

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* “TEMAN
SERU” UNTUK MELATIH INTERAKSI SOSIAL
ANTAR SISWA DENGAN AUTISME DI SEKOLAH
KHUSUS (SKH) YENAIZ**



Oleh:

NABILLA AZZAHRA

1102621039

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 SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media *Board Game* "Teman Seru" Untuk
Melatih Interaksi Sosial Antar Siswa Dengan Autisme di
Sekolah Khusus (SKh) Yenaiz
Nama Mahasiswa : Nabilla Azzahra
NIM : 1102621039
Program Studi : Pendidikan Khusus
Tanggal Ujian : 14 Juli 2026

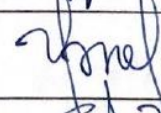
Pembimbing I


Dra. Siti Nuraini P, M.Sp.Ed
NIP. 197009161990031002

Pembimbing II


Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc
NIP. 196404091990032012

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab) ¹		31-07-2026
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si, Ph.D (Wakil Penanggung Jawab) ²		31-07-2026
Marja, M.Pd (Ketua Penguji) ³		28-07-2026
Dr. M. Arif Taboer, M.Pd (Anggota) ⁴		23-07-2026
Citra Ashri Maulidina, M.Pd (Anggota) ⁵		28-07-2026

¹ Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

² Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni

³ Ketua Penguji

⁴ Dosen Penguji

⁵ Dosen Penguji

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* “TEMAN SERU” UNTUK
MELATIH INTERAKSI SOSIAL ANTAR SISWA DENGAN AUTISME DI
SEKOLAH KHUSUS (SKH) YENAIZ**

Nabilla Azzahra

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *board game* “Teman Seru” sebagai media pembelajaran dalam melatih interaksi sosial antar siswa. Berdasarkan pada analisis masalah, siswa mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial karena media yang digunakan terbatas dan kurang menarik. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa untuk melatih kemampuan interaksi sosial yang berbasis visual dan pengalaman konkret. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyse, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Kelayakan media dinilai melalui *expert review* oleh ahli media, ahli materi dan ahli autisme, serta uji coba *small group evaluation*. Hasil *expert review* dari ahli media memperoleh skor sebesar 97,5%, dari ahli materi sebesar 96,87%, dan dari ahli autisme sebesar 85% dengan rata-rata keseluruhan 93,12% yang termasuk kategori “Sangat Baik”. Hasil *Small Group Evaluation* menunjukkan bahwa media Board Game “Teman Seru” memperoleh skor 92,15% dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, media *Board Game* “Teman Seru” dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam melatih interaksi sosial antar siswa.

Kata Kunci: Siswa Autisme, Interaksi Sosial, *Board Game*, Media Pembelajaran.

**DEVELOPMENT OF THE “TEMAN SERU” BOARD GAME FOR SOCIAL
INTERACTION TRAINING AMONG STUDENTS WITH AUTISM AT
YENAIZ SPECIAL SCHOOL (SKH)**

Nabilla Azzahra

ABSTRACT

This study aimed to develop the “Teman Seru” board game as a learning medium to train social interaction among students with autism. Based on the needs analysis, students experienced difficulties in social interaction due to the limited and less engaging learning media available. Therefore, a learning medium that accommodates students’ characteristics and needs through visual-based and concrete learning experiences was developed. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The media trial was conducted at SKh Yenaiz involving three students with autism as the research subjects. The feasibility of the media was evaluated through expert reviews by a media expert, a material expert, and an autism expert, as well as a small group evaluation. The expert review results showed that the media obtained a score of 97.5% from the media expert, 96.87% from the material expert, and 85% from the autism expert, with an overall average score of 93.12%, which was categorized as “Very Good.” The results of the small group evaluation indicated that the “Teman Seru” board game achieved a score of 92.15%, which was also categorized as “Excellent” Therefore, the “Teman Seru” board game was considered highly feasible to be used as a learning medium for training social interaction among students with autism.

Keywords: Autism Students, Social Interaction, Board Game, Learning Media.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Nabilla Azzahra
NIM : 1102621039
Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Board Game “Teman Seru” Untuk Melatih Interaksi Sosial Antar Siswa Dengan Autisme di Sekolah Khusus (SKh) Yenaiz”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian saya pada bulan Juli 2025 - April 2026.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan hasil karya orang lain dan bukan merupakan terjemahan dari karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia bertanggung jawab akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, Juni 2026

Pembuat Pernyataan,

Nabilla Azzahra



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 : Nabilla Azzahra
NIM : 1102621039
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Khusus
Alamat email : nblazzhr29@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 :

Pengembangan Media *Board Game* "Teman Seru" Untuk Melatih Interaksi Sosial

Antar Siswa Dengan Autisme di Sekolah Khusus (SKh) Yenaiz

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, 30 Juli 2026
Penulis

(Nabilla Azzahra)
nama dan tanda tangan

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

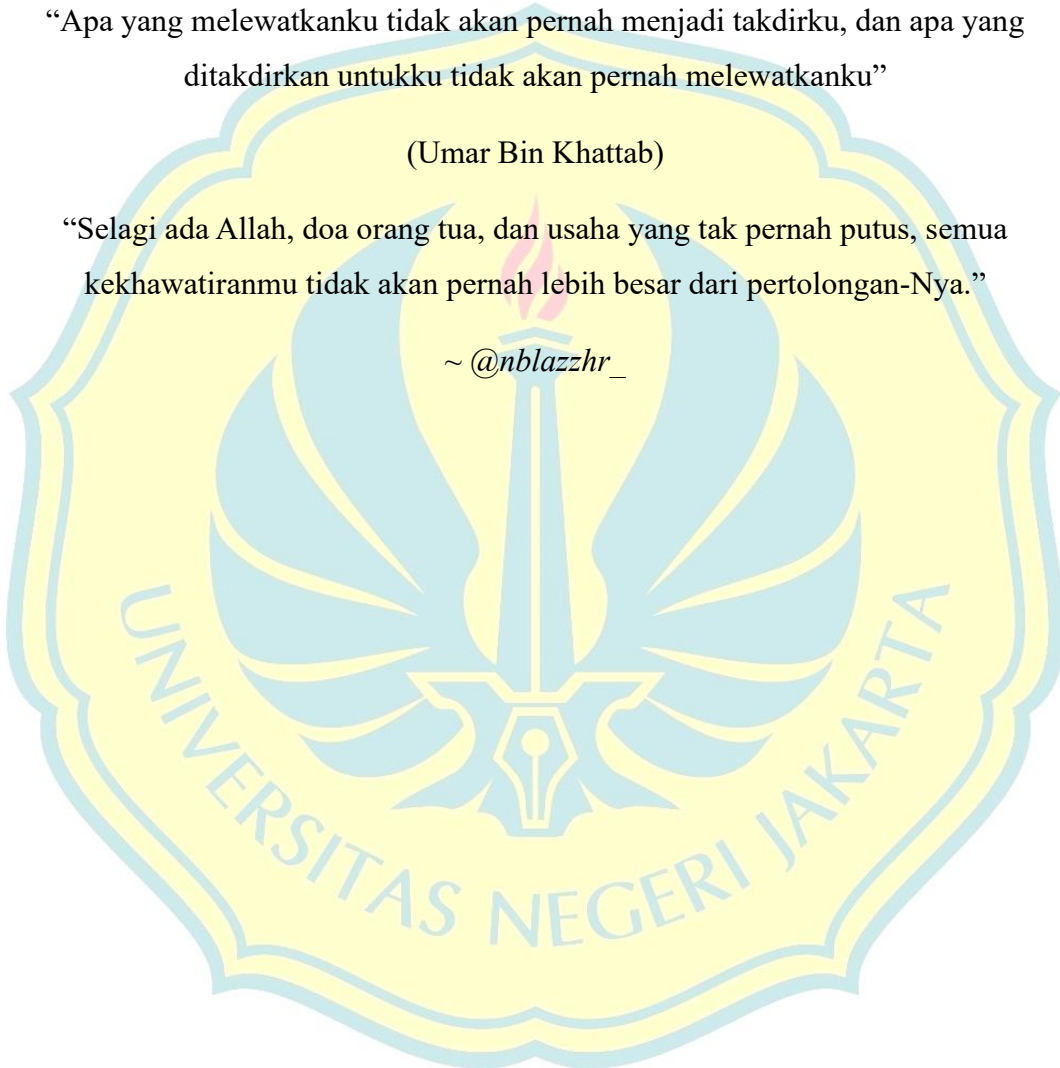
(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar Bin Khattab)

“Selagi ada Allah, doa orang tua, dan usaha yang tak pernah putus, semua kekhawatiranmu tidak akan pernah lebih besar dari pertolongan-Nya.”

~ @nblazzhr_



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi 'alaamiin

Segala puji hanya bagi Allah SWT, Rabb semesta alam, atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Perjalanan menuju titik ini sungguh tidak mudah. Air mata menjadi saksi bisu bagaimana hari-hari terlewati terasa sangat berat; pikiran dipenuhi keraguan, senyum yang jarang terlihat dan diri yang menjauh dari keramaian. Namun, di setiap proses itu Allah selalu menunjukkan bahwa pertolongan-Nya yang hebat datang pada waktu yang paling tepat, bahkan ketika diri ini tak lagi yakin untuk meminta.

Dengan penuh rasa syukur, karya ini kupersembahkan kepada orang-orang yang Allah hadirkan sebagai alasan untuk terus berjuang.

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ibu Rita S.R dan Ayah Gunawan Hardi. Terima kasih atas doa dan kasih sayang yang tidak pernah terputus untuk kami. Terima kasih karena tidak pernah menuntut Bila untuk menjadi sempurna. Terima kasih telah menjadi tempat pulang yang selalu ada dan menerima segala kekurangan Bila. Semoga Allah membalas setiap lelah Ayah Ibu dengan pahala yang berlipat ganda, kita harus kumpul lagi di surga-Nya kelak. Aamiin.
2. Diri saya sendiri, Nabilla Azzahra. Terima kasih sudah mau bersabar dan berjuang melawan semua ketakutan dalam menyelesaikan amanah ini. Terima kasih telah belajar menerima bahwa setiap orang memiliki waktu terbaiknya masing-masing. Selalu menjadi Nabilla yang ceria dan bermanfaat bagi orang-orang di sekitar. Allahumma baarik.
3. Kedua adikku, Bani dan Azmi. Walaupun kita jarang ngobrol, tapi terima kasih karena telah memaklumi keadaan kakaknya di kondisi yang tidak baik-baik saja. Terima kasih atas segala bantuan tenaga dan waktu untuk mendukung kakaknya menyelesaikan skripsi ini.
4. Almh. Emak (Nenek). Terima kasih atas doa-doa yang dahulu dipanjatkan. Terima kasih atas dukungan materi yang bermanfaat hingga saat ini. Emak pasti senang dengar kabar baik ini. Al-Fatihah.

5. Nenek, Kakek, Uwa, Bibi, Om dan semua keluarga besar. Terima kasih atas dukungan dan doa yang selalu menyertai. Terima kasih sudah selalu bangga atas semua yang Bila kerjakan. Barakallahufiikum.
6. Dosen pembimbing Bu Neni dan Bu Trisna yang sudah sabar membimbing saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas semua kebaikannya. Semoga Allah balas dengan pahala berlipat. Aamiin.
7. Guru-guru dan kepala yayasan SKh Yenaiz. Terima kasih telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian yang berkali-kali ini.
8. Nadanaura Nararya P, teman pertama sejak menjadi mahasiswa baru. Terima kasih atas kebaikannya selama ini, senantiasa menjadi teman curhat yang tidak pernah menghakimi. Terima kasih sudah mau berjuang bersama dan menerima diriku sebagai temanmu. Tak lupa Yasmin dan Aisy, teman kost yang mewarnai hari-hariku. Terima kasih atas semua kebaikannya selama kita berteman. Barakallahufiikum.
9. Haya Difa Nabilah dan Dea Septiani yang selalu menjadi teman curhat di kala diri ini sedang tidak baik-baik saja. Terima kasih atas pertemanan 8 tahun ini dengan segala kebaikan yang tidak bisa dihitung dengan jari, semoga selalu selamanya. Aamiin. Terima kasih juga untuk outlet Kopi Kenangan Metland dan Family Mart Kosambi yang sudah menjadi tempat kami berkumpul dan menyelesaikan skripsi ini.
10. Grup MTs; Syaira, Dara, Nisrina, Rahylla, Agin, Rizki dan Raga. Terima kasih telah menjadi tempat curhat. Terima kasih sudah mendukung dengan doa dan kalimat-kalimat positif lainnya. Semoga pertemanan kita langgeng selamanya.

Barakallahufiikum.

~Nabilla Azzahra~

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Board Game* “Teman Seru” untuk Melatih Interaksi Sosial Antar Siswa Dengan Autisme di Sekolah Khusus (SKh) Yenaiz”. Peneliti menyadari skripsi ini selesai karena berkat doa dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada:

Pertama, kepada Dra. Siti Nuraini Purnamawati, M.Sp.Ed. selaku dosen pembimbing I dan Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu serta tenaganya untuk membimbing peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Kedua, kepada Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. dan Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D selaku Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

Ketiga, kepada Dr. Indra Jaya, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Khusus yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama peneliti menjalani pendidikan.

Keempat, kepada bapak Marja, M.Pd selaku ketua sidang, Dr. M. Arif Taboer, M.Pd dan Ibu Rohmah Ageng Mursita, M.Pd selaku penguji sidang, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Khusus yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada peneliti selama menjalankan pendidikan.

Kelima, kepada orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan berupa doa maupun materi tanpa henti kepada peneliti hingga terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan di masa yang akan datang. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, Juni 2026

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Hakikat Media Pembelajaran	7
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	9
3. Prinsip Media Visual Pada Siswa dengan Autisme	10
4. Fungsi Media Pembelajaran	12
5. Jenis Media Pembelajaran.....	13
6. Media Pembelajaran Adaptif.....	14
B. Hakikat Media Board Game.....	14
1. Pengertian <i>Board Game</i>	14
2. Manfaat Board Game	16
3. Kelebihan dan Kekurangan Board Game.....	18
C. Hakikat Interaksi Sosial	19
1. Pengertian Interaksi Sosial	19

2.	Ciri-Ciri Interaksi Sosial	20
3.	Tujuan Interaksi Sosial	20
4.	Syarat Terjadinya Interaksi Sosial	21
5.	Bentuk Interaksi Sosial	22
6.	Interaksi Sosial Siswa Dengan Autisme	23
D.	Hakikat Autisme	25
1.	Pengertian Autisme	25
2.	Prinsip-Prinsip Pembelajaran Autisme	29
4.	Karakteristik Belajar Siswa Autisme	33
5.	Gaya Belajar Siswa Autisme	34
E.	Hasil Penelitian yang Relevan	35
F.	Kerangka Konsep Pengembangan	36
G.	Rancangan Model	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		41
A.	Tujuan Penelitian	41
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	41
C.	Pendekatan dan Metode Penelitian	41
1.	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	43
2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	43
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	43
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	44
5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	44
D.	Prosedur Pengembangan	45
1.	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	46
2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	46
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	47
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	48
5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	49
E.	Instrumen Penelitian	50
F.	Teknik Analisis Data	52
1.	Tinjauan Ahli (<i>Expert Review</i>)	52
2.	Uji Small Group Evaluation	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	55
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	55
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	58
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	60
4. Tahap Impelementasi (<i>Implementation</i>)	87
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	89
B. Nama Produk/Model	90
C. Karakteristik Produk/Model	91
D. Analisis Data	94
E. Prosedur Pemanfaatan Produk	97
F. Pembahasan	99
G. Keterbatasan Penelitian	100
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	102
A. Kesimpulan	102
B. Implikasi	103
C. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	50
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	51
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Autisme	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Interaksi Sosial Siswa Autisme	52
Tabel 3.5 Konversi Tingkat Pencapaian	53
Tabel 4.1 Rancangan Desain Media <i>Board Game</i> “Teman Seru”	61
Tabel 4.2 Hasil Cetak Media <i>Board Game</i> “Teman Seru”	71
Tabel 4.3 Tabel Instrumen Ahli Media	75
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Media	77
Tabel 4.5 Instrumen Ahli Materi	78
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Ahli Materi	79
Tabel 4.7 Instrumen Ahli Autisme	79
Tabel. 4.8 Komentar dan Saran Ahli Autisme	80
Tabel 4.9 Penilaian Tahap Pertama	81
Tabel 4.10 Hasil Revisi Validator	82
Tabel 4.11 Penilaian Tahap Kedua	86
Tabel 4.12 Rekapitulasi Penilaian Dua Tahap	86
Tabel 4.13 Penilaian Ahli Media Pada Dua Tahap	95
Tabel 4.14 Penilaian Ahli Materi Pada Dua Tahap	95
Tabel 4.15 Penilaian Ahli Autisme Pada Dua Tahap	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rancangan Awal Latar <i>Board Game</i> “Teman Seru”	39
Gambar 2.2 Kartu Tantangan Sosial Sederhana	40
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	42
Gambar 4.1 Sketsa <i>board game</i> “Teman Seru”	59
Gambar 4.2 Tampilan Keseluruhan Media	91
Gambar 4.3 Komponen Media <i>Board Game</i> “Teman Seru”	93



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konsep Pengembangan	39
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Evaluasi Formatif	109
Lampiran 2. Desain Perancangan Media	116
Lampiran 3. Hasil Model Fisik (Produk)	127
Lampiran 4. Laporan Hasil Studi Pendahuluan	129
Lampiran 5. Penilaian Guru <i>Small Group Evaluation</i>	132
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian	135
Lampiran 7. Surat Permohonan Validator	136
Lampiran 8. Data Hasil Evaluasi Formatif	139
Lampiran 9. Lembar Saran Dosen Setelah SUP	158
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian	163
Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Penelitian	164
Lampiran 12. Bukti Submit Artikel	165
Lampiran 13. Instrumen Interaksi Sosial	166
Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup	174

