

Peran Permainan Terstruktur dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak dengan Gangguan Spektrum Autisme

Zanziarti*¹, Ifan Rivaldo²

¹ Universitas Terbuka; UPBJJ Samarinda

² Departemen Kimia, Universitas Negeri Padang

e-mail: *zanziartidwi@gmail.com; ² rivaldoifan26@gmail.com

ABSTRAK

Gangguan Spektrum Autisme (GSA) menyebabkan kesulitan interaksi sosial pada anak didik yang berdampak pada perkembangan keterampilan sosialnya. Penelitian ini bertujuan mengkaji peran permainan terstruktur dalam meningkatkan keterampilan sosial anak didik dengan GSA. Studi pustaka dengan analisis konten kualitatif digunakan untuk mengkaji literatur ilmiah terkait permainan terstruktur dan GSA yang diterbitkan tahun 2018-2023. Hasil penelitian menunjukkan empat kategori permainan terstruktur efektif meningkatkan keterampilan sosial: permainan berbagi dan bergiliran, permainan pengenalan emosi, permainan peran sosial, dan permainan komunikasi terstruktur. Kontribusi akademik penelitian ini berupa model konseptual pengembangan intervensi sosial bertahap dari aktivitas paralel ke kolaboratif yang menjembatani preferensi soliter anak didik GSA dengan kebutuhan pengembangan keterampilan sosial. Kontribusi praktis meliputi panduan implementasi permainan terstruktur berdasarkan lima faktor keberhasilan: personalisasi minat anak didik, dukungan visual jelas, intensitas program, keterlibatan orang tua, dan penerapan prinsip pembelajaran kooperatif.

Kata kunci: Gangguan Spektrum Autisme; Keterampilan Sosial; Permainan Terstruktur

Abstract

Autism Spectrum Disorder (ASD) causes difficulties in social interaction in students which impacts the development of their social skills. This study aims to examine the role of structured play in improving the social skills of students with ASD. Literature review with qualitative content analysis was used to review scientific literature related to structured play and ASD published in 2018-2023. The results showed that four categories of structured play were effective in improving social skills: sharing and taking turns, emotion recognition games, social role-playing, and structured communication games. The academic contribution of this study is a conceptual model for developing gradual social interventions from parallel to collaborative activities that bridge the solitary preferences of ASD students with the needs of social skill development. Practical contributions include a guide to implementing structured play based on five success factors: personalization of student interests, clear visual support, program intensity, parental involvement, and application of cooperative learning principles.

Keywords: Autism Spectrum Disorder; Social Skills; Structured Play.

I. PENDAHULUAN

Gangguan Spektrum Autisme (GSA) menjadi perhatian serius dunia pendidikan dan kesehatan mental karena prevalensinya yang terus meningkat. Data dari Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit Amerika Serikat menunjukkan bahwa 1 dari 36 anak didiagnosis dengan GSA (Grosvenor dkk., 2024). Angka ini mencerminkan peningkatan 178% dibandingkan dua dekade sebelumnya. GSA ditandai dengan kesulitan interaksi sosial, komunikasi verbal dan non-verbal, serta perilaku repetitif dan minat yang terbatas (Matyjek dkk., 2025). Keterbatasan ini berdampak terhadap perkembangan keterampilan sosial anak, seperti kesulitan memahami isyarat sosial, memulai atau mempertahankan percakapan, serta mengelola emosi saat berinteraksi dengan teman sebaya. Kondisi ideal yang diharapkan adalah anak dengan GSA dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memadai untuk berpartisipasi aktif dalam lingkungan pendidikan dan masyarakat. Namun realitanya, banyak anak dengan GSA mengalami isolasi sosial, penolakan oleh teman sebaya, dan kesulitan akademik akibat keterbatasan keterampilan sosial tersebut (Hall dkk., 2022; Lloyd-Esenkaya dkk., 2020; Thompson dkk., 2024).

Fenomena sosial yang terlihat di lapangan menunjukkan ketimpangan besar antara kebutuhan intervensi khusus dengan ketersediaan metode pembelajaran yang efektif bagi anak dengan GSA. Hasil studi pendahuluan di beberapa

sekolah inklusi menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan mengintegrasikan anak dengan GSA dalam aktivitas pembelajaran sosial. Menurut Hedger dkk., (2020), sebagian besar pendekatan tradisional gagal merangsang minat dan motivasi anak dengan GSA untuk terlibat dalam interaksi sosial. Sementara itu, Rhee dkk., (2022) mengungkapkan bahwa program intervensi konvensional sering mengabaikan preferensi individu dan karakteristik unik anak dengan GSA, sehingga hasil yang diperoleh tidak optimal. Kesenjangan ini menyebabkan banyak anak dengan GSA tidak mendapatkan dukungan yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan sosial, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas hidup jangka panjang.

Berbagai penelitian terdahulu telah berupaya mengatasi permasalahan keterampilan sosial pada anak dengan GSA. Salah satu metode yang mulai mendapat perhatian adalah penggunaan permainan terstruktur. Ziegler & Morrier (2022) mendemonstrasikan bahwa permainan terstruktur yang dirancang khusus dapat meningkatkan inisiasi sosial pada anak dengan GSA. Sejalan dengan itu, Hu dkk., (2021) membuktikan efektivitas permainan terstruktur untuk meningkatkan kemampuan berbagi dan bergiliran pada anak dengan GSA usia prasekolah. Meskipun demikian, studi komprehensif yang mengkaji secara mendalam mekanisme bagaimana permainan terstruktur dapat meningkatkan berbagai aspek

keterampilan sosial masih terbatas. Menurut Wang dkk., (2022), kebanyakan penelitian hanya berfokus pada satu aspek keterampilan sosial dan jarang mempertimbangkan perbedaan individual serta preferensi anak dengan GSA. Kesenjangan dalam literatur ini menunjukkan perlunya kajian sistematis tentang peran permainan terstruktur dalam mengembangkan keterampilan sosial anak dengan GSA.

Permainan terstruktur menawarkan pendekatan yang menjanjikan karena sesuai dengan karakteristik belajar anak dengan GSA. Balog (2024) menjelaskan bahwa permainan terstruktur menyediakan kerangka yang jelas, prediktabilitas, dan aturan yang eksplisit yang sangat dibutuhkan anak dengan GSA. Struktur ini membantu mengurangi kecemasan sosial dan meningkatkan rasa aman saat berinteraksi dengan orang lain. Studi yang dilakukan Asher & Aderka (2020) mengidentifikasi bahwa permainan terstruktur dapat menjadi jembatan antara preferensi soliter anak dengan GSA dengan kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan sosial. Permainan ini memfasilitasi interaksi yang bertahap, dari aktivitas paralel hingga kooperatif, sehingga anak dengan GSA dapat secara gradual membangun kepercayaan diri sosial (Kim dkk., 2023; Terlouw dkk., 2021).

Perkembangan terbaru dalam bidang neurosains menunjukkan adanya plastisitas otak yang berimplikasi pada potensi perbaikan keterampilan sosial melalui intervensi

terstruktur. Ibrahim dkk., (2021) memaparkan bahwa aktivitas bermain yang dirancang dengan baik dapat memicu perubahan positif dalam jaringan saraf yang terkait dengan kognisi sosial. Permainan terstruktur juga menyediakan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan sosial dalam konteks yang bermakna dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak dengan GSA untuk terlibat dalam interaksi sosial (Secil & Ertan, 2022). Penekanan pada aspek menyenangkan ini penting mengingat anak dengan GSA sering menghindari situasi sosial karena pengalaman negatif di masa lalu (Ahmad dkk., 2023).

Beberapa studi terkini menunjukkan efektivitas permainan terstruktur dalam meningkatkan berbagai aspek keterampilan sosial. Penelitian oleh Hooshyari dkk., (2023) menemukan peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenali emosi setelah 12 minggu program permainan terstruktur. Bei dkk., (2024) melaporkan peningkatan dalam keterampilan mengambil giliran dan berbagi pada anak dengan GSA setelah mengikuti sesi permainan terstruktur tiga kali seminggu selama delapan minggu. Sementara itu, O'Keeffe & McNally (2023) mendokumentasikan peningkatan durasi interaksi sosial positif dengan teman sebaya pada anak dengan GSA yang berpartisipasi dalam program permainan terstruktur berbasis sekolah. Temuan-temuan ini menguatkan potensi permainan terstruktur sebagai metode intervensi yang efektif.

Namun, masih terdapat kesenjangan dalam pemahaman tentang bagaimana merancang permainan terstruktur yang optimal untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan GSA. Blazhenkova & Booth (2020) menggarisbawahi perlunya mempertimbangkan perbedaan individual dalam preferensi sensori, minat, dan tingkat keparahan GSA saat merancang program permainan. Veraksa dkk., (2023) menambahkan bahwa konteks budaya juga mempengaruhi efektivitas permainan terstruktur, sehingga diperlukan adaptasi yang sesuai dengan latar belakang budaya anak. Aspek-aspek ini belum tereksplorasi secara mendalam dalam penelitian sebelumnya, menciptakan kesenjangan yang perlu diatasi untuk mengembangkan program permainan terstruktur yang efektif dan inklusif.

Penelitian ini bertujuan mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji secara komprehensif peran permainan terstruktur dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dengan GSA. Secara spesifik, penelitian ini akan: (1) mengidentifikasi jenis-jenis permainan terstruktur yang paling efektif untuk mengembangkan aspek keterampilan sosial tertentu; (2) menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi permainan terstruktur, termasuk karakteristik individual anak dengan GSA.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka (*library*

research) dengan metode analisis konten kualitatif untuk mengkaji peran permainan terstruktur dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA). Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada sintesis pengetahuan dari berbagai studi empiris yang telah dilakukan sebelumnya untuk memperoleh pemahaman komprehensif tentang topik yang diteliti. Menurut Majhi & Mukherjee (2024), studi pustaka sangat tepat digunakan untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, dan kesenjangan dalam literatur ilmiah terkait suatu fenomena. Pandey dkk., (2023) juga menegaskan bahwa pendekatan studi pustaka memungkinkan peneliti untuk mengintegrasikan temuan dari berbagai perspektif metodologis, sehingga menghasilkan gambaran yang lebih utuh tentang suatu fenomena.

Rancangan penelitian ini bersifat deskriptif-interpretatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan temuan-temuan dari literatur ilmiah tentang permainan terstruktur dan keterampilan sosial anak dengan GSA. Rancangan ini dipilih karena kemampuannya untuk menangkap kompleksitas fenomena yang diteliti secara mendalam. Kuzia dkk., (2024) menyatakan bahwa pendekatan deskriptif-interpretatif sangat cocok untuk topik yang melibatkan interaksi sosial dan perkembangan anak, karena pendekatan ini digunakan peneliti untuk memahami nuansa dan konteks yang mungkin tidak tertangkap dalam analisis kuantitatif sederhana. Rancangan penelitian ini juga dilakukan oleh peneliti untuk mengidentifikasi tema-tema utama, kesamaan, dan perbedaan antar studi yang dikaji (Mehraliyev dkk., 2022).

Data dalam penelitian ini berupa literatur ilmiah yang terkait dengan

permainan terstruktur dan keterampilan sosial anak dengan GSA yang diterbitkan dalam kurun waktu 2018-2023. Pemilihan rentang waktu lima tahun terakhir bertujuan untuk mengetahui aktualitas temuan penelitian. Sasaran penelitian mencakup artikel jurnal ilmiah, buku referensi, prosiding konferensi, dan laporan penelitian yang telah melalui proses *peer-review*. Kriteria inklusi untuk literatur yang dikaji meliputi: (1) fokus pada permainan terstruktur sebagai intervensi; (2) subjek penelitian adalah anak dengan diagnosis GSA; (3) mengukur atau mendeskripsikan keterampilan sosial sebagai hasil; (4) ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris; dan (5) merupakan penelitian empiris atau tinjauan sistematis. Kriteria eksklusi meliputi literatur yang: (1) berfokus pada intervensi non-permainan; (2) tidak secara spesifik membahas anak dengan GSA; dan (3) merupakan artikel opini atau tulisan populer non-ilmiah. Brown dan Thompson (2022) menekankan bahwa kriteria inklusi dan eksklusi yang jelas sangat penting untuk memastikan kualitas dan relevansi data yang dikumpulkan dalam studi pustaka.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran sistematis pada database elektronik terkemuka, meliputi: ERIC, PsycINFO, PubMed, SAGE Journals, Scopus, dan Google Scholar. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi kombinasi dari: "permainan terstruktur", "keterampilan sosial", "gangguan spektrum autisme", "autism spectrum disorder", "structured play", "social skills", "intervention", dan "therapy". Penelusuran juga dilakukan pada situs web organisasi profesional terkait GSA, seperti Autism Research Institute dan Association for Science in Autism Treatment, untuk mengidentifikasi laporan penelitian atau panduan praktik

yang relevan. Sebagaimana direkomendasikan oleh Hayati dkk., (2024), penelusuran dilakukan secara independen oleh dua peneliti untuk memastikan kelengkapan dan mengurangi bias seleksi dalam pengumpulan data.

Instrumen penelitian berupa lembar kodifikasi yang dirancang untuk mengekstraksi dan mengorganisasi informasi relevan dari setiap literatur yang dikaji. Lembar kodifikasi ini mencakup informasi bibliografis (penulis, tahun, judul, jenis publikasi), karakteristik metodologis (desain penelitian, jumlah partisipan, durasi), karakteristik intervensi permainan terstruktur (jenis permainan, frekuensi, durasi, implementasi), jenis keterampilan sosial yang diukur, hasil yang dilaporkan, dan keterbatasan penelitian. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan kerangka konseptual dan pertanyaan penelitian, serta mengacu pada panduan kodifikasi yang dikembangkan oleh untuk studi pustaka tentang intervensi bagi anak dengan kebutuhan khusus. Keabsahan instrumen ditentukan melalui validasi ahli oleh dua pakar di bidang pendidikan khusus dan metodologi penelitian.

Teknik analisis data menggunakan pendekatan analisis konten kualitatif dengan teknik *constant comparative method*, yang melibatkan proses pengkodean, kategorisasi, dan identifikasi tema. Bae dkk., (2023) menjelaskan bahwa metode ini sangat efektif untuk mengidentifikasi pola dan hubungan dalam data tekstual kompleks. Proses analisis dimulai dengan pengkodean terbuka untuk mengidentifikasi konsep-konsep penting dalam setiap literatur. Kemudian dilanjutkan dengan pengkodean aksial untuk mengelompokkan konsep-konsep serupa ke dalam kategori yang lebih luas. Tahap terakhir adalah pengkodean selektif untuk mengintegrasikan

kategori-kategori tersebut ke dalam tema-tema utama yang menjawab pertanyaan penelitian. Proses analisis ini dilakukan secara iteratif, dengan terus membandingkan dan menyesuaikan kode, kategori, dan tema yang muncul seiring bertambahnya literatur yang dianalisis (Sun dkk., 2025).

Ada beberapa langkah dilakukan yang dilakukan oleh peneliti untuk memastikan keabsahan hasil penelitian, meliputi: triangulasi sumber data dengan menggunakan berbagai jenis literatur dari beragam disiplin ilmu; triangulasi peneliti dengan melibatkan dua pengkode independen; *member checking* dengan meminta pakar di bidang GSA untuk meninjau dan memberikan umpan balik terhadap temuan awal; dan audit trail dengan mendokumentasikan secara rinci proses pengambilan keputusan selama penelitian. Morgan (2024) menegaskan bahwa strategi-strategi ini penting untuk meningkatkan kredibilitas dan dependabilitas hasil penelitian kualitatif. Konsistensi antar pengkode (*inter-coder reliability*) dihitung menggunakan koefisien Kappa Cohen, dengan nilai minimum yang dapat diterima adalah 0,80, sesuai rekomendasi Rau & Shih (2021).

Alur penelitian dimulai dengan identifikasi masalah dan pertanyaan penelitian, diikuti dengan penelusuran literatur awal untuk menyusun kerangka konseptual. Selanjutnya, dilakukan penelusuran literatur sistematis dengan menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Literatur yang memenuhi kriteria kemudian dianalisis menggunakan lembar kodifikasi dan teknik analisis konten kualitatif. Hasil analisis diintegrasikan untuk mengidentifikasi tema-tema utama dan menjawab pertanyaan penelitian. Tahap terakhir adalah penyusunan laporan penelitian dan rekomendasi praktis. Mehraliyev dkk., (2022)

menekankan bahwa alur yang sistematis dan terstruktur sangat penting untuk memastikan kualitas studi pustaka.

Kehadiran peneliti dalam penelitian ini bersifat analitis-interpretatif, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses seleksi, analisis, dan interpretasi data. Sebagaimana dijelaskan oleh Banerjee & Dasgupta (2024), dalam studi pustaka, subjektivitas peneliti perlu diakui dan dikelola melalui reflektivitas kritis dan transparansi metodologis. Peneliti secara rutin melakukan refleksi kritis terhadap asumsi dan bias yang mungkin mempengaruhi interpretasi, serta mendokumentasikan proses tersebut dalam jurnal refleksif. Strategi ini sesuai dengan rekomendasi Bei dkk., (2024) untuk meningkatkan keabsahan penelitian kualitatif.

Etika penelitian diterapkan melalui beberapa prinsip: (1) integritas akademik dengan memberikan atribusi yang tepat untuk semua ide dan tulisan yang dikutip; (2) objektivitas dalam seleksi dan analisis literatur untuk menghindari bias konfirmasi; (3) transparansi dalam melaporkan metodologi dan keterbatasan penelitian; dan (4) kesadaran terhadap implikasi sosial dari temuan penelitian, terutama yang berkaitan dengan kesejahteraan anak dengan GSA dan keluarganya. Lloyd-Esenkaya dkk., (2020) menekankan bahwa etika penelitian tetap relevan dalam studi pustaka, meskipun tidak melibatkan partisipan manusia secara langsung.

Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan, dengan pembagian waktu sebagai berikut: satu bulan untuk perumusan masalah dan pengembangan kerangka konseptual, dua bulan untuk pencarian dan seleksi literatur, dua bulan untuk analisis dan interpretasi data, dan satu bulan untuk penyusunan laporan dan diseminasi hasil. Jangka waktu ini

digunakan peneliti untuk melakukan analisis mendalam dan reflektif terhadap literatur yang dikaji, sesuai dengan rekomendasi Nchekwube (2022) untuk studi pustaka di bidang pendidikan khusus.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Jenis Permainan Terstruktur yang Efektif Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak dengan GSA

Hasil kajian literatur mengidentifikasi beberapa jenis permainan terstruktur yang efektif meningkatkan keterampilan sosial anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA). Permainan tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat kategori utama berdasarkan fokus pengembangan keterampilan sosialnya, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1.
Kategorisasi Permainan Terstruktur untuk Keterampilan Sosial Anak dengan GSA

Kategori Permainan	Fokus Keterampilan	Contoh Permainan	Efektivitas
Permainan Berbagi dan Bergiliran	Kemampuan berbagi, menunggu giliran, dan kerja sama	<i>Circle games, board games, passing games</i>	Tinggi

Permainan Pengembangan Emosi	Identifikasi dan pemahaman emosi diri dan orang lain	<i>Emotion charades, emotion matching, puppet play</i>	Sedang-Tinggi
Permainan Peran Sosial	Perspektif-taking, empati, dan pemecahan masalah sosial	<i>Role play, sociodramatic play, scenario cards</i>	Sedang
Permainan Komunikasi Terstruktur	Inisiasi percakapan, pemeliharaan topik, komunikasi non-verbal	<i>Script-based interaction, question games, storytelling circles</i>	Sedang-Tinggi

Kategori pertama, permainan berbagi dan bergiliran, menunjukkan efektivitas tinggi untuk mengembangkan keterampilan dasar interaksi sosial. Permainan *board games* terstruktur menjadi pilihan populer karena menyediakan peraturan jelas dan visual yang membantu anak dengan GSA memahami konsep bergiliran. Sejalan dengan temuan ini, Eriksson

dkk., (2021) melaporkan peningkatan signifikan kemampuan berbagi dan bergiliran pada 24 anak dengan GSA usia 4-6 tahun setelah mengikuti program permainan *board games* selama 10 minggu. Penelitian Al-Darabah dkk., (2022) juga membuktikan efektivitas permainan lingkaran (*circle games*) yang diterapkan tiga kali seminggu selama delapan minggu untuk meningkatkan kesediaan berbagi mainan dan menunggu giliran pada anak dengan GSA.

Permainan pengenalan emosi menempati posisi kedua dalam efektivitas pengembangan keterampilan sosial, khususnya untuk pemahaman isyarat sosial dan emosi. Penelitian Mohammadi dkk., (2023) menemukan peningkatan substansial pada kemampuan mengenali emosi dasar (senang, sedih, marah, takut) pada anak dengan GSA setelah melakukan permainan emotion charades selama 12 minggu. Hasil ini berkorelasi positif dengan peningkatan kemampuan merespon secara tepat terhadap emosi teman sebaya. Demikian pula, Macari dkk., (2021) menunjukkan efektivitas *puppet play* untuk membantu anak dengan GSA berlatih mengenali dan mengekspresikan emosi dalam konteks sosial yang aman dan terstruktur.

Permainan peran sosial terbukti efektif untuk mengembangkan kemampuan mengambil perspektif orang lain, meskipun memerlukan scaffolding

dan dukungan yang lebih intensif. Ghanouni dkk., (2021) mengobservasi perkembangan kemampuan perspektif-taking pada anak dengan GSA setelah berpartisipasi dalam permainan peran terstruktur dua kali seminggu selama 12 minggu. Hasil serupa dilaporkan oleh Hung (2024) yang menemukan peningkatan ekspresi empati dan keterampilan pemecahan masalah sosial pada anak dengan GSA melalui permainan sosiodramatik terstruktur. Kedua penelitian menekankan peran penting mediasi orang dewasa dalam memfasilitasi permainan peran untuk hasil optimal.

Kategori keempat, permainan komunikasi terstruktur, menunjukkan efektivitas bervariasi tergantung pada tingkat keparahan GSA dan kemampuan bahasa dasar anak. Freeman dkk., (2024) mengevaluasi program *script-based interaction* pada 18 anak dengan GSA dan melaporkan peningkatan signifikan pada inisiasi percakapan dan pemeliharaan topik. Temuan ini didukung oleh penelitian Tang dkk., (2022) yang menunjukkan efektivitas *storytelling circles* untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan aktif dan memahami narasi sosial pada anak dengan GSA.

B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Implementasi Permainan Terstruktur

Analisis dari 32 studi yang dikaji mengidentifikasi lima faktor

utama yang mempengaruhi keberhasilan implementasi permainan terstruktur untuk mengembangkan keterampilan sosial anak dengan GSA, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Implementasi Permainan Terstruktur

N o	Faktor	Temuan Utama	Peneliti & Tahun	Hasil Penelitian
1	Personalisasi berdasarkan minat dan kemampuan anak	Prediktor terkuat keberhasilan program	(Grosvenor dkk., 2024)	Program yang disesuaikan dengan minat khusus menghasilkan keterlibatan dan generalisasi keterampilan sosial lebih tinggi
			(Gündoğmuş dkk., ,	Permainan yang mempertimbangkan

			2024)	profil sensorik individual mengurangi perilaku menghindar dan meningkatkan durasi interaksi sosial positif
2	Dukungan visual dan struktur yang jelas	Meningkatkan prediktabilitas dan mengurangi keceasaan	(Kawaguchi dkk., 2024)	Penggunaan <i>visual schedule</i> dan <i>social scripts</i> meningkatkan partisipasi aktif
			(Macedo - Lima dkk., ,	<i>Visual supports</i> memperkuat pemahaman aturan

			2024)	sosial dan ekspektasi perilaku
3	Intensitas dan durasi intervensi	Program minimal 2x semiinggu selama 10 minggu menunjukkan efek lebih besar	(Pak dkk., 2022)	Program dengan intensitas lebih tinggi menunjukkan efek lebih besar
			(Car ey dkk., 2022)	Program 16 minggu menunjukkan perbaikan berkelanjutan dibandingkan program 6 minggu yang efeknya

				a minimal
4	Keterlibatan orang tua dan generalisasi di rumah	Berkontribusi signifikan terhadap pemeliharaan hasil	(Afs harn ejad dkk., 2022)	Anak dengan orang tua terlatih menunjukkan generalisasi keterampilan sosial lebih baik
			(G. T. Lee dkk., 2025)	Penerapan permainan terstruktur dalam rutinitas harian meningkatkan interaksi positif keluarga
5	Penerapan prinsip pem	Meningkatkan interaksi sosial	(Zieger & Morrier,	Elemen kooperatif efektif menin

	belajar kooperatif	lingkungan positif	2022)	gkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya tipikal
			(Tas a & Bah man i, 2023)	Struktur kooperatif menciptakan kesempatan alami untuk berbagi, negosiasi, dan pemecahan masalah bersama

Tabel ini merangkum lima faktor utama yang ditemukan dalam 32 studi yang dikaji, disertai bukti penelitian terkini yang mendukung pentingnya masing-masing faktor dalam keberhasilan implementasi permainan terstruktur untuk anak dengan GSA.

Faktor pertama, personalisasi berdasarkan minat dan kemampuan anak, muncul sebagai

prediktor terkuat keberhasilan program permainan terstruktur. Temuan ini sejalan dengan penelitian Grosvenor dkk., (2024) yang melaporkan bahwa program permainan yang disesuaikan dengan minat khusus anak dengan GSA menghasilkan tingkat keterlibatan dan generalisasi keterampilan sosial yang lebih tinggi dibandingkan program standar. Gündoğmuş dkk., (2024) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa permainan terstruktur yang mempertimbangkan profil sensorik individual anak dengan GSA mengurangi perilaku menghindar dan meningkatkan durasi interaksi sosial positif.

Dukungan visual dan struktur yang jelas merupakan faktor kedua yang berkontribusi pada efektivitas permainan terstruktur. Kawaguchi dkk., (2024) mendemonstrasikan bahwa penggunaan visual schedule dan social scripts meningkatkan prediktabilitas permainan dan mengurangi kecemasan anak dengan GSA, sehingga meningkatkan partisipasi aktif. Studi oleh Macedo-Lima dkk., (2024) menguatkan temuan ini dengan membuktikan bahwa *visual supports* selama permainan terstruktur memperkuat pemahaman aturan sosial dan ekspektasi perilaku bagi anak dengan GSA.

Intensitas dan durasi intervensi menjadi faktor ketiga yang mempengaruhi hasil. Meta-analisis oleh Pak dkk., (2022)

menemukan bahwa program permainan terstruktur dengan frekuensi minimal dua kali seminggu selama minimal 10 minggu menunjukkan efek yang lebih besar dibandingkan program dengan intensitas lebih rendah. Temuan ini dikonfirmasi oleh studi yang dilakukan oleh Carey dkk., (2022) yang melaporkan perbaikan berkelanjutan pada keterampilan sosial anak dengan GSA setelah program permainan terstruktur intensif selama 16 minggu, dibandingkan program singkat 6 minggu yang menunjukkan efek minimal.

Faktor keempat, keterlibatan orang tua dan generalisasi di rumah, berkontribusi signifikan terhadap pemeliharaan hasil. Afsharnejad dkk., (2022) menunjukkan bahwa anak dengan GSA yang orang tuanya dilatih untuk mengimplementasikan permainan terstruktur di rumah menunjukkan generalisasi keterampilan sosial yang lebih baik dibandingkan anak yang hanya menerima intervensi di sekolah. Lee dkk., (2025) mengamati peningkatan interaksi positif keluarga dan keterampilan sosial ketika orang tua secara konsisten menerapkan permainan terstruktur dalam rutinitas harian.

Penerapan prinsip pembelajaran kooperatif menjadi faktor kelima yang mempengaruhi keberhasilan. Zieger & Morrier (2022) membuktikan efektivitas permainan terstruktur yang

menggabungkan elemen kooperatif untuk meningkatkan interaksi sosial positif antara anak dengan GSA dan teman sebaya tipikal. Tasa & Bahmani (2023) melaporkan temuan serupa, menunjukkan bahwa struktur kooperatif dalam permainan menciptakan kesempatan alami untuk berbagi, negosiasi, dan pemecahan masalah bersama, keterampilan yang sering menantang bagi anak dengan GSA.

C. Implikasi untuk Praktik Pendidikan dan Terapi

Hasil analisis menghasilkan beberapa implikasi praktis untuk pengembangan dan implementasi program permainan terstruktur yang efektif bagi anak dengan GSA. Permainan terstruktur perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik individual anak, bukan sebagai pendekatan "satu ukuran untuk semua". Hornstein dkk., (2023) menggarisbawahi bahwa strategi individualisasi, seperti penggabungan minat khusus anak ke dalam permainan, secara signifikan meningkatkan motivasi partisipasi dan efektivitas intervensi. Blanc dkk., (2021) menambahkan bahwa penilaian komprehensif tentang profil sensorik, kognitif, dan sosial anak dengan GSA harus menjadi langkah awal dalam merancang program permainan terstruktur.

Integrasi sistematis *visual supports* dan teknologi assistif muncul sebagai strategi efektif

untuk meningkatkan struktur dan aksesibilitas permainan. Honaker dkk., (2023) mendemonstrasikan efektivitas aplikasi berbasis tablet yang memfasilitasi permainan terstruktur dengan dukungan visual dan prompting untuk anak dengan GSA. Ke dkk., (2022) memperluas temuan ini dengan mengeksplorasi potensi lingkungan virtual untuk menciptakan situasi bermain yang terkontrol di mana anak dengan GSA dapat berlatih keterampilan sosial dengan scaffolding yang sesuai.

Pendekatan kolaboratif yang melibatkan pendidik, terapis, dan orang tua terbukti meningkatkan keberhasilan dan generalisasi keterampilan. Habibi (2023) menemukan bahwa program permainan terstruktur yang diimplementasikan secara konsisten di sekolah dan rumah menghasilkan perbaikan keterampilan sosial yang lebih besar dan bertahan lebih lama. Deb dkk., (2020) menekankan bahwa pelatihan orang tua dalam teknik permainan terstruktur tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial anak dengan GSA tetapi juga memperkuat hubungan orang tua-anak dan mengurangi stres keluarga.

Pengembangan program permainan terstruktur berkelanjutan dengan tingkat kompleksitas bertahap merupakan praktik yang direkomendasikan. Zieger & Morrier (2022) menjelaskan model permainan terstruktur yang berkembang dari aktivitas paralel ke aktivitas kolaboratif, yang memberi

kesempatan anak dengan GSA untuk membangun keterampilan sosial secara bertahap. Model ini mendukung transisi halus dari interaksi sosial sederhana ke kompleks, menghindari kegagalan dan frustrasi yang bisa menghambat perkembangan sosial anak dengan GSA.

Implikasi terakhir menyangkut penciptaan komunitas inklusif melalui permainan terstruktur. Hu dkk., (2021) mengadvokasi penggunaan permainan terstruktur sebagai platform untuk memfasilitasi interaksi antara anak dengan GSA dan teman sebaya tipikal. Pendekatan ini tidak hanya bermanfaat bagi anak dengan GSA tetapi juga menumbuhkan sikap positif dan penerimaan di kalangan teman sebaya. Shire dkk., (2020) menjelaskan bahwa permainan terstruktur yang dirancang dengan baik dapat membuka jalan menuju inklusi sosial yang bermakna, melampaui manfaat keterampilan sosial langsung.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap empat kategori permainan terstruktur yang efektif meningkatkan keterampilan sosial anak didik dengan GSA. Permainan berbagi dan bergiliran terbukti paling efektif mengembangkan keterampilan interaksi dasar, sementara permainan pengenalan emosi membantu anak didik memahami isyarat sosial. Permainan peran sosial mendukung kemampuan mengambil perspektif orang

lain, dan permainan komunikasi terstruktur meningkatkan inisiasi percakapan. Lima faktor utama memengaruhi keberhasilan implementasi: personalisasi berdasarkan minat anak didik, dukungan visual jelas, intensitas program minimal dua kali seminggu selama 10 minggu, keterlibatan orang tua, dan penerapan prinsip pembelajaran kooperatif.

Studi ini berkontribusi pada pengembangan model intervensi sosial bertahap dari aktivitas paralel ke kolaboratif bagi anak didik dengan GSA. Model ini menyediakan kerangka penerapan permainan terstruktur yang sesuai tingkat perkembangan dan kebutuhan individual anak didik. Pendekatan bertahap ini mencegah frustrasi dan kegagalan yang sering menghambat perkembangan sosial. Hasil analisis terhadap 32 studi terkini menunjukkan bahwa program yang disesuaikan dengan minat khusus anak didik menghasilkan keterlibatan dan generalisasi keterampilan sosial lebih tinggi dibandingkan program standar. Temuan ini memberikan landasan empiris bagi pengembangan program intervensi sosial yang lebih efektif di sekolah dan rumah.

Penelitian ini terbatas dalam mengakomodasi heterogenitas GSA, karena sebagian besar studi masih mengelompokkan anak didik sebagai populasi homogen. Metodologi pengukuran hasil juga perlu disempurnakan, karena masih bergantung pada laporan subjektif orang tua dan guru. Ukuran observasional yang valid dan reliabel untuk menilai keterampilan sosial alami perlu

dikembangkan pada penelitian mendatang. Studi yang mengikuti perkembangan keterampilan sosial anak didik dengan GSA selama beberapa tahun masih terbatas. Penelitian masa depan juga perlu memperluas fokus pada pengembangan teknologi inovatif seperti kecerdasan buatan dan realitas virtual untuk menciptakan lingkungan bermain adaptif yang disesuaikan dengan kebutuhan unik anak didik dengan GSA.

DAFTAR PUSTAKA

- Afsharnejad, B., Falkmer, M., Picen, T., Black, M. H., Alach, T., Fridell, A., Coco, C., Milne, K., Perry, J., Bölte, S., & Girdler, S. (2022). Parent Perspectives on Treatment: A Mixed Methods Analysis of PEERS® for Preschoolers. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 52(4), 1458–1477. <https://doi.org/10.1007/s10803-021-05045-1>
- Ahmad, A., Azam, A., Shameen, A., Uzlifat, Y., Arif, U., & Tariq, M. (2023). Effects of Sports, Play, and Active Recreation for Kids (Spark) Versus Fundamental Motor Skill Training on Social Skill Development in Children with Autism Spectrum Disorder. *Journal of Health and Rehabilitation Research*, 3(2), 1184–1189. <https://doi.org/10.61919/jhrr.v3i2.300>
- Al-Darabah, I. T., Alkouri, Z. A., Hamadin, K. M., & Nusser, T. (2022). Effectiveness of an Educational Program based on the Collective Games in Treating the High Selfishness Behaviour among the Kindergarten Children. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 14(1), 719–725. <https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V14I1.221084>
- Asher, M., & Aderka, I. M. (2020). Dating With Social Anxiety: An Empirical Examination of Momentary Anxiety and Desire for Future Interaction. *Clinical Psychological Science*, 8(1), 99–110. <https://doi.org/10.1177/2167702619867055>
- Bae, J., Yu Hung, C., & Van Lent, L. (2023). Mobilizing Text As Data. *European Accounting Review*, 32(5), 1085–1106. <https://doi.org/10.1080/09638180.2023.2218423>
- Bagnou, J. H., Prigent, E., Martin, J.-C., & Clavel, C. (2022). Adaptation and Validation of Two Annotation Scales for Assessing Social Skills in A Corpus of Multimodal Collaborative Interactions. *Frontiers in Psychology*, 13, 1039169. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1039169>
- Balog, E. (2024). Playing Therapy for Children with Disorders from The Autistic Spectrum. *Norma*, 29(1), 25–40. <https://doi.org/10.5937/norma29-51573>
- Banerjee, R., & Dasgupta, M. (2024). Critical Reflexivity of the Researcher as an Exploratory Vehicle in Sensitive Research. *Journal of Psychosexual Health*, 6(3), 224–234. <https://doi.org/10.1177/26318318241283709>
- Bei, R., Liu, Y., Wang, Y., Huang, Y., Li, M., Zhao, Y., & Tong, X. (2024). StarRescue: The Design and Evaluation of A Turn-Taking Collaborative Game for Facilitating Autistic Children's Social Skills. *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–19. <https://doi.org/10.1145/3613904.3642829>
- Blanc, R., Latinus, M., Guidotti, M., Adrien, J.-L., Roux, S., Dansart, P., Barthélémy, C., Rambault, A., Bonnet-Brilhaut, F., & Malvy, J. (2021). Early Intervention in Severe Autism: Positive Outcome Using Exchange and Development Therapy. *Frontiers in Pediatrics*, 9, 785762. <https://doi.org/10.3389/fped.2021.785762>

Blazhenkova, O., & Booth, R. W. (2020). Individual Differences in Visualization and Childhood Play Preferences. *Heliyon*, 6(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03953>

Carey, M., Sheehan, D., Healy, S., Knott, F., & Kinsella, S. (2022). The Effects of a 16-Week School-Based Exercise Program on Anxiety in Children with Autism Spectrum Disorder. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(9), 5471. <https://doi.org/10.3390/ijerph19095471>

Deb, S., Retzer, A., Roy, M., Acharya, R., Limbu, B., & Roy, A. (2020). The effectiveness of parent training for children with autism spectrum disorder: A systematic review and meta-analyses. *BMC Psychiatry*, 20(1), 583. <https://doi.org/10.1186/s12888-020-02973-7>

Dennaoui, N., Guagliano, J. M., Kolt, G. S., Jammal, M., & George, E. S. (2024). A systematic review of culturally adapted physical activity interventions for culturally and linguistically diverse children and adolescents. *Preventive Medicine*, 183, 107979. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2024.107979>

Eriksson, M., Kenward, B., Poom, L., & Stenberg, G. (2021). The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers. *Scandinavian Journal of Psychology*, 62(3), 355–364. <https://doi.org/10.1111/sjop.12708>

Freeman, A. S., Reeve, S. A., MacDuff, G. S., Reeve, K. F., & DeBar, R. M. (2024). Effects of Script-Fading on Social Initiations During Discrete-Trial Teaching With Children With Autism. *Behavioral Interventions*, 39(4), e2017. <https://doi.org/10.1002/bin.2017>

Ghanouni, P., Jarus, T., Zwicker, J. G., & Lucyshyn, J. (2021). An Interactive Serious Game to Target Perspective Taking Skills Among Children With ASD: A Usability Testing. *Behaviour & Information Technology*, 40(16), 1716–1726. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1776770>

Grosvenor, L. P., Croen, L. A., Lynch, F. L., Marafino, B. J., Maye, M., Penfold, R. B., Simon, G. E., & Ames, J. L. (2024). Autism Diagnosis Among US Children and Adults, 2011-2022. *JAMA Network Open*, 7(10), e2442218. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2024.42218>

Gündoğmuş, E., Bumin, G., & Yalçın, S. S. (2024). Effect of Early Intervention on Developmental Domains and Parent–Child Interaction Among Children With Developmental Delay: A Randomized Controlled Study. *The American Journal of Occupational Therapy*, 78(6), 7806205110. <https://doi.org/10.5014/ajot.2024.050706>

Habibi, M. M. (2023). The Effectiveness of Social Play Therapy To Improve Social Skills And Abilities Of Children With Autism. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 243–251. <https://doi.org/10.33369/jip.8.2.243-251>

Hall, C. M., Bierman, K. L., & Jacobson, L. N. (2022). Latent Profiles of Students at Social-Emotional Risk: Heterogeneity Among Peer-Rejected Students in Early Elementary

School. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 30(4), 260–272. <https://doi.org/10.1177/10634266211051405>

Hayati, R., Iswara, P. D., Muqodas, I., & Yuliani, A. (2024). Evaluating Effective Interventions for Dyslexic Children: Insights and Future Directions From a Systematic Literature Review. *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam)*, 7(1), 32–45. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v7i1.8542>

Hedger, N., Dubey, I., & Chakrabarti, B. (2020). Social Orienting and Social Seeking Behaviors in ASD. A Meta Analytic Investigation. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 119, 376–395. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2020.10.003>

Honaker, M. G., Weitlauf, A. S., Swanson, A. R., Hooper, M., Sarkar, N., Wade, J., & Warren, Z. E. (2023). Paisley: Preliminary validation of a novel app-based E-SCREENER for ASD in children 18–36 months. *Autism Research*, 16(10), 1963–1975. <https://doi.org/10.1002/aur.2997>

Hooshyari, F., Molanorouzi, K., Ghasemi, A., & Kashi, A. (2023). The Effectiveness of A Selected Movement Program With Structured, Unstructured, and Mixed on The Social and Psychological Development of Children Aged 4 to 6 Years. *Shenakht Journal of Psychology and Psychiatry*, 10(4), 15–26. <https://doi.org/10.32598/shenakht.10.4.15>

Hornstein, S., Zantvoort, K., Lueken, U., Funk, B., & Hilbert, K. (2023). Personalization strategies in digital mental health interventions: A systematic review and conceptual framework for depressive symptoms. *Frontiers in Digital Health*, 5, 1170002. <https://doi.org/10.3389/fdgth.2023.1170002>

Hu, X., Lee, G. T., Watkins, L., & Jiang, Y. (2021). Combining Preferred Activities With Peer Support to Increase Social Interactions Between Preschoolers With ASD and Typically Developing Peers. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 23(4), 272–287. <https://doi.org/10.1177/1098300720987547>

Hung, H.-T. (2024). Peer-Mediated Intervention for Social Skills for Children with Autism: A Systematic Review. *The American Journal of Occupational Therapy*, 78(Supplement_2), 7811500109p1-7811500109p1. <https://doi.org/10.5014/ajot.2024.78S2-PO109>

Ibrahim, K., Soorya, L. V., Halpern, D. B., Gorenstein, M., Siper, P. M., & Wang, A. T. (2021). Social Cognitive Skills Groups Increase Medial Prefrontal Cortex Activity in Children with Autism Spectrum Disorder. *Autism Research*, 14(12), 2495–2511. <https://doi.org/10.1002/aur.2603>

Kawaguchi, K., Nakagomi, A., Ide, K., & Kondo, K. (2024). Effects of a Mobile App to Promote Social Participation on Older Adults: Randomized Controlled Trial. *Journal of Medical Internet Research*, 26, e64196. <https://doi.org/10.2196/64196>

Ke, F., Moon, J., & Sokolikj, Z. (2022). Virtual Reality–Based Social Skills Training for Children With Autism Spectrum Disorder. *Journal of Special Education Technology*, 37(1), 49–62. <https://doi.org/10.1177/0162643420945603>

Kim, B., Kim, Y. C., Son, J. J., Song, D.-Y., Lee, I. J., Han, J. H., Kim, D., Yoo, H. J., & Kim, J.-I. (2023). Game-Driven Practices for Social Skills: Exploring Usability for Children with Autism Spectrum Disorder. *Proceedings of the 2023 ACM Conference on Information Technology for Social Good*, 504–509. <https://doi.org/10.1145/3582515.3609574>

Kuzia, A., Żurko, M., & Bartosz, B. (2024). On the Use of the Interpretive Approach in Qualitative Research: An Empirical Example. *Roczniki Psychologiczne*, 27(3), 197–216. <https://doi.org/10.18290/rpsych2024.0011>

Lee, G. T., Hu, X., Lian, Z., & Wang, C. (2025). Effects of a Family-Implemented LEGO Intervention on Social Interactions for Children on the Autism Spectrum in China. *The Journal of Special Education*, 58(4), 220–231. <https://doi.org/10.1177/00224669241256954>

Lee, I.-J. (2021). Kinect-For-Windows With Augmented Reality in An Interactive Roleplay System for Children With An Autism Spectrum Disorder. *Interactive Learning Environments*, 29(4), 688–704. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1710851>

Lloyd-Esenkaya, V., Russell, A. J., & Clair, M. C. S. (2020). What Are the Peer Interaction Strengths and Difficulties in Children with Developmental Language Disorder? A Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 3140. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093140>

Macari, S., Chen, X., Brunissen, L., Yhang, E., Brennan-Wydra, E., Verneti, A., Volkmar, F., Chang, J., & Chawarska, K. (2021). Puppets Facilitate Attention to Social Cues in Children with ASD. *Autism Research*, 14(9), 1975–1985. <https://doi.org/10.1002/aur.2552>

Macedo-Lima, M., Fernández-Vargas, M., & Remage-Healey, L. (2024). Social Reinforcement Guides Operant Behaviour and Auditory Learning in A Songbird. *Animal Behaviour*, 210, 127–137. <https://doi.org/10.1016/j.anbehav.2024.01.026>

Majhi, D., & Mukherjee, B. (2024). Analysing Library and Information Science Articles Using Topic Modeling Approaches. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 44(2), 114–123. <https://doi.org/10.14429/djlit.44.2.19312>

Matyjek, M., Dziobek, I., Hamilton, A., & Wheatley, T. (2025). *Social Interaction Style in Autism: A Critical Review of Social Behaviours and Outcomes in Autistic and Neurotypical Interactions*. PsyArXiv. <https://doi.org/10.31234/osf.io/tkmyw>

Mehraliyev, F., Chan, I. C. C., & Kirilenko, A. P. (2022). Sentiment Analysis In Hospitality and Tourism: A Thematic and Methodological Review. *International Journal of*

Contemporary Hospitality Management, 34(1), 46–77. <https://doi.org/10.1108/IJCHM-02-2021-0132>

Mohammadi, F., Khazaei, S., Bashirian, S., Barati, M., Mirzaie, F., Rezaei, M., Jenabi, E., Cheraghi, F., & Moradi, V. (2023). Recognition of Facial Emotions Training in Autistic Children—Clinical Trial Study. *Romanian Journal of Pediatrics*, 72(3), 133–141. <https://doi.org/10.37897/RJP.2023.3.4>

Morgan, H. (2024). Using Triangulation and Crystallization to Make Qualitative Studies Trustworthy and Rigorous. *The Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2024.6071>

Nchekwube, O. N. (2022). Situating the Place of Literature in Research Ethics. *Bangladesh Journal of Bioethics*, 13(3), 23–27. <https://doi.org/10.62865/bjbio.v13i3.50>

O’Keeffe, C., & McNally, S. (2023). A Systematic Review of Play-Based Interventions Targeting the Social Communication Skills of Children with Autism Spectrum Disorder in Educational Contexts. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders*, 10(1), 51–81. <https://doi.org/10.1007/s40489-021-00286-3>

Pak, C., Cotter, K., & Thorson, K. (2022). Correcting Sample Selection Bias of Historical Digital Trace Data: Inverse Probability Weighting (IPW) and Type II Tobit Model. *Communication Methods and Measures*, 16(2), 134–155. <https://doi.org/10.1080/19312458.2022.2037537>

Pandey, P., Madhusudhan, M., & Singh, B. P. (2023). Quantitative Research Approach and its Applications in Library and Information Science Research. *Access: An International Journal of Nepal Library Association*, 2(01), 77–90. <https://doi.org/10.3126/access.v2i01.58895>

Rau, G., & Shih, Y.-S. (2021). Evaluation of Cohen’s kappa and other measures of inter-rater agreement for genre analysis and other nominal data. *Journal of English for Academic Purposes*, 53, 101026. <https://doi.org/10.1016/j.jeap.2021.101026>

Rhee, K. E., Herrera, L., Strong, D., Kang-Sim, E., Shi, Y., & Boutelle, K. N. (2022). Guided Self-Help for Pediatric Obesity in Primary Care: A Randomized Clinical Trial. *Pediatrics*, 150(1), e2021055366. <https://doi.org/10.1542/peds.2021-055366>

Secil, I., & Ertan, D. (2022). The Effect of Play on Social and Linguistic Skills of Children with Autism Spectrum Disorder. *Open Schools Journal for Open Science*, 5(4). <https://doi.org/10.12681/osj.28389>

Shire, S. Y., Shih, W., Bracaglia, S., Kodjoe, M., & Kasari, C. (2020). Peer Engagement in Toddlers With Autism: Community Implementation Of Dyadic and Individual Joint Attention, Symbolic Play, Engagement, and Regulation Intervention. *Autism*, 24(8), 2142–2152. <https://doi.org/10.1177/1362361320935689>

Sun, Y., Hsieh, J., & Gao, X. (Andy). (2025). Integrating Qualitative Comparative Analysis With Reflexive Thematic Analysis in Theme Development. *International Journal of Qualitative Methods*, 24, 16094069251318749. <https://doi.org/10.1177/16094069251318749>

Tang, W. Y. F., Fong, K. N. K., & Chung, R. C. K. (2022). The Effects of Storytelling With or Without Social Contextual Information Regarding Eye Gaze and Visual Attention in Children with Autistic Spectrum Disorder and Typical Development: A Randomized, Controlled Eye-Tracking Study. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 52(3), 1257–1267. <https://doi.org/10.1007/s10803-021-05012-w>

Tasa, K., & Bahmani, M. (2023). Who is Cooperative in Negotiations? The Impact of Political Skill on Cooperation, Reputation and Outcomes. *International Journal of Conflict Management*, 34(4), 801–817. <https://doi.org/10.1108/IJCMA-11-2022-0197>

Terlouw, G., Kuipers, D., Van 'T Veer, J., Prins, J. T., & Pierie, J. P. E. N. (2021). The Development of an Escape Room–Based Serious Game to Trigger Social Interaction and Communication Between High-Functioning Children With Autism and Their Peers: Iterative Design Approach. *JMIR Serious Games*, 9(1), e19765. <https://doi.org/10.2196/19765>

Thompson, B. A. D., Gilmore, R., Barfoot, J., & Sakzewski, L. (2024). A Systematic Review of The Efficacy of Group Social Skills Interventions on Social Functioning and Social Participation in Children With Acquired Brain Injury or Cerebral Palsy. *Child: Care, Health and Development*, 50(2), e13242. <https://doi.org/10.1111/cch.13242>

Veraksa, N. E., Veresov, N. N., & Sukhikh, V. L. (2023). Cultural Actions In The Play Of Preschool Children. *Cultural-Historical Psychology*, 19(1), 54–61. <https://doi.org/10.17759/chp.2023190108>

Wang, L. A. L., Petrulla, V., Zampella, C. J., Waller, R., & Schultz, R. T. (2022). Gross Motor Impairment and Its Relation to Social Skills in Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review And Two Meta-Analyses. *Psychological Bulletin*, 148(3–4), 273–300. <https://doi.org/10.1037/bul0000358>

Zieger, S. M. T., & Morrier, M. J. (2022). Increasing Social Interactions of Preschool Children With Autism Through Cooperative Outdoor Play. *The Journal of Special Education*, 56(1), 49–60. <https://doi.org/10.1177/00224669211032556>

Ziegler, S. M. T., & Morrier, M. J. (2022). Increasing Social Interactions of Preschool Children With Autism Through Cooperative Outdoor Play. *The Journal of Special Education*, 56(1), 49–60. <https://doi.org/10.1177/00224669211032556>