

**PENGUNAAN *GAME BASED LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
BANGUN DATAR PADA PESERTA DIDIK AUTISME
KELAS III DI SLB PELITA HATI**



Oleh:

PUTRI ANDHINNI

1102620036

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : Penggunaan *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Peserta Didik Autisme Kelas III di SLB Pelita Hati

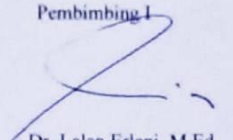
Nama Mahasiswa : Putri Andhinni

No. Reg : 1102620036

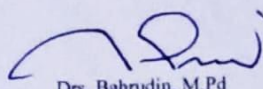
Program Studi : Pendidikan Khusus

Tanggal Ujian : 12 Januari 2026

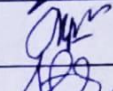
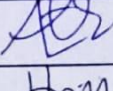
Pembimbing I


Dr. Lalan Erlani, M.Ed
NIP. 197004042006041001

Pembimbing II


Drs. Bahrudin, M.Pd
NIP. 196508161993031002

Panitia Ujian Sidang Skripsi

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab)*		9-2-2026
2.	Karta Sasmita, M.Si., Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)**		9-2-2026
3.	Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc (Ketua Penguji) ***		19-01-2026
4.	Suprihatin, M.Ed., Ed.D (Penguji I) ****		19-01-2026
5.	Dr. Hartini Nara, M.Si (Penguji II) ****		20-01-2026

Catatan:

* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

** Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

*** Ketua Penguji

**** Dosen Penguji Selain Dosen Pembimbing

PENGUNAAN *GAME BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR PADA PESERTA DIDIK AUTISME KELAS III DI SLB PELITA HATI

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III SLB Pelita Hati)

Putri Andhinni

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada peserta didik autisme melalui penggunaan *game based learning*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari tiga tahapan yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan siklus I dan siklus II masing-masing terdiri dari 5 pertemuan. Subjek penelitian adalah 3 peserta didik autisme kelas III SLB Pelita Hati. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes formatif, observasi, dan tes lisan. Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan teknik statistik deskriptif dan analisis data kualitatif menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game based learning* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada peserta didik autisme kelas III di SLB Pelita Hati. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kemampuan mengenal bangun datar dari 48,3 menjadi 86,6. Peserta didik juga menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, *game based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada peserta didik autisme.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Bangun Datar, Peserta Didik Autisme.

***THE USE OF GAME BASED LEARNING TO IMPROVE THE
ABILITY TO RECOGNIZE PLANE SHAPES OF THIRD GRADE
STUDENTS WITH AUTISM AT SLB PELITA HATI***

(Classroom Action Research in Class III SLB Pelita Hati)

Putri Andhinni

ABSTRACT

This study aimed to improve the ability to recognize plane shapes among students with autism through the implementation of game-based learning. The research employed a Classroom Action Research (CAR) methodology with the Kemmis and McTaggart design, consisting of three stages: planning, action and observation, and reflection. The study was conducted over two cycles, with Cycle I and Cycle II each comprising five sessions. The research subjects were three third-grade students with autism at SLB Pelita Hati. Data collection techniques included formative tests, observations, and oral tests. Quantitative data analysis was conducted using descriptive statistical techniques, while qualitative data analysis employed descriptive analysis techniques. The findings indicated that the implementation of game-based learning effectively enhanced the ability to recognize plane shapes among third-grade students with autism at SLB Pelita Hati. The results demonstrated an increase in the average score for plane shape recognition ability from 48,3 to 86.6. Students also exhibited enthusiasm, active engagement, and improved social interaction throughout the learning process. Therefore, game-based learning proved to be effective in improving the ability to recognize plane shapes among students with autism.

Keywords: *Game Based Learning, Plane Shapes, Students with Autism*

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Putri Andhinni
No. Registrasi : 1102620036
Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Penggunaan *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Peserta Didik Autisme Kelas III di SLB Pelita Hati**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh Saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Juli – Agustus 2025.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya dan Saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan Saya ini tidak benar.

Jakarta, 20 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



Putri Andhinni

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Putri Andhinni
NIM : 1102620036
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan khusus
Alamat email : pandhinni@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Penggunaan Game Based Learning dalam Meningkatkan
Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Peserta Didik
Autisme Kelas III di SLB Politea Hati

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Januari 2026

Penulis

(Putri Andhinni)
nama dan tanda tangan

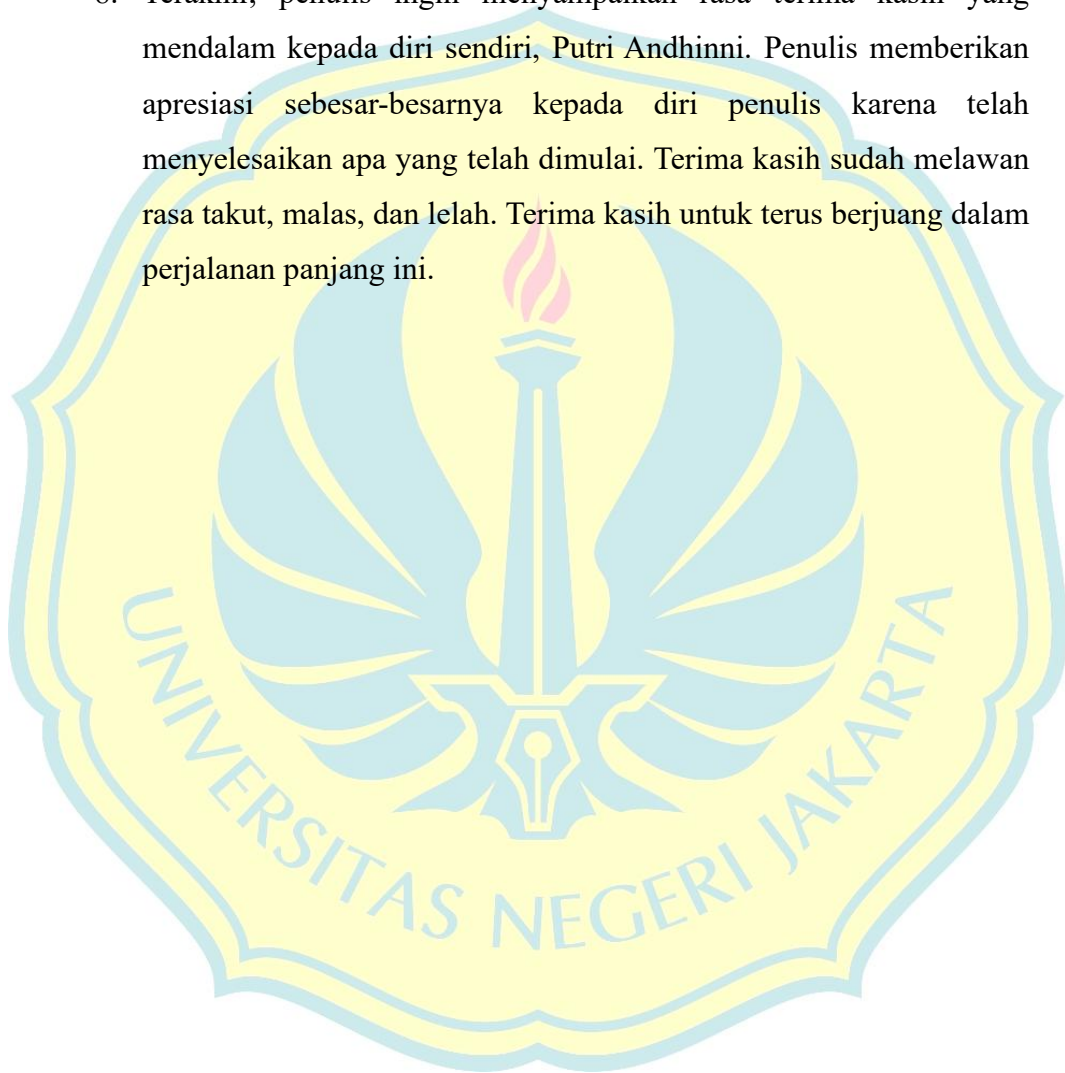
LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan segala puji kepada Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud ikhtiar, doa, dan harapan yang terangkai dalam perjalanan panjang menuntut ilmu. Skripsi ini merupakan ungkapan rasa hormat dan kasih sayang penulis untuk orang-orang terkasih yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat dalam kehidupan penulis. Penulis persembahkan ini kepada:

1. Mama tersayang, Mama Yuliyani, yang menjadi alasan utama penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Beliau bukan hanya seorang ibu, tetapi juga sahabat, guru, dan cahaya dalam langkah hidup penulis. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah berujung serta doa-doa yang terus mengalir tanpa henti. Terima kasih sudah menjadi tempat bersandar paling kokoh dalam setiap keadaan. Terima kasih untuk tidak pernah menuntut akan segala hal, namun selalu hadir, menemani, dan menguatkan penulis di setiap prosesnya.
2. Ayah tersayang, Ayah Sedul, yang berjuang tanpa mengenal kata lelah dan menyerah demi mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis. Segala pengorbanan beliau merupakan bentuk cinta yang tak terucap. Terima kasih untuk setiap cucur keringat dan kerja keras yang ditukarkan menjadi nafkah hingga penulis bisa sampai ditahap ini.
3. Adik tersayang, Irsyad Arras, yang selalu menemani penulis. Meski terkadang tidak akur, kehadirannya selalu menjadi penyemangat dan penghibur di kala lelah.
4. Nenek tersayang, Nenek Empit dan Ema Eni, yang selalu hadir dengan kasih sayang yang tulus dan doa-doa yang tak pernah putus untuk penulis. Terima kasih atas perhatian, nasihat, serta cinta yang berikan dengan penuh keikhlasan.
5. Dosen pembimbing, Bapak Dr. Lalan Erlani, M.Ed dan Bapak Drs. Bahrudin, M.Pd yang selalu sabar dalam membimbing dan memberikan arahan kepada penulis.
6. Seluruh guru dan peserta didik SLB Pelita Hati yang selalu memberi wejangan dan doa baik hingga saat ini. Terima kasih telah

memberikan motivasi, bantuan, dan wawasan selama proses pengerjaan skripsi.

7. Teman-teman tersayang, kembang desa yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis meski dengan canda tawa dan gurauan. Perhatian dan kebersamaan mereka menjadi penguat di saat penulis merasa malas menyelesaikan skripsi.
8. Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada diri sendiri, Putri Andhinni. Penulis memberikan apresiasi sebesar-besarnya kepada diri penulis karena telah menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah melawan rasa takut, malas, dan lelah. Terima kasih untuk terus berjuang dalam perjalanan panjang ini.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Dr. Lalan Erlani, M. Ed, selaku dosen pembimbing I dan Drs. Bahrudin, M.Pd, selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti selama penyusunan skripsi ini.

Kedua, kepada orang tua tercinta serta adik peneliti, yang dengan penuh ketulusan selalu mendoakan dan mendukung peneliti untuk dapat menyelesaikan studi.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Januari 2026

Peneliti,



Putri Andhinni

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Fokus Penelitian	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II ACUAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Matematika.....	8
2. Pengertian Bangun Datar	9
3. Autisme	11
4. Teori Pembelajaran Anak Autisme	16
5. <i>Game based learning</i>	18
6. <i>Wordwall</i>	23
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	27
C. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Tujuan Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
1. Tempat Penelitian	29

2. Waktu Penelitian.....	29
C. Metode dan Desain Tindakan	29
1. Metode Tindakan.....	29
2. Desain Tindakan.....	29
D. Subjek dan Partisipan dalam Penelitian	40
1. Subjek Penelitian.....	40
2. Partisipan.....	40
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	40
1. Peran Peneliti	40
2. Posisi Peneliti.....	40
F. Hasil Tindakan yang Diharapkan	41
G. Data dan Sumber Data.....	41
1. Data	41
2. Sumber Data	41
H. Teknik Pengumpulan Data	41
1. Tes Formatif	41
2. Observasi/Pengamatan	42
3. Tes Lisan	42
I. Teknik Analisis Data	42
1. Analisis Data Kuantitatif.....	42
2. Analisis Data Kualitatif.....	43
J. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	44
K. Instrumen Penelitian.....	44
1. Tes	44
2. Lembar Observasi	46
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Data	47
B. Analisis Data	73
C. Interpretasi Hasil Penelitian	76
D. Pembahasan Hasil Penelitian	78
E. Keterbatasan Penelitian	79

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Implikasi.....	81
C. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	86



DAFTAR GAMBAR

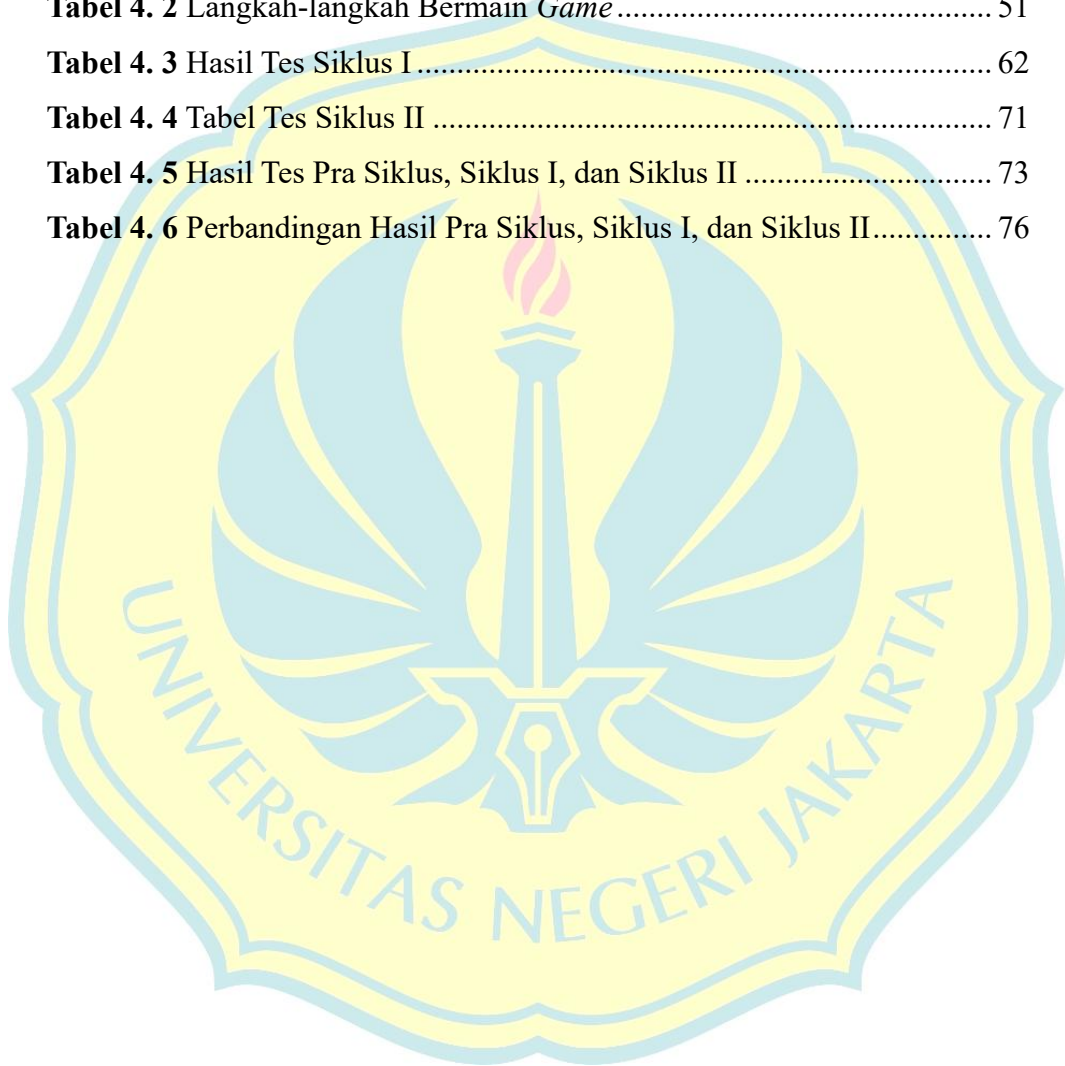
Gambar 2. 1 Fitur-Fitur Wordwall..... 24

Gambar 3. 1 Desain Penelitian Kelas Kemmis dan MC Taggart.....30



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Program pembelajaran mengenal bangun datar.....	31
Tabel 3. 2	Langkah-langkah pembelajaran game based learning.....	33
Tabel 3. 3	Kisi-kisi instrumen kemampuan mengenal bangun datar.....	45
Tabel 3. 4	Lembar observasi kegiatan pembelajaran.....	46
Tabel 4. 1	Hasil Tes Pra Siklus	49
Tabel 4. 2	Langkah-langkah Bermain <i>Game</i>	51
Tabel 4. 3	Hasil Tes Siklus I	62
Tabel 4. 4	Tabel Tes Siklus II	71
Tabel 4. 5	Hasil Tes Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	73
Tabel 4. 6	Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	76



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	87
Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian	88
Lampiran 3 : Instrumen Penelitian.....	89
Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II..	96
Lampiran 5 : Data Hasil Penelitian	106
Lampiran 6 : Hasil Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	125
Lampiran 7 : Dokumentasi.....	133
Lampiran 8 : Daftar Riwayat Hidup	134

