

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA ADAPTIF
UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA *LOW VISION***



Disusun Oleh:
Adelia Mawaddah
2210127320005

**JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
JULI 2026**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA ADAPTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
INTERAKSI SOSIAL SISWA *LOW VISION***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata-1
Pendidikan Khusus

Oleh:

ADELIA MAWADDAH

NIM.2210127320005

**JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2026**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Lembar ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Adelia Mawaddah NIM. 2210127320005 dengan judul “Efektivitas Permainan Ular Tangga Adaptif untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa *Low Vision*” telah disetujui oleh Dosen Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Jurusan Pendidikan Khusus.

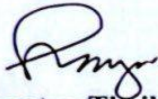
Penguji I,



Mirnawati, M. Pd.
NIP. 198810102015042002

Tanggal 15 Juli 2026

Penguji II,



Hayatun Thaibah, M. Psi., Psikolog.
NIP. 198107262025212018

Tanggal 15 Juli 2026

Penguji III,



Etna Anjani T., M. Psi., Psikolog.
NIP. 198306302023212024

Tanggal 15 Juli 2026

Ketua Jurusan

Pendidikan Khusus,



Dr. Agus Pratomo Andi W., S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850806 201012 1 006

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

Surah Al-Baqarah (2:286)

*“Semua jatuh bangunmu, hal yang biasa
Angan dan pertanyaan, waktu yang menjawabnya
Berikan tenggat waktu, bersedihlah secukupnya
Rayakan perasaanmu sebagai manusia”*

Hindia – Mata Air

ABSTRAK

Adelia Mawaddah 2026. *Efektivitas Permainan Ular Tangga Adaptif untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Low Vision*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Pembimbing (I) Hayatun Thaibah dan (II) Etna Anjani Trunoyudho.

Kata Kunci: interaksi sosial, permainan ular tangga adaptif, *low vision*.

Siswa *low vision* mengalami hambatan dalam interaksi sosial yang ditunjukkan melalui kecenderungan menundukkan kepala saat diajak berbicara, memberikan respons dengan suara yang pelan hampir seperti berbisik, ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan bersama teman sebaya. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan komunikasi, partisipasi sosial, dan kerja sama sehingga diperlukan media intervensi yang sesuai dengan karakteristik visual siswa *low vision*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan ular tangga adaptif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa *low vision* di SLB A Negeri 3 Martapura.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Single Subject Research* (SSR) dan desain A-B-A. Subjek penelitian berjumlah 1 orang siswa *low vision* di SLB A Negeri 3 Martapura. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan intervensi untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial yang mencakup aspek partisipasi sosial, komunikasi, dan kerja sama. Penelitian dilaksanakan dalam tiga fase, yaitu *baseline 1* (A1) sebanyak empat sesi untuk mengetahui kemampuan awal subjek, intervensi (B) sebanyak lima sesi menggunakan permainan ular tangga adaptif yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan siswa *low vision*, dan *baseline 2* (A2) sebanyak empat sesi untuk mengetahui kondisi subjek setelah intervensi dihentikan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis visual dalam kondisi dan antar kondisi.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan permainan ular tangga adaptif efektif meningkatkan interaksi sosial siswa *low vision*. Terlihat dari perubahan perilaku pada fase *baseline 1* (A1), intervensi (B), *baseline 2* (A2). Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berkomunikasi, berpartisipasi dalam aktivitas kelompok, serta kerja sama dengan teman sebaya. Hasil analisis antar kondisi menunjukkan persentase *overlap* sebesar 0%, mengindikasikan intervensi memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku sasaran. Demikian, disimpulkan permainan ular tangga adaptif efektif digunakan sebagai media intervensi untuk meningkatkan interaksi sosial *low vision*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Permainan Ular Tangga Adaptif untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa *Low vision*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melanjutkan penelitian pada program Sarjana Pendidikan Khusus di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak untuk perbaikan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, orang tua, teman-teman, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan inklusif dan peningkatan kualitas layanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus.

Banjarbaru, 26 Juni 2026

Peneliti

PERSEMBAHAN

Pada kesempatan yang berbahagia ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kepada Allah SWT, terima kasih atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang senantiasa mengiringi langkah peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Tanpa pertolongan-Mu, mustahil peneliti bisa sampai di titik ini.
2. Kepada orang tua tercinta, Ayahanda Mukniansyah yang diam-diam selalu mengirim doa dan semangat untuk peneliti serta Ibunda Mahsinawati yang doanya tidak pernah terputus untuk kelancaran upaya peneliti. Terima kasih atas doa, pengorbanan, dan kasih sayang yang tak pernah berhenti mengalir. Setiap nasehat, dukungan, dan semangat kalian adalah kekuatan yang menguatkan hatiku di saat lelah dan ragu. Semoga Allah SWT. selalu memberikan kesehatan dan umur panjang, karena kalian harus selalu ada di setiap pencapaian hidup peneliti.
3. Kepada kedua saudara peneliti yang tak kalah penting perannya, Nina Aprianti dan Rifa Mutia. Terima kasih atas kehangatan, kebersamaan, dan tawa yang dihadirkan di sela-sela hari peneliti. Kalian menjadi pelengkap kebahagiaan dan tempat peneliti berbagi cerita dan harapan. Semoga Allah SWT. melimpahi keberkahan dan rezeki-Nya dalam setiap langkah kehidupan kalian.
4. Kepada kedua dosen pembimbing, Ibu Hayatun Thaibah, M. Psi., Psikolog dan Ibu Etna Anjadi T., M. Psi., Psikolog, terima kasih atas dukungan, bimbingan, nasihat, dan kesabaran dalam membimbing Peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Arahan dan kritik yang membangun sangat berarti dalam perkembangan peneliti sebagai calon pendidik, sehat selalu Bu.

5. Alfi Bariroh, sahabat peneliti yang berada di setiap proses dan perjuangan peneliti. Terima kasih untuk kerja sama, kebersamaan, dan dukungan yang telah diberikan. Kehadirannya menjadi sumber inspirasi, motivasi, dan kekuatan tersendiri bagi peneliti dalam menghadapi setiap tantangan selama penelitian berlangsung. Semoga Allah SWT. mengizinkan persahabatan ini tetap terjaga, dengan jarak, waktu, dan kesibukkan yang akan datang.
6. Kepada semua pihak SLB A Negeri 3 Martapura yang telah membantu peneliti selama penelitian berlangsung, terima kasih atas setiap dukungan, nasihat, dan bantuan yang kalian berikan. Semoga kebaikan yang kalian berikan mendapat balasan yang lebih indah dari Allah SWT.
7. Martin Edward, terima kasih sudah menjadi warna dalam hari-hari peneliti, menjadi *mood booster*, dan penyemangat peneliti selamat waktu-waktu sulit peneliti saat penyusunan skripsi. Semoga di masa depan Allah SWT. memberikan kesempatan agar peneliti bisa bertemu langsung denganmu. Teruslah melahirkan karya-karya yang memberikan semangat dan inspirasi bagi banyak orang.
8. Kepada orang-orang yang tidak dapat disebutkan namanya, yang pernah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Meskipun takdir tidak mengizinkan untuk menemani hingga akhir penyusunan skripsi ini, setiap doa, dukungan, dan kenangan yang kalian tinggalkan telah menjadi jejak yang menguatkan serta akan selalu hidup dalam setiap pencapaian peneliti.

9. Seseorang yang tidak bisa disebutkan namanya, di sudut manapun ragamu berkelana, tolong hidup sebahagia mungkin, jaga kesehatan, dan sayangi diri dengan baik. Semoga segala harapan dan cita-cita yang pernah dilangitkan senantiasa Allah SWT. permudah prosesnya.
10. Kepada diriku sendiri, yang telah melalui setiap tanggung jawab dan tantangan dengan keteguhan dan semangat yang tak pernah padam. Skripsi ini adalah bukti dari perjalanan panjang, usaha, kerja keras, dan impian yang tidak pernah menyerah. Terima kasih atas setiap usaha dan keberanian untuk terus maju, meskipun banyak rintangan yang menghadang. Semoga karya ini menjadi batu loncatan untuk pencapaian-pencapaian yang lebih besar di masa depan.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Konsep <i>Low vision</i>	12
B. Interaksi Sosial.....	19
C. Permainan Ular Tangga.....	30
D. Penelitian yang Relevan.....	36
E. Kerangka Berpikir.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	41
B. Desain Penelitian.....	42
C. Prosedur Penelitian.....	43
D. Variabel Penelitian.....	45
E. Waktu dan Tempat Penelitian.....	45
F. Subjek Penelitian.....	46
G. Teknik Pencatatan Data.....	46
H. Teknik Analisis Data.....	48
I. Hasil Validasi Instrumen.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian.....	57
B. Pembahasan.....	89
BAB V PENUTUP.....	95
A. Penutup.....	95
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Observasi.....	101
Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....	103
Lampiran 3 Rekapitulasi Data Penelitian	106
Lampiran 4 Lembar Validasi Media Permainan Adaptif	107
Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi Instrumen	113
Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian.....	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Ilustrasi Papan Ular Tangga.....	34
Gambar 2. 2. Dadu Ular Tangga Adaptif	35
Gambar 2. 3. Pion Ular Tangga Adaptif.....	35
Gambar 2. 4. Kartu Misi Ular Tangga Adaptif.....	36
Gambar 2. 5. Kerangka Berpikir.....	39
Gambar 3. 6. Desain Penelitian	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Aspek Interaksi Sosial Low Vision	47
Tabel 3. 2 Menentukan Panjang Kondisi	49
Tabel 3. 3 Panjang Interval	49
Tabel 3. 4 Estimasi Kecenderungan Arah	50
Tabel 3. 5 Kecenderungan Stabilitas	50
Tabel 3. 6 Presentase Stabilitas	51
Tabel 3. 7 Level Stabilitas dan Rentang	52
Tabel 3. 8 Level Perubahan Data	53
Tabel 3. 9 Jumlah Variabel	53
Tabel 3. 10 Perubahan Arah	53
Tabel 3. 11 Kecenderungan Stabilitas	54
Tabel 3. 12 Level Perubahan	54
Tabel 3. 13 Data Overlap	55
Tabel 4. 14 Data Kemampuan Interaksi Sosial Tahap Baseline 1 (A1)	58
Tabel 4. 15 Data Kemampuan Interaksi Sosial Tahap Intervensi (B)	61
Tabel 4. 16 Data Kemampuan Interaksi Sosial Tahap Baseline 2 (A2)	63
Tabel 4. 17 Rangkuman Data Kemampuan Interaksi Sosial	66
Tabel 4. 18 Panjang Kondisi	68
Tabel 4. 19 Estimasi Kecenderungan Arah	70
Tabel 4. 20 Kecenderungan Stabilitas	78
Tabel 4. 21 Jejak Data	78
Tabel 4. 22 Level Stabilitas dan Rentang	79
Tabel 4. 23 Level Perubahan	79
Tabel 4. 24 Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi	80
Tabel 4. 25 Jumlah Variabel yang Diubah	83
Tabel 4. 26 Kecenderungan Arah dan Efeknya	83
Tabel 4. 27 Perubahan Kecenderungan Stabilitas	84
Tabel 4. 28 Level Perubahan	84
Tabel 4. 29 Data Overlap	87
Tabel 4. 30 Rangkuman Hasil Analisis Visual Antar Kondisi	88

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Data Kemampuan Interaksi Sosial Tahap Baseline 1 (A1)	59
Grafik 4. 2 Data Kemampuan Interaksi Sosial Tahap Intervensi (B)	61
Grafik 4. 3 Data Kemampuan Interaksi Sosial Tahap Baseline 2 (A2)	64
Grafik 4. 4 Rekap Data Kemampuan Interaksi Sosial.....	67
Grafik 4. 5 Estimasi Kecenderungan Arah.....	69
Grafik 4. 6 Data Variabel Grafik Tahap Baseline 1 (A1)	73
<i>Grafik 4. 7 Data Variabel Grafik Tahap Intervensi (B)</i>	<i>75</i>
Grafik 4. 8 Data Variabel Grafik Tahap Baseline 2 (A2)	77
Grafik 4. 9 Overlap Baseline 1 (A1) dan Intervensi (B)	85
Grafik 4. 10 Overlap Intervensi (B) dan Baseline 2 (A2)	86