

**PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MEMBENTUK INTERAKSI SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA LUAR
BIASA BCD YAYASAN PEDULI ANAK CACAT
KALIWATES JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Nur Iffani Khairun Nisya
NIM : D20183006

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
JULI 2025**

**PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MEMBENTUK INTERAKSI SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA LUAR
BIASA BCD YAYASAN PEDULI ANAK CACAT
KALIWATES JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelas Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan Konseling Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:
Nur Iffani Khairun Nisya
NIM : D20183006

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
JULI 2025**



**PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MEMBENTUK INTERAKSI SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA LUAR BIASA
BCD YAYASAN PEDULI ANAK CACAT
KALIWATES JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelas Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Oleh

Nur Iffani Khairun Nisya
NIM: D20183006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Dr. Abdul Choliq, M.I.Kom.
NIP. 19671118 2025211 00 1

**PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MEMBENTUK INTERAKSI SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA LUAR BIASA
BCD YAYASAN PEDULI ANAK CACAT
KALIWATES JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan Konseling Islam

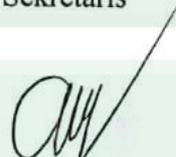
Hari: Selasa
Tanggal: 15 Juli 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris


David Ilham Yusuf, M.Pd.I
NIP. 198507062019031007


Anugrah Sulistiwati, M.Psi., Psikolog
NIP. 199009152023212052

Anggota:

1. Dr. Moh. Mahfudz Faqih, S.Pd. M.Si ()
2. Dr. Abdul Choliq, M.I.Kom. ()

Menyetujui
Dekan Fakultas Dakwah



Prof. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag
NIP. 197302272000031001

MOTTO

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَن تَقْوِيمٍ

“Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya.” (At-Tin (95):4)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah* (Solo: Abyan, 2014), 517.

PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua yang sangat saya sayangi dan banggakan, yakni Bapak Danu Tholib dan Ibu Mu'alimah. Karena setiap kasih sayang, motivasi dan kesabarannya dalam membimbing dapat mengantarkan saya sampai ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Semoga Allah membrikan limpahan Taufiq, Hidayah, Inayah serta kesehatan yang penuh keberkahan.
2. Tak lupa ucapan terima kasih kepada keluarga besar, khususnya kepada kedua kakek Alm. Mbah Toredjo Tamsir dan Alm. Mbah Kusnan, serta kedua nenek saya Alm. Mbah Daelah dan Alm. Mbah Umi Kulsum yang senantiasa mendoakan selama proses penulisan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang merupakan salah satu persyaratan penyelesaian program sarjana ini dapat direncanakan, dilaksanakan, dan diselesaikan tanpa ada halangan sesuatu apapun. Selain itu, dengan bantuan banyak orang, penulis dapat mencapai kesuksesan. Maka, penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Prof. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak David Ilham Yusuf, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Abdul Choliq, M.I.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah senantiasa membimbing dan memberikan dorongan serta arahan dengan sangat baik untuk segera menyelesaikan penulisan ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Dakwah Program Studi Bimbingan Konseling Islam yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu tenaga kependidikan Fakultas Dakwah yang telah membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-

baiknya. Peneliti berharap pembaca dapat mengambil manfaat dari tugas akhir ini. Penulis juga menyadari bahwa karya ini jauh dari sempurna. Maka, saran dan kritik diharapkan menjadi bahan menyuntingan guna membantu penulis menjadi lebih baik. Melalui tulisan ini, penulis juga berharap agar semua orang dapat dikaruniai pahala kebaikan Allah SWT.

Jember, 01 Juli 2025

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Nur Iffani Khairun Nisya, 2025 : *Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Interaksi sosial Anak Tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember.*

Kata Kunci : Anak Tunagrahita, Interaksi Sosial, Permainan Tradisional Congklak.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kemampuan interaksi sosial bagi anak tunagrahita sebagai bagian dari keterampilan hidup yang perlu dikembangkan sejak dini. Anak tunagrahita cenderung kesulitan dalam menjalin hubungan sosial baik di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita untuk membantu mereka mengembangkan interaksi sosial secara bertahap. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui permainan tradisional congklak.

Fokus penelitian skripsi ini adalah: 1) Bagaimana proses permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Jember? 2) Bagaimana peran permainan tradisional congklak dalam menumbuhkan interaksi sosial anak tunagrahita ringan di SMPLB BCD YPAC Jember?. 3) Apa faktor pendukung dan penghambat permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Jember?. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan proses permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Jember 2) Mengetahui peran permainan tradisional congklak dalam menumbuhkan interaksi sosial anak tunagrahita ringan di SMPLB BCD YPAC Jember 3) untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita di SMPLB BCD Jember.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya dianalisis dengan mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan, kemudian keabsahan datanya dengan triangulasi sumber dan teknik. Lokasi yang diambil dalam penelitian ini adalah SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember. Subyek dalam penelitian ini meliputi kepala sekolah, guru wali kelas, dan orang tua murid dan anak tunagrahita.

Kesimpulan dari skripsi ini adalah 1) guru mengenalkan media, guru mengarahkan aturan permainan, serta menghitung jumlah anak sebelum bermain, guru mendampingi dan mengarahkan permainan, guru memberi refleksi sederhana 2) menumbuhkan sikap komunikatif, merespon pertanyaan, menjawab pertanyaan, menunjukkan simpati dan empati, bersikap kooperatif. 3) faktor pendukung: sarana dan prasarana memadai, situasi dan kondisi ruang belajar kondusif, latar belakang pendidikan guru sesuai, kemampuan guru dalam menerapkan permainan. Faktor penghambatnya: keterbatasan waktu dalam pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Istilah	8
F. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	15
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38

B. Lokasi Penelitian	39
C. Subyek Penelitian	39
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Analisis Data	43
F. Keabsahan Data	45
G. Tahap-Tahap Penelitian	46
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	48
A. Gambaran Obyek Penelitian	48
B. Penyajian Data dan Analisis	56
C. Pembahasan Temuan	76
BAB V PENUTUP	88
A. Simpulan	88
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	92
Pernyataan Keaslian Tulisan	96
Lampiran-Lampiran	97

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No. Uraian

2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	13
4.1 Data Kepala Sekolah SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember	53
4.2 Data Guru SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember	53
4.3 Data Siswa di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember	54
4.4 Data Ruang Belajar	54
4.5 Data Ruang Penunjang Pembelajaran	55
4.6 Data Ruang Kantor	55
4.7 Data Ruang Penunjang	56
4.8 Hasil Observasi Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan	70

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian

- 4.1 Logo SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember51
- 4.2 Media Permainan Congklak (Dhakonan) 60
- 4.3 Guru Mendampingi dan Mengarahkan Anak Tunagrahita Bermain..... 62



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna, dengan akal budinya, manusia dapat berpikir dan menemukan cara-cara yang paling tepat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik kebutuhan sebagai makhluk individual maupun sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial peran manusia tidak hanya untuk berkomunikasi baik secara verbal maupun nonverbal saja, melainkan peran lebih menekankan bagaimana manusia tersebut mampu untuk bertindak dan berinteraksi secara fisik dan emosionalnya dengan lingkungan sekitar.²

Menurut Gillin, Interaksi sosial sendiri adalah sebagai hubungan sosial yang dinamis antara individu dengan individu lain atau dengan kelompok atau hubungan antar kelompok. Hubungan ini tercipta karena pada dasarnya manusia tidak bisa hidup tanpa orang lain.³ Dari pendapat tersebut maka penulis memaknakan interaksi sosial adalah hubungan kerjasama yang saling terkait sehingga menghasilkan sesuatu hal. Hubungan atau kerjasama yang dilaksanakan baik oleh perorangan maupun dengan kelompok.

Namun tidak semua orang dapat melakukan interaksi dan kerja sama, salah satunya anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus adalah anak-anak yang mengalami penyimpangan, kelainan dari segi fisik, mental,

² Siti Rozhmah, "Penggunaan Media Permainan Puzzle dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa di SMA Negeri Kesamben Jombang", *Jurnal BK Unesa* No. 1(2013) : 179.

³ A.R. Masri. *Sosiologi Komunikasi Pembangunan Pedesaan* (Makassar: Alauddin University Press, 2014), 5

emosi, dan sosial. Kategori anak berkebutuhan khusus diantaranya adalah anak yang memiliki gangguan penglihatan (tunanetra), mengalami gangguan pendengaran (tunarungu), tunagrahita (tidak mampu menyesuaikan tingkah lakunya dalam masa perkembangannya), autis (anak yang mengalami gangguan atau kelainan tumbuh kembang), mengalami gangguan berbicara (tunawicara), dan gangguan kemampuan motorik (tunadaksa).⁴

Anak berkebutuhan khusus dianggap berbeda dengan anak normal lainnya, mereka sering dianggap cacat dan tidak berdaya. Pandangan ini tentu sangat merugikan mereka, karena setiap anak memiliki kekurangan dan kelebihan yang berbeda-beda. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam Q.S. At-Tiin ayat 4

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ

Artinya : *“Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya”*. (QS. At-Tiin : 4)⁵

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT menciptakan manusia dalam keadaan yang paling sempurna. Tidak ada istilah cacat didalamnya karena yang disebut cacat oleh masyarakat itu juga sempurna. Setiap manusia pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sama halnya seperti anak berkebutuhan khusus, terutama anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan hasil survei awal yang dilaksanakan pada bulan Juni 2025, terdapat beberapa anak tunagrahita yang kemampuan interaksi

⁴ Ganda Sumekar, *Anak Berkebutuhan Khusus* (Padang: UNP Press, 2009).

⁵ Kementerian Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah* (Solo: Abyan, 2014), 517.

sosialnya cenderung kurang. Mereka kesulitan untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya, di jam istirahat mereka hanya diam didalam kelas memakan bekalnya atau jajan di luar kelas sendirian. Mereka cenderung melakukan segala sesuatu sendiri seperti bermain, makan dan aktifitas lainnya pada saat disekolah. Kecuali pada saat mereka belajar mereka hanya akan berinteraksi dengan guru yang mengajar. Jika ditanya orang lain hanya diam dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Maka, dari pihak sekolah melaksanakan kegiatan program khusus dengan permainan tradisional dalam mendeskripsikan bagaimana media permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak.

Fenomena ini menimbulkan pertanyaan reflektif, jika anak tunagrahita ringan saja sulit berinteraksi dan memahami sosial dasar, lalu bagaimana mereka akan mampu menghadapi dunia luar di masa depan?. Secara kognitif, mereka mengalami keterbatasan yang cukup signifikan, bahkan untuk memahami instruksi sederhana pun membutuhkan pendekatan khusus. Maka dari itu, pembentukan keterampilan dasar menjadi sangat penting, bukan hanya demi kegunaan di sekolah, tetapi juga sebagai fondasi untuk menjalani hidup yang lebih mandiri dan bermakna.⁶ Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melihat dan mendeskripsikan lebih lanjut bagaimana permainan tradisional congklak dapat membentuk interaksi sosial anak tunagrahita ringan.

⁶ Nurchasanah, Sri Mulyani & Erny Suryaningsih, “Kesiapan Kerja Anak Tunagrahita Ringan dalam Dunia Kerja”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, Vol 13 No 1, 2024, 9

Anak tunagrahita ringan membutuhkan layanan pendidikan yang khusus, yakni disesuaikan dengan kemampuan anak tersebut. Anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam melakukan berkomunikasi, sulit dalam bersosialisasi dan bergaul, sulit dalam berfikir sehingga susah untuk mengutarakan apa yang diinginkan, merasa beda dan juga minder sehingga rasa percaya diri kurang yang menyebabkan kurangnya berinteraksi dengan yang lain. Selain itu, anak tunagrahita ringan juga mengalami kesulitan dalam bidang akademik, keterampilan sosial, pengarahan diri, serta keamanan diri.⁷

Salah satu hal dalam mengembangkan interaksi sosial adalah dengan menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang cenderung dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial mereka. Dengan rajin mengajak anak-anak bermain permainan tradisional, mereka dapat belajar melakukan kontak sosial dengan orang lain.

Ini berarti bahwa perkembangan interaksi sosial mereka dapat berkembang dengan baik.⁸ Salah satu permainan tradisional yang bisa membentuk interaksi sosial adalah permainan congklak.

Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang. Sehingga permainan ini juga memungkinkan bagi pemain untuk

⁷ Ary Setiawan, Retno Tri Hariastuti, dan Mochamad Nursalim, "Penerapan Bimbingan Karir pada Anak Tunagrahita di SMA Negeri 1 Menganti" *Jurnal Program Studi PGMI 12* no 1 (2025), 7

⁸ N. Nunik, Chandra Dewi Sagala & Karmila, "Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Interaksi Sosial Anak Down Syndrome" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 no 1 (2022), 53–66

kontak sosial secara langsung.⁹ Permainan ini juga bisa melatih kerjasama antar teman, melalui permainan bermain yang menyenangkan ini anak-anak tampak tidak sadar melakukan aktivitas berinteraksi sosial sesama temannya.

Berdasarkan dari konteks masalah tersebut, maka peneliti termotivasi untuk meneliti dengan judul **“Permainan Tradisional Congklak Dalam Membentuk Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan Di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa BCD Yayasan Peduli Anak Cacat Kaliwates Jember”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah ada maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita ringan di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa BCD Yayasan Peduli Anak Cacat Kaliwates Jember ?
2. Bagaimana peran permainan tradisional congklak dalam menumbuhkan interaksi sosial anak tunagrahita ringan di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa BCD Yayasan Peduli Anak Cacat Kaliwates Jember?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat dari permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita ringan di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa BCD Yayasan Peduli Anak Cacat Kaliwates Jember?

⁹ Erliya Nur Afnina Sari dan Agus Pratomo Andi Widodo, “Pengaruh Per Mainan Congklak Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Adhd Di Sdn Teluk Dalam 1 Banjarmasin” *Jurnal Disabilitas1*, no 1 (April, 2021)

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah menjawab masalah atau pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan melalui proses analisis data. tujuan penelitian haruslah sesuai dengan rumusan masalah yang ditetapkan.¹⁰ Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis proses permainan tradisioal congklak dalam membentuk interaksi sosial pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa BCD Yayasan Peduli Anak Cacat Kaliwates Jember.
2. Mengetahui peran permainan tradisional congklak dalam menumbuhkan interaksi sosial anak tunagrahita ringan di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa BCD Yayasan Peduli Anak Cacat Kaliwates Jember.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa BCD Yayasan Peduli Anak Cacat Kaliwates Jember.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan mampu memiliki manfaat. Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus berguna bagi praktik pengambilan keputusan dalam artian yang cukup jelas. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis maupun praktis. Pada penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yakni untuk mengembangkan ilmu, namun tidak menolak manfaat praktisnya

¹⁰ Syahrudin dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Ciptapustaka Media, 2012), 35

untuk memecahkan suatu masalah. Adapun manfaat secara teoritis dan secara praktis dalam penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam bidang sosial serta menambah pengetahuan tentang masalah yang akan diteliti. Khususnya, mengenai permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial pada anak tunagrahita ringan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Diharapkan selalu memberikan dukungan kepada anak didiknya agar dapat berinteraksi dengan teman-temannya serta orang-orang yang ada disekelilingnya serta mempertimbangkan penelitian ini sebagai acuan dalam rangka melakukan upaya-upaya dalam mengembangkan kemampuan berinteraksi sosial pada anak tunagrahita ringan.

b. Bagi peneliti

Dapat memperkaya ilmu pengetahuan dengan harapan mampu membantu dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial pada anak berkebutuhan khusus terutama pada anak tunagrahita.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan saran serta dijadikan bahan evaluasi kepala sekolah khususnya bagi kepala

sekolah Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa BCD Yayasan Peduli Anak Cacat Kaliwates Jember.

E. Definisi Istilah

1. Permainan Tradisional Congklak

Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang terbuat dari kayu atau plastik yang disetiap sisinya diberi lubang-lubang, dimana nantinya lubang tersebut akan di isi oleh biji-bijian. Permainan congklak biasa dimainkan oleh dua orang, bisa dimainkan di luar ruangan atau didalam ruangan.

2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua atau lebih individu dimana dalam hubungan tersebut perilaku setiap individu mempengaruhi, mengubah, dan memperbaiki perilaku individu lainnya.

Interaksi sosial yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu hubungan interaksi sosial antara anak tunagrahita dengan anak tunagrahita lainnya atau teman sebayanya.

3. Tunagrahita Ringan

Tunagrahita ringan adalah kondisi keterbatasan intelektual pada anak dengan tingkat kecerdasan sekitar 55-69. Anak tunagrahita ringan umumnya masih mampu belajar membaca, menulis, berhitung sederhana, dan melakukan aktivitas sehari-hari.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari bab awal sebagai pengantar dan bab terakhir sebagai penutup:

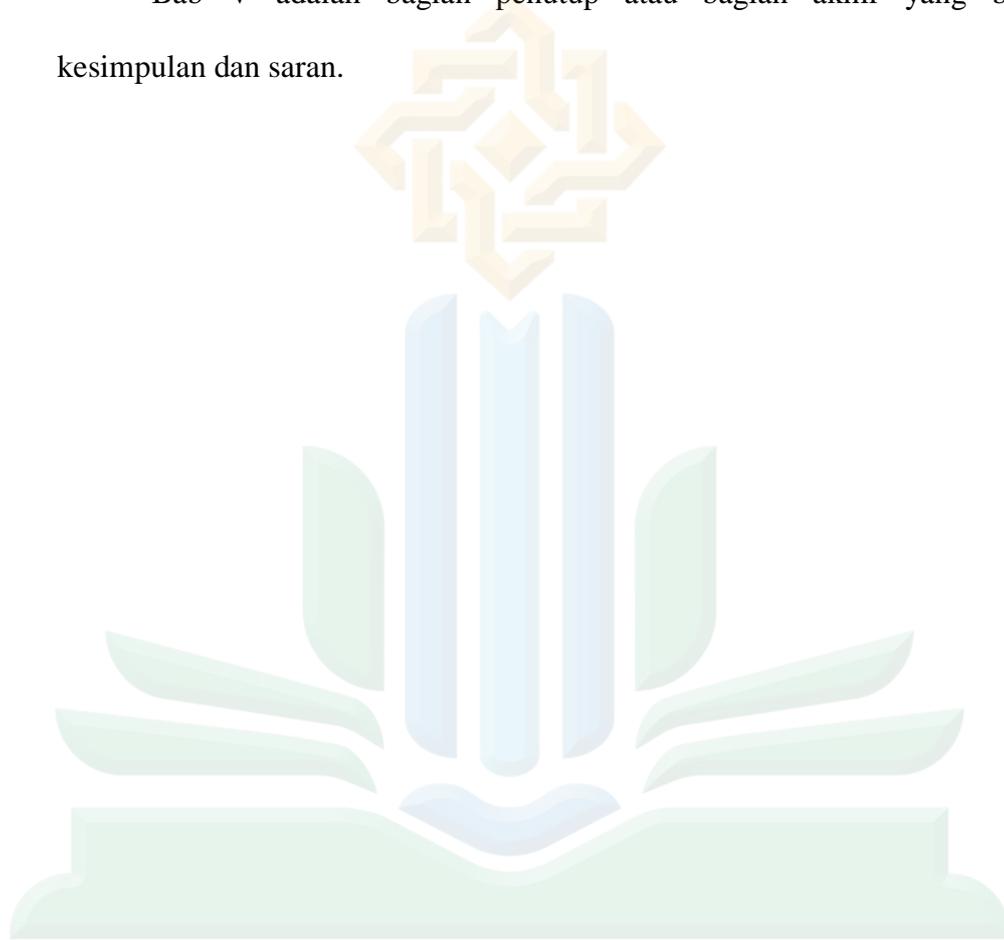
Pada bagian awal tulisan ini, yakni Bab I, dipaparkan pengantar yang mencakup konteks dilakukannya penelitian, fokus masalah yang menjadi fokus kajian, tujuan serta manfaat dari studi yang dilakukan, penjelasan mengenai istilah-istilah kunci, dan sistematika atau alur pembahasan yang disajikan.

Bagian kedua dari tulisan ini, yakni Bab II, mengupas tinjauan literatur yang meliputi penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diangkat, serta kerangka teori yang melandasi dan berkaitan dengan permasalahan yang dikaji.

Pada BAB III, dipaparkan secara rinci mengenai metodologi yang digunakan dalam penelitian ini, mencakup penjelasan tentang pendekatan dan jenis penelitian yang dipilih, lokasi serta subjek yang menjadi sumber data, teknik pengumpulan data dan metode analisisnya, upaya validasi untuk menjamin keabsahan data, serta tahapan-tahapan yang dilalui dalam proses penelitian.

Bagian inti dari skripsi ini tertuang dalam Bab IV, di mana data yang telah diperoleh dari lapangan dipaparkan dan dianalisis secara mendalam. Pada bab ini juga dijabarkan pembahasan mengenai temuan-temuan penting hasil penelitian yang telah dilakukan.

Bab V adalah bagian penutup atau bagian akhir yang berisi kesimpulan dan saran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya. Baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, dan sebagainya).¹¹ Hal ini bertujuan agar nantinya tidak akan ada peniruan dan pengulangan (pemalsuan) dari penyusunan karya ilmiah yang serupa. Tinjauan terhadap hasil penelitian terdahulu diantaranya :

Pertama, Ria In Safitri. Pada jurnal tahun 2020 yang berjudul “Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional di Kalangan Anak Gang Kazoku, Cugung Lalang”. Fokus Masalah dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan semakin menghilangnya permainan tradisional yang terdapat di Indonesia khususnya di Gang Kazoku, Cugung Lalang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa beberapa permainan tradisional sudah tak dimainkan lagi, hal ini dikarenakan mereka telah diberikan hp sejak dini dan adanya fasilitas warung internet dan tempat rental game yang menjadi tempat untuk mereka mengakses informasi tentang permainan modern.¹²

Kedua, Rekha Ratri Julianti, dkk. Pada Jurnal pada tahun 2022 yang berjudul “Sosialisasi Permainan Tradisional Congklak Berbasis Aplikasi

¹¹ Tim Penyusun Pedoman Karya Ilmiah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 45

¹² Ria In Safitri, “Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional di Kalangan Anak Gang Kazoku, Cugung Lalang”. *Jurnal Narasi* No 1 Vol 1 (Maret, 2020)

Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita di Kabupaten Karawang”. Fokus Masalah dalam penelitian ini adalah memberikan sosialisasi kepada masyarakat untuk memberikan aktivitas kepada anak dalam melakukan interaksi dengan teman dan melatih anak daari aspek sosial, emosi, maupun spritual. Hasil penelitian ini adalah memberikan perubahan dan cara pandang orang tua dalam menangani anak meningkatkan psikososial anak tunagrahita dan peningkatan minat akan permainan tradisional yang dikemas secara modern.¹³

Ketiga, Agus Pratomo Andi Widodo. Pada Jurnal tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak ADHD di SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin”. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan interaksi sosial anak ADHD di SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan congklak dapat mempengaruhi interaksi sosial pada anak ADHD.¹⁴

Keempat, Julianus Bukit dan Harry Pramono, Pada Jurnal tahun 2021 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Tunagrahita Ringan di SLB YKPC GBKP Alpha Omega”. Fokus Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional

¹³ Rekha Ratri Julianti, dkk. “Sosialisasi Permainan Tradisional Congklak Berbasis Aplikasi Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita di Kabupaten Karawang”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* No 2 Vol 6 (2022).

¹⁴ Agus Pratomo Andi Widodo, “Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak ADHD di SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin” *Jurnal Disabilitas* No 1 Vol 1 (April, 2022)

Gobak Sodor dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita. Hasil dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan tradisional Gobak Sodor dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita.¹⁵

Kelima, Rizky Hidayat, Nurhayati Simatupang, dkk. Pada Jurnal tahun 2024 yang berjudul “Permainan Bocce Terhadap Kemampuan Motorik Anak Tunagrahita Ringan pada Siswa SMP”. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh permainan bocce terhadap anak tunagrahita ringan pada siswa SMP. Hasil dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh peningkatan kemampuan gerak motorik ringan pada siswa menengah pertama melalui permainan bocce.¹⁶

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ria Iin Safitri (2020) dengan judul Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional di Kalangan Anak Gang Kazoku, Cugung Lalang	a. Sama-sama menggunakan permainan tradisional b. Jenis penelitian yang digunakan sama-sama kualitatif deskriptif	a. Subyek yang digunakan yakni anak-anak Gang Kazoku, sedangkan subyek yang digunakan peneliti adalah guru dan murid tunagrahita
2.	Rekha Ratri Julianti, dkk (2022) dengan judul Sosialisasi Permainan Tradisional Congklak Berbasis Aplikasi Untuk Anak	a. Sama-sama menggunakan permainan tradisional congklak b. Subyek yang digunakan sama-	a. Jenis permainan tradisionalnya menggunakan congklak digital (aplikasi), sedangkan permainan congklak

¹⁵ Julianis Bukit dan Harry Pranomo, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Tunagrahita Ringan di SLB YKPC GBKP Alpha Omega”. *Jurnal Eksperimen* No 2 Vol 2 (2021)

¹⁶ Rizky Hidayat, Nurhayati Simatupang, dkk. “Permainan Bocce Terhadap Kemampuan Motorik Anak Tunagrahita Ringan pada Siswa SMP” *Jurnal Ilmu Keolahragaan* No 2 Vol 12, (2024)

	Disabilitas Tunagrahita di Kabupaten Karawang	sama tunagrahita	yang peneliti gunakan berbentuk fisik
3.	Agus Pratomo Andi Widodo (2021) dengan judul Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak ADHD di SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin	<ul style="list-style-type: none"> a. Variabel yang digunakan sama-sama tentang interaksi sosial. b. Sama-sama menggunakan permainan congklak 	<ul style="list-style-type: none"> a. Fokus subyek yang diteliti yakni anak ADHD, sedangkan subyek yang peneliti pakai adalah anak tunagrahita. b. Jenis penelitian yang pakai adalah kuantitatif dengan metode eksperimen, sedangkan jenis penelitian yang dipakai peneliti adalah kualitatif deskriptif.
4.	Julianus Bukit dan Harry Pramono (2021) dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Tunagrahita Ringan di SLB YKPC GBKP Alpha Omega	<ul style="list-style-type: none"> a. Sama-sama menggunakan permainan tradisional b. Subyek yang dipakai sama yakni anak tunagrahita 	<ul style="list-style-type: none"> a. Variabel yang digunakan kemampuan motorik kasar, sedangkan variabel yang digunakan peneliti adalah interaksi sosial b. Jenis penelitian yang digunakan eksperimen, sedangkan yang dipakai peneliti adalah kualitatif deskriptif.
5.	Rizky Hidayat, Nurhayati Simatupang, dkk (2024) dengan judul Permainan Bocce Terhadap Kemampuan Motorik Anak Tunagrahita Ringan pada Siswa SMP	<ul style="list-style-type: none"> a. Subyek yang digunakan sama yakni menggunakan anak tunagrahita 	<ul style="list-style-type: none"> a. Permainan yang dipakai yakni permainan Bocce, sedangkan yang digunakan peneliti adalah permainan tradisional congklak. b. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian eksperimen, sedangkan jenis penelitian yang dipakai peneliti adalah kualitatif deskriptif.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa diantara kelima penelitian terdahulu dan penelitian yang diteliti oleh peneliti terdapat perbedaan yang mencolok yakni subyek yang berbeda, variabel permainan yang digunakan berbeda, dan juga jenis penelitian yang digunakan berbeda.

B. Kajian Teori

a. Permainan Tradisional Congklak

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu cerminan dari identitas nilai-nilai yang mewarnai kehidupan masyarakat. Permainan tradisional merefleksikan hasil karya cipta manusia yang membawa unsur budaya. Permainan tradisional juga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial mereka.¹⁷ Dengan rajin mengajak anak-anak bermain permainan tradisional, mereka dapat belajar melakukan kontak sosial dengan orang lain. Yang berarti bahwa perkembangan interaksi sosial mereka dapat berkembang dengan baik

2. Permainan Congklak

Menurut sejarah, congklak pertama kali masuk ke Indonesia dibawa oleh Bangsa Arab yang datang untuk berdagang dan berdakwah. Para arkeologi dan para ahli mempercayai bahwa congklak berasal dari Timur Tengah lalu berkembang di Afrika.

¹⁷ N. Nunik, Chandra Dewi Sagala & Karmila, "Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Interaksi Sosial Anak Down Syndrome" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 no 1 (2022), 53–66

Para ahli juga mempercayai bahwa congklak merupakan permainan tertua di dunia.

Permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Permainan ini sudah lama diwariskan secara turun-menurun. Di daerah Lampung, permainan ini lebih dikenal dengan sebutan Dentuman Lamban. Penyebutan congklak di Jawa dikenal dengan Dakon, Dhakon, atau Dhakonan.¹⁸

Permainan congklak memiliki filosofi sederhana, yakni angka tujuh yang merupakan jumlah lubang pada masing-masing pemain dan jumlah biji dalam setiap lubang bermakna jumlah hari dalam seminggu.¹⁹ Artinya, setiap orang mempunyai waktu yang sama dalam seminggu yakni 7 hari. Kemudian biji congklak akan diambil dari satu lubang, yang kemudian akan mengisi lubang yang lain termasuk lubang yang besar.

Pelajaran filosofi dari permainan congklak ini adalah setiap hari yang kita jalani, akan berpengaruh pada hari-hari kita selanjutnya, dan juga hari-hari orang lain. Apa yang kita lakukan hari ini menentukan apa yang akan terjadi pada masa depan kita.

¹⁸ Annastaisa F.Q, *Seri Permainan Tradisional Indonesia Congklak* (Jakarta Timur: Penerbit Kanak, 2021), 2-3

¹⁹ Casrudin, *Belajar Harus Menyenangkan Senarai Pembelajaran Berbasis Budaya* (Lamongan: Nawa Litera Publishing, 2022), 41

Apa yang kita lakukan hari ini bisa jadi sangat bermakna bagi orang lain.²⁰

Permainan congklak ini, disamping sebagai alat permainan yang menyenangkan anak, juga sangat baik untuk melatih anak berhitung dan menganalisis. Selain itu, karena congklak dimainkan berpasangan maka permainan ini juga melatih kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan lawan main. Permainan congklak juga melatih anak untuk disiplin, jujur, dan sportif dalam menerima kekalahan. Bermain congklak membuat pertemanan semakin akrab sehingga terciptanya keharmonisan.²¹

Permainan ini mempergunakan papan congklak dan biji congklak (bisa cangkang siput, batu, biji sawo dan sebagainya). Papan congklak terdiri dari dua buah lubang besar (lambung) di kedua ujung papan dan lubang kecil sebanyak enam pasang berbaris diantaranya kedua lubang lambung.²²

Sedangkan menurut Diah Rahmawati dan Rosalia Destarisa, congklak merupakan sebuah permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan ukuran cekung pada masing-masing sisi yang dimainkan oleh dua orang.²³ Sehingga permainan

²⁰ Rhama Nurwansyah dan Sumarsono, *Permainan Tradisional Nusantara* (Ponorogo, Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), 30

²¹ Annastaisa F.Q, *Seri Permainan Tradisional Indonesia Congklak* (Jakarta Timur: Penerbit Kanak, 2021), 23-24

²² Hendra Surya, *Kiat Membina Anak agar Senang Berkawan* (Jakarta: Pt Elex Media Komputindo, 2006), 70

²³ Diah Rahmawati dan Rosalia Destarisa, *"Aku Pintar dengan Bermain"* (Solo: Tiga Serangkai, 2016), 60

ini juga memungkinkan bagi pemain untuk kontak sosial secara langsung. Permainan tradisional ini digunakan sebagai salah satu bentuk kegiatan bermain, yang dapat memberikan manfaat untuk perkembangan mental anak karena emosi anak terlibat langsung, sehingga dapat mempengaruhi perkembangannya.

Manfaat permainan congklak pada interaksi sosial anak yaitu dapat melatih kontak sosial dan emosi. Dengan adanya kontak sosial antara anak yang bermain, tidak jarang senda gurau dan tawa terdengar saat permainan ini berlangsung.

Ada beberapa langkah dalam memainkan permainan congklak, antara lain :

- a. Dua pemain akan secara bergantian memilih satu lubang miliknya agar dapat mengambil dan meletakkan kembali setiap biji congklak satu persatu ke lubang yang ada di sebelahnya atau searah dengan jarum jam.
- b. Selanjutnya, biji-bijian harus dipindahkan sampai semua yang berada di gengaman tangan habis karena sudah diisikan ke lubang semua.
- c. Permainan akan berlanjut terus sampai salah satu pemain kehabisan semua biji congklak yang ada di lubang sisi dan tidak tersisa satu pun.

- d. Permainan congklak dapat dikatakan berakhir jika semua biji congklak yang berada di lubang kecil telah terkumpul semua di lubang besar.
- e. Untuk menentukan siapa yang akan menjadi pemenang, yaitu dengan menghitung jumlah keseluruhan biji congklak yang didapat. Siapa yang mendapatkan biji congklak paling banyak maka dialah yang akan menjadi pemenang.²⁴

Permainan congklak adalah permainan yang memiliki peran dalam mengembangkan keterampilan sosial anak, diantaranya :

- a. Keterampilan dalam bekerja sama, yakni munculnya keterikatan antarpemain walaupun mereka akan saling bersaing dengan menunjukkan sikap semangat.
- b. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, yakni terjadinya proses penyesuaian diri pada saat setiap pemain yang harus menerima kekalahan dan kemenangan.
- c. Keterampilan anak dalam berinteraksi, yakni adanya sikap mengajak teman lainnya untuk bermain bersama dan mempersilahkan memulai giliran bermain.
- d. Keterampilan dalam mengontrol diri, yakni adanya sikap menahan diri dari keinginan untuk memainkan peran yang bukan gilirannya.

²⁴ Casrudin, *Belajar Harus Menyenangkan Senarai Pembelajaran Berbasis Budaya* (Lamongan: Nawa Litera Publishing, 2022), 42

- e. Keterampilan dalam berempati, yakni munculnya rasa senang pada saat temannya mencapai keberhasilan, namun disisi lain juga mencela mereka yang mengalami kekalahan.
- f. Keterampilan dalam menaati aturan, yakni permainan ini memiliki prosedur yang jelas dan anak-anak mampu untuk mengikutinya, memunculkan kesempatan bagi anak untuk menunggu giliran dalam bermain, dan mampu mengajarkan anak untuk membereskan mainannya.
- g. Keterampilan dalam menghargai orang, yakni adanya sikap saling menghargai kemampuan yang dimiliki teman-temannya.²⁵

3. Penerapan Permainan Tradisional Congklak

Implementasi permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan anak. Hal ini seperti diungkapkan salah satu ahli

bahwa fungsi dari permainan tradisional adalah untuk meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh dan mengembangkan keterampilan pada anak.²⁶

Perbedaan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial setiap anak tentunya berbeda-beda, tergantung pada perkembangan setiap individu. Ada yang perkembangannya sangat pesat dan adapula yang perkembangannya lambat, karena mengalami

²⁵ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 94

²⁶ Khodijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Persana Mulia Sarana, 2012), 152

beberapa hambatan. Proses pembelajaran ini tentunya mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Salah satu cara agar tujuan pembelajaran dapat dicapai adalah dengan menerapkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Penilaian media yang tepat dengan materi yang diajarkan dan kompetensi yang diharapkan merupakan salah satu yang terpenting sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas.²⁷

b. Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaksi merupakan tindakan saling berhubungan, mempengaruhi dan melakukan aksi. Sedangkan sosial adalah hubungan yang berkenaan dengan masyarakat, seperti suka menolong, dan sebagainya. Adapun pengertian interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis antara individu dan individu, individu dan kelompok, serta kelompok dan kelompok.²⁸

Dalam jurnal Imliah berkala menjelaskan bahwa interaksi dengan teman sebayanya akan membuka pandangan baru pada anak dan memberi kebebasan kepada mereka untuk membuat keputusan.

²⁷ Ibid, 152-153

²⁸ Kamus KBBI Daring. kbbi.kemendibud.go.id/entri/kamus. 2016. (diakses 23 Maret 2025)

Selain itu interaksi dengan teman sebayanya akan membantu anak mempelajari nilai-nilai yang ada di masyarakat.²⁹

Menurut Walgito, interaksi sosial merupakan hubungan antara individu satu dengan individu lain atau sebaliknya, jadi terdapat hubungan timbal balik. Menurut Bonner dalam Soerjono Soekanto, interaksi sosial adalah suatu relasi antara dua atau lebih individu manusia, dimana individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki individu yang lain atau sebaliknya.³⁰

Interaksi sosial sangatlah dibutuhkan dalam kehidupan sosial, karena interaksi sosial merupakan kunci dari kehidupan sosial itu sendiri. Untuk seorang anak, interaksi sosial merupakan salah satu hal yang dibutuhkan oleh anak untuk dapat membangun karakter dan kemampuan sosial anak dalam berinteraksi dengan orang lain.

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, ataupun individu dengan kelompok dimana hubungan tersebut perilaku individu dapat mempengaruhi, mengubah dan memperbaiki perilaku individu lainnya.

²⁹ Setiawati, dkk, "Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya pada Anak Homeschooling dan Anak Sekolah Regular" *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 12 no 1 (2010), 55-56

³⁰ Siti Mahmudah, *Psikologi Sosial: Sebuah Pengantar* (Malang: UIN MALIKI PRESS, 2010), 67

2. Teori Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik yang dikembangkan oleh *Herbert Blumer* menekankan bahwa perilaku manusia tidak terjadi secara otomatis sebagai respons atas stimulus, melainkan merupakan hasil dari interpretasi simbol-simbol sosial yang diperoleh melalui interaksi.³¹ Blumer menyatakan bahwa ada tiga premis utama dalam teori ini:

- a. Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna yang dimiliki terhadap sesuatu itu.

Tindakan manusia tidak bersifat otomatis atau refleksi semata terhadap rangsangan (stimulus), tetapi merupakan hasil dari makna yang mereka berikan terhadap objek, peristiwa, atau orang lain. Misalnya, seseorang akan bersikap berbeda terhadap guru, teman, atau mainan, karena masing-masing mengandung makna yang berbeda dalam pengalamannya. Makna ini bersifat subjektif dan kontekstual.³²

- b. Makna tersebut muncul dari hasil interaksi sosial antarindividu

Makna tidak muncul secara individual atau bawaan sejak lahir, tetapi terbentuk dan dikonstruksi melalui interaksi sosial. Ketika dua atau lebih individu berinteraksi, mereka bertukar simbol baik verbal maupun nonverbal dan dari proses itu mereka

³¹ Khaerul Umam Noer, *Pengantar Sosiologi untuk Mahasiswa Tingkat Dasar* (Jakarta: Perwatt Press, 2021), 25

³² Ibid, 26

mulai memahami dan menyepakati makna tertentu. Misalnya, dalam suatu komunitas, kata “bermain” bisa bermakna positif karena diasosiasikan dengan kebersamaan, kerja sama, dan keceriaan.³³

- c. Makna tersebut dikelola dan dimodifikasi melalui proses interpretasi yang dilakukan oleh individu yang terlibat dalam suatu situasi sosial.

Setelah makna terbentuk melalui interaksi, individu secara aktif menafsirkan, menyesuaikan, dan memodifikasi makna tersebut berdasarkan pengalaman dan situasi baru. Proses ini menunjukkan bahwa manusia memiliki kapasitas reflektif untuk berpikir dan menimbang sebelum bertindak. Misalnya, jika seorang anak pernah mendapat perlakuan tidak adil saat bermain, maka pada kesempatan berikutnya ia mungkin akan menafsirkan permainan sebagai situasi yang menantang, bukan hanya menyenangkan.³⁴

Interaksi simbolik ini menjadikan simbol seperti bahasa, gestur, atau bahkan tindakan kecil sebagai media penting dalam mengkomunikasikan makna. Dalam proses interaksi ini, individu menggunakan simbol-simbol tersebut untuk menafsirkan dan merekonstruksi dunia sosial mereka.

³³ Khaerul Umam Noer, *Pengantar Sosiologi untuk Mahasiswa Tingkat Dasar* (Jakarta: Perwatt Press, 2021), 26-27

³⁴ Ibid, 27

Blumer juga menekankan bahwa manusia bukan hanya mengikuti aturan sosial secara pasif, melainkan mereka membangun dan merekonstruksi makna melalui refleksi. Dalam konteks interaksi sehari-hari, individu akan mempertimbangkan tindakan mereka setelah memahami simbol dan memaknai situasi yang dihadapi. Contohnya, seorang anak yang bergiliran dalam permainan congklak tidak hanya mengikuti instruksi; ia juga memahami bahwa giliran adalah simbol penghargaan terhadap orang lain, sehingga menunggu giliran menjadi tindakan bermakna, bukan sekadar kepatuhan.³⁵ Kemampuan ini menegaskan bahwa individu memiliki kapasitas untuk berpikir sebelum bertindak dan bahwa masyarakat terbentuk dari micro interaksi simbolik

Menurut George Hebert Mead, teori interaksionisme simbolik merupakan interaksi sosial yang terjadi karena penggunaan simbol-simbol yang memiliki makna. Simbol-simbol tersebut dapat menciptakan makna yang dapat memicu adanya interaksi sosial antara individu satu dengan individu lainnya. Interaksi simbolik berpendapat bahwa kita dapat berinteraksi dengan orang lain karena kita menciptaka dan belajar menafsirkan apa arti simbol-simbol itu dalam interaksi. Proses komunikasi tersebut bisa membentuk pesan verbal maupun perilaku non-verbal yang mana tujuan akhirnya

³⁵ Ibid, 28

adalah memaknai simbol tersebut melalui proses negosiasi yang dilakukan terus menerus.³⁶

Karakteristik dasar teori ini adalah suatu hubungan yang terjadi secara alami antara manusia dalam masyarakat dan hubungan masyarakat dengan individu. Interaksi yang terjadi antar individu berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan. Relitas sosial merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi pada beberapa individu dalam masyarakat. Interaksi yang dilakukan antar individu itu berlangsung secara sadar. Interaksi simbolik juga berkaitan dengan gerak tubuh, antara lain suara atau vocal, gerakan fisik, ekspresi tubuh, yang mana semuanya itu mempunyai maksud dan disebut sebagai “simbol”.³⁷

Contoh dari teori interaksionisme simbolik yang berkaitan dengan masalah sosial sehari-hari, yaitu:

1. Mendiskriminasi seseorang karena warna kulitnya
2. Mengucilkan orang lain karena berbeda suku
3. Memuji orang lain karena jasanya
4. Memotivasi orang lain karena mengalami musibah

Interaksi merupakan suatu proses dimana kemampuan berpikir diperlihatkan dan juga dikembangkan. Pada dasarnya interaksi akan dimulai apabila dua orang bertemu dan saling

³⁶ Ibid, 29

³⁷ Herman Arisandi, *Buku Pintar Pemikiran Tokoh-Tokoh Sosiologi dari Klasik sampai Modern* (Jakarta: IRCiSoD, 2014), 119

berbicara, bertegur dan bekerja sama.³⁸ Interaksi sosial merupakan suatu hubungan sosial antara individu satu dengan individu yang lain yang saling memengaruhi satu sama lain. Karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, maka secara alami manusia akan melakukan hubungan dengan manusia lainnya atau disebut dengan interaksi.³⁹

Konsep-konsep kunci dalam Teori Interaksi Simbolik, diantaranya:

a. Diri (*Self*)

Pemahaman individu terhadap dirinya sendiri, yang terbentuk dari bagaimana orang lain memandang dan memperlakukan dirinya. Diri berkembang melalui interaksi sosial. Anak-anak mulai memahami dirinya ketika mereka mulai menyadari bahwa mereka adalah subjek yang dipandang dan dinilai oleh orang lain.

b. Pengambilan Peran (*Role Taking*)

Kemampuan untuk melihat diri sendiri dari sudut pandang orang lain. Ini memungkinkan anak belajar empati, memahami aturan, dan menyesuaikan perilaku sesuai dengan situasi sosial.

³⁸ Suharsiwi, *Pengembangan Interaksi Sosial Anak Autis di Sekolah Dasar Kelas Awal* (Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2022), 10

c. Definisi Situasi

Individu akan bertindak berdasarkan bagaimana mereka mendefinisikan situasi yang mereka hadapi. Dua orang yang berada dalam situasi yang sama bisa bertindak berbeda tergantung bagaimana mereka memaknainya.

3. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Ada beberapa bentuk-bentuk interaksi sosial yaitu kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), akomodasi (*accomodation*), dan pertikaian (*conflict*). Sedangkan menurut Gillin dan Gillin, ada dua golongan proses sosial sebagai akibat dari interaksi sosial, yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif. Dalam penelitian ini akan membahas proses asosiatif dan proses disosiatif.

a. Bentuk Assosiatif

Interaksi sosial assosiatif merupakan bentuk interaksi yang hasilnya mengarah ke yang positif. Ada beberapa contoh bentuk-bentuk interaksi sosial assosiatif, diantaranya:

a. Kerjasama (*cooperation*). Menurut Burhan Bungin,⁴⁰

kerjasama adalah usaha bersama antara individu dengan kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

b. Akomodasi (*accommodation*). Merupakan suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan

⁴⁰ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), 59.

pihak lawan, sehingga lawan tidak kehilangan kepribadiannya.

c. Asimilasi (*assimilation*). Menurut Soerjono Soekanto, proses asimilasi ditandai dengan adanya usaha untuk mengurangi perbedaan yang terdapat antara individu atau kelompok.⁴¹

b. Bentuk Disasosiatif

Interaksi sosial disasosiatif adalah bentuk interaksi sosial yang menghasilkan sebuah perpecahan. Ada beberapa contoh bentuk-bentuk interaksi sosial disasosiatif, diantaranya:

a. Persaingan (*competition*). Proses sosial individu atau kelompok bersaing dalam mencari keuntungan pada bidang kehidupan dengan cara menarik perhatian publik, namun tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan.⁴²

b. Pertentangan (*conflict*). Proses sosial dimana individu maupun kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan cara menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman atau kekerasan.

c. Kontravensi (*contravention*). Sikap mental yang tersembunyi terhadap orang lain atau terhadap unsur kebudayaan golongan tertentu. Sikap tersembunyi tersebut

⁴¹ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), 73.

⁴² Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), 59.

yang akan berubah menjadi kebencian, akan tetapi tidak sampai menjadi pertentangan atau pertikaian.⁴³

4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Dalam hal membangun proses interaksi yang terjadi antara individu maupun antara kelompok maka terdapat beberapa faktor yang dapat dipahami meliputi:

a. Faktor Imitasi

Faktor imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Contohnya seperti pada anak-anak yang sedang belajar bahasa, seakan-akan mereka mengimitasi dirinya sendiri, kemudian ia mengimitasi orang lain. Bahkan tidak hanya berbicara saja, tetapi juga tingkah laku tertentu seperti cara memberi hormat, cara berterima kasih, cara memberi isyarat dan lainnya.

b. Faktor Sugesti

Faktor sugesti adalah pengaruh psikis, baik yang datang dari diri sendiri maupun datang dari orang lain yang bisa diterima tanpa adanya kritik dari diri sendiri. Dalam ilmu jiwa sosial, sugesti dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana seorang individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik atau penolakan dahulu.

⁴³ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), 73.

c. Faktor Identifikasi

Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain. Dorongan utama seseorang melakukan identifikasi adalah ingin mengikuti jejak, ingin mencontoh, serta ingin belajar dari orang lain yang dianggapnya ideal. Misalnya, identifikasi seorang anak laki-laki untuk menjadi sama dengan ayahnya atau sebaliknya.

d. Faktor Simpati

Simpati merupakan perasaan rasa tertarik kepada orang lain. Simpati adalah perasaan, oleh karenanya simpati timbul bukan atas dasar pemikiran yang logis, melainkan atas dasar perasaan atau emosi.⁴⁴ Dalam simpati orang dapat tiba-tiba merasa tertarik kepada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan tingkah lakunya yang menurutnya menarik.⁴⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses terjadinya suatu interaksi sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati.

5. Permainan Tradisional Congklak dalam Membentuk Interaksi Sosial

Dalam konteks pendidikan dan pengembangan anak, terutama pada anak dengan kebutuhan khusus seperti tunagrahita ringan, teori ini sangat relevan karena mereka mengalami proses belajar sosial yang unik dan bertahap, yang seringkali membutuhkan

⁴⁵ Siti Mahmudah, *Psikologi Sosial: Sebuah Pengantar* (Malang: UIN MALIKI PRESS, 2010), 70

media yang sesuai untuk membantu mereka memahami makna interaksi sosial. Misalnya, dalam permainan tradisional congklak, anak-anak tidak hanya bermain secara fisik, tetapi mereka juga sedang menjalani proses belajar sosial.⁴⁶

Menurut Iswinarti, permainan tradisional merupakan sarana pendidikan yang tidak hanya menstimulasi kemampuan kognitif dan motorik, tetapi juga mengajarkan keterampilan sosial melalui simbol dan aturan yang terkandung di dalamnya.⁴⁷ Proses interaksi dalam permainan menjadi ajang pertukaran simbol: memberi giliran, bertanya, menjawab, dan menyelesaikan konflik kecil. Makna-makna ini diperoleh melalui interaksi langsung, lalu diproses oleh anak secara reflektif, hingga menjadi bagian dari perilaku sosialnya. Misalnya, seorang anak tunagrahita yang awalnya tidak mau berbagi, setelah beberapa kali bermain congklak bersama teman dan didampingi guru, akhirnya memahami bahwa “berbagi giliran” adalah bentuk penghargaan terhadap teman. Makna ini menjadi dasar perubahan perilaku sosial anak.⁴⁸

Iswinarti juga menekankan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai strategi pendidikan karakter karena mengandung unsur budaya, norma sosial, dan nilai moral. Permainan

⁴⁶ Putu Indah Lestari & Elizabeth Prima, “Permainan Congklak Bali, Maciwa, untuk Meningkatkan Perkembangan Berpikir Simbolik pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019), 22–23

⁴⁷ Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), 7

⁴⁸ *Ibid*, 9

ini dapat mengasah kemampuan interaksi sosial anak secara bertahap dan alami, tanpa tekanan, karena dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Anak tidak hanya bermain, tetapi sekaligus belajar memaknai hubungan sosial, mengontrol emosi, dan menyesuaikan diri dengan orang lain. Bagi anak berkebutuhan khusus seperti tunagrahita ringan, permainan ini menjadi media penting dalam membentuk sikap empati, tanggung jawab, dan keterampilan sosial dasar. Maka, congklak bukan hanya alat permainan tradisional, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter yang memiliki potensi besar dalam pengembangan aspek sosial anak.⁴⁹

c. Tunagrahita Ringan

1. Pengertian Tunagrahita

Istilah lain untuk menyebut anak tunagrahita adalah retardasi mental. Tunagrahita adalah suatu kondisi anak yang kecerdasannya jauh dibawah rata-rata dan ditandai dengan keterbatasan intelektual dan ketidakcakapan dalam komunikasi sosial.⁵⁰ Anak tunagrahita merupakan anak-anak dengan tingkat kecerdasan jauh dibawah anak-anak normal sehingga membutuhkan pelayanan pendidikan khusus.⁵¹

Anak tunagrahita memiliki IQ 70 ke bawah. Jumlah penyandang tunagrahita adalah 2,3% atau 1,92% anak usia sekolah menyandang tunagrahita dengan perbandingan laki-laki 60% dan

⁴⁹ Ibid, 45-46

⁵⁰ Jati Rinakri Atmaja, *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), 97

⁵¹ Ratih Putri dan Afin Murtiningsih, *Kiat Suksesmengasuh Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2016), 46.

perempuan 40% atau 3:21. Rendahnya kapabilitas mental pada anak tunagrahita akan berpengaruh terhadap kemampuannya untuk menjalankan fungsi-fungsi sosialnya.

Ada beberapa karakteristik umum anak tunagrahita, yaitu:

a) Keterbatasan intelegensi

Anak tunagrahita mempunyai keterbatasan dalam belajar yang bersifat abstrak, berhitung, menulis, dan membaca.

b) Keterbatasan sosial

Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam mengurus dirinya sendiri, sangat bergantung pada orang tua, tidak mampu memikul tanggung jawab sosial, mudah dipengaruhi orang lain.

c) Keterbatasan fungsi-fungsi mental lainnya

Anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam penguasaan bahasa, karena pusat pengolahan yang kurang berfungsi dengan normal.

2. Klasifikasi Tunagrahita

Anak tunagrahita diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu tunagrahita ringan, sedang, berat. Pengklasifikasian ini didasarkan pada tes Stanford Binet dan *Skala Weschler (WISC)*.

a) Tunagrahita Ringan (Mampu Didik)

Tunagrahita ringan disebut juga *moron* atau debil. Tunagrahita ringan memiliki IQ antara 55-69 menurut skala Weschler. Mereka dapat membaca, menulis serta berhitung

dalam hal-hal sederhana dan juga dasar. Dengan bimbingan dan pendidikan yang baik maka anak tunagrahita ringan dapat memperoleh hasil yang baik pula. Anak tunagrahita ringan memiliki kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja. Dalam penyesuaian sosial, anak tunagrahita ringan bisa bergaul, menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial termasuk di lingkungan sekolah.

b) Tunagrahita Sedang (Mampu Latih)

Tunagrahita sedang disebut juga *imbesil*. Tunagrahita sedang memiliki IQ antara 40-54 menurut skala Weschler. Tunagrahita sedang minimal mampu dilatih untuk mengurus diri sendiri, melindungi diri dari bahaya contohnya menghindari kebakaran, berjalan di jalan raya, berlindung dari hujan dan lain-lainnya. Namun dalam hal akademis, tunagrahita sedang kurang mampu melakukannya.⁵²

Anak tunagrahita sedang dapat melakukan penyesuaian sosial di lingkungan rumah dan sekitarnya. Karakteristik sosial anak tunagrahita sedang yaitu memiliki sikap sosial yang kurang baik, rasa etisnya kurang, dan terlihat tidak mempunyai rasa terima kasih, rasa belas kasihan, dan rasa keadilan.

⁵² Ratih Putri dan Afin Murtiningsih, *Kiat Sukses Mengasuh Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2016), 47.

c) Tunagrahita Berat (Mampu Latih)

Tunagrahita berat disebut juga *idiot*. Tunagrahita berat memiliki IQ antara 25-39 menurut skala Weschler. Mereka tidak bisa lepas dari pengawasan dan bantuan dari orang lain dalam kehidupan sehari-harinya, baik disekolah, dirumah, maupun ditempat umum lainnya. Mereka membutuhkan perawatan total untuk merawat diri seperti makan, minum dan lainnnya. Bahkan mereka membutuhkan perlindungan dari bahaya selama hidupnya.⁵³

Anak tunagrahita berat mengalami keterbatasan dalam berhubungan dengan orang lain, tidak mempunyai rasa kasih sayang, dan bersikap apatis terhadap sekitarnya.⁵⁴

3. Faktor Penyebab Anak Tunagrahita

Menurut Muljono Abdurrahman dan Sudjadi, anak tunagrahita dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

a. Semasa Kehamilan

Infeksi yang terjadi pada ibu saat kehamilan (*Rubella* dan cacar Jerman), usaha pengguguran yang gagal, kekurangan nutrisi, mengkonsumsi kokain, heroin, alkohol, obat-obatan, teradiasi dan infeksi virus.

b. Saat Melahirkan

⁵³ Agustyawati dan Solicha, *Psikologi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus* (Jakarta: Tenaga Penelitian UIN, 2009), 139-141.

⁵⁴ Mumpuniarti, *Pembelajaran Akademik bagi Anak tunagrahita* (Yogyakarta: FIP UNY, 2007), 29.

Kekurangan oksigen, lahir prematur, kerusakan karena penggunaan alat bantu lahir, terinfeksi *syphilis*, *herpes simplex*, dan berat badan yang kurang.

c. Setelah Lahir

- 1) Masalah nutrisi : kekurangan nutrisi saat bayi dan anak-anak.
- 2) Masalah kesehatan dan lingkungan : terjangkitnya virus yang mengakibatkan meningitis, cacar, panas tinggi, polusi air, keracunan.
- 3) Masalah sosial : pemaksaan atau pemerkosaan terhadap fisik dan mental atau seksual, pendekatan yang inadequate, pengajaran yang buruk.⁵⁵

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵⁵ Imam Setiawan, *A to Z Anak Berkebutuhan Khusus* (Sukabumi: CV Jejak, 2020), 46-47.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian pada hakikatnya adalah suatu kegiatan untuk memperoleh kebenaran mengenai suatu masalah dengan menggunakan metode ilmiah. Secara metodologis penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi *inquiry* yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena; fokus dan multimetode, yang bersifat alami dan holistik; mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif.⁵⁶ Metode ini dipilih oleh peneliti untuk mendeskripsikan semua bahan penelitian baik dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Sehingga peneliti dapat mendeskripsikan dan menganalisis hasil data yang diperoleh.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran (deskripsi) dari suatu fenomena tertentu yang tengah diteliti secara obyektif.⁵⁷ Maksud dari peneliti menggunakan jenis ini karena peneliti ingin memberikan gambaran permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita yang dalam hal ini dituangkan dalam bentuk kata-kata dan

⁵⁶ Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2014), 329.

⁵⁷ Elvis F Purba and Parulian Simanjutak, *Metode Penelitian*, (Medan: UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN MEDAN, 2011), 19.

gambar, sehingga laporan penelitian ini akan berisi kutipan data untuk memberikan gambaran penelitian.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut hendak dilakukan.⁵⁸ Adapun lokasi pada penelitian ini bertempat di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember yang berlokasi di Jalan Imam Bonjol No. 42, Kaliwates, Jember, Jawa Timur.

Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada ketertarikan peneliti untuk mempelajari permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember. Peneliti juga tertarik untuk mengeksplorasi permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita di sekolah yang merupakan SMPLB yang memiliki program khusus untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita dengan menggunakan permainan tradisional.

C. Subyek Penelitian

Penentuan subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive sampling* dimana teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.⁵⁹ Misalnya karena orang tersebut dianggap lebih tahu tentang apa yang peneliti harapkan. Kriteria subyek yang ingin peneliti teliti ialah

⁵⁸ Tim Penyusun Pedoman Karya Ilmiah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 77.

⁵⁹Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), 218-219.

1. Suparwoto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, dipilih sebagai informan karena beliau bertanggung jawab atas kegiatan pengajaran terhadap anak didik dan kepala sekolah yang paling mengetahui keadaan dan perkembangan di sekolah.
2. Rosi Al-Aufa, S.Pd selaku guru wali kelas VII selaku guru yang mendampingi dan mengajarkan permainan congklak kepada murid
3. 2 anak tunagrahita ringan yang memiliki kemampuan interaksi sosialnya kurang yakni NM dan HN
4. 2 orang tua murid anak tunagrahita, meliputi Juni Masadah dan Sulisty, sebagai narasumber di penelitian ini dikarenakan orang tua yang tahu bagaimana proses perkembangan anak sehari-hari.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data.⁶⁰ Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁶¹ Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi

Observasi menurut Nasution adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan yang hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.

⁶⁰ Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), 219.

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.⁶² jadi sebuah observasi atau pengamatan dalam penelitian tertuju pada sasaran yang jelas dan terencana. Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi partisipasi pasif yang artinya peneliti hadir ditempat kegiatan yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.⁶³

Observasi yang dilakukan peneliti yakni melakukan pengamatan langsung di lapangan (lokasi penelitian) kepada suatu objek yang diteliti, yaitu dengan mengamati bagaimana proses kegiatan permainan congklak yang dilakukan di kelas, sebagaimana yang diarahkan oleh kepala sekolah kepada penulis untuk melakukan penelitian pada kelas tersebut. Penulis juga mengamati dan mengambil dokumentasi serta mencatat hal-hal apa saja yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam proses permainan congklak.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan interview pada satu atau beberapa orang yang bersangkutan. Wawancara merupakan cara untuk mengumpulkan data dengan mengadakan tatap muka secara langsung antara peneliti yang bertugas mengumpulkan data dengan orang yang menjadi sumber data atau objek penelitian.⁶⁴

⁶² Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Buku Press, 2014), 112.

⁶³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020) 299

⁶⁴ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis* (Yogyakarta: Teras, 2009), 89.

Ada tiga jenis wawancara yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu

1. Wawancara terstruktur digunakan ketika informasi yang ingin diperoleh sudah pasti. Jenis wawancara ini menggunakan pertanyaan tertulis dengan pilihan jawaban.
2. Wawancara semi-terstruktur memberikan keleluasaan yang lebih besar dibandingkan wawancara terstruktur, namun tetap berpijak pada panduan standar yang telah ditetapkan sebelumnya.
3. Wawancara tidak terstruktur dilaksanakan secara bebas, tanpa instrumen atau standar wawancara.⁶⁵

Dalam penelitian ini jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur untuk menentukan masalah dengan lebih terbuka. Dalam proses wawancara ini peneliti melakukan secara bebas namun tetap berpedoman pada pedoman wawancara yang telah peneliti

siapkan. Peneliti melakukan wawancara dengan menanyakan hal-hal di SMPLB BCD YPAC kaliwates Jember tentang permainan congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita serta apa saja kelebihan dan kelemahan permainan congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dijadikan sebagai teknik pengumpulan data pada penelitian ini karena dokumentasi merupakan sumber yang stabil, dapat

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung : Alfabeta, 2016), 316

berguna sebagai bukti untuk pengujian, mempunyai sifat yang alamiah, tidak kreatif sehingga mudah ditemukan dengan teknik kajian isi, disamping itu hasil kajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diteliti.⁶⁶

Adapun pada penelitian ini penulis menggunakan dokumentasi berupa foto-foto wawancara sebagai bukti bahwa penelitian benar-benar dilakukan di lokasi yang dimaksud. Penulis juga diarahkan untuk mengambil data-data yang diperlukan kepada operator sekolah, serta mencatat segala hal yang diperlukan untuk menjawab permasalahan pada penelitian sesuai dengan rumusan masalah.

E. Analisis Data

Pada bagian analisis data diuraikan bagaimana prosedur analisis data yang hendak dilakukan oleh peneliti sehingga memberikan gambaran bagaimana peneliti akan melakukan pengolahan data⁶⁷ Analisis data merupakan kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengkategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah-masalah yang ingin dijawab.⁶⁸ Jadi ketika data yang sudah terkumpul tidak mesti seluruhnya disajikan dalam pelaporan penelitian, penyajian data dalam rangka memperlihatkan data kepada pembaca tentang realitas yang sebenarnya terjadi sesuai dengan fokus

⁶⁶ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis* (Yogyakarta: Teras, 2009), 92-93.

⁶⁷ Tim Penyusun Pedoman Karya Ilmiah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 77.

⁶⁸ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), 34.

dan tema penelitian, sehingga data yang disajikan dalam penelitian adalah data yang terkait dengan tema bahasan saja yang perlu disajikan.

Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sampai datanya jenuh.⁶⁹ Aktifitas dalam analisis data, yaitu:

1) Pengumpulan data

Peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, atau kombinasi ketiganya. Data dikumpulkan selama beberapa hari. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan untuk penelitian lebih lengkap. Peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember.

2) Reduksi data

Peneliti mereduksi data melalui menyusun informasi utama, memprioritaskan informasi utama, dan mencari pola dan tema, sehingga peneliti mendapatkan kemudahan terkait apa saja yang harus dikumpulkan untuk langkah selanjutnya.

3) Penyajian data

Data yang disajikan bisa dipaparkan berupa bagan, narasi singkat, hubungan antar kategori, atau teks naratif. Pada penelitian di SMPLB

⁶⁹ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), 37.

BCD YPAC Kaliwates Jember ini data peneliti sajikan dalam bentuk naratif berupa uraian yang tersaji pada BAB IV dalam skripsi ini.

4) Penarikan kesimpulan

Kesimpulan ini dapat berupa penjelasan atau deskripsi yang memperjelas hal-hal yang semula masih kabur atau rancu, sehingga menjadi lebih gamblang setelah penelitian rampung dilakukan. Pada riset yang dilaksanakan di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, proses penarikan kesimpulan tersebut juga ditetapkan, ditemukan fakta-fakta aktual yang belum pernah terjadi sebelumnya.

Kesimpulan dari penelitain ini diuraikan pada BAB V.

F. Keabsahan Data

Bagian ini memuat bagaimana usaha-usaha yang hendak dilakukan peneliti untuk memperoleh keabsahan data-data temuan dilapangan. Agar diperoleh temuan yang absah, maka perlu diteliti kredibilitasnya dengan menggunakan teknik-teknik keabsahan data seperti perpanjangan kehadiran peneliti di lapangan, observasi secara lebih mendalam, triangulasi (menggunakan beberapa sumber, metode peneliti, teori), pembahasan oleh teman sejawat, analisis kasus lain, melacak kesesuaian hasil, dan pengecekan anggota (*member check*).⁷⁰

Pada keabsahan data ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber adalah teknik menggali kebenaran informasi yang dilakukan dengan mengecek data melalui berbagai sumber.

⁷⁰ Tim Penyusun Pedoman Karya Ilmiah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 48.

Sedangkan triangulasi teknik adalah teknik menggali kebenaran yang dilakukan dengan mengecek data melalui berbagai teknik namun dari sumber yang sama.⁷¹

Triangulasi teknik yang dilakukan peneliti yakni seperti data yang didapat dengan observasi kemudian dicek dengan data yang didapat melalui dokumentasi dan wawancara. Instrument triangulasi sumber dalam riset yang peneliti lakukan adalah pihak sekolah yang meliputi kepala sekolah dan guru serta dari pihak wali murid yakni orang tua anak tunagrahita.

Sedangkan triangulasi sumber peneliti lakukan dengan mengecek data yang didapatkan dari informan dan dikonfirmasi kebenaran datanya kepada informan satu dan informan lainnya. Contohnya data yang didapatkan dari kepala sekolah dikonfirmasi kepada guru dan orang tua, data dari guru dikonfirmasi kepada kepala sekolah dan orang tua, serta dari orang tua dikonfirmasi kepada guru dan kepala sekolah. Sehingga pada intinya dari masing-masing informan datanya dicek dan dikonfirmasi satu per satu kebenarannya.

G. Tahap Penelitian

Tahap penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan selama proses penelitian berjalan. Dengan ini peneliti meringkas secara detail mengenai tahapan-tahapan penelitian yang akan diteliti:

a. Tahap pra penelitian lapangan

⁷¹ Dr. Sigit Hermawan, SE, M.Si & Aminullah, SE, MM, *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif*, (Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2021), 225.

1. Menemukan masalah dilokasi penelitian yaitu di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember
 2. Menyusun rencana penelitian (proposal)
 3. Pengurusan surat ijin meneliti
 4. Menyiapkan perlengkapan penelitian
- b. Tahap penelitian lapangan
1. Memahami latar belakang dan tujuan penelitian
 2. Memasuki lokasi penelitian
 3. Mencari sumber data yang telah ditentukan obyek penelitian
 4. Menganalisa data dengan menggunakan prosedur penelitian yang telah ditetapkan
- c. Tahap akhir penelitian lapangan
1. Penarikan kesimpulan
 2. Menyusun data yang telah ditetapkan
 3. Kritik dan saran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah dan Profil SMPLB BCD YPAC Jember.

SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember merupakan salah satu lembaga pendidikan jenjang menengah pertama bagi anak-anak berkebutuhan khusus yang berada di wilayah Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur. SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember didirikan pada tanggal 21 Januari 1985 dengan nomor SK Pendirian 1/104.6.3/M4 SLB.85 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, sebelumnya memiliki nama SMPLB BCD YPTAD Jember dan berbentuk yayasan yang berdiri pada tahun 1985 dengan tujuan utama membantu pendidikan anak-anak berkebutuhan khusus, dengan spesifikasi ketunaan. Lalu berpisah dengan yayasan dan membentuk SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember yang beralamat di Jln. Kaliwates kidul, Kec. Kaliwates Kab. Jember pada tahun 2012.⁷²

Sekolah ini menyediakan asrama bagi siswa/siswi dari luar kota maupun dalam kota. Pada tahun 2012, nama sekolah diubah menjadi SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember dan perluasan fokus mencakup siswa/siswi berkebutuhan khusus dengan spesifikasi yang lebih luas,

⁷² SMPLB BCD YPAC Jember, *Sejarah SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember: Menapaki Jejak dan Perkembangan* (Jember: Nanopedia Jember, 2020), 47.

seperti tunanetra, tunarungu, dan tunagrahita. SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember juga fokus pada proses memberdayakan orang tua /wali siswa untuk mendukung pendidikan anak-anak mereka. Untuk mencapai visi dan misinya, sekolah ini tidak pernah berhenti berusaha melakukan pengembangan diri, adaptasi terhadap kebutuhan siswa, dan pemanfaatan teknologi mutakhir yang memudahkan proses pembelajaran. Sekolah ini memiliki program pembelajaran berbasis kurikulum khusus yang menyesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan siswa. Selain pembelajarn akademik dasar, SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember juga menyediakan ruang untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui berbagai kegiatan, salah satunya permainan Congklak.

SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember berkolaborasi dengan berbagai pihak yang terhubung, antara lain pemerintah daerah, lembaga pendidikan, dan lembaga swasta, guna memberikan layanan pendidikan yang layak dan baik untuk anak berkebutuhan khusus. Sejak tahun 2012, SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember telah memberikan bantuan kepada anak berkebutuhan khusus dalam memperoleh pendidikan yang berkualitas. Prestasi siswa SMPLB BCD Kaliwates YPAC Jember menjadi bukti bahwa anak berkebutuhan khusus mempunyai potensi yang sama dengan siswa yang normal, apabila mendapatkan oendidikan dan pendampingan yang baik. Dengan dedikasi dan komitmen dari seluruh staf, tenaga pendidik berpengalaman, dan kepemimpinan SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember terus berupaya memberikan pendidikan terbaik

untuk anak-anak berkebutuhan khusus di Jember dan sekitarnya. Berikut ini profil SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember:

Profil SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember

Nama Sekolah : **SMPLB-BCD YPAC Kaliwates
JEMBER**

No. Pokok Sekolah Nasional (NPSN) : 20523947

Nomor Ijin Sekolah (NIS) : 282850

Nomor Statistik Sekolah (NSS) : 834052401004

No. Ijin Operasional : 19.14/169/II/I/2020

Alamat Sekolah : Jl. Imam Bonjol 42 Kaliwates
Jember, Kelurahan Kaliwates,
Kecamatan Kaliwates, Kabupaten
Jember, Provingi Jawa Timur

No. Telpon/Fax : (0331) 488649

Telpon HP : 082139307881

Email : smplbbcdypacjember@gmail.com

Status Sekolah : Swasta

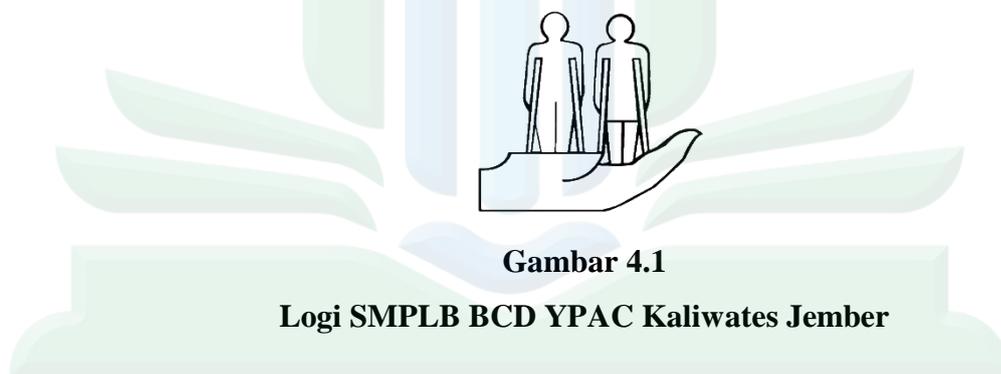
2. Visi dan Misi SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember

Visi : Terwujudnya peserta ABK yang berakhlak mulia, berprestasi, mandiri, dan berbasis lingkungan.

Misi :

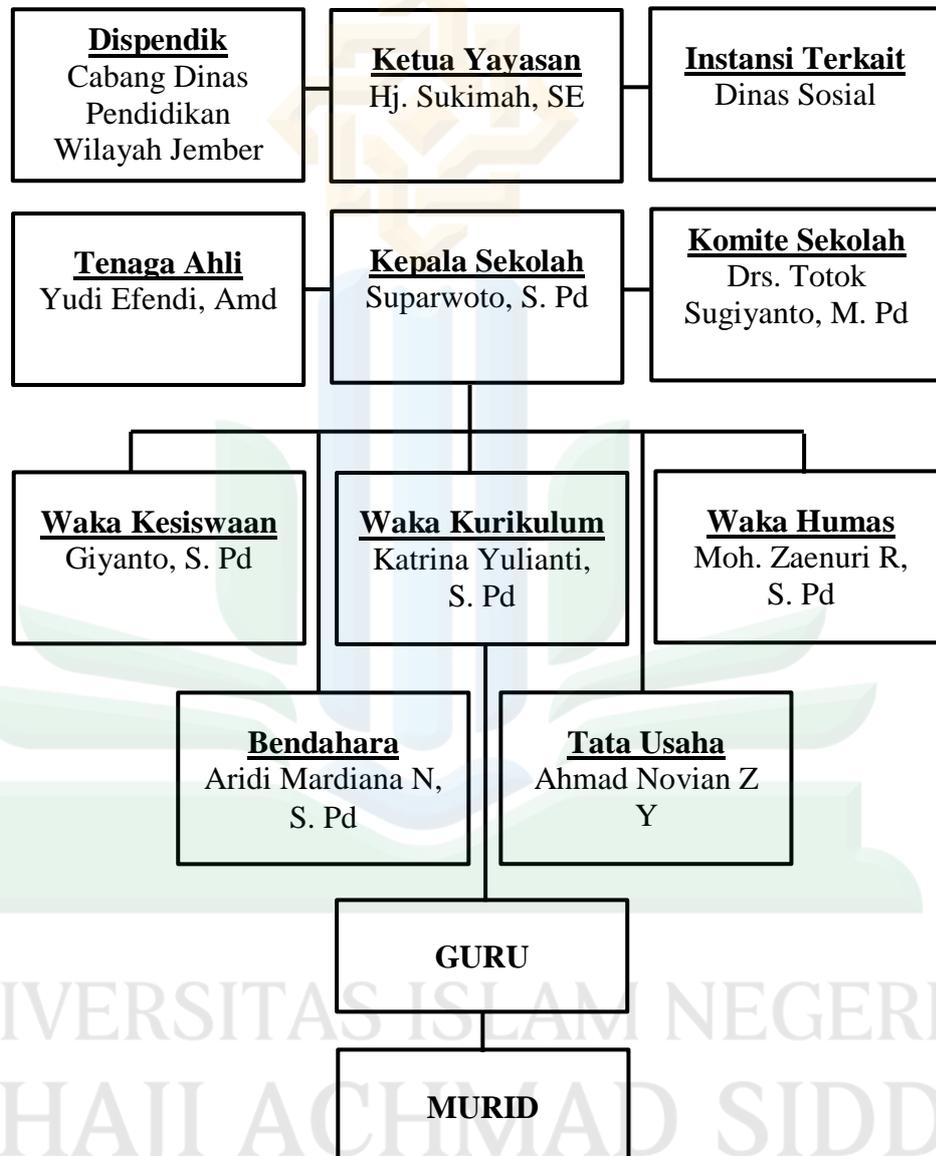
- a. Mewujudkan/menciptakan siswa yang taat beribadah
- b. Membentuk sikap dan perilaku yang baik, santun, sopan dan berkarakter

- c. Mewujudkan siswa/siswi yang disiplin dan mandiri
 - d. Menciptakan suasana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan
 - e. Mewujudkan siswa yang berprestasi baik akademik maupun non akademik
 - f. Memberikan pelayanan rehabilitasi medis, psikologis, dan sosial
 - g. Mewujudkan sekolah hijau (Green School)
- 3. Logo SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. Struktur Organisasi SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember



5. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMPLB BCD YPAC

Kaliwates Jember

a. Kepala Sekolah

Tabel 4. 1

Data Kepala Sekolah SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember

No.	Nama Guru	NIP	Jenis Kelamin		Tempat/Tgl Lahir	Pendidikan Terakhir
			L	P		
1.	Suparwoto, S. Pd	1965112519 91031006	L		Jombang, 25 November 1965	S1 PKn

b. Guru

Tabel 4. 2

Data Guru SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember

No.	Nama Guru	NIP	Jenis Kelamin	Tempat/Tgl Lahir	Pendidikan Terakhir	Tugas Mengajar
1.	Giyanto, S. Pd	-	L	Banyuwangi, 13 Agustus 1973	S1 BK	Guru Kelas VII SMPLB- C
2.	Moh. Zaenuri Rofi I, S. Pd	-	L	Banyuwangi, 1 Januari 1979	S1 PLB	Guru Kelas VII SMPLB- D
3.	Aridl Mardiana, S. Pd	-	P	Jember, 28 Agustus 1978	S1 PLB	Guru Kelas VIII SMPLB- C
4.	Rosi Al- Aufah, S. Pd	-	P	Jember, 30 Mei 1991	S1 PLB	Guru Kelas VII SMPLB- C
5.	Katrina Yulianti, S. Pd	-	P	Jember, 7 Juli 1991	S1 PLB	Guru Kelas IX SMPLB- C

6. Data Siswa SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember Tahun

Tabel 4. 3
Data Siswa Di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember

Jenis Kebutuhan Khusus	Jumlah Siswa SMP						Jumlah		Jumlah Seluruh nya
	Tingkat VII		Tingkat VIII		Tingkat IX		L	P	
	L	P	L	P	L	P			
A									
B	-	-	-	-	1	-	1	-	1
C	2	3	-	2	5	2	7	5	12
C1	-	-	-	-	1	2	1	4	5
D	1	-	-	1	-	-	1	1	2
D1	-	-	-	-	1	1	1	1	2
E									
F									
G									
H									
Jumlah	6		3		13				22

7. Sarana dan Prasarana SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember

Tabel 4. 4
Data Ruang Belajar (Kelas)

Kondisi	Jumlah dan Ukuran				Jmh Ruang lain yang digunakan untuk R. kelas	Jumlah ruang yang digunakan untuk Ruang Kelas
	Ukuran 7 x 9 m ² (a)	Ukuran > 63m ² (b)	Ukuran > 63m ² (c)	Jumlah (a+b+c) (d)		
Baik	1	-	-	1	-	3
Rsk Ringan	-	-	-	-		
Rsk Sedang	-	-	-	-		
Rsk Berat	-	-	-	-		
Rsk Total	-	-	-	-		

Tabel 4. 5
Data Ruang Penunjang Pembelajaran

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Ukuran (p x l)	Kondisi	Keterangan
1	Perpustakaan	1	3 x 4	Rusak Ringan	Dipakai bersama SDLB, SMPLB dan SMALB
2	Lab IPA	-	-	-	-
3	Keterampilan Tata Boga	1	3 x 3	Rusak Ringan	-
4	Keterampilan Menjahit	1	3 x 3	Rusak Ringan	Dipakai bersama SMPLB dan SMALB
5	Multimedia	-	-	-	-
6	Kesenian	1	3 x 4	Rusak Ringan	Dipakai bersama SDLB, SMPLB dan SMALB
7	Lab. Bahasa	-	-	-	-
8	Lab. Komputer	1	3 x 4	Baik	Dipakai bersama SDLB, SMPLB dan SMALB
9	Serbaguna/aula	1	7 x 12	Baik	Dipakai bersama SDLB, SMPLB dan SMALB
10	Ruang Fisioterapi	1	5 x 6	Baik	Dipakai bersama SDLB, SMPLB dan SMALB

Tabel 4. 6
Data Ruang Kantor

Jenis Ruangan	Jumlah	Ukuran (p x l)	Kondisi
Kepala Sekolah	1	3 x 3	Baik
Guru	1	3 x 6	Baik
Tata Usaha	1	3 x 3	Baik
Tamu	1	2 x 3	Baik
Asrama	1	10 x 30	Baik

Tabel 4. 7
Data Ruang Penunjang

Jenis Ruang	Jumlah	Ukuran (p x l)	Kondisi	Keterangan
Dapur	1	3 x 4	Baik	
Gudang	-	-	-	-
Reproduksi	-	-	-	-
BK	-	-	-	-
UKS	-	-	-	-
Kamar Mandi Guru	1	2 x 2	Baik	
Kamar Mandi Siswa	1	2 x 2	Baik	
PMR/Pramuka	-	-	-	
Mushola	1	3 x 4	Baik	
Koperasi	1	5 x 6	Baik	
Kantin	-	-	-	-
Lobi	-	-	-	-
Bangsai Kendaraan	-	-	-	-
Rumah Penjaga	-	-	-	-
Pos Jaga	-	-	-	-
Fisioterapi	-	-	-	-

B. Penyajian Data dan Analisis

1. Proses Permainan Tradisional Congklak dalam Membentuk Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember

Penelitian ini berupaya untuk mengetahui lebih dalam tentang permainan tradisional Congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, sesuai dengan rumusan masalah penelitian, peran permainan tradisional congklak dalam menumbuhkan interaksi sosial serta faktor pendukung dan faktor

penghambatnya dalam proses permainan congklak. Dalam penerapannya, guru tidak hanya menyediakan media pembelajaran seperti Dhakonon, yang merupakan nama dari papan Congklak, yang juga merupakan nama lain dari permainan Congklak itu sendiri, namun juga membimbing para murid dan juga mempunyai strategi dalam membentuk interaksi sosial anak tunagahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember.

Hal pertama yang penulis lakukan untuk mendapatkan hasil pada penelitian ini pada penelitian tentang permainan tradisional Congklak ini, yaitu mendatangi sekolah SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember dan bertemu langsung dengan Kepala Sekolah SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember beserta guru dan staff yang berada di Sekolah tersebut. Penulis memberikan surat izin penelitian kepada kepala SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember dan Bapak Suparwoto yang menjabat sebagai Kepala SMPLB, langsung memberikan izin kepada penulis agar hari selanjutnya sudah bisa melakukan penelitian di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember. Sehingga pada tanggal 20 Juni, penulis memulai dengan melakukan observasi awal pada semua kelas, untuk mengetahui dikelas mana saja yang menyediakan media atau alat permainan tradisional khususnya permainan Congklak.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada tanggal 20 juni, ada beberapa kegiatan atau langkah-langkah yang dilakukan guru sebelum bermain congklak, yaitu:

- a. Anak-anak diarahkan untuk duduk dibangku masing-masing, posisi guru didepan menghadap ke anak-anak dan menyapa untuk memulai kegiatan.
- b. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan.
- c. Menanyakan perasaan anak hari ini untuk mengenal perasaan anak.
- d. Memperlihatkan kepada anak media permainan yang akan digunakan, dan mempersilahkan anak mengamati dan bertanya tentang media yang dikenalkan.
- e. Memberikan contoh secara tepat untuk kegiatan bermain kepada anak yang belum mengerti dalam memainkan permainan congklak.
- f. Membangun aturan main bersama anak
- g. Mempersilahkan anak mulai bermain

Proses permainan tradisional Congklak dalam membentuk interaksi sosial anak, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 23 Juni di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, yaitu sebagai berikut:

1. Guru Mengenalkan Media dan Alat-Alat yang akan Digunakan Oleh Peserta Didik untuk Bermain Congklak

Sebelum kegiatan bermain dimulai, terlebih dahulu guru mengenalkan media atau peralatan apa saja yang akan digunakan dalam permainan Congklak. Contohnya, ketika akan bermain Congklak, maka guru terlebih dahulu mempersiapkan Dhakonan yang merupakan media dari permainan Congklak, serta mengenalkan

dan menjelaskan kepada anak nama dan media apa saja yang akan digunakan, dalam memainkan permainan tersebut. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Rosi Al-Aufah guru kelas VII:

Untuk permainan Congklak, media yang digunakan yaitu Dhakonon. Jadi, saya mengenalkan dan menjelaskan dulu kepada anak-anak nama dari media permainan Congklak itu. Contohnya, saya menunjukkan papan Congklak dan biji-bijiannya. Lalu saya membiarkan anak-anak memegang dan melihat-lihat dulu mbak sebelum mengenalkan dan menjelaskan kepada anak-anak bahwa hari ini kita akan bermain Congklak dan yang Ibu guru pegang ini, namanya adalah Dhakonon.⁷³

Sebagaimana juga yang dikemukakan oleh Bapak Suparwoto selaku kepala sekolah SMPLB:

Tidak semua anak langsung paham mbak, ada yang hanya memperhatikan, ada yang langsung memainkan. Memang kalau mengajarkan hal baru kepada mereka itu harus sabar serta pendekatan kepada anak-anak harus lembut, dan juga bertahap. Jadi mengenalkan mereka ke sesuatu yang baru itu harus pelan-pelan, lama kelamaan nanti mereka akan terbiasa mbak.⁷⁴

Dari pernyataan di atas, Penulis menyimpulkan bahwa, di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, terlebih dahulu mempersiapkan alat dan media sebelum dimulainya kegiatan bermain.



Gambar 4.2

Media Permainan congklak (Dhakonon)

⁷³ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 20 Juni 2025.

⁷⁴ Suparwoto, Diwawancara Penulis, Jember 20 Juni 2025.

2. Guru Mengarahkan Aturan dalam Permainan, Mengabsen serta Menghitung Jumlah Anak

Sebelum melakukan kegiatan, guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan tradisional Congklak, agar proses permainan bisa berjalan dengan baik dan kondusif. Guru memberi pengarahan pada permainan congklak, contohnya tidak diperbolehkan berebutan dan harus sabar dalam menunggu giliran agar anak-anak bisa belajar disiplin. Tidak lupa pula, guru mengabsen serta menghitung jumlah anak yang masuk hari itu. Sebagaimana diungkapkan oleh ibu Rosi Al-Aufah selaku wali kelas VII:

Sebelum memulai permainan Congklak, saya mengumpulkan anak-anak dan mengarahkan mereka untuk duduk dibangku masing-masing. Tujuannya untuk mengabsen dan menghitung jumlah anak, agar mengetahui jumlah anak yang hadir hari itu. Sebelum memulai permainan, kami bernyanyi terlebih dahulu agar anak-anak tambah semangat dalam bermain. Kemudian anak-anak disuruh suit untuk menentukan siapa yang akan bermain Congklak terlebih dahulu.⁷⁵

Pernyataan dari Ibu Rosi Al-Aufah di atas didukung oleh hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa sebelum permainan congklak dimulai, guru akan mengabsen, menghitung jumlah siswa yang hadir, dan memberikan arahan tentang aturan permainan congklak.

⁷⁵ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 20 Juni 2025.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, sebelum melakukan kegiatan bermain Congklak, guru mengumpulkan anak-anak dan memberi arahan, aturan dalam permainan serta mengabsen anak-anak terlebih dahulu sebelum permainan dimulai.

3. Guru Mengawasi dan Mendampingi Anak dalam Bermain

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan, setelah pengenalan terhadap permainan congklak, guru mengajak anak-anak untuk bermain secara berpasangan. Ketika permainan Congklak berlangsung, guru akan mendampingi secara aktif dan mengawasi anak-anak dalam bermain sambil melatih anak untuk belajar giliran bermain, menyapa teman, dan menyebut nama lawan main. Namun, sesekali guru menanyakan perasaan anak ketika memainkan permainan Congklak. Melalui aktivitas bermain ini, anak-anak belajar memahami peraturan dan disiplin, bersikap kooperatif dengan teman, mampu bekerjasama serta menunjukkan rasa empati. Sebagaimana diungkapkan oleh ibu Rosi Al-Aufah selaku guru kelas VII:

Pertama kali saya menerapkan permainan Congklak ini ke anak-anak, mereka itu masih kurang antusias dalam memainkannya mbak. Tapi setelah beberapa kali diterapkan, ternyata mereka suka, dan saya mendampingi mereka dalam bermain. Kalau saya lihat keadaan sudah tidak kondusif dengan anak-anak yang sudah saling berebut, barulah saya mendekat dan menjelaskan peraturan bermainnya, bahwa harus sabar dan disiplin. Nah, setelah keadaan kondusif, saya mengawasi anak-anak lagi dan membiarkan mereka untuk bermain sendiri, lalu setelahnya saya duduk didekat mereka, sambil mengatakan 'sekarang giliran kamu' atau 'katakan ayo main yuk ke temanmu'. Lambat laun, mereka mulai

mengulang apa yang saya katakan tanpa perlu dibantu mbak.⁷⁶

Pernyataan di atas sesuai dengan yang dikemukakan oleh bapak Suparwoto selaku kepala sekolah SMPLB saat beliau mengunjungi kelas VII untuk mengawasi pembelajaran:

Saat saya mengunjungi kelas, saya mengamati bahwa beberapa anak mulai berani untuk berinteraksi dengan temannya, misalnya menyebut nama temannya walau pelan, dan mengajak temannya untuk bermain bersama. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak ini kalau diberi suasana yang aman dan nyaman, mereka bisa lebih terbuka.⁷⁷



Gambar 4.3

Guru mendampingi dan mengarahkan anak tunagrahita bermain

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan permainan Congklak, guru tidak hanya mengawasi anak dalam bermain, namun juga melatih anak untuk mengenalkan konsep giliran, menyapa teman, menyebut nama lawan main dan sesekali juga menanyakan perasaan anak dalam memainkan permainan tersebut.

4. Guru Melakukan Refleksi Sederhana Kepada Anak

⁷⁶ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 20 Juni 2025.

⁷⁷ Suparwoto, Diwawancara Penulis, Jember 20 Juni 2025.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan, setelah permainan selesai, guru melakukan refleksi sederhana dengan anak. Misalnya dengan bertanya “bagaimana perasaan kamu saat main tadi?”, atau “apa kamu suka main dengan temanmu tadi?”. Tujuannya adalah untuk melatih anak mengekspresikan perasaan dan merefleksikan interaksinya. Sebagaimana dikemukakan oleh Bu Rosi Al-Aufah selaku wali kelas VII:

Saya tidak ingin hanya berhenti di aktivitas bermain congklak saja mbak, tapi saya juga mengajak anak-anak untuk menceritakan pengalamannya saat bermain tadi. Kadang lewat gambar, atau kadang lewat jawaban yang saya tanyakan. Ini sangat penting untuk mengasah kesadaran diri dan sosial anak.⁷⁸

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Bapak Suparwoto selaku kepala sekolah SMPLB menegaskan:

Kami mencatat setiap perkembangan anak, Mbak. Bahkan perubahan kecil seperti ekspresi wajah yang awalnya datar lalu tersenyum, itu sudah kami anggap sebagai bentuk kemajuan. Bagi anak tunagrahita ringan, senyum bukan sekadar ekspresi, tapi tanda bahwa mereka mulai membuka diri dan mampu menjalin interaksi sosial dengan lingkungan sekitar.⁷⁹

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa setelah permainan Congklak selesai, guru memberikan refleksi sederhana dengan menanyakan bagaimana perasaan dan juga pengalaman anak-anak saat bermain congklak dengan temannya, dan

⁷⁸ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

⁷⁹ Suparwoto, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

juga mencatat setiap perubahan pada anak tunagrahita baik sikap, emosi, maupun raut wajah saat berinteraksi dengan temannya.

2. Peran Permainan Tradisional Congklak dalam Menumbuhkan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional congklak dapat berperan dalam menumbuhkan interaksi sosial pada anak tunagrahita ringan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap siswa SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, serta guru wali kelas yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, diperoleh gambaran bahwa permainan tradisional congklak memberikan wadah bagi anak tunagrahita ringan untuk belajar berinteraksi dengan teman sebayanya. Kegiatan bermain congklak ini dilakukan secara berpasangan, sehingga mendorong terjadinya interaksi antar individu. Anak tunagrahita ringan secara langsung dituntut untuk berkomunikasi, berkompetisi, sekaligus bekerja sama. Dalam konteks anak tunagrahita ringan, aktivitas ini menjadi ajang latihan sosial yang bersifat alami dan tidak dipaksakan.

Setelah rutin bermain dan dalam waktu kurang lebih enam bu, anak-anak mulai mengalami perubahan sikap, perilaku sosialnya serta inisiatif secara spontan. Anak-anak mulai menawarkan permainan kepada teman tanpa disuruh, menunjukkan emosi saat bermain, serta mampu

bernegosiasi sederhana misalnya seperti meminta ulang giliran.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Rosi Al-Aufah selaku wali kelas

VII:

Sekarang anak-anak sudah bisa mengajak temannya untuk bermain bersama, dan sudah bisa memainkan permainan congklak secara giliran tanpa saya suruh mbak. Dulu mereka biasanya menunggu instruksi dulu atau bahkan hanya diam saja. Tapi sekarang kalau waktu bermain tiba, mereka mulai tertarik dengan permainan dan mereka juga langsung mencari teman sendiri dan mulai main. Ada lagi mbak, yang biasanya rebutan giliran sekarang sudah bisa saling gantian giliran.⁸⁰

Sesuai dengan yang disampaikan oleh Ibu Juni Masadah selaku wali murid kelas VII:

Dulu itu anak saya agak susah untuk mau bicara mbak, apalagi sama orang lain. Main sama temannya aja dia gak mau, biasanya ya main sendiri kalau di rumah. Nah, setelah beberapa kali bermain congklak di sekolah, sekarang anak saya sudah mulai sedikit-sedikit mengajak saya untuk main bareng. Itu adalah kemajuan besar bagi setiap orang tua mbak.⁸¹

Sesuai juga disampaikan oleh Ibu Sulistyو selaku wali murid kelas

VII:

Anak saya itu dulu ya mbak gampang marah, gampang nangis juga. Tapi sekarang kalau main congklak sama saya, sudah bisa tertawa meski kalah. Dia juga kadang minta temannya main di rumah. Ini tuh jarang banget terjadi dulu. Jangankan mau main sama teman, main didepan rumah aja gak mau mbak, jadi ini benar-benar peningkatan yang buat saya bangga sekaligus terharu mbak⁸²

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa setelah memainkan permainan Congklak disekolah, anak menunjukkan perubahan sikap dan emosi baik disekolah maupun

⁸⁰ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 20 Juni 2025.

⁸¹ Juni Masadah, Diwawancara Penulis, Jember 24 Juni 2025.

⁸² Sulistyو, Diwawancara Penulis, Jember 25 Juni 2025.

saat berada dirumah, anak-anak yang sebelumnya agak susah untuk berbicara dan gampang emosi, sekarang mulai suka bertanya dan mengajak untuk bermain serta menunjukkan perkembangan emosi.

Dari hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 20 juni, sebelum kegiatan bermain congklak dimulai, interaksi sosial anak tunagrahita ringan masih kurang. Hal tersebut dikarenakan sudah diluar kegiatan pembelajaran dan tidak ada motif anak untuk melakukan komunikasi dan interaksi yang intens, baik dengan guru maupun dengan teman sebayanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rosi Al-Aufah selaku wali kelas VII, kegiatan bermain congklak dilakukan secara rutin yaitu 2 kali dalam sepekan dan program permainan congklak ini sudah berjalan selama enam bulan. Selama pelaksanaan kegiatan bermain, interaksi sosial anak tunagrahita ringan mengalami perubahan. Anak tunagrahita dapat berinteraksi dengan teman sepermainannya, interaksi anak tunagrahita juga terjalin dengan baik selama proses bermain, anak mampu merespon apa yang di arahkan oleh guru selama bermain, anak menunjukkan sikap empati dan anak juga mampu bersikap kooperatif.⁸³ Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak dikelas VII, bisa dikatakan interaksi sosialnya berkembang. Dari 6 anak didik di kelas VII, ada 4 orang anak yang mampu berinteraksi sosial, dan 2 orang anak yang kurang dalam berinteraksi.

⁸³ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 20 Juni 2025.

Untuk memperkuat bahwa peran permainan tradisional Congklak dapat membentuk interaksi sosial anak tunagrahita ringan di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, perkembangan yang dapat berkembang, yaitu:

Pertama, anak menunjukkan sikap komunikatif yakni mampu menyampaikan pesan dengan baik. Dari hasil observasi yang penulis lakukan, yaitu anak mampu menyampaikan pesan dengan baik dan jelas. Contohnya saat anak bermain Congklak, anak NM yang tidak sengaja melakukan kesalahan. Maka anak HN sebagai lawan mainnya memberi saran atau memberi tahu cara bermain Congklak yang benar kepada lawan mainnya dan teman tersebut mampu memahami apa yang disampaikan. Sesuai dengan hasil wawancara oleh Ibu Rosi Al-Aufah, selaku wali kelas VII yakni ketika anak-anak bermain congklak, guru mengamati bahwa jika ada anak yang melakukan kesalahan dalam permainan, biasanya akan ada teman lain yang memberi tahu cara bermain yang benar. Anak yang diberi tahu tersebut pun umumnya mampu memahami penjelasan dari temannya..⁸⁴

Kedua, anak merespon apa yang ditanyakan oleh guru dan temannya. Ketika anak tunagrahita bermain congklak, ada anak yang menanyakan tentang permainan yang sedang mereka lakukan. Anak yang lain yakni lawan mainnya merespon dan menjawab apa yang disampaikan atau ditanya. Misalnya saat bermain congklak, batu-batu

⁸⁴ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

sudah habis pada anak lubang, guru yang mengawasi permainan atau salah satu anak tunagrahita yang bermain menanyakan berapa jumlah batu yang dikumpulkan oleh lawan, dan anak lainnya menjawab jumlah batu sesuai dengan yang didapatkan. Sesuai dengan hasil wawancara oleh Ibu Rosi Al-Aufah, selaku wali kelas VII bahwa guru menyampaikan bahwa selama anak-anak bermain congklak, ia hanya bertugas mengawasi jalannya permainan. Setelah permainan selesai, guru kemudian mengarahkan anak-anak untuk menghitung jumlah batu yang mereka peroleh di masing-masing lubang. Anak-anak pun saling menyebutkan dan menanyakan jumlah batu yang mereka dapatkan satu sama lain.⁸⁵

Ketiga, anak mampu menjawab pertanyaan tentang permainan yang mereka mainkan. Misalnya NM dan HN mampu menjawab guru saat menanyakan perasaannya ketika bermain Congklak. Tidak jarang juga HN sering mengungkapkan perasaannya kepada guru meskipun belum sempat ditanyakan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu Rosi Al-Aufah, selaku wali kelas VII:

Ketika saya sedang mengawasi mereka bermain, anak-anak terkadang menghampiri saya mbak sekedar memberi tahu, kalau mereka senang bermain Congklak. Ketika saya menanyakan, anak-anak menjawab dengan antusias dan ketika keadaan sudah mulai kacau, saya tanyakan kembali satu-persatu. Setelah anak-anak menyebutkan aturan mainnya, barulah saya jelaskan kemplai untuk bersikap sportif dalam bermain.⁸⁶

⁸⁵ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

⁸⁶ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

Keempat, anak menunjukkan sikap empati dan juga simpati terhadap temannya. Contohnya ketika HN dan NM sedang bermain congklak, HN sedang bermain kemudian giliran NM yang bermain, NM hanya diam saja tidak mau mengambil keputusan bahwa sekarang giliran NM bermain. Dengan pelan HN memberi tahu NM bahwa ini gilirannya bermain kemudian HN membantu NM menunjukkan lubang-lubang mana yang akan diisi oleh biji-bijian. Bahkan peneliti merasakan sikap simpati anak-anak, ketika peneliti sedang melakukan observasi di dalam kelas, anak-anak dengan inisiatifnya sendiri mencarikan kursi untuk peneliti. Hal tersebut membuat peneliti terkejut lantaran anak-anak ini melakukannya tanpa diminta atau diperintahkan oleh gurunya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh bu Rosi Al-Aufah selaku wali kelas VII:

Saat bermain Congklak, anak-anak bisa menunjukkan sikap empati dengan peduli terhadap teman yang kurang paham dalam permainan. Saat tiba giliran NM bermain, NM tidak berkeinginan untuk lanjut, sehingga HN memberi tahu dan membantu NM dengan menunjukkan lubang-lubang yang akan diisi, gitu mbak. Kalo masalah inisiatif mengambulkan kursi itu, dahulu ada guru agama masuk di kelas VII, kemudian saya memberi perintah untuk mencarikan kursi untuk ibu guru agama, dan selanjutnya tanpa diberi perintah, anak-anak mencarikan kursi untuk peneliti.⁸⁷

Kelima, anak mampu bersikap kooperatif dengan teman. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan, anak mampu menunjukkan sikap kooperatif dengan temannya. Misalnya, anak NM mau bermain dengan HN, meskipun anak NM masih kurang paham dalam memainkan

⁸⁷ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

permainan Congklak. Dalam proses bermain, anak NM dan HN juga mau dan dapat bekerjasama dengan teman mainnya. Sebagaimana diungkapkan oleh Ibu Rosi Al-Aufah, selaku Wali kelas VII:

Ketika bermain Congklak, anak-anak menunjukkan sikap kooperatif, seperti mau bergantian menggunakan media permainan Congklak. Anak-anak juga sabar dalam menunggu giliran bermain, karena sebelum permainan dimulai, saya sudah menjelaskan kepada anak-anak bahwa cara bermainnya harus bergiliran.⁸⁸

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran permainan congklak dalam menumbuhkan interaksi sosial anak tunagrahita ringan diantaranya menumbuhkan sikap komunikatif, anak merespon saat ada yang bertanya, anak mampu menjawab pertanyaan, menunjukkan sikap empati dan simpati terhadap teman, dan bersikap koooperatif.

Setelah diadakan kegiatan permainan tradisional congklak secara rutin, tampak adanya kemajuan pada kemampuan interaksi sosial pada beberapa anak tunagrahita ringan. Sebelumnya, anak-anak tersebut cenderung pasif dan enggan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Mereka lebih sering menyendiri saat istirahat, makan, atau bermain, dan hanya akan berinteraksi jika ada instruksi langsung dari guru. Namun, setelah beberapa waktu mengikuti kegiatan bermain congklak, anak mulai menunjukkan perubahan perilaku. Mereka mulai tersenyum, menyapa teman, dan bahkan mengajak bermain. Hal ini menjadi temuan

⁸⁸ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

penting karena secara umum anak tunagrahita ringan memang dikenal memiliki hambatan dalam kemampuan berinteraksi sosial.⁸⁹

Tabel 4.8
Hasil Observasi Interaksi Sosial Tunagrahita Ringan dalam Permainan Congklak

Nama	Aspek yang Diamati	Deskripsi Perilaku yang Diamati	keterangan
HN	Komunikatif – Memberi Saran	HN memberi tahu NM cara bermain yang benar setelah NM melakukan kesalahan	Pesan disampaikan dengan jelas dan dipahami oleh NM
NM	Komunikatif- Menerima pesan	NM memahami arahan yang diberikan HN tentang cara bermain	Terjadi komunikasi dua arah yang efektif
HN	Responsif terhadap pertanyaan	HN mampu menjawab pertanyaan yang ditanyakan guru tentang permainan	Menunjukkan pemahaman terhadap permainan
NM	Responsif terhadap pertanyaan	NM menjawab pertanyaan guru tentang perasaanya saat bermain congklak	Mampu mengungkapkan emosi secara verbal
HN	Empati dan Simpati	NM bingung/diam saat gilirannya, HN menunggu lalu mengingatkan waktu giliran bermain	Menunjukkan sikap peduli terhadap konsisi teman
NM & HN	Kooperatif & mau bermain bersama	HN dan NM saling menyesuaikan giliran, menyepakati aturan dan bermain tanpa konflik dengan di dampingi guru	Interaksi sosial yang positif dan saling mendukung

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Permainan Congklak dalam Membentuk Interaksi Sosial Anak Tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember

a. Faktor Pendukung

1. Sarana dan Prasarana

⁸⁹ Fika Nurdiyati dan Alfin Miftakhul Khairi, “Media Permainan Tradisional dalam Membentuk Interaksi Sosial Anak Tunagrahita”, *Guiding World: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol.7 No 2, 2024, 5

Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana atau fasilitas. Pada kegiatan permainan tradisional Congklak, sarana dan prasarana di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember ini sangat memadai dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Mulai dari media permainan Congklak yang sudah ada yaitu Dhakonan, serta setiap kelas juga memiliki kipas angin dan bangku meja yang membuat anak-anak nyaman saat proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Suparwoto selaku kepala sekolah SMPLB:

Dalam proses pembelajaran, akan berjalan dengan baik jika sarana dan prasarananya memadai. Oleh karena itu, sebagai kepala sekolah, saya memperhatikan semua fasilitas yang ada di sekolah. Jika ada yang diperlukan untuk keperluan pembelajaran maupun sekedar untuk tempat bermain anak di luar maupun didalam kelas yang tentunya tujuannya tidak lepas dari mengembangkan segala aspek perkembangan anak. Saya juga memfasilitasi media untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Seperti untuk bermain Congklak, dikelas disediakan media Dhakonan.⁹⁰

Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Ibu Rosi Al-Aufah selaku wali kelas VII:

Kalau untuk sarana dan prasarana di sekolah ini, khususnya di kelas VII, sudah sangat memadai. Apalagi untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti penerapan permainan congklak, kami punya medianya untuk diterapkan kepada anak-anak untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan sosial emosional anak yang tentunya tidak terlepas dari interaksi.⁹¹

⁹⁰ Suparwoto, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

⁹¹ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember merupakan salah satu penunjang atau faktor pendukung guru dalam menerapkan permainan congklak.

2. Situasi dan Kondisi Ruang Belajar

Situasi dan kondisi ruang belajar juga sangat berperan dalam penerapan permainan tradisional congklak dalam membentuk kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita, seperti semangat belajar siswa, kesiapan guru dan kondisi ruang belajar SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember yang menyediakan fasilitas yang cukup sehingga menunjang kenyamanan anak-anak dan guru dalam melangsungkan pembelajaran.

3. Latar Belakang pendidikan Guru

Setiap guru mempunyai kepribadian yang berbeda.

Seorang guru misalnya kurang suka berbicara, tetapi seorang guru yang lain suka berbicara. Seorang guru yang sarjana dengan latar belakang pendidikan dan keguruan, khususnya pada pendidikan Luar Biasa, akan berbeda cara penerapan dan penggunaan strateginya dengan guru yang sarjana yang bukan berlatar belakang pendidikan dan keguruan. Sebagian besar pendidik di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, memiliki latar belakang pendidikan yang mampu menunjang proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode dan strategi masing-

masing. Sebagaimana diungkapkan oleh Bapak Suparwoto selaku kepala sekolah di SMPLB:

Alhamdulillah, sebagian besar pendidik di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, memiliki latar belakang sarjana PLB, sehingga menurut saya menambahkan efektifitas dalam proses pembelajaran. Untuk informasi terkait status pendidik di SMPLB ini, silahkan adik berkoordinasi dengan guru yang saya amanahkan untuk menjadi operator.⁹²

Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa latar belakang pendidikan guru yang di sekolah tersebut memiliki latar belakang Sarjana Pendidikan Luar Biasa.

Dari penejelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pendidik di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, memiliki latar belakang pendidikan sarjana Pendidikan Luar Biasa.

4. Kemampuan Guru dalam Menerapkan Permainan Tradisional Congklak

Sebagai pendidik, bukan hanya menyiapkan media atau alat permainan saat menerapkan permainan congklak, tetapi pendidik juga harus mempunyai cara untuk menerapkan permainan congklak semaksimal mungkin, dengan menjadikan kelas lebih aktif, peserta didik lebih antusias dan tidak mudah bosan saat bermain congklak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Rosi Al-Aufah selaku wali kelas VII:

⁹² Suparwoto, Diwawancara Penulis, Jember 21 Juni 2025.

Sebagai seorang pendidik, saya selalu mempersiapkan strategi dalam melakukan kegiatan bermain congklak. Sehingga ketika proses bermain, ada anak yang belum ingin bermain congklak dengan alasan tertentu, saya tidak memaksakan harus mau. Tinggal bagaimana saya mencari cara dan menggunakan strategi agar anak tersebut mau ikut bermain dengan teman-temannya, kecuali kalau anak dalam keadaan kurang sehat mbak, maka tidak saya haruskan. Misalnya ketika ada salah satu anak yang menolak untuk bermain congklak dengan alasan tidak pernah memainkannya, maka saya akan mendekati dan juga menjelaskan sekaligus membimbing anak tersebut untuk bermain congklak.⁹³

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung guru dalam melakukan kegiatan bermain congklak yaitu, sarana dan prasarana, situasi dan kondisi ruang belajar, kemampuan dan latar belakang pendidikan guru.

b. Faktor Penghambat

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, terdapat faktor penghambat guru dalam kegiatan permainan tradisional congklak. Sebagaimana diungkapkan oleh Ibu Rosi Al-Aufah selaku wali kelas VII:

Menurut saya, setelah beberapa kali menerapkan permainan congklak, saya melihat faktor penghambatnya yaitu keterbatasan waktu, sehingga seringkali anak merasa kurang puas dalam bermain congklak. Jadi, terkadang mereka juga saling mengajak untuk bermain kemlai meskipun sudah di jam pulang atau jam istirahat.⁹⁴

Sedangkan menurut penulis, berdasarkan hasil observasi di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, setelah melaksanakan permainan congklak, penulis melihat anak-anak masih ingin bermain,

⁹³ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

⁹⁴ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

meskipun guru mengatakan sudah mendekati jam pulang dan sudah harus mmeberekkan media yang mereka pakai, juga bersiap-siap untuk menunggu jemputan masing-masing. Seringkali juga anak-anak menanyakan kepada gurunya, kapan akan bermain congklak lagi, bahkan anak meminta bermain congklak meskipun jam istirahat.

Berdasarkan hasil observasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember pada kegiatan permainan tradisional congklak, hanya terdapat satu faktor penghambat, yaitu keterbatasan waktu yang sudah ditetapkan pada RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) berdasarkan kurikulum. Sehingga anak-anak masih merasa kurang puas pada penerapan permainan congklak.

C. Pembahasan Temuan

1. Proses Permainan Tradisional Congklak dalam Membentuk

Interaksi Sosial Anak Tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan dilapangan, maka proses permainan congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember antara lain:

- a. Mengenalkan alat dan aturan permainan sebagai landasan interaksi

Temuan awal menunjukkan bahwa sebelum anak tunagrahita mampu berinteraksi dengan teman, mereka perlu

terlebih dahulu memahami bentuk, fungsi, dan aturan permainan congklak. Guru mengenalkan permainan secara bertahap menggunakan pendekatan visul, verbal, dan kinestetik. Hal ini selaras dengan pendapat Piaget yang menekankan bahwa anak dengan kebutuhan khusus membutuhkan pengalaman belajar konkret untuk memahami suatu konsep sosial.⁹⁵

Dengan dikenalkannya permainan melalui metode langsung, anak tunagrahita tidak hanya belajar tentang alat, tetapi juga mulai terbiasa berada dalam konteks sosial yang mengharuskan mereka berbagi perhatian dengan orang lain.

b. Pendampingan bermain sebagai stimulus interaksi

Pada tahap ini, anak bermain secara berpasangan dengan pendampingan guru wali kelas. Guru tidak hanya membimbing teknis permainan, tapi juga melatih anak untuk menyapa, menunggu giliran, serta merespon teman mainnya. Sesuai dengan hasil wawancara oleh Bapak Suparwoto selaku kepala sekolah SMPLB bahwa Guru menyampaikan bahwa saat anak-anak duduk berdua bermain congklak, momen tersebut menjadi kesempatan bagi mereka untuk saling melihat, merespons, bahkan tertawa bersama, dan dari situlah interaksi mulai tumbuh secara alami.⁹⁶

Hal ini diperkuat dengan konsep interaksi sosial menurut Soekanto, bahwa interaksi sosial dimulai dari adanya aksi dan

⁹⁵ Sri Nurhayati Selian, *Psikolog Anak Berkebutuhan Khusus* (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2024), 130

⁹⁶ Suparwoto, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

reaksi antara individu, baik melalui bahasa verbal maupun nonverbal.⁹⁷ Permainan congklak mendorong terjadinya kontak sosial dan komunikasi sederhana antar anak.

c. Munculnya interaksi sosial sebagai hasil pembiasaan

Setelah melalui beberapa kali pembiasaan dan latihan, anak mulai menunjukkan perilaku sosial secara spontan. Mereka mulai menawarkan permainan kepada teman, menyampaikan perasaan saat menang atau kalah, serta menunjukkan ekspresi wajah yang mencerminkan emosi sosial seperti tersenyum, kecewa, atau tertawa. Sebagaimana di ungkapkan oleh Ibu Juni Masadah selaku wali murid kelas VII:

Sekarang ya mbak, anak saya kalau di rumah sudah bisa ngomong, 'Ibu, ayo main congklak'. Padahal dulu, dia sulit sekali untuk memulai percakapan, bahkan dengan saya sendiri. Tapi sekarang, dia tidak hanya mau bicara, tapi juga mulai berani mengajak saya bermain. Bahkan, kalau ada temannya datang ke rumah, dia bisa ngobrol dan main bareng, meskipun masih sederhana. Saya lihat ini sebagai perkembangan besar, karena dia mulai bisa menerima kondisinya dan terbuka terhadap lingkungan sosialnya..⁹⁸

Hal ini menunjukkan bahwa permainan congklak berhasil membentuk kemampuan komunikasi sederhana, pengendalian emosi, dan inisitif sosial yang merupakan indikator penting dalam interaksi sosial anak tunagrahita menurut teori Gillin & Gillin.⁹⁹

⁹⁷ Ali Mustadi dkk, *Strategi Pemelajaran Keterampilan Berbahasa dan Bersastra yang Efektif di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: UNY Press, 2021), 125

⁹⁸ Juni Masadah, Diwawancara Penulis, Jember 24 Juni 2025.

⁹⁹ Ahmad Zainuri, *Merawat INDONESIA Studi Relasi Sosial Muslim dan Kristiani di Desa Sidorejo, Jember* (Jember: Guepedia, 2021),154

Selanjutnya permainan congklak juga menunjukkan kemampuan untuk bergiliran mematuhi aturan dan beremoati saat bermain mencerminkan terbentuknya struktur sosial kecil di antara anak tunagrahita. Hal ini menjadi latihan belajar konkret sebelum anak menghadapi lingkungan sosial yang lebih luas .

d. Penguatan interaksi sosial melalui refleksi dan umpan balik

Guru melakukan penguatan dengan mengajak anak tunagrahita merefleksikan pengalaman dan perasaannya saat bermain, misalnya bertanya, “bagaimana perasaan kamu saat main tadi?”, atau “apa kamu suka main dengan temanmu tadi?” dan diekspresikan melalui gambar atau cerita. Tujuan dari merefleksikan ini adalah menanamkan kesadaran diri terhadap perilaku sosial yang telah dilakukan. Sebagaimana di ungkapkan oleh Ibu Rosi Al-Aufah selaku guru wali kelas VII:

Kalau setelah bermain, anak-anak itu bisa kadang sedikit cerita bahwa mereka itu senang saat main tadi, itu tandanya anak mulai menunjukkan perubahan, bukan sekadar ikut main saja. Artinya, dia sudah mulai mengenali temannya, merasakan kesenangan bersama, dan tahu bagaimana menyampaikan perasaannya.¹⁰⁰

Hal ini juga sesuai dengan pendekatan behavioristik, bahwa perilaku sosial dapat diperkuat melalui stimulus, pengulangan dan penguatan positif. Ketika anak diberi penguatan positif misalnya pujian, pelukan, perhatian setelah berinteraksi

¹⁰⁰ Juni Masadah, Diwawancara Penulis, Jember 21 Juni 2025.

dengan baik, maka mereka akan cenderung mengulang perilaku tersebut.¹⁰¹

Berdasarkan dari keempat proses permainan congklak, keseluruhan proses tersebut mencerminkan bahwa permainan congklak bukan sekedar permainan tradisional, tetapi juga alat pembelajaran sosial yang efektif terhadap kebutuhan anak berkebutuhan khusus.

2. Peran Permainan Tradisional Congklak dalam Menumbuhkan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk dan meningkatkan interaksi sosial anak tunagrahita ringan di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember. Interaksi sosial yang dimaksud tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal, tetapi juga mencakup bentuk-bentuk interaksi non-verbal seperti kerja sama, berbagi giliran, menunjukkan empati, dan kemampuan memahami peran sosial dalam konteks permainan.

1. Permainan Congklak sebagai Media Sosialisasi Alami

Permainan congklak terbukti menjadi media pembelajaran sosial yang efektif dan alami. Berbeda dengan pendekatan pembelajaran formal yang kadang kaku, permainan ini menciptakan

¹⁰¹ M. Solihin dan R. Nursalim, *Psikologi Pendidikan untuk Anak Berkebutuhan Khusus* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), 144

suasana rileks, menyenangkan, dan partisipatif.¹⁰² Dalam permainan congklak, anak terlibat dalam interaksi berpasangan yang memungkinkan mereka berlatih komunikasi dua arah, mengenali ekspresi emosi, dan belajar aturan sosial sederhana, seperti menunggu giliran dan berbagi. Hal ini sesuai dengan pandangan dalam teori interaksionisme simbolik, bahwa individu membentuk makna melalui interaksi sosial secara berulang dan reflektif.

2. Perubahan Perilaku dan Emosional Anak

Selama pelaksanaan permainan congklak selama dua bulan, terjadi perubahan positif pada perilaku dan emosi anak. Anak-anak yang sebelumnya pasif, diam, atau enggan berinteraksi, mulai menunjukkan minat bermain secara mandiri, bahkan mengajak teman atau guru untuk bermain bersama. Mereka juga mulai menunjukkan emosi secara lebih terbuka baik kegembiraan saat menang maupun sikap sportif saat kalah. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa permainan tradisional seperti congklak mampu menciptakan pengalaman emosional yang aman dan membangun kepercayaan diri anak.¹⁰³

¹⁰² Putu Indah Lestari & Elizabeth Prima, “Permainan Congklak Bali, Maciwa, untuk Meningkatkan Perkembangan Berpikir Simbolik pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019), 22–23

¹⁰³ Rekha R. Julianti, dkk, “Sosialisasi Permainan Tradisional Congklak Berbasis Aplikasi untuk Anak Disabilitas Tunagrahita,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 6, no. 2 (2023), 23

3. Kemampuan Komunikatif dan Responsif Meningkat

Anak tunagrahita ringan yang semula kesulitan menyampaikan ide atau merespon pertanyaan mulai mengalami peningkatan kemampuan dalam aspek komunikatif. Mereka tidak hanya mampu menjawab pertanyaan guru dan teman, tetapi juga mulai aktif menyampaikan saran kepada teman, mengungkapkan perasaan selama bermain, bahkan menanyakan aturan atau hasil permainan.¹⁰⁴ Aktivitas ini menunjukkan peningkatan fungsi kognitif-sosial yang sangat berarti bagi perkembangan anak berkebutuhan khusus.

4. Perkembangan Empati dan Simpati Anak

Salah satu temuan yang sangat menarik adalah munculnya sikap empati dan simpati yang dilakukan oleh anak-anak secara spontan. Contohnya, ketika salah satu anak kesulitan dalam memainkan congklak, teman mainnya dengan sabar membantu dan memberikan arahan. Bahkan dalam konteks di luar permainan, anak-anak mulai menunjukkan perhatian sosial seperti mencarikan kursi untuk guru atau peneliti tanpa perintah.¹⁰⁵ Ini merupakan indikator bahwa permainan congklak tidak hanya membentuk aspek kognitif dan verbal, tetapi juga mengembangkan dimensi afektif anak.

¹⁰⁴ Ika Nurdiyati & Alfin Miftakhul Khairi, "Media Permainan Tradisional dalam Membentuk Interaksi Sosial Anak Tunagrahita," *Guiding World: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 7, no. 1 (2024), 12

¹⁰⁵ Parji & Reni Eka Andriani, "Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa melalui Permainan Tradisional Congklak," *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial* 1, no. 1 (2016): 33–34

5. Sikap Kooperatif dan Kemampuan Beradaptasi Sosial

Permainan congklak juga melatih anak dalam bersikap kooperatif. Mereka belajar bekerja sama, menaati aturan, dan menghargai giliran. Hal ini menjadi penting mengingat banyak anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam pengaturan emosi dan pengambilan peran sosial. Dengan pendekatan permainan, mereka lebih mudah menerima struktur dan batasan sosial yang ada. Hal ini ditunjukkan dari kemampuan anak untuk berbagi media permainan dan mengikuti petunjuk guru dengan baik.¹⁰⁶

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Permainan Congklak dalam Membentuk Interaksi Sosial Anak Tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember

a. Faktor Pendukung

1. Sarana dan prasarana yang mendukung

Sarana permainan congklak yang tersedia di sekolah seperti papan congklak dan biji-bijian yang aman menjadi media penting dalam menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak tunagrahita. Selain itu ruang kelas yang dilengkapi dengan meja kursi, kipas angin memungkinkan kegiatan berlangsung dengan aman dan nyaman. Sebagaimana diungkapkan oleh Bapak Suparwoto selaku kepala sekolah SMPLB:

¹⁰⁶ Mely Widyaningsih, *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Interaksi Sosial Siswa Tunalaras di SLB E Bhina Putera Surakarta* (skripsi, Universitas Sebelas Maret, 2019), 45

Kami memang menyediakan alat permainan untuk mendukung program dalam menumbuhkan interaksi pada anak, yakni permainan sederhana seperti congklak, karena media seperti itu yang lebih mudah diterima anak-anak mbak, permainan ini kami terpatkan di kelas agar bisa digunakan kapan saja untuk pembelajaran sosial.¹⁰⁷

Hal ini diperkuat oleh teori lingkungan belajar konstruktivistik menyebutkan bahwa interaksi anak dengan benda konkret dalam lingkungan yang aman akan mendorong terbentuknya pemahaman sosial dan komunikasi antarindividu.¹⁰⁸ Lingkungan fisik yang sesuai akan memfasilitasi keterlibatan anak dalam aktivitas sosial dan belajar melalui bermain.

2. Situasi dan kondisi ruang belajar yang kondusif

Ruang kelas yang tertata rapi, pencahayaan yang cukup, dan suasana yang tenang membuat anak merasa aman dan nyaman selama proses pembelajaran. Dalam suasana seperti itu, anak lebih mudah berkonsentrasi, berpartisipasi, dan berinteraksi sosial dengan teman sebayanya. Sebagaimana di ungkapkan oleh Ibu Rosi Al-Aufa selaku wali kelas VII:

Saya yang atur untuk dengan siapa anak akan berpasangan saat bermain supaya tidak ramai, karena biasanya mereka berebutan ingin bermain dengan siapa. karena anak-anak dengan kebutuhan khusus yang dikelas lainnya sangat peka terhadap suara dan keramaian mbak, jadi saya tidak ingin mengganggu kelas lain.¹⁰⁹

¹⁰⁷ Juni Masadah, Diwawancara Penulis, Jember 24 Juni 2025.

¹⁰⁸ Ratri Wulandari, *Lingkungan Belajar Anak Berkebutuhan Khusus: Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2022), 58

¹⁰⁹ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

Hal ini diperkuat oleh teori kebutuhan dasar *Maslow* yang menjelaskan bahwa kebutuhan dasar seperti rasa aman dan kenyamanan harus terpenuhi sebelum seseorang dapat mencapai perkembangan yang lebih tinggi, termasuk kebutuhan sosial.¹¹⁰ Maka, ruang belajar yang nyaman dan tertata menjadi syarat penting agar anak dapat belajar berinteraksi secara optimal.

3. Latar belakang pendidikan guru yang relevan

Guru yang memiliki latar belakang pendidikan di bidang PLB lebih memahami karakteristik anak tunagrahita dan strategi yang sesuai untuk membimbing mereka. Guru dapat mengadaptasi metode pembelajaran tradisional menjadi lebih aplikatif dan kontekstual sesuai kebutuhan anak. Sebagaimana di ungkapkan oleh Bapak Suparwoto selaku kepala sekolah

SMPLB:

Kami menugaskan guru yang sudah lulus dari Sarjana Pendidikan Luar Biasa untuk menangani kelas ini, jadi mereka tahu bagaimana menangani anak-anak berkebutuhan khusus terutama anak tunagrahita ringan dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kemampuan anak ABK.¹¹¹

Sebagaimana juga di ungkapkan oleh Ibu Rosi Al-Aufah selaku wali kelas VII:

Saya belajar cara mengelola kelas khusus dari kuliah dan pelatihan. Dari situ, saya mencoba memodifikasi permainan congklak agar tidak hanya digunakan untuk bermain, tapi juga sebagai media pembelajaran sosial.

¹¹⁰ Nur Laili, "Penerapan Pendekatan Humanistik dalam Pembelajaran Anak Tunagrahita Ringan" *Jurnal Pendidikan Khusus* 14 No 1 (2023), 47

¹¹¹ Suparwoto, Diwawancara Penulis, Jember 21 Juni 2025.

Melalui congklak, anak-anak bisa belajar berinteraksi, berbagi giliran, dan berkomunikasi dengan cara yang menyenangkan dan tidak memaksa.¹¹²

Hal ini diperkuat oleh teori *Pedagogi Diferensial* menjelaskan bahwa guru harus memahami kebutuhan belajar anak untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.¹¹³ Maka, latar belakang pendidikan yang sesuai sangat berperan dalam kemampuan guru merancang pembelajaran berbasis permainan.

4. Kemampuan guru dalam menerapkan permainan congklak secara sistematis

Guru mampu menyusun tahapan bermain congklak mulai dari pengenalan, simulasi, bermain langsung, hingga evaluasi perilaku sosial anak. Guru juga menerapkan penguatan positif, seperti memberi pujian, senyuman, atau tepukan ringan sebagai bentuk penghargaan atas perilaku baik anak selama bermain. Sesuai dengan hasil wawancara oleh Ibu Rosi Al-Aufah selaku wali kelas VII bahwa Guru menyampaikan bahwa ia membiasakan anak-anak untuk menunggu giliran, menyapa teman sebelum bermain, serta memberikan pujian ketika mereka berhasil, karena menurutnya anak-anak sangat responsif terhadap semangat dan apresiasi.¹¹⁴

¹¹² Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

¹¹³ Meisya Putri, *Strategi Diferensiasi Pembelajaran di SLB* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), 96

¹¹⁴ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

Hal ini selaras dengan teori *Behaviorisme B.F. Skinner*, yang menyatakan bahwa perilaku dapat dibentuk dan diperkuat melalui penguatan positif yang diberikan secara konsisten.¹¹⁵ Penguatan ini membuat anak lebih termotivasi untuk mengulangi perilaku sosial yang baik dalam permainan maupun keseharian.

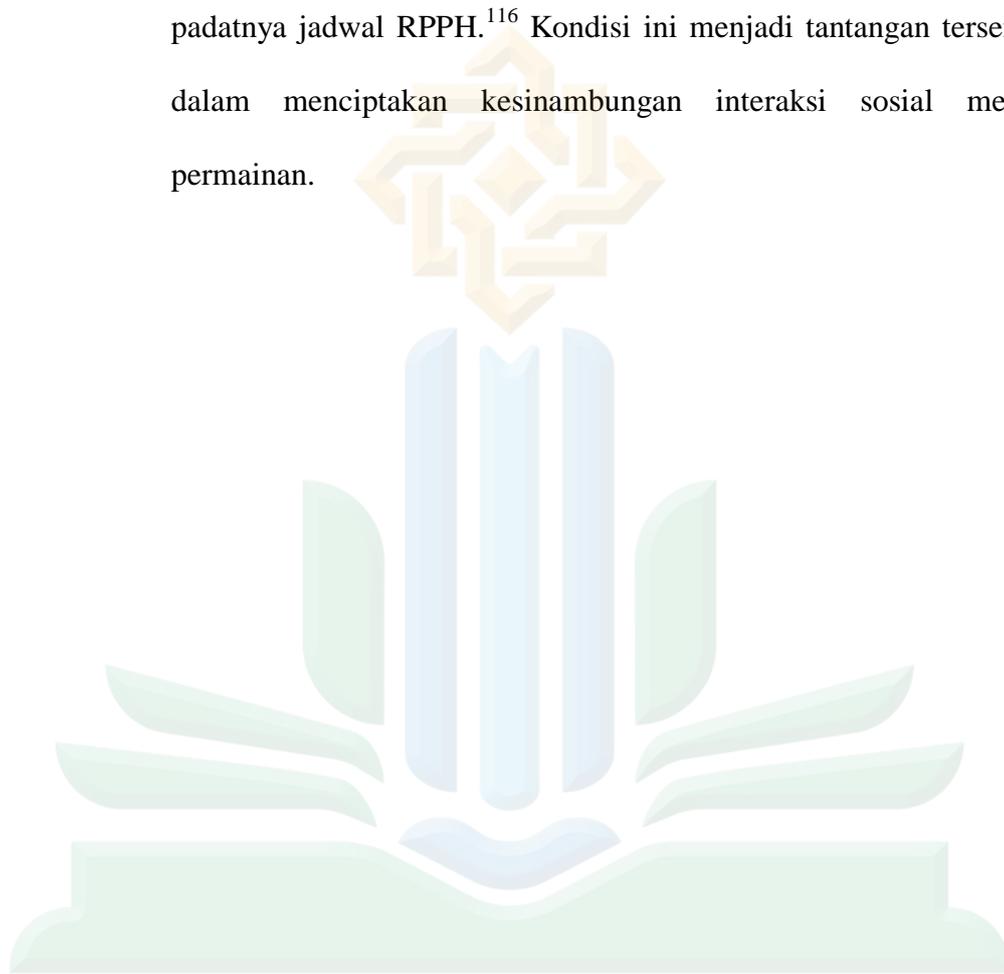
b. Faktor Penghambat

Keterbatasan waktu guru saat anak-anak bermain congklak adalah kekurangannya. Permainan congklak tidak bisa dilakukan secara rutin setiap hari karena terbatasnya waktu belajar yang sudah ditentukan dalam RPPH. Kegiatan pembelajaran yang padat membuat guru harus memilih prioritas, sehingga pembiasaan sosial melalui permainan tidak bisa dilaksanakan secara berkelanjutan.

Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran berulang, yang menekankan pentingnya rekuensi dan konsistensi dalam pembentukan kebiasaan baru. Anak tunagrahita membutuhkan latihan berulang dan waktu yang cukup agar interaksi sosial yang sedang dibentuk dapat tertanam secara permanen. Sesuai dengan hasil wawancara oleh Ibu Rofi Al-Aufah selaku wali kelas VII bahwa Guru menjelaskan bahwa waktu pelaksanaan permainan congklak bersama anak-anak terbatas, karena ia hanya dapat melakukannya dua kali dalam seminggu disesuaikan dengan

¹¹⁵ Dini Rachmawati, "Reinforcement Positif dalam pembelajaran Interaktif Anak Tunagrahita" *Jurnal Psikopedagogi Islam* 3 No 2 (2022), 65

padatnya jadwal RPPH.¹¹⁶ Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri dalam menciptakan kesinambungan interaksi sosial melalui permainan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹¹⁶ Rosi Al-Aufah, Diwawancara Penulis, Jember 26 Juni 2025.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengambil kesimpulan berikut ini

1. Proses permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, yaitu guru mengenalkan media dan alat-alat yang digunakan anak tunagrahita untuk bermain congklak, guru mengarahkan aturan dalam permainan, mengabsen, serta menghitung jumlah anak sebelum bermain, guru mengawasi dan mendampingi anak tunagrahita dalam bermain dan guru memberikan refleksi sederhana kepada anak tunagrahita setelah selesai permainan.
2. Peran permainan tradisional congklak dalam menumbuhkan interaksi sosial anak tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, yaitu, menumbuhkan komunikasi, merespon pertanyaan guru, menjawab pertanyaan guru, menunjukkan simpati dan empati, dan bersikap kooperatif.
3. Faktor pendukung dan penghambat guru pada proses permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, yaitu: Faktor pendukung, sarana dan prasarana, situasi dan kondisi ruang belajar, latar belakang

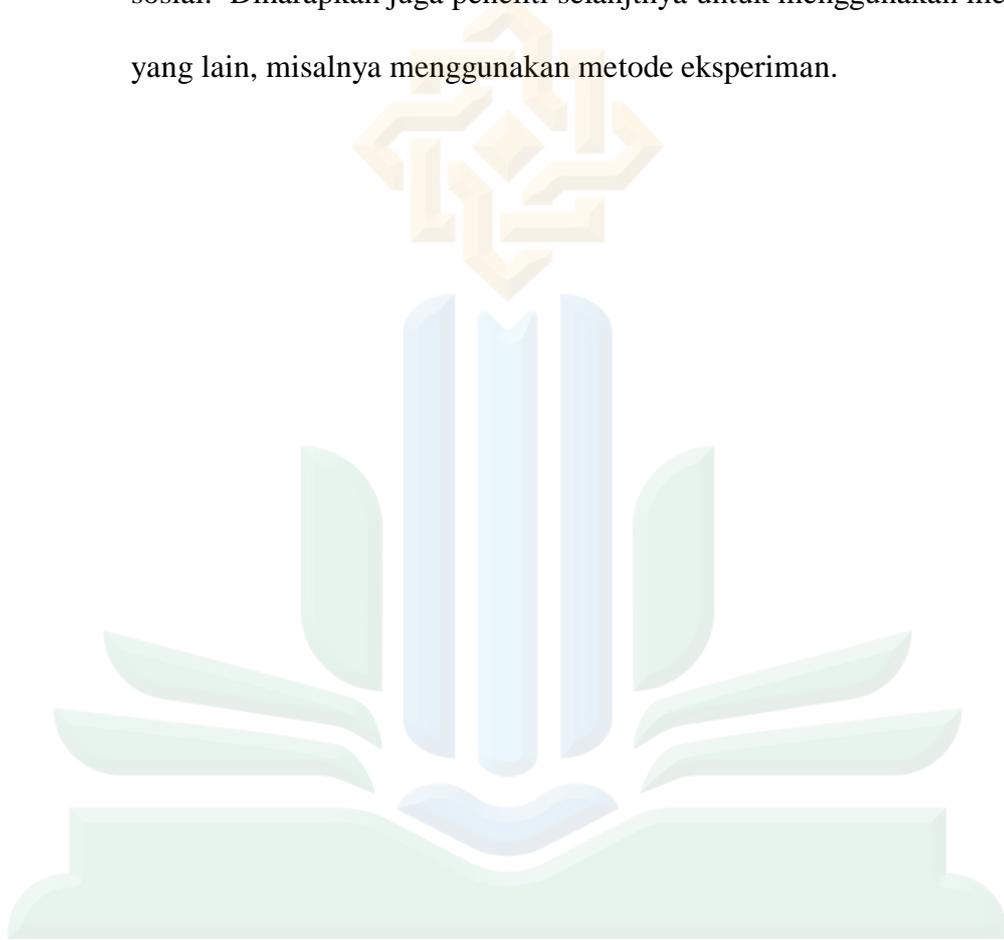
pendidikan guru dan kemampuan guru dalam menerapkan permainan tradisional congklak. Faktor penghambat yaitu keterbatasan waktu.

B. Saran

penulis ingin memberikan beberapa saran yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menuju arah yang lebih baik lagi. Adapun saran-saran tersebut antara lain:

1. Kepada kepala sekolah, diharapkan untuk terus memperhatikan dan memantau sarana dan prasarana yang ada di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember, baik fasilitas yang ada di dalam kelas maupun yang ada di luar kelas, agar sarana dan prasarana yang ada dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Khususnya alat-alat permainan dalam kegiatan bermain congklak agar peserta didik semakin antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru, untuk terus meningkatkan cara atau strategi khususnya dalam melakukan kegiatan bermain congklak dengan menyesuaikan perkembangan zaman dan teknologi, meskipun yang diterapkan adalah permainan tradisional, sehingga anak lebih bersemangat dan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk memperluas cakupan subyek dengan melibatkan lebih banyak anak tunagrahita agar hasil dari penelitian selanjutnya lebih optimal. Selain itu, dapat dikembangkan dengan membandingkan permainan congklak dengan permainan tradisional lainnya yang mengandung unsur kerjasama dan interaksi

sosial. Diharapkan juga peneliti selanjtnya untuk menggunakan metode yang lain, misalnya menggunakan metode eksperiman.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Agustyawati dan Solicha, *Psikologi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Tenaga Penelitian UIN. 2009.
- Ambarsari, Maria Agustun. *Mengenal ABK*. Tangerang: PT Human Persona Indonesia, 2022
- Annastaisa, F.Q, *Seri Permainan Tradisional Indonesia Congklak*. Jakarta Timur: Penerbit Kanak. 2021.
- Arisandi, Herman. *Buku Pintar Pemikiran Tokoh-Tokoh Sosiologi dari Klasik sampai Modern*. Jakarta: IRCiSoD. 2014.
- Atmaja, Jati Rinakri. *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khsus*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2019.
- Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Casrudin, *Belajar Harus Menyenangkan Senarai Pembelajaran Berbasis Budaya*. Lamongan: Nawa Litera Publishing. 2022.
- Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Hermawan, Sigit & Aminullah. *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif*. (t.tp, Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2021.
- Kementrian Agama RI. *Mushaf Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*. Solo: Abyan. 2014.
- Kurniati, Euis. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* . Jakarta: Prenadamedia Group. 2016.
- Mahmudah, Siti *Psikologi Sosial: Sebuah Pengantar*. Malang: UIN MALIKI PRESS. 2010.
- Milles, B Matthew dan Huberman, A. Michael *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode – Metode Baru*, Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi
- Mumpuniarti, *Pembelajaran Akademik bagi Anak tunagrahita*. Yogyakarta: FIP UNY. 2007.
- Mustadi, Ali dkk. *Strategi Pemelajaran Keterampilan Berbahasa dan Bersastra yang Efektif di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press. 2021.

- Noer, Khaerul Umam. *Pengantar Sosiologi untuk Mahasiswa Tingkat Dasa*. Jakarta: Perwatt Press. 2021.
- Nurwansyah, Rhama dan Sumarsono, *Permainan Tradisional Nusantara*. Ponorogo, Uwais Inspirasi Indonesia. 2022.
- Purba, Elvis F dan Simanjutak, Parulian. *Metode Penelitian*. Medan: UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN MEDAN. 2011.
- Putri, Meisya. *Strategi Diferensiasi Pembelajaran di SLB*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2021.
- Putri, Ratih dan Murtiningsih, Afin. *Kiat Suksesmngasuh Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media. 2016.
- Rahmawati, Diah dan Destarisa, Rosalia “*Aku Pintar dengan Bermain*”. Solo: Tiga Serangkai. 2016.
- Salim, dan Syahrums. *Metodologi Penelitian Kuantitatif* Bandung: Ciptapustaka Media, 2012
- Selian, Sri Nurhayati. *Psikolog Anak Berkebutuhan Khusus*. Aceh: Syiah Kuala University Press. 2024.
- Setiawan, Imam. *A to Z Anak Berkebutuhan Khusus*. Sukabumi: CV Jejak. 2020.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2012.
- Solihin M. dan Nursalim, R.. *Psikologi Pendidikan untuk Anak Berkebutuhan Khusus* (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta. 2016.
- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*.. Bandung: Refika Aditama. 2012.
- Suharsiwi, *Pengembangan Interaksi Sosial Anak Autis di Sekolah Dasar Kelas Awal*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka. 2022.
- Sujarweni, Wiratna. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Buku Press, 2014.
- Sumekar, Ganda. *Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang: UNP Press, 2009.
- Surya, Hendra. *Kiat Membina Anak agar Senang Berkawan*. Jakarta: Pt Elex Media Komputindo. 2006.
- Tanzeh, Ahmad. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras. 2009.

Tim Penyusun Pedoman Karya Ilmiah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.

Wulandari, Ratri. *Lingkungan Belajar Anak Berkebutuhan Khusus: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2022.

Yusuf, Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana. 2014.

Zainuri, Ahmad. *Merawat INDONESIA Studi Relasi Sosial Muslim dan Kristiani di Desa Sidorejo, Jember*. Jember: Guepedia. 2021.

Jurnal

Lestari, Putu Indah & Prima, Elizabeth “Permainan Congklak Bali, Maciwa, untuk Meningkatkan Perkembangan Berpikir Simbolik pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1. 2019

dkk, Setiawati. “Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya pada Anak Homeschooling dan Anak Sekolah Regular” *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 12 no 1. 2010.

Hidayat, Rizky Nurhayati Simatupang, dkk. “Permainan Bocce Terhadap Kemampuan Motorik Anak Tunagrahita Ringan pada Sswa SMP ” *Jurnal Ilmu Keolahragaan* No 2 Vol 12. 2024.

Julianti, Rekha Ratri, dkk. “Sosialisasi Permainan Tradisional Congklak Berbasis Aplikasi Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita di Kabupaten Karawang”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* No 2 Vol 6. 2022.

Laili, Nur. “Penerapan Pendekatan Humanistik dalam Pembelajaran Anak Tunagrahita Ringan” *Jurnal Pendidikan Khusus* 14 No 1. 2023.

Nunik, N, Sagala, Chandra Dewi & Karmila. “Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Interaksi Sosial Anak Down Syndrome” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 no 1. 2022.

Nurdiyati, Ika & Khairi, Alfin Miftakhul “Media Permainan Tradisional dalam Membentuk Interaksi Sosial Anak Tunagrahita,” *Guiding World: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 7, no. 1. 2024.

Parj dan Andriani, Reni Eka “Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa melalui Permainan Tradisional Congklak,” *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial* 1, no. 1. 2016.

Pranomo, Harry dan Bukit, Julianis. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Tunagrahita Ringan di SLB YKPC GBKP Alpha Omega”. *Jurnal Eksperimen* No 2 Vol 2. 2021.

Rachmawati, Dini. "Reinforcement Positif dalam pembelajaran Interaktif Anak Tunagrahita" *Jurnal Psikopedagogi Islam* 3 No 2 . 2022.

Rozhmah, Siti. "Penggunaan Media Permainan Puzzle dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa di SMA Negeri Kesamben Jombang" *Jurnal BK Unesa* No. 1. 2013.

Safitri, Ria Iin. "Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional di Kalangan Anak Gang Kazoku, Cugung Lalang". *Jurnal Narasi* No 1 Vol 1. Maret, 2020

Setiawan, Ary, Hariastuti, Retno Tri dan Nursalim, Mochamad. "Penerapam Bimbingan Karir pada Anak Tunagrahita di SMA Negeri 1 Menganti" *Jurnal Program Studi PGMI* 12 no 1. 2025.

Website

Kamus pada KBBI Daring. kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus. 2016, (11 Juni 2025)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Iffani Khairun Nisya

NIM : D20183006

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Fakultas : Dakwah

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 01 Juli 2025

Saya yang menyatakan



Nur Iffani Khairun Nisya
NIM. D20183006

UNIVERSITAS ISLAM TERPADU
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Rumusan Masalah	Metode Penelitian	Sumber Data
Permainan Tradisional Congklak Dalam Membentuk Interaksi Sosial Anak Tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember	Permainan Tradisioanal Congklak	Proses Permainan Congklak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aturan bermain congklak 2. Partisipasi murid 3. Interaksi saat bermain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial pada anak tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember? 2. Apa kelebihan dan kelemahan permainan tradisional congklak dalam membentuk interaksi sosial anak tunagrahita di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian kualitatif 2. Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 3. Teknik analisis data: <ol style="list-style-type: none"> a. Pengumpulan data b. Reduksi data c. Penyajian data d. Penarikan kesimpulan <ol style="list-style-type: none"> a. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informan <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala sekolah b. Guru kelas c. Orang tua murid 2. Observasi 3. Dokumentasi 4. kepustakaan
		Interaksi sosial	Proses interaksi sosial: <ol style="list-style-type: none"> a. Proses Asosiatif b. Proses disosiatif 			
	Tunagrahita	Tunagrahita Ringan	<ol style="list-style-type: none"> 1. IQ 55-69 2. Tidak mengalami gangguan fisk 3. Tidak mampu 			

			melakukan penyesuaian secara independen			
--	--	--	--	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
L F M P F P

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

No	Aspek Interaksi Sosial	Indikator Yang Diamati	Skala Penilaian
1.	Kerja Sama	<ul style="list-style-type: none"> - Mau menunggu giliran - Mematuhi aturan bermain - Membantu teman yang kesulitan 	1 2 3 4
2.	Akomodasi	<ul style="list-style-type: none"> - Menerima pendapat teman - Menghindari konflik - Menunjukkan sikap sabar 	1 2 3 4
3.	Asimilasi	<ul style="list-style-type: none"> - Menyamakan pemahaman aturan - Menyesuaikan gaya bermain dengan teman 	1 2 3 4
4.	Persaingan	<ul style="list-style-type: none"> - Berusaha keras menang - Menunjukkan ambisi menang tanpa melanggar 	1 2 3 4
5.	Kontravensi	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan ketidakpuasan - Menyindir atau menunjukkan sikap tidak setuju secara halus 	1 2 3 4
6.	Pertentangan	<ul style="list-style-type: none"> - Berebut giliran - Marah, menangis, atau menolak bermain - Mengkritik atau menyalahkan teman secara langsung 	1 2 3 4

Skala Penilaian

1 = Tidak Pernah Muncul

2 = Kadang-kadang

3 = Sering Muncul

4 = Selalu Muncul

B. Pedoman Wawancara

1. Pihak Wali Murid/Orang Tua
 - a. Kondisi interaksi sosial anak sebelum bermain congklak
 - b. Kondisi anak setelah mengikuti bermain congklak
 - c. Respon emosional anak terhadap permainan congklak

- d. Dukungan dan peran keluarga
2. Pihak Sekolah
 - a. Profil, sejarah, visi dan misi, struktur kelembagaan, sarana prasarana, data guru dan siswa SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember.
 - b. Proses kegiatan permainan tradisional congklak di sekolah.
 - c. Pendukung dan penghambat proses permainan tradisional congklak

C. Pedoman Dokumentasi

1. Profil SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember.
2. Visi Misi SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember.
3. Struktur SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember.
4. Data Guru SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember.
5. Data siswa SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember.
6. Data sarana dan prasarana di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember.
7. Data foto guru dan anak tunagrahita sedang melakukan kegiatan bermain permainan congklak.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Daftar Pertanyaan Pedoman Wawancara

A. Wawancara dengan Pihak Sekolah

1. Bagaimana sejarah berdirinya SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember?
2. Apa visi misi SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember?
3. Bagaimana keadaan pendidik di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember?
4. Bagaimana keadaan siswa di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember?
5. Bagaimana keadaan sarana dan prasarana di SMPLB BCD YPAC Kaliwates Jember?
6. Bagaimana Bapak/Ibu memandang pentingnya interaksi sosial bagi anak tunagrahita di sekolah ini?
7. Apakah sekolah memiliki kegiatan khusus yang mendukung pengembangan sosial anak tunagrahita?
8. Mengapa permainan tradisional congklak dipilih sebagai dari pembelajaran di sekolah ini?
9. Bagaimana proses permainan tradisional congklak di sekolah? Apakah masuk dalam jadwal RPPH?
10. Sudah berapa lama program ini berlangsung?
11. Berapa kali permainan congklak dilakukan dalam seminggu?
12. Siapa saja yang terlibat dalam mendampingi anak saat bermain congklak?
13. Apakah guru memberikan penjelasan tentang aturan dan cara bermain terlebih dahulu?
14. Bagaimana anak-anak merespon saat pertama kali dikenalkan permainan congklak?

15. Apakah Bapak/Ibu melihat perubahan interaksi sosial anak setelah rutin bermain congklak?
16. Apakah anak-anak menjadi lebih aktif dalam menyapa teman, berbagi, atau menunggu giliran?
17. Apakah guru memberikan refleksi sederhana seperti menanyakan perasaannya setelah anak bermain congklak?
18. Apakah saja hal yang mendukung saat kegiatan bermain congklak?
19. Sejauh mana latar belakang pendidikan guru membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini?
20. Apakah ada kendala saat pelaksanaan permainan congklak di sekolah?
21. Menurut Bapak/Ibu apakah permainan congklak efektif dalam membentuk kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita?

B. Wawancara dengan Pihak Wali Murid

1. Bagaimana kondisi anak sebelum mengikuti kegiatan permainan congklak di sekolah?
2. Setelah mengikuti kegiatan permainan congklak, apakah Ibu melihat perubahan pada perilaku sosial anak?
3. Perubahan apa saja yang terlihat?
4. Apakah Ibu menemani anak ketika bermain di rumah?
5. Menurut Ibu apakah permainan congklak bermanfaat bagi perkembangan interaksi sosial anak?
6. Apakah Ibu berharap permainan congklak tetap digunakan dalam pembelajaran sekolah?

Dokumentasi



Media Permainan Congklak (Dhakonan)



Guru Mendampingi Anak Tunagrahita saat Bermain Congklak



Anak Tunagrahita yang belum memahami cara main congklak



Anak Tunagrahita merasa senang saat bermain congklak



Anak Tunagrahita tertawa bersama



Guru mengarahkan cara memainkan congklak



Wawancara bersama wali kelas VII (Ibu Rosi Al-Aufah)



Wawancara dengan wali murid (Ibu Juni Masadah)



Guru Mengarahkan Anak Tunagrahita untuk Menghitung Jumlah Biji-Bijian Bersama



Dokumentasi Lapangan Sekolah



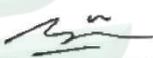
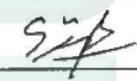
Dokumentasi Ruang Kelas VII



Dokumentasi Kantor Sekolah

JURNAL KEGIATAN

Lokasi Penelitian : Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) BCD
YPAC Kaliwates Jember

No	Tanggal	Uraian Kegiatan	Tanda Tangan
1.	19 Juni 2025	Penyerahan Surat Penelitian	
2.	20 Juni 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi awal - Wawancara Kepala Sekolah (Bapak Suparwoto) - Wawancara guru (Ibu Rosi Al-Aufa) 	 
3.	23 Juni 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Meminta data sekolah (profil, visi misi, struktur, data guru, data siswa, fasilitas sekolah) - Observasi kegiatan belajar mengajar siswa tunagrahita - Observasi kegiatan bermain congklak 	
4.	24 Juni 2025	- Wawancara wali murid (Ibu Juni Masadah)	
5.	25 Juni 2025	- Wawancara wali murid (Ibu Sulistyio)	
6.	26 Juni 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Wawancara Kepala Sekolah (Bapak Suparwoto) - Wawancara guru (Ibu Rosi Al-Aufa) 	
7.	27 Juni 2025	Pengambilan surat keterangan selesai penelitian	

Jember, 27 Juni 2025
Mengetahui,
Kepala Sekolah SMPLB YPAC Jember


Suparwoto, S. Pd.

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER



Jl. Mataram No. 1 Mangli Kaliwates Jember, Kode Pos 68136
email : fakultasdakwah@uinkhas.ac.id website: <http://fdakwah.uinkhas.ac.id/>

Nomor : B. 2906 /Un.22/D.3.WD.1/PP.00.9/ 6 /2025 12 Juni 2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.

Kepala Sekolah YPAC JEMBER

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Nur Iffani Khairun Nisya
NIM : D20183006
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Semester : XIV (Empat belas)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Permainan Tradisional Congklak dalam Membentuk Interaksi Sosial Anak Tunagrahita di YPAC Jember"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



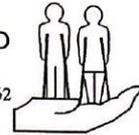
Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT
SEKOLAH MENEGAH PERTAMA LUAR BIASA BAGIAN BCD
(**SMPLB – BCD**)

Jalan Imam Bonjol No. 42 Kaliwates Jember 68133 Telp / Fax : (0331) 481562
Email : smplbbcdypacjember@gmail.com

NIS. 282850 NPSN. 20523947



SURAT KETERANGAN

Nomor : 126/SMPLB-BCDYPAC/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMPLB-BCD YPAC Jember menerangkan bahwa:

Nama	: Nur Iffani Khairun Nisya
NIM	: D20183006
Fakultas	: Dakwah
Program Studi	: Bimbingan Konseling Islam
Universitas	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Mahasiswa tersebut benar-benar telah mengadakan penelitian di SMPLB-BCD YPAC Jember dengan judul **"PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MEMBENTUK INTERAKSI SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA"** dari tanggal 19 Juni 2025 s.d 27 Juni 2025. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 27 Juni 2025

Kepala Sekolah



SUPARWOTO, S. Pd

NIP. 19651125 199103 1 006

BIODATA PENULIS

Nama : Nur Iffani Khairun Nisya

NIM : D20183006

Fakultas : Dakwah

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 28 Maret 2000

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Dsn. Pelem, Ds. Warujayeng, Kec. Tanjunganom, Kab. Nganjuk

Email : Iffaninur283@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. TK Perwanida Kampung Baru lulus tahun 2006.
2. SDN Warujayeng 1 lulus tahun 2012.
3. MTsN Tanjunganom lulus tahun 2015.
4. SMAN 1 Prambon lulus tahun 2018.