Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 12, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENERAPAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENGENAL PERILAKU SOSIAL PADA ANAK AUTISME DI SLB

Isnainia Ika Yulianti[1], Agus Santoso[2]
[1]Bimbingan dan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Surabaya, Indonesia
ikaisnainia@gmail.com

Abstrak

Anak dengan autisme dapat mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, berinteraksi sosial, serta memahami situasi sosial di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk membantu anak mengenali perilaku sosial dalam aktivitas sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media flashcard dalam mengenalkan perilaku sosial kepada anak dengan autisme di salah satu Sekolah Luar Biasa (SLB) di Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan berfokus pada proses penerapan media, respons anak selama kegiatan pembelajaran, serta tingkat kemandirian anak dalam menanggapi materi yang diberikan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru atau pendamping terkait, serta dokumentasi selama kegiatan magang berlangsung. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam tiga kali pertemuan, yang terdiri dari dua sesi pembelajaran menggunakan media flashcard dan satu sesi evaluasi akhir. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mulai mampu memberikan respons secara mandiri pada saat evaluasi akhir, meskipun tingkat bantuan yang dibutuhkan berbeda-beda pada setiap anak dan perilaku yang diamati. Temuan ini menggambarkan respons anak selama kegiatan berlangsung dan tidak dimaksudkan untuk membuktikan efektivitas media flashcard dalam jangka panjang maupun konteks yang lebih luas. Media flashcard dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran visual untuk membantu mengenalkan perilaku sosial dengan tetap menyesuaikan penggunaannya terhadap kebutuhan masing-masing anak.

***Kata kunci**: Autisme, flashcard, perilaku sosial.*

Abstract

Children with autism may experience difficulties in communication, social interaction, and understanding social situations. Therefore, appropriate learning media are needed to help them recognize social behaviors in daily activities. This study aims to describe the implementation of flashcards in introducing social behaviors to children with autism at a special school (SLB) in Sidoarjo. This study employed a descriptive qualitative method, focusing on the implementation process, children's responses during learning activities, and their level of independence in responding to the learning materials. Data were collected through observation, interviews with relevant teachers or accompanying staff, and documentation during internship activities. The implementation

Article History
Received: November 2026
Reviewed: November 2026
Published: November 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

consisted of three meetings, including two learning sessions using flashcards and one final assessment. The observations indicated that the children began to demonstrate independent responses during the final assessment, although the level of assistance required varied among children and across the observed behaviors. These findings describe the children's responses during the observed activities and do not establish the effectiveness of flashcards in a broader or long-term context. Flashcards can serve as a visual learning medium to support the introduction of social behaviors when their use is adapted to each child's individual needs.
***Keywords**: Autism, flashcards, social behavior.*

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik dan kebutuhan yang beragam dalam proses perkembangannya, salah satunya adalah anak dengan autisme atau *Autism Spectrum Disorder* (ASD). Chairunnisyah dan Monang (2023: 1175) melalui penelitian terhadap anak autis di Sekolah Luar Biasa menggambarkan adanya perbedaan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial antaranak. Anak dengan autisme dapat mengalami hambatan dalam aspek interaksi sosial, komunikasi, dan bahasa yang dapat memengaruhi keterlibatannya dalam kegiatan sehari-hari (Safitri et al., 2023: 174). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengenalan perilaku sosial perlu diberikan melalui kegiatan pembelajaran yang memperhatikan karakteristik dan kemampuan masing-masing anak.

Dalam kondisi ini, anak dengan autisme perlu memperoleh kesempatan untuk mengenali perilaku sosial dan belajar memberikan respons yang sesuai ketika berinteraksi dengan orang lain. Namun, kemampuan setiap anak dalam memahami dan merespons situasi sosial tidak selalu sama. Hambatan komunikasi dan interaksi sosial dapat membuat anak membutuhkan arahan serta pendampingan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hirota dan King (2023: 10) menjelaskan pentingnya memahami karakteristik anak dengan autisme dalam menentukan pendekatan yang sesuai. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu anak memahami materi secara lebih konkret dan mudah dikenali.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flashcard*, yaitu kartu bergambar yang dilengkapi kata atau informasi singkat. Media visual ini dapat membantu menyampaikan materi melalui gambar sehingga anak memiliki gambaran mengenai perilaku yang sedang dikenalkan. Safitri et al. (2023: 174) menjelaskan penggunaan kartu bergambar sebagai sarana belajar untuk mengenalkan huruf dan kata kepada anak autisme. Sementara itu, Oktaviani et al. (2023: 57) membahas permasalahan interaksi sosial pada anak autisme dan penerapan terapi bermain *flashcard*. Penggunaan media tersebut perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kemampuan anak, serta arahan dan pendampingan selama kegiatan berlangsung.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran anak dengan autisme. Oktaviani et al. (2023: 57) mengkaji penerapan terapi bermain *flashcard* untuk meningkatkan interaksi sosial anak autisme. Fatwati dan Kusumawati (2023: 77) menunjukkan penggunaan *flashcard* dalam membantu proses pembelajaran anak autis melalui penyajian informasi secara visual. Penelitian Mardalena et al. (2025) juga membahas pemanfaatan flash card untuk mendukung interaksi siswa autistik dalam kegiatan berbicara sederhana. Selain itu, Parung dan Pandjaitan (2022: 382) membahas integrasi psikoedukasi dan *flashcards* untuk melatih komunikasi pada anak dengan ASD. Penelitian-

penelitian tersebut menunjukkan bahwa *flashcard* telah digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran dan pengembangan kemampuan anak dengan autisme.

Meskipun demikian, masih terdapat ruang untuk mengkaji penerapan media tersebut secara khusus dalam mengenalkan perilaku sosial, terutama dengan memperhatikan proses pelaksanaan, respons anak, dan tingkat bantuan yang dibutuhkan selama kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda dari penelitian sebelumnya karena tidak menguji efektivitas media, melainkan mendeskripsikan penerapannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini berangkat dari pengalaman peneliti ketika melaksanakan kegiatan magang di salah satu Sekolah Luar Biasa (SLB) di Sidoarjo. Selama kegiatan tersebut, peneliti menerapkan media *flashcard* untuk mengenalkan perilaku sosial kepada anak dengan autisme. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, yang terdiri atas dua sesi pembelajaran menggunakan *flashcard* dan satu sesi penilaian akhir. Berdasarkan hasil pengamatan, anak mulai menunjukkan kemampuan memberikan respons secara mandiri pada sesi penilaian akhir. Namun, tingkat kemandirian tersebut berbeda pada setiap anak dan perilaku yang diamati. Beberapa respons masih memerlukan arahan dan pendampingan, termasuk dalam aspek pengucapan. Kondisi ini menjadi hal yang menarik untuk dikaji karena melalui pengamatan langsung, peneliti dapat menggambarkan bagaimana media *flashcard* diterapkan serta bagaimana anak memberikan respons selama proses pengenalan perilaku sosial.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan media *flashcard* dalam mengenalkan perilaku sosial pada anak dengan autisme di SLB. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penerapan media *flashcard*, respons anak selama kegiatan pembelajaran, serta tingkat kemandirian anak dalam memberikan respons terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian mengenai media pembelajaran visual bagi anak dengan autisme. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan pendamping dalam memilih serta menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode ini digunakan untuk menggambarkan penerapan media *flashcard* dalam mengenalkan perilaku sosial kepada anak dengan autisme. Fokus penelitian meliputi proses pelaksanaan pembelajaran, respons anak terhadap media yang digunakan, serta tingkat kemandirian anak dalam memberikan respons selama kegiatan berlangsung. Penelitian ini tidak bertujuan menguji efektivitas media melalui analisis statistik, melainkan mendeskripsikan temuan berdasarkan hasil pengamatan secara langsung.

Penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Luar Biasa (SLB) di Sidoarjo, Jawa Timur. Subjek penelitian berjumlah enam anak dengan autisme yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Identitas subjek disamarkan menggunakan inisial F, J, A, RA, Z, dan RE untuk menjaga kerahasiaan masing-masing anak. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap pertemuan, yaitu dua pertemuan untuk pengenalan perilaku sosial menggunakan media *flashcard* dan satu pertemuan untuk penilaian akhir. Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada 9–12 Februari 2026, 16–19 Februari 2026, dan 23–26 Februari 2026.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengamati kemampuan anak dalam memperhatikan

kartu bergambar, mengenali gambar, memahami penjelasan, dan memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan. Pengamatan mengacu pada tujuh indikator perilaku sosial, yaitu mengikuti salat berjamaah di sekolah, mengenakan pakaian yang sesuai dan rapi ketika pergi ke masjid, menunjukkan sikap sopan kepada orang tua atau guru, duduk dengan tenang di kelas, bermain bersama teman tanpa menyakiti, membantu orang lain, serta mengucapkan terima kasih ketika menerima sesuatu.

Penerapan media *flashcard* dilakukan dengan memperlihatkan kartu bergambar kepada anak, kemudian menutup bagian gambar menggunakan telapak tangan sambil mengajukan pertanyaan sederhana, seperti "Ini gambar apa?". Apabila anak mampu menjawab, peneliti memberikan penjelasan mengenai makna gambar dan kaitannya dengan perilaku sosial. Sebaliknya, apabila anak belum mampu memberikan jawaban, peneliti memberikan petunjuk secara verbal atau mengulang penjelasan menggunakan kalimat yang lebih sederhana. Bantuan diberikan secara bertahap sesuai dengan kemampuan masing-masing anak, mulai dari pengingat ringan hingga pendampingan secara langsung. Prosedur ini dilakukan agar anak memperoleh kesempatan untuk mengenali gambar dan memberikan respons sesuai dengan kemampuannya.

Data hasil pengamatan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, hasil observasi dipilih dan dikelompokkan berdasarkan indikator perilaku sosial serta respons masing-masing anak. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian dan tabel untuk memperlihatkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran dan penilaian akhir. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola respons, kemampuan anak dalam mengenali gambar, serta tingkat bantuan yang diperlukan selama kegiatan.

Untuk menggambarkan tingkat kemandirian anak, hasil pengamatan juga dicatat menggunakan skor berdasarkan rubrik penilaian. Skor 4 menunjukkan bahwa anak mampu memberikan respons secara mandiri tanpa bantuan, sedangkan skor lainnya menunjukkan tingkat bantuan yang diperlukan sesuai dengan kriteria penilaian yang digunakan. Penilaian ini memperhatikan kemampuan anak dalam mengenali gambar dan memberikan respons terhadap materi yang disampaikan. Kemampuan mengenali gambar tidak secara langsung dianggap sebagai bukti bahwa anak telah mampu menerapkan perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil penelitian dibatasi pada respons yang dapat diamati selama kegiatan berlangsung.

Selama pelaksanaan penelitian, kerahasiaan identitas anak dijaga dengan menggunakan inisial. Kegiatan pembelajaran juga dilaksanakan dengan memperhatikan kenyamanan anak, menyesuaikan bentuk pendampingan dengan kebutuhan masing-masing, serta mengikuti arahan guru atau pendamping di sekolah. Dengan demikian, proses pengamatan tetap memperhatikan hak dan kenyamanan anak sebagai subjek penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Indikator Perilaku Sosial yang Diamati

Pengamatan dilakukan terhadap tujuh indikator perilaku sosial yang diperkenalkan melalui media *flashcard*. Setiap indikator dinilai berdasarkan respons anak selama kegiatan pembelajaran. Adapun indikator dan fokus pengamatannya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Perilaku Sosial

No.	Perilaku sosial	Fokus respons yang diamati
1	Mengikuti salat berjamaah di sekolah	Memahami gambar kegiatan bersama dan merespons arahan untuk mengikuti urutan kegiatan.
2	Mengenakan pakaian sesuai ketika pergi ke masjid	Mengenali pakaian yang sesuai dan memahami penjelasan tentang kerapian.
3	Bersikap sopan kepada orang tua/guru	Mengenali contoh perilaku sopan dan merespons sapaan atau instruksi sederhana.
4	Duduk dengan tenang di kelas	Memahami perilaku duduk saat kegiatan pembelajaran dan kembali fokus setelah diarahkan.
5	Bermain bersama teman tanpa menyakiti	Mengenali perilaku bermain yang aman, berbagi, dan bergiliran.
6	Membantu orang lain	Mengenali tindakan membantu dan memahami contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
7	Mengucapkan terima kasih	Mengenali situasi menerima sesuatu dan memahami ungkapan terima kasih.

Sumber: Data observasi penelitian, diolah oleh peneliti.

Penilaian menggunakan skala empat tingkat, yaitu skor 1 menunjukkan perilaku belum terlihat, skor 2 menunjukkan perilaku muncul dengan bantuan penuh, skor 3 menunjukkan perilaku muncul dengan sedikit bantuan atau arahan, dan skor 4 menunjukkan perilaku dilakukan secara mandiri.

2. Hasil Observasi Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada 9–12 Februari 2026. Pada tahap ini, anak mulai diperkenalkan dengan tujuh indikator perilaku sosial menggunakan media *flashcard*. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui respons awal anak ketika melihat gambar, memahami penjelasan, dan menjawab pertanyaan.

Tabel 2. Skor Observasi pada Pertemuan Pertama (9–12 Februari 2026)

Anak	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	Total	Rerata
F	2	1	2	2	1	1	1	10	1,43
J	1	2	2	1	1	1	2	10	1,43
A	2	2	1	2	2	1	1	11	1,57
RA	1	1	2	1	2	1	1	9	1,29
Z	2	1	2	2	1	2	1	11	1,57
RE	1	2	1	2	1	1	2	10	1,43
Jumlah skor	**9**	**9**	**10**	**10**	**8**	**7**	**8**	**61**	**1,45**

Sumber: Data observasi penelitian, diolah oleh peneliti. Rata-rata pertemuan dihitung dari 61 ÷ 42 = 1,45.

Berdasarkan Tabel 2, jumlah keseluruhan skor yang diperoleh enam anak adalah 61 dengan rata-rata 1,45. Rata-rata skor individu berada pada rentang 1,29–1,57. Anak A dan Z memperoleh rata-rata tertinggi, yaitu 1,57, sedangkan RA memperoleh rata-rata terendah sebesar 1,29.

Pada pertemuan pertama, sebagian besar respons anak masih berada pada skor 1 dan 2. Berdasarkan hasil pengamatan, perilaku yang dinilai belum selalu terlihat atau masih memerlukan bantuan penuh untuk memberikan respons. Indikator bersikap sopan kepada orang tua atau guru serta duduk dengan tenang di kelas memperoleh jumlah skor tertinggi, masing-

masing 10. Sementara itu, indikator membantu orang lain memperoleh jumlah skor terendah, yaitu 7.

3. Hasil Observasi Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 16–19 Februari 2026. Kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan kembali perilaku sosial melalui media *flashcard*. Pengamatan dilakukan untuk melihat respons anak setelah memperoleh penjelasan dan pendampingan pada pertemuan sebelumnya.

Tabel 3. Skor Observasi pada Pertemuan Kedua (16–19 Februari 2026)

Anak	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	Total	Rerata
F	3	2	3	3	2	2	2	17	2,43
J	2	3	3	2	2	2	3	17	2,43
A	2	3	2	3	3	2	2	17	2,43
RA	2	2	3	2	2	2	2	15	2,14
Z	3	2	3	3	2	3	2	18	2,57
RE	2	2	2	3	2	2	2	15	2,14
Jumlah skor	**14**	**14**	**16**	**16**	**13**	**13**	**13**	**99**	**2,36**

Sumber: Data observasi penelitian, diolah oleh peneliti. Rata-rata pertemuan dihitung dari 99 ÷ 42 = 2,36.

Berdasarkan Tabel 3, jumlah keseluruhan skor meningkat menjadi 99 dengan rata-rata 2,36. Rata-rata skor individu berada pada rentang 2,14–2,57. Anak Z memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 2,57, sedangkan RA dan RE memperoleh rata-rata terendah sebesar 2,14.

Seluruh anak menunjukkan peningkatan rata-rata skor dibandingkan pertemuan pertama. Pada pertemuan ini, respons anak lebih banyak berada pada skor 2 dan 3, yang menunjukkan bahwa beberapa perilaku mulai muncul dengan bantuan maupun arahan yang lebih ringan. Indikator bersikap sopan kepada orang tua atau guru serta duduk dengan tenang di kelas kembali memperoleh jumlah skor tertinggi, masing-masing 16.

4. Hasil Observasi Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada 23–26 Februari 2026. Kegiatan difokuskan pada penilaian akhir untuk mengamati kembali kemampuan anak dalam mengenali gambar dan memberikan respons terhadap materi perilaku sosial yang telah diperkenalkan pada dua pertemuan sebelumnya.

Tabel 4. Skor Observasi pada Pertemuan Ketiga (23–26 Februari 2026)

Anak	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	Total	Rerata
F	3	3	3	4	3	2	3	21	3,00
J	3	3	4	3	3	3	3	22	3,14
A	3	4	3	3	3	3	2	21	3,00
RA	3	2	3	3	3	2	3	19	2,71
Z	4	3	3	3	3	3	3	22	3,14
RE	2	3	3	3	3	2	3	19	2,71
Jumlah skor	**18**	**18**	**19**	**19**	**18**	**15**	**17**	**124**	**2,95**

Sumber: Data observasi penelitian, diolah oleh peneliti. Rata-rata pertemuan dihitung dari 124 ÷ 42 = 2,95.

Berdasarkan Tabel 4, jumlah keseluruhan skor mencapai 124 dengan rata-rata 2,95. Rata-rata skor individu berada pada rentang 2,71–3,14. Anak J dan Z memperoleh rata-rata tertinggi, yaitu 3,14, sedangkan RA dan RE memperoleh rata-rata 2,71.

Pada pertemuan ketiga, indikator bersikap sopan kepada orang tua atau guru serta duduk dengan tenang di kelas memperoleh jumlah skor tertinggi, masing-masing 19 atau rata-rata 3,17. Sementara itu, indikator membantu orang lain memperoleh jumlah skor terendah, yaitu 15 atau rata-rata 2,50. Temuan pada pertemuan ketiga dapat dibandingkan dengan penelitian Ilmiah dan Cahyanti (2025), yang membahas penggunaan modeling dengan flashcard untuk keterampilan bantu diri pada anak dengan spektrum autisme. Studi tersebut menekankan pentingnya dukungan visual yang disertai pemodelan dan penguatan yang konsisten. Walaupun keterampilan yang dikaji berbeda dari perilaku sosial dalam penelitian ini, perbandingan tersebut memberi petunjuk praktis bahwa kartu bergambar sebaiknya tidak digunakan sebatas untuk mengenali gambar.

Hasil pengamatan di atas juga menunjukkan bahwa beberapa anak telah mampu memberikan respons secara mandiri pada indikator tertentu. Namun, sebagian anak masih memerlukan bantuan atau arahan, terutama dalam memberikan respons terhadap perilaku membantu orang lain.

5. Rekapitulasi Hasil Observasi Tiga Pertemuan

Secara keseluruhan, hasil pengamatan menunjukkan adanya perubahan skor respons anak selama tiga kali pertemuan. Rekapitulasi jumlah dan rata-rata skor pada setiap pertemuan disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Tiga Pertemuan

Pertemuan	Tanggal	Total Skor	Rata-rata
Pertama	9–12 Februari 2026	61	1,45
Kedua	16–19 Februari 2026	99	2,36
Ketiga	23–26 Februari 2026	124	2,95

Sumber: Data observasi penelitian, diolah oleh peneliti.

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata skor pada pertemuan pertama sebesar 1,45, kemudian meningkat menjadi 2,36 pada pertemuan kedua, dan mencapai 2,95 pada pertemuan ketiga. Secara keseluruhan, rata-rata skor dari 126 pengamatan adalah 2,25.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa respons enam anak terhadap tujuh indikator perilaku sosial mengalami perubahan selama kegiatan berlangsung. Meskipun demikian, tingkat kemandirian yang ditunjukkan berbeda pada setiap anak dan indikator. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa perilaku membantu orang lain masih memperoleh skor paling rendah pada penilaian akhir, sedangkan perilaku bersikap sopan dan duduk dengan tenang di kelas memperoleh skor tertinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media flashcard dapat membantu mengenalkan perilaku sosial kepada anak dengan autisme melalui penyajian gambar yang disertai penjelasan dan pendampingan sesuai kemampuan masing-masing anak. Hasil pengamatan terhadap enam anak selama tiga kali pertemuan menunjukkan adanya peningkatan respons dalam mengenali tujuh indikator perilaku sosial yang diperkenalkan. Hal ini terlihat dari rata-rata skor observasi yang meningkat dari 1,45 pada pertemuan pertama menjadi 2,36 pada pertemuan kedua dan

2,95 pada pertemuan ketiga. Pada penilaian akhir, beberapa anak telah mampu memberikan respons secara mandiri, meskipun sebagian lainnya masih membutuhkan arahan dan bantuan, terutama dalam mengenali perilaku membantu orang lain.

Temuan ini menunjukkan bahwa media flashcard dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran visual untuk membantu proses pengenalan perilaku sosial pada anak dengan autisme. Penggunaannya perlu disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, dan kemampuan setiap anak agar materi lebih mudah dipahami. Bagi guru dan pendamping, media ini dapat menjadi alternatif dalam kegiatan pembelajaran sosial dengan tetap memberikan bimbingan secara bertahap. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan waktu pengamatan yang lebih panjang serta mengamati penerapan perilaku sosial anak dalam situasi sehari-hari, sehingga diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai perkembangan kemampuan sosial anak.

REFERENSI

Chairunnisyah, R., dan Monang, S. (2023). Kemampuan komunikasi anak autis dalam berinteraksi sosial di Sekolah Luar Biasa Karya Tulus Kota Medan. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi, 4*(3), 1171–1180. https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.344

Fatwati, U., dan Kusumawati, E. R. (2022). Penggunaan media flashcard pada pembelajaran IPA bagi anak autis. *Jurnal Education and Development, 11*(1), 77–81. https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.4155

Hirota, T., dan King, B. H. (2023). Autism spectrum disorder: A review. *JAMA, 329*(2), 157–168. https://doi.org/10.1001/jama.2022.23661

Ilmiah, A. N., dan Cahyanti, I. Y. (2025). Penggunaan teknik modeling flashcard untuk meningkatkan kemampuan toilet training pada anak dengan spektrum autisme. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 8(3)*, 2734–2741. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7251

Mardalena, R., Tohar, A. A., dan Lestari, Y. I. (2025). The used of flash card to increase the autistic student interaction in simple speaking. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan, 16(2)*, 190–201. https://doi.org/10.26740/jptt.v16n02.p190-201

Oktaviani, E., Zuraidah, Susmini, dan Jamaludin, I. (2023). Implementasi terapi bermain flash card untuk meningkatkan interaksi sosial anak autisme. *Jurnal Kesehatan Mercusuar, 6*(1), 56–64. https://doi.org/10.36984/jkm.v6i1.373

Parung, C. A. L., Pandjaitan, dan L. N. (2022). Integrasi psikoedukasi dan flashcards untuk melatih komunikasi pada anak Autism Spectrum Disorder. *Psikostudia: Jurnal Psikologi, 11*(3), 382–392. https://doi.org/10.30872/psikostudia.v11i3.7751

Safitri, N., Arsesiana, A., Agustina, V., dan Mawarni, R. (2023). Pengaruh terapi bermain flashcard terhadap interaksi sosial pada anak autis di Yayasan Pendidikan Melati Ceria di Kota Palangka Raya. *Jurnal Surya Medika, 9*(3), 173–178. https://doi.org/10.33084/jsm.v9i3.6576