

ABSTRAK

PERMAINAN PERTEMANAN (*FRIENDSHIP*) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK DENGAN HAMBATAN EMOSI DAN SOSIAL

(Penelitian Single Subject Research di SLB Bina Anugrah Lembang)

Oleh : Arif Wibawanto (054997)

Penelitian diangkat dari studi pendahuluan mengenai keterampilan sosial siswa dengan hambatan emosi dan sosial di SLB Bina Anugrah Lembang yang masih belum optimal. Hal terlihat dari kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman-temannya yang terlihat masih belum berkembang dan membuat siswa dengan teman-temannya menjadi kurang saling mengenal satu sama lain. Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, maka penulis termotivasi untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi permasalahan penelitian.

Penggunaan permainan pertemanan ini menjadi sangat penting karena dapat lebih banyak menstimulasi anak untuk belajar berinteraksi dengan lingkungannya (teman-teman dan guru). Dalam penelitian ini permainan pertemanan yang dipilih telah disetting terlebih dahulu sehingga matang dalam pelaksanaannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan permainan pertemanan (*friendship*) dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan pendekatan *Single Subject Research*, sedangkan desain yang digunakan adalah desain A-B-A. target behavior dalam penelitian ini yaitu anak dapat menggambarkan dan menjelaskan sosok teman yang ada dipikirkannya melalui permainan pertemanan. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif, dan ditampilkan melalui grafik.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa permainan pertemanan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan hambatan emosi dan sosial kelas 3 SD di SLB Bina Anugrah Lembang. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya persentase keterampilan sosial anak hambatan emosi dan sosial. Hasil yang didapat untuk *mean* aspek sosial pada kondisi *baseline* sebesar 33 % setelah dilakukan intervensi meningkat menjadi 88,7%. Untuk aspek emosi *mean* kondisi awal sebesar 80% menjadi 92,5% dan aspek perilaku dengan *mean* kondisi awal 27% meningkat menjadi 66%. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan pertemanan (*friendship*) dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan hambatan emosi dan sosial di SLB Bina Anugrah Lembang.

Kata Kunci :anak dengan hambatan emosi dan sosial, permainan pertemanan, keterampilan sosial

Arif Wibawanto, 2013

Permainan Pertemanan (*Friendship*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Dengan Hambatan Emosi Dan Sosial

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu