BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Singkat Sekolah Dasar Al Madani Kota Banjarbaru

Sekolah Dasar Islam Al Madani yang berlokasi di Banjarbaru, Kalimantan Selatan, didirikan pada 12 Juni 2019 di bawah naungan Yayasan Cahaya Keluarga Madani yang telah berdiri sejak tahun 2010. Keberadaan sekolah ini merupakan respons terhadap kebutuhan masyarakat akan pendidikan Islam yang menyeluruh, yang memadukan nilai-nilai keagamaan, pendidikan karakter, serta wawasan global.

Sebagai sekolah swasta berbasis Islam, Sekolah Dasar Islam Al Madani juga menjalankan peran sebagai sekolah inklusi yang terbuka bagi anak-anak berkebutuhan khusus (ABK). Untuk menunjang keberhasilan pendidikan inklusif, sekolah ini menyediakan Guru Pendamping Khusus (GPK) yang berperan mendampingi dan membantu ABK dalam proses pembelajaran agar mereka dapat belajar secara optimal sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Hal ini menunjukkan komitmen Sekolah Dasar Islam Al Madani dalam mewujudkan pendidikan yang adil dan berkualitas bagi semua siswa.

Sekolah Dasar Islam Al Madani mulai beroperasi secara resmi setelah memperoleh izin operasional pada 20 Desember 2022. Sekolah ini mengadopsi Kurikulum Merdeka sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan dan kebutuhan zaman. Terletak di Kelurahan Guntung Manggis, Kecamatan

Landasan Ulin, Banjarbaru, Sekolah Dasar Islam Al Madani tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga mengembangkan karakter serta keterampilan sosial siswa melalui beragam program dan kegiatan ekstrakurikuler. Sebagai institusi pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Islam, sekolah ini berkomitmen menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, harmonis, dan berfokus pada pembentukan generasi yang unggul serta berakhlak mulia.

2. Letak Geografis dan Struktur Kurikulum Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

a. Letak Geografis

Tabel 4. 1 Letak Geografis Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru 2024/2025

Nama Sekolah	Sekolah Dasar Islam Al Madani
Nama Kepala Sekolah	Hj. Husnul Khatimah, S.P
Alamat Sekolah	Jl. Raya Guntung Manggis Rt. 18 Rw. 03
Kota	Banjarbaru
Provinsi	Kalimantan Selatan
Status Kepemilikan	Yayasan
Tanggal SK Pendirian	2019-06-12
SK Pendirian Sekolah	Nomor 08
SK Izin Operasional	188/003/Oprs-SD/XII/DPMPTSP
Kode Pos	70724

Sumber Data: Kepala Sekolah dan Admin Sekolah Dasar Islam Al Madani Banjarbaru

Tabel 4. 2 Tenaga Pendidik dan Kependidikan Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

No	Nama Guru	L/P	Jabatan	Program Studi
1	Hj. Husnul Khatimah, S.P	P	Kepala Sekolah	S1 Pertanian
2	Nurretna Ningsih, S.Pd	P	Guru Kelas	S1 PGSD
3	Muhammad Mirwan, S.Pd	L	Guru Mapel	S1 Pendidikan Agama
4	Abdussalam S.Pd	L	Guru Mapel	S1 Pendidikan Agama
5	Diah Sari Wijayanti	P	Tata Usaha	SMA
6	Aina Shoufia, S.Ikom	P	Tata Usaha	S1 Ilmu Komunikasi
7	Siti Jamilah, S.Pd	P	Guru Kelas	S1 PGSD
8	Indah Ayu Harawati, S.Pd	P	Guru Kelas	S1 PGSD
9	Lailatul Qamariah, S.Pd	P	Guru Kelas	S1 PGSD
10	Putri Rana Anggaraini, S.Pd	P	Guru Kelas	S1 PGSD
11	Istiani Khafizah, S.Pd	P	Guru Kelas	S1 PGSD
12	Mia Ervinawati, S.Pd	P	Guru Kelas	S1 PGSD
13	Hj. Husnul Khatimah, S.P	P	Guru Kelas	S1 Pertanian
14	Diah Juniati Nur, S.Pd	P	Guru Mapel	S1 Pendidikan Bahasa Inggris
15	Muhammad Balya, S.Pd	L	Guru Mapel	S1 PGSD
16	Annisa, S.Pd	P	Guru Mapel	S1 Pendidikan Agama
17	Noor Zaidah, S.Pd	P	Guru Mapel	S1 Pendidikan Agama
18	Krisdhayanti Mutya Devi, S.Pd	P	Guru Mapel	S1 Pendidikan Agama
19	Hikmah, S.Pd	P	Guru Mapel	S1 Pendidikan Agama

No	Nama Guru	L/P	Jabatan	Program Studi
20	Elmiyah, S.Pd	P	Guru Mapel	S1 Pendidikan Agama
21	Muhammad Yunus, S.Pd	P	Guru Mapel	S1 Pendidikan Agama
22	Khatimatun Nisa, S.Psi	P	GPK	S1 Psikologi
22	Jamilah, S.Psi	P	GPK	S1 PSikologi
23	Debby Febrita Noor, S.M	P	GPK	S1 Ekonomi Manajemen
24	Devvy Febrilla Noor	P	GPK	SMA
25	Nur Halimah, S.Pd	P	GPK	S1 PGMI
26	Aslimah, S.Pd	P	GPK	S1 PGMI
27	Siti Nur Rohmah, S.Pd	P	GPK	S1 PGMI
28	Moch. Gazali, S.H	L	GPK	S1 Hukum

Sumber Data: Kepala dan Admin Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

b. Keadaan Guru, Tenaga Pendidik dan Siswa

1) Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

Tenaga pendidik dan kependidikan di Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru tahun ajaran 2024/2025 sejumlah 28 orang. Berdasarkan jabatannya, terdiri dari 1 orang kepala sekolah, 8 orang guru kelas, 10 orang guru mata pelajaran dan 8 orang GPK (Guru Pendamping Khusus). Berdasarkan status kependidikan, Sekolah Dasar Islam Al Madani Banjarbaru mempunyai beberapa guru yang berstatus pendidikan,

sebagai berikut: 26 orang S1, dan 2 orang SMA.

2) Data Peserta Didik Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

Pada tahun ajaran 2024/2025, Sekolah Dasar Islam Al Madani Banjarbaru memiliki 93 orang siswa mulai dari kelas 1-6 Sekolah Dasar. Dengan data sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Peserta Didik 2024/2025 Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

Tahun Ajaran	Kelas	Jumlah Keseluruhan Satu Kelas	Laki-Laki	Perempuan	ABK
2024/2025	Kelas 1	24	12	12	P : 2 L: 4
	Kelas 2	22	14	8	P : 2 L : 5
	Kelas 3	14	12	2	P : - L : 2
	Kelas 4	12	6	6	P : 1 L : 4
Tahun Ajaran	Kelas	Jumlah Keseluruhan Satu Kelas	Laki-laki	Perempuan	ABK
	Kelas 5	14	7	7	P : - L : 2
	Kelas 6	8	5	3	P : - L : 1

Sumber Data: Admin Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

Berdasarkan data yang didapat, diketahui bahwa di Sekolah Dasar Islam Al Madani mempunyai 23 Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Klasifikasi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru 2024/2025

No	Inisial	Diagnosa	Jenis Kelamin	Kelas	Usia
1	CMPR	DS	P	1	8 Tahun
2	GSM	DS	L	1	10 Tahun
3	JPP	ASD	P	1	8 Tahun
4	MRAF	ASD	L	1	8 Tahun
5	AMA	ASD	L	2	8 Tahun
6	MAS	ASD	L	2	8 Tahun
7	VAN	ASD	L	4	10 Tahun
8	MAM	ASD	L	5	11 Tahun
9	MAAH	ADHD	L	1	8 Tahun
10	MA	ADHD	L	1	7 Tahun
11	ALF	ADHD	L	3	10 Tahun
12	NSA	ADHD	P	4	11 Tahun
13	RAR	ADHD	L	4	10 Tahun
14	BA	ADHD	L	5	11 Tahun
15	MAAK	CP	L	2	10 Tahun
16	NAKR	Kesulitan Belajar	P	2	8 Tahun
17	RAA	Kesulitan Belajar	L	3	10 Tahun
18	HAR	Kesulitan Belajar	L	4	11 Tahun
19	MFB	Kesulitan Belajar	L	6	12 Tahun
20	NAY	ATG	P	2	9 Tahun

Sumber Data: Kepala dan Admin Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

3) Data Peserta Didik Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

Sarana dan Prasarana yang tersedia di Sekolah Dasar Islam Al Madani Banjarbaru meliputi ruang ruang, infrastruktur, serta peralatan pendukung untuk kegiatan belajar mengajar. Gambaran yang lebih rinci mengenai kondisi fasilitas tersebut dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4. 5 Ruangan Sekolah Dasar Islam Al Madani Banjarbaru 2024/2025

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	6	✓	-	-
2	Ruang Stimulasi	1	✓	-	-
3	Ruang Stimulasi	1	✓	-	-
4	Ruang Stimulasi	1	✓	-	-
5	Ruang Sensori Integrasi	1	✓	-	-
6	Ruang Administrasi	1	✓	-	-
7	Ruang Guru Perempuan	1	✓	-	-
8	Ruang Guru Laki-laki	1	✓	-	-
9	Ruang GPK	1	✓	-	-
10	Ruang TU	1	✓	-	-
11	Musholla	1	✓	-	-
12	Ruang Mandi/WC	1	✓	-	-
13	Ruang Stimulasi	1	✓	-	-

Sumber Data: Kepala dan Admin Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

Tabel 4. 6 Insfrasturktur Sekolah Dasar Islam Al Madani Banjarbaru 2024/2025

No	Jenis	Jumlah Ruangan	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Tembok Panahan	-	✓	-	-
2	Tiang Bendera	1	✓	-	-
3	Menara Air4	2	✓	-	-
4	Bak Air	9	✓	-	-
5	Bak Sampah	10	✓	-	-
6	Saluran Air	6	✓	-	-

7	Lapangan Upacara	1	✓	-	-
8	Jaringan Internet	2	✓	-	-
9	Jaringan Listrik	4	✓	-	-
10	Tando Air	2	✓	-	-
11	CCTV	10	✓	-	-

Sumber Data: Kepala dan Admin Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

Tabel 4. 7 Penunjang Kegiatan Belajar Mengajar Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru 2024/2025

No	Fasilitas	Jumlah	Pemanfaatan Alat			Kondisi		
			Dipakai	Tidak	Jarang	Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Meja Siswa	95	✓	-	-	✓	-	-
2	Kursi Siswa	95	✓	-	-	✓	-	-
3	White Board	8	✓	-	-	✓	-	-
4	Papan Pajangan	1	✓	-	-	✓	-	-
5	Meja Kepala Sekolah	1	✓	-	-	✓	-	-
6	Kursi Kepala Sekolah	1	✓	-	-	✓	-	-
7	Kursi Tamu	2	✓	-	-	✓	-	-
8	Meja Guru	20	✓	-	-	✓	-	-
9	Kursi Guru	20	✓	-	-	✓	-	-
10	Rak Buku	6	✓	-	-	✓	-	-
11	Lemari	4	✓	-	-	✓	-	-

Sumber Data: Kepala dan Admin Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

3. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

a. Visi Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

Program dan kegiatan sekolah harus merujuk pada visi yang telah ditetapkan. Visi bukan hanya sekedar tulisan tanpa dipahami maknanya. Untuk menginternalisasi visi pada setiap warga sekolah, maka visi perlu disosialisasikan secara berkala. Tanpa pemahaman terhadap visi maka kegiatan yang dijalankan menjadi tidak terarah. Visi Sekolah dasar Islam Al

Madani adalah terwujudnya peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, dan menghargai keberagaman dalam setting pendidikan inklusif yang bermutu dan bermartabat.

b. Misi Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

1) Membangun masyarakat Banjarbaru yang inklusif, menjamin setiap anak di kota Banjarbaru memperoleh akses pendidikan yang bermutu tanpa diskriminatif yang menjamin eksistensi kehidupannyabaik secara fisik, psikologis, ekonomi, sosiologi, hukum, maupun politik sesuai dengan potensi dan kebutuhan.
2) Mewujudkan anak berkebutuhan khusus sebagai individu yang mandiri, kreatif, dapat berinteraksi cerdas dan berkarakter.
3) Menyediakan layanan bimbingan dan konseling bagi anak berkebutuhan khusus, keluarga, dan masyarakat.
4) Menyediakan layanan pendukung kepada masyarakat tentang pendidikan inklusif.

c. Tujuan Sekolah Dasar Islam Al Madani Kota Banjarbaru

Untuk mewujudkan visi dan misi, sekolah menyusun tujuan jangka panjang, jangka menengah dan jangka pendek, sebagai berikut:

1) Tujuan Jangka Panjang
   a) Membentuk Peserta Didik yang Beriman: Menghasilkan peserta didik yang memiliki pemahaman dan ketulusan dalam beragama, serta mampu mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

b) Mengembangkan Peserta Didik yang Berakhlak Mulia: Menciptakan peserta didik dengan karakter dan moralitas yang baik, menghormati nilai-nilai etika, berperilaku sopan, jujur, bertanggung jawab, dan mampu berempati terhadap sesama.
c) Mencetak Peserta Didik yang Cerdas: Mendorong perkembangan akademik yang baik, meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi efektif.
d) Menumbuhkan Peserta Didik yang Mandiri: Mengajarkan kemandirian kepada peserta didik, membantu mereka menjadi pribadi yang percaya diri, mampu mengambil inisiatif, dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri.
e) Menghasilkan Peserta Didik yang Berwawasan Lingkungan: Mengajarkan kesadaran tentang pentingnya menjaga dan melindungi lingkungan, mengembangkan kepedulian terhadap isu-isu lingkungan, serta mendorong tindakan nyata untuk berkontribusi dalam menjaga.
f) Meningkatkan Keterampilan Digital Siswa: Memastikan semua siswa memiliki keterampilan digital yang mumpuni, seperti menggunakan komputer, internet, dan aplikasi edukasi.

Dengan mencapai tujuan-tujuan jangka panjang ini, Sekolah Dasar Islam Al Madani berkomitmen untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas, berintegritas, dan siap menghadapi tantangan kehidupan

dengan landasan iman, moralitas, kecerdasan, kemandirian, dan kesadaran lingkungan keberlanjutan alam.

2) Tujuan Jangka Menengah

a) Meningkatkan Pemahaman Agama dan Nilai-nilai Etika: Mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang agama dan nilai-nilai etika serta mendorong peserta didik untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b) Meningkatkan Prestasi Akademik: Meningkatkan capaian akademik peserta didik dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat keterampilan literasi dan numerasi, serta melibatkan siswa dalam kegiatan belajar yang menantang.

c) Mendorong Pengembangan Karakter: Membangun karakter peserta didik melalui pendekatan pembinaan, penekanan pada nilai-nilai etika, penanaman kesadaran sosial, tanggung jawab, serta kerjasama tim.

d) Mengembangkan Kemandirian dan Inisiatif: Mendorong peserta didik untuk menjadi mandiri, mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan, inisiatif, kreativitas, serta kemampuan beradaptasi dalam menghadapi perubahan dan tantangan.

e) Mengintegrasikan Pendidikan Lingkungan: Mengintegrasikan pendidikan lingkungan ke dalam kurikulum untuk meningkatkan kesadaran tentang isu-isu lingkungan, melibatkan siswa dalam kegiatan konservasi, dan mengembangkan perilaku berkelanjutan.

f) Membuat Komunitas Pembelajaran IT: Membangun komunitas guru dan praktisi pendidikan untuk saling berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam penggunaan IT dalam pembelajaran.

Dengan mencapai tujuan jangka menengah ini, SD Islam Al Madani akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan, yang membantu peserta didik menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, mandiri, dan berwawasan lingkungan.

3) Tujuan Jangka Pendek

a) Meningkatkan Kesadaran agama : Mengintegrasikan ajaran agama dalam kurikulum untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai agama yang dianut di lingkungan sekolah dan Mengadakan kegiatan keagamaan seperti doa bersama, membaca tulis Al'Quran, dan menghafal surat-surat pendek.

b) Memperkuat nilai-nilai etika : Mengimplementasikan program pendidikan karakter yang berfokus pada nilai-nilai etika seperti kejujuran, kepedulian, tanggung jawab, kedisiplinan, dan penghargaan terhadap orang lain dan memberikan bimbingan dan pengawasan yang tepat untuk membantu siswa memahami dan menerapkan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari

c) Meningkatkan kualitas pembelajaran : Mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menyediakan sumber daya pembelajaran yang lengkap dan bervariasi untuk meningkatkan

pemahaman dan penguasaan siswa terhadap berbagai mata pelajaran.

d) Mendorong kemandirian : Membekali siswa dengan keterampilan selfregulated learning, seperti perencanaan waktu, pengaturan tujuan, dan evaluasi diri, untuk membantu mereka menjadi mandiri dalam belajar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil inisiatif dalam proyek-proyek atau tugastugas yang melibatkan pemecahan masalah dan kreativitas.

e) Mengajarkan kesadaran lingkungan : Menyediakan program pendidikan lingkungan yang melibatkan siswa dalam kegiatan penghijauan dan Mengadakan kegiatan kesadaran lingkungan seperti penanaman pohon.

f) Melakukan pelatihan dasar IT untuk siswa : Memberikan pelatihan dasar IT kepada semua siswa, seperti menggunakan komputer, internet, dan aplikasi edukasi dasar.

B. Penyajian Data

1. Peran GPK Sebagai Mediator dalam Pelaksanaan Permainan Kooperatif

Tabel 4. 8 Identitas Subjek

No	Nama/Inisial	Usia	Jenis Kelamin	Tanggal Wawancara
1	R	24	Perempuan	Senin, 5 Mei 2025
2	D	26	Perempuan	Selasa, 6 Mei 2025
3	H	25	Perempuan	Selasa, 6 Mei 2025

Berdasarkan dari hasil data yang diperoleh melalui proses wawancara dan observasi dengan Guru Pendamping Khusus (GPK), dalam menerapkan

permainan kooperatif untuk meningkatkan ketersampilan Sosial *Anak Autisme Spectrum Disorder* di Sekolah Dasar Islam Al Madani Banjarbaru, diperoleh hasil sebagai berikut:

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Islam Al Madani Banjarbaru, sebuah lembaga pendidikan berbasis Islam yang menerapkan pendekatan *outdoor learning* untuk mendukung perkembangan siswa, termasuk anak-anak dengan kebutuhan khusus seperti *Autism Spectrum Disorder (ASD*). Subjek dalam penelitian ini adalah seorang Guru Pendamping Khusus (GPK) yang mendampingi anak autisme dalam proses pembelajaran dan aktivitas bermain, khususnya melalui permainan kooperatif.

Hasil wawancara mendalam yang dilakukan menunjukkan bahwa GPK memegang peranan penting dalam proses penerapan permainan kooperatif guna meningkatkan keterampilan sosial anak ASD. Adapun beberapa peran utama GPK yang berhasil diidentifikasi adalah sebagai berikut:

a. Memfasilitasi

Peran GPK dalam memfasilitasi terlihat dari bagaimana mereka menyiapkan sarana dan prasarana, memilih jenis permainan yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak autisme, serta menciptakan lingkungan yang mendukung agar anak dapat terlibat aktif dalam permainan kooperatif. GPK menyiapkan alat-alat permainan sederhana namun bermakna, seperti bola, puzzle, atau permainan estafet, serta menyesuaikannya dengan karakteristik anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK bernama R, diketahui:

> Saya juga selalu cek dulu kondisi ruangannya. Kalau terlalu ramai atau bising, anak bisa terganggu. Jadi saya pilih tempat yang tenang, atau atur supaya tidak terlalu banyak rangsangan. Kadang saya matikan kipas yang berisik atau kurangi cahaya kalau anak terlihat sensitif. Alat permainannya juga saya sesuaikan, jangan yang terlalu kecil atau terlalu ramai warnanya.
>
> Yang penting mudah dipahami dan aman digunakan bersama-sama. Saya biasa menyiapkan permainan yang sederhana tapi bisa dimainkan berkelompok, kayak estafet bola atau susun menara. Tujuannya biar anak bisa main bareng temannya walau awalnya harus dibimbing dulu.[68]

Dalam memfasilitasi ini, GPK juga memperhatikan sensitivitas anak terhadap suara, cahaya, dan keramaian. Mereka menyiapkan ruang bermain yang kondusif dan menenangkan bagi anak autis. Hal ini menjadi langkah awal yang sangat penting dalam memastikan bahwa anak merasa aman dan nyaman untuk mulai berinteraksi. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK bernama D, diketahui

> Saya juga menyiapkan alat permainan yang sederhana tapi menarik. Biasanya saya buat sendiri dari barang-barang yang ada, supaya bisa langsung dipakai dan sesuai kebutuhan anak Permainannya saya pilih yang bisa dilakukan berdua atau berkelompok kecil dulu, supaya anak nggak terlalu kewalahan. Kalau anak sudah nyaman, baru saya tambah variasi atau tingkat kesulitannya pelan-pelan. Sebelum bermain, saya pastikan ruangan tidak terlalu ramai. Kadang anak-anak autis mudah terganggu kalau suasananya bising. Jadi saya atur agar suasana tetap tenang.[69]

Selain itu, GPK juga secara aktif mengamati preferensi dan kenyamanan setiap anak agar fasilitas permainan benar-benar sesuai. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK bernama H, diketahui bahwa ia

---

[68] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025.

[69] Hasil wawancara dengan GPK (D) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025.

secara khusus menyiapkan permainan berdasarkan minat anak agar mereka lebih tertarik untuk terlibat dalam kegiatan kooperatif:

> Permainan yang saya siapkan biasanya fleksibel, bisa disesuaikan dengan kondisi anak saat itu. Jadi kalau anaknya sedang kurang semangat, saya buat permainannya lebih santai dulu, yang penting dia mau terlibat. Saya lihat dulu anak sukanya apa. Kalau dia suka mobil-mobilan, ya saya siapkan permainan yang bisa pakai mobil itu tapi dimainkan bersama. Jadi anak nggak merasa asing dan lebih cepat tertarik buat ikut main.[70]

b. Mendampingi

Dalam kegiatan permainan kooperatif, GPK tidak hanya memfasilitasi, tetapi juga secara aktif mendampingi anak selama proses berlangsung. Pendampingan ini penting agar anak dapat tetap berada dalam jalur permainan, menghindari stres, dan belajar berinteraksi dengan bantuan langsung dari GPK. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK bernama D, diketahui:

> Saat bermain, saya tetap di dekat mereka, karena anak-anak autis kadang butuh arahan langsung dan cepat, apalagi kalau mulai bingung atau nggak ngerti aturan mainnya.[71]

Pendampingan ini juga mencakup membantu anak saat mulai kehilangan fokus atau ketika mulai menunjukkan tanda-tanda stres. GPK memberikan intervensi ringan seperti sentuhan lembut, pelukan, atau kata-kata yang menenangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK bernama R, diketahui:

> Saya biasanya sentuh pundaknya atau ajak dia tarik napas kalau mulai gelisah saat main. Itu membantu dia tetap tenang dan fokus. Kadang

[70] Hasil wawancara dengan GPK (H) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

[71] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

> saya juga bisikkan pelan-pelan di telinganya, kayak ‘nggak apa-apa, kita bisa ulang lagi ya’, biar dia merasa aman. Kalau dia sudah tenang, baru saya arahkan lagi ke permainan. Kalau terlalu dipaksa waktu dia lagi stres, biasanya malah makin nggak mau ikut. Jadi saya pelan-pelan saja, kasih waktu dia menyesuaikan dulu.[72]

Selain itu, GPK juga memastikan bahwa anak tetap mengikuti urutan, tidak mendominasi permainan, atau sebaliknya, menarik diri. Hal ini mereka lakukan dengan pendekatan lembut namun konsisten. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK Bernama H, diketahui:

> Saya dampingi anak dari awal sampai akhir permainan. Kadang saya duduk di sampingnya, kadang ikut dalam kelompok supaya dia merasa nyaman. Kalau dia mulai kelihatan bingung atau malah menarik diri, saya ajak ngobrol pelan-pelan. Misalnya saya bilang, ‘ayo, sekarang giliran kamu ya, nanti temannya yang ambil setelah kamu’. Saya pakai bahasa yang sederhana dan saya ulangi terus, soalnya anak-anak ini perlu pengulangan biar paham dan ingat urutannya. Saya juga perhatikan ekspresi wajah dan gerakan tubuhnya. Kalau kelihatan tegang atau mau marah, saya langsung ajak dia tarik napas, lalu saya beri pilihan, ‘mau lanjut sekarang atau mau istirahat sebentar?’. Jadi saya tetap dampinginya sambil kasih dia kendali atas diri sendiri.[73]

c. Memberi Dukungan

Dukungan dari GPK mencakup dukungan emosional, verbal, dan motivasional, yang diberikan secara langsung untuk meningkatkan rasa percaya diri anak autisme dalam berinteraksi sosial. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK bernama R, diketahui:

> Kalau mereka berhasil, saya bilang ‘Bagus, hebat!’, biar mereka merasa dihargai. Itu penting buat meningkatkan kepercayaan dirinya. Anak-anak ini kadang perlu diyakinkan terus, jadi saya juga sering bilang, ‘Kamu bisa kok, coba lagi ya.’ Terus kalau dia kelihatan ragu, saya dampingi, pegang tangannya sambil kasih semangat. Kalau

[72] Hasil wawancara dengan GPK (D) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

[73] Hasil wawancara dengan GPK (H) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025.

> dia udah mulai percaya diri, biasanya jadi lebih berani ngobrol sama temannya atau mau ikut main bareng lah.[74]

Dukungan ini juga diberikan saat anak mengalami kegagalan dalam permainan atau ketika anak merasa tidak mampu. GPK hadir untuk memberikan semangat dan menunjukkan bahwa kegagalan adalah bagian dari proses belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK Bernama H, diketahui:

> Kalau anak merasa gagal, saya bilang 'Tidak apa-apa, kita coba lagi ya.' Biar dia nggak merasa buruk dan tetap mau ikut main. Soalnya kalau langsung ditegur atau dibiarkan saja, nanti dia malah jadi menarik diri, nggak mau lanjut. Biasanya saya juga duduk di sampingnya, bantu dia pelan-pelan sampai dia mau coba lagi. Saya juga bilang, 'Namanya belajar, boleh kok salah.' Itu bikin dia lebih tenang dan mau terus ikut kegiatan.[75]

GPK juga memberikan contoh langsung, misalnya dengan bermain bersama anak terlebih dahulu, lalu perlahan mengundurkan diri dan memberi kesempatan anak untuk mandiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK Bernama D, diketahui:

> Saya biasanya ikut dulu di awal permainan, kayak duduk bareng, bantu pegang alat permainannya, atau tunjukkan cara mainnya. Terus kalau anaknya udah mulai bisa, saya perlahan mundur. Tapi tetap saya puji atau kasih dukungan dari dekat, misalnya saya bilang, 'Wah, kamu hebat banget udah bisa sendiri!' atau 'Tadi kamu nunggu giliran ya, pintar sekali.' Dukungan kayak gini penting banget, soalnya anak-anak autis sering kali nggak yakin sama diri sendiri. Kalau kita kasih pujian yang tulus dan konsisten, mereka jadi lebih percaya diri dan mau terlibat lagi di permainan berikutnya.[76]

---

[74] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

[75] Hasil wawancara dengan GPK (H) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025.

[76] Hasil wawancara dengan GPK (D) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

d. Membimbing

Peran GPK sebagai pembimbing sangat penting dalam mengajarkan anak autis bagaimana cara mengikuti aturan permainan, bergiliran, menghormati teman, dan mengekspresikan emosi dengan tepat. Bimbingan dilakukan secara verbal, visual, dan melalui modeling langsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK bernama H, diketahui:

> Saya ajarkan pelan-pelan, kayak 'Sekarang giliran teman ya, ayo tunggu dulu,' biar dia ngerti konsep gantian. Kadang saya tunjukkan langsung juga, misalnya saya pura-pura main dan kasih giliran ke temannya, biar dia lihat contohnya. Kalau cuma ngomong aja kadang belum paham, jadi saya kombinasikan antara ngomong, gerakan tangan, sama ekspresi wajah. Terus kalau dia udah bisa nunggu atau ikut aturan, saya puji, 'Wah, pintar banget nunggu giliran.' Itu penting supaya dia merasa berhasil dan mau ngulangin lagi nanti.[77]

Dalam praktiknya, GPK juga memberi contoh langsung bagaimana cara bersikap sopan, menyapa, atau meminta tolong kepada teman. Dengan contoh yang konsisten, anak perlahan meniru dan menerapkan dalam permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK bernama D, diketahui:

> Saya bilang, 'Kalau kamu mau main, bilang dulu ya sama temannya: boleh ikut main nggak?' Nanti lama-lama dia bisa sendiri ngomong kayak gitu. Awalnya memang saya bantu ngomongin, terus saya ajak dia ucapin bareng- bareng. Kadang saya tunjukkan juga dengan contoh langsung, saya pura-pura jadi dia, terus ngomong ke temannya. Kalau sudah sering dilatih, dia mulai berani sendiri, walaupun masih pelan-pelan ngomongnya. Tapi itu udah kemajuan besar.[78]

Selain itu, pembimbingan juga mencakup pelatihan pengelolaan emosi seperti menenangkan diri ketika kalah, tidak menangis berlebihan, atau

---

[77] Hasil wawancara dengan GPK (H) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025.

[78] Hasil wawancara dengan GPK (D) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

mampu bergiliran. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK Bernama R, diketahui:

> Kalau anak kalah lalu marah atau sedih, saya bilang, 'Nggak apa-apa ya, nanti kita coba lagi.' Saya bantu dia tenangkan diri, kadang pakai napas bareng atau ajak duduk sebentar. Anak perlu dibimbing terus supaya belajar mengatur emosi.[79]

e. Melaksanakan Asesmen

Sebelum kegiatan dimulai, GPK biasanya melakukan asesmen informal terhadap anak, baik dari aspek perkembangan sosial, komunikasi, hingga kemampuan bermain secara umum. Hal ini penting untuk mengetahui titik awal dan kebutuhan spesifik anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK Bernama D, diketahui:

> Biasanya sebelum main, saya perhatikan dulu anak ini cenderung aktif atau pasif, lalu saya sesuaikan dengan jenis permainannya. Kalau dia kelihatan pasif atau kurang tertarik, saya kasih permainan yang lebih banyak gerak atau yang bisa bikin dia tertarik. Tapi kalau dia terlalu aktif dan suka sendiri, saya pilih permainan yang bisa bikin dia kerja sama sama temannya, tapi tetap dalam batas yang dia nyaman. Jadi nggak langsung saya suruh gabung ke kelompok besar, tapi bertahap.[80]

Asesmen dilakukan secara observasional, melalui pengamatan harian yang cermat. GPK juga sering berdiskusi dengan guru kelas dan orang tua untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai karakter anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK bernama H, diketahui:

> Kadang saya tanya ke gurunya atau ibunya, 'Anaknya lebih suka aktivitas apa ya?' Jadi saya bisa sesuaikan permainannya. Karena kan saya nggak setiap saat sama anak itu, jadi informasi dari guru kelas atau orang tuanya sangat membantu. Misalnya ternyata dia lebih suka

[79] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

[80] Hasil wawancara dengan GPK (D) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

> permainan yang ada nyanyinya, ya saya cari kegiatan yang mengandung unsur musik. Kalau dia lebih senang main peran, saya ajak dia ke permainan drama kecil-kecilan. Semua itu saya sesuaikan supaya anaknya nyaman dan bisa ikut terlibat.[81]

Asesmen ini juga membantu GPK dalam menentukan strategi pendekatan yang sesuai serta memilih permainan yang tidak memicu kecemasan anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK Bernama R, diketahui:

> Saya lihat dulu anak ini sensitifnya di mana. Kalau mudah panik di tempat ramai, saya cari tempat yang tenang. Lalu saya coba beberapa permainan kecil buat lihat mana yang dia minati.[82]

f. Mengevaluasi

Setelah pelaksanaan permainan kooperatif, GPK melakukan evaluasi terhadap respons sosial anak. Evaluasi ini mencakup seberapa jauh anak mau berinteraksi, memahami aturan, menunjukkan emosi yang sesuai, hingga berani bergabung kembali dalam permainan selanjutnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK bernama R, diketahui:

> Saya catat perubahan kecil, misal hari ini dia mau nyapa temannya, itu kemajuan besar menurut saya. Karena sebelumnya dia diam saja, nggak berani ngomong. Jadi walaupun cuma bilang ‘hai’ atau senyum ke temannya, itu saya anggap langkah maju. Saya juga biasanya tulis di catatan harian, supaya bisa saya bandingkan dari hari ke hari. Kadang saya juga diskusi sama guru kelas, apakah anaknya lebih aktif atau masih sama. Semua itu penting buat tahu apa yang harus diperbaiki atau dilanjutkan.[83]

---

[81] Hasil wawancara dengan GPK (H) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025.

[82] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

[83] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

Evaluasi dilakukan baik secara harian maupun berkala, dan digunakan untuk menyusun strategi selanjutnya. GPK juga mencatat bentuk keberhasilan kecil sebagai indikator peningkatan keterampilan sosial. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK Bernama D, diketahui:

> Kadang anak cuma bisa tos sama temannya, tapi itu sudah bagus banget. Saya catat semua kemajuan itu di buku pengamatan saya. Nggak harus langsung bisa ngomong atau main bareng lama, yang penting ada perubahan kecil dulu. Kalau hari ini dia bisa tos, mungkin besok dia mulai senyum, lusa dia mau duduk bareng. Jadi saya pantau terus, dan dari situ saya tahu harus ngapain besoknya, misalnya apakah perlu ditambah latihan atau ganti permainan. Setiap anak beda-beda, jadi catatan itu sangat penting buat saya.[84]

GPK juga menyampaikan hasil evaluasi ini kepada guru kelas dan orang tua sebagai laporan perkembangan dan untuk menentukan langkah intervensi lanjutan. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK bernama H, diketahui:

> Biasanya saya laporkan ke wali kelas atau orang tuanya, misalnya hari ini anaknya sudah mulai ikut antre atau nggak nangis lagi pas main. Itu saya sampaikan supaya kita bisa kerja sama terus. Evaluasi kecil kayak gitu penting banget, karena bisa jadi dasar buat langkah selanjutnya.[85]

Evaluasi yang dilakukan oleh GPK menjadi landasan dalam menyusun strategi permainan dan pendekatan berikutnya, serta menjadi bukti konkret perkembangan keterampilan sosial anak autisme secara bertahap.

---

[84] Hasil wawancara dengan GPK (D) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

[85] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025.

2. Pelaksanaan Permainan Kooperatif Sebagai Intervensi Sosial Bagi ASD

Intervensi sosial melalui permainan kooperatif ini tidak hanya membantu anak ASD dalam membangun relasi sosial yang sehat, tetapi juga mendorong perkembangan keterampilan komunikasi, empati, dan kerja sama dalam lingkungan belajar yang inklusif. Peran aktif dan penuh empati dari GPK sangat krusial untuk memastikan setiap anak merasa diterima.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 April 2025, maka dapat diketahui pelaksanaan permainan kooperatif sebagai intervensi sosial bagi ASD sebagai berikut:[86]

Tabel 4.9 Hasil Observasi Pelaksanaan Permainan Kooperatif

No	Aspek	Indikator	Ya/Tidak	Catatan
1	Mempersiapkan Permainan	1. GPK menyiapkan media/alat permainan 2. GPK menjelaskan aturan permainan dengan jelas 3. GPK memastikan semua anak memiliki peran masing-masing		
2	Mendorong Partisipasi	1. GPK mengajak anak yang pasif untuk bermain 2. GPK memotivasi anak untuk bekerja sama 3. GPK membantu anak untuk memahami tugas dalam permainan		
3	Mengatasi Kesulitan Anak	1. GPK membantu anak yang bingung memahami peraturan 2. GPK membantu menyelesaikan konflik antara anak anak		
4	Meningkatkan Keterampilan Sosial	1. GPK mendorong anak untuk menyapa teman 2. GPK meminta anak untuk berbagi atau bergantian alat permainan		

[86] Hasil observasi pada tanggal 14 April 2025.

		3. GPK memberikan pujian atas interaksi social positif anak		
5	Memberikan Arahan dan Evaluasi	1. GPK memberikan arahan tambahan saat anak mengalami kesulitan 2. GPK memberikan evaluasi setelah permainan selesai		

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Berdasarkan tabel 4.9, terdapat lima aspek observasi terhadap Guru Pendidikan Khusus (GPK) dalam mendampingi anak-anak saat bermain.

a. Aspek pertama adalah Mempersiapkan Permainan, di mana GPK bertanggung jawab menyiapkan media atau alat permainan, menjelaskan aturan permainan dengan jelas, serta memastikan semua anak memahami peran masing-masing.
b. Aspek kedua adalah Mendorong Partisipasi, yang mencakup upaya GPK dalam mengajak anak yang pasif untuk ikut bermain, memotivasi anak untuk bekerja sama, dan membantu anak memahami tugas dalam permainan.
c. Selanjutnya, pada aspek Mengatasi Kesulitan Anak, GPK diharapkan membantu anak yang bingung memahami aturan permainan serta membantu menyelesaikan konflik antar anak.
d. Aspek keempat adalah Meningkatkan Keterampilan Sosial, di mana GPK mendorong anak menyapa teman, meminta anak untuk berbagi atau bergantian menggunakan alat permainan, serta memberikan pujian atas interaksi sosial yang positif.
e. Terakhir, aspek Memberikan Arahan dan Evaluasi mencakup pemberian arahan tambahan saat anak mengalami kesulitan serta memberikan

evaluasi setelah permainan selesai. Observasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peran aktif GPK dalam mendukung proses pembelajaran melalui kegiatan bermain yang mendidik dan inklusif.

Berdasarkan dari hasil data yang telah didapatkan melalui proses observasi dan wawancara mengenai tantangan dan hambatan GPK dalam pelaksanaan permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak *Autisme Spectrum Disorder* di Sekolah Dasar Islam Al Madani Banjarbaru, diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Kondisi Emosi dan Fokus Anak yang Tidak Stabil

Salah satu tantangan terbesar yang dialami GPK adalah kondisi emosional dan tingkat fokus anak autisme yang seringkali tidak stabil. Anak ASD hanya bisa diajak bermain dan bekerja sama jika mereka dalam kondisi nyaman, tenang, dan tertarik pada permainan. Namun, ketika mengalami kelelahan, lapar, atau merasa terganggu oleh suara bising atau keramaian, anak bisa menjadi sulit diajak berinteraksi bahkan menolak untuk ikut bermain. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK bernama R, D, dan H diketahui:

> Kadang anak itu mood-nya berubah-ubah, kalau lagi capek atau lapar, dia langsung nggak mau ikut main, bahkan ada yang langsung menarik diri atau menolak keras.[87]

> Emosi anak sangat berpengaruh. Kalau mereka lagi nggak tenang, permainan apapun susah buat diajak kerja sama. Kadang saya harus tunggu dulu sampai anaknya agak tenang. Saya juga biasanya ajak ngobrol atau kasih mainan kecil yang dia suka, biar suasana hatinya lebih stabil dulu. Kalau saya paksakan waktu dia belum siap, biasanya malah tambah marah atau makin menarik diri. Jadi saya harus

[87] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025.

fleksibel dan peka sama kondisi anak.[88]

> Anak autis itu kadang bisa tiba-tiba berubah, tadi semangat, lima menit kemudian bisa diam atau tantrum. Jadi saya nggak bisa patok harus main jam sekian. Saya lihat dulu dia siap atau tidak. Kalau dia gelisah, saya ajak ngobrol dulu, atau kasih dia waktu sendiri sebentar. Setelah itu baru saya coba arahkan pelan-pelan. Kalau buru-buru, malah gagal semua.[89]

Situasi ini menjadi hambatan signifikan karena keberhasilan permainan kooperatif sangat bergantung pada kesiapan mental dan emosional anak. Oleh sebab itu, GPK perlu cermat memilih waktu dan suasana yang paling kondusif agar anak mau berpartisipasi secara aktif.

b. Kesulitan Anak dalam Menyesuaikan Diri dengan Teman Sebaya

Anak-anak dengan ASD sering menunjukkan kecenderungan bermain sendiri dan sulit spontan berinteraksi sosial. Dalam permainan kooperatif yang memerlukan kerja sama dan komunikasi dua arah, anak biasanya kesulitan memahami aturan sosial seperti bergiliran, menunggu, maupun berempati terhadap perasaan teman sekelompok. Berdasarkan hasil wawancara dengan GPK Bernama H, R dan D diketahui:

> Anak-anak ini sering sulit mengerti aturan main yang harus bergantian. Mereka kadang diam saja atau malah melakukan gerakan yang sama terus, nggak nyambung sama konteks mainnya.[90]

> Mereka cenderung tarik diri, nggak mau ikut ngobrol atau berinteraksi, jadi harus dibiasakan terus. Kadang mereka cuma diam di pojokan atau main sendiri, sementara teman sudah mulai main bareng. Saya selalu ajak perlahan- lahan dengan sabar dan kasih contoh yang sederhana, supaya mereka nggak merasa tertekan. Butuh

[88] Hasil wawancara dengan GPK (D) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

[89] Hasil wawancara dengan GPK (H) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

[90] Hasil wawancara dengan GPK (H) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

proses panjang supaya mereka mulai terbiasa dan berani ikut aktif.[91]

> Biasanya saya lihat dulu anak ini nyaman atau tidak dengan temannya. Kalau belum, saya nggak langsung suruh gabung, tapi saya duduk bareng mereka dulu. Saya bantu anaknya pelan-pelan, misalnya ajak dia nyodorin mainan ke temannya, biar dia mulai terbiasa interaksi. Kadang anak ini maunya ngulang- ngulang satu gerakan aja, jadi saya arahkan dengan hal yang simpel, tapi tetap dalam konteks main bareng. Butuh waktu, tapi lama-lama dia bisa mulai ikut.[92]

Tantangan ini menuntut proses pembiasaan yang panjang dan konsisten. GPK harus sabar membimbing agar anak perlahan bisa menyesuaikan diri dan mulai berpartisipasi secara sosial dalam permainan.

c. Kurangnya Partisipasi Aktif dari Teman Sebaya

Walaupun anak-anak reguler di sekolah Islam Al Madani sudah cukup menerima kehadiran anak berkebutuhan khusus, namun dalam praktiknya, tidak semua teman sebaya memahami cara berinteraksi yang tepat dengan anak autisme. Hal ini membuat beberapa anak reguler merasa bingung atau tidak sabar saat bermain bersama anak ASD yang memiliki cara bermain dan ritme yang berbeda. Berdasarkan hasil wawancara dari GPK Bernama D, H dan R diketahui:

> Kadang teman-teman reguler jadi cepat bosan karena cara main anak autis berbeda dan butuh waktu lama. Mereka jadi kurang sabar, sehingga anak autis jadi terasing.[93]

> Saya harus sering jelaskan ke anak-anak reguler supaya mereka bisa lebih sabar dan mengerti cara main temannya yang beda. Kadang saya beri contoh atau cerita sederhana supaya mereka paham, misalnya bahwa teman autis butuh waktu lebih lama atau cara bermainnya unik.

---

[91] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025.

[92] Hasil wawancara dengan GPK (D) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

[93] Hasil wawancara dengan GPK (D) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

> Dengan begitu, mereka jadi lebih pengertian dan hubungan sosialnya lebih hangat.[94]

> Kadang saya lihat teman reguler jadi kurang sabar karena anak autis butuh waktu lebih lama untuk mengerti permainan atau berinteraksi. Mereka cepat bosan dan mulai main sendiri, jadi anak autis juga merasa diabaikan. Saya selalu ingatkan teman-teman reguler untuk lebih sabar dan coba lihat dari sudut pandang teman autis. Saya juga kasih contoh gimana mereka bisa saling menunggu dan menghargai perbedaan.[95]

Kurangnya pemahaman teman sebaya ini menjadi hambatan serius karena interaksi dua arah sangat dibutuhkan untuk mengasah keterampilan sosial anak autisme.

d. Keterbatasan Waktu dan Jadwal Belajar

Keterbatasan waktu dalam jadwal harian sekolah menjadi hambatan lain bagi GPK. Jadwal pembelajaran yang padat membuat waktu khusus untuk permainan kooperatif menjadi terbatas. Kadang-kadang waktu bermain harus bergeser atau disisipkan secara singkat sehingga kurang optimal untuk pengembangan keterampilan sosial anak. Berdasarkan hasil wawancara dari GPK yang bernama R, D dan H diketahui:

> Waktu bermain sering tergeser karena ada jadwal pelajaran utama. Jadi saya harus pintar-pintar nyelipin permainan ini tanpa ganggu pelajaran lain. Kadang saya cari waktu istirahat atau sesudah pelajaran untuk tetap bisa beri stimulasi sosial.[96]

> Kalau anak sedang nggak mood, waktunya juga terbatas, jadi nggak maksimal buat latihan sosial. Tapi saya tetap usahakan sesingkat

[94] Hasil wawancara dengan GPK (H) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

[95] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

[96] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

apapun waktu itu anak tetap dapat manfaatnya.[97]

> Memang jadwal kita padat, jadi kadang susah buat nyari waktu yang pas untuk permainan kooperatif. Saya biasanya manfaatkan waktu istirahat atau sebelum pelajaran dimulai, walaupun singkat, supaya anak-anak tetap dapat kesempatan berinteraksi. Kadang kalau anak sedang tidak mood, saya juga harus fleksibel, nggak memaksakan mereka. Walaupun waktunya terbatas, yang penting konsistensi dan kualitas interaksinya. Saya juga coba gabungkan permainan sosial dengan aktivitas belajar supaya lebih efektif.[98]

e. Keterbatasan Media dan Fasilitas Permainan

Permainan kooperatif membutuhkan media atau alat bantu yang sesuai untuk membantu anak berinteraksi dan memahami permainan. Namun, di sekolah fasilitas khusus yang mendukung kebutuhan anak autisme masih terbatas. GPK sering kali harus memodifikasi atau membuat sendiri alat permainan dari benda-benda sederhana di sekitar. Berdasarkan hasil wawancara dari GPK yang bernama H, R dan D diketahui:

> Media permainan yang khusus untuk anak autis masih kurang, jadi saya harus pakai barang seadanya dan sesuaikan dengan kebutuhan mereka. Saya juga sering manfaatkan bahan yang mudah didapat supaya bisa cepat dibuat dan digunakan.[99]

> Kadang saya bikin sendiri alat permainan, tapi tentu nggak selalu ideal. Meski begitu, saya berusaha kreatif supaya anak tetap bisa belajar dan bermain dengan nyaman.[100]

> Fasilitas di sekolah memang masih terbatas, jadi saya sering pakai bahan sederhana dari barang-barang yang ada di sekitar, seperti kertas warna, kardus bekas, atau mainan tradisional yang dimodifikasi. Kadang saya buat alat permainan sendiri supaya sesuai dengan kebutuhan anak. Memang hasilnya nggak selalu sempurna, tapi yang

---

[97] Hasil wawancara dengan GPK (D) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

[98] Hasil wawancara dengan GPK (H) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

[99] Hasil wawancara dengan GPK (H) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

[100] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

> penting anak bisa tetap terlibat dan tertarik. Kreativitas itu penting supaya anak nggak bosan dan proses belajarnya tetap berjalan.[101]

Keterbatasan ini menghambat inovasi permainan dan pengembangan pendekatan yang lebih variatif dan menarik bagi anak.

f. Tuntutan untuk Tidak Memaksa Anak

Salah satu prinsip utama dalam pendampingan anak autisme adalah tidak memaksa anak untuk melakukan sesuatu. GPK harus melakukan pendekatan secara persuasif dan bertahap. Jika anak belum siap atau menolak bermain, maka GPK harus menunggu dan memberikan ruang sampai anak mau. Berdasarkan hasil wawancara dari GPK yang Bernama D, R dan H diketahui:

> Pendekatan kita harus sangat lembut, nggak bisa maksa. Kalau anak nggak mau, kita harus sabar tunggu sampai dia siap. Biasanya saya coba dekati dulu pelan-pelan, ajak ngobrol atau kasih pilihan permainan yang dia suka supaya dia merasa nyaman dulu.[102]

> Ini justru jadi tantangan, karena kadang kita ingin permainan berjalan lancar, tapi harus fleksibel sesuai kesiapan anak. Nggak bisa dipaksa, jadi kita harus jeli lihat suasana hatinya, dan siap ubah rencana kalau anak belum mau terlibat.[103]

> Memang kita nggak boleh paksa anak. Kalau dia menolak, saya lebih memilih untuk menunggu dan memberikan waktu agar dia merasa siap. Kadang saya ajak dia duduk bersama dulu, ngobrol santai, atau sekadar lihat permainan teman-temannya dari jauh. Kalau dia mulai tertarik, baru saya perlahan ajak ikut. Kalau dipaksa malah bisa bikin anak tambah stres dan menutup diri. Jadi intinya sabar dan peka sama sinyal yang dia tunjukkan. Saya juga siap ganti metode atau mainan kalau memang yang satu nggak cocok.[104]

---

[101] Hasil wawancara dengan GPK (D) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

[102] Hasil wawancara dengan GPK (D) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

[103] Hasil wawancara dengan GPK (R) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 5 Mei 2025

[104] Hasil wawancara dengan GPK (H) di SD Islam Al Madani Banjarbaru pada tanggal 6 Mei 2025

Hal ini menuntut kesabaran ekstra dan keahlian dalam mengelola dinamika perilaku anak agar permainan tetap dapat berjalan tanpa tekanan.

3. Perubahan Keterampilan Sosial ASD Sebagai Hasil dari Permainan Kooperatif

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Islam Al Madani Banjarbaru, ditemukan adanya perubahan perilaku positif pada anak dengan autisme setelah diterapkannya permainan kooperatif yang didampingi oleh Guru Pendamping Khusus (GPK). Perubahan perilaku ini tampak pada beberapa aspek keterampilan sosial, antara lain:

a. Kemampuan Berinteraksi Meningkat

Sebelum dilakukan permainan kooperatif, anak autisme cenderung menarik diri atau bermain sendiri. Namun setelah beberapa kali keterlibatan dalam kegiatan bermain kelompok yang didampingi GPK, anak mulai terlibat aktif dalam permainan, seperti:

1) Mau duduk bersama teman,
2) Menjawab ajakan bermain,
3) Menginisiasi kontak mata saat bermain.

b. Munculnya Kemampuan Berbagi dan Bekerja Sama

Anak mulai memahami konsep berbagi mainan dan bergiliran, yang sebelumnya menjadi tantangan besar bagi mereka. Hal ini terlihat ketika anak:

1) Menyerahkan mainan kepada teman secara sukarela,
2) Mau menunggu giliran bermain,

3) Bersedia mengikuti aturan permainan bersama.

c. Meningkatnya Kemampuan Komunikasi Fungsional

Anak yang sebelumnya menggunakan bahasa tubuh atau tantrum untuk menyampaikan keinginannya mulai menunjukkan kemajuan dalam komunikasi verbal maupun nonverbal yang lebih terarah. Misalnya:

1) Mengucapkan kata “mau main”, “gantian ya”,
2) Mengangkat tangan saat ingin berbicara,
3) Memberikan ekspresi wajah yang sesuai situasi.

d. Pengelolaan Emosi yang Lebih Baik

Permainan kooperatif melatih anak untuk menghadapi situasi sosial yang memicu emosi, seperti kalah dalam permainan atau berebut mainan. Anak menunjukkan kemampuan dalam:

1) Menenangkan diri setelah kecewa,
2) Menerima kekalahan,
3) Tidak langsung marah atau tantrum.

e. Meningkatnya Kepedulian terhadap Teman

Anak menunjukkan rasa empati yang mulai tumbuh, misalnya:

1) Memberi mainan kepada teman yang menangis,
2) Menanyakan kondisi teman yang terluka,
3) Membantu teman saat permainan berlangsung.

Perubahan perilaku anak autisme dalam konteks skripsimu merupakan indikator keberhasilan permainan kooperatif sebagai strategi intervensi. Proses ini tidak terjadi secara instan, melainkan bertahap dengan dukungan, bimbingan,

dan evaluasi berkelanjutan dari GPK. Perubahan ini mencerminkan bahwa anak mampu berkembang dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) mereka melalui interaksi sosial yang bermakna.

Sebagai bagian dari upaya meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi anak, sekolah telah melaksanakan kegiatan permainan kooperatif yang dirancang khusus untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus, termasuk anak dengan ASD. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih anak bekerja sama, berbagi, dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana yang menyenangkan dan mendidik. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak ASD, yaitu:

> Awalnya anak saya itu sangat tertutup. Dia nggak suka dekat-dekat sama temannya. Kalau ada yang ngajak main, biasanya dia langsung pergi atau nangis. Dia lebih suka main sendirian, nggak mau diganggu. Tapi setelah ikut kegiatan permainan bareng di sekolah, saya mulai lihat perubahan. Memang nggak langsung kelihatan, tapi pelan-pelan dia mulai tertarik buat ikut. Awalnya cuma lihat dari jauh, tapi kemudian mulai duduk dekat-dekat. Saya senang sekali waktu pertama kali dia ambil mainan bareng temannya. Itu sederhana, tapi buat saya besar sekali artinya.[105]

Sebagai bagian dari program pembelajaran yang inklusif, berbagai jenis permainan telah diterapkan di sekolah untuk mendukung perkembangan sosial dan emosional anak, khususnya anak dengan kebutuhan khusus seperti ASD. Permainan yang digunakan meliputi berbagai bentuk, mulai dari permainan kelompok, permainan peran, hingga permainan fisik yang melibatkan kerja sama dan komunikasi antar teman. Setiap anak tentu memiliki respon yang berbeda terhadap jenis permainan tertentu. Hal ini sebagaimana hasil wawancara

[105] Hasil Wawancara dengan Orang Tua ASD, *Online*, Pada Tanggal 10 Juli 2025.

Bersama orang tua ASD, yaitu:

> Yang paling kelihatan efeknya itu waktu dia ikut permainan susun balok secara kelompok. Jadi dia dan temannya harus gantian nyusun balok. Awalnya dia rebutan, nggak mau gantian. Tapi setelah sering dilatih, dia mulai ngerti. Sekarang dia bisa tunggu giliran, walau kadang masih harus diingatkan. Tapi itu beda jauh sama dulu yang kalau nggak dapat balok duluan langsung tantrum. Permainan estafet juga bagus, karena dia belajar kerja sama dan ngerti kalau menang itu bukan karena dia sendiri, tapi karena tim.[106]

Pelaksanaan permainan kooperatif di sekolah bertujuan tidak hanya untuk melatih keterampilan sosial anak saat di kelas, tetapi juga untuk memberikan dampak positif dalam kehidupan sehari-hari anak, termasuk saat berada di rumah. Permainan yang melibatkan kerja sama, komunikasi, dan saling berbagi diharapkan dapat membentuk perilaku yang lebih terbuka, responsif, dan mampu berinteraksi dengan orang lain secara lebih baik. Hal ini sebagaimana hasil wawancara Bersama orang tua ASD, yaitu:

> "Iya, banyak. Sekarang dia lebih bisa tenang kalau diajak main sama adiknya. Biasanya rebutan, sekarang bisa gantian. Dia juga mulai bisa menunjukkan rasa senang, kayak tersenyum atau ngajak adiknya main lewat isyarat. Padahal dulu, kalau adiknya deket-deket aja langsung marah. Sekarang lebih sabar dan lebih ekspresif juga. Kadang dia peluk saya, atau ambil tangan saya buat ngajak main. Itu hal-hal yang nggak pernah saya alami dulu."[107]

Kemampuan komunikasi dan interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, terutama bagi anak dengan kebutuhan khusus seperti ASD. Melalui berbagai kegiatan di sekolah, termasuk permainan kooperatif, anak didorong untuk lebih aktif berkomunikasi, merespons orang lain, dan membangun hubungan sosial yang positif dengan teman maupun orang dewasa.

[106] Hasil Wawancara dengan Orang Tua ASD, *Online,* Pada Tanggal 10 Juli 2025.
[107] Hasil Wawancara dengan Orang Tua ASD, *Online,* Pada Tanggal 10 Juli 2025.

Hal ini sebagaimana hasil wawancara Bersama orang tua ASD, yaitu:

> Kalau komunikasi verbal masih terbatas, tapi dia sudah mulai berusaha. Misalnya dia tunjuk mainan yang dia mau atau panggil saya dengan suara walau belum jelas kata-katanya. Sama temannya juga begitu. Dia mulai mendekat, duduk bareng, kasih mainan, atau tepuk bahu temannya kalau mau ngajak main. Buat saya itu tanda dia mulai bisa bersosialisasi, meskipun pakai cara dia sendiri. Dulu dia benar-benar nggak peduli sama sekitar. Sekarang dia lebih perhatian, lebih sadar orang di sekelilingnya.[108]

Dalam proses pembelajaran dan kegiatan bermain di sekolah, peran guru pendamping sangat penting, terutama dalam membimbing, memotivasi, dan memberikan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan setiap anak. Guru pendamping berperan langsung dalam membantu anak memahami aturan permainan, membangun interaksi sosial, serta mengelola emosi anak selama kegiatan berlangsung. Hal ini sebagaimana hasil wawancara Bersama orang tua ASD, yaitu:

> Iya, sangat berpengaruh. Guru pendampingnya sabar sekali. Dia sering dampingi anak saya dari dekat waktu main. Kalau anak saya bingung, langsung dibantu, tapi pelan-pelan. Kadang anak saya nggak mau ikut, tapi guru pendampingnya ngajak dengan cara yang anak saya suka, misalnya pakai mobil-mobilan. Jadi anak merasa nyaman dan akhirnya mau ikut. Saya lihat peran guru itu penting banget dalam membantu dia masuk ke lingkungan permainan.[109]

Permainan kooperatif dirancang untuk membantu anak-anak, khususnya dengan kebutuhan khusus, dalam mengembangkan kemampuan sosial, kerja sama, dan komunikasi dalam suasana yang menyenangkan. Kami percaya bahwa keterlibatan orang tua sangat penting untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas program ini. Hal ini sebagaimana hasil wawancara Bersama orang

[108] Hasil Wawancara dengan Orang Tua ASD, *Online,* Pada Tanggal 10 Juli 2025.
[109] Hasil Wawancara dengan Orang Tua ASD, *Online,* Pada Tanggal 10 Juli 2025.

tua ASD, yaitu:

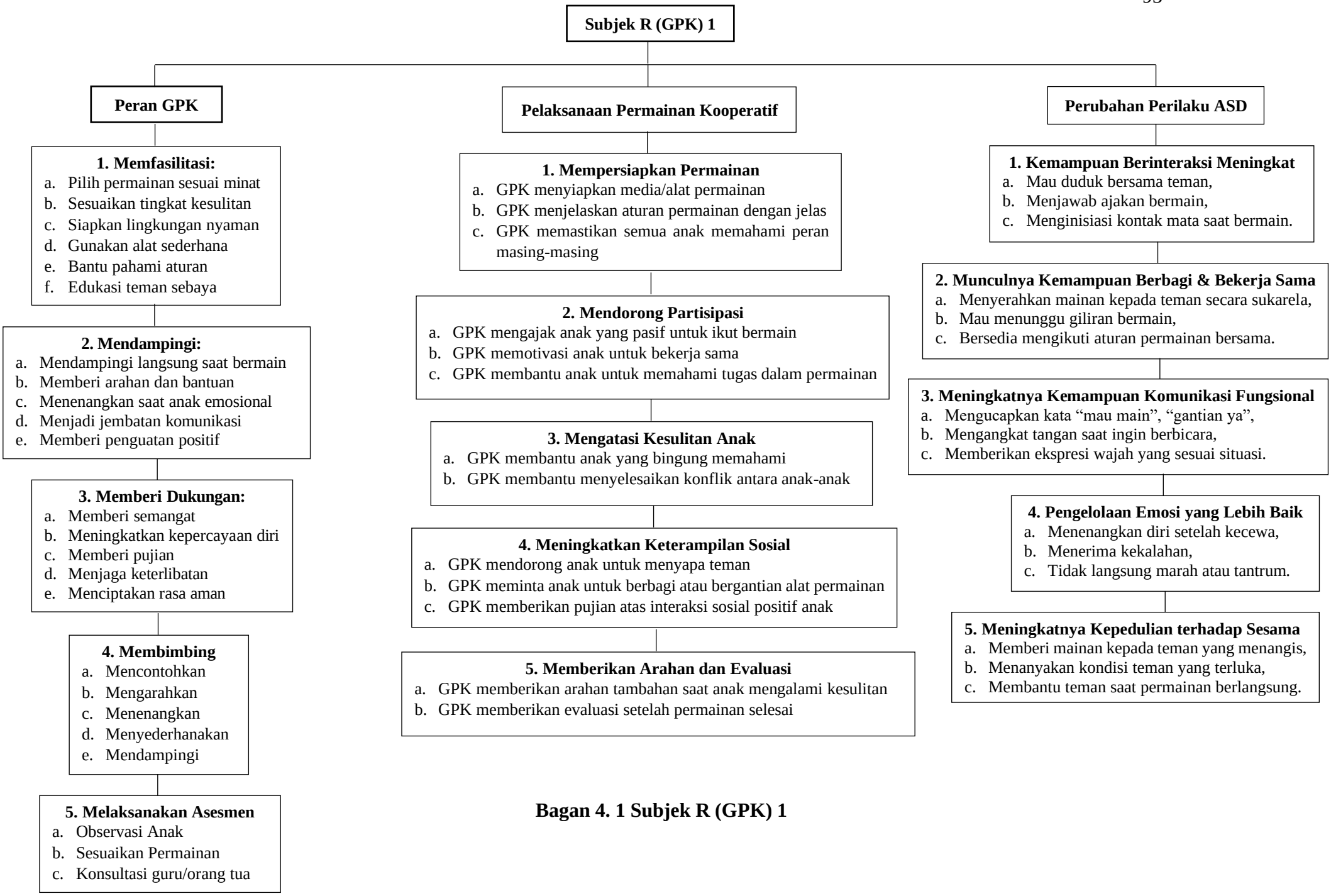
> "Saya berharap anak saya bisa terus berkembang. Saya tahu anak saya berbeda, tapi bukan berarti dia nggak bisa belajar. Dengan pendekatan seperti ini, saya yakin dia bisa belajar bersosialisasi dan punya teman. Saya ingin dia bisa sekolah seperti anak-anak lain, bisa ikut kegiatan tanpa harus selalu ditarik dari kelompok. Saya juga ingin dia bisa mandiri, minimal bisa menyampaikan apa yang dia mau dan bisa bergaul tanpa takut atau marah. Dan saya percaya, semua itu dimulai dari hal sederhana seperti bermain bersama."[110]

Pelaksanaan permainan kooperatif di sekolah tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga menjadi strategi intervensi sosial yang efektif, khususnya bagi anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD). Dalam proses ini, Guru Pendidikan Khusus (GPK berperan sebagai mediator utama yang memastikan kegiatan berjalan dengan terstruktur, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan individual anak. GPK bertugas menjembatani interaksi antar anak, menjelaskan aturan permainan, memberikan dukungan saat anak mengalami kesulitan, serta mendorong partisipasi dan kerja sama selama bermain.

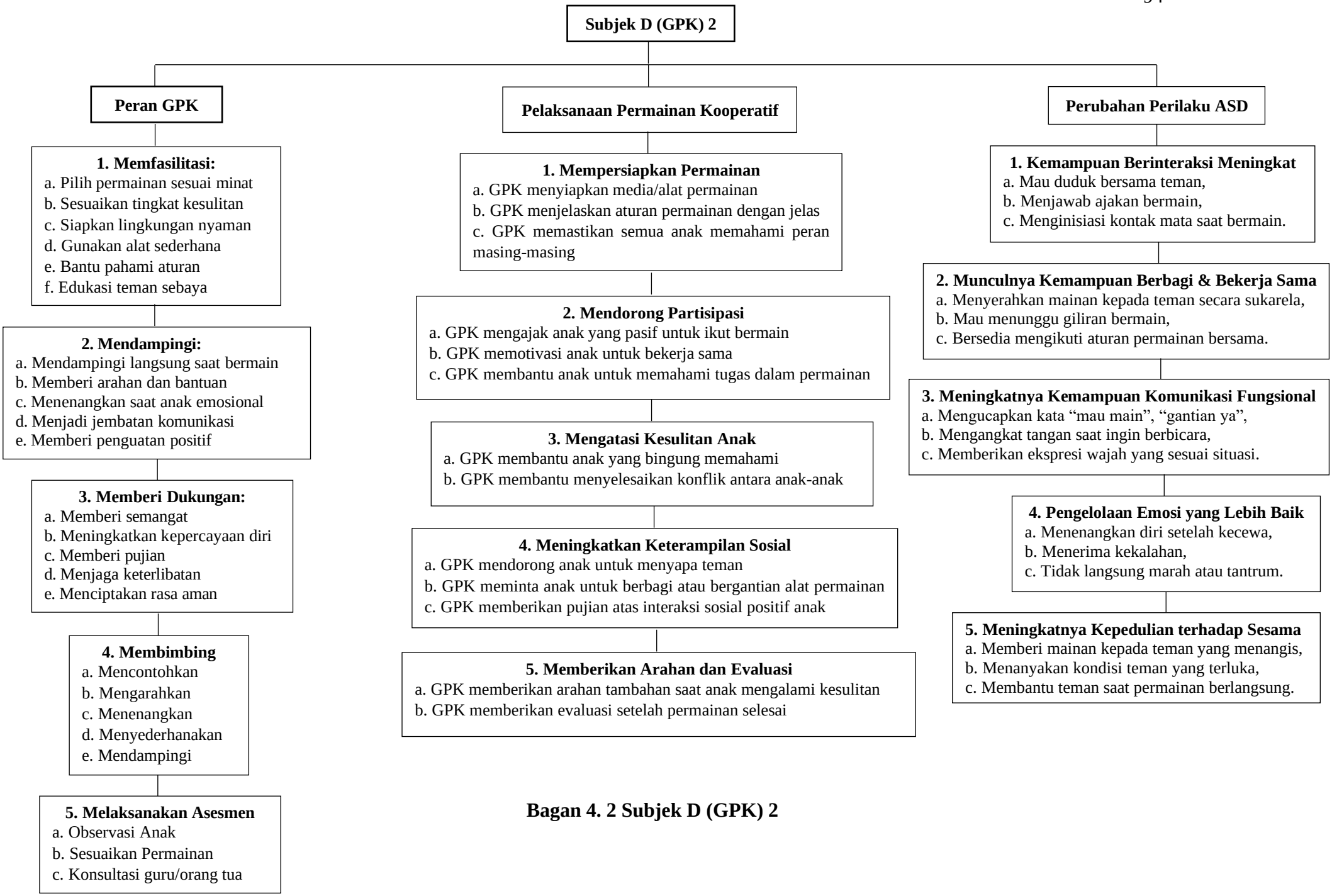
Melalui peran aktif GPK sebagai mediator, pelaksanaan permainan kooperatif dapat dilakukan secara kondisional**,** menyesuaikan kondisi emosional dan kesiapan anak. Kegiatan ini menjadi bentuk intervensi sosial yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi, kemampuan berbagi, bergiliran, serta merespons sosial dari anak ASD secara bertahap dan konsisten. Permainan kooperatif yang dilakukan secara rutin dan didampingi secara tepat memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar dalam situasi nyata dan menyenangkan.

[110] Hasil Wawancara dengan Orang Tua ASD, *Online*, Pada Tanggal 10 Juli 2025.

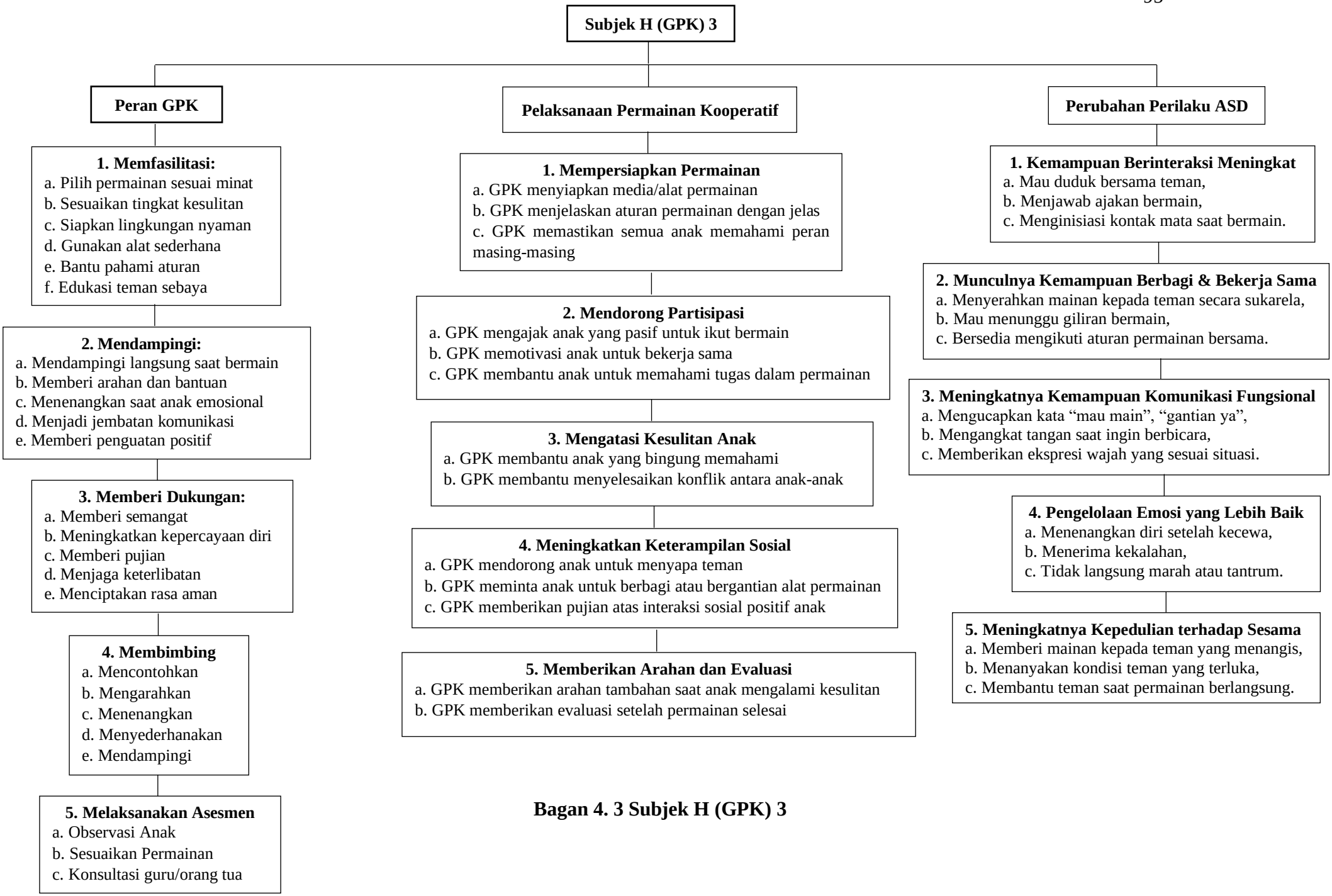
Sebagai hasil dari proses ini, terjadi perubahan positif dalam keterampilan sosial anak dengan ASD**.** Anak mulai menunjukkan peningkatan dalam berinteraksi dengan teman, merespons ajakan bermain, mengekspresikan keinginan secara verbal/non-verbal, serta menunjukkan perilaku sosial seperti menyapa, membantu, dan bekerja sama. Perubahan ini menjadi indikator keberhasilan intervensi, sekaligus menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan kooperatif, dengan peran aktif GPK, mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan suportif bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Berikut merupakan Bagan penjelasan mengenai hasil penelitian ini:



Bagan 4. 1 Subjek R (GPK) 1



Bagan 4. 2 Subjek D (GPK) 2



Bagan 4. 3 Subjek H (GPK) 3

C. Pembahasan

Dalam penelitian ini menemukan bahwa Peran GPK (Guru Pendamping Khusus) di Sekolah Dasar Islam Al Madani Banjarbaru ditemukan bahwa GPK memiliki peran yang sangat penting dalam mendampingi anak autisme selama proses bermain kooperatif, yang secara tidak langsung juga menjadi bagian dari proses pembelajaran sosial anak.

1. Peran GPK Sebagai Mediator dalam Pelaksanaan Permainan Kooperatif

Permainan kooperatif sebagai media pembelajaran sosial merupakan sarana strategis dalam membangun keterampilan sosial anak dengan autisme. Guru Pendamping Khusus (GPK) berperan sebagai agen utama dalam menjembatani kebutuhan khusus anak terhadap tuntutan sosial di lingkungan sekolah.

a. Memfalisitasi

Sebagai fasilitator, GPK tidak hanya bertugas menyiapkan alat permainan, tetapi juga mengatur dinamika kegiatan bermain secara sistematis. GPK memperhitungkan karakteristik unik setiap anak autisme, mulai dari sensitivitas sensorik hingga preferensi aktivitas, dalam merancang permainan yang inklusif. Misalnya, penggunaan permainan estafet, menyusun puzzle bersama, atau menendang bola secara bergiliran adalah bentuk nyata dari desain permainan yang bertujuan mengembangkan kompetensi sosial anak dalam konteks yang menyenangkan.

Dalam kerangka teori ZPD, aktivitas permainan kooperatif tersebut berada di zona perkembangan proksimal anak yaitu situasi yang belum

mampu dilakukan anak secara mandiri, tetapi bisa dilakukan dengan bimbingan dari GPK.[111] Hal ini memperkuat teori bahwa kemampuan sosial anak berkembang optimal melalui interaksi yang dimediasi oleh orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu.[112] Lingkungan belajar seperti ini juga mendukung prinsip pendidikan ramah anak dan ramah disabilitas yang tercantum dalam Permendikbud No. 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif.

GPK di SD Islam Al Madani sudah memfasilitasi berbagai bentuk permainan kooperatif yang mendukung perkembangan sosial anak autisme, seperti permainan menyusun balok secara bergiliran untuk melatih konsep menunggu giliran, permainan bola oper untuk meningkatkan interaksi dua arah, serta permainan memasukkan benda ke dalam wadah secara tim yang bertujuan menumbuhkan kekompakan dan kerja sama. Penelitian menunjukkan bahwa peran fasilitatif GPK dalam konteks ini sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang suportif, serta membantu anak belajar aturan sosial dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.[113]

b. Mendampingi

GPK secara aktif mendampingi anak selama proses permainan, yang mencakup pengawasan langsung terhadap interaksi anak, pemberian isyarat

[111] Insani, H. N. "Strategi Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

[112] E. Lestari, *Penerapan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Bandung: CV Cendekia Press, 2021).

[113] Yuliani, Nur. *Strategi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusif*. Bandung: Alfabeta, 2021

saat anak menunjukkan tanda-tanda frustrasi, serta memberi dorongan verbal seperti, "Ayo, sekarang giliran kamu!" atau "Bagus, kamu sudah mau berbagi!". Pendampingan ini penting karena anak autisme membutuhkan rasa aman dalam menjelajahi situasi sosial baru.

Pendampingan oleh GPK juga menggambarkan konsep scaffolding yang merupakan bagian dari teori ZPD bantuan sementara yang diberikan kepada anak untuk menyelesaikan tugas atau menghadapi situasi yang belum bisa dihadapi sendiri. GPK akan secara bertahap mengurangi bantuan ketika anak menunjukkan perkembangan, sehingga anak belajar untuk menjadi lebih mandiri dalam berinteraksi sosial.[114] Dengan demikian, GPK bukan hanya sekadar menemani, tetapi juga mengarahkan perkembangan keterampilan sosial melalui strategi yang sistematis dan adaptif.

GPK di SD Islam Al Madani sudah menjalankan peran pendampingan ini secara intensif dalam berbagai sesi permainan kooperatif. Misalnya, saat anak terlihat bingung ketika harus bergantian melempar bola, GPK segera memberikan panduan dan dukungan agar anak tidak merasa terasing. Dalam permainan puzzle berkelompok, GPK mendampingi dengan mengarahkan anak untuk memilih potongan gambar secara bergiliran, serta memberi penguatan positif ketika anak berhasil menyelesaikan bagian kecil dari tugasnya. Pendampingan ini tidak hanya menjaga kelancaran permainan, tetapi juga menciptakan ruang yang aman secara emosional bagi anak autisme untuk belajar berinteraksi dengan teman sebayanya. Penelitian menunjukkan

[114] Suyadi dan Sunaryo, *Psikologi Perkembangan Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: Prenada Media, 2020)

bahwa kehadiran orang dewasa yang memberi pendampingan aktif dan terstruktur sangat berpengaruh dalam membentuk keberhasilan interaksi sosial anak dengan ASD.[115]

c. Memberi Dukungan

Peran GPK dalam memberikan dukungan kepada anak autisme sangat krusial. Dukungan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga emosional dan psikologis. Anak-anak autisme cenderung mengalami kecemasan sosial yang tinggi sehingga membutuhkan penguatan positif yang konsisten. GPK memberikan pujian, penguatan verbal, pelukan ringan, atau tepuk tangan untuk menunjukkan bahwa perilaku sosial yang positif dihargai.

Strategi ini didukung oleh pendekatan psikologi positif dalam pendidikan anak, di mana penguatan terhadap perilaku baik jauh lebih efektif dibandingkan hukuman. Menurut Santrock, anak yang merasa dihargai akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial.[116] Dalam konteks ZPD, dukungan emosional tersebut berfungsi sebagai bentuk bantuan non-verbal yang mendampingi perkembangan kemampuan sosial anak secara bertahap.[117] Ini juga memperkuat hubungan antara anak dan GPK sebagai mediator utama proses sosial dalam dunia inklusif.

GPK di SD Islam Al Madani secara konsisten memberikan dukungan dalam berbagai situasi bermain. Misalnya, ketika anak berhasil menunggu

---

[115] Rachmawati, Fitri. "Peran Guru Pendamping dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autis melalui Kegiatan Bermain." *Jurnal Pendidikan Khusus*, Vol. 8 No. 2, 2022

[116] J. W. Santrock, *Psikologi Pendidikan Edisi Terbaru* (Jakarta: Kencana, 2021).

[117] Lestari, E. *Penerapan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Bandung: CV Cendekia Press, 2021)

giliran dalam permainan lempar bola, GPK memberikan tepuk tangan dan pujian. Penelitian menunjukkan bahwa pemberian dukungan emosional secara tepat oleh guru atau pendamping sangat penting dalam mendorong keberhasilan program inklusi. Anak-anak dengan autisme cenderung lebih terhubung secara sosial ketika merasa diterima dan dipahami oleh orang dewasa di sekitarnya. Oleh karena itu, kemampuan GPK dalam memberikan dukungan yang tulus, konsisten, dan disesuaikan dengan kondisi anak menjadi salah satu indikator utama keberhasilan intervensi permainan kooperatif dalam konteks pendidikan inklusif.[118]

d. Membimbing

Bimbingan GPK dalam permainan kooperatif melibatkan pengarahan langsung terhadap perilaku sosial anak. GPK mengajarkan keterampilan dasar seperti menunggu giliran, bekerja sama, menyapa, menunjukkan empati, dan menyelesaikan konflik kecil. Proses ini dilakukan dengan cara verbal (berbicara langsung), visual (menggunakan gambar ekspresi), dan modeling (mencontohkan perilaku yang diinginkan).

Teori pembelajaran sosial Bandura menjelaskan bahwa anak belajar melalui observasi dan imitasi.[119] Dalam permainan kooperatif, GPK bertindak sebagai role model yang menunjukkan bagaimana berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan mengaitkan ini ke teori ZPD, proses modeling merupakan bentuk dukungan yang memungkinkan anak mengembangkan perilaku sosial

[118] Mulyadi, Dodi. "Pentingnya Dukungan Emosional dalam Pembelajaran Inklusif." *Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia*, Vol. 9 No. 1, 2023

[119] Irama, D., Sutarto, S., & Risal, S. *Implementasi Teori Belajar Sosial Menurut Albert Bandura dalam Pembelajaran PAI*. Jurnal Literasiologi, 2024.

yang belum dimiliki secara mandiri.

Menurut penelitian oleh Prasetyo, modeling dan bimbingan langsung dari GPK mampu meningkatkan frekuensi perilaku sosial positif anak autisme di lingkungan sekolah.[120] Artinya, GPK berhasil menurunkan hambatan interaksi sosial anak melalui peran pembimbing yang konsisten dan sabar.

GPK di SD Islam Al Madani telah menjalankan peran membimbing ini secara aktif dan terstruktur. Misalnya, dalam permainan kerja sama seperti menyusun menara dari gelas plastik secara bergiliran, GPK membimbing anak dengan memberikan arahan verbal. Bimbingan seperti ini tidak hanya membantu anak memahami norma sosial, tetapi juga melatih regulasi emosi dan kemampuan menyelesaikan konflik sederhana. Dalam konteks pendidikan inklusif, peran membimbing dari GPK menjadi kunci agar anak dengan autisme dapat belajar dengan optimal dalam situasi sosial yang nyata dan bermakna.[121]

e. Melaksaakan Asesmen

Sebelum pelaksanaan permainan, GPK melakukan asesmen awal terhadap kesiapan anak. Asesmen ini biasanya dilakukan melalui observasi perilaku, catatan perkembangan harian, dan komunikasi dengan guru kelas atau orang tua. Tujuan dari asesmen ini adalah untuk menentukan jenis permainan yang paling sesuai dan menghindari stresor yang bisa

[120] T. Prasetyo, "Peran Guru Pendamping dalam Pengembangan Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah Inklusi," *Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia*, Vol. 8, No. 2 (2022): 100– 115.

[121] Prasetyo, Arif. "Peningkatan Perilaku Sosial Anak Autisme Melalui Modeling oleh Guru Pendamping Khusus." *Jurnal Pendidikan Khusus dan Inklusif*, Vol. 10 No. 1, 2022

memperburuk perilaku anak.

Asesmen ini bersifat formatif dan mendukung pendekatan ZPD karena membantu GPK memahami kondisi aktual anak dan menentukan titik awal intervensi yang tepat. Menurut Damayanti, asesmen informal dalam pendidikan inklusif sangat penting untuk menjamin bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan selaras dengan kemampuan dan kebutuhan anak.[122]

GPK di SD Islam Al Madani sudah melaksanakan asesmen awal sebelum merancang kegiatan permainan kooperatif. Misalnya, dalam permainan menyusun puzzle secara bergantian, GPK terlebih dahulu mengamati apakah anak menunjukkan kemampuan untuk mengikuti instruksi sederhana, toleransi terhadap menunggu, dan respons terhadap stimulus visual. Jika anak menunjukkan reaksi berlebih terhadap suara atau gerakan, maka GPK akan memilih permainan yang lebih tenang dan individual, seperti permainan mencocokkan gambar sambil berpasangan. Selain itu, GPK juga rutin berdiskusi dengan orang tua untuk mengetahui kondisi emosional anak di rumah sebelum anak terlibat dalam permainan yang membutuhkan kerja sama kelompok. Asesmen ini tidak hanya menjadi dasar dalam memilih jenis permainan, tetapi juga sebagai indikator kemajuan. Dengan melakukan pencatatan berkala terhadap keterlibatan sosial anak selama bermain, GPK dapat menyesuaikan tingkat kesulitan permainan secara bertahap.[123]

---

[122] N. Damayanti, "Asesmen Format dalam Pembelajaran Inklusif Anak Autisme,"*Jurnal Psikopedagogia*, Vol. 10, No. 1 (2021): 55–67

[123] Damayanti, Novita. "Asesmen dalam Pendidikan Inklusif: Menyesuaikan Strategi Pembelajaran dengan Kebutuhan Anak Berkebutuhan Khusus." *Jurnal Pendidikan Khusus*, Vol. 9

f. Mengevaluasi

Setelah sesi permainan selesai, GPK melakukan evaluasi perkembangan keterampilan sosial anak, misalnya apakah anak mulai berani menyapa, menatap mata, menunggu giliran, atau tersenyum kepada teman. Evaluasi ini dicatat secara rutin dan digunakan untuk merancang intervensi lanjutan.

Evaluasi oleh GPK berfungsi sebagai alat ukur sejauh mana anak telah berpindah dari kondisi aktual ke potensi maksimalnya sesuai konsep ZPD. Evaluasi ini juga selaras dengan prinsip evaluasi otentik yang digunakan dalam pendidikan inklusif, yaitu penilaian yang didasarkan pada konteks nyata dan berorientasi pada perkembangan.[124]

GPK di SD Islam Al Madani telah menerapkan evaluasi berkala terhadap keterlibatan sosial anak autisme setelah kegiatan permainan kooperatif. GPK mengevaluasi apakah anak mampu bekerja sama tanpa harus diingatkan terus-menerus, serta apakah anak mulai menunjukkan inisiatif untuk bergabung dalam kelompok. Selain itu, GPK juga melakukan refleksi pribadi untuk menilai efektivitas strategi permainan yang digunakan.

Melalui proses evaluasi ini, GPK dapat merancang strategi lanjutan yang lebih tepat sasaran, seperti menyesuaikan tingkat kesulitan permainan, menambah variasi aktivitas, atau mengatur ulang komposisi kelompok bermain agar anak lebih nyaman berinteraksi.[125]

No. 2, 2021.

[124] A. Mutia, *Evaluasi Otentik dalam Pendidikan Inklusif* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020).

[125] Rachmawati, Yuni dan Sofan Amri. *Model dan Teknik Penilaian dalam Pendidikan*

2. Pelaksanaan Permainan Kooperatif Sebagai Intervensi Sosial Bagi ASD

Pelaksanaan permainan kooperatif sebagai bentuk intervensi sosial bagi anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD) merupakan pendekatan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan sosial, komunikasi, dan kolaborasi anak dalam lingkungan belajar yang inklusif. Proses ini dimulai dengan mempersiapkan permainan secara matang, di mana Guru Pendidikan Khusus (GPK) bertugas menentukan jenis permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak, menyiapkan alat bantu visual, serta menjelaskan aturan dan peran secara verbal dan konkret agar mudah dipahami oleh anak dengan ASD. Kegiatan ini tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan dirancang agar semua anak memahami struktur permainan sebelum dimulai, melalui demonstrasi atau tanya jawab sederhana.

Dalam proses pembelajaran, penting bagi guru untuk menerapkan pendekatan individual terhadap setiap siswa guna mengetahui dan memahami kondisi serta karakteristik masing-masing, termasuk kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa berkebutuhan khusus. Langkah ini diperlukan untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat pada tahap selanjutnya. Semakin baik pemahaman guru terhadap kondisi siswa, maka semakin tepat pula kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam mengamati dan menafsirkan perilaku awal siswa, guru memerlukan waktu yang bervariasi tergantung pada karakter setiap anak. Proses identifikasi ini bertujuan untuk memahami gaya belajar maupun karakter sosial siswa. Perlu diketahui

---

Inklusif. Jakarta: Bumi Aksara, 2020.

bahwa setiap jenis kebutuhan khusus memiliki tingkat kesulitan dan waktu identifikasi yang berbeda-beda.[126]

Selanjutnya, GPK memiliki peran penting dalam mendorong partisipasi anak, terutama mereka yang cenderung pasif atau menarik diri. Hal ini dilakukan melalui pendekatan hangat, teknik prompting, dan pemberian penguatan positif secara langsung ketika anak mulai terlibat. Pengaturan kelompok kecil juga dipilih agar anak tidak merasa kewalahan dalam lingkungan sosial yang ramai. Ketika anak menghadapi kebingungan atau konflik selama permainan, GPK akan mengatasi kesulitan tersebut dengan memberikan bantuan langsung, menjelaskan ulang aturan secara visual, atau memfasilitasi penyelesaian masalah antar teman dengan cara yang edukatif dan menenangkan.

Permainan kooperatif juga menjadi sarana strategis dalam meningkatkan keterampilan sosial anak, seperti menyapa teman, berbagi, menunggu giliran, dan menanggapi komunikasi dari orang lain. GPK secara aktif mendorong perilaku-perilaku ini dengan memberikan pujian verbal yang spesifik dan membangun suasana bermain yang aman, menyenangkan, serta bebas tekanan. Untuk mendukung efektivitas intervensi, GPK juga bertanggung jawab dalam memberikan arahan dan evaluasi, baik selama maupun setelah permainan berlangsung. Arahan tambahan diberikan jika anak terlihat bingung atau frustrasi, sedangkan evaluasi dilakukan melalui percakapan ringan dan

[126] Azizah Ayu Shintiyana, "Komunikasi Instruksional Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusif Galuh Handayani Surabaya", *Commercium*, Vol. 03, No. 02, 2020.

observasi perilaku, guna menilai perkembangan keterampilan sosial anak serta menyusun strategi lanjutan yang lebih tepat.

Melalui aktivitas bermain, anak-anak memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi, belajar menghadapi dan menyelesaikan masalah, mengenal nilai-nilai moral dan etika, memahami perbedaan antara perilaku yang benar dan salah, serta mulai belajar untuk bertanggung jawab terhadap suatu tindakan. Penilaian terhadap kemampuan interaksi sosial dapat dilakukan baik sebelum terapi dimulai maupun setelah setiap sesi terapi selesai dilaksanakan.[127]

Aktivitas fisik seperti berlari, melempar, dan menangkap bola terbukti memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar, koordinasi antara mata dan tangan, serta kemampuan interaksi sosial pada siswa penyandang autisme di SLB Arnadya. Melalui kegiatan yang menekankan gerakan tubuh dan kerja sama dalam kelompok, peserta menunjukkan peningkatan keterampilan motorik, terlihat dari gerakan lari, lempar, dan tangkap yang semakin terarah dan akurat. Selain aspek fisik, program ini juga memberikan kontribusi pada perkembangan sosial peserta, yang sebelumnya cenderung pasif, menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman sebaya.[128]

Secara keseluruhan, intervensi melalui permainan kooperatif tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga

---

[127] Agus Rustandar & Dini Widinarsih, "Metode dan Media Pembelajaran untuk Pendidikan Inklusi bagi Penyandang Autis di Indonesia", *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus,* Vol. 07 No. 01, 2023.

[128] Arimbi, *et al*, "Implementasi Aktivitas Fisik Terstruktur Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Dan Sosial Anak Dengan Autism Spectrum Disorder (ASD)", *Jurnal Pengabdian Masyarakat,* Vol. 04 No 05, 2025.

membantu anak dengan ASD dalam membangun relasi sosial yang sehat dan bermakna. Peran aktif, penuh empati, dan responsif dari GPK menjadi kunci utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang mendidik, inklusif, dan adaptif terhadap kebutuhan individual setiap anak.

Dalam praktiknya, penerapan permainan kooperatif tidak selalu berjalan lancar. GPK menghadapi berbagai tantangan dan hambatan yang kompleks, baik dari sisi internal anak, keterbatasan lingkungan, maupun dukungan sistem pendidikan inklusif itu sendiri. Tantangan-tantangan ini menjadi penting untuk dianalisis agar strategi intervensi ke depan dapat lebih adaptif dan realistis.

a. Kondisi emosi dan fokus anak Austisme yang tidak stabil

Salah satu hambatan utama yang dihadapi GPK adalah kondisi emosional dan tingkat fokus anak ASD yang tidak stabil. Anak autisme sangat dipengaruhi oleh keadaan fisik dan emosionalnya saat itu, seperti rasa lapar, kelelahan, atau rasa terganggu oleh lingkungan yang bising. Hal ini mempengaruhi kemampuan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam permainan kooperatif.

Fenomena ini sejalan dengan teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dari Vygotsky yang menegaskan pentingnya pendampingan yang responsif terhadap kesiapan anak agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal. Jika anak tidak siap secara emosional, maka pemberian stimulasi sosial akan kurang efektif bahkan bisa menimbulkan reaksi negative.[129]

[129] Lestari, E. *Penerapan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Bandung: CV Cendekia Press, 2021).

Menurut Hartatik dan Yuniarti, salah satu prinsip inklusivitas adalah adanya fleksibilitas pendekatan pembelajaran, menyesuaikan kondisi anak.[130] Namun demikian, fleksibilitas ini menuntut tenaga pendidik untuk memahami secara mendalam perkembangan masing-masing anak, yang tentu tidak mudah jika jumlah anak dalam satu kelas terlalu banyak.

GPK di SD Islam Al Madani Banjarbaru menunjukkan upaya yang adaptif terhadap kondisi emosi anak dengan autisme. Salah satu GPK mengatakan bahwa mereka membiarkan anak rehat sejenak ketika terlihat gelisah atau menangis, dan tidak langsung mengajak bermain. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang menghargai ritme dan emosi anak menjadi kunci dalam keberhasilan pembelajaran sosial bagi anak ASD. Penelitian ini memperkuat temuan bahwa praktik pengajaran yang responsif secara emosional mampu menciptakan keterlibatan yang lebih baik dalam aktivitas social.[131]

b. Kesulitan anak dalam menyesuaikan diri dengan teman sebaya

Data lapangan juga mengungkapkan bahwa anak-anak dengan ASD sering menunjukkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan teman sebaya selama aktivitas bermain. Mereka cenderung bermain sendiri, kesulitan memahami aturan sosial seperti bergiliran, dan kurang mampu berempati terhadap perasaan teman-teman mereka. Hal ini menjadi hambatan yang

[130] Hartatik, Sri, dan Yuniarti, Diah. *Pendidikan Inklusif: Konsep dan Praktik di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2023.

[131] Wulandari, F. "Pentingnya Pendekatan Emosional dalam Pendidikan Anak Autisme", *Jurnal Psikologi Anak dan Pendidikan*, 2022. Vol. 5(2).

cukup kompleks karena permainan kooperatif sangat bergantung pada interaksi dua arah dan pemahaman aturan kelompok.

Keterampilan sosial memerlukan latihan dan pengalaman yang berulang, sehingga pembiasaan yang konsisten dengan bimbingan GPK sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan adaptasi sosial anak ASD.

GPK di SD Islam Al Madani Banjarbaru mengungkapkan bahwa anak-anak autisme di sekolah tersebut memiliki kecenderungan untuk menarik diri, bermain sendiri, dan tidak memahami dinamika kelompok. Misalnya, ketika teman-temannya mulai bermain bersama, anak autis justru duduk di sudut ruangan atau melakukan aktivitas berulang seperti memutar pensil. Pendekatan ini menunjukkan bahwa bimbingan langsung dengan contoh konkret dan empati sangat dibutuhkan agar anak autisme merasa aman dan nyaman untuk mulai terlibat dalam kelompok.[132]

c. Kurangnya partisipasi aktif dari teman sebaya

Meskipun lingkungan sekolah sudah cukup inklusif, masih ditemukan hambatan berupa kurangnya pemahaman dan kesabaran dari teman sebaya reguler terhadap anak autisme. Teman sebaya yang kurang sabar dan tidak memahami cara bermain anak autisme yang berbeda dapat menyebabkan anak dengan ASD merasa terasing dan kurang mendapatkan dukungan sosial yang diperlukan.

[132] Kurniasih, R. "Penerapan Permainan Kooperatif dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Autisme", *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, (2022).

Hal ini menunjukkan perlunya edukasi dan pendampingan tidak hanya untuk anak autisme, tetapi juga untuk teman-teman sebaya agar mereka dapat bersikap lebih pengertian dan inklusif. Pendekatan inklusif yang mempromosikan rasa empati dan pengertian antar siswa sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang suportif dan kondusif.

Menurut Sunardi dan Utomo, keberhasilan pendidikan inklusif tidak hanya ditentukan oleh penerimaan guru, tetapi juga oleh penerimaan dari peserta didik lainnya terhadap anak berkebutuhan khusus.[133] Rendahnya kesadaran dan empati siswa reguler menjadi tantangan besar dalam mendorong partisipasi anak autisme dalam kegiatan kelompok seperti permainan kooperatif.

GPK di SD Islam Al Madani Banjarbaru mengungkapkan bahwa salah satu hambatan dalam kegiatan bermain bersama adalah kurangnya keterlibatan teman-teman reguler dalam mengajak anak autisme. Dengan demikian, strategi peningkatan partisipasi teman sebaya melalui pendekatan nilai, edukasi empati, dan modeling sosial menjadi sangat penting dalam mendukung efektivitas permainan kooperatif sebagai alat pengembangan keterampilan sosial anak autisme.[134]

d. Keterbatasan waktu dan jadwal belajar

Keterbatasan waktu menjadi hambatan signifikan lainnya dalam

[133] Sunardi & Utomo, M. "Implementasi Pendidikan Inklusif di Sekolah Dasar".*Jurnal Pendidikan Khusus*, 2021. Vol. 10(1), hlm. 13–19.

[134] Wardhani, A. "Pemahaman Teman Sebaya terhadap Anak Autisme dalam Lingkungan Inklusif". *Jurnal Pendidikan dan Inklusi Sosial*, 2023. 5(2), 66–74.

penerapan permainan kooperatif. Jadwal pembelajaran yang padat membuat GPK harus pintar-pintar mengatur waktu agar kegiatan permainan sosial dapat tetap dilakukan tanpa mengganggu pelajaran utama.

Data wawancara mengungkapkan bahwa GPK sering menyisipkan permainan kooperatif pada waktu istirahat atau setelah pelajaran. Meskipun demikian, waktu yang terbatas menyebabkan stimulasi sosial anak menjadi kurang maksimal. Hal ini menunjukkan perlunya perencanaan yang matang dan integrasi permainan kooperatif secara sistematis dalam kurikulum untuk mendukung perkembangan sosial anak secara berkelanjutan.

GPK di SD Islam Al Madani Banjarbaru menjelaskan bahwa kegiatan permainan kooperatif biasanya dilakukan pada waktu luang atau saat anak sudah menyelesaikan tugas. Dengan demikian, solusi terhadap hambatan waktu ini tidak hanya bergantung pada kreativitas GPK, tetapi juga pada dukungan sistemik dari pihak sekolah dalam hal penyusunan jadwal, fleksibilitas kurikulum, serta pengakuan bahwa kegiatan bermain bukan hanya rekreasi, tetapi juga sarana pembelajaran sosial yang vital bagi anak dengan autism.[135]

e. Keterbatasan media dan fasilitas permainan

Faktor lain yang menghambat pelaksanaan permainan kooperatif adalah keterbatasan media dan fasilitas yang mendukung kebutuhan anak

[135] Lestari, N. "Integrasi Kegiatan Bermain dalam Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus". *Jurnal Inklusi Pendidikan*, 2022. Vol. 4(1), hlm. 45–53.

autisme. GPK harus memanfaatkan bahan sederhana dan memodifikasi alat permainan agar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak.

GPK kerap kali membuat alat permainan secara mandiri dengan bahan seadanya, meskipun alat tersebut tidak selalu ideal. Keterbatasan fasilitas ini membatasi inovasi dan variasi metode pembelajaran yang bisa diterapkan. Hal ini konsisten dengan temuan Depdikbud RI yang menyatakan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran anak berkebutuhan khusus.[136]

GPK di SD Islam Al Madani Banjarbaru mengungkapkan keterbatasan media dan fasilitas ini berdampak langsung pada efektivitas dan keberlanjutan intervensi sosial yang dilakukan melalui permainan kooperatif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan konkret yang bervariasi dapat meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan komunikasi anak autisme dalam konteks pembelajaran berbasis permainan. Dengan dukungan sarana yang memadai, permainan kooperatif dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak autisme secara berkelanjutan dan menyenangkan.[137]

f. Tuntutan untuk tidak memaksa anak

Prinsip tidak memaksa anak untuk ikut serta dalam permainan menjadi tantangan tersendiri bagi GPK. Pendekatan persuasif dan bertahap

[136] Purnamasari, D. "Kreativitas Guru Pendamping Khusus dalam Menyediakan Media untuk Anak Berkebutuhan Khusus", *Jurnal Inklusi Pendidikan*, 2020.

[137] Damayanti, R. “Peran Media Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Autisme”. *Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia*, 2021.

harus dilakukan dengan penuh kesabaran, karena paksaan justru dapat memperburuk kondisi emosional dan perilaku anak. GPK harus mampu mengelola dinamika perilaku anak dengan memberikan ruang dan waktu bagi anak untuk berpartisipasi secara sukarela. Kesabaran dan kepekaan GPK menjadi kunci utama agar anak merasa nyaman dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam permainan.

GPK harus menerapkan pendekatan persuasif dan bertahap *(gradual exposure)* yang memungkinkan anak menyesuaikan diri dengan kegiatan secara perlahan. Kesabaran, empati, dan kemampuan membaca kesiapan anak menjadi kunci dalam mendampingi mereka. Pendekatan ini sangat sesuai dengan teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dari Vygotsky, di mana pendidik atau pendamping perlu memberikan *scaffolding* atau bantuan secara bertahap sesuai dengan kesiapan anak.

GPK di SD Islam Al Madani Banjarbaru menggambarkan betapa pentingnya memberi anak ruang untuk merasa aman dan nyaman terlebih dahulu sebelum mereka diajak berinteraksi lebih jauh. Proses ini tidak dapat dipaksakan dalam waktu singkat karena keterlibatan sosial anak ASD sangat dipengaruhi oleh kenyamanan dan keterbukaan emosional mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan yang tidak memaksa dan menghargai kesiapan anak dalam konteks pendidikan inklusif dapat meningkatkan kepercayaan diri, partisipasi aktif, dan mengurangi resistensi dalam aktivitas kelompok.[138]

[138] Kurniawati, D., & Suryani, N. "Penerapan Strategi Pendekatan Non-Pemaksaan dalam Meningkatkan Partisipasi Anak Autisme di Sekolah Inklusif". *Jurnal Psikopedagogi Anak*

3. Perubahan Keterampilan Sosial ASD Sebagai Hasil dari Permainan Kooperatif

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Islam Al Madani Banjarbaru, ditemukan adanya perubahan perilaku yang signifikan dan positif pada anak-anak dengan autisme setelah mereka mengikuti intervensi permainan kooperatif yang difasilitasi oleh Guru Pendamping Khusus (GPK). Permainan kooperatif yang dilakukan secara terstruktur, serta disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik anak, terbukti mampu mendorong peningkatan keterampilan sosial mereka dalam berbagai aspek. Salah satu perubahan yang menonjol adalah **peningkatan kemampuan berinteraksi,** di mana anak-anak yang sebelumnya cenderung menyendiri atau menghindari kontak sosial mulai menunjukkan keaktifan dalam berpartisipasi. Anak-anak mulai duduk bersama teman, merespons ajakan bermain, dan bahkan menginisiasi kontak mata selama aktivitas berlangsung.

Selain itu, muncul kemampuan untuk berbagi dan bekerja sama yang sebelumnya menjadi hambatan utama. Anak-anak mulai menunjukkan perilaku sosial seperti menyerahkan mainan secara sukarela, menunggu giliran, dan mematuhi aturan dalam permainan kelompok. Kemajuan juga terlihat pada aspek komunikasi fungsional**,** di mana anak mulai menggunakan kata-kata sederhana seperti “mau main” atau “gantian ya” untuk menyampaikan keinginannya, serta mulai mengontrol perilaku impulsif dengan menggunakan gestur atau ekspresi wajah yang sesuai konteks.

Berkebutuhan Khusus, 2022.

Tak kalah penting, pengelolaan emosi anak juga mengalami peningkatan. Melalui permainan yang sering kali menghadirkan situasi kompetitif atau menantang, anak belajar mengelola kekecewaan, menerima kekalahan, dan menghindari reaksi tantrum. Anak terlihat lebih tenang dan mampu menyesuaikan diri saat menghadapi konflik kecil dalam permainan. Terakhir, intervensi ini juga mendorong tumbuhnya kepedulian sosial, ditandai dengan perilaku empati seperti membantu teman yang kesulitan, memberi mainan kepada teman yang menangis, atau menunjukkan perhatian terhadap kondisi teman lain.

Secara keseluruhan, permainan kooperatif yang didampingi oleh GPK tidak hanya menjadi media rekreasi, tetapi juga sebagai alat terapi sosial yang efektif dalam membentuk perilaku adaptif anak dengan autisme. Hal ini mempertegas bahwa pendekatan bermain yang tepat dapat memberikan dampak nyata dalam meningkatkan kualitas interaksi dan perkembangan sosial-emosional anak ASD dalam konteks pendidikan inklusif.

Berdasarkan hasil penelitian serupa yang telah dilakukan, terdapat adanya perubahan dalam interaksi sosial anak sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain lego, meskipun perubahan tersebut masih tergolong minimal. Peneliti berpendapat bahwa jika terapi bermain lego ini terus diterapkan secara konsisten, maka kemampuan interaksi sosial anak dengan autisme dapat mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Hal ini didasari oleh fakta bahwa anak autis sebenarnya memiliki potensi untuk berinteraksi dengan lingkungannya, meskipun prosesnya memerlukan waktu lebih lama

dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya. Selain itu, terapi bermain lego juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan motorik dan kreativitas anak.[139]

Meskipun anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) umumnya memiliki keterbatasan dalam komunikasi verbal, intervensi melalui permainan kooperatif menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam keterampilan sosial mereka. Anak mulai menunjukkan upaya aktif untuk berinteraksi dengan lingkungannya, misalnya dengan menunjuk mainan yang diinginkan atau memanggil guru menggunakan suara meskipun kata-katanya belum jelas. Dalam konteks bermain bersama teman sebaya, anak mulai mendekat, duduk bersama, berbagi mainan, bahkan melakukan sentuhan ringan seperti menepuk bahu sebagai bentuk ajakan bermain. Perilaku ini menandakan tumbuhnya kesadaran sosial dan keinginan untuk membangun hubungan interpersonal, meskipun ekspresinya masih disesuaikan dengan kemampuan unik masing-masing anak.

Sebelumnya, banyak anak dengan ASD cenderung menarik diri, menghindari interaksi, dan lebih memilih bermain sendiri, bahkan merasa tidak nyaman saat ada teman yang mencoba mengajak bermain. Namun, setelah mengikuti kegiatan permainan kooperatif yang difasilitasi dengan pendampingan Guru Pendidikan Khusus (GPK), anak mulai menunjukkan perubahan yang positif. Mereka menjadi lebih terbuka, nyaman berada di tengah kelompok, dan mulai menunjukkan ketertarikan untuk berpartisipasi dalam

[139] Dewi Tiansa Barus, Citra Anggraini, & Friska Sembiring, "Pengaruh Terapi Bermain Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autis Di SLDB 017700 Kisaran Naga Kecamatan Kisaran Timur Kabupaten Asahan Tahun 2019", *Jurnal Penelitian Keperawatan Anak,* Vol.02 No. 02, 2020.

aktivitas bersama. Meskipun proses ini masih berlangsung secara bertahap, perkembangan ini memberikan harapan besar bagi orang tua dan pendidik bahwa anak mampu berkembang secara sosial dan emosional melalui pendekatan bermain yang terstruktur dan inklusif.

Analisis terhadap pengaruh strategi pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan yang diterapkan guru efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak dengan ASD. Meskipun demikian, kehadiran Guru Pendamping Khusus (GPK) tetap diperlukan untuk memberikan pengawasan dan dukungan secara intensif selama kegiatan berlangsung. Keberhasilan penerapan strategi ini juga sangat bergantung pada keterlibatan aktif serta kesabaran guru dalam mendampingi dan membimbing anak secara konsisten.[140]

Selain itu, perubahan positif juga terlihat dalam interaksi anak dengan anggota keluarga, khususnya dengan adiknya. Dulu, anak sering berebut mainan dan mudah marah saat adiknya mendekat, namun sekarang ia mulai lebih sabar dan mampu bergantian saat bermain bersama. Anak juga mulai mengekspresikan kebahagiaan, seperti tersenyum atau mengajak bermain dengan isyarat, bahkan menunjukkan kasih sayang secara fisik, seperti memeluk dan menggenggam tangan orang tua sebagai ajakan bermain. Hal-hal tersebut menjadi tanda nyata bahwa anak belajar mengelola emosinya dengan lebih baik dan mampu mengekspresikan perasaan secara positif, yang sebelumnya sulit dilakukan.

Temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa aktivitas fisik berperan

[140] Margareth Theresia Perangin-angin & Suri Handayani Damanik, "Analisis Strategi Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Autistic Spectrum Disorder (ASD) Usia 5-6 Tahun TK Pembina 1 Medan", *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan,* Vol 04 No 01, 2025.

signifikan dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. Studi yang dilakukan oleh Xing dan rekan-rekannya, yang mengevaluasi berbagai bentuk intervensi motorik dan aktivitas fisik pada anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD), menyimpulkan bahwa program latihan fisik yang dilakukan secara rutin dan dirancang agar menyenangkan seperti lari zigzag mampu memperbaiki gangguan sensorimotor yang dialami anak autis. Latihan-latihan tersebut tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keseimbangan tubuh, tetapi juga melatih kemampuan anak dalam mengatur arah gerak dan merespons secara tepat waktu.

Selain itu, kegiatan fisik ini juga memperlihatkan bahwa pendekatan edukatif yang dirancang secara bertahap dan sesuai dengan kebutuhan khusus anak dapat meningkatkan tingkat fokus dan konsentrasi mereka dalam menyelesaikan tugas. Kemampuan untuk mempertahankan perhatian dan menyelesaikan satu aktivitas secara utuh menjadi indikator penting dari berkembangnya kontrol diri dan fokus, yang merupakan tantangan umum bagi anak dengan autisme.[141]

Secara keseluruhan, permainan kooperatif tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik dan komunikasi, tetapi juga memberikan dampak yang sangat berarti dalam perkembangan keterampilan sosial anak ASD. Permainan ini membuka peluang bagi anak untuk belajar bersosialisasi, berempati, dan membangun hubungan yang sehat dengan orang lain, sekaligus membantu mereka memahami dan mengelola emosi dalam interaksi sehari-hari.

[141] Arimbi, *et al*, "Implementasi Aktivitas Fisik Terstruktur Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Dan Sosial Anak Dengan Autism Spectrum Disorder (ASD)", *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 04 No 05, 2025.

Pendampingan yang konsisten dan penuh empati dari guru serta dukungan keluarga menjadi kunci keberhasilan proses ini.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui agar dapat menjadi evaluasi bagi penelitian selanjutnya, diantaranya:

1. Keterbatasan Penelitian

   a. Subjek Penelitian Terbatas

      Penelitian ini hanya melibatkan tiga Guru Pendamping Khusus (GPK) dari satu satuan pendidikan inklusif, yaitu di Sekolah Dasar Islam Al Madani Banjarbaru. Keterbatasan utama terletak pada **j**umlah subjek dan lokasi penelitian yang terbatas**,** yakni hanya melibatkan sejumlah kecil GPK dari satuan pendidikan inklusif tertentu yang menjadi lokasi penelitian. Dalam penelitian kualitatif, pemilihan informan bersifat purposif dan tidak dimaksudkan untuk menghasilkan generalisasi, melainkan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap konteks spesifik. Selain itu, fokus penelitian ini hanya pada anak dengan spektrum autisme, tanpa membandingkan dengan anak berkebutuhan khusus lainnya. Hal ini tentu menjadi keterbatasan dalam melihat keanekaragaman peran GPK dalam konteks pendidikan inklusif secara lebih luas.

   b. Waktu Pelaksanaan Terbatas

      Waktu penelitian relative singkat sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan pengamatan perkembangan keterampilan sosial anak secara longitudinal. Padahal, peningkatan keterampilan sosial pada anak

dengan spektrum autisme memerlukan proses jangka panjang dan pemantauan berkelanjutan.

c. Keterbatasan Data Pendukung

Data yang diperoleh berasal dari wawancara mendalam dengan GPK dan observasi lapangan terbatas. Hal ini menjadikan hasil penelitian sangat bergantung pada subjektivitas informan serta kemampuan peneliti dalam menangkap dinamika interaksi yang terjadi selama proses permainan kooperatif.

d. Fokus Penelitian yang Terbatas

Penelitian ini hanya berfokus pada aspek keterampilan sosial anak autis dalam konteks permainan kooperatif. Sementara itu, aspek lain yang juga penting seperti perkembangan emosional, komunikasi verbal-nonverbal, dan keterampilan akademik belum dijadikan fokus kajian secara menyeluruh.