memilih permainan yang sesuai dengan kebutuhan sosial anak?<br>2. Bagaimana anda membantu anak memahami cara bermain bersama teman sebaya?<br>3. Apa langkah anda jika anak kesulitan mengikuti aturan permainan?<br>4. Bagaimana Anda memotivasi anak agar tetap terlibat ketika mereka mulai kehilangan fokus selama permainan? | Guru Pendamping Khusus |
| | Mendampingi | 1. Bagaimana cara anda mendampingi anak untuk memulai interaksi, seperti meminta bantuan atau menawarkan sesuatu kepada teman?<br>2. Apa yang Anda lakukan untuk memastikan anak tetap merasa nyaman selama bermain bersama teman?<br>3. Saat anak kesulitan beradaptasi dengan aturan permainan baru, bagaimana anda membantu mereka memahami dan mengikuti aturan tersebut? | Guru Pendamping Khusus |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 4. Bagaimana anda membantu anak memahami pentingnya berbagi dan bergiliran dalam permainan kooperatif? | |
| | Memberi Dukungan | 1. Bagaimana anda mendukung anak yang ragu atau takut untuk bergabung dalam permainan?<br>2. Bagaimana anda memberikan dukungan agar anak dapat mengikuti aturan permainan?<br>3. Bagaimana Anda memberikan dukungan agar anak dapat bekerja sama dengan teman sebaya dalam satu tim? | Guru Pendamping Khusus |
| | Membimbing | 1. Bagaimana anda membimbing anak agar dapat bekerja sama dengan teman sebaya dalam permainan?<br>2. Bagaimana anda membimbing anak agar mereka bisa menyelesaikan masalah yang muncul selama bermain bersama teman?<br>3. Bagaimana anda membimbing anak agar mereka bisa menyelesaikan tugas dalam kelompok dengan cara yang adil dan bersama-sama? | Guru Pendamping Khusus |
| | Melaksanakan Asesmen | 1. Bagaimana Anda mengamati perkembangan keterampilan sosial anak selama permainan kooperatif?<br>2. Apa metode yang Anda gunakan untuk menilai kemampuan anak dalam | Guru Pendamping Khusus |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman?<br>3. Bagaimana Anda mengamati perubahan dalam cara anak berinteraksi selama beberapa sesi permainan? | |
| | Mengevaluasi | 1. Bagaimana anda mengevaluasi keberhasilan anak dalam mengikuti aturan permainan?<br>2. Bagaimana anda mengevaluasi apakah anak sudah mandiri dalam permainan kooperatif?<br>3. Apa indikator yang anda gunakan untuk menilai apakah anak dapat menyelesaikan tugas kelompok dengan baik? | Guru Pendamping Khusus |
| Permainan Kooperatif | Kerja Sama | 1. Bagaimana anda melihat anak bekerja sama dengan teman sebaya dalam permainan?<br>2. Bagaimana anak menunjukkan rasa tanggung jawab saat bekerja dalam kelompok?<br>3. Apa yang anda perhatikan ketika anak perlu bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dalam permainan?<br>4. Apa yang anak lakukan ketika ada perbedaan pendapat dalam kelompok selama permainan? | Guru Pendamping Khusus |
| | Kekompakkan | 1. Apa yang Anda amati saat anak-anak saling mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan? | Guru Pendamping Khusus |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 2. Bagaimana anak-anak saling berbicara dan berdiskusi saat bermain bersama?<br>3. Bagaimana anak-anak berusaha menjaga semangat tim dan mendorong satu sama lain untuk tetap terlibat? | |
| | Kebersamaan | 1. Bagaimana anak-anak menunjukkan saling mendukung satu sama lain selama bermain?<br>2. Apa yang anak lakukan untuk membantu teman yang kesulitan berkomunikasi atau memahami permainan?<br>3. Apa yang anak lakukan jika ada teman yang tidak mengerti aturan permainan? | Guru Pendamping Khusus |
| Keterampilan Sosial | Komunikasi | 1. Bagaimana anak-anak berkomunikasi dengan teman selama permainan?<br>2. Apa yang anak lakukan untuk menyampaikan keinginan atau kebutuhan mereka kepada teman?<br>3. Bagaimana anak mengajak teman untuk berpartisipasi dalam permainan<br>4. Bagaimana anak-anak menyampaikan rasa terima kasih atau pengakuan terhadap teman setelah bermain? | Guru Pendamping Khusus |
| | Empati | 1. Bagaimana anak menunjukkan perhatian ketika teman merasa kesulitan dalam permainan<br>2. Bagaimana anak-anak merespons ketika teman | Guru Pendamping Khusus |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | membutuhkan bantuan atau dukungan emosional?<br>3. Bagaimana anak menunjukkan empati ketika teman gagal atau tidak berhasil dalam permainan? | |
| | Berbagi | 1. Bagaimana anak berbagi mainan atau bahan permainan dengan teman?<br>2. Bagaimana anak-anak berbagi ide atau pendapat dengan teman saat bermain bersama?<br>3. Apa yang anak lakukan saat teman membutuhkan sesuatu yang mereka miliki dalam permainan?<br>4. Apa yang dilakukan anak jika teman ingin mencoba mainan atau alat yang sedang digunakan? | Guru Pendamping Khusus |
| | Pengelolaan Emosi | 1. Apa yang anak lakukan ketika merasa kesal atau marah selama permainan?<br>2. Apa yang dilakukan anak untuk mengelola emosi ketika permainan tidak berjalan sesuai dengan keinginannya?<br>3. Bagaimana anak merespons jika teman membuatnya merasa kesal atau marah dalam permainan? | |
| Keterampilan Sosial Anak ASD | Berinteraksi | 1. Bagaimana anak berinteraksi dengan teman selama permainan?<br>2. Apa yang anak lakukan ketika teman mengungkapkan pendapat atau ide dalam permainan?<br>3. Bagaimana anak merespons jika teman mengundang mereka untuk bergabung | Guru Pendamping Khusus |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | dalam aktivitas lain di luar permainan? | |
| | Berpartisipasi Aktif | 1. Bagaimana anak menunjukkan minat untuk ikut serta dalam permainan atau aktivitas kelompok?<br>2. Bagaimana anak merespons ketika teman mengajak untuk berpartisipasi dalam permainan?<br>3. Bagaimana anak berkontribusi saat bermain bersama?<br>4. Apa yang anak lakukan saat teman membutuhkan bantuan dalam permainan? | Guru Pendamping Khusus |
| | Berkomunikasi | 1. Bagaimana anak menyampaikan apa yang mereka inginkan kepada teman?<br>2. Bagaimana anak menyampaikan perasaan atau pendapat mereka?<br>3. Apa yang anak lakukan jika mereka merasa bingung atau tidak tahu apa yang harus dilakukan dalam permainan? | Guru Pendamping Khusus |
| | Berperilaku | 1. Bagaimana anak menunjukkan sikap sabar ketika menunggu giliran dalam permainan?<br>2. Bagaimana anak berusaha mengikuti petunjuk atau instruksi yang diberikan dalam permainan?<br>3. Bagaimana anak memperlihatkan sikap percaya diri saat bermain dengan teman-teman?<br>4. Apa yang anak lakukan ketika merasa tidak suka | Guru Pendamping Khusus |
| | | dengan teman dalam permainan? | |

**Lampiran D**
**Jurnal**

Jurnal Pendidikan dan Keguruan
Vol. 3 No. 6, Juni 2025, Hal. 540-551 e-ISSN: 2986-3295

# OPTIMALISASI PERAN GURU PENDAMPING KHUSUS (GPK) DALAM MENERAPKAN PERMAINAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK DENGAN *AUTISM SPECTRUM DISORDER* (ASD) DI SD ISLAM AL MADANI BANJARBARU

**Nauratun Nisrina**
UIN Antasari Banjarmasin
Nauratunnisrina15@gmail.com

**Miftahul Aula Sa'adah**
UIN Antasari Banjarmasin
miftahulaula@uin-antasari.ac.id

**Mulyani**
UIN Antasari Banjarmasin
mulyani@uin-antasari.ac.id

***Abstract***

*This study aims to describe the role of the Special Assistance Teacher (GPK) in implementing cooperative games to improve the social skills of children with Autism Spectrum Disorder (ASD) at SD Islam Al Madani Banjarbaru, and identify the challenges or obstacles faced in its implementation. Cooperative play is a learning approach that focuses on interaction and cooperation between individuals, which has been proven effective in stimulating the social skills of children with special needs, including children with ASD who generally experience barriers in social communication and mutual interaction. This research uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, in-depth interviews, and documentation. The subjects in this study were GPKs who assisted students with ASD in the inclusive learning environment of SD Islam Al Madani Banjarbaru. The results showed that GPK has an important role that includes facilitating a safe and supportive play environment, accompanying children intensively during activities, providing emotional support, guiding the process of social interaction in the game, assessing children's social needs, and evaluating the development of social skills periodically. However, in its implementation, the GPK also faces various challenges, such as the GPK must adapt the game to the characteristics of ASD children, challenges in fostering children's interest in cooperative games, and limited learning facilities and media. Nevertheless, the support from the school, collaboration with class teachers and parents, as well as the enthusiasm and high concern of the GPK were the main supporting factors for the success of the intervention. This study concludes that the active role of GPK in implementing cooperative games contributes positively to the improvement of ASD children's social skills, and needs further support from both policy aspects and strengthening teacher capacity.*

***Keywords:*** *Special assistant teacher, cooperative games, social skills, Autism Spectrum Disorder, inclusive education.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran Guru Pendamping Khusus (GPK) dalam menerapkan permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) di SD Islam Al Madani Banjarbaru, serta mengidentifikasi tantangan atau hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaannya. Permainan kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada interaksi dan kerja sama antarindividu, yang terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan sosial anak berkebutuhan khusus, termasuk anak dengan ASD yang umumnya mengalami hambatan dalam komunikasi sosial dan interaksi timbal balik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah GPK yang mendampingi siswa dengan ASD di lingkungan pembelajaran inklusif SD Islam Al Madani Banjarbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GPK memiliki peran penting yang mencakup memfasilitasi lingkungan bermain yang aman dan mendukung, mendampingi anak secara intensif selama kegiatan, memberikan dukungan emosional, membimbing proses interaksi sosial dalam permainan, melakukan asesmen kebutuhan sosial anak, serta mengevaluasi perkembangan keterampilan sosial secara berkala. Namun, dalam pelaksanaannya, GPK juga menghadapi berbagai tantangan, seperti GPK harus menyesuaikan permainan dengan karakteristik anak ASD, tantangan dalam menumbuhkan minat anak terhadap permainan kooperatif, dan keterbatasan sarana dan media pembelajaran. Meskipun demikian, adanya dukungan dari sekolah, kolaborasi dengan guru kelas dan orang tua, serta semangat dan kepedulian tinggi dari GPK menjadi faktor pendukung utama keberhasilan intervensi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa peran aktif GPK dalam menerapkan permainan kooperatif berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan sosial anak ASD, dan perlu mendapat dukungan lebih lanjut baik dari aspek kebijakan maupun penguatan kapasitas guru.

**Kata kunci:** Guru Pendamping Khusus, permainan kooperatif, keterampilan sosial, Autism Spectrum Disorder, pendidikan inklusif.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak fundamental setiap individu tanpa terkecuali, termasuk anak-anak dengan kebutuhan khusus. Prinsip pendidikan inklusif yang diatur dalam Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009 menegaskan pentingnya menyediakan layanan pendidikan bagi semua peserta didik tanpa diskriminasi, termasuk peserta didik dengan hambatan perkembangan seperti anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD). Dalam praktiknya, pendidikan inklusif menuntut dukungan tenaga profesional yang mampu memberikan layanan pembelajaran secara adaptif sesuai karakteristik anak. Salah satu tenaga pendidik yang memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran anak berkebutuhan khusus adalah Guru Pendamping Khusus (GPK) (Retnawati, 2014; Febriyanti & Suparmi, 2020). Dalam konteks pendidikan dasar, kehadiran Guru Pendamping Khusus (GPK) menjadi sangat penting untuk mendukung pembelajaran anak berkebutuhan khusus. GPK memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam mendampingi, tetapi juga dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang sesuai dengan

karakteristik dan kebutuhan individual anak ASD (Putra, 2020). Melalui bimbingan yang tepat, GPK berperan sebagai fasilitator dalam proses interaksi sosial yang selama ini menjadi tantangan utama bagi anak-anak dengan ASD.

Dalam konsep teoritisnya, pendidikan inklusif menekankan pentingnya dukungan dari guru profesional, terutama GPK, yang berfungsi sebagai mediator perkembangan anak berkebutuhan khusus. Vygotsky melalui teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) menegaskan bahwa anak akan berkembang secara optimal saat berada dalam zona belajar yang difasilitasi oleh pendamping yang kompeten (Vygotsky, 1978; Slameto, 2020). Peran GPK menjadi sangat penting dalam konteks ini, sebab mereka menjembatani antara potensi anak yang belum teraktualisasi dan keterampilan sosial yang ingin dikembangkan.

Anak-anak dengan *Autism Spectrum Disorder* mengalami hambatan dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial secara efektif, yang mengakibatkan mereka sering mengalami isolasi sosial di lingkungan sekolah (American Psychiatric Association, 2013). Keterampilan sosial seperti menyapa, berbagi, bekerja sama, dan memahami emosi orang lain merupakan aspek yang sering kali terhambat pada anak ASD. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang menekankan interaksi sosial perlu diterapkan secara sistematis dan intensif agar anak-anak ini mampu beradaptasi dan berkembang dalam lingkungan sosialnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Islam Al Madani Banjarbaru, ditemukan bahwa beberapa anak ASD menunjukkan perilaku menarik diri, menghindari kontak sosial, dan kurang mampu mengikuti aktivitas kelompok secara aktif. Anak dengan ASD kerap menghadapi kesulitan dalam berinteraksi sosial, seperti kesulitan memahami komunikasi dua arah, tidak mampu membaca ekspresi sosial, serta terbatasnya kemampuan untuk bekerja sama dengan teman sebaya. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi sosial mereka di lingkungan sekolah.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif secara teoritis dan praktis untuk mendukung perkembangan sosial anak ASD adalah permainan kooperatif (Hasanah & Himami, 2021; Hidayati & Ramadhani, 2023). Aktivitas ini bukan sekadar hiburan, tetapi merupakan wahana edukatif yang menyentuh aspek komunikasi, emosi, dan kerja sama. GPK memiliki kapasitas untuk merancang dan menerapkan permainan tersebut agar sesuai dengan kemampuan sosial anak, mulai dari memfasilitasi aturan bermain hingga mengevaluasi perubahan perilaku.

Permainan kooperatif merupakan salah satu pendekatan pedagogis yang menekankan kerja sama antar peserta didik untuk mencapai tujuan bersama. Bagi anak dengan ASD, permainan kooperatif berfungsi sebagai medium untuk membangun keterampilan sosial secara alami melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan terstruktur (Case-Smith & Arbesman, 2008). Kegiatan semacam ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengikuti aturan sosial, berbagi peran, dan membangun

kepercayaan diri. Dengan demikian, permainan kooperatif dapat menjadi alat intervensi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak ASD dalam setting kelas inklusif.

Dalam konteks ini, permainan kooperatif menjadi salah satu alternatif pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan ASD. Permainan kooperatif merupakan bentuk aktivitas bermain yang melibatkan interaksi timbal balik antar anak untuk mencapai tujuan bersama tanpa kompetisi, sehingga mendukung tumbuhnya komunikasi, empati, kerja sama, dan pengelolaan emosi (Zuriatun Hasanah & Himami, 2021, p.3). Peran GPK sangat penting dalam memfasilitasi permainan ini agar anak dengan ASD dapat memahami aturan, merespons secara sosial, serta berpartisipasi aktif secara bertahap.

Pentingnya intervensi dalam bentuk permainan kooperatif diperkuat oleh teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dari Vygotsky yang menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mencapai perkembangan optimal jika didampingi oleh pihak yang lebih kompeten. Dalam konteks pendidikan inklusif, GPK bertindak sebagai scaffolding dengan memberi bantuan yang sesuai untuk mengembangkan potensi anak, termasuk dalam keterampilan sosial.

Keberhasilan penerapan permainan kooperatif sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan peran aktif GPK dalam merancang serta memfasilitasi kegiatan tersebut. GPK dituntut untuk memahami karakteristik anak ASD, mengadaptasi bentuk permainan, serta memfasilitasi interaksi antar peserta didik dengan sabar dan konsisten (Rahim & Sari, 2021). Pendampingan yang terencana akan memudahkan anak ASD untuk merasa aman, terlibat, dan mampu meniru perilaku sosial yang positif. Oleh karena itu, kompetensi pedagogis dan keterampilan interpersonal GPK menjadi faktor kunci dalam mengoptimalkan hasil intervensi permainan kooperatif.

Sebagai salah satu sekolah yang menerapkan sistem inklusif, SD Islam Al Madani Banjarbaru menghadirkan praktik nyata integrasi anak berkebutuhan khusus dalam pendidikan reguler. Di sekolah ini, GPK menjadi garda terdepan dalam memastikan anak ASD tidak hanya memperoleh hak belajar, tetapi juga mendapatkan dukungan sosial yang memadai. Namun demikian, belum banyak penelitian yang secara khusus menggali bagaimana permainan kooperatif diterapkan oleh GPK dalam konteks pendidikan Islam untuk menunjang perkembangan keterampilan sosial anak ASD. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi empirik sekaligus menjadi acuan bagi praktik pendidikan inklusif di sekolah dasar lainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan peran Guru Pendamping Khusus (GPK) dalam menerapkan permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) di SD-I Al Madani Banjarbaru; dan (2) mengidentifikasi tantangan atau hambatan yang dihadapi GPK dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah kajian psikologi pendidikan dan pendidikan khusus mengenai pendekatan interaktif untuk anak

berkebutuhan khusus. Secara praktis, temuan ini dapat menjadi rujukan bagi sekolah, guru, serta praktisi pendidikan dalam merancang aktivitas pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial anak autisme secara optimal dalam setting inklusif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan untuk menggambarkan secara mendalam peran Guru Pendamping Khusus (GPK) dalam menerapkan permainan kooperatif guna meningkatkan keterampilan sosial anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD) di SD Islam Al Madani Banjarbaru. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, dengan peneliti sebagai instrumen utama yang dibantu pedoman observasi dan wawancara. Teknik analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan member check untuk menjamin validitas dan kredibilitas temuan (Sugiyono, 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Peran Guru Pendamping Khusus dalam Menerapkan Permainan Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak *Autisme Spectrum Disorder* di SD-I Al-Madani Banjarbaru.

#### a. GPK sebagai Fasilitator dalam Permainan Kooperatif

Guru Pendamping Khusus (GPK) berperan penting sebagai fasilitator dalam menciptakan situasi belajar yang kondusif melalui permainan kooperatif. Di SD Islam Al Madani Banjarbaru, GPK terlihat aktif merancang lingkungan pembelajaran yang mendukung anak ASD agar dapat terlibat dalam aktivitas sosial, seperti permainan kelompok kecil yang melatih komunikasi dan kerjasama. GPK juga memilih jenis permainan sesuai kebutuhan perkembangan sosial anak, seperti "berbagi peran" atau "membangun bersama". Dengan memfasilitasi aktivitas yang terstruktur dan interaktif, anak ASD menjadi lebih terbuka untuk terlibat dalam interaksi sosial. Menurut Woolfolk (2015), guru inklusif harus mampu menyediakan ruang belajar yang inklusif dan aman bagi siswa berkebutuhan khusus untuk belajar secara aktif dan sosial.

GPK berperan sebagai fasilitator yang merancang permainan sesuai dengan minat dan kemampuan anak autisme. Mereka menyesuaikan media permainan dengan karakteristik sensorik anak, seperti memilih permainan menyusun balok bagi anak yang menyukai aktivitas terstruktur, atau permainan bola bagi anak yang aktif secara fisik (Sulastri, 2020; Yuliani & Anggraini, 2023). Selain itu, GPK juga menciptakan suasana bermain yang menyenangkan dan aman agar anak merasa nyaman untuk berinteraksi.

**b. GPK Mendampingi Selama Proses Interaksi Sosial**

Pendampingan langsung oleh GPK menjadi kunci keberhasilan anak ASD dalam mengikuti permainan kooperatif. Dalam praktiknya, GPK berada di dekat anak saat bermain, memberikan isyarat sosial, dan membantu anak memahami aturan permainan serta reaksi teman sebaya. Anak ASD yang pada awalnya pasif dan enggan bergabung, secara bertahap menunjukkan keterlibatan lebih aktif setelah didampingi secara konsisten. Pendampingan ini sesuai dengan temuan dari Simpson & Myles (2008) yang menyatakan bahwa anak ASD membutuhkan bantuan intensif dalam situasi sosial untuk membentuk kebiasaan interaksi yang positif. Dalam pelaksanaan kegiatan, GPK mendampingi anak secara langsung. Mereka memberikan bimbingan secara bertahap, menjelaskan aturan bermain dengan bahasa yang sederhana, serta memberikan contoh langsung mengenai cara berinteraksi yang baik (Rizky et al., 2021). Pendampingan ini menjadi sangat penting terutama ketika anak mengalami kesulitan mengikuti instruksi atau merasa cemas dalam suasana kelompok. GPK juga berfungsi sebagai pembimbing sosial, menunjukkan perilaku sosial yang positif seperti menyapa teman, berbagi alat permainan, dan memberikan semangat kepada sesama peserta permainan.

**c. Pemberian Dukungan Emosional dan Motivasi oleh GPK**

Selain mendampingi, GPK juga memberikan dukungan emosional agar anak ASD merasa diterima dan percaya diri. Bentuk dukungan yang diberikan meliputi pujian saat anak berhasil berinteraksi, memberikan motivasi verbal, serta menciptakan suasana bermain yang tidak kompetitif. GPK juga berperan sebagai mediator ketika terjadi konflik kecil antar anak dalam permainan. Dukungan ini terbukti meningkatkan keberanian anak dalam memulai komunikasi, seperti menyapa atau menanggapi ajakan bermain. Menurut Gray (2000), anak dengan ASD cenderung lebih responsif terhadap lingkungan sosial yang suportif dan tidak mengancam. GPK mencatat dan memantau kemampuan sosial anak selama kegiatan berlangsung. Mereka menganalisis respons sosial anak, apakah sudah mampu menunggu giliran, apakah mulai melakukan kontak mata, atau apakah sudah mulai memahami ekspresi teman. Dari hasil observasi tersebut, GPK kemudian menyesuaikan strategi intervensi sosial berikutnya.

**d. GPK Membimbing Perilaku Sosial Anak saat Bermain**

Pembimbingan dilakukan oleh GPK dengan memberikan arahan langsung dan model perilaku sosial yang sesuai. Misalnya, GPK memberi contoh cara bergiliran, meminta dengan sopan, atau memberikan respon positif saat bekerja sama. Dalam beberapa situasi, GPK menggunakan pendekatan visual seperti kartu isyarat untuk membantu anak memahami aturan sosial selama permainan. Strategi pembimbingan ini sesuai dengan prinsip *modeling* dalam pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura, di mana anak belajar melalui pengamatan dan peniruan (Bandura, 1986).

**e. Peran GPK dalam Melaksanakan Asesmen Kebutuhan Sosial Anak**

Sebelum menerapkan permainan kooperatif, GPK melakukan asesmen terhadap kebutuhan dan kemampuan sosial anak ASD. Asesmen dilakukan melalui observasi terhadap perilaku anak di kelas, wawancara dengan guru kelas dan orang tua, serta pengisian lembar observasi keterampilan sosial. Hasil asesmen ini menjadi dasar dalam memilih jenis permainan dan bentuk intervensi yang sesuai. Asesmen juga membantu GPK dalam menentukan indikator keberhasilan yang terukur. Sebagaimana dinyatakan oleh Friend & Bursuck (2012), asesmen awal sangat penting dalam pendidikan inklusif untuk menyusun strategi yang tepat bagi tiap anak berkebutuhan khusus.

Setelah kegiatan permainan kooperatif dilakukan, GPK melakukan evaluasi terhadap perkembangan keterampilan sosial anak dengan cara mencatat perubahan perilaku, seperti frekuensi anak memulai percakapan, menunjukkan empati, atau mengikuti aturan kelompok. Evaluasi dilakukan secara berkala dan dibahas bersama guru kelas serta orang tua untuk mengetahui efektivitas intervensi. Jika ditemukan kendala, GPK merevisi strategi pembelajaran selanjutnya. Evaluasi berkelanjutan ini sejalan dengan pendekatan *data-driven decision making* yang dianjurkan dalam praktik pembelajaran individual (Tomlinson, 2014).

Keseluruhan peran ini menunjukkan bahwa GPK bukan hanya mendampingi secara fisik, tetapi juga membangun sistem pembelajaran sosial yang adaptif, personal, dan terstruktur. Peran GPK menjadi kunci utama agar permainan kooperatif tidak hanya menjadi kegiatan bermain biasa, tetapi menjadi wahana pembelajaran sosial yang bermakna bagi anak dengan Autism Spectrum Disorder (Sari & Firmansyah, 2022). Dengan melaksanakan berbagai peran ini secara integratif, GPK berkontribusi besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran sosial anak autis. Hal ini mempertegas bahwa keberadaan GPK bukan sekadar pelengkap, melainkan sebagai agen utama dalam menjembatani proses sosial anak dengan dunia sekitarnya (Mulyani, 2022; Zaini & Aulya, 2023). Setelah peran-peran ini dipahami, fokus penelitian kedua mengungkap tantangan yang dihadapi GPK, yang meliputi fluktuasi emosi anak, keterbatasan fasilitas permainan, serta masih kurangnya pelatihan khusus bagi GPK dalam menerapkan pendekatan bermain sebagai terapi sosial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan kooperatif oleh Guru Pendamping Khusus (GPK) di Sekolah Dasar Islam Al Madani berhasil mendorong peningkatan keterampilan sosial anak autis secara bertahap namun signifikan (Hidayati & Ramadhani, 2023). Permainan seperti estafet, menyusun balok secara bergiliran, serta oper bola kelompok digunakan sebagai sarana untuk membiasakan anak berinteraksi dengan teman sebaya. Anak-anak mulai menunjukkan inisiatif dalam menyapa, menatap saat diajak bicara, dan mampu menunggu giliran dengan sabar selama bermain. Aktivitas ini juga membantu mereka mengenali ekspresi sosial dan mengikuti aturan sederhana secara bersama-sama dalam konteks bermain kelompok.

**2. Tantangan atau Hambatan Guru Pendamping Khusus (GPK) dalam Menerapkan Permainan Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autisme Spectrum Disorder di SD-I Al-Madani Banjarbaru.**

**a. Tantangan dalam Menyesuaikan Permainan dengan Karakteristik Anak ASD**

Salah satu tantangan utama yang dihadapi GPK adalah menyesuaikan bentuk permainan kooperatif dengan karakteristik individual anak ASD yang sangat bervariasi. Setiap anak ASD memiliki kebutuhan, kemampuan, dan tingkat kecemasan sosial yang berbeda, sehingga tidak semua jenis permainan kooperatif dapat diterapkan secara seragam. GPK harus mampu menyesuaikan permainan agar tidak terlalu kompleks namun tetap menstimulasi interaksi sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat Grandin (2011), yang menyatakan bahwa anak-anak dengan spektrum autisme memerlukan pendekatan individual yang fleksibel dalam kegiatan sosial karena perbedaan tingkat sensitivitas dan respon mereka terhadap lingkungan.

Faktor pendukung utama keberhasilan kegiatan ini adalah keterlibatan aktif GPK yang tidak hanya bertugas mendampingi, tetapi juga merancang permainan yang sesuai dengan kebutuhan individual anak. GPK secara konsisten menerapkan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik tiap anak autis, serta memberikan arahan yang jelas sebelum dan selama permainan berlangsung. Selain itu, GPK juga memberikan contoh perilaku sosial yang diharapkan, seperti berbagi alat permainan atau memberi semangat kepada teman. Strategi ini memungkinkan anak belajar melalui peniruan dan dorongan positif dari figur yang mereka percaya. Sejalan dengan teori Vygotsky mengenai Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), peran GPK menjadi jembatan penting bagi anak untuk mencapai kemampuan sosial yang belum mampu mereka capai secara mandiri (Vygotsky, 1978; Slameto, 2020).

**b. Kesulitan dalam Menumbuhkan Minat Anak terhadap Permainan Kooperatif**

Anak ASD sering kali menunjukkan ketertarikan yang terbatas pada jenis permainan tertentu dan cenderung enggan untuk berpartisipasi dalam permainan sosial. GPK di SD Islam Al-Madani menghadapi kesulitan dalam mengajak anak untuk terlibat aktif, terutama pada tahap awal intervensi. Kurangnya minat ini menjadi penghambat besar karena permainan kooperatif membutuhkan kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial yang berkelanjutan. Menurut Attwood (2007), anak ASD cenderung memiliki fokus minat yang sempit dan lebih tertarik pada aktivitas individual, sehingga penting bagi pendidik untuk mengaitkan permainan dengan minat anak secara personal.

Salah satu hambatan lain yang sering muncul adalah kondisi emosi anak yang fluktuatif, yang memengaruhi partisipasi mereka dalam aktivitas kelompok. Anak autis cenderung menolak bergabung ketika merasa tidak nyaman dengan lingkungan atau ketika mengalami perubahan rutinitas mendadak. GPK harus memiliki strategi khusus untuk

merespons kondisi ini, misalnya dengan memberikan waktu jeda, melakukan pendekatan personal, atau memodifikasi bentuk permainan agar lebih sesuai dengan suasana hati anak (Yuliani & Anggraini, 2023). Beberapa anak juga memerlukan waktu lebih lama untuk memahami konsep aturan permainan dan membutuhkan bantuan langsung dalam mengikuti instruksi selama bermain.

Penguatan positif menjadi strategi penting yang digunakan oleh GPK dalam menumbuhkan minat anak terhadap permainan kooperatif. Bentuk penguatan seperti pujian verbal dan hadiah kecil diberikan sebagai respons terhadap keberhasilan anak dalam mengikuti aturan permainan atau menunjukkan perilaku sosial yang diharapkan (Wahyuni & Sari, 2022). Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi anak untuk berpartisipasi lebih aktif, serta memperkuat rasa percaya diri mereka. Ketika anak merasa diapresiasi, mereka cenderung lebih percaya diri untuk mencoba berinteraksi kembali pada kesempatan lain, baik di dalam permainan maupun aktivitas kelas lainnya (Rizky et al., 2021).

**c. Keterbatasan Sarana dan Media Pembelajaran**

Keterbatasan sarana dan media pendukung permainan juga menjadi faktor penghambat. Dalam beberapa observasi, permainan kooperatif yang dirancang oleh GPK terkadang harus disesuaikan dengan fasilitas seadanya karena kurangnya alat bantu visual, ruang bermain terbatas, atau media permainan yang kurang menarik bagi anak. Padahal, anak ASD cenderung merespons lebih baik terhadap stimulus visual yang konkret dan terstruktur (Gray, 2000). Ketiadaan media yang memadai dapat mengurangi motivasi anak untuk berpartisipasi dalam permainan dan menyulitkan proses interaksi sosial. Keterbatasan fasilitas bermain dan keterbatasan waktu juga menjadi tantangan tambahan. GPK dituntut kreatif dalam memanfaatkan alat-alat sederhana yang tersedia dan menjadwalkan permainan di sela-sela kegiatan akademik. Meski demikian, konsistensi dan komitmen GPK dalam mendampingi anak menjadi kunci utama yang membuat permainan tetap berjalan efektif dan bermakna bagi perkembangan anak.

Walaupun ada keterbatasan fasilitas, kolaborasi antara GPK, guru kelas, dan orang tua menjadi faktor pendukung yang memperkuat efektivitas permainan kooperatif. GPK yang aktif berkoordinasi dengan guru kelas dapat memastikan bahwa strategi permainan tidak hanya diterapkan dalam sesi khusus, tetapi juga diintegrasikan dalam pembelajaran reguler. Sementara itu, keterlibatan orang tua membantu memperkuat stimulasi keterampilan sosial anak di rumah. Menurut Turnbull et al. (2011), kolaborasi lintas peran dalam tim pendidikan anak berkebutuhan khusus merupakan elemen esensial dalam menciptakan kontinuitas dan konsistensi intervensi.

Melalui permainan kooperatif yang didampingi oleh GPK, anak belajar untuk mandiri dalam konteks sosial, serta mengembangkan identitas sosial yang sehat. Ketika anak merasa diterima dan mampu berinteraksi secara positif dengan lingkungannya,

mereka akan lebih siap menghadapi tantangan sosial yang lebih kompleks di masa mendatang.

Penerapan permainan kooperatif ini menunjukkan bahwa intervensi berbasis aktivitas sosial yang menyenangkan dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung keterampilan sosial anak autis, terutama jika dilakukan secara konsisten dengan dukungan dari semua pihak yang terlibat. Sinergi antara GPK, guru kelas, orang tua, dan lingkungan sekolah secara keseluruhan menjadi elemen penting dalam menciptakan suasana belajar yang inklusif, hangat, dan memberdayakan anak untuk berkembang secara optimal (Hasanah & Himami, 2021).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Guru Pendamping Khusus (GPK) di SD Islam Al Madani Banjarbaru memainkan peran strategis dalam menerapkan permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD). Peran tersebut diwujudkan melalui kegiatan memfasilitasi sarana dan lingkungan pembelajaran yang inklusif, mendampingi anak selama proses bermain, memberikan dukungan emosional dan motivasional, membimbing interaksi sosial dalam permainan, melaksanakan asesmen untuk memahami kebutuhan anak, serta mengevaluasi perkembangan keterampilan sosial yang dicapai anak secara berkelanjutan.

Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah tantangan yang dihadapi GPK, diantaranya GPK harus menyesuaikan permainan dengan karakteristik anak ASD, tantangan dalam menumbuhkan minat anak terhadap permainan kooperatif, dan keterbatasan sarana dan media pembelajaran. Meskipun demikian, dukungan sekolah, kolaborasi dengan guru kelas dan orang tua, serta kompetensi dan motivasi GPK menjadi faktor pendukung penting yang memungkinkan intervensi ini tetap terlaksana secara optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa peran aktif GPK, meskipun menghadapi berbagai hambatan, tetap menjadi kunci dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial anak ASD melalui pendekatan permainan kooperatif.

## DAFTAR PUSTAKA

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.)*. Arlington, VA: APA.

Attwood, T. (2007). *The Complete Guide to Asperger's Syndrome*. Jessica Kingsley Publishers.

Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice Hall.

Case-Smith, J., & Arbesman, M. (2008). Evidence-based review of interventions for autism used in or of relevance to occupational therapy. *American Journal of Occupational Therapy*, 62(4), 416–429.

Febriyanti, T., & Suparmi. (2020). Peran Guru Pendamping Khusus dalam Pendidikan Inklusif. *Jurnal Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, 4(1), 67–74.

Friend, M., & Bursuck, W. D. (2012). *Including Students with Special Needs: A Practical Guide for Classroom Teachers* (6th ed.). Pearson.

Grandin, T. (2011). *The Way I See It: A Personal Look at Autism and Asperger's*. Future Horizons.

Gray, C. (2000). *The New Social Story Book*. Future Horizons.

Hasanah, Z., & Himami, A. (2021). Permainan Kooperatif dalam Pendidikan Anak Autis. *Jurnal Intervensi Psikologi Anak*, 6(2), 88–99.

Hidayati, N., & Ramadhani, D. (2023). Implementasi Permainan Kooperatif Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia*, 9(1), 45–58.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Mulyani, R. (2022). Peran lingkungan Inklusif dalam Membentuk Keterampilan Sosial Anak Autisme. *Jurnal Kajian Pendidikan Khusus*, 8(1), 59–70.

Putra, A. R. (2020). Peran Guru Pendamping dalam Pendidikan Inklusif. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(2), 115–122.

Rahim, M., & Sari, R. M. (2021). Strategi Guru Pendamping Khusus dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Autis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 9(1), 45–52.

Retnawati, H. (2014). *Teori Respon Butir dan Penerapannya*. Yogyakarta: Nuha Medika.

Rizky, R., Lestari, P., & Hidayat, T. (2021). Strategi Penguatan Positif dalam Pembelajaran Anak Autisme di Kelas Inklusif. *Jurnal Psikologi Anak dan Pendidikan*, 5(2), 89–97.

Sari, M. E., & Firmansyah, R. (2022). Analisis Perilaku Sosial Anak Autisme dalam Lingkungan Inklusif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 5(3), 201–213.

Simpson, R. L., & Myles, B. S. (2008). *Educating Children and Youth with Autism: Strategies for Effective Practice*. Pro-Ed.

Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sulastri, E. (2020). Perancangan Media Bermain Untuk Pengembangan Interaksi Sosial Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Inovasi Pendidikan Khusus*, 5(2), 77–88.

Tomlinson, C. A. (2014). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners* (2nd ed.). ASCD.

Turnbull, A., Turnbull, R., & Wehmeyer, M. L. (2011). *Exceptional Lives: Special Education in Today's Schools* (7th ed.). Pearson.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wahyuni, A., & Sari, N. F. (2022). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe Make A Match Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6961–6969. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2300

Woolfolk, A. (2015). *Educational Psychology* (13th ed.). Pearson Education.

Yuliani, T., & Anggraini, R. (2023). Strategi Intervensi Berbasis Bermain Untuk Anak ASD. *Jurnal Edukasi Anak Berkebutuhan Khusus*, 3(2), 142–157.

Zaini, M., & Aulya, F. (2023). Pengaruh Aktivitas Bermain Kelompok Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak dengan ASD. *Jurnal Pendidikan Anak Spesial*, 6(1), 21–30.

**Lampiran E**
**Foto Bersama GPK**



**Foto bersama anak ASD**







**Lampiran 3 Verbatim**

1. Verbatim wawancara GPK

Identitas : R

Waktu Pelaksanaan : 5 Mei 2025, Pukul 09.30-Selesai

Lokasi : Ruang GPK Sekolah Dasar Islam Al Madani

| Baris | Pelaku | Uraian | Aspek |
|---|---|---|---|
| 1 | N | Assalamualaikum warahmatullahi | Pembuka |
| 2 | R | wabarakatuh Waalaikumsalam | an B1- |
| 3 | N | Perkenalkan nama ulun Nauratun Nisrina, ulun dari Jurusan | B13 |
| 4 | | Psikologi Islam angkatan 2021, jadi tujuan ulun disini untuk | |
| 5 | | melakukan penelitian skripsi di sini. Jadi maksud tujuan | |
| 6 | | penelitian ulun itu mau melihat bagaimana peran GPK disini | |
| 7 | | dalam permainan kooperatif untuk meningkatkan | |
| 8 | | keterampilan sosial anak autisme yang ada di sekolah ini. | |
| 9 | R | Inggih silahkan | |
| 10 | N | Sebelumnya untuk minta rela karena sudah menyita waktu | |
| 11 | | pian disini, jadi mungkin disini ada beberapa pertanyaan ulun | |
| 12 | | mengenai peran gpk disini | |
| 13 | R | Inggih silakan | |
| 14 | N | Jadi bagaimana cara pian memilih permainan yang sesuai | |
| 15 | | dengan kebutuhan sosial anak? | Memfasilita |
| 16 | R | Kalau untuk permainan itu, karena disini full out lo, jadi | si B14- |
| 17 | | emang ada 5 anak disini, jadi sebenarnya jarang ada | B35 |
| 18 | | permainan itu, karena anak autis disini kan emang beda lo | |
| 19 | | dari anak biasanya, kalau ada permainan pun mungkin | |
| 20 | | simulasi motorik, dilemari emang banyak media media, kalau | |
| 21 | | misal anak nya mau main baru mereka bermain, ambil sendiri | |
| 22 | N | sendiri, terus main nya masing-masing. | |
| 23 | | Bagimana jua pian membantu anak memahami cara bermain | |
| 24 | | bersama lawan teman sebaya nya? | |
| 25 | R | Kaya langsung aja gitu, karena kadang yang mereka ambil | |
| 26 | | permainannya beda beda, karena permainan yang buhannya | |
| 27 | | ambil banyak, kaya puzzle segala macam lo, jadi buhannya | |
| 28 | | tu saling bergantin aja. | |
| 29 | N | Apa jua langkah pian misal anak kesulitan mengikuti aturan | |
| | | permainan? | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 30 | | Yaa biasanya di arahkan biasanya aja pang, karena buhannya | |
| 31 | R | memang perlu arahan terus | |
| 32 | | Bagaimana jua pian memotivasi anak itu supaya tetap terlibat pas | |
| 33 | N | anak tu kehilangan fokus selama permainan? | |
| 34 | | Jarang jua pang, paling biasanya langsung dimainkan aja | |
| 35 | R | Bagaimana jua cara pian mendampingi anak tu supaya memulai | |
| 36 | N | interaksi, kaya minta bantuan atau menawarkan sesuatu lawan | Mendampingi |
| 37 | | temannya? | B36-B51 |
| 38 | | Biasanya anak tu bengong lo, jadi kita tanya, kenapa, ada apa, | |
| 39 | R | biasanya mereka tu langsung aja mendatangi atau ngambil sendiri. | |
| 40 | | Terus apakah ada sesutau yang pian lakukan memastiakan supaya | |
| 41 | N | anak tetap nyaman bermain lawan teman nya? | |
| 42 | | Yaa membantui pang kami, disamping nya lah biasanya, yaa | |
| 43 | R | intinya bantuan dari kami aja pang. | |
| 44 | | Terus saat anak tuh kesulitan beradaptasi dengan aturan permainan | |
| 45 | N | baru, keapa cara pian membantu mereka? | |
| 46 | | Langsung aja di ajarin, dibantu sebisa nya. | |
| 47 | R | Terus gimana cara pian membantu anak memahami pentingnya | |
| 48 | N | berbagi atau bergiliran dalam permainan kooperatif biasanya? | |
| 49 | | Mungkin lah biasanya di arahkan aja pang, karena kan kada semua | |
| 50 | R | anak bisa paham, mungkin sedikit dikit lah. | |
| 51 | | Bagaimana cara pian mendukung anak yang ragu atau takutan | |
| 52 | N | untuk bergabung dalam permainan? | Memberi |
| 53 | | Yaa jarang pang buhannya tu takut atau apa segala macam, karena | Dukungan |
| 54 | R | biasanya langsung ikut ikut aja, paling kalau ada yang diam, | B52-B62 |
| 55 | | diarahkan aja dibawa ke samping temannya supaya ikut. | |
| 56 | | Bagaimana jua pian memberi dukungan agar anak tuh tetap bekerja | |
| 57 | N | sama dengan temannya? | |
| 58 | | Iya sering sih diarahkan, ini tuh harus gini sama temannya, ayo buat | |
| 59 | R | sama sama yaa kayagitu lahh. | |
| 60 | | Bagaimana jua cara pian membimbing anak supaya mereka tuh | |
| 61 | | bisa menyelesaikan masalah yang muncul selama bermain bersama | |
| 62 | | teman? | |
| 63 | N | Di arahkan diajarin pelan pelan, di jelaskan juga kalau kada yaa | Membimbing |
| 64 | | kami jua sih kadang yang membantui nya, disamping nya sambil | B63-B72 |
| 65 | | membantu. | |
| 66 | R | Bagaimana pian membimbing anak agar bisa menyelesaikan tugas | |
| 67 | | dalam kelompok dengan cara adil? | |
| 68 | | Dibimbing dengan cara dicontohkan aja biasanya, sambil di | |
| 69 | N | arahkan. | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 70<br>71 | R | Bagaimana cara pian mengamati perkembangan keterampilan sosial anak selama permainan kooperarif? | |
| 72<br>73<br>74 | N | Pian tahu aja lah mungkin, keterampilan sosial anak disini lumayan ngalih lah, jadi mungkin dengan cara cara yang bisa kami lakuakan ai. | Melaksanakan Asesmen B63-B85 |
| 75<br>76 | R | Apa metode yang pian gunakan untuk menilai kemampuan anak dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman? | |
| 77<br>78 | N | Yaa paling sedikit observasi, gimana inya bergiliran, menanggapi temannya jua keapa. | |
| 79<br>80 | R | Bagaimana cara pian meamati perubahan dalam cara anak berinteraksi selama sesi permainan? | |
| 81<br>82 | N | Paling respons inya terhadap kawannya, menunjukkan empati inya, berbagai lah misalnya. | |
| 83<br>84 | R | Bagaimana pian mengevaluasi keberhasilan anak alam mengikuti aturan permainan | |
| 85<br>86 | N | Jarang sih, tapi paling lo ita tuh kaya bangga aja melihat mereka tuh lebih bisa dari sebelumnya, ada perkembangannya lah. | Mengevaluasi B86-B92 |
| 87<br>88 | R | Bagimana anak tuh menunjukkan rasa tanggung jawab saat bekerja dalam kelompok? | |
| 89<br>90<br>91 | N | Mungkin yaa lebih merapikan permainan setelah bermain.<br>Apa yang pian lakuakan misal ada perbedaan pendapat dalam kelompok? | |
| 92<br>93 | R<br>N | Biasanya anak tuh diam aja, atau bisa juga mereka tuh menunggui arahan dari kami. | Kondisi Emosi dan Fokus Anak B93-B104 |
| 94<br>95 | R | Bagaimana anak anak saling berbicara atau berdiskusi saat bermain bersama? | |
| 96<br>97 | N | Mereka berkomunikasi dengan cara buhannya masing-masing aja sih. | |
| 98<br>99 | R | Bagaimana anak anak berusaha menjaga semangat dan mendorong satu sama lain? | |
| 100<br>101 | N | Paling dengan ajakan, ayoo, atau narik tangan temannya, gitu aja sih. | |
| 102<br>103 | R | Apa yang anak lakukan untuk membantu teman yang kesulitan berkomunikasi atau memahami permainan? | |
| 104<br>105<br>106 | N | Biasanya tuh dengan bahasa tubuh buhannya aja pang.<br>Apa yang anak lakukan misal ada teman nya yang tidak mengerti aturan permainan? | Kesulitan Anak dalam Menyesuaikan Diri B105-B114 |
| 107<br>108<br>109 | R<br>N | Minta bantuan kami aja sih biasanya<br>Bagaimana anak anak menyampaikan rasa terima kasih atau pengakuan terhadap teman setelah bermain? | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 110 | R | Mungkin kaya tepuk tangan, atau senyum ajaa itu bisa jua sih. | |
| 111 | N | Bagaiman anak menjukan perhatian ketika teman nya merasa | |
| 112 | | kesulitan dalam permainan? | |
| 113 | R | Nah biasanya tuh anak tuh paling diam aja sambil melihat ke | |
| 114 | N | temannya, atau bisa jua anak tuh narik tangan kita buat kasih | |
| 115 | | bantuan ke temannya. | Kurangnya |
| 116 | R | Bagaimana anak menjukkan empati nya pas lagi temannya gagal | Partisipasi |
| 117 | | atau tidak berhasil dalam permainan? | Aktif Anak |
| 118 | | Iyaa sama aja pang mereka tuh lebih banyak diam, paling dengan | B114-B131 |
| 119 | N | gestur atau ekspersi buhannya aja pang. | |
| 120 | | Bagaimana anak berbagi mainan atau bahan permainan dengan | |
| 121 | R | teman? | |
| 123 | | Biasanya tuh mereka tuh langsung ambil ambil aja, kaya punya | |
| 124 | N | sama sama aja tuh nah. | |
| 125 | | Apa biasanya yang anak lakukan misal teman membutuhkan | |
| 126 | R | sesuatu yang mereka miliki dalam permainan? | |
| 127 | | Kadang ditanyai dulu, teman ini mau minjam ini boleh kah, kadang | |
| 128 | N | mau mau aja sih, langsung dikasih aja gitu. | |
| 129 | | Terus gimana jua pian menyesuaikan dengan waktu belajar anak | |
| 130 | R | misal ada yang lebih waktu bermainnya? | |
| 131 | | Eee gimana lah biasanya kalau anaknya mau main aja terus kami | |
| 132 | N | biarkan aja soalnya aga susah jua kalo terlalu dipaksa, tapi sambil | Keterbatasan |
| 133 | | dipahami jua kalo sudah selesai mainnya. | Waktu dan |
| 134 | R | Apa yang anak lakukan ketika merasa kesal atau marah selama | Jadwal Belajar |
| 135 | | permainan? | B132-B153 |
| 136 | | Yaa diam aja pang, kaya ngelihatin teman nya aja gitu atau | |
| 137 | | permainannya, jarang pang yg gimana mana. | |
| 138 | | Terus apa yang anak lakukan misal mainnya dipinjam temannya, | |
| 139 | N | karena kurang alat atau bahannya? | |
| 140 | | Eee kada papa sih, anak tuh mau mau aja minjamin nya | |
| 141 | R | Apa yang dilakukan anak untuk mengelola emosi ketika permainan | |
| 142 | | tidak berjalan sesuai keinginannya? | |
| 143 | N | Yaa diam jugaa hehe, kadang tuh bisa jua anak tuh nya mengambil | |
| 144 | | mainan yang lain, atau berhenti bermain. | |
| 145 | R | Bagaimana anak tuh merepons jika temannya membuat kesal atau | |
| 146 | N | marah selama permainan? | |
| 147 | | Lebih ke diam juga sih, tapi lo kadang tuh bisa juga tuh nah main | |
| 148 | R | fisik sama temannya, kalau dia greget atau teriak gitu. | |
| 149 | | | |
| 150 | N | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 151 | | Terus bagaimana anak merepons jika ada temannya yang mengundang | |
| 152 | R | mereka buat bergabungdalam aktivitas lain diluar permainan? | |
| 153 | | Kadang tuh anak diam, atau cuma sekedar ngelihat aja, tapi sehabisnya | |
| 154 | N | anak tuh kembali lagi ke permainannya. | Keterbatasan |
| 155 | | Bagaimana anak menjukkan minta buat ikut jua dalam permainan atau | Media dan |
| 156 | | aktivitas kelompok? | Fasilitas |
| 157 | R | Langsung aja pang biasanya ikut permainannya. | Permainan |
| 158 | | Bagimana jua kalau anak mau permainan yang lain? | B154-B165 |
| 159 | N | Yaa tinggal ambilkan aja apa yang anak tuh mau, tapi jua lo biasanya | |
| 160 | | anak tuh langsung ambil ambil aja apa yang ada, walaupun sedikit lah | |
| 161 | R | Apa yang anak lakukan saat temannya tuh membutuhkan bantuan | |
| 162 | N | dalam permainan? | |
| 163 | R | Dibantu bantu aja kadang, tapi tetap diam, paling yaa manggil kami | |
| 164 | | buat membantui temannya. | |
| 165 | | Bagaimana anak menjukkan sikap sabar ketika menunggu giliran | |
| 166 | N | permainan? | Tuntutan |
| 167 | | Kadang kami arahkan, sabar ya, iya sabar katanya, terus diam aja lagi | Untuk tidak |
| 168 | R | habisnya. | Memaksa |
| 169 | | Bagaimana anak berusaha mengikuti petunjuk atau instruksi yang | Anak B166- |
| 170 | | diberikan? | B184 |
| 171 | N | Langsung ikut aja, diam, sambil ngelihat yang memberi arahan. | |
| 172 | R | Bagaimana anak memperlihatkan sikap percaya diri saat bermain | |
| 173 | | dengan temannya? | |
| 174 | N | Oh kalau sudah percaya diri tuh langsung aja dia anak tuh kaya maju, | |
| 175 | | entah semangat atau gimana biasanya tanpa disuruh atau diberi arahan | |
| 176 | R | dulu. | |
| 177 | N | Apa yang anak lakukan ketika merasa tidak suka dengan teman | |
| 178 | | permainan? | |
| 179 | R | Diam terus menjauh gitu aja pang. | |
| 180 | | Oh iya inggih mungkin itu aja pang pertanyaan dari ulun, tapi nanti | |
| 181 | | boleh aja lo ulun bertanya lagi misal ada yng ulun tanyakan ke pian Iya | |
| 182 | N | boleh aja | |
| 183 | | Inggih terima kasih banyak, maaf sudah meambil waktu pian, dan | |
| 184 | R | terima kasih sudah meluangkan waktu nya buat ulun. | |
| 185 | N | Inggih sama sama | |
| 186 | | Ulun tutup lah, tsummasalamualaikum warahmatullahi | Penutup |
| 187 | R | wabarakatuh | |
| 188 | N | Waalaikumsalam. | |
| 189 | | | |
| 190 | R | | |

2. Verbatim wawancara GPK

Identitas : D

Waktu Pelaksanaan : 6 Mei 2025, 10.00-Selesai

Lokasi : Ruang GPK Sekolah dasar Islam Al Madani

| Baris | Pelaku | Uraian | Aspek |
|---|---|---|---|
| 1 | N | Assalamualaikum warahmatullah wabarakatuh | Pembukaan B1-B12 |
| 2 | D | Waalaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh | |
| 3 | N | Mohon Maaf sebelumnya jadi perkenalkan nama ulun | |
| 4 | | Nauratun Nisrina, dari mahasiswi UIN Antasari dari | |
| 5 | | jurusan Psikologi Islam angkatan 2021, maaf banar | |
| 6 | | sebelumnya ulun disini minta rela sudah meambil waktu | |
| 7 | | pian | |
| 8 | D | Iya kada papa | |
| 9 | N | Jadi disini ulun ada wawancara mengenai peran GPK | |
| 10 | | dalam permainan kooperatif untuk meningkatkan | |
| 11 | | keterampilan sosial anak autis | |
| 12 | D | Iyaa | |
| 13 | N | Eee jadi disini tuh bagaimana cara pian memilih | Memfasilitasi B13-B40 |
| 14 | | permainan yang sesuai dengan kebutuhan sosial anak? | |
| 15 | D | Kalau untuk anak yang aku jaga nih lah, kalau kada main | |
| 16 | | kada belajar, jadi biasanya awal awal tuh harus main dulu | |
| 17 | | sebentar, biar dia rilex, entah permainan apakah lo asal | |
| 18 | | main dulu, ee jadi jarang pang lah sebenarnya ulun | |
| 19 | | memilihkan permainan nya, tergantung anak nya aja mau | |
| 20 | | main apa. | |
| 21 | N | Terus bagaimana pian membantu anak memahami cara | |
| 22 | | bermain bersama teman sebaya nya? | |
| 23 | D | Biasanya kan disini ada anak anak, tapi kada sebanyak | |
| 24 | | yang dikelas, jadi biasanya disini dibawai main, entah | |
| 25 | | main yang sama sama atau sorangan, tapi kadang tuh lo | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 26<br>27 | | harus diarahkan jua, kadang kada mau main, terus ditarik lagi anak nya supaya mau main. | |
| 28<br>29 | N | Apa langkah pian misal ada anak kesulitan mengikuti aturan permainan? | |
| 30<br>31<br>32 | D | Kalo langkah hampir kadada pang lah, tapi kadang ulun arahkan aja, karena anak anak disini emang rata-rata perlu di arahkan, walaupun itu dalam bermain. | |
| 33<br>34<br>35 | N | Bagaimana jua pian memotivasi anak agar tetap terlibat ketika mereka mulai kehilangan fokus selama permainan tuh? | |
| 36<br>37<br>38<br>39 | D | Sering pang,ee kaya ayoo belajar, ayoo bermain, kadang bisa kada mau, tapi tetap ulun beri semangat lo ayoo jer ulun, semangatt ayoo, kalau semangat kita pulang ya habis ni yaa, paling itu biasanya. | |
| 40 | N | Oh inggih | |
| 41<br>42<br>43 | N | Terus bagaimana cara pian mendampingi anak untuk memulai interaksi, kaya meminta bantuan atau menawarkan sesuatu kepada temannya? | Mendampingi B41-B76 |
| 44<br>45<br>46<br>47<br>48 | D | Biasanya tuh keini, anak tuh kan ada yang diam, jadi biasanya tuh disuruh dulu, mau kah teman nya? atau temannya mau ini kah, biasanya ada yang mau ada yang kada, atau misalkan ada yang perlu balok tambahan, si R minjam penghapu, nah kadang ada aja. | |
| 49 | N | Oh inggih bisa mau bisa kada lah | |
| 50 | D | Inggih | |
| 51<br>52 | N | Apa yang pian lakukan untuk memastikan anak tuh tetap merasa nyaman selama bermain bersama temannya? | |
| 53<br>54<br>55<br>56<br>57 | D | Biar inya merasa aman tuh, inya tu harus tetap melihat ke ulun, inya memastikan bahwasanya tuh kami tetap ada, walaupun kada disamping inya, kalau hilang dari pandangan inya, pasti mencari, jadi tetap harus ada inya melihat walaupun jauh. | |
| 58<br>59<br>60 | N | Terus saat anak kesulitan beradaptasi dengan aturan permainan baru, gimana cara pian membantu mereka memahami dan mengikuti aturan itu? | |
| 61<br>62<br>63<br>64 | D | Kalau anak autis nih lo ee kaya nya tuh kadang lo kada tapi mau beradaptasi atau berinteraksi lawan kawanannya, jadi biasanya kalau main nya itu emang sesama anak autis jua. | |
| 65 | N | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 66<br>67<br>68 | D | Bagaimana jua pian membantu anak memahami pentingnya berbagi dan bergiliran dalam permainan kooperatif nih? | |
| 69 | N | Kadang tuh lo ada anak yang emang kada mau berteman | |
| 70 | D | Inggih ada biasanya | |
| 71<br>72<br>73<br>74<br>75<br>76 | N | Nah itu biasanya kami sih atau ulun yang menyuruh mereka tuh, ayoo berteman ayo gak boleh marahan, terus sama aja jua lo kaya berbagi mainan atau bergiliran tuh, harus nunggu arahan dulu baru buhannya tuh mau berbagi atau bergiliran. Kalau inisiatif dulu kayanya hampir kada pernah pang hehe | |
| 77 | N | Hehe inggih | Memberi Dukungan B77-B97 |
| 78<br>79 | D | Adakah cara pian mendukung anak yang ragu atau takut untuk bergabung dalam permainan biasanya? | |
| 80<br>81<br>82<br>83<br>84 | N | Eee biasanya tuh dibawa ke dalam kelompok atau permainannya tuh lo dulu, yang banyak kawannya, kaya diyakin akan aja gitu nah supaya anak tuh wani, tapi jarang sih ragu atau takut karena anak biasanya kalau masalah bermain tuh mau mau aja. | |
| 85 | D | Berarti pian kawani dulu lah supaya hakun | |
| 86 | N | Inggih | |
| 87<br>88 | | Bagaimana jua pian memberikan dukungan agar anak dapat mengikuti aturan permainan ni? | |
| 89<br>90 | D | Yaa tadi lo paling diberi semangat, diarahkan, dicontoh akan dulu baru biasanya anak nya tuh paham. | |
| 91<br>92<br>93 | N | Terus apa acara yang pian lakuakan buat memberikan dukungan agar anak tuh dapat bekerja sama dengan teman sebaya dalam satu tim? | |
| 94<br>95<br>96<br>97 | D | Caranya tuh yaa simple simple aja pang, dikasih paham dulu, di dorong ayo ayo ayo semangat, terus kadang tuh jua ulun harus membaiki mood inya dulu bisa supaya inya kawa bekawanan sambil bermain tuh. | |
| 98<br>99 | N | Bagaimana pian nih membimbing anak agar dapat bekerja sama dengan teman sebaya dalam permainan? | Membimbing B98-B116 |
| 100<br>101<br>102 | D | Iyaa sama aja pang kurang lebih lo, diarahkan terus pang pastinya supaya nyaman, tapi kadang jarang jua pang yang selalu bekerja sama tuh karena inya suka sorangan. | |
| 103 | N | Hehe inggih inggih | |
| 104 | N | | |
| 105 | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 106<br>107<br>108 | D | Bagaimana disini pian membimbing anak agar mereka bisa menyelesaikan masalah yang muncul selama bermain bersama teman? | |
| 109<br>110<br>111 | N | Ee kayapa yo lah, lebih banyak diarahkan aja pang biasanya tuh, dibantu dikit dikit, kalo kada dibimbing diarahkan dibantu segala kan inya bakal bisa. | |
| 112<br>113<br>114 | D | Terus jua bagaimana pian membimbing anak agar mereka bisa menyelesaikan tugas dalam kelompok dengan cara yang adil dan bersama-sama. | |
| 115<br>116<br>117 | N D | Yaa paling biasanya ulun suruh begimitan ai, berbagi, kadang buhannya paham kadang kada lo jua, jadi dicontohkan gimana cara nya, disemangati jua biasanya, disuruh supaya fokus lah. | Melaksanakan Asesmen B117-B129 |
| 118<br>119<br>120<br>121<br>122 | N | Biasanya kayapa pian mengamati perkembangan keterampilan sosial anak selama permainan kooperatif? Eee biasanya tu kaya melihat inya dari sabar menunggui, atau menjawab pertanyaan, atau tentang regulasi emosi nya, kayapa inya ngontrol supaya kada marah marah, ee paling itu. | |
| 123 | N | Oh iyaa | |
| 124<br>125<br>126<br>127 | D | Terus cara pian mengamati perubahan dalam cara anak berinteraksi selama beberapa sesi permainan tuh kayapa? Eeee paling lah kaya meanalisa perubahan inya sedikit dikit, melihat focus inya jua kayapa biasanya, kada terlalu banyak pang. | |
| 128<br>129 | N D | Adakah biasanya pian mengevaluasi keberhasilan anak dalam mengikuti aturan permainan? | |
| 130<br>131<br>132<br>133<br>134 | | Eee anak autis ni masih kesulitan meumpati aturan permainan yang berkelompok, biasanya inya sorangan mainnya, biasanya kada sabar nunggu giliran, tapi biasanya tetap diingatkan pang, tapi anak tuh nampak pang belum memahami sepenuhnya aturan permainan tuh, jadi biasanya perlu pendampingan. | Mengevaluasi B130-B137 |
| 145<br>136 | N D | Terus kayapa anak menunjukkan rasa tanggung jawab saat bekerja dalam kelompok? | |
| 137<br>138<br>139 | N D | Biasanya lah paling inya menyelesaikan permainanya, tetap menjaga lah kaya kada merusak mainan, itu termasuk tanggung jawab lo? | |
| 140<br>141<br>142<br>143<br>144<br>145 | | Iyaa iyaa | Kondisi Emosi dan Fokus Anak B138-153 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 146<br>147<br>148 | N | Terus anak tuh tetap aja pang terlibat di kelompok, ada aja orangnya, tapi biasanya anak nya belum biasa membantu pang, tapi merespons aja. | |
| 149<br>150 | D | Apa yang anak lakukan biasanya misal ada perbedaan pendapat dalam kelompok selama permainan? | |
| 151<br>152<br>153<br>154<br>155 | N | Eee biasanya reaksi buhannya tuh beda beda pang lah, ada yang kada merepons diam aja, ada yang emang mengalah, ada jua biasanya yang emosi, marah atau nangis inya tuh, atau tantrum, tapi biasanya kami bantu jua pang, ee kami jelaskan. | |
| 156<br>157<br>158 | D | Apa yang pian amati biasanya pas anak-anak saling mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan? | Kesulitan Anak dalam Menyesuaikan Diri B154-B171 |
| 159<br>160<br>161<br>162 | N | Eee kalo ini lo anak autis ni biasanya kada selalu ekspresif lo, paling kaya saling menjulung mainan, menunggui kawannya sampai tuntung main, meniru kawannya, paling itu lah. | |
| 163<br>164<br>165 | D | Nah kayapa cara anak-anak tuh berusaha menjaga semangat tim dan mendorong satu sama lain untuk tetap terlibat? | |
| 166<br>167<br>168 | N | Anak autis nih lo cara nya pasti beda lah, walaupun biasanya kada terlalu ketahuan buhannya tu saling menyemangati tapi tetap ketahuan aja pang. | |
| 169<br>170 | D | Apa yang anak lakukan gasan membantu teman yang kesulitan berkomunikasi atau memahami permainannya? | |
| 171<br>172 | N | Mungkin lah biasanya kaya langsung mencontohkan atau langsung menjulungi mainannya. | |
| 173<br>174<br>175 | D | Kalo yang anak lakukan biasanya gasan menyampaikan keinginan atau kebutuhan mereka kepada teman tuh kayapa? | Kurangnya Partisipasi Aktif B172-B206 |
| 176<br>177<br>178<br>179<br>180 | N | Beda beda pang lah , tergantung kemampuan buhannya, biasanya ada yang lewat gestur aja, ada yang menyuruh kawannya atau menarik tangan kawannya atau menarik tangan kami biasanya, atau kadang lewat ekspresi si anak nya tuh. | |
| 181<br>182 | D | Kalo anak mengajak teman untuk berpartisipasi dalam permainan pang? | |
| 183<br>184<br>185 | | Yaa ee paling lah menunjuk alat bemainanya pang, menarik tangan sih paling rancak tuh lahh, atau biasanya | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 186<br>187<br>188<br>189<br>190<br>191<br>192<br>193<br>194<br>195<br>196<br>197<br>198<br>199<br>200<br>201<br>202<br>203<br>204<br>205<br>206<br>207<br>208<br>209<br>210<br>211<br>212<br>213<br>214<br>215<br>216<br>217<br>218<br>219<br>220<br>221<br>222<br>223<br>224<br>225 | N<br><br><br>D<br><br><br>N N<br><br>D<br><br><br><br><br>N D<br><br><br><br><br><br>N D<br><br><br>N D<br><br><br>N<br><br><br>D<br><br><br>N<br>N D | menunggui kawannya sampai kawannya melihat inya bermain.<br>Bagaimana anak-anak tuh biasanya menyampaikan rasa terima kasih atau pengakuan terhadap teman sehabis bermain?<br>Nah ini biasanya anak tuh kaya senyum, atau mengangguk ajaa atau bisa jua mendadah dadah temannya, tanpa bicara tuh nah.<br>Inggih<br>Terus apa cara anak menunjukkan perhatian ketika teman merasa kesulitan dalam permainannya?<br>Ee kalo ini paling inya tuh melihat kearah kawannya, kadang diam aja, atau biasanya lo inya ampih main karena bingung melihat kawannya, atau menarik tengan kami memberi tahu nih ibaratnya ada kawannya yang kesusahan.<br>Biasanya kayapa cara anak berbagi mainan atau bahan permainan dengan temannya?<br>Nah kalo ini paling biasanya ada yang langsung memberikan mainannya tuh lawan kawannya, atau bisa jua nya saling menggunakan mainan nya sama sama, tapi jarang sih, karena biasanya mainannya beda beda yang diambil oleh buhannya tuh.<br>Apa yang anak lakukan biasanya misal lagi kesal atau marah selama permainan?<br>Eee biasanya menjauh pang, atau misalnya tantrum marah, atau nangis, bisa jua menyentuh kawannya, kaya main fisik tuh.<br>Misal permainan tidak berjalan sesuai dengan keinginannya, apa cara inya mengontrol emosi nya?<br>Ee paling lah inya menjauh biasanya, atau bepander sorangan gasan mengeluarkan emosi nya, kaya bergumam, atau inya mencari permainan yang lain.<br>Terus gimana kalau anak tuh mau terus menerus bermain? Nah ini kadang lo sambal dikasih tau, ini waktunya sudah selesai, sebenanrnya kaya lumayan susah jua pang jadi curi curi waktu aja.<br>Oh inggih<br>Terus jua gimana pian menyempatkan waktu nya? Kondisikan ajaa, ga bisa jua kita harus sesuai jadwal. | Keterbatasan Waktu dan Jadwal Belajar B207-B226 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 226 | N | Inggih | Keterbatasan Media dan Fasilitas B227-B266 |
| 227<br>228 | N | Terus jua bagaimana anak tuh merespons misal teman membuatnya merasa kesal atau marah dalam permainan? | |
| 229<br>230<br>231<br>232 | D | Biasanya beda beda pang lo, ada yang diam aja kada begarakan awaknya, menjauhi kawannya jua, menangis atau memukul kah, menggigit tangan, atau teriak biasanya tuh. | |
| 234<br>235<br>236 | N | Bagaimana anak merespons misal ada kawannya mengundang untuk bergabung dalam aktivitas lain di luar permainan? | |
| 237<br>238<br>239<br>240 | D | Ee nah kalo ini lucu lucu sih, ada yang biasanya inya kada menjawab, diam aja menoleh gin kada, terus bisa jua mengangguk aja, tapi bisa jua meikuti aja terus balik lagi ke permainannya tuh. | |
| 241<br>242 | N | Kayapa cara anak menunjukkan minat untuk ikut serta dalam permainan atau aktivitas kelompok? | |
| 243<br>245<br>246<br>247<br>248 | D | Nahh lah ini biasanya anak tuh langsung aja datang ketempat bermainnya tuh, sambal memegang permainannya lah, bisa jua inya tuh minta kami kaya menarik tangan kami memadahi bahwa inya handak ikut bermain. | |
| 249<br>250 | N | Cara anak berkontribusi dalam permainannya pang kayapa? | |
| 251<br>252<br>253 | D | Eee paling lah kadang tuh meniru kawannya, langsung meambil permainannya tuh, yaa lo walaupun inya kada bepander tapi tetap aja terlibat dalam permainannya tuh. | |
| 254<br>255 | N | Bagaimana jua anak menyampaikan apa yang mereka inginkan kepada teman? | |
| 256<br>257<br>258 | D | Iyaa emm menggunakan bahasa isyarat tubuh, narik kami misalnya, jadi lo kami nih harus paham paham lah lawan apa yang inya kehendaki. | |
| 259<br>260<br>261 | N | Apa yang anak lakukan biasanya misal merasa bingung atau tidak tahu apa yang harus dilakukan dalam permainan? | |
| 262<br>263<br>264 | D | Ee biasanya lah yang paling rancak banar tuh menarik tangan kami, nah berarti inya bingung, atau lagi minta tolong kah. | |
| 265<br>266 | | Terus gimana cara anak menunjukkan sikap sabar ketika menunggu giliran dalam permainan? | |
| 267 | N | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 268<br>269<br>270<br>271<br>272<br>273<br>274<br>275<br>276<br>277<br>278<br>279<br>280<br>281<br>281<br>283<br>284<br>285<br>286<br>287<br>288<br>289<br>290<br>291<br>292<br>293<br>294<br>295<br>296<br>297<br>298<br>299<br>300<br>301 | <br>D<br><br><br><br>N<br><br>D<br><br><br><br><br>N<br><br>D<br><br><br><br><br>N<br><br>D<br><br><br><br><br>N<br>N<br><br>D<br><br><br>N<br><br>D<br>N<br><br>D | Nahh kalo ini biasanya kami arahkan, kami bombing sambal kami ucap ayo sabar, sambal elus dada, jadi inya meniru apa yang kami sampaikan, sambal diberi pujian lah biasanya, di motivasi lah kayaitu lo hehe.<br>Cara inya berusaha mengikuti petunjuk atau instruksi yang diberikan dalam permainan pang?<br>Eee misalnya kami minta inya meambil bola, inya langsung aja memegang bola it uterus diarahkan nya aja bola tuh ke tempat yang kami minta, yang penting kita bisa menginstruksikannya, jadi inya langsung aja begarak sesuai intruksi.<br>Bagaimana nih jua anak memperlihatkan sikap percaya diri saat bermain dengan temannya?<br>Biasanya lah inya lewat isyarat tubuh pang, langsung gitu nah tegas, langsung senyum biasanya jua.<br>Nah terus jua apa yang anak lakukan ketika merasa tidak suka dengan teman dalam permainan?<br>Ini macam macam pang lah ekspresi buhannya, ada yang langsung lewat fisik, bisa tiba tiba di dorongnya, atau menarik permainan inya, menghalangi temannya jua biasanya, menjauh jua dari kawanannya, atau bisa jua kadang diam aja sambal menunduk akan kepala nya.<br>Oh iya inggih inggih<br>Mungkin sampai sini aja dulu lah, kena missal ada yang kurang boleh ulun tanyakan lagi kah pian?<br>Oh iyakah sudah kah, iya inggih kada papa tanyakan aja aman aja<br>Inggih terimakasih banyak ulun, minta relaa atas segala kekurangan atau ada kesalahan ulun<br>Inggih sama jua<br>Ulun tutup lah, tsummasalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh<br>Waalaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh. | Tuntutan untuk tidak Memaksa Anak B267-B291<br><br>Penutup |

3. Verbatim wawancara GPK

Identitas : H

Waktu Pelaksanaan : 6 Mei 2025, 11.30-Selesai

Lokasi : Ruang GPK Sekolah Dasar Islam Al Madani

| Baris | Pelaku | Uraian | Aspek |
|---|---|---|---|
| 1 | N | Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh | Pembukaan B1-B14 |
| 2 | H | Waalaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh | |
| 3 | N | Inggih perkenalkan nama ulun Nauratun Nisrina, ulun dari | |
| 4 | | jurusan Psikologi Islam angkatan 2021, jadi tujuan ulun disini | |
| 5 | | ulun mau me wawancarai pian tentang peran GPK dalam | |
| 6 | | menerapkan permainan kooperatif untuk meningkatkan | |
| 7 | | keterampilan sosial anak autisme untuk melakukan penelitian | |
| 8 | | mengenai skripsi ulun. | |
| 9 | H | Inggih baik | |
| 10 | N | Inggih sebelumnya terima kasih banyak ulun, karena pian | |
| 11 | | sudah hakun bersedia, dan sudah hakun meluangkan waktu | |
| 12 | | pian, jadi ini mungkin ada beberapa pertanyaan dari ulun, | |
| 13 | | langsung aja gin lah. | |
| 14 | H | Inggih langsung aja gin | |
| 15 | N | Jadi bagaimana cara pian disini memilih permainan yang | |
| 16 | | sesuai dengan kebutuhan sosial anak? | Memfasilitasi B15-B48 |
| 17 | | Eee sebenarnya, mereka anak autis yang ulun pegang nih agak | |
| 18 | H | kurang bisa lah bermain atau mengikuti permainan nih, kaya | |
| 19 | | susah juga di atur nya, kecuali mereka belajar sambil bermain, | |
| 29 | | kadang mau dan mampu mampu aja, apalagi kalau yang agak | |
| 21 | | lebih berat tingkatan autis nya itu lebih susah, pernah dicoba | |
| 22 | | coba mau aja, tapi harus lawan bimbingan ulun, di arahkan, | |
| 23 | | tapi kada mau jua kalau terlalu terpaksa, jadi dia nangis. | |
| 24 | | Oh inggih kalau anak nya kada handak yaa sudah lah, emang | |
| 25 | N | kada kawa dipaksa lah | |
| 26 | | Iyaa kada kawa | |
| 27 | | Terus gimana pian nih membantu anak memahami cara | |
| 28 | N | bermain bersama teman sebaya nya? | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 29<br>30<br>31<br>32<br>33<br>34<br>35<br>36 | H | Eee ulun tuh biasanya tuh mendampingi anak, karena biasanya dia tuh harus didampingi dulu, baru dia tuh mau, waktu ada permainan apa yah kemarin tuh, ulun lupa nah, intinya bermain sama anak anak yang lain jua, anak nya tuh kurang paham gimana gimana nya, di suruh memperhatikan gin kada terlalu memungkinkan lo, jadi harus dipraktek akan dulu, dan kita harus disamping dia gituu.<br>Oh iya inggih | |
| 37<br>38 | N | Adakah langkah pian misal anak ada mengalami kesulitan mengikuti aturan permainan? | |
| 39<br>40<br>41<br>42<br>43 | H | Stt ee ulun nih kada bisa memaksa lo, soalnya anak yang ulun pegang nih lumayan berat, jadi misal dia nih kesulitan ya di arahkan aja, didampingi, kalau langkah-langkah nih kada terlalu mematok sih ulun, karena lebih menyesuaikan kondisi sama anak nya aja. | |
| 44<br>45 | N | Terus bagaimana pian memotivasi anak supaya tetap terlibat ketika mereka mulai kehilangan fokus selama permainan? | |
| 46<br>47<br>48 | H | Yang pasti lah menyemangati terus, kadang bisa jua ulun menggunakaan permainannya tuh sesuai lawan yang inya kehendaki, sambil diperintah ai secara begimitan. | |
| 49<br>50<br>51 | N | Nah terus gimana cara pian mendampingi anak supaya memulai interaksi, kaya meminta bantuan atau menawarkan sesuatu kepada temannya? | Mendampingi B49-B75 |
| 52<br>53<br>54<br>55<br>56 | H | Paling lah kaya memberi sebagian alat permainannya tuh supaya dia tuh ada terdorong buat menawarkan, jadi ulun harus bisa selalu mendampingi dia tuh, memastiakan jua dia tuh nyaman, jadi anak tuh belajar dari berinteraksi tuh aman aja. | |
| 57<br>58<br>59<br>60 | N | Inggih inggih<br>Misal anak kesulitan beradaptasi dengan aturan permainan yang baru nih, bagaimana pian membantu anak memahami dan mengikuti aturan nya itu? | |
| 61<br>62<br>63<br>64 | N<br>H | Mendampingi dia lo pastinya nih, sambil ulun jelaskan, ulun peragakan jua, supaya anak tuh langsung melihat dan meniru apa yang ulun lakukan, misal anak tuh kesusahan kada papa, kan bisa dicoba lagi pelan pelan lah | |
| 65<br>66<br>67<br>68 | N | Cara pian membantu anak memahami pentingnya berbagi dan bergiliran dalam permainan kooperatif tuh kayapa?<br>Ee kalau berbagi tuh apa yo, kadang susah sih karena kan gak bisa di ajak ngobrol, anak nih kurang bisa mengungkapkan, | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 69 | | jadi paling ulun ai yang sambil me arahkan, sambil di lajari | |
| 70 | H | lah gimana gimana nya, soalnya kan anak nih kurang paham | |
| 71 | | betul berbagi gimana gimana, misal berbagi atau bergiliran | |
| 72 | | nih paling langsung ambil ambil aja, tapi sebelumnya ulun | |
| 73 | | tegur jua, bilang dulu sama temannya, atau bisa jua nanti dulu | |
| 74 | | lah, ini giliran temannya | |
| 75 | | Inggih iyaa | |
| 76 | | Gimana pian mendukung anak yang ragu atau ada yang takut | |
| 77 | | untuk bergabung dalam permainan nih? | Memberi Dukungan B76-B102 |
| 78 | N | Ee jadi lo kita nih harus ciptaakan dulu paling lingkungan atau | |
| 79 | N | situasi yang aman, supaya memungkinkan lah, kada bisa jua | |
| 80 | | lo ulun handak memaksa dia segala macam, bicarakan secara | |
| 81 | H | perlahan ai, yang pasti ulun menghormati perasaan anak ini, | |
| 82 | | misal anak emang belum mau, atau belum siap lo, ulun kada | |
| 83 | | memaksa, tapi tetap aja ulun ajak pelan pelan. | |
| 84 | | Bagaimana pian nih memberikan dukungan agar anak tuh | |
| 85 | | dapat mengikuti aturan permainan? | |
| 86 | | Paling lo ngajarin nya pelan pelan, tapi misal dia emang kada | |
| 87 | N | mau ya kada papa jangan dipaksa jua, tapi tetap aja sambil | |
| 88 | | dijelaskan gimana gimana nya, sama jua kaya mencari | |
| 89 | | suasana nya, anak nih harus dalam suasana hati nya yang | |
| 90 | H | senang, supaya enak aja diarahkan. | |
| 91 | | Inggih inggih hehe | |
| 92 | | Terus gimana pian memberikan dukungan supaya anak tuh | |
| 93 | | dapat bekerja sama dengan teman sebaya nya? | |
| 94 | | Eemm apa lah, biasanya lo dia tuh bermain ga sama semua | |
| 95 | N | anak, paling misalnya dua tiga orang kaya dia aja gitu nah | |
| 96 | N | sama mereka nih, paling hal yang sederhana aja, entah kaya | |
| 97 | | melempar bola, nyusun balok kah, tapi tetap didampingi jua | |
| 98 | H | dalam proses dia tuh bermainan, sambil di pantau lah | |
| 99 | | ibaratnya hehe, jadi setiap kali dia tuh menunjukan hal kecil | |
| 100 | | usaha nya gitu sekecil apakah tetap ulun berikan pujian, | |
| 101 | | supaya dia nantinya bisa lebih berkembang lagi, naik lah | |
| 102 | | tahapannya itu. | |
| 103 | | Bagaimana jua pian membimbing anak nih supaya bisa | |
| 104 | | menyelesaikan tugas dalam kelompok dengan cara yang adil | |
| 105 | | dan sama sama? | Membimbing B103-B119 |
| 106 | | Eemm bingung jua sih ulun gimana nya, karena dia kan sama | |
| 107 | N | temannya kadang main tuh emang sesuai kemampuan dia aja, | |
| 108 | | paling ulun biasanya mendampingi aja lo jua misal dia main | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 109 | | sama temannya, sambil membantu jua, sambil mengingatkan | |
| 110 | H | dia jua, misal ada konflik tuh ulun bantu ai dia tuh biar | |
| 111 | | memahami secara pelan pelan. | |
| 112 | | Adalah pian mengamati perkembangan keterampilan sosial | |
| 113 | | anak selama permainan kooperatif nih? | |
| 114 | | Kadang-kadang ada aja sih, yang pasti lo anak nih kurang di | |
| 115 | | perilaku sosialnya, ulun bisa jua kadang melihati interaksi nya | |
| 116 | N | dengan temannya gimana, misal entah dia nih diam aja kaha | |
| 117 | | tau mulai melakukan kontak mata sama temannya, senyum | |
| 118 | H | misalnya atau perubahan kecil lainnya lah. | |
| 119 | | Oh inggih inggih | |
| 120 | | Emm gimana pian mengamati perubahan dalam cara anak | |
| 121 | | berinteraksi selama beberapa sesi permainan biasanya? | |
| 122 | | Ee gak terlalu sering lah, tapia da aja, sambil melihat melihat | Melaksanakan Asesmen B120-B130 |
| 123 | N | membandingkan respon dan sikap dia tuh biasanya, misalnya | |
| 124 | N | kadang lo tiba tiba mendekati temannya, tapi belum mau ikut | |
| 125 | | main, tapi sudah mau mendekat, kadang bisa jua ulun melihat | |
| 126 | H | berapa lama dia tuh main, seberapa tahan lah ibaratnya, gak | |
| 127 | | terlalu sering tapi nya hehe, tapi ada aja terus, tapi yaa tadi | |
| 128 | | gak selalu lah, karena lo jua permainannya gak setiap hari, | |
| 129 | | jadi mengamati nya pun dalam permainan nih kurang. | |
| 130 | | Inggih inggih | |
| 131 | | Oh iya terus gimana pian mengevaluasi apakah anak nih | |
| 132 | | sudah mandiri dalam permainan kooperatif? | |
| 133 | | Ulun biasanya melihat apakah dia nih bisa sudah bergabung | Mengevaluasi B131-B143 |
| 134 | N | dalam permainan nih tanpa di arahkan, misal sudah bisa | |
| 135 | N | langsung mendekati temannya, terus ee bisa memberi repons | |
| 136 | | kah sudah, entah kaya memberi kah, atau pinjam minta punya | |
| 137 | H | temannya kah, sama jua apakah dia nih sudah bisa mengelola | |
| 138 | | emosi nya atau belum, tanpa harus ulun yang menenangkan | |
| 139 | | gitu. | |
| 140 | | Bagaimana anak nih menunjukkan rasa tanggung jawab saat | |
| 141 | | bekerja dalam kelompoknya? | |
| 142 | | Dia nih mau aja tanpa disuruh berulang ulang, asal ulun nih | |
| 143 | | misalnya me arahkan nya dengan jelas, misal di suruh nyusun | |
| 144 | N | balok bersama teman nya, langsung aja mau, mau aja jua | |
| 145 | | sabar menunggu temannya, sama misalnya sudah selesai | Kondisi Emosi dan Fokus Anak B144-B166 |
| 146 | H | permainan nih atau bermain lo, mau aja merapikan | |
| 147 | | permainannya, ya tadi asal di arahkan dulu, disuruh dulu tapi | |
| 148 | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 109 | | sama temannya, sambil membantu jua, sambil mengingatkan | |
| 110 | H | dia jua, misal ada konflik tuh ulun bantu ai dia tuh biar | |
| 111 | | memahami secara pelan pelan. | |
| 112 | | Adalah pian mengamati perkembangan keterampilan sosial | |
| 113 | | anak selama permainan kooperatif nih? | |
| 114 | | Kadang-kadang ada aja sih, yang pasti lo anak nih kurang di | |
| 115 | | perilaku sosialnya, ulun bisa jua kadang melihati interaksi nya | |
| 116 | N | dengan temannya gimana, misal entah dia nih diam aja kaha | |
| 117 | | tau mulai melakukan kontak mata sama temannya, senyum | |
| 118 | H | misalnya atau perubahan kecil lainnya lah. | |
| 119 | | Oh inggih inggih | |
| 120 | | Emm gimana pian mengamati perubahan dalam cara anak | |
| 121 | | berinteraksi selama beberapa sesi permainan biasanya? | |
| 122 | | Ee gak terlalu sering lah, tapia da aja, sambil melihat melihat | Melaksanakan Asesmen B120-B130 |
| 123 | N | membandingkan respon dan sikap dia tuh biasanya, misalnya | |
| 124 | N | kadang lo tiba tiba mendekati temannya, tapi belum mau ikut | |
| 125 | | main, tapi sudah mau mendekat, kadang bisa jua ulun melihat | |
| 126 | H | berapa lama dia tuh main, seberapa tahan lah ibaratnya, gak | |
| 127 | | terlalu sering tapi nya hehe, tapi ada aja terus, tapi yaa tadi | |
| 128 | | gak selalu lah, karena lo jua permainannya gak setiap hari, | |
| 129 | | jadi mengamati nya pun dalam permainan nih kurang. | |
| 130 | | Inggih inggih | |
| 131 | | Oh iya terus gimana pian mengevaluasi apakah anak nih | |
| 132 | | sudah mandiri dalam permainan kooperatif? | |
| 133 | | Ulun biasanya melihat apakah dia nih bisa sudah bergabung | Mengevaluasi B131-B143 |
| 134 | N | dalam permainan nih tanpa di arahkan, misal sudah bisa | |
| 135 | N | langsung mendekati temannya, terus ee bisa memberi repons | |
| 136 | | kah sudah, entah kaya memberi kah, atau pinjam minta punya | |
| 137 | H | temannya kah, sama jua apakah dia nih sudah bisa mengelola | |
| 138 | | emosi nya atau belum, tanpa harus ulun yang menenangkan | |
| 139 | | gitu. | |
| 140 | | Bagaimana anak nih menunjukkan rasa tanggung jawab saat | |
| 141 | | bekerja dalam kelompoknya? | |
| 142 | | Dia nih mau aja tanpa disuruh berulang ulang, asal ulun nih | |
| 143 | | misalnya me arahkan nya dengan jelas, misal di suruh nyusun | |
| 144 | N | balok bersama teman nya, langsung aja mau, mau aja jua | |
| 145 | | sabar menunggu temannya, sama misalnya sudah selesai | Kondisi Emosi dan Fokus Anak B144-B166 |
| 146 | H | permainan nih atau bermain lo, mau aja merapikan | |
| 147 | | permainannya, ya tadi asal di arahkan dulu, disuruh dulu tapi | |
| 148 | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 189<br>190<br>191<br>192<br>193<br>194<br>195<br>196<br>197<br>198<br>199<br>200<br>201<br>202<br>203<br>204<br>205<br>206<br>207<br>208<br>209<br>210<br>211<br>212<br>213<br>214<br>215<br>216<br>217<br>218<br>219<br>220<br>221<br>222<br>223<br>224<br>225<br>226<br>227<br>228 | <br><br><br><br><br><br><br>N<br><br>H<br><br><br><br><br><br><br><br><br>N<br>N<br><br>H<br><br><br><br><br><br>N<br><br>H<br><br><br><br>N<br><br>H | temannya nih, tapi kadang ada jua yang narik tangan pendamping nya contohnya ulun, bisa ditariknya tangan ulun buat mencontohkan nya, atau dia tuh menunjuk kah, kaya mengisyaratkan, gitu aja pang.<br>Biasanya adakah yang anak lakukan buat menyampaikan keinginan atau kebutuhan mereka kepada temannya?<br>Paling menunjuk sesuatu, atau mengambil langsung, biasanya tuh dengan ekspresi wajah aja pang atau langsung bergerak ngambil tangan ulun langsung buat mengambilkan apa yang dia mau gitu, jadi lo ulun merasa disini nih lumayan penting peran ulun, karena buat membantu dia tuh menyalurkan keinginannya, jadi biasanya ulun bersuara gini, kalau mau pinjam, bilang pinjam ya, terus dia nangguk aja, atau pinjam katanya, sambil dilatih jua dia nya.<br>Inggih<br>Bagaimana cara anak mengajak teman untuk berpartisipasi dalam permainan?<br>Eee kalau ini biasanya dia tuh menunjuk mainan nya, bisa ja dia tuh tiba tiba aja langsung narik tangan temannya ke arah permainannya tuh, kaya ini aku ngajak kamu main gitu lah ibaratnya lo hehe, biasanya ulun beri contoh pang kaya ayo ajak temannya di suruh lah gitu.<br>Terus bagaimana anak nih menyampaikan rasa terima kasih atau pengakuan terhadap temannya setelah bermain?<br>Kadang kalau ini kaya dipandu dulu diarahkan atau dicontohkan dulu dia nih supaya terbiasa sehabis bermain tuh dia ngucap terima kasih supaya anak nih lebih peka, karena dia nih gak bisa mandiri jadi lebih didampingi aja terus.<br>Bagaimana anak merespons ketika temannya membutuhkan bantuan atau dukungan emosional?<br>Eee kalau ini dia jarang sih kaya peka tuh kepada temannya, tapi dia bisa kaya langsung menyodorkan mainan nya atau benda kah misalnya yang dibutuhkan temannya tanpa bicara, sambil di tatapnya aja gitu jua kaya orang bingung .<br>Bagaimana anak berbagi mainan atau bahan permainan dengan temannya?<br>Sebenarnya ini lo masih tahap belajar buat dia tuh, lumayan tantangan jua sih buat ulun mengajarkan nya supaya paham konsep berbagi atau bergiliran tuh gimana, tapi misal di bombing aja terus, insya Allah anak nih bisa ajaa. | Kurangnya Partisipasi Aktif B186-B 225 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 229<br>230<br>231<br>232<br>233<br>234<br>235<br>236<br>237<br>238<br>239<br>240<br>241<br>242<br>243<br>245<br>246<br>247<br>248<br>249<br>250<br>251<br>252<br>253<br>254<br>255<br>256<br>257<br>258<br>259<br>260<br>261<br>262<br>263<br>264<br>265<br>266<br>267<br>268<br>269 | <br><br><br>N<br><br>H<br><br><br><br><br><br>N<br>N<br><br>H<br><br><br><br><br><br><br>N<br>N<br><br>H<br><br><br><br><br><br><br>N<br>N<br><br>H<br><br><br><br>N<br><br><br>H<br> | Apa yang dilakukan anak misal teman ingin mencobai mainan atau alat yang sedang digunakan?<br>Nah misalnya lo dia nih sudah bisa paham apa arti berbagi tuh mungkin bisa aja langsung disodorkannya, tapi kadang bisa aja tiba tiba gitu, entah mood nya kah yang lagi bagus gak tau jua ulun hehe, tapi kadang kalau ada temannya yang bisa tiba tiba ambil alat mainnya tuh dia diam aja, sambil lihat ulun tapinya, karena dia mungkin bingung lo.<br>Ooh inggih lah<br>Apa yang anak lakukan misal merasa kesal atau marah selama permainan?<br>Biasanya tuh bisa langsung meledak sih, langsung berteriak keras mana lama lagi biasanya hehe, bisa nangis aja terus jua dia tuh gak berhenti henti, karena lo mungkin dia tuh susah jua mengontrol emosi nya, jadi sambil ulun tenangkan ai dia.<br>Inggih<br>Apa yang dilakukan anak tuh untuk mengelola emosi ketika permainannya tidak berjalan sesuai dengan keinginannya?<br>Eee sebenarnya lah tergantung perkembangan dia tuh gimana, kadang dia tuh bisa beralih ke aktivas yang lain, buat meredam lah menenangkannya, karena menurut ulun dia tuh bisa aja sedikit sedikit mengelola emosi nya nih, jadi dia me alihkan nya dengan cara yang dia suka, nah dia tuh suka mewarna, jadi kalau dia tuh sudah duduk mojok kah terus mewarna nah berarti dia udah bisa meredam emosi nya,<br>Inggih inggih<br>Bagaimana anak tuh berinteraksi dengan temannya selama bermain?<br>Biasanya dia tuh suka dekat atau bermain lah didekat temannya, biasanya jua mainan nya tuh sama, tapi mereka tuh jarang lah berinteraksi misal kaya saling ngobrol tuh hampir gak ada, tapi sampingan aja terus gitu nah.<br>Ee bagaimana anak merespons misal teman mengundang mereka untuk bergabung dalam aktivitas lain di luar permainan?<br>Misal dia tuh kaya merasa aman aja dengan teman nya ini nih, bisa dia tuh langsung ikut hehehe, tapi kalau kadang dia gak mood atau emang biasanya enjoy aja dengan mainannya tuh dia gak jawab, diam aja, kaya ngelihat aja tanpa respons. | Keterbatasan Media dan Fasilitas Permainan B226-B264<br><br>Keterbatasan Waktu dan |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 270<br>271<br>272<br>273<br>274<br>275<br>276<br>277<br>278<br>279<br>280<br>281<br>282<br>283<br>284<br>285<br>286<br>287<br>288<br>289<br>290<br>291<br>292<br>293<br>294<br>295<br>296<br>297<br>298<br>299<br>300<br>301<br>302<br>303<br>304<br>305<br>306<br>307<br>308<br>309 | <br><br><br>N<br><br>H<br><br><br><br>N<br>N<br><br>H<br><br><br><br><br><br>N<br>N<br>H<br><br><br><br>N<br><br>H<br><br>N<br>N<br><br>H<br><br><br><br>N<br><br>H<br> | Ee gimana anak menunjukkan minat untuk ikut serta dalam permainan atau aktivitas kelompok?<br>Nah ini biasanya dia tuh langsung berdiri, duduk kah atau gimana intinya dekat temannya, atau dia tuh kadang bisa jua kaya mantau aja gitu nah, sambil ngelihat dari jauh, jadi ini kaya minat lo tapi belum mau ikut gitu nah<br>Oh iya inggih.<br>Terus gimana missal anak nih mau tetap bermain walaupun waktu nya tuh sudah selesai?<br>Nahh anak ini dia tuh biasanya cepat bosan jadi kadang gak terlalu lama main, tapi kadang ada juga kami yang emang susah menyesuaikan waktu karena aga mepet dan anak nya nih juga moodnya aga kurang bagus, jadi menyesuaikannya dengan nambah waktu main nya aja.<br>Ohh inggih.<br>Bagaimana anak berkontribusi saat bermain bersama?<br>Eee gimana lah biasanya tuh hehe, kaya nyusun balok sama sama gitu lo, terus ee kaya menyusun ulang lagi kah mainan yang berantakan, gak terlalu banyak sih, masih hal hal kecil aja gitu.<br>Terus gimana anak tuh menyampaikan perasaan atau pendapatnya?<br>Yang paling terlihat lah biasanya tuh dari ekspresi atau dari mimik wajah dia sih, kaya senyum kah, nangis kah, atau menunjuk benda yang dia mau biasanya.<br>Inggih inggih<br>Sama apa yang anak lakukan jika merasa bingung atau tidak tahu apa yang harus dilakukan dalam permainan?<br>Dia tuh biasanya diam aja kalau dia tuh merasa bingung, gak ada gerak sama sekali hehe, kaya diam aja ditempat mematung hehe, sambil melihat ke arah ulun biasanya, kaya minta bantuan.<br>Inggih inggih<br>Terus bagaimana anak menunjukkan sikap sabar ketika menunggu giliran dalam permainan?<br>Biasanya ulun suruh dulu, sambil di arahkan didampingi, diajari jua sabar yaa, iyaa sabar katanya, sambil duduk aja ditenangkan, nanti ada aja gilirannya kata ulun, biasanya jua kaya menahan diri nya supaya tetap sabar, karena ketahuan dari ekspresi dia biasanya hehe. | Jadwal Belajar B259-B297<br><br>Tuntutan untuk Tidak Memaksa B299-B336 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 310 | | Hehe inggih | |
| 311 | | Bagaimana jua anak berusaha mengikuti petunjuk atau | |
| 312 | | instruksi yang diberikan dalam permainan? | |
| 313 | | Dia nih biasanya selalu aja pang menatap ulun, berusaha | |
| 314 | N | memahami, jadi sambil sambil an aja jua ulun memberikan | |
| 315 | | arahan sambil mendampingi dia, walaupun dia belum paham | |
| 316 | H | belum langsung bereaksi lah, tapi bisa aja kalau dia sudah | |
| 317 | | paham nangangguk atau langsung melakukan instruksi tuh | |
| 318 | | walaupun belum sempurna. | |
| 319 | | Ee gimana anak nih memperlihatkan sikap percaya diri saat | |
| 320 | | bermain dengan temannya? | |
| 321 | | Macam macam lah sebenarnya percaya diri nih, tapi dia nih | |
| 322 | N | biasa kaya mulai ngajak temannya tuh buat berteman sambil | |
| 324 | | ngajak main gitu, walaupun gak ada pembicaraan tapi | |
| 325 | H | biasanya langsung dengan tindakan nya, sambil senyum aja | |
| 326 | | ngelihat temannya tuh jua. | |
| 327 | | Inggih inggih | |
| 328 | | Oh iya terus apa yang anak lakukan misal merasa tidak suka | |
| 329 | | dengan temannya dalam permainan? | |
| 330 | N | Ini paling sering nah, pasti wajahnya sangat negatif hehe, | |
| 331 | N | langsung menghindar biasanya, kaya meninggalkan | |
| 332 | | mainannya tuh, intinya bisa jua kaya bergumam sendiri, kaya | |
| 333 | H | orang kesal biasanya, nah dia bisa gitu. | |
| 334 | | Oh inggih inggih | |
| 335 | | Eee mungkin ini aja yang ulun tanyakan dulu, mungkin kalau | |
| 336 | | ada pertanyaan lain apakah bisa lagi ulun tanyakan ke pian | |
| 337 | N | Oh iya inggih bisa boleh | |
| 338 | N | Inggih terima kasih banyak ulun, minta rela | |
| 339 | | Inggih sama sama. | |
| 340 | H | | |
| 341 | N | | Penutup |
| 342 | H | | |

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP

| | |
|---|---|
| Nama | : Nauratun Nisrina |
| Tempat, Tanggal, Lahir | : Buluan, 15 September2003 |
| Agama | : Islam |
| Telepon | : 0815 – 4562 – 9120 |
| Email | : nauratunnisrina15@gmail.com |
| Alamat | : Desa Buluan, Kec. Pandawan, Kab. HST Orang Tua |
| Ayah | : Hifni |
| Pekerjaan | : PNS |
| Ibu | : Erny Noor, S.Ag |
| Pekerjaan | : PNS |
| Saudara | : Muhammad Hanif Ramadhan, Muhammad Afif Firdaus, Ahmad Kamil. |

Pendidikan

| | |
|---|---|
| 2009 – 2015 | : SDN Pandawan |
| 2015 – 2018 | : MTsN 9 Hulu Sungai Tengah |
| 2018 -2021 | : MA Darul Istiqamah Barabai |
| 2021 – Sekarang | : UIN Antasari Banjarmasin |

Pengalaman Organisasi

| | |
|---|---|
| 2022 – 2023 | : Sekretaris Bidang Media Audio Visual KAMUSH Antasari |

Banjarbaru, 17 Juni 2025
Penulis

Nauratun Nisrina