



Program Ekstrakurikuler Permainan Tradisional (Congklak) untuk Menumbuhkan Keterampilan Sosial Pada Siswa SMA dengan Autism Spectrum Disorder

Maria Della Fajar Bulan^{1*)}, Mutia Mawardah²

Published online: 27 Mei 2023

ABSTRACT

High school students are individuals who are completing formal education before finally graduating and continuing to college. High school students experience the transition from late adolescence to early adulthood. The age limit for high school students is between 15 to 18 years old. Puberty begins at the age of 10 and ends between the ages of 18 and 22. Social skills are one of the life skills that must be possessed by every individual, both regular and individuals with disabilities such as autism spectrum disorder. High school students with autism spectrum disorder at Pelita Bunda Special School have social skills that tend to be low. Based on the existing problems, this community service was carried out to see the effect of the extracurricular program of the traditional game of congklak to foster social skills in high school students with autism spectrum disorder. This type of research is development research (research and development) ADDIE model. ADDIE consists of 5 parts, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research data collection method uses: Observation (checklist technique), Interview and Documentation. Data analysis in this development research uses a Single Subject Research design experimental approach.

Keywords: Permainan Tradisional; Congklak; Ekstrakurikuler; Keterampilan Sosial; Autism Spectrum Disorder

Abstrak: Siswa sekolah menengah atas merupakan individu yang sedang menyelesaikan pendidikan formal sebelum akhirnya lulus dan melanjutkan ke perguruan tinggi. Siswa sekolah menengah atas mengalami transisi dari remaja akhir ke dewasa awal. Batas usia untuk siswa sekolah menengah adalah antara 15 sampai 18 tahun. Pubertas dimulai pada usia 10 tahun dan berakhir antara usia 18 sampai 22 tahun. Keterampilan sosial merupakan salah satu kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh setiap individu baik yang regular maupun individu penyandang disabilitas seperti autism spectrum disorder. Siswa SMA dengan autism spectrum disorder di Sekolah khusus pelita bunda memiliki keterampilan sosial yang cenderung rendah. Berdasarkan permasalahan yang ada, pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk melihat pengaruh dari program ekstrakurikuler permainan tradisional congklak untuk menumbuhkan keterampilan sosial pada siswa SMA dengan *autism spectrum disorder*. Jenis penelitian ini adalah penelitian *pengembangan (research and development)* model ADDIE. ADDIE terdiri dari 5 bagian yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan: Observasi (teknik ceklis), Wawancara dan Dokumentasi. Analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan eksperimen desain *Single Subject Research*.

Keywords: Permainan Tradisional; Congklak; Ekstrakurikuler; Keterampilan Sosial; Autism Spectrum Disorder

PENDAHULUAN

Dalam tahap perkembangan, remaja akhir ialah masa ketika individu berada pada usia 15 tahun sampai 22 tahun. Pada umumnya siswa SMA berada pada usia 15 – 18 tahun. Pada masa SMA

^{1),2} Universitas Bina Darma, Palembang

*) *corresponding author*

Maria Della Fajar Bulan
Email: mariadella100321@gmail.com

individu memiliki tugas perkembangan sosial yang spesifik. Namun hal tersebut berbeda pada remaja dengan *autism spectrum disorder*. Dimana keadaan *autism spectrum disorder* adalah kondisi perkembangan yang meliputi ketidakmampuan sosial, komunikasi dan minat.

Karakteristik autisme dibagi menjadi 4 kategori yang umum, yaitu kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi, sensori/kognitif, dan perilaku. Hal tersebut menyebabkan rendahnya keterampilan sosial remaja ASD. Rendahnya keterampilan sosial pada remaja ASD ditandai dengan sulitnya untuk melakukan kontak mata, sulit memahami komunikasi secara verbal maupun nonverbal dan sulit untuk memulai interaksi.

Keterampilan sosial adalah perilaku belajar sosial yang membuat Seseorang mampu berinteraksi dengan orang lain (Elliot in Little, 2017). Menurut Gresham dan Elliott (2008) keterampilan sosial adalah perilaku dalam situasi tertentu yang memprediksi hasil interaksi sosial yang penting bagi individu, seperti pengakuan teman sebaya, popularitas, kritik orang lain dan perilaku sosial terkait lainnya. Terdapat 5 aspek keterampilan sosial menurut Gresham dan Elliot yaitu: kerjasama, asersi, tanggung jawab, empati dan kontrol diri.

Pelita Bunda Education Centre merupakan salah satu lembaga yang menaungi anak berkebutuhan khusus. Di Pelita Bunda sendiri memiliki beberapa layanan seperti, Paud Inklusi dan Sekolah Khusus Jenjang SD, SMP dan SMA, yang mana peserta didiknya adalah siswa dengan kelainan fisik, emosional, mental serta sosial yang membuat para siswa memiliki hambatan dalam mengikuti pembelajaran. Sekolah Khusus Pelita Bunda memiliki banyak rancangan program untuk para siswa agar dapat melatih kecakapan hidupnya (*lifskill*) terutama dalam aspek keterampilan sosial. Salah satu program yang ada di Pelita Bunda adalah program kegiatan ekstrakurikuler.

Menurut Wiyani (2013: 107), menyatakan bahwa: Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan aspek-aspek tertentu dari apa yang ditemukan pada kurikulum yang sedang dijalankan, termasuk yang berhubungan dengan bagaimana penerapan sesungguhnya dari ilmu pengetahuan yang dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan tuntutan kebutuhan hidup mereka maupun lingkungan sekitarnya. Menurut Harlock (dalam Desiningrum, 2016) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media intervensi pada Siswa SMA dengan *autism spectrum disorder* adalah permainan tradisional.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kurniati dalam Lacksana (2017) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Permainan tradisional congklak dapat mempengaruhi interaksi Sosial anak ADHD (Erliya Nur Afina Sari dkk, 2020). Hal yang sama juga diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan (Mely Widyaningsih Dkk, 2020) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan keterampilan interaksi sosial siswa penyandang disabilitas emosi dan perilaku sosial di SLB E Bhina Putera.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas permasalahan yang terjadi saat ini adalah rendahnya tingkat keterampilan sosial yang dimiliki oleh remaja dengan *autis spectrum disorder* yang ada di Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda. Kegiatan Ektrakurikuler Permainan Tradisional (congklak) merupakan salah satu potensi yang dapat diteliti dan dikembangkan Menjadi sarana untuk menumbuhkan keterampilan sosial pada siswa SMA dengan *autis spectrum disorder* yang berada di Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda.

Oleh Karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Keterampilan sosial pada remaja autis dengan judul “Program Ektrakurikuler Permainan Tradisional Congklak untuk Menumbuhkan Keterampilan Sosial Pada Remaja Autis di Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda”.

LITERATURE OR CONCEPTUAL REVIEW

Autism Spectrum Disorder

Autism Spectrum Disorder (ASD) adalah Gangguan perkembangan saraf yang merupakan bagian dari *Pervasive Developmental Disorder* (PDD) atau *Pervasive Developmental Disorder* (GPP), di mana terdapat tiga area perkembangan yang terganggu, yaitu: komunikasi, interaksi sosial dan perilaku yang muncul dalam 3 tahun pertama kehidupannya. Terdapat tiga gejala utama pada individu dengan *autism spectrum disorder* (ASD) yaitu gangguan interaksi, komunikasi dan tingkah laku. Selain itu penderita ASD juga memiliki ciri khas tambahan yaitu gangguan kognisi, persepsi sensorik, keterampilan motorik, afek atau suasana hati, perilaku - perilaku agresif dan impulsif, gangguan tidur dan makan. Hallahan dan Kauffman, (dalam Desiningrum, 2016). Secara neurobiologis (Handojo, 2004) ada tiga asumsi berbagai prosedur yang dapat menyebabkan autisme itu adalah:

- a) Disfungsi proses kortikal dengan memilih anestesi, yang mana menyebabkan kelainan pada proses menaik otak kecil dan batang otak,
- b) Gangguan pada proses limbik yaitu misalnya untuk memperoleh informasi kapasitas penyimpanan,
- c) Gangguan dalam pemrosesan informasi korteks serebral dan jaringan asosiasi distribusi. Struktur otak yang tidak normal seperti hidrosefalus juga dapat menyebabkan autisme.

Keterampilan Sosial

Menurut Gresham dan Elliott (2008) keterampilan sosial adalah perilaku dalam situasi tertentu yang memprediksi hasil interaksi sosial yang penting bagi individu, seperti pengakuan teman sebaya, popularitas, kritik orang lain dan perilaku sosial terkait lainnya. Terdapat 5 aspek keterampilan sosial menurut Gresham dan Elliot yaitu: kerjasama, asersi, tanggung jawab, empati dan kontrol diri. Menurut hasil studi Davis dan Forsythe dalam Mu'tadin (2002) faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial (*social skill*) yaitu, keluarga, lingkungan, kepribadian, rekreasi, pergaulan dengan lawan jenis, pendidikan atau sekolah, Lapangan kerja.

Permainan Tradisional (Congklak)

Menurut Hapidin (2016) permainan tradisional adalah bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Permainan tradisional mengandung beberapa unsur nilai budaya yang meliputi unsur kegembiraan bagi mereka yang bermain, dan perasaan senang itu bisa muncul kesempatan yang baik untuk mandiri. Heryanti (2014) menunjukkan bahwa permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Langkah - langkah permainan tradisional congklak adalah: (1) Kedua pemain saling duduk berhadapan, (2) Kedua pemain melakukan suit untuk menentukan giliran bermain, (3) Pemain yang menang suit mendapat giliran pertama untuk bermain, Lumbung sebelah kanan adalah milik pemain "A" dan lumbung sebelah kiri milik pemain "B", (4) Pemain "A" memilih salah satu lubang yang ada pada sisi terdekatnya, mengambil biji congklak dan membaginya satu per satu tanpa mengisi lumbung sebelah kanan, (5) Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang ada isinya maka pemain boleh mengambil dan membaginya lagi, (6) Jika biji terakhir jatuh pada lubang kosong itu berarti pemain "A" berhenti bermain dan ganti pemain "B" yang bermain dengan tanpa mengisi lumbung pemain "A", (7) Pada permainan congklak, kemenangan dihitung berdasarkan banyak jumlah biji pada lumbung masing-masing pemain. Untuk aturan dalam permainan congklak ditentukan oleh kedua pemain dan disepakati bersama jadi di dalam permainan congklak tidak ada aturan yang bersifat tetap dan mengikat.

BAHAN DAN METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (*Research and Development*). Menurut pengertian dari Borgg and Gall penelitian pendidikan dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang disesuaikan dengan tujuan dan indikator pembelajaran yang akan diterapkan. Penelitian ini dibuat dengan tujuan mengembangkan produk yang akan digunakan sebagai program ekstrakurikuler, model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, di dalam model ini terdapat 5 tahap pengembangan yaitu, Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 3 orang siswa SMA dengan gangguan *autism spectrum disorder* yang ada di Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda. Lokasi penelitian ini dilakukan di Jl. M. Yamin No 6. Gn Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75243.

Tahapan penelitian ini sebagai berikut:

1. Melakukan observasi dan wawancara pada kepala sekolah dan wali kelas Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda.
2. Menentukan prioritas masalah dan merancang program yang akan digunakan sebagai solusi dari permasalahan yang ada dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas
3. Persiapan media audiovisual dilakukan dengan mencari video terkait materi yang digunakan dalam kegiatan pelaksanaan program. Adapun media yang digunakan adalah Video, lcd dan layar serta papan dan biji congklak.
4. Pemberian baseline 1 pada peserta sebelum kegiatan penjelasan terkait materi program untuk mengukur pengetahuan awal dari peserta
5. Pemberian materi edukasi serta vidio tutorial permainan tradisional congklak
6. Pelaksanaan praktek bermain congklak
7. Pemberian intervensi pada peserta untuk mengetahui dampak dari program yang sudah dilakukan.
8. Evaluasi kegiatan pengabdian dengan melihat hasil tabel baseline dan tabel intervensi peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pertama dalam penelitian ini yaitu menentukan kondisi awal kemampuan yang dimiliki siswa, kondisi tersebut disebut dengan baseline (A). Pada tahap ini peneliti menggunakan instrumen yang sudah divalidasi untuk menghitung persentase keterampilan sosial pada siswa dengan ASD. Pengambilan data pada kondisi baseline (A) peneliti mengamati keterampilan sosial siswa pada saat jam istirahat di sekolah. Hasil keterampilan sosial siswa dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Persentase Munculnya Keterampilan Sosial Siswa ASD Inisial F Tahap Baseline (A)

| Hari | Tanggal | Waktu | Skor Maksimal | Skor Perolehan | Persentase |
|------|------------|----------|---------------|----------------|------------|
| 1 | 13-09-2023 | 30 Menit | 12 | 3 | 25% |
| 2 | 15-09-2023 | 30 Menit | 12 | 3 | 25% |
| 3 | 20-09-2023 | 30 Menit | 12 | 3 | 25% |
| 4. | 22-09-2023 | 30 Menit | 12 | 5 | 42% |
| 5. | 27-09-2023 | 30 Menit | 12 | 5 | 42% |
| 6. | 29-09-2023 | 30 Menit | 12 | 5 | 42% |

Tabel 2. Hasil Persentase Munculnya Keterampilan Sosial Siswa ASD Inisial N Tahap Baseline (A)

| Hari | Tanggal | Waktu | Skor Maksimal | Skor Perolehan | Persentase |
|------|------------|----------|---------------|----------------|------------|
| 1 | 13-09-2023 | 30 Menit | 12 | 4 | 33% |
| 2 | 15-09-2023 | 30 Menit | 12 | 4 | 33% |
| 3 | 20-09-2023 | 30 Menit | 12 | 4 | 33% |
| 4. | 22-09-2023 | 30 Menit | 12 | 5 | 42% |
| 5. | 27-09-2023 | 30 Menit | 12 | 5 | 42% |
| 6. | 29-09-2023 | 30 Menit | 12 | 5 | 42% |

Tabel 3. Hasil Persentase Munculnya Keterampilan Sosial Siswa ASD Inisial J Tahap Baseline (A)

| Hari | Tanggal | Waktu | Skor Maksimal | Skor Perolehan | Persentase |
|------|------------|----------|---------------|----------------|------------|
| 1 | 13-09-2023 | 30 Menit | 12 | 3 | 25 % |
| 2 | 15-09-2023 | 30 Menit | 12 | 3 | 25% |
| 3 | 20-09-2023 | 30 Menit | 12 | 3 | 25% |
| 4. | 22-09-2023 | 30 Menit | 12 | 4 | 33% |
| 5. | 27-09-2023 | 30 Menit | 12 | 4 | 33% |
| 6. | 29-09-2023 | 30 Menit | 12 | 4 | 33% |

Hal ini sesuai dengan pendapat Susanti (Dalam Erliya, dkk 2021) “Masalah Interaksi sosial tidak hanya terjadi pada anak regular saja, namun sering terjadi pada anak berkebutuhan khusus, salah satu jenis anak berkebutuhan khusus itu adalah siswa ADHD”.

Dalam penelitian ini subjeknya adalah siswa SMA dengan ASD. Pada tahap baseline (A) siswa dengan inisial F memperoleh mean level 33,5%. Pada siswa dengan inisial N di tahap baseline (A) memperoleh mean level 37,5%. Siswa dengan inisial J apada tahap baseline (A) memperoleh mean level 29% dan persentase stabilitasnya. Jika dilihat dari tabel persentase munculnya perilaku siswa untuk melakukan keterampilan sosial dengan temannya selama beberapa hari dapat dikatakan stabil yang dimana kemunculan keterampilan sosial ini di hitung pada setiap rentangnya. Jadi dalam setiap hari penelitian tidak lepas dari kemunculan keterampilan sosial anak ASD terhadap temannya yang akan diteliti oleh peneliti. Tahap selanjutnya adalah intervensi (B). Pada tahap ini anak akan diberikan intervensi menggunakan permainan congklak bersama teman satu kelasnya yang sama pada tahap baseline yang melibatkan keterampilan sosial anak siswa ASD. Hal tersebut untuk melatih siswa agar bisa bersosialisasi dengan nyaman dan merasa dekat dengan temannya tanpa merasa takut. Intervensi dilakukan seminggu 1 kali selama 4 bulan jadi total 17 hari pemberian intervensi. Hasil setelah anak mendapatkan intervensi menggunakan permainan congklak dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Persentase Munculnya Keterampilan Sosial Siswa ASD Inisial F Tahap Intervensi B

| Hari | Tanggal | Waktu | Skor Maksimal | Skor Perolehan | Persentase |
|------|------------|----------|---------------|----------------|------------|
| 1 | 06-10-2022 | 30 Menit | 12 | 6 | 50% |
| 2 | 13-10-2022 | 30 Menit | 12 | 6 | 50% |
| 3 | 20-10-2022 | 30 Menit | 12 | 6 | 50% |
| 4. | 27-10-2022 | 30 Menit | 12 | 5 | 42% |
| 5. | 27-10-2022 | 30 Menit | 12 | 8 | 67% |
| 6. | 03-11-2022 | 30 Menit | 12 | 8 | 67% |
| 7 | 10-11-2022 | 30 Menit | 12 | 8 | 67% |
| 8 | 17-11-2022 | 30 Menit | 12 | 7 | 59% |
| 9 | 24-11-2022 | 30 Menit | 12 | 7 | 59% |
| 10 | 01-12 2022 | 30 Menit | 12 | 7 | 59% |
| 11 | 08-12-2022 | 30 Menit | 12 | 7 | 59% |
| 12 | 15-12-2022 | 30 Menit | 12 | 9 | 75% |
| 13 | 22-12-2022 | 30 Menit | 12 | 9 | 75% |
| 14 | 29-12-2022 | 30 Menit | 12 | 9 | 75% |
| 15 | 05-01-2023 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |
| 16 | 12-01-2023 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |
| 17 | 19-01-2023 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |

| | | | | | |
|----|------------|----------|----|----|-----|
| 18 | 26-01-2023 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |
|----|------------|----------|----|----|-----|

Tabel 5. Hasil Persentase Munculnya Keterampilan Sosial Siswa ASD Inisial N Tahap Intervensi B

| Hari | Tanggal | Waktu | Skor Maksimal | Skor Perolehan | Persentase |
|------|------------|----------|---------------|----------------|------------|
| 1 | 06-10-2022 | 30 Menit | 12 | 8 | 67% |
| 2 | 13-10-2022 | 30 Menit | 12 | 8 | 67% |
| 3 | 20-10-2022 | 30 Menit | 12 | 8 | 67% |
| 4. | 27-10-2022 | 30 Menit | 12 | 8 | 67% |
| 5. | 27-10-2022 | 30 Menit | 12 | 9 | 75% |
| 6. | 03-11-2022 | 30 Menit | 12 | 9 | 75% |
| 7 | 10-11-2022 | 30 Menit | 12 | 9 | 75% |
| 8 | 17-11-2022 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |
| 9 | 24-11-2022 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |
| 10 | 01-12 2022 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |
| 11 | 08-12-2022 | 30 Menit | 12 | 7 | 59% |
| 12 | 15-12-2022 | 30 Menit | 12 | 7 | 59% |
| 13 | 22-12-2022 | 30 Menit | 12 | 9 | 75% |
| 14 | 29-12-2022 | 30 Menit | 12 | 9 | 75% |
| 15 | 05-01-2023 | 30 Menit | 12 | 11 | 92% |
| 16 | 12-01-2023 | 30 Menit | 12 | 11 | 92% |
| 17 | 19-01-2023 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |
| 18 | 26-01-2023 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |

Tabel 6. Hasil Persentase Munculnya Keterampilan Sosial Siswa ASD Inisial J Tahap Intervensi B

| Hari | Tanggal | Waktu | Skor Maksimal | Skor Perolehan | Persentase |
|------|------------|----------|---------------|----------------|------------|
| 1 | 06-10-2022 | 30 Menit | 12 | 6 | 50% |
| 2 | 13-10-2022 | 30 Menit | 12 | 6 | 50% |
| 3 | 20-10-2022 | 30 Menit | 12 | 6 | 50% |
| 4. | 27-10-2022 | 30 Menit | 12 | 5 | 42% |
| 5. | 27-10-2022 | 30 Menit | 12 | 8 | 67% |
| 6. | 03-11-2022 | 30 Menit | 12 | 8 | 67% |
| 7 | 10-11-2022 | 30 Menit | 12 | 8 | 67% |
| 8 | 17-11-2022 | 30 Menit | 12 | 7 | 59% |
| 9 | 24-11-2022 | 30 Menit | 12 | 7 | 59% |
| 10 | 01-12 2022 | 30 Menit | 12 | 7 | 59% |
| 11 | 08-12-2022 | 30 Menit | 12 | 7 | 59% |
| 12 | 15-12-2022 | 30 Menit | 12 | 9 | 75% |
| 13 | 22-12-2022 | 30 Menit | 12 | 9 | 75% |
| 14 | 29-12-2022 | 30 Menit | 12 | 9 | 75% |
| 15 | 05-01-2023 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |
| 16 | 12-01-2023 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |
| 17 | 19-01-2023 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |
| 18 | 26-01-2023 | 30 Menit | 12 | 10 | 84% |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa keterampilan sosial pada siswa SMA dengan ASD dapat ditumbuhkan melalui stimulasi yang diberikan, adanya hubungan positif dengan teman dan memberikan dampak positif terhadap pengendalian diri siswa dan mampu meningkatkan kepercayaan diri pada siswa. Hal ini sama seperti pendapat Rahayu dalam Susanti (2018) yang mengatakan bahwa interaksi sosial pada anak berkebutuhan khusus, salah satunya anak ADHD juga dapat ditingkatkan melalui hubungan positif dengan teman sebaya, melawan keinginan memainkan peran penting dalam pengendalian diri agresivitas, rasa memiliki dan penerimaan, moralitas, toleransi stres, kepercayaan diri, dll. Begitupula dengan keterampilan sosial siswa SMA dengan ASD dapat ditumbuhkan dengan pemberian stimulasi yang dilakukan secara berulang.

Untuk menumbuhkan keterampilan sosial pada siswa dengan ASD peneliti memilih permainan congklak supaya anak mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya secara bertahap. Mean level yang diperoleh siswa dengan inisial F pada tahap ini yaitu sebesar 66% dengan persentase stabilitas sehingga pada tahap ini kecenderungan stabilitasnya dikatakan tidak stabil. Siswa dengan inisial N pada tahap ini mean levelnya yaitu sebesar 77% dengan persentase stabilitas sehingga pada tahap ini kecenderungan stabilitasnya dikatakan tidak stabil. Siswa dengan inisial J pada tahap ini yaitu sebesar 67 % dengan persentase stabilitas sehingga pada tahap ini kecenderungan stabilitasnya dikatakan tidak stabil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Keterampilan sosial merupakan salah satu kemampuan hidup yang diperlukan oleh setiap individu baik regular maupun individu dengan disabilitas. Canggihnya teknologi membuat individu sering sekali mengabaikan lingkungan sosialnya, kegiatan ekstrakurikuler dengan pengembangan permainan tradisional seperti congklak dapat menumbuhkan kembali keterampilan sosial yang ada pada diri individu dan juga dapat mengajarkan serta melestarikan permainan tradisional sebagai budaya warisan nenek moyang. Dari penelitian pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa program ekstrakurikuler permainan tradisional yang dilakukan terhadap tiga orang siswa ASD yang berada di Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda, dapat menumbuhkan keterampilan sosial siswa ASD. Siswa sudah mulai peka terhadap teman sebayanya, siswa sudah mulai mampu menaati peraturan yang diberikan dan siswa sudah mulai mampu melakukan komunikasi secara bergantian dan melakukan kontak mata.

Acknowledgments

Ucapan terimakasih diberikan kepada Universitas Bina Darma Palembang yang sudah mendukung sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana, terimakasih kepada Yayasan Pelita Bunda Education Centre yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian ini dan kepada seluruh edukator dan para siswa Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda yang sudah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian ini.

Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interest with respect to the authorship and publication of this article.

REFERENCES

- Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia. (Desember 2020). *Dinamika Perkembangan Remaja. Problematik dan Solusi* (Pertama ed.). (H. Nur, & N. Daulay, Eds.) Jakarta: Kencana.
- Kristiana, I. F., & Widayanti, C. G. (2016). *Buku Ajar Psikologi Berkebutuhan Khusus*. Semarang: UNDIP Press Semarang.
- Desiningrum, dinie Ratri. 2016. *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*.
- Chandra, S. (n.d.). *Autism Spectrum Disorder (ASD)*.

- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini; Sebuah Kajian Teori dan Praktik*. Adjie Media Nusantara.
- Erliya Nur Afnina Sari, A. P. (2021, April 29). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Adhd Di Sdn Teluk Dalam 1 Banjarmasin. *Jurnal Disabilitas*, Vol 1(1). <http://jurnalpkh.ulm.ac.id/index.php/jd/article/view/25>
- Lacksana, Indra. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakteristik Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah [online], Vol 33 (2), halaman 111. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p109-116>
- Parji dan andriani. (2016). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak” [online], Volume 1 (1), halaman 15-16. <http://doi.org/10.25273/gulawentah.v1i1.27>
- Kallista, M. D., Panjaitan, L. N., & Kartika, A. (2020). Peran Orangtua dalam Melatih Keterampilan Sosial pada Remaja dengan Autisme. *Insight: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 16(1), 139-158. <https://doi.org/10.32528/ins.v16i1.3210>
- Yutapratama, N., & Syamsi, I. (2019, April). Social Interaction Through Traditional Games in Special Needs Children. In *International Conference on Special and Inclusive Education (ICSIE 2018)* (pp. 427-431). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/icsie-18.2019.80>
- Widyaningsih, M., Sugini, S., & Anwar, M. (2020). The Effectiveness of Congklak Traditional Games on Students with Emotional and Behavioral Disorder. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 7(1), 7-10. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppplb/article/view/9637>
- Gresham, Frank M.; Elliott, Stephen N.; Vance, Michael J.; Masak, Clayton R. (2011). Keterbandingan Sistem Penilaian Keterampilan Sosial dengan Sistem Peningkatan Keterampilan Sosial: Perbandingan isi dan psikometrik lintas tingkat usia dasar dan menengah. *Kwartalan Psikologi Sekolah*, 26(1), 27–44. [doi:10.1037/a0022662](https://doi.org/10.1037/a0022662)