

Pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan *Social Skills* dan *Playfulness* Anak Autisme Spectrum Disorders di Sekolah AI – Firdaus Surakarta

Lutfita Ayu Pratiwi, S.Tr.Kes¹, Erayanti Saloko, MKM, Ph.D^{2*}

¹Sekolah AI – Firdaus Surakarta, Indonesia

²Jurusan Okupasi Terapi, Poltekkes Kemenkes Surakarta, Indonesia

*Corresponding Author, e-mail: erayantisaloko@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang. Anak dengan kondisi *Autism Spectrum Disorders* (ASD) di usia sekolah banyak yang mengalami keterbatasan pada kemampuan Sosial. *Social Skills* merupakan bagian penting yang dapat mendukung peningkatan dalam area tumbuh kembang lainnya. Aktivitas permainan ular tangga memiliki basis bukti dan memiliki makna yang menyenangkan bagi anak ASD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan *Social Skills* dan *Playfulness* anak ASD di sekolah AI Firdaus, Surakarta.

Metode. Penelitian dilakukan dengan jumlah 25 anak ASD dengan usia 6-9 tahun. Alat pemeriksaan yang digunakan instrument *Autism Social Skill Profile* untuk mengetahui kemampuan sosial dan *Test of Playfulness* untuk mengetahui keminatan anak dalam sebuah permainan. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan bentuk penelitian pre eksperimental dengan rancangan *one group pre and post test design*. Pada uji normalitas menggunakan shapiro-wilk dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t test* dengan menggunakan SPSS versi 23.

Hasil. Hasil uji analisis penelitian menggunakan uji analisis parametrik dengan analisis *paired sample t-test* dengan data interval. Berdasarkan hasil *paired sample t-test* didapat hasil Sig. 0.000 hasil value tersebut <0,05, dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh permainan ular tangga dalam meningkatkan sosial skills dan peminatan dalam bermain pada anak kondisi ASD di PYP AI – Firdaus Surakarta.

Kesimpulan. Penelitian yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa setelah diberikan sebuah tindakan intervensi berupa permainan ular tangga anak ASD mengalami peningkatan dalam *social skills* dan *playfulness* di Sekolah AI – Firdaus Surakarta.

Kata kunci: *Autism Spectrum Disorders* (ASD), *Permainan Ular Tangga*, *Autism Social Skill Profile* (ASSP), *Test of Playfulness* (ToP)

Abstract

Background. *Children with Autism Spectrum Disorders (ASD) conditions at school age have limitations in social skills. Social skills are important part of life which i a mean of communication interaction with other people. Activities that have a fun meaning in improving the social skills of ASD are snakes and ladders games that give a pleasant impression. This study aims to determine the Effect of Snakes and Ladder Game on Soial Skills and Playfulness of ASD at Al Firdaus School Surakarta.*

Methods. *The study was conducted with a total of 25 ASD children aged 6-9 years. The examination tool used was the Autism Social Skill Profile instrument to determine social skills and the Test of Playfulness to determine the value of the interest in playing game. This research is a quantitative research with a sampling technique purposive sampling with a pre-experimental form using a one group pre and post test design. In the normality test using Shapiro-Wilk and hypothesis testing using a paired sample t test using SPSS version 23.*

Results. *The results of the research analysis test used parametric analysis test with paired sample t-test analysis with interval data. Based on the results of the paired sample t-test, the results of Sig. 0.000 the result value is <0.05 so Ha is accepted. Thus, it can be concluded that there is an effect of playing snakes and ladders to increase children's social skills and interest in playing children with ASD conditions in the PYP Al- Firdaus Surakarta School.*

Conclusion. *Research that has been done by researchers shows that after being given an intervention in the form of a snake and ladder game, ASD children experience an increase in social skills and playfulness at Al - Firdaus School Surakarta.*

Keywords : *Autism Spectrum Disorders (ASD), Snakes and Ladders Game, Autism Social Skill Profile (ASSP), Test of Playfulness (ToP)*

PENDAHULUAN

Menurut American Psychiatric Association (2013) anak dengan kondisi Autism Spectrum Disorders (ASD) adalah gangguan perkembangan yang dimulai sejak usia dini hingga masa awal kanak kanak. Gangguan tersebut mempengaruhi kemampuan perilaku anak ASD di lingkungan, kemampuan berkomunikasi dan sosialisasi. Komunikasi, sosialisasi, dan perilaku merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak pada usia Sekolah. Melalui komunikasi, sosialisasi, perilaku membantu menstimulasi perkembangan anak dalam kebutuhan sosial mereka (Balqis, 2019)

Social Skills merupakan bagian penting kehidupan yang merupakan sarana interaksi komunikasi dengan orang lain. Social skills adalah salah satu kendala yang terjadi pada kondisi Autism. Kendala tersebut akan berdampak negatif pada pembelajaran dan harga diri anak autism dalam membangun hubungan positif terhadap lingkungan sosialnya terutama di lingkungan sekolah (Christopher;Shakila, 2015).

Sekolah dapat dikatakan sebagai lembaga sosialisasi ke dua tempat berlangsungnya proses sosialisasi secara formal. Hal yang dipelajari anak di sekolah tidak hanya membaca, berhitung dan menulis, namun juga belajar dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekolah (Gunarhadi, 2004). Dalam bersosialisasi di lingkungan sekolah memiliki manfaat untuk mengurangi ketidakseimbangan anak ASD perlu adanya sebuah aktifitas yang memiliki makna yang menyenangkan.

Playfulness sebagai pembanding antara antusias dalam permainan atau hanya sekedar bermain. Playfulness dapat membangun situasi dimana mereka dapat berinteraksi dalam permainan yang memiliki makna menyenangkan dengan pemain lain. Sebuah permainan yang menyenangkan akan memberikan hasil keceriaan meskipun dalam situasi yang menegangkan. Playfulness merupakan prioritas yang sangat kompleks karena tidak hanya terkait dengan sebuah aktivitas namun memiliki keunggulan untuk menyukai dan memaknai dari aktivitas bermain. (Proyer, et.al, 2018)

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dapat dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diteliti tentang bermain, menurut Bundy (2012) bahwa melalui bermain, anak belajar tentang menerima dan berekspreasi secara positif. Bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal diri sendiri dan pola perilaku yang positif. Berdasarkan hasil penelitian Novita, dkk (2017) menganjurkan bahwa dengan kegiatan bermain dapat membantu stimulasi perkembangan anak ASD dalam kemampuan bersosialisasi. Bermain merupakan keterampilan penting dalam perkembangan kognitif, perilaku dan kemampuan dalam bersosialisasi. Menurut hasil penelitian Lynch & Alice (2016) menjelaskan bahwa bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak anak. Bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bahasa, emosi dan dengan bermain anak dapat melatih kesabarannya.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang menyenangkan dan populer di Indonesia. Permainan Ular tangga juga sangat mendidik, menghibur,

dan interaktif ketika dimainkan bersama. (Wandini, 2021). Permainan ular tangga membantu meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak. Selain itu teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak terhadap aspek perkembangan khususnya pengembangan keterampilan sosial. Ular tangga pada umumnya terdiri atas satu petak permainan yang berisi kotak kotak yang harus dilewati oleh para pemain dengan menggerakkan bidak yang sebelumnya para pemain diminta untuk memutar dadu terlebih dahulu. Permainan ini sangat mudah untuk dimainkan, mendidik dan menghibur anak-anak (Saputri, 2019).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan bentuk pre eksperimental dengan menggunakan rancangan *one group pre and post test design*. Dalam penelitian menggunakan jumlah populasi 25 anak ASD dengan beberapa kriteria umum populasi yaitu anak dengan diagnosis ASD yang memiliki masalah pada *social skills*, usia 6-9 Tahun, mampu berkomunikasi verbal, paham aturan bermain, paham instruksi, dan siswa siswi sekolah di Al- Firdaus Surakarta. Perkembangan *social skills* anak diukur dengan *Autism Social Skills Profile* sedangkan pada nilai permainan diukur dengan *Test Of Playfulness* dengan skala nominal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat rentang usia sampel yaitu 6 hingga 9 tahun dengan jumlah sampel terbanyak berada pada usia 8 tahun sebanyak 11 anak (44,0%), jumlah sampel paling sedikit yaitu pada usia 6 Tahun dengan jumlah 3 anak (12,0%). Usia 7 tahun sebanyak 6 anak (24,0%), dan untuk usia 9 tahun berjumlah 5 anak (20,0%). Sehingga total N keseluruhan jumlah sampel sebanyak 25 orang anak dengan kondisi ASD.

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat jenis kelamin subjek penelitian yang ada menunjukkan sebagian besar subjek penelitian berjenis kelamin laki-laki yakni 19 (76,0%) anak dan untuk subjek berjenis perempuan yakni 6 (24,0%) anak dengan total keseluruhan sampel 25 anak.

Tabel 1. Karakteristik responden

Karakteristik responden	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Usia (tahun)		
6 Tahun	3	12,0
7 Tahun	6	24,0
8 Tahun	11	44,0
9 Tahun	5	20,0
Jenis kelamin		
Laki - Laki	19	76,0
Perempuan	6	24,0

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui kemampuan sosial anak ASD sebelum dan sesudah intervensi sebuah permainan ular tangga didapatkan jumlah sempel sebanyak 25 dengan skor rerata untuk aspek timbal balik sebelum intervensi didapatkan hasil 30,32 meningkat menjadi 40,88 sehingga memiliki selisih 10,56. Aspek partisipasi sebelum intervensi didapatkan hasil 18,84 setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 31,24 memiliki selisih sebanyak 12,40. Untuk aspek perilaku sosial sebelum diberikan intervensi didapatkan hasil 18,68, setelah diberikan intervensi menurun menjadi 13,88 dengan selisih -4,8 yang artinya perilaku penyimpangan yang kurang baik menurun sehingga anak lebih mudah dan percaya diri dalam sosialisasi dengan teman saat bermain.

Tabel 2. Distribusi score sampel berdasarkan kemampuan sosial anak sebelum dan sesudah intervensi

	n	<i>Mean</i>		Selisih
		Sebelum intervensi	Sesudah Intervensi	
Aspek Timbal Balik	25	30.32	40.88	10,56
Aspek Partisipasi Sosial	25	18.84	31.24	12,40
Aspek Perilaku Sosial	25	18.68	13.88	-4,8

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui peminatan dalam bermain anak sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan menggunakan permainan ular tangga didapatkan jumlah sampel sebanyak 25 dengan skor rerata sebuah cakupan sebelum diberikan intervensi didapatkan hasil 27,40 setelah diberikan intervensi sebuah permainan ular tangga meningkat menjadi 37,00 dengan selisih 9,60. Untuk intensitas dalam bermain sebelum diberikan intervensi didapatkan hasil 21,60 setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 29,40 dengan selisih 7,80. Untuk kemampuan dalam ketrampilan bermain sebelum diberikan intervensi didapatkan hasil 27,00 setelah diberikan intervensi permainan ular tangga meningkat menjadi 38,00 dengan selisih sebanyak 11,00.

Tabel 3. Distribusi score peminatan bermain anak sebelum dan sesudah intervensi

	n	<i>Mean</i>		<i>Selisih</i>
		Sebelum Intervensi	Setelah Intervensi	
Cakupan	25	27.40	37,00	9,60
Intensitas	25	21.60	29,40	7,80
Ketrampilan	25	27.00	38,00	11,00

Berdasarkan uji analisis hipotesis hasil pre-test post-test intervensi ASSP didapatkan hasil p value pretest dan posttest ASSP yaitu .000 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh aktivitas permainan ular tangga terhadap kemampuan partisipasi sosial pada anak dengan kondisi Autism. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian Septyasih (2014) menjelaskan bahwa terapi bermain bagi anak dengan kondisi ASD dapat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam interaksi sosial dan partisipasi sosialnya terhadap lingkungan terutama lingkungan sekolah.

Permainan ular tangga dinilai sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan partisipasi sosial anak ASD, seperti yang di jelaskan oleh penelitian Wardhani (2021) mengungkapkan secara umum bahwa media permainan seperti ular tangga dapat di berikan pada anak usia sekolah untuk membantu stimulasi anak dalam berpartisipasi sosial. Permainan ular tangga memberikan pengaruh anak untuk bertoleransi, rasa hormat, bekerjasama, melatih kesabaran dan berpartisipasi sosial didalam kelompok bermain (Wardhani 2021)

Berdasarkan hasil score ASSP (Autism Social Skill Profile) selisih rata-rata yaitu 17,6 dengan nilai rata-rata pretest 67,80 dan nilai rata-rata posttest 85,40. Jika dilihat dari nilai minimum dan maximum pretest dan posttest diketahui terdapat peningkatan nilai. Aspek yang dapat mendukung perubahan skor ASSP sebelum dan sesudah intervensi diantaranya yaitu pada area timbal balik dan partisipasi sosial anak ASD. Banyak yang mengalami peningkatan pada aspek tersebut diantaranya dalam hal bersabar saat menunggu giliran, kemampuan kontak mata terhadap lawan bicara mulai meningkat sehingga mempengaruhi kepekaan subjek terhadap ekspresi partisipasi sosial anak. atau perasaan lawan bermain dalam permainan dan mulai mencari lawan bermain untuk bermain bersama dan mengajak untuk bermain bersama. Hal ini dapat membantu anak ASD untuk meningkatkan rasa partisipasi sosial terhadap lingkungan mereka.

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat hasil score ToP (Test of Playfulness) selisih rata-rata yaitu 28,8 dengan nilai rata-rata pretest 76,40 dan nilai rata-rata posttest 105,20. Jika dilihat dari nilai minimum dan maximum pretest dan posttest diketahui terdapat peningkatan nilai yang diperoleh sampel pada tiap instrument aspek yang dapat mendukung perubahan skor ToP sebelum dan sesudah intervensi diantaranya yaitu pada kemampuan keterampilan dan intensitas yang cukup konsisten saat bermain. Banyak yang mengalami peningkatan pada aspek tersebut diantaranya dalam hal keterlibatan secara aktif, anak mulai mengetahui manfaat selama permainan, mulai terlibat dengan permainan sosial, anak sudah mulai berbaur dengan kelompok, dan anak mulai bisa berinisiasi memulai sebuah permainan bersama teman atau lawan main.

Hasil score ASSP dan score ToP, diketahui bahwa pada usia 6 tahun terdapat selisih rata - rata pre test dan post test paling tinggi dari usia yang lain. Hal ini berarti pada usia 6 tahun merupakan usia matang untuk diberikan stimulasi dari pada usia 7-9 tahun. Lebih cepat dalam memberikan stimulasi akan terlihat hasil dari stimulasi tersebut. Berdasarkan tabel 4.4 dan 4.6 diketahui bahwa jenis kelamin laki laki lebih tinggi peningkatannya dari pada perempuan. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian dari Safari (2019) anak laki laki cepat berpengaruh terhadap permainan kelompok seperti permainan ular tangga.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa simpulan, yaitu, (1) Berdasarkan hasil uji hipotesis (p value $< 0,05$) sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan partisipasi sosial dan playfulness pada anak ASD di Sekolah Al- Firdaus Surakarta, (2) perubahan kemampuan partisipasi sosial anak ASD berdasarkan kategori usia menunjukkan bahwa pada usia 6 tahun lebih baik perubahannya, semakin cepat teratasi maka semakin terlihat peningkatannya, (3) perubahan kemampuan partisipasi sosial berdasarkan kategori jenis kelamin menunjukkan bahwa jenis kelamin laki laki lebih tinggi peningkatannya dari pada perempuan selisih dari laki laki dan perempuan, (4) perubahan yang terjadi pada *Playfulness* berdasarkan kategori usia menunjukkan bahwa pada usia 6 tahun kemampuan untuk tertarik membuat anak terlihat lebih bersemangat untuk memainkannya, (5) perubahan yang terjadi pada *Playfulness* berdasarkan kategori jenis kelamin menunjukkan bahwa dengan jenis kelamin laki laki lebih berani dalam mengikuti sebuah permainan dari pada perempuan.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorder (Fifth edition) DSM-5. Washington, DC: American.
- Ariessanti, H. D., Meyliana, Prabowo, H., & Nizar Hidayanto, A. (2021). Systematic Literature Review Strategy Gamification through Snake Ladder Game. Proceedings - 2nd International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber, and Information System, ICIMCIS 2020, 1–7. Autis Selama Pandemi Corona. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan). <https://doi.org/10.1109/ICIMCIS51567.2020.9354285>
- Azis, F., Mukramin, S., & Risfaisal, R. (2021). Interaksi Sosial Anak Autis di Sekolah Inklusi (Studi Sosiologi Pada Sekolah Inklusi di Kota Makassar). *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 77–85.

- Balqis, P., & Ar-Raniry, U. I. N. Kemampuan Sosial Anak Autis Pada Kelas Inklusi Dalam Mengatasi Kesulitan Bersosialisasi Di Sd Negeri 1 Banda Aceh.
- Bellini, S., & Hopf, A. (2007). The Development of the Autism Social Skills Profile: A Preliminary Analysis of Psychometric Properties. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 22(2), 80–87.
- Berger, P., Bitsch, F., Bröhl, H., & Falkenberg, I. (2018). Play and playfulness in psychiatry: a selective review. *International Journal of Play*, 7(2). Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok a. Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 42–50. <https://doi.org/10.1080/21594937.2017.1383341>.
- Boop, C., Cahill, S. M., Davis, C., Dorsey, J., Gibbs, V., Herr, B., Kearney, K., Liz Griffin Lannigan, E., Metzger, L., Miller, J., Owens, A., Rives, K., Synovec, C., Winistorfer, W. L., & Lieberman, D. (2020). Occupational therapy practice framework: Domain and process fourth edition. In *American Journal of Occupational Therapy* (Vol. 74, pp. 1–87).
- Buli, I. S., Hastutiningtyas, W. R., & Supriyadi, S. (2019). Permainan ular tangga berpengaruh pada perkembangan sosial pada anak usia prasekolah di tk dharma wanita persatuan landungsari kecamatan dau kabupaten malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 4(2).
- Bundy, A. C., Nelson, L., & Bingaman, K. (2001). Test of Playfulness. *The Occupational Therapy Journal of Research*, 21(4), 276–292.
- Bundy, A.C, Brooks, L.M., Metzger, M., & Bingaman, K (in press). Reliability And Validity Of A Test Of Playfulness. *Occupational Therapy Journal of Research*.
- Christopher,S., & Shakila, C. (2015). Social Skills in Children with Autism. *Indian Journal of Applied Research*, 5, 139-141.
- Dewi, A. A. I. R., Putra, DB. Kt. N. S., & Wirya, I. N. (2016). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok a. Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 42–50. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7625>.
- Gunarhadi, G. (2020). Social skills for primary school students: Needs analysis to implement the scientific approach based curriculum. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(1), 153-162.
- Hartati, N. D., Fajrie, N., & Hilyana, S. (2021). Pola Pembelajaran Daring Anak <https://doi.org/10.3109/13668250.2012.732220>.
- Indriantoro, dan Bambang, Supomo. (2013). Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi dan Manajemen, BPFE, Yogyakarta.

- Jahromi, L. B., Bryce, C. I., & Swanson, J. (2013). The importance of self- regulation for the school and peer engagement of children with high- functioning autism. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 7(2), 235-246.
- Jung, S., & Sainato, D. M. (2013). Teaching play skills to young children with autism. *Journal of Intellectual and Developmental Disability*, 38(1), 74–90.
- Kent, C., Cordier, R., Joosten, A., Wilkes-Gillan, S., Bundy, A., & Speyer, R. (2020). A Systematic Review and Meta-analysis of Interventions to Improve Play Skills in Children with Autism Spectrum Disorder. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders*, 7(1), 91–118. <https://doi.org/10.1007/s40489-019-00181>
- Lee, Y. C., Chan, P. C., Lin, S. K., Chen, C. te, Huang, C. Y., & Chen, K. L. (2016). Correlation patterns between pretend play and playfulness in children with autism spectrum disorder, developmental delay, and typical development. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 24, 29–38. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2016.01.006>
- Lory, C., Rispoli, M., & Gregori, E. (2018). Play Interventions Involving Children with Autism Spectrum Disorder and Typically Developing Peers: a Review of Research Quality. In *Review Journal of Autism and Developmental Disorders* (Vol. 5, Issue 1, pp. 78–89). Springer New York LLC.
- Lynch, H., & Alice, M. (2016). Play as an occupation in occupational therapy. In *British Journal of Occupational Therapy* (Vol. 79, Issue 9, pp. 519–520). SAGE Publications Inc. <https://doi.org/10.1177/0308022616664540>.
- Maisaroh. (2018) Hubungan tingkat pengetahuan ibu tentang diet autisme dengan frekuensi konsumsi gluten dan casein pada anak autis di Yayasan Talenta Semarang. Repository Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Muys, V., Rodger, S., & Bundy, A. C. (2006). Assessment of playfulness in children with autistic disorder: A comparison of the Children's Playfulness Scale and the Test of Playfulness. *OTJR Occupation, Participation and Health*, 26(4), 159–170. Occupational Therapy Association, Inc. <https://doi.org/10.1177/153944920602600406>
- Notoatmodjo . 2012. Metode Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipto O'Keeffe, C., & McNally, S. (2021). 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*, 1-31.
- Parham, L. Diane., & Fazio, L. S. (2008). *Play in occupational therapy for children*. Mosby Elsevier.

- Proyer, R. T., Gander, F., Bertenshaw, E. J., & Brauer, K. (2018). The positive relationships of playfulness with indicators of health, activity, and physical fitness. *Frontiers in Psychology*.
- Proyer, R. T., Tandler, N., & Brauer, K. (2018). Playfulness and creativity : A selective review. In *Creativity and Humor*. <https://doi.org/10.1016/B978-012-813802-1.00002-8>. Psychiatric Publishing.
- Ratnaningsih, N. N. (2014). Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS kelas III A SDN Nogopuro, Sleman. Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Safari, G., & Oktaviani, N. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun. ... *JOURNAL| Jurnal Ilmiah KesehatanVII*(1).<https://www.ejournal.unibba.ac.id/index.php/healthy/article/view/488>.
- Saputri, H. R. (2019). Pengembangan Permainan Ular Tangga Modifikasi (Socio Snake and Ladder) Untuk Meningkatkan Social Skill Anak Intellectual Developmental Disorder (Idd) Ringan. Tesis, Idd, 1–84. <http://eprints.umm.ac.id/45526/1/NASKAH.pdf>.
- Sari, Y. A. R., Khalida, R., & Syahadat, Y. (2020). Perubahan Sikap Anak Autis Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Keperawatan*, 12(4), 1071–1078.
- Septyasih (2014). Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autis. *Jurnal Keperawatan*. Politrknik Kesehatan Kemenkes Malang.
- Shulamit Pinchover & Cory Shulman (2019) Behavioural problems and playfulness of young children with ASD: the moderating role of a teacher's emotional availability, *Early Child Development and Care*, 189:14, 2252-2264, DOI: 10.1080/03004430.2018.1447934
- Silva, A. C. C. D. (2021). Participação social: reflexões teórico-conceituais e práticas entre e com terapeutas ocupacionais. *Studying of Islamic History “Fathu Mecca” At the Elementary School Muhammadiyah, North Sumatera, Indonesia*. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 13(1), 167–178.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Szczepkowski, Jacquelyn. (2017). Use of the Test of Playfulness within Occupational Therapy Practice: Increasing Playfulness in Children with Developmental Disabilities. 10.13140/RG.2.2.25737.90724.
- Wandini, R. R., Damanik, E. S. D., Daulay, S. H., & Iskandar, W. (2021). The Effect of Snake and Ladder Game on Student Learning Outcomes in Studying of Islamic

History “Fathu Mecca” at the Elementary School Muhammadiyah, North Sumatera, Indonesia. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 13(1), 167-178.

Wandini, R. R., Damanik, E. S. D., Daulay, S. H., & Iskandar, W. (2021). the Effect of Snake and Ladder Game on Student Learning Outcomes in Studying of Islamic History “Fathu Mecca” At the Elementary School Muhammadiyah, North Sumatera, Indonesia. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 13(1), 167–178. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v13i1.637>.

Wardhani, N. W., Priyanto, A. S., Arumsari, N., Arditama, E., & NI, W. (2021). Efektivitas Permainan Ular Tangga Bagi Perkembangan Sosial-Emosional Anak di masa pandemi covid 19. *578(Icess)*, 232–236.

Whitney, Rondalyn & Gibbs, Varleisha. (2021). *Raising Kids with Sensory Processing Disorders: A Week-by-Week Guide to Solving Everyday Sensory Issues*. 10.4324/9781003237518.