

BAB V

PENUTUP

A. Hasil dan Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat uji coba produk, terlihat bahwa *board game* yang dimainkan mampu menjadi sarana dukung bagi guru dalam menyampaikan capaian pembelajaran, guru yang sebelumnya harus membuat medianya secara mandiri menjadi terbantu dengan adanya sebuah rancangan produk yang sesuai dengan capaian pembelajaran dalam pengembangan interaksi dan komunikasi sosial yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah.

Pada proses uji coba yang telah dilakukan, produk berhasil membuat sebuah perancangan yang mampu dimainkan secara bersama-sama dan tetap melibatkan setiap anak pada saat permainan berlangsung. Terlihat dari anak yang sebelumnya diam dan tidak terlalu banyak berinteraksi menjadi mencoba berinteraksi dengan sekitarnya lewat tantangan yang ada didalam permainan. Anak menunjukkan ketertarikan terhadap visual ilustrasi serta desain yang dibuat, terutama pada bagian kotak jalan yang masing-masing kotaknya memiliki tekstur yang berbeda. Beberapa anak diluar anak yang melakukan uji coba menyentuh pion pemain lain, menyentuh koin-koin, serta terlihat ingin ikut berpartisipasi untuk memainkannya. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar dapat menjadi media dukung yang efektif dalam menyampaikan pembelajaran interaksi dan komunikasi sosial kepada anak ASD di SLB Bina Anggita.

Selain mencakup capaian pembelajaran mengenai pengembangan interaksi dan komunikasi, guru juga mampu menambahkan materi dari Pelajaran lainnya kedalam bentuk kartu tantangan berupa soal singkat matematika atau Pelajaran lain yang ingin disampaikan, dalam uji coba yang

telah dilakukan, anak mengerjakan kartu tantangan dengan baik tanpa adanya tekanan akademik.

Sehingga kesimpulan dari perancangan produk *Board Game* ini terbukti berhasil menciptakan sebuah media dukung yang mampu digunakan guru dalam membantu pengembangan interaksi dan komunikasi sosial pada anak ASD. Penggunaan kalimat intruksi sederhana dan kehadiran pembimbing dalam proses permainan menjadi poin utama keberhasilan produk ini. Walau anak mengerti konsep dan aturan permainan, hal lain yang perlu diperhatikan dalam *board game* ini yakni mengenai sistem perakitan papan permainan yang perlu dipertimbangkan lagi dalam konsep yang lebih sederhana agar anak mudah mengerti serta mampu mempertahankan minat sehingga tidak membuat anak frustrasi sebelum permainan dimulai.

B. Saran Perancangan

1. Mengeksplorasi bentuk puzzle papan permainan menjadi lebih mudah digunakan dan dimengerti oleh anak-anak ASD, seperti pemberian tanda berupa warna sesuai dengan lubang yang harus dipasang.
2. Mengeksplorasi konsep dan metode permainan dengan lebih luas lagi.
3. Memperhatikan ukuran menjadi lebih besar agar lebih nyaman digunakan untuk kegiatan bermain bersama.
4. Melakukan uji coba secara berkala kepada anak ASD agar mampu melihat perkembangan yang lebih besar.
5. Melakukan kolaborasi dengan SLB Bina Anggita sehingga lebih mampu mengetahui kebutuhan anak dalam capaian interaksi dan komunikasi sosial di lingkungan secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Association, A. P. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. American psychiatric association.
- Cross, L., Belshaw, F., Piovesan, A., & Atherton, G. (2024). Game Changer: Exploring the Role of Board Games in the Lives of Autistic People. *Journal of Autism and Developmental Disorders*. <https://doi.org/10.1007/s10803-024-06408-0>
- Daulay, N.-. (2017). Struktur Otak dan Keberfungsiannya pada Anak dengan Gangguan Spektrum Autis: Kajian Neuropsikologi. *Buletin Psikologi*, 25(1), 11–25. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.25163>
- Detary, Indriswara And Hartini, N. (2018). Strategi Pengelolaan Stres Ibu Yang Memiliki Anak Remaja dengan Autisme. In *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental Tahun: Vol. Vol. 7* (pp. 84–96). Universitas Airlangga.
- Diana, H. (2022). Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 661–676. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Feniah Sabir, F., Ramadhani, R., Palancoi, N. A., Rimayanti, U., & Yunus, A. R. (2025). Overview of Risk Factors in Children with Autism Spectrum Disorders (ASD) at SLB Negeri 1 Makassar. *CoMPHI Journal: Community Medicine and Public Health of Indonesia Journal*, 6(1), 19–28.
- Fer, S. (2018). Verbal communication as a two-way process in connecting people. *Available at SSRN 3128115*.
- Gao, J., Song, W., Huang, D., Zhang, A., & Ke, X. (2025). The effect of game-based interventions on children and adolescents with autism spectrum disorder: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Pediatrics*, 13(April). <https://doi.org/10.3389/fped.2025.1498563>
- Gitimoghaddam, M., Chichkine, N., McArthur, L., Sangha, S. S., & Symington, V. (2022). Applied Behavior Analysis in Children and Youth with Autism Spectrum Disorders: A Scoping Review. In *Perspectives on Behavior Science* (Vol. 45, Issue 3). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/s40614-022-00338-x>

- Goa, L., & Derung, T. N. (2017). Komunikasi Ekspresif Dengan Metode Pecs Bagi Anak Dengan Autis. *Jurnal Nomosleca*, 3(2).
<https://doi.org/10.26905/nomosleca.v3i2.2037>
- Handojo, Y. (2009). Autisme pada Anak : Menyiapkan Anak Autis untuk Mandiri dan Masuk Sekolah Reguler dengan Metode ABA Classic. *Jakarta: Bhuana Ilmu Populer*, 1–280.
- Hodges, H., Fealko, C., & Soares, N. (2020). Autism spectrum disorder: Definition, epidemiology, causes, and clinical evaluation. *Translational Pediatrics*, 9(8), S55–S65. <https://doi.org/10.21037/tp.2019.09.09>
- Jacky, M. (2015). Sosiologi konsep, teori, dan metode. *Jakarta: Mitra Wacana Media*, 26–27.
- Krauss, R. M., Chen, Y., & Chawla, P. (1996). Nonverbal behavior and nonverbal communication: What do conversational hand gestures tell us? In *Advances in experimental social psychology* (Vol. 28, pp. 389–450). Elsevier.
- Kurniawan, R., Rakhmawati, R., Muhimmah, I., & Jalaputra, D. P. E. (2019). Desain Kerangka Kerja Permainan Digital Sebagai Media Terapi Kemampuan Sosial Anak Autis. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 8(3), 225. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v8i3.517>
- Lund, S., Rothwell, C., Monaghan, P., & Hartley, C. (2025). A meta-analysis of word learning in autistic and neurotypical children: Distinguishing noun-referent mapping, retention, and generalisation. *Developmental Review*, 75, 101171. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.dr.2024.101171>
- Lutfi, L., & Sukoco, I. (2019). Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi. *Organum Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 02(01), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organu>
- Malow, B. A., Qian, Y., Ames, J. L., Alexeeff, S., & Croen, L. A. (2023). Health conditions in autism: Defining the trajectory from adolescence to early adulthood. *Autism Research*, 16(7), 1437–1449. <https://doi.org/10.1002/aur.2960>
- Milligan, K., Sibalis, A., Morgan, A., & Phillips, M. (2017). Social competence: Consideration of behavioral, cognitive, and emotional factors. In *Handbook of social behavior and skills in children* (pp. 63–82). Springer.
- Mukherjee, S., & Beresford, B. (2023). Factors influencing the mental health of autistic children and teenagers: Parents’ observations and experiences. *Autism*, 27(8), 2324–2336. <https://doi.org/10.1177/13623613231158959>
- Nasidan, T. F. (2015). *Sosiologi Umum - Google Books*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=zSVLDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA65&dq=tujuh+unsur+kebudayaan&ots=QPcf7fRKp-&sig=YFOT8RxySzRzHrylyNquPlkq97E&redir_esc=y#v=onepage&q=tujuh unsur kebudayaan&f=false

- Network, A. S. A. (2017). *ASAN Resources on Coverage for Autism Related Services*.". autisticadvocacy.org/policy/toolkits/healthcoverage
- Nova Dwi Erlitasari, U. D. (2016). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1–12.
- Rizkizha, D. F., Rizqi, W. T., & Hamzah, T. R. (2025). Pengembangan Islamic Board Game Bagi Anak Tunagrahita Sebagai Upaya pembelajaran Aktif di SLBN 1 Yogyakarta. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 7(2), 355–361. <https://doi.org/10.30998/vh.v7i2.13274>
- Rochyat, I. G. (2015). Pembuatan Perahu Model Katamaran Berbahan Multipleks. *Inosains*, 10, 1–8.
- Rogers, C. L., Goddard, L., Hill, E. L., Henry, L. A., & Crane, L. (2016). Experiences of diagnosing autism spectrum disorder: A survey of professionals in the United Kingdom. *Autism*, 20(7), 820–831.
- Schoemaker, M. M., & Houwen, S. (2021). Health-Related Quality of Life in Children with Developmental Disorders. *Current Developmental Disorders Reports*, 8(2), 69–76. <https://doi.org/10.1007/s40474-021-00235-z>
- Scorviano, M. (2010). Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game. *Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama*.
- Soekanto, S. (2020). Suatu Pengantar. *Prismakom*, 17(1), 21–36.
- Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67, 18.
- T, D. R., & Matulessy, A. (2015). Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Autis di Miracle Centre Surabaya. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.30996/persona.v4i1.490>
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal Adiwarna*, Vol 1, Hal 1-9.
- Tim, B., Christensen, C. M., Indra, N., & Vijay, G. (2020). *HBR's 10 Must Reads on Design Thinking (with featured article "Design Thinking" By Tim Brown)* (Vol.

44, Issue 8). Harvard Business Review Press. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>

Volden, J. (2020). Autism spectrum disorder. *Nature Reviews Disease Primers*, 6(1), 59–83. <https://doi.org/10.1038/s41572-020-0146-4>

Wardani, N. K., Mustikasari, B. F., Kholida, P., Setyowulan, A., Malang, U. N., & Sumatra, I. T. (2023). *Board Game for Children with Special Needs to Improving Student Interactions*. 52–57.

Wardany, Ossy Firstanty; Apriyanti, M. (2022). Buku Panduan Pendidikan Khusus Bagi Peserta Didik Autis Disertai Hambatan Intelektual. In *Sukinah, & F. Ariani, Eds.) Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek*. <https://buku.kemdikbud.go.id/>

Whitehill, B. (2008). Classification of Games. *The Big Game Hunter*. <https://thebiggamehunter.com/classification-of-games/#>

<https://kbbi.web.id/terapi>

