

Tinjauan Literatur Mengenai Efektivitas Permainan Interaktif dalam Meningkatkan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak dengan Gangguan Spektrum Autisme

Nuhla Maulidia¹, Nadila Salma Bassalamah², Izza Noer Arita³

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang
nuhla.maulidia.2301546@students.um.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini meninjau tentang penggunaan permainan interaktif sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA). Berdasarkan hasil kajian, permainan interaktif terbukti membantu anak lebih fokus, responsif, dan terlibat dalam aktivitas sosial melalui stimulasi visual, aturan yang jelas, serta kesempatan untuk bergiliran dan bekerja sama. Meskipun sebagian besar penelitian menggunakan metode kualitatif dengan jumlah partisipan yang terbatas, pola temuan yang muncul tetap konsisten. Permainan dapat menjadi media yang efektif untuk memfasilitasi komunikasi dan mengurangi hambatan sosial pada anak autis. Hasil tinjauan ini menunjukkan bahwa permainan interaktif berpotensi menjadi pendekatan pendamping dalam pendidikan maupun terapi, terutama bagi anak yang membutuhkan aktivitas terstruktur dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Keywords: Permainan Interaktif, autis, komunikasi dan interaksi sosial

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak fundamental bagi tiap individu, tidak terkecuali bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus. Prinsip pendidikan inklusif menegaskan pentingnya menyediakan layanan yang setara agar setiap peserta didik agar dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif (Rahmawati, 2024). Namun, tantangan besar sering kali muncul dalam proses pembelajaran bagi anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) atau autisme. Autisme merupakan gangguan perkembangan neurologis yang ditandai oleh defisit persisten dalam komunikasi sosial dan interaksi, serta pola perilaku berulang (Dewi & Morawati, 2024). Anak dengan autisme cenderung memiliki gangguan psikomotorik dan kesulitan dalam memproses rangsangan lingkungan, yang sering kali membuat mereka tampak hidup dalam dunianya sendiri dan sulit berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Anak autis cenderung melukai diri sendiri, tidak percaya diri, agresif, hingga hiposensitif dan hipersensitif (Tanasyah et al., 2023). Selain itu, anak autis sering menghadapi kendala dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi, yang berdampak signifikan pada kemampuan mereka untuk terlibat dalam instruksi pembelajaran maupun aktivitas kelompok. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya strategi pembelajaran yang tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga mampu menyentuh aspek sosial dan emosional anak. Penggunaan metode konvensional seringkali kurang efektif terhadap anak autis yang cenderung memiliki minat yang terbatas dan mudah terdistraksi, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih adaptif dan menarik.

Permainan merupakan aktivitas yang paling disukai oleh anak dan dapat menjadi media efektif untuk melatih fokus serta kepatuhan terhadap instruksi. Pembelajaran interaktif yang melibatkan anak secara aktif melalui metode permainan atau aktivitas fisik yang menarik, terbukti dapat membantu mereka tetap fokus dan terlibat, sekaligus memberikan kesempatan berharga untuk belajar bersosialisasi dan bermain dengan teman sebaya demi memahami pola perilaku yang dapat diterima (Rahmawati, 2024). Penerapan permainan interaktif dan kooperatif ini sejalan dengan teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dari Vygotsky, di mana anak akan berkembang optimal jika didampingi oleh fasilitator yang kompeten dalam sebuah lingkungan Sosial yang mendukung (Vygotsky, 1978; Nisrina et al., 2025). Dengan suasana bermain yang menyenangkan, anak autis menjadi lebih terbuka menerima instruksi, mengurangi resistensi terhadap perubahan, dan secara bertahap mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Artikel ini akan membahas bagaimana pengoptimalan permainan interaktif dapat menjadi jembatan strategis untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak autis, sehingga mereka tidak lagi terisolasi dan mampu bersosialisasi dengan lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Metode yang digunakan adalah systematic review literature dari artikel yang telah dipublikasikan (Brereton et al., 2007). Guna memberikan gambaran umum tentang penelitian yang tersedia dan meyakinkan, review

literature dilakukan dengan memilih artikel dari jurnal yang diterbitkan dalam kurun waktu periode 5 tahun (2021-2025) yang dipilih secara acak. Langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini adalah pemilihan area, analisis, dan kategorisasi. Enam artikel yang relevan telah dipilih dalam penelitian ini dan difokuskan pada analisis efektivitas permainan interaktif dan strategi pendidikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi serta interaksi sosial anak berkebutuhan khusus, khususnya pada anak dengan Gangguan Spektrum Autisme

Selection of the Articles

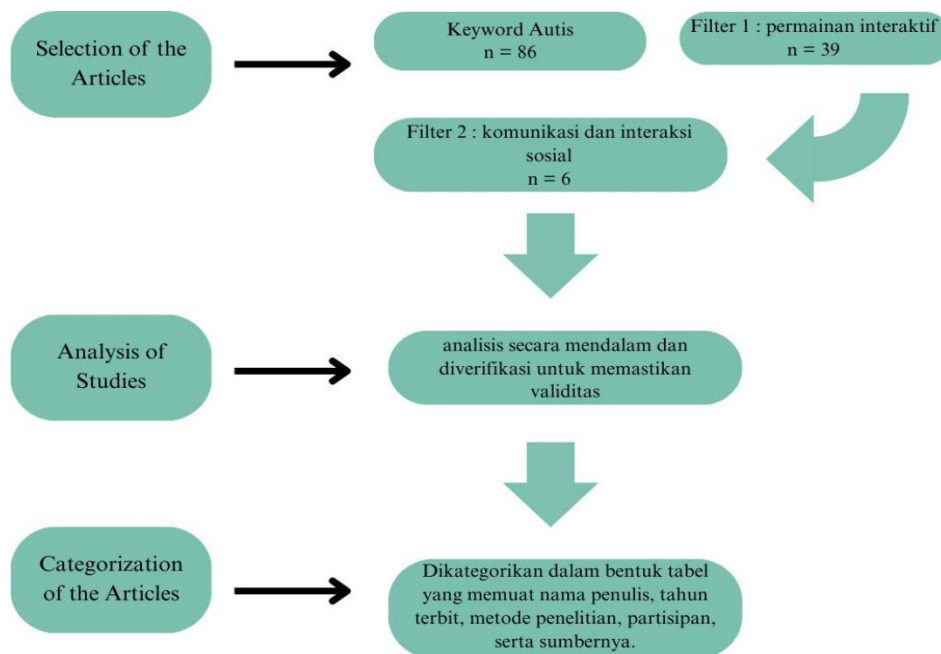
Artikel yang diseleksi dicari melalui laman “<https://scholar.google.com/>”. Dalam laman tersebut dilakukan filter sebelum melakukan pencarian dengan kata kunci. Filter yang diberikan yaitu publikasi sejak tahun 2021-2025. Kata kunci yang digunakan yaitu “autis”, ditemukan 86 artikel berbahasa Indonesia yang relevan, dengan ketentuan artikel tersebut dapat diakses penuh secara gratis. Kemudian ditambah pencarian dengan keyword yaitu “permainan interaktif”, ditemukan sebanyak 39 artikel, dengan ketentuan artikel tersebut dapat diakses penuh secara gratis, kemudian ditambah pencarian dengan keyword “komunikasi dan interaksi sosial”, ditemukan 6 artikel. Maka, sebanyak 6 artikel yang akan dikaji dalam studi literatur ini.

Analysis of Studies

Studi ini menganalisis 6 artikel yang relevan dengan topik penelitian. Proses analisis dilakukan oleh dua orang peneliti secara kolaboratif guna meminimalkan bias subjektivitas dan memastikan keandalan hasil temuan. Dalam proses analisis dan verifikasi, kedua peneliti menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi yang sama secara konsisten sebagaimana telah ditetapkan dalam protokol sebelumnya dan setiap perbedaan interpretasi diselesaikan melalui diskusi untuk mencapai konsensus.

Categorization of the Articles

Guna memudahkan pemahaman terhadap hasil studi, proses pengkategorisasian data disajikan dalam bentuk tabel ringkasan. Tabel tersebut memuat informasi terkait hasil analisis mengenai efektivitas permainan interaktif anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA). Informasi yang disajikan meliputi nama penulis, tahun terbit, metode penelitian, partisipan, serta sumbernya.



Gambar 1. Bagan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini hasil inventarisasi artikel hasil penelitian 10 tahun terakhir

Result and Discussion

Tabel 1. Analisis Hasil Studi Literatur

No.	Penulis	Judul	Tahun	Metode	Partisipan	engumpulan Data	Sumber
1	Nauratun Nisrina, Miftahul Aula Sa'adah, Mulyani	Optimalisasi Peran Guru Pendamping Khusus (GPK) dalam Menerapkan Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) di SD Islam Al Madani Banjarbaru	2025	R&D (Research and Development) model ADDIE	30 siswa berkebutuhan khusus (autis, tunagrahita, down syndrome) dari SLBN Keleyan Bangkalan dan Sekolah Khusus Bina Mandiri Surabaya	Observasi, Wawancara, dan Angket/Kuesioner	https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/108
2	Nida'us Salma	Intervensi Terapi Perilaku pada Anak dengan Hambatan Sosial Komunikasi Pasca Pandemi	2025	Kualitatif (Studi Kasus)	Seorang anak perempuan berusia 5 tahun berinisial KF	Observasi, wawancara alloanamnesis, dan dokumentasi hasil terapi	https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/73109
3	Ashrul Rezky Siagian	Inovasi Strategi Pendidikan untuk Meningkatkan Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus	2025	Kualitatif Deskriptif	Guru Pendamping Khusus (GPK) yang mendampingi siswa ASD	Observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi	https://ejournal.yayasanhz.org/index.php/AhsaniTaqwim/article/view/431
4	Ach. Khozaimi, Ari Kusumaningsih, Arik	Game Edukasi Berbasis Kinect Untuk Memperkenalkan Bentuk Dan Warna	2022	Literature Review	Tidak ada partisipan langsung (Analisis terhadap 13 artikel	Studi kepustakaan/Analisis artikel relevan dari database Google	https://pdfs.semanticscholar.org/6913/254ebec235a36ceb2b8a2094b9b207a16348.pdf

	Kurniawati, Rima Tri Wahyuningrum	bagi Siswa Berkebutuhan Khusus		jurnal terdahulu)	Scholar	
5	Rusmiyanti, Hermanto	Wordwall sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia bagi Peserta Didik Autis	2025Kualitatif Deskriptif (Studi Kasus)	Guru, orang tua, dan tenaga pendidik	Observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi	https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/1841
6	Ni Putu Shinta Maharani Gunawan, Ni Luh Indah Desira Swandi	Ragam Permainan Tradisional dalam Menstimulasi Aspek Perkembangan Anak Tunagrahita: Sebuah Literature Review	2025R&D (Research and Development) model ADDIE	11 siswa autis kelas III di SLB Negeri 1 Bantul dan SLB PGRI Sumbersari	Wawancara, observasi, angket, dan penilaian unjuk kerja/tes	https://jpkk.ppj.unp.ac.id/index.php/jpkk/article/view/984

Hasil penelusuran dan analisis terhadap enam artikel yang relevan, ditemukan bahwa studi-studi tersebut mengkaji berbagai pendekatan intervensi dan strategi pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya dalam konteks Gangguan Spektrum Autisme. Fokus utama penelitian berkisar pada peran media permainan interaktif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial anak dalam lingkungan belajar. Seluruh artikel menyoroti pentingnya permainan interaktif sebagai jembatan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak autis. Metode pembelajaran ini dinilai esensial karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga anak merasa aman untuk membuka diri. Melalui aktivitas yang melibatkan timbal balik, permainan interaktif dapat menstimulasi anak untuk merespons stimulus sosial yang sebelumnya diabaikan. Integrasi permainan dalam intervensi dipandang sebagai strategi esensial untuk memecah isolasi sosial, karena pendekatan ini membantu mengubah konsep abstrak dalam komunikasi menjadi pengalaman konkret yang lebih mudah dicerna oleh anak autis.

Peran permainan interaktif dinilai sangat sentral dalam mendukung perkembangan holistik anak. Dalam konteks teknologi, game berbasis sensor gerak seperti *Kinect* berperan ganda sebagai alat bantu visual sekaligus stimulator motorik kasar yang aktif melalui gerakan tubuh (Khozaimi et al., 2022). Sementara itu, permainan kooperatif dan tradisional berfungsi sebagai laboratorium sosial yang memungkinkan anak berlatih aturan main, menerapkan budaya antri, dan kerjasama tim secara alami (Gunawan & Swandi, 2025). Media seperti *Worldwall* juga memegang peran strategis dalam memperkaya kosakata bahasa Indonesia yang menjadi dasar dalam kemampuan komunikasi verbal (Rusmiyanti & Hermanto, 2025). Secara keseluruhan, metode permainan ini bertindak sebagai scaffolding yang memfasilitasi anak untuk mencapai potensi perkembangan optimalnya.

Meski dinilai efektif, permainan interaktif menghadapi sejumlah hambatan terutama terkait variabilitas karakteristik anak dan kesiapan pendidik. Tantangan utama yang sering muncul adalah fluktuasi emosi dan minat anak autis yang sulit diprediksi (Nisrina et al., 2025), keterbatasan sarana dan media pembelajaran yang memadai (Nisrina et al., 2025; Siagian et al., 2025), hingga kompetensi guru yang belum optimal dalam memodifikasi aturan permainan agar sesuai dengan karakteristik sensorik anak (Siagian et al., 2025). Hambatan-hambatan ini menuntut adanya kolaborasi yang kuat antara sekolah dan orang tua untuk menjaga konsistensi intervensi (Nisrina et al., 2025; Siagian et al., 2025; Salma, 2025)

Sebagian besar artikel menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali kedalaman fenomena interaksi sosial anak dalam konteks alaminya. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk membedah peran Guru Pendamping Khusus dalam permainan kooperatif (Nisrina et al., 2025). Studi kasus yang mendalam digunakan untuk mengamati perubahan perilaku spesifik pada anak pasca pandemi melalui terapi perilaku berbasis ABA (Salma, 2025). Kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus juga digunakan untuk menganalisis strategi pendidikan inklusif secara umum di lingkungan sekolah. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menangkap dinamika interaksi yang kompleks yang tidak dapat diukur hanya dengan angka (Siagian et al., 2025). Artikel yang menggunakan pendekatan kuantitatif atau R&D berfokus pada pengukuran efektivitas produk (Rusmiyanti & Hermanto, 2025; Khozaimi et al., 2022). Selain studi lapangan, Tinjauan Literatur Sistematis juga digunakan untuk mensintesis bukti-bukti terdahulu (Gunawan & Swandi, 2025)

Keterbatasan dalam penggunaan permainan interaktif dalam penelitian-penelitian ini berhubungan dengan jumlah subjek dan konteks penerapannya. Beberapa penelitian melibatkan sedikit partisipan, misalnya studi kasus satu orang atau kelompok kecil, sehingga hasilnya sulit untuk diterapkan pada populasi yang lebih besar (Salma, 2025; Rusmiyanti & Hermanto, 2025). Ketergantungan pada teknologi tertentu juga mungkin membatasi aksesibilitas bagi sekolah dengan sumber daya terbatas (Khozaimi et al., 2022; Siagian & Syaleh, 2025). Tiap artikel menampilkan aspek unik dari permainan yang dapat dimainkan sesuai dengan tujuan dari intervensi tersebut. Seperti pengembangan teknologi sensor gerak untuk menggabungkan latihan motorik dengan kognitif (Khozaimi et al., 2022), visualisasi *Wordwall* untuk pengayaan bahasa untuk berkomunikasi (Rusmiyanti & Hermanto, 2025), nilai kearifan lokal dalam permainan tradisional (Gunawan & Swandi, 2025), dan terapi intensif yang berfokus pada perubahan perilaku interaksi dasar (Siagian et al., 2025).

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan permainan interaktif sangat bervariasi dan berpengaruh pada berbagai aspek tumbuh kembang anak. Permainan menggunakan *Kinect* terbukti dapat meningkatkan semangat belajar dan keterampilan anak (Khozaimi et al., 2022). Media *Worldwall* memberi kontribusi yang signifikan dalam menambah kosakata yang penting untuk kemampuan bicara anak autis (Rusmiyanti & Hermanto, 2025). Permainan yang bersifat kerjasama dan tradisional membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi, antri, dan rasa empati anak (Nisrina et al., 2025; Gunawan & Swandi, 2025).

Penerapan permainan interaktif dan strategi baru dalam belajar sangat terlihat dalam peningkatan minat dan partisipasi siswa di kelas. Penggunaan alat belajar yang menyenangkan seperti Wordwall mengubah suasana belajar yang biasanya membosankan menjadi lebih aktif dan berarti (Rusmiyanti & Hermanto, 2025). Metode visual dan multisensori membantu siswa dengan lebih mudah untuk tetap fokus dan memahami hal yang sulit (Khozaimi et al., 2022; Siagian & Syaleh, 2025). Selain itu, pendekatan yang lebih personal dalam terapi perilaku membuat anak-anak lebih fokus dan responsif kepada lingkungan sosial mereka, sehingga berpengaruh positif pada kesiapan mereka dalam mengikuti pelajaran di sekolah (Salma, 2025). Permainan yang melibatkan kerjasama juga menciptakan suasana kelas yang lebih terbuka, di mana interaksi antar siswa dapat berlangsung dengan baik (Nisrina et al., 2025).

Hasil dari keenam artikel ini dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara inovasi teknologi dan pendekatan humanis seperti permainan kooperatif, baik melalui teknologi digital atau permainan fisik adalah metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial bagi anak autisme (Khozaimi et al., 2022; Rusmiyanti & Hermanto, 2025; Gunawan & Swandi, 2025). Keberhasilan metode ini sangat bergantung pada peran aktif guru dan orang tua dalam memfasilitasi dan memodifikasi permainan serta strategi pembelajaran sesuai kebutuhan anak (Nisrina et al., 2025). Kolaborasi yang kuat antara pendidik, terapis, dan keluarga menjadi kunci utama dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang inklusif dan suportif (Nisrina et al., 2025; Salma, 2025); Siagian & Syaleh, 2025).

Daftar Pustaka

- Nisrina, N., Sa'adah, M. A., & Mulyani. (2025). Optimalisasi peran guru pendamping khusus (GPK) dalam menerapkan permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) di SD Islam Al Madani Banjarbaru. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(6), 540–551.
- Khozaimi, A., Kusumaningsih, A., Kurniawati, A., & Tri Wahyuningrum, R. (2022). Game Edukasi Berbasis Kinect Untuk Memperkenalkan Bentuk Dan Warna Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus. *Network Engineering Research Operation*, 7(2), 169. <https://doi.org/10.21107/nero.v7i2.424>
- Putu Shinta Maharani Gunawan, N., & Luh Indah Desira Swandi, N. (2025). Ragam Permainan Tradisional dalam Menstimulasi Aspek Perkembangan Anak Tunagrahita: Sebuah Literature Review Informasi Artikel ABSTRAK. 9(2), 61–75.
- Rusmiyanti, R., & Hermanto, H. (2025). Wordwall sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia bagi Peserta Didik Autis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1470–1476. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1841>
- Salma, N. (2025). Intervensi Terapi Perilaku pada Anak dengan Hambatan Sosial- Komunikasi Pascapandemi A Behavioral Therapy Intervention for a Child with Social-Communication Barriers Post-Pandemic. 12(02), 905–913.
- Siagian, A. R., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., Addary, A., Syaleh, R., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addary, A. (2025). Inovasi strategi pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran anak berkebutuhan khusus. 2(3), 627–638.
- Brereton, P., Kitchenham, B. A., Budgen, D., Turner, M., & Khalil, M. (2007). Lessons from applying the systematic literature review process within the software engineering domain. *Journal of systems and software*, 80(4), 571-583.
- Rahmawati, S. (2024). Optimalisasi Fokus: “Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA).” *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2527–2534. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/599%0Ahttps://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/599/480>
- Tanasyah, Y., Barus, R., Tahya, L., Winda, T., & Pasaribu, D. (2023). Optimalisasi Interaksi Anak Autis Melalui Kegiatan Bermain Di Rumah Belajar Epiginosko, Tangerang Selatan. *SERVIRE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 118–131. <https://doi.org/10.46362/servire.v3i2.206>
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.
- Dewi, S., & Morawati, S. (2024). Gangguan Autis pada Anak. *Scientific Journal*, 3(6), 404–417. <https://doi.org/10.56260/sciena.v3i6.177>