

## **Pelatihan Peningkatan Kemampuan Ekspresi dan Emosi Melalui Playmate bagi Anak Autis**

*Training on Improving Expression and Emotion Skills through Playmate for Autistic Children*

**Yuli Afmi Ropita Sari<sup>1</sup>**

**Rahmi Khalida<sup>1</sup>**

**Rexsy Taruna<sup>1</sup>**

**Sri Suciana<sup>2</sup>**

<sup>2</sup>Department of Speech Therapy,  
Mercubaktijaya University, Padang,  
West Sumatra

<sup>2</sup>Department of Midwifery,  
Mercubaktijaya University, Padang,  
West Sumatra

email: [amikhaliddias@gmail.com](mailto:amikhaliddias@gmail.com)

### **Kata Kunci**

Kemampuan Ekspresi

Kemampuan Emosi

Autism Spectrum Disorder

Playmate

### **Keywords:**

Expression Ability

Emotional Ability

Autism Spectrum Disorders

Playmates

**Received:** May 2024

**Accepted:** July 2025

**Published:** Juli 2025

### **Abstrak**

Playmate merupakan permainan berbentuk matras yang bertujuan mengembangkan kecerdasan emosional dan ketepatan ekspresi pada anak. Playmate merupakan media edukasi karena mampu mengintegrasikan unsur-unsur visual dan audio yang mudah diserap oleh anak-anak autis. Permasalahan yang dialami mitra yaitu permasalahan emosi dan ekspresi klien autis. Upaya yang dilakukan untuk mitra yaitu memberdayakan orangtua dan guru dalam meningkatkan pengenalan emosi dan ekspresi anak autis. Pelaksanaannya menggunakan metode playmate warna-warni ekspresi dan metode yang menarik bagi anak autis. Anak autis yang lebih senang ke visual. Pelaksanaan ini akan dibagi menjadi 2 yaitu memberikan sosialisasi kepada guru dan orangtua. Tujuannya adalah agar saat pemberian perlakuan kepada anak disesuaikan dengan fungsinya di rumah dan di sekolah. Hasil dari kegiatan pengabdian tersebut yaitu kegiatan sosialisasi dihadiri oleh semua guru dan orangtua siswa. Melalui kegiatan tersebut terdapat peningkatan pemahaman guru dan orangtua dalam mengajarkan kemampuan ekspresi dan emosi pada anak autis.

### **Abstract**

*Playmate is a mat-shaped game that aims to develop emotional intelligence and accuracy of expression in children. Playmate is an educational medium because it can integrate visual and audio elements that are easily absorbed by autistic children. The problems experienced by partners are emotional and expression problems of autistic clients. Efforts made for partners are empowering parents and teachers in improving the recognition of emotions and expressions of autistic children. The implementation uses the playmate method of colorful expressions and methods that are interesting for autistic children. Autistic children who prefer to be visual. This implementation will be divided into 2, namely providing socialization to teachers and parents. The goal is that when giving treatment to children, it is adjusted to their function at home and school. The results of the service activities are socialization activities attended by all teachers and parents of students. Through these activities, there is an increase in the understanding of teachers and parents in teaching expression and emotion skills in autistic children.*



© 2025 Yuli Afmi Ropita Sari, Rahmi Khalida, Rexsy Taruna , Sri Suciana. Published by [Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya](#). This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i7.9086>

## **PENDAHULUAN**

Anak dengan Autism Spectrum Disorder sulit untuk memproses informasi yang diterima indera dengan benar, salah satunya adalah memproses informasi ekspresi wajah seseorang. Gangguan pemrosesan pada anak autis dapat menyebabkan anak salah menafsirkan informasi emosional sehingga mengakibatkan reaksi emosional yang tidak tepat sehingga menyebabkan kebingungan serta ketakutan. Gangguan spektrum autistik adalah gangguan perkembangan masa kanak-kanak yang mengganggu fungsi kognitif, sosial, emosi, dan perilaku. Anak dengan ASD menunjukkan kekurangan dalam interaksi sosial, kelainan komunikasi, serta pola perilaku terbatas dan berulang (Tsamarah Z, 2024). Autism spectrum disorder (ASD) adalah keadaan di mana seseorang mengalami gangguan pada perkembangan yang mempengaruhi kemampuan komunikasi, interaksi sosial, serta perilaku yang terbatas dan berulang (Fritzcheni dan Pamuji, 2024).

Data di lapangan menunjukkan bahwa anak autis cenderung mengekspresikan emosi dasar seperti bahagia, marah, sedih, takut, dan terkejut melalui perilaku yang berbeda dari anak pada umumnya, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Misalnya, penelitian di SLB N 1 Pariaman menemukan bahwa anak autis menunjukkan ekspresi marah ketika keinginannya tidak tercapai, rasa takut saat mendengar suara keras, sedih ketika tidak mau mengikuti instruksi, dan senang saat mendapat pujian dari guru. (Ian dan Marlina, 2020)

Beberapa penelitian terkait menyebutkan bahwa anak autis mengalami ketidakmampuan untuk melakukan kontak dengan orang lain dan sulit membaca ekspresi orang lain, mengalami kesulitan mengenali emosi tertentu, serta kesulitan mengekspresikan emosinya (Castelli, 2005). Beberapa metode terapi konvensional dapat dilakukan untuk menangani masalah anak autis yang sulit untuk mengekspresikan diri dan memahami ekspresi orang lain. Akan tetapi metode konvensional dianggap tidak efektif dalam banyak kasus (Ospina *et al.*, 2008). Pada saat ini masih kurangnya intervensi yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berekspresi dan pengelolaan emosi pada anak autis. Banyak intervensi yang bersifat formal dan kurang menarik minat anak autis, sehingga megakibatkan hasil yang kurang maksimal. Berdasarkan pengamatan, media bermain seperti *Playmate* dapat menjadi alternatif yang potensial karena bersifat interaktif, menyenangkan, dan mampu menarik perhatian anak. Studi terkait penggunaan *Playmate* pada anak berkebutuhan khusus menunjukkan adanya peningkatan kontrol emosi, kreativitas, dan semangat belajar setelah diberikan treatment berbasis permainan. Hal ini menunjukkan perlu adanya teknologi dan pembaruan yang dapat membantu anak-anak autis dalam belajar mengekspresikan diri dan memahami orang lain secara emosional.

Gangguan emosional pada anak autis dapat dilihat dari perilaku mereka. Biasanya anak autis sukar diatur, karena mereka memang tidak suka diatur. Anak autis cenderung memiliki sifat lebih agresif, suka menyakiti diri sendiri, mengamuk tidak jelas bahkan melamun. Ekspresi dari gangguan emosi menampilkan anak autis tiba-tiba tertawa, menangis, atau marah-marah tanpa sebab. Sering merasa sangat ketakutan yang tidak wajar. Emosinya tidak terkendali. Dan sebagai tampilan dari gangguan pada persepsi sensorik, anak autis suka menjilat-jilat atau mencium-cium benda tertentu, menutup telinga ketika mendengar suara dengan nada khusus, namun ia dapat menahan rasa sakit secara fisik. Dalam beberapa penelitian mengenai emosi pada anak autis didapatkan beberapa stimulus yang menimbulkan respon emosi adalah benda-benda yang ada di dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah game sederhana untuk belajar mengenai ekspresi manusia. Game dipilih sebagai media edukasi karena mampu mengintegrasikan unsur-unsur visual dan audio yang mudah diserap oleh anak-anak autis. Berbeda dengan penelitian-penelitian terkait sebelumnya yang hanya menyasar pada kelompok autis dengan kemampuan komunikasi yang tinggi, game yang dikembangkan pada penelitian ini baik untuk anak autis dengan kemampuan komunikasi tinggi maupun rendah. Game yang digunakan adalah playmate, *Playmate* merupakan permainan yang berbentuk seperti matras atau sejenisnya. Namun selain sebagai media bermain, *Playmate* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kecerdasan anak. Permainan ini sangat digemari dan diminati oleh anak-anak, selain menyenangkan, permainan ini juga melatih ketangkasan serta mengasah kecerdasan dan juga membuat anak tertarik dalam penggunaanya. Matras *Playmate* edukasi untuk anak autis merupakan pendekatan yang menggunakan matras atau karpet khusus sebagai media pembelajaran dan permainan untuk meningkatkan berbagai keterampilan anak, terutama dalam aspek motorik dan sensorik.

Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan pelatihan berbasis *Playmate* yang efektif untuk meningkatkan kemampuan ekspresi dan emosi pada anak autis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode intervensi yang lebih aplikatif dan ramah anak, serta menjawab kebutuhan akan pendekatan yang mampu meningkatkan kualitas hidup anak autis melalui peningkatan kemampuan ekspresi dan pengelolaan emosi mereka. Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada mitra, maka tim melakukan upaya dalam mengatasi permasalahan emosi dan ekspresi anak autis. Upaya atau solusi yang dilakukan adalah memberdayakan orangtua dan guru dalam meningkatkan pengenalan emosi dan ekspresi anak autis. Pelaksanannya menggunakan metode *Playmate* menggunakan berbagai macam warna-warni ekspresi dan metode yang menarik bagi anak autis. Anak autis yang lebih senang ke visual (melihat bentuk/gambar). Pelaksanaan ini akan dibagi menjadi 2 yaitu memberikan sosialisasi

kepada guru dan orangtua. Tujuannya adalah agar saat pemberian perlakuan kepada anak disesuaikan dengan fungsinya di rumah dan di sekolah.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di lembaga terapi anak berkebutuhan khusus "Rumah BelajarNina" di kota Padang. Subjek kegiatan adalah anak-anak dengan diagnosis autisme yang berusia antara 4 hingga 10 tahun, yang mengikuti program pelatihan peringkatan kemampuan ekspresi dan emosi melalui media playmate. Selain itu, guru pendamping dan orang tua anak juga dilibatkan sebagai peserta pendukung untuk mendukung keberlanjutan pelatihan.

*Pengumpulan data dilakukan dengan teknik sebagai berikut:*

1. Observasi langsung terhadap perilaku ekspresi dan pengelolaan emosi anak selama sesi pelatihan menggunakan playmate. Observasi ini dilakukan oleh tim pengabdian dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan ekspresi dan pengelolaan emosi.
2. Wawancara dengan guru untuk mendapatkan informasi tentang perubahan perilaku anak sebelum dan sesudah pelatihan serta kendala selama pelatihan.
3. Dokumentasi kegiatan berupa foto dan video selama pelatihan berlangsung untuk mendukung analisis dan evaluasi data.

*Metode Pelaksanaan Pelatihan dilaksanakan dalam beberapa tahap:*

### 1. Persiapan

Tim pengabdian melakukan survei awal dan koordinasi dengan pihak sekolah dan orang tua untuk menentukan jadwal dan kebutuhan pelatihan. Modul pelatihan disusun dengan fokus pada penggunaan *Playmate* sebagai media pembelajaran ekspresi dan emosi.

### 2. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan dilakukan secara bertahap selama 4-6 sesi, dengan durasi tiap sesi sekitar 60 menit. Dalam setiap sesi, anak-anak diajak berinteraksi dengan *Playmate* yang dirancang untuk merangsang ekspresi emosi seperti bahagia, sedih, marah, dan takut melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif.

### 3. Pendampingan dan Monitoring

Guru dan orang tua diberikan pelatihan singkat tentang cara mendampingi anak dalam menggunakan *Playmate* di rumah maupun sekolah agar pelatihan berkelanjutan.

### 4. Evaluasi

Setelah melaksanakan pelatihan akan dilakukan evaluasi menggunakan data observasi, wawancara, dan angket untuk menilai peningkatan kemampuan ekspresi dan pengelolaan emosi anak.

Dalam rangka mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh sekolah dimana belum pernah dilakukannya peningkatan emosi dan ekspresi kepada anak dengan menggunakan metode game playmate. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan, sebagai berikut:



**Gambar 1.** Metode Pelaksanaan.

Tim kelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari 3 orang dosen prodi terapi wicara, 1 orang dosen prodi kebidanan dan 4 orang mahasiswa Universitas Mercubaktijaya.

**Tabel I.** Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan.

No	Kegiatan	Uraian Kegiatan
1	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Koordinasi dengan sekolah</li> <li>b. Pembagian tugas kepada masing-masing anggota tim pengabdian masyarakat</li> <li>c. Menyusun rencana teknis kegiatan</li> <li>d. Persiapan bahan/alat/media, diantaranya: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Game <i>Playmate</i></li> <li>- Alat tulis, printer, laptop</li> <li>- Kamera</li> <li>- Snack</li> <li>- Brosur</li> <li>- Spanduk</li> <li>- Dll</li> </ul> </li> </ul>
2	Pelaksanaan Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatihan dilakukan kepada guru dan orangtua</li> <li>b. Orangtua dan guru melakukan simulasi menggunakan game <i>Playmate</i> berkelompok</li> <li>c. Orangtua dan guru melakukan praktik langsung dengan anak menggunakan berbagai macam benda</li> </ul>
3	Pendampingan dan Monitoring	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan wawancara kepada guru</li> <li>b. Mengobservasi kegiatan anak setelah kegiatan pelatihan</li> </ul>
4	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Evaluasi struktur Pelaksana kegiatan ini didatangi sebelum waktu yang ditetapkan untuk mempersiapkan sarana dan prasarana, konsumsi, dan lain-lain untuk kegiatan tersebut. Semua peserta datang seluruhnya sesuai dengan kontrak yang sudah dilakukan.</li> <li>b. Evaluasi proses Peserta yang datang dalam kegiatan diharapkan peserta aktif dan bekerjasama dalam kegiatan.</li> <li>c. Evaluasi hasil Dari hasil sosialisasi akan diminta orangtua dan guru untuk mengisi angket mengenai yang didapatkan dalam pengabdian masyarakat, serta laporan masing-masing guru dan orangtua terhadap perkembangan anak autis.</li> </ul>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, melibatkan guru dan anak autis. Subjek dari pengabdian masyarakat ini adalah 2 anak autis. Saat ini usia kedua anak tersebut adalah 6 tahun. Adapun hasil yang ditemukan dalam pengabdian masyarakat ini adalah :

### 1. Ekspresi emosi anak autis saat ini

Anak dengan autism yang ada disekolah saat ini sering mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami ekspresi wajah, yang merupakan bagian dari tantangan mereka dalam keterampilan sosial. Hal ini disebabkan oleh cara otak mereka memproses informasi sosial yang berbeda. Anak dengan autisme sering menghadapi kesulitan dalam mengekspresikan emosi mereka secara efektif. Tantangan ini dapat disebabkan oleh perbedaan dalam kemampuan komunikasi verbal, pemahaman sosial, atau ketidakmampuan mengenali dan mengartikan emosi mereka sendiri. Selain itu anak juga mengalami kesalahpahaman emosi, saat ini anak dapat salah mengartikan emosi orang lain, misalnya mengira ekspresi serius sebagai marah atau senang sebagai netral. Hal ini bisa menyebabkan reaksi yang tidak sesuai dengan situasi, misalnya tertawa saat seseorang sedih. Adapun dampak pada pendidikannya yaitu di lingkungan sekolah, anak dapat mengalami kesulitan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok karena tidak memahami isyarat sosial. Mereka mungkin kesulitan memahami petunjuk guru yang melibatkan ekspresi wajah atau nada suara.

### 2. Mengatasi Masalah Ekspresi Pada Anak Autis

Anak dengan autisme sering menghadapi tantangan dalam mengenali dan mengekspresikan emosi mereka. Untuk membantu mereka memahami ekspresi wajah dan emosi, berbagai metode telah dikembangkan, termasuk penggunaan permainan edukatif dan alat bantu visual. Penggunaan Permainan Edukatif: Sebuah penelitian mengembangkan permainan edukatif yang dirancang untuk membantu anak autis mengenali berbagai ekspresi emosi wajah. Permainan ini menggunakan pendekatan MDA (Mekanika, Dinamika, Estetika) dan tersedia di platform

Android. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan pemahaman materi pada anak autis setelah menggunakan permainan ini, dengan observasi menunjukkan ketertarikan yang tinggi selama bermain. Penggunaan Alat Bantu Visual: Penelitian lain menyoroti penggunaan fotografi untuk menangkap berbagai ekspresi emosi yang ditunjukkan oleh anak autis. Metode ini bertujuan memberikan gambaran tentang ekspresi emosi seperti bahagia, sedih, marah, dan lainnya, sehingga dapat dipahami oleh berbagai kalangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak autis mampu mengekspresikan berbagai emosi melalui ekspresi wajah yang terekam dalam fotografi.

Selain itu, penelitian lain menekankan pentingnya penggunaan boneka ekspresi sebagai alternatif pembelajaran afeksi bagi siswa autis. Boneka ekspresi ini membantu anak memahami dan mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, pendekatan yang menggabungkan teknologi, alat bantu visual, dan metode interaktif seperti permainan edukatif dan boneka ekspresi dapat efektif dalam membantu anak autis mengenali dan mengekspresikan emosi mereka. *Playmate* dalam konteks terapi anak merujuk pada aktivitas bermain yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial, motorik, dan sensorik terutama pada anak autis. Metode ini melibatkan permainan yang dirancang untuk merangsang indera anak yang membantu mereka belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengembangkan kemampuan kognitif dan emosional. Penggunaan *Playmate* : Pada pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan *Playmate* yang berbentuk visual dengan gambar emosi yang menarik bagi anak autis.

Adapun tahapan dalam penggunaan *Playmate* adalah sebagai berikut :

- a. Anak diperkenalkan dulu jenis – jenis emosi
- b. Peragakan emosi di depan anak
- c. Tunjuk gambar emosi dan peragakan bersama-sama dengan anak
- d. Anak diminta menginjak emosi dan memperagaan emosi tersebut

### **Pembahasan Pengabdian Masyarakat**

Adapun hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan kepada anak Autism Spectrum Disorder sebagai berikut :

Emosi	AK	AF
	Mampu menirukan ekspresi tersebut, tetapi tidak bisa melompat ke emosi tersebut saat diberi instruksi.	Tidak bisa menirukan ekspresi tersebut, tetapi bisa melompat ke emosi tersebut saat diberi instruksi.
	Mampu menirukan ekspresi tersebut, tetapi tidak bisa melompat ke emosi yang tersebut	Bisa menirukan ekspresi tersebut, dan bisa melompat ke emosi tersebut saat diberi instruksi.
	Mampu menirukan ekspresi tersebut, tetapi tidak bisa melompat ke emosi yang tersebut	Tidak bisa menirukan ekspresi tersebut, tetapi bisa melompat ke emosi tersebut saat diberi instruksi.
	Mampu menirukan ekspresi tersebut, tetapi tidak bisa melompat ke emosi yang tersebut	Tidak bisa menirukan ekspresi tersebut, tetapi bisa melompat ke emosi tersebut saat diberi instruksi.
	Mampu menirukan ekspresi tersebut, tetapi tidak bisa melompat ke emosi yang tersebut	Bisa menirukan ekspresi tersebut, dan bisa melompat ke emosi tersebut saat diberi instruksi.
	Mampu menirukan ekspresi tersebut, tetapi tidak bisa melompat ke emosi yang tersebut	Bisa menirukan ekspresi tersebut, tetapi bisa melompat ke emosi tersebut saat diberi instruksi.
	Mampu menirukan ekspresi tersebut, tetapi tidak bisa melompat ke emosi yang tersebut	Bisa menirukan ekspresi tersebut, dan bisa melompat ke emosi tersebut saat diberi instruksi.
	Mampu menirukan ekspresi tersebut, tetapi tidak bisa melompat ke emosi yang tersebut	Bisa menirukan ekspresi tersebut, dan bisa melompat ke emosi tersebut saat diberi instruksi.

Anak autis sering menunjukkan bentuk ekspresi emosi yang khas, baik melalui gerakan tubuh, intonasi suara, maupun ekspresi wajah. Respons ini bisa mencerminkan perasaan seperti kegembiraan, ketidaknyamanan, atau frustrasi. Tindakan ini menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk merespons lawan bicara, meskipun caranya mungkin berbeda dengan anak-anak pada umumnya.

Pengenalan ekspresi pada individu dengan autisme adalah proses memahami mereka menampilkan atau merespons ekspresi emosional dan sosial. Anak atau individu dengan autisme sering mengalami kesulitan dalam mengenali, menginterpretasi, atau mengekspresikan emosi, baik milik mereka sendiri maupun orang lain. Hal ini dapat memengaruhi interaksi sosial mereka secara signifikan. Pengenalan ekspresi pada autisme membutuhkan pendekatan yang lebih mendalam karena perbedaan dalam cara individu dengan autisme merespons rangsangan emosional.



Gambar 2. Pelaksanaan Pada Anak AK.



Gambar 3. Pelaksanaan Pada Anak AF.



Gambar 4. Pelaksaaan PkM di Rumah Belajar Nina.

## KESIMPULAN

Anak autis sering menunjukkan bentuk ekspresi emosi yang khas, baik melalui gerakan tubuh, intonasi suara, maupun ekspresi wajah. Respons ini bisa mencerminkan perasaan seperti kegembiraan, ketidaknyamanan, atau frustrasi. Tindakan ini menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk merespons lawan bicara, meskipun caranya mungkin berbeda dengan anak-anak pada umumnya. *Playmate* merupakan permainan yang berbentuk seperti matras atau sejenisnya. Upaya yang dilakukan adalah memberdayakan orangtua dan guru dalam meningkatkan pengenalan emosi dan ekspresi anak autis.

Pengenalan ekspresi pada individu dengan autisme adalah proses memahami mereka menampilkan atau merespons ekspresi emosional dan sosial. Pelaksanannya menggunakan metode *Playmate* menggunakan berbagai macam warna-warni ekspresi dan metode yang menarik bagi anak autis. Anak autis yang lebih senang ke visual (melihat bentuk/gambar). Pelaksanaan ini akan dibagi menjadi 2 yaitu memberikan sosialisasi kepada guru dan orangtua. Tujuannya adalah agar saat pemberian perlakuan kepada anak disesuaikan dengan fungsinya di rumah dan di sekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada pihak-pihak yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian yang dilakukan. Ucapan ini ditujukan kepada Yayasan Mercubaktijaya, Universitas Mercubaktijaya, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Mercubaktijaya serta kepala Lembaga rumah Belajar Nina.

## REFERENSI

- Castelli, L. (2005). Understanding emotions in autism: The role of social context. In *Journal of Autism and Developmental Disorders* 35, 1-9. Springer. <https://doi.org/10.1007/s10803-005-0001-0>.
- Case-Smith, J. (2013). Systematic review of interventions to promote social-emotional development in young children with or at risk for disability. *American Journal of Occupational Therapy*, 67, 395-404. <http://dx.doi.org/10.5014/ajot.2013.004713>.
- Fritzcheni, A. & Pamuji, S. (2024). Gangguan Spektrum Autisme: Pemahaman dan Intervensi. Jakarta: Penerbit XYZ
- Ospina, M. B., Scourfield, J., & Kwan, I. (2008). "The effectiveness of conventional therapies for autism spectrum disorders: A systematic review." *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 38(4), 682-692. <https://doi.org/10.1007/s10803-007-0420-5>.
- Tsamarah, Z. (2024). Resiliensi Ibu yang Memiliki Anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD). *Jurnal Ilmiah Psikologi (JIPSI)*, 6(1), 30-42. <https://doi.org/10.37278/jipsi.v6i1.865>