

PENGARUH PERMAINAN *TREASURE HUNT* (PENCARIAN HARTA KARUN) TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA DI SLB TUNAS KASIH SURABAYA

Putri Fadhilah Maulidina

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

putri.21087@mhs.ac.id

Pamuji

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

pamuji@unesa.ac.id

Abstrak

Anak tunagrahita mengalami hambatan dalam kemampuan intelektual dan adaptif yang dapat berdampak pada kemampuan komunikasi serta interaksi sosial. Berdasarkan hasil observasi awal di SLB Tunas Kasih Surabaya, ditemukan bahwa beberapa peserta didik tunagrahita masih mengalami kesulitan dalam melakukan komunikasi dua arah, merespons teman, bekerja sama, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan tersebut adalah permainan *Treasure Hunt*, karena melibatkan kerja sama, komunikasi, pembagian peran, dan penyelesaian tugas secara berkelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Treasure Hunt* terhadap kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita di SLB Tunas Kasih Surabaya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 8 anak tunagrahita ringan kelas 7–9 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes kinerja kemampuan interaksi sosial sebelum dan sesudah perlakuan. Perlakuan dilakukan melalui permainan *Treasure Hunt* secara berkelompok dalam beberapa sesi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor kemampuan interaksi sosial dari 15,13 pada *pre-test* menjadi 22,38 pada *post-test*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan kemampuan interaksi sosial sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Dengan demikian, permainan *Treasure Hunt* berpengaruh positif terhadap kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita dan dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kerja sama, komunikasi, respons sosial, serta partisipasi dalam kegiatan kelompok.

Kata kunci: *Treasure Hunt, Interaksi Sosial, Tunagrahita*

Abstract

Children with intellectual disabilities experience limitations in intellectual and adaptive functioning that may affect their communication and social interaction skills. Based on initial observations at SLB Tunas Kasih Surabaya, several students with intellectual disabilities experienced difficulties in engaging in two-way communication, responding to peers, cooperating, and actively participating in group activities. One activity that can be used to stimulate these abilities is the *Treasure Hunt* game, as it involves cooperation, communication, role distribution, and completing tasks in groups. This study aimed to determine the effect of the *Treasure Hunt* game on the social interaction skills of children with intellectual disabilities at SLB Tunas Kasih Surabaya. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental *one-group pretest-posttest* design. The participants consisted of eight students with mild intellectual disabilities from grades 7–9, selected using *purposive sampling* based on predetermined criteria. Data were collected through observation and performance tests of social interaction skills before and after the intervention. The intervention was conducted through group-based *Treasure Hunt* activities over several sessions. The data were analyzed using descriptive statistics and a *paired sample t-test*. The results showed an increase in the mean social interaction score from 15.13 in the *pre-test* to 22.38 in the *post-test*. The *paired sample t-test* yielded a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating a significant difference in social interaction skills before and after the intervention. Therefore, the *Treasure Hunt* game had a positive effect on the social interaction skills of children with intellectual disabilities and can serve as an alternative learning activity to stimulate cooperation, communication, social responses, and participation in group activities.

Keywords: *Treasure Hunt, Social Interaction, Mental Retardation*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak setiap individu untuk mengembangkan potensi dirinya, termasuk anak penyandang disabilitas. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan membantu peserta didik mengembangkan potensi, kecerdasan, kepribadian, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Dalam pendidikan luar biasa, pembelajaran dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan unik anak dengan disabilitas (*Encyclopedia of Disability*, 2006). Sejalan dengan konsep pendidikan inklusif, anak dengan disabilitas perlu memperoleh kesempatan belajar dalam lingkungan yang mendukung interaksi dengan peserta didik lainnya, dengan tetap memperhatikan karakteristik dan kebutuhan individualnya. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang adaptif, menarik, dan sesuai dengan kemampuan anak agar potensi mereka dapat berkembang secara optimal.

Pendidikan luar biasa merupakan program pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan khusus setiap peserta didik melalui penggunaan strategi, bahan, fasilitas, dan layanan yang sesuai. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat didukung oleh fasilitas yang memadai dapat membantu anak berkebutuhan khusus mengikuti pembelajaran secara lebih optimal. Anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik dan kebutuhan yang beragam, seperti tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, kesulitan belajar, dan berbagai kondisi lainnya, sehingga memerlukan layanan pendidikan yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing. Selain itu, keberhasilan pendidikan anak berkebutuhan khusus tidak hanya bergantung pada guru, tetapi juga memerlukan kerja sama antara sekolah, orang tua, dan peserta didik. Interaksi dan dukungan yang positif antara lingkungan sekolah dan keluarga dapat membantu memantau perkembangan anak sekaligus mendukung pembentukan karakter, kemampuan sosial, dan kemandirian mereka.

Anak berkebutuhan khusus (ABK) merupakan anak yang dalam proses pendidikannya memerlukan layanan dan perlakuan yang disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhannya. Salah satu kelompok ABK adalah anak dengan tunagrahita yang mengalami hambatan dalam fungsi intelektual dan kemampuan adaptif, sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang sesuai agar dapat berkembang secara optimal. Meskipun tidak semua anak berkebutuhan khusus mengalami hambatan dalam belajar, sebagian di antaranya menghadapi kesulitan ketika berinteraksi dengan teman sebaya maupun lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, selain aspek akademik, pengembangan kemampuan sosial perlu menjadi bagian penting dalam proses pendidikan

anak tunagrahita.

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu maupun kelompok yang memungkinkan seseorang berkomunikasi, bekerja sama, dan beradaptasi dengan lingkungan. Kemampuan interaksi sosial memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak tunagrahita. Melalui interaksi dengan guru, keluarga, teman sebaya, dan masyarakat, anak dapat belajar berkomunikasi, menyampaikan pendapat, mengekspresikan perasaan, mengikuti aturan, bekerja sama, serta menghargai orang lain. Namun, keterbatasan dalam kemampuan sosial dapat menyebabkan anak tunagrahita cenderung kurang percaya diri, pasif, atau mengalami kesulitan dalam membangun hubungan dengan orang lain. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya stimulasi dan pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak.

Berdasarkan hasil observasi awal di SLB Tunas Kasih Surabaya, sebagian peserta didik, khususnya anak tunagrahita, masih mengalami kesulitan dalam melakukan komunikasi dua arah. Meskipun telah dilakukan pendekatan secara bertahap melalui sapaan, percakapan sederhana, dan interaksi yang disesuaikan dengan kondisi masing-masing anak, sebagian besar peserta didik belum mampu memberikan respons secara konsisten dan terlibat aktif dalam komunikasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak tunagrahita masih memerlukan stimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Upaya meningkatkan interaksi sosial anak tunagrahita dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Nurdinati dan Khairi (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat membantu membentuk interaksi sosial anak tunagrahita karena melibatkan aktivitas bersama dan interaksi antarpemain. Koyimah dan Sidik (2022) juga menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang berinteraksi dengan teman. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang melibatkan kerja sama dan interaksi secara langsung berpotensi mendukung perkembangan kemampuan sosial anak tunagrahita.

Salah satu permainan yang berpotensi digunakan adalah *treasure hunt* atau permainan pencarian harta karun. Permainan ini melibatkan peserta didik dalam kelompok untuk mencari petunjuk dan menyelesaikan tantangan secara bertahap hingga menemukan harta karun. Kegiatan tersebut mendorong anak untuk berkomunikasi,

Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* (Pencarian Harta Karun) terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita di SLB Tunas Kasih Surabaya

bekerja sama, saling membantu, mengikuti instruksi, dan berpartisipasi aktif dalam mencapai tujuan bersama. Kholifah (2022) menyatakan bahwa permainan *treasure hunt* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui aktivitas kerja sama, komunikasi, dan interaksi selama permainan. Selain mendukung kemampuan sosial, aktivitas *treasure hunt* juga memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak secara aktif dan menyelesaikan permasalahan sederhana dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, permainan *treasure hunt* memiliki potensi untuk menjadi salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita. Melalui aktivitas pencarian petunjuk secara berkelompok, anak memperoleh pengalaman langsung untuk berkomunikasi, bekerja sama, saling membantu, dan berpartisipasi dalam kegiatan bersama. Oleh karena itu, penelitian mengenai penerapan permainan *treasure hunt* penting dilakukan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif serta menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan khusus dalam mengoptimalkan kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-experimental* untuk mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara objektif melalui data numerik dan analisis statistik (Ali *et al.*, 2022). Metode eksperimen memungkinkan peneliti mengontrol dan memanipulasi variabel penelitian melalui pemberian intervensi serta mengukur perubahan yang terjadi setelah perlakuan (Akbar *et al.*, 2023). Dengan demikian, metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap variabel yang diteliti secara terukur.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diukur terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan tertentu (*treatment*), dan diukur kembali setelah perlakuan (*posttest*). Perubahan yang terjadi diasumsikan sebagai dampak dari perilaku yang diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SLB Tunas Kasih Kota Surabaya dengan sampel sebanyak 8 siswa kelas 7–9 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel terdiri atas anak tunagrahita ringan yang mengalami hambatan interaksi sosial berdasarkan observasi awal dan mampu mengikuti instruksi permainan sederhana.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi. Hal ini dilakukan untuk

melihat perubahan interaksi sosial anak sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen observasi disusun berdasarkan aspek-aspek interaksi sosial seperti kemampuan berkomunikasi, kerja sama, berbagi, dan empati. Dengan melakukan observasi peneliti dapat mengumpulkan data yang ada di lapangan dan mendapatkan data yang relevan (Fatmasari, 2024). Adapun kisi-kisi penilaian kemampuan interaksi sosial yaitu sebagian berikut :

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Interaksi Sosial

No. item	Aspek	Indikator	Bentuk instrumen
1.	Komunikasi Sosial	Menyapa teman atau guru	Observasi / Tes kinerja
2.	Komunikasi Sosial	Merespon saat diajak berbicara	Observasi / Tes kinerja
3.	Komunikasi Sosial	Berkomunikasi saat bermain	Observasi / Tes kinerja
4.	Kerja sama	Bekerjasama dalam kelompok	Observasi / Tes kinerja
5.	Kerja sama	Mengikuti aturan permainan	Observasi / Tes kinerja
6.	Kepedulian Sosial	Mau berbagi tugas	Observasi / Tes kinerja
7.	Kepedulian Sosial	Membantu teman yang kesulitan	Observasi / Tes kinerja
8.	Kepedulian Sosial	Menunjukkan simpati kepada teman	Observasi / Tes kinerja
9.	Partisipasi Sosial	Terlibat aktif dalam permainan	Observasi / Tes kinerja
10.	Partisipasi Sosial	Menyelesaikan tugas bersama kelompok	Observasi / Tes kinerja

Data hasil observasi yang telah dilakukan kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan *paired sample t-test*. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui rata-rata skor interaksi sosial sebelum dan sesudah perlakuan permainan *treasure hunt* (Alfianti & Kartikasari, 2023). Selanjutnya, *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada interaksi sosial anak sebelum dan sesudah perlakuan. Uji ini dipilih karena data *pretest* dan *posttest* berasal dari subjek yang sama sehingga bersifat berpasangan (Montolalu, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang dilakukan menggunakan *software* SPSS, subjek penelitian terdiri atas peserta didik laki-laki dan perempuan dengan proporsi yang seimbang. Subjek berasal dari tingkatan kelas yang berbeda-beda dengan mempertimbangkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengikuti instruksi sederhana yang diberikan selama penelitian. Adapun hasil uji analisis deskriptif statistik yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Deskriptif Statistik

	N	Min.	Max.	Mean	Std.Dev
<i>Pre-test</i>	8	13	18	15.13	1.642
<i>Post-test</i>	8	17	27	22.38	4.274
Valid N (Listwise)	8				

Berdasarkan hasil Analisa deskriptif yang telah dilakukan, dengan 8 subjek pada saat *pre-test* nilai paling kecil adalah 13 sedangkan maksimalnya 18. Sedangkan saat *post-test* nilai paling sedikit 17 maksimalnya 27. Dengan rata-rata nilai *pre-test* ialah 15,13 dan *post-test* 22,38.

Selanjutnya data diuji menggunakan Uji T sampel berpasangan (*Paired Sample T-test*). Adapun hasilnya yaitu sebagian berikut :

Tabel 3. Hasil Uji T berpasangan

	N	Correlation	Sig.	df	Sig. (2-tailed)
Pair Pre-Test & Post-test	8	13	18	15.13	1.642

Berdasarkan hasil analisis SPSS, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Nilai korelasi sebesar 0,542 menunjukkan hubungan positif sedang antara *pre-test* dan *post-test*. Artinya, peserta didik dengan kemampuan awal yang lebih tinggi cenderung memperoleh nilai *post-test* yang lebih tinggi, meskipun peningkatan hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *treasure hunt* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita di SLB Tunas Kasih Surabaya. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, berbagi peran, merespons teman, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan *treasure hunt* dapat menjadi aktivitas yang mendorong keterlibatan sosial anak melalui pengalaman bermain yang konkret dan menyenangkan.

Permainan *treasure hunt* merupakan permainan kelompok yang melibatkan pencarian petunjuk dan penyelesaian tantangan secara bersama-sama sehingga menuntut adanya komunikasi, kerja sama, dan pembagian tugas antar peserta (Astuti, 2023). Dalam pelaksanaannya, anak tidak hanya berperan sebagai peserta permainan, tetapi juga dituntut untuk berinteraksi dengan teman melalui kegiatan berdiskusi, meminta maupun memberikan bantuan, serta mengambil keputusan bersama. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan keterampilan sosial secara langsung dalam situasi yang terstruktur.

Peningkatan kemampuan interaksi sosial dalam penelitian ini juga terlihat dari perubahan perilaku anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum intervensi, anak cenderung kurang berinisiatif untuk berkomunikasi, belum mampu bekerja sama secara optimal, dan masih bergantung pada arahan guru. Setelah mengikuti permainan *treasure hunt*, anak menunjukkan komunikasi yang lebih aktif, peningkatan kerja sama, kesediaan membantu teman, serta partisipasi yang lebih baik dalam kelompok. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas yang secara sengaja dirancang untuk mendorong interaksi dapat memberikan stimulus sosial yang lebih kuat dibandingkan hanya berada dalam lingkungan sosial yang sama.

Temuan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang menjelaskan bahwa keterampilan sosial dapat berkembang melalui pengalaman langsung dan penguatan dari lingkungan (Mahadewi, 2022). Anak memperoleh kesempatan untuk mengamati perilaku teman, memberikan respons, serta menyesuaikan perilakunya dengan aturan dan kebutuhan kelompok. Selain itu, Penelitian oleh Vasileiadis dan Doikou-Avliou (2018) menjelaskan bahwa kegiatan yang dirancang secara sistematis dan melibatkan kerja sama dapat mendukung perkembangan interaksi sosial pada siswa dengan tunagrahita. Dengan demikian, struktur permainan *treasure hunt* yang memiliki tujuan bersama, aturan, pembagian tugas, dan tantangan dapat menciptakan kondisi yang mendukung perkembangan keterampilan sosial anak.

Faktor lain yang mendukung peningkatan interaksi sosial adalah suasana permainan yang menyenangkan. Aktivitas bermain memungkinkan anak berinteraksi tanpa tekanan sehingga dapat meningkatkan keberanian untuk berbicara, bertanya, merespons teman, dan terlibat dalam kegiatan kelompok. Tujuan bersama untuk menemukan harta karun juga memberikan motivasi bagi anak untuk saling membantu dan bekerja sama. Hal ini sejalan dengan penelitian Afrinda, Idhartono, dan Hidayati (2025) yang menunjukkan bahwa *play-based learning* dapat mendukung perkembangan keterampilan

Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* (Pencarian Harta Karun) terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita di SLB Tunas Kasih Surabaya

sosial anak berkebutuhan khusus melalui interaksi langsung dan pengalaman konkret. Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih komunikasi, kerja sama, dan pemahaman terhadap aturan sosial secara berulang dalam situasi yang menyenangkan.

Dengan demikian, permainan *treasure hunt* dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang mendukung peningkatan kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita. Permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman sosial melalui kerja kelompok, tetapi juga membantu membangun kepercayaan diri dan keterlibatan anak dalam aktivitas bersama. Namun, penerapannya perlu disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak, terutama dalam tingkat kesulitan tantangan, kejelasan instruksi, pembagian tugas, serta pendampingan guru. Penyesuaian tersebut diperlukan agar setiap anak memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi dan berinteraksi secara optimal.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan *treasure hunt* (pencarian harta karun) memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan interaksi sosial anak dengan tunagrahita di SLB Tunas Kasih Surabaya. Penerapan permainan ini terbukti mampu membantu anak mengembangkan keterampilan berkomunikasi, seperti menyampaikan pendapat dan merespons teman, serta meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, anak menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan bersama, tidak hanya sebagai peserta pasif tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses permainan. Perkembangan juga terlihat pada aspek respons sosial, di mana anak mulai mampu menjalin interaksi yang lebih baik dengan teman sebaya, mengikuti aturan permainan dengan lebih konsisten, serta menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam aktivitas kelompok. Dengan demikian, permainan *treasure hunt* dapat dianggap sebagai metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk membantu mengembangkan keterampilan interaksi sosial anak tunagrahita secara lebih optimal.

Bagi guru disarankan untuk memanfaatkan permainan *treasure hunt* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kemampuan anak dengan tunagrahita. Dalam pelaksanaannya, tingkat kesulitan permainan perlu disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak dan disertai pendampingan yang optimal agar anak mampu memahami instruksi, berinteraksi dengan teman, serta mencapai tujuan pembelajaran sosial secara maksimal. Sekolah diharapkan turut memberikan dukungan melalui

penyediaan fasilitas, alat bantu, dan lingkungan belajar yang aman serta kondusif untuk menunjang penerapan pembelajaran berbasis permainan. Bagi orang tua, aktivitas permainan serupa dapat diterapkan di lingkungan rumah sebagai stimulasi lanjutan untuk memperkuat kemampuan interaksi sosial dan kemandirian anak dalam kehidupan sehari-hari. Untuk peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan variasi permainan yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak dengan tunagrahita serta mengkaji aspek perkembangan lainnya, seperti kemampuan komunikasi, perkembangan emosional, dan kemandirian, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., Weriana, W., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465-474.
- Affrida, E. N., Idhartono, A. R., & Hidayati, N. (2025). \ Pembelajaran Berbasis Child Centered Play Therapy untuk Mengembangkan Kompetensi Sosial dan Emosional Anak dengan Autism Spectrum Disorder pada Usia Dini. *Jurnal Caksana*, 8(1), 488-496.
- Ali, T. H., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. *Education Journal*, 2(2).
- Astuti, W. (2023). Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Mumtaz Kecamatan Muara Bulian (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Fatmasari, E. (2024). BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA DI SLB N SIDOMULYO LAMPUNG SELATAN.
- Kholifah, R. (2022). *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di RA Al-Amanah Bandar Lampung* (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung).
- Koyimah, K., & Sidik, S. A. (2022). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Anak Tunagrahita. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1582-1588. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3996>
- Nurdiyati, F., & Khairi, A. M. (2024). M Media Permainan Tradisional Dalam Membentuk Interaksi Sosial Anak Tunagrahita. *Guiding World: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 115-123. <https://doi.org/10.33627/gw.v7i1.1917>



UNESA
Universitas Negeri Surabaya