

Peran Permainan Tradisional Engklek oleh Guru BK dalam Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autis di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Autis Sumatera Utara

Putri Karlina Nst¹, Khairuddin², Nefi Darmayanti³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: putrikarlinanst2001@gmail.com¹, khairuddin@uinsu.ac.id²,
nefidarmayanti@uinsu.ac.id³

DOI: <http://dx.doi.org/10.30821/lokakarya.v4i2.4957>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran interaksi sosial anak autis, menerapkan permainan tradisional engklek pada anak autis, serta mengkaji pengaruh penerapan permainan engklek terhadap peningkatan interaksi sosial anak autis di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Autis Sumatera Utara. Latar belakang penelitian ini adalah adanya hambatan komunikasi dan interaksi sosial pada anak autis yang berdampak pada keterbatasan mereka dalam menjalin hubungan sosial yang sehat.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah guru Bimbingan dan Konseling (BK) serta siswa autis di SLBN Autis Sumatera Utara. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial anak autis di SLBN Autis Sumatera Utara masih tergolong rendah, ditandai dengan minimnya inisiatif komunikasi, kontak mata, dan partisipasi kelompok. Penerapan permainan engklek dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kemampuan anak melalui visualisasi, demonstrasi, modifikasi aturan, serta penciptaan suasana bermain yang aman dan menyenangkan. Dampak penerapan permainan engklek terlihat dari meningkatnya partisipasi anak, kemampuan menunggu giliran, perhatian terhadap teman, serta ekspresi kegembiraan selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, permainan tradisional engklek dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autis di lingkungan sekolah khusus.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Engklek, Interaksi Sosial, Anak Autis

ABSTRACT

This study aims to identify the social interaction patterns of children with autism, to implement the traditional game engklek for children with autism, and to examine the impact of the engklek game on improving their social interaction at the State Special School (SLBN) for Autism in North Sumatra. The background of this research lies in the communication and social interaction barriers faced by children with autism, which limit their ability to establish healthy social relationships.

This research employed a descriptive qualitative approach. The subjects were the Guidance and Counseling (BK) teacher and students with autism at SLBN for Autism in North Sumatra.

Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques.

The results indicate that the social interaction of children with autism at SLBN for Autism in North Sumatra is still relatively low, as shown by the lack of communication initiative, limited eye contact, and minimal participation in group activities. The implementation of engklek was carried out gradually and adapted to the children's abilities through visualization, demonstration, rule modification, and creating a safe and enjoyable playing environment. The impact of implementing engklek was reflected in increased participation, turn-taking ability, attention to peers, and expressions of joy during activities. Therefore, the traditional game engklek can be considered an effective instructional strategy to improve the social interaction skills of children with autism in a special school setting.

Keywords: Traditional Games, Engklek, Social Interaction, Autistic Children

PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak, termasuk anak-anak yang tergolong dalam kategori berkebutuhan khusus seperti anak dengan autisme. Anak autis umumnya mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial, serta menunjukkan perilaku yang repetitif dan cenderung menyendiri. Kesulitan ini berdampak pada kehidupan sosial mereka, baik di rumah maupun di sekolah. Salah satu kemampuan yang penting dikembangkan pada anak autis adalah kemampuan interaksi sosial, karena menjadi dasar dalam menjalin hubungan sosial yang sehat dan bermakna.

Dalam konteks pendidikan luar biasa, diperlukan pendekatan yang tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga menyentuh aspek sosial dan emosional anak. Salah satu pendekatan tersebut adalah melalui media permainan. Bermain merupakan bagian penting dari dunia anak yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Menurut Susanto (2011), bermain dapat membantu perkembangan bahasa, sosial, motorik, serta kognitif anak, terutama jika dilakukan secara terstruktur dan diarahkan pada tujuan tertentu. Dalam hal ini, permainan tradisional menjadi salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai edukatif tinggi.

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung unsur budaya lokal, nilai sosial, serta keterampilan motorik yang sangat bermanfaat bagi anak-anak. Menurut Isnandar (2016), permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak karena bersifat interaktif dan melibatkan kerja sama antarindividu. Selain itu, permainan ini biasanya mengandung aturan-aturan tertentu yang dapat melatih disiplin, kemampuan mengikuti instruksi, dan menghargai orang lain. Oleh karena itu, permainan tradisional sangat relevan diterapkan dalam konteks pembelajar anak berkebutuhan khusus, termasuk anak autis, karena mampu menyentuh berbagai aspek perkembangan secara menyeluruh.

Salah satu permainan tradisional yang dinilai cocok dan potensial untuk diterapkan pada anak autis adalah permainan engklek. Engklek merupakan permainan lompat kotak yang dilakukan secara bergiliran dengan mengikuti pola tertentu. Permainan ini melibatkan keterampilan motorik kasar, konsentrasi, pengenalan simbol, serta keterampilan sosial seperti menunggu giliran dan bekerja sama. Menurut Suparno (2010), engklek adalah permainan yang menyenangkan, sederhana, dan memiliki aturan yang mudah dipahami oleh anak-anak. Lebih jauh, engklek juga bisa menjadi sarana yang efektif untuk melatih kesabaran, kemampuan bersosialisasi, dan koordinasi tubuh secara bersamaan.

Pemilihan permainan engklek dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak autis. Gerakan berulang dalam engklek dapat memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak autis yang menyukai rutinitas. Selain itu, suasana permainan yang riang dan dilakukan bersama teman sebaya memungkinkan terbentuknya interaksi sosial secara alami. Permainan engklek juga dapat dilakukan di lingkungan sekolah dengan alat sederhana.

Berdasarkan hasil observasi awal di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Autis Sumatera Utara, ditemukan bahwa anak-anak autis menunjukkan minat terhadap aktivitas fisik yang dilakukan secara berulang dan terstruktur. Aktivitas ini sesuai dengan prinsip permainan engklek yang mengandalkan gerakan berulang, simbol visual, serta interaksi bergiliran. Dalam praktiknya, guru Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah ini memanfaatkan permainan sebagai media untuk membina hubungan sosial dan emosional siswa, termasuk dalam pengembangan keterampilan komunikasi dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Menurut Sidiq (2019) penelitian kualitatif adalah penelitian yang di maksudkan untuk memahami suatu permasalahan atau fenomena yang dialami oleh subyek penelitian. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses dan makna dari penerapan permainan tradisional engklek oleh guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan interaksi sosial anak autis. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk memperoleh data deskriptif berupa kata-kata lisan atau tulisan dari subjek yang diamati dan diwawancarai, serta perilaku yang dapat diamati secara langsung.

Jenis penelitian studi kasus digunakan karena fokus penelitian ini adalah pada satu kasus spesifik, yaitu pelaksanaan permainan tradisional engklek sebagai media intervensi oleh guru bimbingan dan konseling di SLBN Autis Sumatera Utara. Studi kasus memungkinkan peneliti mengeksplorasi secara mendalam bagaimana guru BK menerapkan permainan tradisional engklek, mendampingi anak selama pelaksanaan, serta melihat sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autis. Penelitian ini bersifat kontekstual dan terikat pada situasi, tempat, dan waktu tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SLB Negeri Autis Sumatera Utara merupakan salah satu sekolah jenjang SLB berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. SLB Negeri Autis Sumatera Utara didirikan pada tanggal 6 Desember 2018 dengan Nomor SK Pendirian 421.3/1737/DIS PM PPTSP/6/XII/2018 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki hampir lebih dari 200 siswa ini dibimbing oleh guru yang profesional di bidangnya. Dengan adanya keberadaan

SLB Negeri Autis Sumatera Utara, Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang. SLB Negeri Autis Sumatera Utara yang dulunya PLA Sumut adalah sebuah lembaga pendidikan formal jenjang SLB dari tingkat SDLB, SMPLB dan SMALB serta sebagai Pusat Layanan Autis Provinsi Sumatera Utara yang berada di Pusat Kota Medan. Lembaga ini didirikan dengan tujuan memberikan pelayanan informasi, konseling, dan terapi bagi anak Autis di wilayah kota Medan dan sekitarnya.

1. Penerapan Permainan Engklek Pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Autis Sumatera Utara

Pada tahap awal penerapan permainan tradisional engklek kepada anak autis di SLBN Sumatera Utara, guru BK memulai pendekatan secara perlahan. Ia tidak langsung mengajak anak-anak untuk bermain, melainkan lebih dulu memperkenalkan bentuk dan pola permainan. Guru BK menjelaskan:

"Langkah awalnya saya lakukan dengan memperkenalkan bentuk permainan ini secara perlahan. Saya tunjukkan cara bermain melalui demonstrasi sederhana, dan mengajak mereka melihat terlebih dahulu, lalu mencoba satu per satu tanpa dipaksa."

Pendekatan yang dilakukan secara visual dan tanpa tekanan ini bertujuan untuk menciptakan rasa aman dan nyaman bagi anak-anak, yang memang cenderung sensitif terhadap perubahan dan tekanan sosial.

Selama proses observasi, terlihat bahwa guru menyiapkan lingkungan bermain yang mendukung dan ramah bagi anak-anak autis. Ia menggambar petak engklek di lantai menggunakan kapur warna-warni, bukan sekadar cat hitam seperti pada permainan konvensional. Batu kecil dan tutup botol digunakan sebagai alat lempar. Suasana dibuat tidak bising dan tidak terlalu ramai agar anak tidak mudah terdistraksi. Guru BK juga menambahkan:

"Saya menggunakan cat hitam menggambar petak engklek di lantai, batu kecil atau tutup botol sebagai alat lempar. Kadang juga disertai musik ringan agar suasana menyenangkan."

Untuk meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap aturan main, guru BK menggunakan bantuan visual dan demonstrasi langsung. Ia tidak hanya menjelaskan secara verbal, tetapi juga menunjukkan cara melompat dan melempar batu ke dalam petak. Media visual seperti gambar petak engklek besar digunakan untuk memperjelas instruksi. Dalam hasil observasi, tampak bahwa anak-anak lebih mudah memahami ketika penjelasan disertai dengan contoh langsung daripada hanya sekadar kata-kata. Ini menunjukkan bahwa pendekatan multimodal sangat penting dalam pengajaran kepada anak berkebutuhan khusus.

Modifikasi permainan juga menjadi perhatian utama dalam penerapan ini. Guru BK menyadari bahwa anak-anak autis memiliki tingkat kemampuan yang beragam, sehingga aturan permainan pun disesuaikan. Ia menyampaikan:

"Saya sesuaikan dari segi aturan. Misalnya, saya tidak langsung menuntut urutan lengkap petaknya, tapi cukup dua atau tiga petak dulu. Saya juga tidak menjadikan permainan ini kompetitif, tapi fokus pada kerja sama dan keberanian untuk bergiliran."

Pendekatan ini sangat penting untuk menghindari tekanan dan meningkatkan partisipasi anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi, anak-anak diberikan kebebasan untuk memilih berapa petak yang ingin mereka mainkan. Guru tidak memaksakan anak untuk menyelesaikan semua tahapan. Ia juga mendorong anak untuk menunggu giliran, memperhatikan teman, dan merespons instruksi dengan sederhana. Tampak beberapa anak mulai berani melangkah ke petak berikutnya setelah beberapa kali mencoba. Meskipun beberapa masih tampak ragu-ragu, mereka terlihat menunjukkan ketertarikan dan perhatian terhadap permainan.

Respons awal anak-anak saat pertama kali diperkenalkan permainan engklek memang bervariasi. Guru BK mengatakan:

"Respon awalnya beragam. Ada yang terlihat bingung dan canggung, tapi ada juga yang tertarik melihat teman bermain."

Anak-anak yang awalnya cenderung pasif perlahan mulai menunjukkan minat, terutama setelah melihat teman-temannya bermain. Dari hasil observasi, anak-anak mulai mendekati arena permainan, mengamati proses, dan sesekali meniru gerakan yang dilakukan oleh guru atau temannya.

Selama beberapa kali pertemuan, perubahan positif mulai tampak. Anak-anak yang sebelumnya tidak tertarik, mulai mau mencoba melempar batu atau melangkahkan ke dalam petak. Guru BK menuturkan:

“Setelah beberapa kali pertemuan, mereka mulai mencoba melompat dan melempar batu dengan senyum dan ekspresi yang lebih terbuka.”

Hal ini menunjukkan adanya perkembangan dalam hal ekspresi sosial, keberanian, dan partisipasi aktif dalam aktivitas kelompok.

Observasi juga menunjukkan adanya peningkatan dalam kontak sosial antar siswa. Meskipun komunikasi verbal masih minim, beberapa anak mulai memperlihatkan kemampuan menjalin kontak mata, memperhatikan gerakan teman, dan bahkan memegang tangan saat bergiliran bermain. Guru BK menyampaikan bahwa meski perubahan tersebut terlihat kecil, namun itu sangat berarti dalam perkembangan sosial anak autis. Aktivitas bermain menjadi jembatan untuk menumbuhkan interaksi secara alami dan tidak memaksa.

Permainan engklek yang bersifat fisik dan menyenangkan menjadi media yang efektif dalam membantu anak autis mengembangkan kemampuan sosial secara bertahap. Guru BK menyatakan:

“Kalau dikasih kegiatan yang sifatnya fisik dan menyenangkan seperti engklek, mereka biasanya lebih mudah tertarik dan mau ikut. Tapi memang harus pelan-pelan, step by step.”

Hal ini juga tampak dari meningkatnya respons dan keaktifan anak-anak selama proses observasi berlangsung.

Penggunaan engklek sebagai media intervensi sosial menunjukkan bahwa pendekatan yang tepat dan kontekstual dapat membawa hasil yang signifikan. Guru tidak hanya menjadi fasilitator permainan, tetapi juga pendamping emosional yang memahami ritme dan kebutuhan setiap anak. Suasana positif, aturan yang fleksibel, dan dorongan secara konsisten menjadi kunci keberhasilan pendekatan ini. Anak-anak mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi dan memperluas interaksi sosial melalui permainan yang sederhana namun bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek secara bertahap, fleksibel, dan menyenangkan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan perkembangan sosial anak autis. Pendekatan visual, modifikasi aturan permainan, serta suasana bermain yang aman dan tidak kompetitif menjadi kunci utama dalam keberhasilan intervensi ini. Anak-anak mulai menunjukkan peningkatan dalam partisipasi, kontak sosial, dan keberanian mengikuti aktivitas kelompok, yang sebelumnya menjadi tantangan utama dalam proses interaksi mereka.

2. Penerapan Permainan Engklek dalam Meningkatkan Interaksi Anak Autis di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Autis Sumatera Utara

Penerapan permainan tradisional engklek sebagai media dalam layanan bimbingan di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Autis Sumatera Utara terbukti mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan interaksi sosial anak autis secara bertahap namun bermakna. Permainan ini bukan hanya memberikan manfaat dari segi motorik atau koordinasi tubuh semata, melainkan juga menjadi media yang efektif untuk merangsang kemampuan berinteraksi, merespons lingkungan sosial, dan

membangun relasi dengan teman sebaya. Dalam konteks anak dengan spektrum autisme, yang umumnya mengalami hambatan dalam aspek komunikasi dan hubungan sosial, permainan engklek ternyata mampu menjadi jembatan untuk menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian, dan rasa kebersamaan secara lebih alami dan menyenangkan.

Efektivitas penerapan permainan ini dapat dilihat dari hasil wawancara mendalam dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah. Guru BK menyampaikan bahwa:

“Alhamdulillah, ada perubahan yang positif. Mereka mulai berani menyapa teman, menunggu giliran, dan lebih ekspresif saat bermain. Beberapa anak bahkan mulai mengajak temannya bermain tanpa disuruh.”

Pernyataan ini mencerminkan adanya perubahan perilaku sosial yang sebelumnya sulit ditunjukkan oleh anak-anak autis. Pada fase awal, anak-anak tersebut cenderung menarik diri, menghindari kontak mata, dan lebih memilih untuk bermain sendiri. Namun setelah beberapa kali mengikuti permainan engklek secara rutin, mereka menunjukkan inisiatif dalam berinteraksi, seperti menyapa teman terlebih dahulu, ikut tertawa, dan bahkan mulai menunjukkan rasa peduli terhadap teman yang sedang bermain.

Temuan dari wawancara tersebut memiliki korelasi yang sangat kuat dengan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan berlangsung. Selama sesi permainan engklek, tampak bahwa beberapa anak mulai memperlihatkan respons sosial, baik secara verbal maupun nonverbal. Anak-anak terlihat tersenyum saat melihat temannya berhasil melompat, menunjukkan rasa senang dengan menepuk tangan sendiri, dan mulai merespons ketika namanya dipanggil untuk bergabung bermain. Bahkan, beberapa anak yang sebelumnya harus dipanggil berulang kali untuk terlibat, kini dengan kesadaran sendiri mengambil giliran bermain. Fenomena ini menjadi indikator awal yang penting bahwa permainan tradisional seperti engklek dapat menjadi alat bantu yang relevan dalam mendukung perkembangan interaksi sosial anak autis secara kontekstual dan tidak memaksa.

Lebih jauh, guru BK juga menuturkan bahwa permainan ini tidak hanya meningkatkan interaksi, tetapi juga membawa dampak positif terhadap rasa percaya diri dan keterlibatan anak dalam aktivitas kelompok. Guru menyampaikan:

“Permainan ini membuat mereka tampak lebih percaya diri. Saat sesi bimbingan kelompok, mereka tidak lagi menolak untuk duduk bersama atau mengikuti aktivitas. Bahkan, ada satu anak yang dulunya sangat pendiam, kini lebih sering tersenyum dan berbicara.”

Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam permainan tidak hanya terjadi saat aktivitas bermain itu sendiri, tetapi efeknya meluas hingga pada sesi-sesi bimbingan lainnya. Anak-anak mulai membuka diri, tidak lagi menunjukkan penolakan terhadap interaksi sosial, serta mulai menikmati kebersamaan dalam kelompok.

Hasil observasi yang dilakukan secara berkala juga memperkuat pernyataan guru tersebut. Jika dibandingkan dengan minggu-minggu awal pelaksanaan permainan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada aspek partisipasi sosial anak. Anak-anak yang pada awalnya cenderung menghindar, menangis, atau menolak untuk bermain, kini tampak lebih antusias dan termotivasi untuk mencoba. Mereka juga menunjukkan kemajuan dalam kemampuan menunggu giliran dan memahami aturan dasar dalam bermain. Bahkan meskipun beberapa dari mereka masih memerlukan bimbingan dari guru, namun progres yang ditunjukkan mengarah pada peningkatan kesadaran sosial yang positif. Anak-anak mulai berdiri dalam antrian,

memperhatikan giliran teman sebelum melompat, dan menyadari kapan waktunya mereka bermain.

Kenyamanan anak dalam berada di dalam kelompok juga semakin terlihat. Mereka tidak lagi merasa canggung atau terasing ketika harus berada di antara teman-temannya. Beberapa anak bahkan menunjukkan peningkatan dalam komunikasi sederhana seperti menunjuk, mengangguk, atau menirukan ucapan guru dan temannya. Semua ini mencerminkan bahwa permainan engklek berhasil menciptakan lingkungan sosial yang aman dan menyenangkan, yang sangat dibutuhkan oleh anak autis dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Dalam menjelaskan efektivitas permainan engklek, guru Bimbingan dan Konseling (BK) menyampaikan bahwa:

“Menurut saya, permainan engklek cukup efektif. Karena sifatnya yang sederhana, familiar, dan menyenangkan, anak-anak tidak merasa terbebani. Justru dari permainan ini, mereka bisa belajar banyak hal sosial seperti bergiliran, bekerja sama, dan mengenal emosi.”

Penjelasan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alat yang kuat untuk menyampaikan nilai-nilai sosial yang penting, khususnya kepada anak-anak dengan kebutuhan khusus seperti anak autis. Sifat permainan yang tidak kaku justru memudahkan mereka untuk lebih terbuka terhadap proses belajar sosial.

Pernyataan guru tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa anak-anak mulai menunjukkan kemampuan bergiliran dan mengikuti aturan bermain secara bertahap. Meskipun pada awalnya mereka masih memerlukan arahan dan dukungan dari guru, lama-kelamaan mereka sudah dapat berdiri dalam antrian sederhana dan memperhatikan giliran temannya sebelum melompat. Ini menunjukkan bahwa mereka mulai memahami struktur sosial sederhana yang ada dalam konteks permainan, sesuatu yang seringkali menjadi tantangan besar bagi anak dengan spektrum autisme.

Kegiatan permainan engklek juga secara alami menciptakan ruang belajar sosial yang menyenangkan dan bebas tekanan. Tidak ada tekanan atau hukuman atas kesalahan yang dibuat, melainkan kesalahan dianggap sebagai bagian dari pengalaman bermain dan belajar. Guru BK menyatakan:

“Engklek ini bukan hanya permainan motorik, tapi juga membantu mereka mengembangkan interaksi tanpa tekanan. Anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan.”

Ungkapan ini menggambarkan bahwa proses pembelajaran sosial dapat terjadi secara efektif jika dilakukan dalam suasana yang mendukung dan penuh penerimaan.

Hasil observasi mendukung pernyataan tersebut. Beberapa anak yang sebelumnya pasif dan enggan berinteraksi kini menunjukkan perubahan sikap yang positif. Mereka tidak hanya menunggu giliran bermain dengan sabar, tetapi juga menunjukkan ekspresi antusiasme seperti tersenyum dan menepuk tangan setelah berhasil melompat. Ada pula anak-anak yang mulai merespons temannya secara nonverbal, seperti memberi isyarat atau menatap langsung ketika diajak bermain. Ini menunjukkan adanya perkembangan dalam kemampuan komunikasi dan interaksi mereka secara perlahan.

Secara keseluruhan, terdapat keselarasan yang kuat antara hasil wawancara dengan guru BK dan hasil observasi langsung di lapangan. Keduanya menunjukkan bahwa permainan engklek dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autis, baik dalam aspek verbal seperti berbicara dan menyapa, maupun aspek nonverbal seperti kontak mata dan respons fisik. Permainan

ini juga membangun keberanian untuk berpartisipasi dalam kelompok dan mengikuti struktur sosial sederhana seperti aturan giliran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa permainan engklek tidak hanya berdampak positif pada keterampilan motorik, tetapi juga menjadi media yang efektif dalam mengembangkan interaksi sosial anak autis. Proses pembelajaran yang terjadi selama permainan mendorong anak untuk lebih terbuka, memahami konsep dasar komunikasi sosial, serta menunjukkan keberanian untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, penerapan permainan engklek sangat relevan untuk terus dikembangkan dalam konteks layanan bimbingan di sekolah luar biasa, sebagai pendekatan alternatif yang ramah anak, edukatif, dan inklusif.

3. Gambaran Interaksi Sosial Pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Autis Sumatera Utara

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lingkungan Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Autis Sumatera Utara, tampak bahwa sebagian besar anak autis menunjukkan perilaku menyendiri dalam berbagai situasi di sekolah. Subjek penelitian ini adalah anak-anak pada rentang usia 7–12 tahun yang berada pada tahap perkembangan sosial awal hingga menengah. Pada masa ini, anak-anak umumnya mulai mengembangkan keterampilan kerja sama, memahami aturan sosial, dan membangun relasi pertemanan yang lebih kompleks (Hurlock, 2013). Namun, pada anak dengan spektrum autisme, tahapan ini sering kali mengalami hambatan, baik dalam bentuk kesulitan memulai interaksi, mempertahankan komunikasi, maupun memahami isyarat sosial nonverbal (Sutadi, 2017).

Di kelas maupun di luar kelas, sebagian besar anak autis di SLBN Autis Sumatera Utara cenderung duduk terpisah dari teman-temannya dan tampak enggan bergabung dalam kegiatan kelompok. Beberapa anak lebih memilih berada di sudut ruangan atau berjalan sendiri tanpa menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas sosial di sekitarnya. Pola ini terlihat konsisten pada berbagai momen, baik saat pembelajaran, jam istirahat, maupun saat menunggu dijemput orang tua. Fenomena ini sejalan dengan hasil penelitian Achmad, Astuti, & Marzuki (2019) yang menyatakan bahwa perilaku menarik diri dan kurang responsif terhadap ajakan komunikasi merupakan salah satu ciri dominan pada anak autis.

Pada jam istirahat, peneliti mencatat bahwa hanya satu anak yang mencoba mendekati temannya. Interaksi yang terjadi pun terbatas, sering kali tanpa kontak verbal, hanya berupa kedekatan fisik singkat tanpa percakapan. Beberapa anak tampak asyik dengan aktivitas individual yang bersifat repetitif, seperti menggoyangkan benda kecil, menyusun objek berdasarkan warna, atau berjalan mondar-mandir. Salah satu anak terus memutar mainan kecil sambil bersenandung sendiri tanpa memperhatikan lingkungan sekitar. Temuan ini konsisten dengan studi Achroni (2012) yang menjelaskan bahwa anak autis cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat repetitif dan terstruktur dibandingkan pada interaksi sosial yang dinamis.

Hambatan tersebut tidak semata-mata muncul karena anak autis tidak ingin berkomunikasi, melainkan karena keterbatasan mereka dalam memahami ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan aturan sosial yang tidak tertulis. Abdurrahman (2012) menjelaskan bahwa kesulitan ini berkaitan dengan lemahnya kemampuan anak autis dalam menafsirkan sinyal sosial dan menyesuaikan perilaku mereka dengan konteks yang ada. Di lapangan, peneliti juga menemukan bahwa beberapa anak menunjukkan ketertarikan sosial pasif, misalnya dengan memperhatikan aktivitas teman sebaya

tanpa berusaha terlibat. Hal ini menunjukkan adanya potensi interaksi yang belum berkembang secara optimal.

Dalam kegiatan bermain engklek yang dilakukan di halaman sekolah, terlihat adanya perubahan perilaku pada sebagian anak. Awalnya, mereka hanya berdiri di pinggir lapangan sambil memperhatikan gerakan pemain lain. Namun, setelah permainan diulang beberapa kali, anak-anak mulai menirukan gerakan melompat meskipun belum sesuai aturan. Beberapa mulai berdiri lebih dekat dengan teman, bahkan tertawa ketika melihat hal lucu selama permainan berlangsung. Meskipun interaksi verbal masih terbatas, kontak mata mulai muncul meski hanya dalam durasi singkat. Perubahan ini sesuai dengan temuan Isnandar (2016) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat memicu keterlibatan sosial anak melalui interaksi fisik yang menyenangkan dan bertahap.

Observasi juga menunjukkan peningkatan perilaku sosial nonverbal, seperti berdiri berdekatan, mengikuti giliran, dan memperhatikan instruksi. Indikator ini merupakan tanda berkembangnya interaksi sosial dasar sesuai tahap perkembangan anak usia sekolah dasar (Susanto, 2011). Permainan engklek menyediakan kesempatan alami bagi anak untuk memahami konsep giliran, menghormati aturan, dan memperhatikan gerak orang lain seperti aspek penting dalam pembentukan keterampilan sosial menurut Yuniar (2018).

Secara keseluruhan, temuan di lapangan memperlihatkan bahwa interaksi sosial anak autisme di SLBN Autism Sumatera Utara masih terbatas, dengan ciri utama minimnya inisiatif berinteraksi, rendahnya kontak mata, serta dominannya aktivitas individual. Namun, situasi ini bukan berarti tidak dapat berkembang. Aktivitas bermain yang terstruktur, berulang, dan menyenangkan, seperti permainan engklek, berpotensi menjadi jembatan yang membantu anak melangkah dari keterlibatan pasif menuju partisipasi sosial aktif.

4. Penerapan Permainan Engklek Pada Anak Autism di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Autism Sumatera Utara

Pada tahap awal penerapan permainan tradisional engklek kepada anak autisme di SLBN Sumatera Utara, guru BK memulai dengan pendekatan bertahap dan visual. Ia memperkenalkan bentuk permainan terlebih dahulu, menunjukkan pola petak engklek yang digambar di lantai menggunakan kapur warna-warni. Alat lempar yang digunakan berupa batu kecil atau tutup botol, dan suasana dibuat tenang untuk mengurangi distraksi. Demonstrasi langsung dilakukan untuk memperjelas aturan, seperti melempar batu ke petak tertentu, melompat dengan satu kaki, dan mengikuti urutan petak.

Dalam penerapannya, aturan permainan dimodifikasi menyesuaikan kemampuan anak. Guru tidak menuntut semua anak untuk menyelesaikan seluruh petak, melainkan cukup dua atau tiga petak terlebih dahulu. Permainan juga tidak dibuat kompetitif, melainkan berfokus pada giliran dan kerja sama. Modifikasi ini sesuai dengan pandangan Rachmawati & Kurniati (2010) yang menegaskan bahwa permainan tradisional dapat membantu anak memahami aturan, mengembangkan konsentrasi, dan melatih kontrol emosi, terutama bila diberikan dengan struktur yang jelas dan fleksibel.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari empat anak yang diteliti, hanya dua anak yang dapat mengikuti aturan permainan dengan konsisten. Mereka mampu melempar batu ke petak sesuai urutan yang ditentukan, melompat dengan satu kaki, dan menunggu giliran dengan tertib. Dua anak lainnya cenderung tidak patuh sepenuhnya: satu anak sering melompat tanpa mengikuti urutan petak, sementara

yang lain mudah terdistraksi dan meninggalkan arena permainan sebelum gilirannya. Perbedaan ini disebabkan oleh variasi kemampuan konsentrasi, tingkat regulasi emosi, serta minat terhadap aktivitas fisik, sebagaimana dijelaskan oleh Somantri (2006) bahwa anak autisme memiliki hambatan dalam interaksi sosial dan pengendalian perilaku, sehingga respons terhadap instruksi sering kali beragam.

Pendekatan guru BK yang mengombinasikan demonstrasi, media visual, dan aturan yang dimodifikasi sejalan dengan temuan Maryam & Setiawati (2021) bahwa permainan terstruktur namun familiar dapat meningkatkan fokus dan regulasi emosi anak autisme. Anak yang patuh menunjukkan perkembangan signifikan dalam keterampilan sosial, seperti menunggu giliran, memperhatikan teman, dan berani mencoba. Sementara itu, anak yang kurang patuh tetap memperoleh manfaat dalam bentuk peningkatan keberanian mendekati arena bermain dan memperhatikan aktivitas teman, meskipun belum sepenuhnya mengikuti aturan.

Dengan demikian, penerapan permainan engklek dalam bimbingan kepada anak autisme memberikan hasil positif yang bervariasi, tergantung pada kesiapan dan karakteristik masing-masing anak. Permainan ini bukan hanya sarana stimulasi motorik, tetapi juga media pembelajaran sosial yang alami, menyenangkan, dan adaptif.

5. Penerapan Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Interaksi Anak Autisme di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Autisme Sumatera Utara

Permainan tradisional seperti engklek terbukti memiliki nilai edukatif yang tinggi dalam konteks pembelajaran anak berkebutuhan khusus, khususnya anak autisme. Permainan ini bukan hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media terapi yang mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan sosial. Dalam dunia pendidikan khusus, pendekatan yang menyenangkan dan familiar seperti permainan tradisional dapat membantu anak lebih mudah terlibat secara aktif tanpa merasa tertekan oleh tuntutan akademik yang formal dan kaku.

Menurut Suparno (2010), aktivitas bermain yang dikemas secara terstruktur dapat menjadi media yang efektif dalam melatih keterampilan sosial anak autisme, seperti kemampuan berbagi, bergiliran, serta memahami emosi orang lain. Anak autisme yang cenderung memiliki hambatan dalam interaksi sosial memerlukan pendekatan yang bersifat langsung dan konkret, sehingga melalui permainan yang berulang dan familiar, mereka dapat belajar mengenali pola sosial tertentu yang nantinya terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari. Engklek, sebagai permainan yang melibatkan aturan sederhana dan interaksi dengan teman sebaya, secara tidak langsung membantu anak dalam proses internalisasi nilai sosial tersebut.

Selain itu, menurut Nurmalasari dan Kustyarini (2022), permainan tradisional berkontribusi terhadap pembentukan perilaku prososial anak, terutama dalam konteks pendidikan inklusif atau sekolah luar biasa. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak belajar menyesuaikan diri dengan dinamika kelompok kecil, menumbuhkan rasa empati, dan mengenal konsep kerja sama. Dengan adanya struktur permainan yang konsisten dan menyenangkan, anak-anak dengan autisme dapat mengalami peningkatan dalam keterampilan komunikasi dua arah dan kemampuan mengikuti instruksi sederhana.

Lebih jauh, Isnandar (2016) menegaskan bahwa permainan yang dikembangkan dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus harus mempertimbangkan tiga aspek utama, yaitu aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Permainan engklek memenuhi ketiganya secara simultan: aspek psikomotorik dilatih melalui aktivitas fisik melompat dan bergerak, aspek kognitif terasah lewat

pemahaman aturan main, sementara aspek afektif berkembang melalui interaksi dan emosi yang muncul saat bermain. Dengan demikian, permainan engklek bukan hanya sekadar alat bantu pengisi waktu luang, melainkan sebuah pendekatan pedagogis yang komprehensif dan adaptif terhadap kebutuhan khusus anak autisme.

Berdasarkan pemikiran para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek sangat layak dijadikan sebagai metode alternatif dalam layanan bimbingan dan pendidikan di Sekolah Luar Biasa. Selain bersifat inklusif dan kontekstual, permainan ini juga terbukti secara ilmiah mampu mendukung perkembangan interaksi sosial anak autisme, yang menjadi salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan khusus. Melalui implementasi yang konsisten dan dibimbing secara tepat, permainan ini dapat menjadi sarana pembelajaran sosial yang efektif, menyenangkan, dan berdampak jangka panjang terhadap perkembangan pribadi anak.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini, yaitu: Hasil observasi menunjukkan bahwa interaksi sosial anak autisme di SLBN Autis Sumatera Utara umumnya masih terbatas. Anak-anak cenderung pasif, jarang memulai komunikasi, dan sering bermain sendiri. Kontak mata jarang dilakukan, interaksi verbal minim, serta partisipasi dalam aktivitas kelompok masih rendah. Meski begitu, beberapa anak menunjukkan ketertarikan mengamati teman atau mengikuti gerakan orang lain, yang menjadi indikasi adanya potensi untuk meningkatkan keterlibatan sosial melalui metode yang tepat.

Penerapan permainan tradisional engklek dilakukan secara bertahap dan fleksibel oleh guru BK. Langkah awal meliputi pengenalan bentuk dan aturan permainan secara visual melalui demonstrasi, modifikasi petak dan aturan agar sesuai kemampuan anak, serta menciptakan suasana bermain yang aman dan menyenangkan. Guru menggunakan kapur warna-warni untuk menggambar petak, batu kecil atau tutup botol sebagai alat lempar, serta meniadakan unsur kompetisi. Anak-anak diberi kesempatan mencoba secara sukarela, diajarkan bergiliran, dan diberi kebebasan menentukan jumlah petak yang dimainkan. Pendekatan multimodal (visual, verbal, dan praktik langsung) membuat anak lebih mudah memahami aturan permainan.

Penerapan permainan engklek terbukti membantu meningkatkan interaksi sosial anak autisme. Setelah beberapa kali pertemuan, anak-anak yang awalnya pasif mulai berani mencoba, menunjukkan ekspresi gembira, dan lebih aktif merespons instruksi. Terjadi peningkatan kontak mata, perhatian terhadap teman, serta kemauan untuk menunggu giliran. Meskipun tingkat kepatuhan terhadap aturan bervariasi—dengan beberapa anak patuh sepenuhnya dan sebagian masih memerlukan pendampingan aktivitas engklek berhasil menciptakan interaksi alami, memperluas partisipasi, dan memperkuat keterampilan sosial dasar anak autisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Rineka Cipta.
- Achmad, M., Astuti, A. R., & Marzuki, I. (2019). Strategi guru dalam pembelajaran anak autisme. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 45–52.
- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Pranada Media Group.
- Ami Rahmawati. (2009). *Permainan tradisional untuk anak usia 4–3 tahun*. Sandiarta Sukses.

- Apendi, A., Nurhayati, N., & Fitriani, D. (2024). Pengembangan permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 12–21.
- Ardini. Pupung Puspa & dan Anik Lestaringrum. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini; Sebuah Kajian Teori Dan Praktik*. Nganjuk. Adjie Media Nusantara.
- Arief, A., & Damanik, M. R. (2020). Peningkatan interaksi sosial anak autis melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(2), 102–110.
- Arikunto, S. (1993). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Asrizal. (2016). *Psikologi sosial: Interaksi dan relasi sosial dalam kehidupan bermasyarakat*. Prenadamedia Group.
- Aswandi. (2005). *Mengenai dan membantu penyandang autisme*. Depdiknas Dirjendikti.
- Ayuningrum, S., Diah, A., & Lestari, T. (2020). Interaksi sosial dalam perkembangan anak. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 5(2), 144–150.
- Bandhi Delphi. (2009). *Bimbingan konseling untuk perilaku non-adaptif*. Pustaka Bani Bandung.
- Basrowi. (2005). *Pengantar sosiologi*. Ghalia Indonesia.
- Brata Susena, A., Rahman, A., & Widodo, S. (2021). Efektivitas permainan gobak sodor terhadap kemampuan sosial anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Bimbingan Konseling Inklusif*, 3(1), 23–30.
- Budiningsih, A. (2008). *Pembelajaran moral*. Rineka Cipta.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter*. Remaja Rosdakarya.
- Fadhillah. M. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta. Prenamedia Group.
- Hasan, M. I. (2002). *Pokok-pokok materi metodologi penelitian dan aplikasinya*. Ghalia Indonesia.
- Hardyanti, D. (2019). *Konsep anak berkebutuhan khusus dan strategi pembelajarannya*. Deepublish.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child development*. McGraw-Hill
- Hartoyo. (2018). *Pendidikan inklusif: Konsep dan implementasinya di Indonesia*. Deepublish.
- Isnandar, I. (2016). *Pembelajaran anak berkebutuhan khusus*. Bandung: Refika Aditama.
- Iswinarti. (2010). Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional engklek pada usia sekolah dasar. *Jurnal Humanity*, 6, 1–41.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional. Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang. UMM Press.
- Jalaludin Rakhmat, & Subandy, I. (2016). *Metode penelitian komunikasi: Dilengkapi contoh analisis dan penafsirannya*. Simbiosis Rekatama Media.
- Kartinah. (2015). *Permainan tradisional untuk anak berkebutuhan khusus*. Alfabeta.
- Khasanah, N., Prasetyo, Z. K., & Rakhmawati, I. (2011). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan sosial anak. *Jurnal PAUD*, 2(2), 101–110.
- Khadijah. (2012). *Konsep dasar pendidikan prasekolah*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Kurniaati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Prenadamedia Group.
- Kurniawan. Ari Wibowo. (2019). *Olahraga Dan Permainan Tradisional*. Malang. Wine Media.

- Kurniawan, Y. (2016). *Konseling humanistik: Pendekatan person centered counseling*. UIN Maliki Press.
- Maryam, S., & Setiawati, I. (2021). Efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan sosial anak autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 17(2), 122–131.
- Marzuki. (2005). *Metodologi riset*. Ekonisia.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru* (T. R. Rohidi, Trans.). UI Press.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Mulyani, S. (2013). *45 permainan tradisional anak Indonesia*. Langensari Publishing.
- Mudjito, Sunardi, & Rukiyati. (2014). *Pendidikan inklusif: Konsep dan aplikasi*. Bumi Aksara.
- Muthia, D. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Depdiknas.
- Prayitno. (2004). *Layanan dasar bimbingan dan konseling*. Universitas Negeri Padang.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi pengembangan kreativitas anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rachmawati, Y., et al. (2011). *Metode pengembangan sosial emosional*. Kencana.
- Rapmauli, L. (2015). *Bermain dan perkembangan anak usia dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Rinarki Atmaja, J. (2018). *Pendidikan dan bimbingan anak berkebutuhan khusus*. Remaja Rosdakarya.
- Rusyd. Daniel. dan Mahasiswa Pasca Sarjana S2 Prodi Komunikasi&Penyiaran Islam. (2020). *Kompilasi Permainan Rakyat "Menggali Nilai-Nilai Budaya Pada Khazanah Folklor Indonesia"*. Bandung. Abqarie Books.
- Sari, M. E. (2020). Pendekatan intervensi sosial bagi anak autis di sekolah inklusi. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 8(1), 55–64.
- Sartika, E., Rahman, F., & Putri, M. (2017). Pemahaman autisme dalam pendidikan khusus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 4(1), 55–63.
- Setiadi Akbar, P., & Usman, H. (2002). *Metodologi penelitian sosial*. PT Indonesia.
- Somantri, S. (2006). *Psikologi anak luar biasa*. Refika Aditama.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2014). *Bimbingan dan konseling anak berkebutuhan khusus*. Alfabeta.
- Supriyono. Andreas. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Jakarta. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspek*. Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2015). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Walgito, B. (2011). *Pengantar psikologi sosial*. Andi Offset.
- Winarsih, S. (2019). *Layanan bimbingan dan konseling untuk anak berkebutuhan khusus*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wulandari, A. (2012). *Kisah 1001 game/permainan paling seru di dunia*. PT Grasindo.
- Zuhri, M., Mochtar, M., & Misbah, M. (1994). *Terjemah Ihya' Ulumiddin Jilid 5*. CV. Asy Syifa'.