

ABSTRAK

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan. Bermain menjadi sebuah fenomena yang dilakukan oleh guru pada siswa autis sebagai aktivitas yang menyenangkan membantu anak-anak merasa nyaman dengan menggunakan permainan *Busy Cube* subjek dalam penelitian ini adalah Siswa Autis dan objeknya SLB Negeri Sukapura. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna bermain dalam proses pengajaran guru pada siswa autis menggunakan permainan *busy cube* di SLB Negeri Sukapura. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi fenomenologi Alfred Schutz. Perolehan data penelitian ini didapatkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik penentuan informan menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik purposive sampling. Hasil penelitian pada pengalaman bermain dalam proses pengajaran guru pada siswa autis yaitu terjadinya perubahan perilaku melakukan pengawasan yang ketat, memperbaiki kembali permainan yang rusak. Untuk motif sebab (*because of motive*) ditemukan melakukan bermain dalam proses pengajaran guru pada siswa autis untuk memberikan pemahaman, dan memberikan dampak yang sangat positif bagi tumbuh kembang anak. Untuk motif tujuan (*in order to motive*) untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus. Dan mengahasikan makna yang didapat sebagai aktivitas yang menyenangkan membantu anak-anak merasa nyaman dan untuk mengembangkan koordinasi tubuh, termasuk koordinasi mata-tangan.

Kata Kunci: Fenomenologi, Bermain menggunakan Permainan *Busy Cube*, Makna, Motif, Pengalaman.

ABSTRACT

Playing is an activity carried out with inner freedom to obtain pleasure. Playing has become a phenomenon carried out by teachers with autistic students as a fun activity to help children feel comfortable using the Busy Cube game. The subjects in this research are Autistic Students and the object is Sukapura State SLB. This research aims to find out the meaning of play in the teacher's teaching process for autistic students using the busy cube game at Sukapura State Special School. This research uses a qualitative approach with the research design of Alfred Schutz's phenomenological study. The technique for determining informants uses source triangulation techniques and purposive sampling techniques. The data obtained for this research were obtained from observations, interviews and documentation. The results of research on the experience of playing in the teacher's teaching process for autistic students are that there is a change in behavior, carrying out strict supervision, repairing damaged games. For the cause motive, it was found that playing was carried out in the teacher's teaching process for autistic students to provide understanding and have a very positive impact on the child's growth and development. For motive purposes (in order to motive) to develop gross and fine motor skills. And making the meaning gained as a fun activity helps children feel comfortable and to develop body coordination, including hand-eye coordination.

Keywords: *Phenomenology, Playing using the Busy Cube Game, Meaning, Experience, Motive.*