



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

**Wimanda Yulianita**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Prodi PIAUD

Email : [170210069@student.ar-raniry.ac.id](mailto:170210069@student.ar-raniry.ac.id)

**Abstrak**

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

**Kata Kunci** : Permainan Lego, Interaksi Sosial, Anak Autisme

**Abstract**

*Social interaction is a reciprocal relationship between two directions, each of which has respondents both in terms of individual and individual, individual and group and group and group. Children with autism have difficulty in social interaction, resulting in unfocused eye contact, unfocused movements, lifeless facial expressions, and an inability to play with peers. This research aims to determine the effect of using Lego games on the social interactions of children with autism. The design of this research*



*is Pre-Experiment with a one group pretest-posttest design. The population in this study were all children with special needs at the My Hope Special Needs Center school, and the sample used was 8 children with autism aged 5-6 years. Data collection was carried out using observation sheets to see the effect of using Lego games on the social interactions of children with autism. In this study, researchers obtained results where the social interaction of children with autism before being given the Lego game was 46.09 and the social interaction data for children with autism after implementing the Lego game was 64.06. Based on the t-test analysis,  $t_{count} = 6.0$  and  $t_{table} = 1,895$  with degrees of freedom (db) 7 at the significance level  $\alpha = 0.05$ . From the results of these calculations it shows that  $t_{count} > t_{table}$  so that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. Thus, the application of Lego games to the social interaction of children with autism increased with Ngain 0.05 in the medium category, so it can be said that there is an influence of the application of Lego games to the social interactions of children with autism at the My Hope Special Needs Center Banda Aceh school.*

**Keywords:** *Lego games, social interaction, children with autism*

---

## A. PENDAHULUAN

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lainnya atau sebaliknya. Hubungan tersebut dapat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Kemampuan interaksi sosial merupakan proses sosial, yang menunjukkan pada hubungan-hubungan sosial yang dinamsi, dimana interaksi sosial adalah kunci semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial tidak akan ada kehidupan bersama.<sup>1</sup> Interaksi sosial anak autistik ditandai dengan tidak tertarik pada situasi sosial sehingga mereka sulit menikmati hubungan sosial yang bermakna dengan orang lain.

Interaksi sosial tampak pada perilaku non-verbal, seperti ketidaksiapan memandang dari satu mata ke mata lain, tidak mampu menampilkan ekspresi wajah, gerakan postur tubuh yang tidak lazim dan kesulitan dalam mengembangkan relasi dengan teman-teman sebaya, tidak adanya minat

---

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



untuk berbagi kegembiraan atau prestasi dengan orang lain dan tidak adanya relasi yang emosional dan timbal balik. Hal ini juga dikatakan oleh Kaptan bahwa interaksi sosial anak autistik ditandai dengan tidak adanya relasi yang timbal balik dalam hubungan sosial dan emosional, mengalami gangguan perilaku nonverbal seperti kontak mata, ekspresi wajah, tubuh dan gerakan interaksi sosial serta tidak adanya keinginan untuk berbagi dalam hal kesenangan, minat dan percakapan dengan orang lain.<sup>2</sup>

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

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

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik dan bergigi sehingga

---

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

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

<sup>4</sup> M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 89. <sup>5</sup> Dewi Tiansa, *Pengaruh Terapi Bermain*, ..., h. 69.



bisa disusun berbentuk rumah, mobil, dan lainnya. Permainan lego dapat meningkatkan interaksi sosial anak autisme, dimana dengan bermain lego anak dilatih untuk fokus, mampu mengembangkan imajinasinya, bermain dengan teman sebaya dan melakukan gerakan-gerakan yang fokus.

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh

## **B. KAJIAN TEORI**

### **1. Autisme**

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



berdasarkan penglihatan, harapan sendiri dan menolak realitas, keasyikan ekstrim dengan pikiran dan fantasi sendiri.<sup>5</sup> Ditinjau dari segi perilaku, anak-anak autisme cenderung untuk melukai dirinya sendiri, tidak percaya diri, bersikap agresif, menanggapi secara kurang atau berlebihan terhadap stimulasi eksternal, dan menggerak-gerakkan anggota tubuhnya secara tidak wajar.<sup>6</sup>

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

a. Komunikasi

- 1) Perkembangan bahasa lambat atau sama sekali tidak ada
- 2) Anak tampak seperti tuli, sulit berbicara, atau pernah berbicara tapi kemudian sirna
- 3) Kadang kata-kata yang digunakan tidak sesuai artinya
- 4) Mengoceh tanpa arti berulang-ulang dengan bahasa yang tidak dapat dimengerti orang lain
- 5) Berbicara tidak dipakai untuk alat komunikasi
- 6) Senang meniru atau membeo, bila seing meniru dapat hafal betul kata-kata atau nyanyian tersebut tanpa mengerti artinya

---

<sup>5</sup> Kartini & Kartono, *psikoogi abnormal dan abnormalitas seksal*, edisi revisi (Bandung: Mandar Maju, 2014), 9.

<sup>6</sup> Mirza maulana, *Mendidik Anak Autis Dan Gangguan Mental Lain Menuju Anak Cerdas Dan Sehat*, (Yogyakarta: Kata Hati, 2017), h. 10.



- 7) Sebagian dari anak ini tidak berbicara (non verbal) atau sedikit berbicara (kurang verbal) sampai usia dewasa
  - 8) Senang menarik-narik tangan orang lain untuk melakukan apa yang ia inginkan
- b. Interaksi Sosial
- 1) Penyandang autistik lebih suka menyendiri
  - 2) Tidak ada atau sedikit kontak mata atau menghindari untuk bertatapan
  - 3) Tidak tertarik untuk bermain bersama-sama
  - 4) Bila diajak bermain ia tidak mau dan menjauh
- c. Gangguan sensoris
- 1) Sangat sensitif terhadap sentuhan, seperti tidak suka dipeluk
  - 2) Bila mendengar suara keras langsung menutup telinga
  - 3) Senang mencium-cium dan menjilat mainan atau benda-benda
  - 4) Tidak sensitif terhadap rasa sakit dan rasa takut
- d. Pola bermain
- 1) Tidak bermain seperti pada anak-anak umumnya
  - 2) Tidak suka bermain dengan anak sebayanya
  - 3) Tidak kreatif dan imajinatif
  - 4) Tidak bermain sesuai fungsi mainan, misalnya sepeda dibalik lalu rodanya di putar-putar
  - 5) Senang akan benda yang berputar seperti kipas angin, dan roda sepeda.
  - 6) Dapat sangat lekat dengan benda-benda tertentu yang dipegang terus dan dibawa kemana-mana
- e. Perilaku
- 1) Dapat berperilaku berlebihan (*hiperakti*) atau kekurangan (*deficit*)



- 2) Memperllihatkan perilaku stimulus diri seperti bergoyan-goyang, mengepakan tangan, berputar-putar dan melakukan gerakan yang berulangulang
- 3) Tidak suka pada perubahan

f. Emosi

- 1) Sering marah-maraha tanpa alasan yang jelas, tertawa-tawa, menangis tanpa alasan
- 2) *Tempertantrum* (mengamuk tak terkendali) jika dilarang tidak diberikan keinginannya
- 3) Kadang suka menyerang dan merusak
- 4) Kadang-kadang anak berperilaku yang menyakiti dirinya sendiri
- 5) Tidak mempunyai empati dan tidak mengerti perasaan orang lain.<sup>7</sup>

## 2. Interaksi Sosial pada Anak Autisme

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorang, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara perorangan dan kelompok manusia. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, berbincang-bincang, bahkan berselisih. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan interaksi sosial.<sup>8</sup> Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antraindividu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Tanpa adanya interaksi sosial maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan timbal balik atau saling memengaruhi antar manusia yang berlangsung

---

<sup>7</sup> Jendriadi Banoet, *Karakteristik Proposal Anak Autis Usia Dini di Kupang*, Vol. 3, No. 1, April, 2016, h. 2-3.

<sup>8</sup> Khairul Hidayat, *Ilmu Pengetahuan Sosiologi*, (Jakarta: Erlangga, 2016), h. 35.



sepanjang hidupnya di dalam masyarakat. Menurut Soerjono, proses sosial diartikan sebagai cara-cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu serta menentukan sistem dan bentuk hubungan sosial.<sup>9</sup>

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

## Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

### a) Faktor *Imitasi*

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

### b) Faktor *Sugesti*

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

#### 1. Faktor *Identifikasi*

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

#### 2. Faktor *Simpati*

---

<sup>9</sup> Widaningsih dkk, *Be Smart Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2014), h.7.



Simpati adalah perasaan tertariknya seseorang terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi.<sup>10</sup>

### 3. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Interaksi Sosial Anak Autisme

Adapun faktor pendukung interaksi sosial anak autisme antara lain:

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

---

<sup>10</sup> Nur Rahma Permatasari, *Interaksi Sosial Penari Bujangganong pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang*, Vol.1, No.1, h. 5-6. Desember 2014, diakses pada hari Selasa 13 April 2021, pukul 16.34.



terkecuali pada anak penyandang autis. (3) Efektivitas dari metode pengajaran *pra-classical*. Perkembangan interaksi sosial anak autis baik perkembangan komunikasi dan motoriknya, lebih terlihat saat anak autis mendapatkan pengajaran dengan metode *pra-classical*. Anak autis menjadi lebih mengenal dan dapat bersosialisasi dengan teman-teman dan guru-gurunya. Anak autis mampu memberikan salam kepada guru saat masuk kelas, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru di kelas, dan dapat bercanda dengan teman-temannya.<sup>11</sup>

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

Faktor yang menghambat perkembangan interaksi sosial anak autis adalah sikap orangtua yang *overprotective* dan juga persepektif negatif dari orang lain terhadap anak autis. Sikap *overprotective* ditunjukkan oleh orangtuanya pada anak autis dapat menghambat perkembangan interaksi sosialnya. Orangtua sangat takut apabila anaka autis main keluar rumah, karena orangtua takut apabila nanti anak autis hilang dan tidak tahu jalan pulang. Oleh karena itu biasanya orangtua tidak mengizinkan anak autis untuk main keluar rumah dan lebih memilih anak autis main *game* dan *computer* di rumah. Perasaan melindungi anak secara berlebihan berupa perilaku *proteksi biologis* yang wajar dilakukan oleh orangtua yang memiliki

---

<sup>11</sup> Yeanny Ekawati & Yustina, *Perkembangan Interaksi Sosial Anak Autis di Sekolah Inklusi: Ditinjau dari Persepektif Ibu*, Vol. 1, No.1, Desember 2011, h. 12-14.



anak berkebutuhan khusus, karena orangtua merasa anaknya tidak sama seperti anak lainnya yang dapat menjaga dirinya sendiri. Tapi dalam kasus ini, hal tersebut dapat menghambat interaksi sosial anak apabila sampai menghalangi anak untuk bergaul dengan anak lain.<sup>12</sup> Faktor lain yang juga menghambat perkembangan interaksi sosial anak adalah adanya prasangka dari orang lain terhadap anak autis. Prasangka adalah evaluasi negatif terhadap orang atau kelompok lain. Adanya prasangka dari tetangga terhadap anak autis disebabkan oleh *stereotype* bahwa anak yang menyandang autis akan memiliki kecenderungan untuk menyakiti orang lain. Oleh karena itulah tetangga anak autis melarang anak-anaknya bermain bersama dengan anak autis karena mereka takut anak mereka dipukul oleh anak autis. Padahal anak autis bukanlah anak yang menyandang autis dengan karakteristik suka menyakiti orang lain. Akibatnya saat berada di rumah, anak autis tidak mau melakukan kontak sosial dengan para tetangganya dan lebih memilih untuk bermain *game* sendirian.<sup>14</sup>

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

#### **4. Hambatan Kualitatif dalam Interaksi Sosial Anak Autisme**

Dalam pencarian data penulisan karya ilmiah ini, didapati minimal ada dua gejala yang timbul dari gejala-gejala berikut yang terjadi pada anak yang mengalami gangguan interaksi sosial yakni: kontak mata sangat kurang, ekspresi wajah yang kurang hidup, gerak gerik yang kurang fokus, tidak bisa

---

<sup>12</sup> Soemantri, *Psikologi Anak Luar Biasa*, (Bandung: Refika Aditama, 2016), h. 118-119. <sup>14</sup> Walgito, *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*, Cet-3 (Yogyakarta: Andi, 2013), h. 83.



bermain dengan teman sebaya, tidak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, kurangnya hubungan sosial dan emosional yang timbal balik.<sup>13</sup> Pendapat lain, gangguan interaksi sosial pada anak autisme dibagi ke dalam tiga kelompok, yaitu: menyendiri, banyak terlihat pada anak-anak yang menarik diri, acuh dan tak acuh serta kesal bila diadakan pendekatan sosial serta menunjukkan perilaku serta perhatian yang terbatas (tidak hangat). Pasif, dapat menerima pendekatan sosial dan bermain tapi memiliki perlakuan yang aneh, secara spontan akan mendekati anak lain, namun interaksi ini sering kali tidak sesuai dan sering hanya sepihak.<sup>14</sup> Beberapa gangguan interaksi sosial pada anak autisme yang telah disebutkan, menimbulkan hambatan sosial bagi anak autis. Hambatan sosial anak autisme akan berubah sesuai dengan perkembangan usianya. Biasanya dengan bertambahnya usia maka hambatan akan tampak berkurang. Adapun hambatan yang dialami anak autis sebagai berikut: sejak tahun pertama anak autis mungkin telah menunjukkan adanya gangguan pada interaksi sosial yang timbal balik, seperti menolak untuk disayang atau dipeluk, tidak menyambut ajakan ketika akan diangkat dengan mengangkat kedua tangannya, kurang dapat meniru pembicaraan atau gerakan badan, gagal menunjukkan suatu objek kepada orang lain, serta adanya gerakan pandangan mata yang abnormal. Dan permainan yang bersifat timbal balik mungkin tidak akan terjadi.<sup>15</sup> Keinginan untuk menyendiri yang sering tampak pada masa kanak-kanak akan menghilang seiring bertambahnya usia, walaupun mereka berminat untuk mengadakan hubungan dengan teman, sering kali terdapat hambatan karena ketidakmampuan mereka untuk memahami ekspresi wajah orang, ataupun untuk mengekspresi perasaannya, baik dalam bentuk vocal maupun ekspresi

---

<sup>13</sup> Asrizal, *Penanganan Anak Autis dalam Interaksi Sosial Autism Children Handling on Social Interaction*, Jurnal PKS, Vol. 15, No. 1, Maret 2016, h. 4.

<sup>14</sup> Mirza Maulana, *Anak Autis*, ..., h. 59

<sup>15</sup> Ferizal Mesra, *Panduan Autisme: Gngguan Perkembangan Anak*, Yogyakarta: Kata Hati, 2004), h.



wajah. Kondisi tersebut menyebabkan anak autis tidak dapat berempati kepada orang lain yang merupakan suatu kebutuhan penting dalam interaksi sosial yang normal.<sup>16</sup>

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

## 5. Konsep Permainan Lego

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri.<sup>17</sup> Bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat penting, dengan bermain anak akan membangun pengetahuannya tentang apa yang ada disekitarnya, dan membangun kreatifitasnya baik dengan menggunakan suatu benda alat permainan ataupun tidak.<sup>19</sup> Bermain bagi anak tidak hanya memberikan kepuasan terhadap anak akan tetapi bermain dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak. Docket dan Fleer berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena

---

<sup>16</sup> Asrizal, *Penanganan Anak Autis, ...*, h. 5.

<sup>17</sup> Khadijah & Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2018), h. 1.

<sup>19</sup> Latif Mukhtar, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), h. 79.



melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.<sup>20</sup>

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan suatu kebutuhan yang paling penting mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini, melalui bermain anak dapat memenuhi seluruh aspek kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, social, emosi, motorik dan bahasa.<sup>22</sup> Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak.

### **a. Tujuan dan Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini**

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama untuk memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.<sup>21</sup> Tujuan bermain dimaksudkan untuk mengetahui peranan bermain dalam perkembangan anak usia dini. Adapun secara umum tujuan bermain dapat diafllikasikan menjadi beberapa bentuk sebagai berikut:

1. Untuk eksplorasi anak
2. Untuk eksperimen anak
3. Untuk *imatition* anak
4. Untuk adaptasi anak

---

<sup>20</sup> Wiwik Pratiwi, *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.5, No.2, Agustus 2017, h. 109. Diakses pada hari Jum'at 09 April 2021, pukul 11.55. wib. <sup>22</sup> Hurloack, *Psikologi Perkembangan*, Edisi Ketujuh, (Jakarta: Erlangga, 2017), h. 323.

<sup>21</sup> Yuliani Nurani, Sofia Hartati, Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), h. 30.



Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, melainkan juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu ada baiknya bila bermain ini diaplikasikan disetiap kali pembelajaran anak usia dini.<sup>22</sup> Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi anak diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
2. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus
3. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial
4. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian
5. Manfaat bermain untuk aspek perkembangan kognitif
6. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan
7. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

Dalam kegiatan bermain olahraga, anak melakukan gerakan-gerakan olahraga seperti berlari, melompat, menendang dan melempar bola sehingga anak akan memiliki tubuh yang sehat, kuat, dan cekatan. Dalam kegiatan menari, anak melakukan gerakangerakan yang lentur dan tidak canggung sehingga anak akan memiliki rasa percaya diri.<sup>23</sup>

## **b. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Kegiatan bermain mempunyai banyak fungsi bagi perkembangan anak usia dini sebagai kebutuhan mereka. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Gervery bahwa bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Lebih lanjut Catron dan Allen menyatakan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak yang meliputi

---

<sup>22</sup> M.Fadillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan)*, Cet, ke-2, (Jakarta: Pranadamedia Group, 2014), h. 32.

<sup>23</sup> Yuliani Nurani, Sofia Hartati, Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain...*, h. 35-36.



aspek kesadaran diri, emosional, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik.<sup>24</sup> Adapun fungsi bermain adalah:

1. Membantu perkembangan sensorik dan motorik
2. Membantu perkembangan kognitif
3. Meningkatkan sosialisasi anak
4. Meningkatkan kreatifitas
5. Meningkatkan kesadaran diri
6. Mempunyai nilai terapeutik
7. Mempunyai nilai moral pada anak

### C. MOTODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yaitu metode penelitian untuk menggambarkan suatu kondisi atau peristiwa secara sistematis, aktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan atau fenomena yang diselidiki dengan menggunakan perhitungan statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Designs*. *PreEksperimental Designs* merupakan eksperimen yang tidak sebenarnya atau eksperimen pura-pura, karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu. Penelitian *Pre-Eksperimental Designs* dengan pendekatan *One Group Pretest-Posttest* dimana rancangan ini hanya menggunakan satu kelompok subjek, pengukuran dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*Posttest*) perlakuan. Perbedaan kedua hasil pengukuran dianggap sebagai efek perlakuan.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Khadijah & Armalina, *Bermain dan Permainan*, ..., h. 8.

<sup>25</sup> Notodmojo, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 67.



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

Subjek	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Anak Autisme	O1	X	O2

Keterangan:

X : Penerapan permainan

O<sub>1</sub> : Pengukuran pengaruh interaksi sosial sebelum diterapkan permainan lego

O<sub>2</sub> : Pengukuran pengaruh interaksi sosial setelah diterapkannya permainan lego Penelitian ini akan dilakukan di sekolah *My Hope Special Needs Center* di Banda Aceh. Penelitian dilakukan pada tanggal 14-30 Juni 2021.

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

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan menggunakan jenis *quota sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak autisme yang memiliki gangguan interaksi sosial sebanyak 8 orang di sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh.

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

- a. Observasi
- b. Dokumentasi

Teknik analisis data adalah cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan



bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Adapun analisis data dalam penelitian ini meliputi:

- a. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas
- b. Uji Gain
- c. Uji-t

#### **D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

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

---

<sup>26</sup> Data Arsip Sekolah *My Hope Special Needs Center*



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

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

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

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

No	Nama	Aspek Pengamatan						Jml Skor	Perse ntase
		Melihat kontak mata		Gerak-gerak yang fokus	Ekspresi wajah yang hidup		Bermain dengan		



		secara langsung			teman sebaya		
1	Sy	2	3	2	3	10	62,5
2	Kh	1	2	1	1	5	31,25
3	Sa	1	2	1	2	6	37,5
4	Ra	2	1	2	2	7	43,75
5	Gh	3	2	2	2	9	56,25
6	An	4	3	3	2	12	75
7	Sy	1	1	1	1	4	25
8	Az	2	2	1	1	6	37,5
Jumlah							368,75
Rata-Rata							46,09

**Table 4.6 Data Post-testinteraksi sosial anak autisme di sekolah My Hope**

**Special**

**Needs Center Banda Aceh**

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



5	Gh			√			√			√			√
6	An			√			√		√				√
7	Sy	√				√		√				√	
8	Az		√			√		√			√		

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

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

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

a. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas sebagai berikut:

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

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

a. Test distribution is Normal

b. Calculated from data

c. Lilliefors Significance Correction

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

**Tabel 4.9 Test of Homogeneity of Variences (ANOVA)**

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

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



**b. Uji N-gain**

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

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

**c. Uji-t**

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

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

$$Md = \frac{143,75}{8}$$

$$Md = 17,96$$

$$\sum x^2 = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

$$\sum x^2 d = 3.085 - \frac{(143,75)^2}{8}$$

$$\sum x^2 d = 3.085 - \frac{20.664}{8}$$



$$\sum x^2d = 3.085 - 2.583$$

$$\sum x^2d = 502$$

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

$$t = \frac{\quad}{\quad}$$

17,96

$$t = \frac{\quad}{\sqrt{\frac{502}{8(8-1)}}}$$

17,96

$$t = \frac{\quad}{\sqrt{\frac{502}{56}}}$$

17,96

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

17,96

$$t = \quad$$

8,96

$$t = 6,0$$

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

$$Db = (n-1)$$

$$= (8-1)$$

$$= 7 (1,895)$$



**Table 4.11 Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme**

Anak	Pre-test	Posttest	Db	$\alpha$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan	Terima $H_a$	Tolak $H_0$
Autisme	46,09	64,06	7	0,05	6,0	1,895	$t_{hitung} > t_{tabel}$	<input type="checkbox"/>	-

Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan dalam pengujian uji-t diperoleh nilai rata-tara *pre-test* dan *post-test* selisih rata-rata 17,968. Nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 6,0 dan nilai  $t_{tabel}$  pada tarap signifikan dengan derajat kebebasan 7 adalah 1,895. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan hipotesis penerapan permainan lego terdapat N-gain 0,5 yang berpotensi sedang mengenai penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme. Berdasarkan hasil uji satatistik di atas didapatkan ada pengaruh penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anakautisme di sekolah *My Hope*

*Special Needs Center* Banda Aceh

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

Pada tanggal 15-21 peneliti memberikan *treatment* kepada anak autisme dengan cara mendekati satu persatu saat anak bermain lego, kemudian



mengajak anak untuk melihat lego dengan memperkenalkan warna, bentuk, dan dimainkan sesuai dengan imajinasinya dengan dibantu oleh guru pendamping. Pada tanggal 22-29 peneliti melakukan *treatmet* kedua dengan cara membagi anak bermain dengan dua kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang, dalam *treatment* ini peneliti berusaha untuk membuat anak dapat berinteraksi sosial dengan teman sebaya seperti saat bermain anak Sy ingin membangun rumah kemudia anak Rj, Ar dan Az, ikut serta dalam membangunnya. Hal ini dituntun oleh peneliti sendir sebelum bermain peneliti terlebih dahulu bertanya kepada salah satu anak untuk mengetahui apa yang hendak ia lakukan dari lego ini. Kemudian peneliti mengajak anak-anak yang lain agar bersama-sama dalam melakukannya, disini peneliti dapat melihat bagaiman interkasi sosial anak autisme saat bermain dengan teman sebaya, titik kefokus an anak saat bermain, serta dapat melihat ada tidaknya kontak mata anak secara langsung dalam melakukan permainan lego.

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



sebagaimana interkasinya anak autisme yang sesungguhnya dengan anak autisme lainnya.

Dari hasil *treatment* yang dilakukan menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme, hal ini dapat dilihat melalui pengujian uji-t yang diperoleh nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* selisih rata-rata 17,968. Nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 6,0 dan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan dengan derajat kebebasan 7 adalah 1,895. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan hipotesis penerapan permainan lego terdapat N-gain 0,5 yang berpotensi sedang mengenai penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme. Berdasarkan hasil uji statistik di atas didapatkan ada pengaruh penerapan permainan lego terhadap interaksi sosial anak autisme di sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi Tiansa Barus, Citra Anggriani, Friska Sembiring, dengan judul "Pengaruh Terapi Bermain Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di SDLB 017700 Kisaran Naga Kecamatan Kisaran Timur Kabupaten Asahan Tahun 2019". Hasil penelitian yang diperoleh dimana sebelum diberikannya terapi bermain lego hanya dua responden (15,4%) yang memiliki interaksi sosial, setelah diterapkannya permainan lego terdapat 10 responden (76,9%) yang memiliki interaksi sosial. peneliti mendapatkan kesimpulan dari penelitiannya yaitu uji statistic pValue 0,005 dimana ada pengaruh terapi bermain lego terhadap interaksi sosial anak autisme.<sup>27</sup> Dari hasil penelitian diatas menunjukkan penelitian yang terdahulu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa ada pengaruh penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme Di Sekolah *My Hope Special Needs Center* Banda Aceh.

---

<sup>27</sup> Dewi Tiansa Barus, dkk, *Pengaruh Terapi Bermain Lego, ..., Vol. 2, No.2, 2020.*



## E. KESIMPULAN

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Asrizal. (2016). *Penanganan Anak Autis dalam Interaksi Sosial Autism Children Handling on Social Interaction*. Jurnal PKS. (15). 1.
- .Data Arsip Sekolah *My Hope Special Needs Center*
- Ekawati Yeanny, Yustina. (2011). *Perkembangan Interaksi Sosial Anak Autis di Sekolah Inklusi: Ditinjau dari Persepektif Ibu*. (1). 1.
- Encep Sudirjo, Muhammad Nur Alif, *Komunikasi dan Interaksi Sosial*, (Bandung: CV Salam Insan Mulia, 2021), h. 67.
- Fadillah M. (2013). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fadillah. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ferizal Mesra, *Panduan Autisme: Gngguan Perkembangan Anak*, Yogyakarta: Kata Hati, 2004), h. 228
- Geniofam. (2011). *Mengasuh dan Mensukseskan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herri Zan Pieter, Bethsaida Janiwarti, Ns. Marti Saragih, *Pengantar Psikopatologi Untuk Keperawatan*, Edisi Revisi,(Jakarta: Kencana, 2017), h. 20121-122.



# International Conference on Young Learners (ICYOL-I)

Volume 1 Tahun 2024 Pages 362-391

---

- Heru Purnomo Suswanto, Hidayat. (2017) *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bidang PLB Autis Kelompok Kompetensi A*. Jakarta.
- Hurloack. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Edisi Ketujuh. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim Jabal Tarik. (2013). *Sosialogi Pedasaan*. Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Kartini, Kartono. (2014). *Psikoogi abnormal dan abnormalitas seksual*. Edisi Revisi. Bandung: Mandar Maju
- Khadijah & Armalina, *Bermain dan Permainan, ...*, h. 8.
- Khadijah & Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 1.
- Khairul Hidayat, *Ilmu Pengetahuan Sosiologi*, (Jakarta: Erlangga, 2016), h. 35.
- Khasanah Uswatun. (2020). *Pengantar Micro Teaching*. Yogyakarta: Deepublishing.
- M.Fadillah, dkk. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan)*. Cet, ke-2. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Mirza maulana, *Mendidik Anak Autis Dan Gangguan Mental Lain Menuju Anak Cerdas Dan Sehat*, (Yogyakarta: Kata Hati, 2017), h. 10.
- Mukhtar Latif, dkk. (2014). *Orentasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Notodmojo, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cifta, 2012), h. 67.
- Nur Rahma Permatasari, *Interaksi Sosial Penari Bujangganong pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang*, Vol.1, No.1, h. 5-6. Desember 2014, diakses pada hari Selasa 13 April 2021, pukul 16.34.
- Soemantri. (2016). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: RefikaAditama.
- Supardi. (2014). *Aplikasi Statistik pada Penelitian*. Jakarta: ChangePublik.
- Suriyadi Denrich. (2017). *Studi Awak Identifikasi Efek Terapi Bermain dengan Lego*. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni. (1).1.



# International Conference on Young Learners (ICYOL-I)

Volume 1 Tahun 2024 Pages 362-391

---

- Surya Citra. (2020). *Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah Luar Biasa (LSB)*. Jurnal Ilmu Multi Science Kesehatan.(12).1.
- Walgito. (2013). *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Cet-3. Yogyakarta: Andi.
- Widaningsih dkk. (2014). *Be Smart Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Grafindo Media Pratama.
- Wiwik Pratiwi, *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol.5, No.2, Agustus 2017, h. 109. Diakses pada hari Jum'at 09 April 2021, pukul 11.55. wib.
- Yulianti Rani. (2015). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Lascar Ankasa.
-