

**Dinamika Pembelajaran Komunikasi Reseptif Anak dengan
Autism Spectrum Disorder (ASD) melalui Penggunaan Media *Flash Card Fauna***

Nur Anis¹, Risbon Sianturi², Aini Loita³

Info Artikel	Abstract
Keywords: Autism Spectrum Disorder; Receptive Communication; Fauna Flash Cards;	Receptive communication is one of the developmental domains that commonly presents challenges for children with Autism Spectrum Disorder (ASD). Although previous studies have demonstrated the effectiveness of visual media in improving communication skills among children with ASD, most have primarily focused on intervention outcomes, while the learning dynamics during media implementation remain underexplored. This study aimed to describe the dynamics of receptive communication learning through the use of Fauna Flash Cards for a child with ASD. A qualitative intrinsic case study was conducted at RA Raihan Persis 27 involving an eight-year-old child diagnosed with ASD. Data were collected through classroom observations, in-depth interviews, and documentation, and analyzed using thematic analysis with source and technique triangulation to ensure data credibility. The findings revealed that prior to the intervention, the child experienced difficulties in understanding verbal instructions, maintaining attention, and responding consistently to learning stimuli. The Fauna Flash Cards were implemented progressively through picture introduction, repeated instructions, prompting, simple games, and positive reinforcement, resulting in improved attention, picture recognition, and the emergence of simple vocabulary. The novelty of this study lies in its in-depth exploration of learning dynamics, including teacher-child interactions, children's responses, and contextual factors influencing the implementation of visual media in receptive communication learning. Scientifically, this study enriches the literature on visual media-based receptive communication learning in inclusive early childhood education. Practically, the findings provide guidance for teachers, therapists, and parents to implement Fauna Flash Cards systematically and adaptively according to the learning characteristics of children with ASD.
Kata kunci: Autism Spectrum Disorder; Komunikasi Reseptif; Flash Card Fauna;	Abstrak Kemampuan komunikasi reseptif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sering mengalami hambatan pada anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD). Meskipun berbagai penelitian telah melaporkan efektivitas media visual dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak ASD, sebagian besar masih berfokus pada pengukuran hasil intervensi, sedangkan dinamika proses pembelajaran yang terjadi selama penggunaan media belum banyak dikaji. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dinamika pembelajaran komunikasi reseptif anak dengan

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: nur.anis0506@upi.edu

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: risbonsianturi@upi.edu

³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: ainiloita@upi.edu

ASD melalui penggunaan media *Flash Card Fauna*. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus intrinsik di RA Raihan Persis 27 yang melibatkan seorang anak berusia delapan tahun dengan diagnosis ASD. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan *Thematic Analysis* dengan triangulasi sumber dan teknik untuk menjamin kredibilitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi anak mengalami kesulitan memahami instruksi verbal, mempertahankan perhatian, dan memberikan respons secara konsisten. Implementasi *Flash Card Fauna* dilakukan secara bertahap melalui pengenalan gambar, pengulangan instruksi, *prompting*, permainan sederhana, dan *positive reinforcement*, sehingga meningkatkan perhatian, kemampuan mengenali gambar, serta kemunculan kosakata sederhana. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengungkapan dinamika proses pembelajaran secara mendalam, termasuk interaksi guru-anak, respons belajar, serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan media visual pada anak ASD. Secara ilmiah, penelitian ini memperkaya kajian pembelajaran komunikasi reseptif berbasis media visual dalam pendidikan inklusif. Implikasinya, guru, terapis, dan orang tua dapat memanfaatkan *Flash Card Fauna* secara sistematis dan adaptif sebagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak ASD.

Artikel Histori:

Disubmit:
01 Juli 2026

Direvisi:
01 Agustus 2026

Diterima:
04 Agustus 2026

Dipublish:
11 Agustus 2026

Cara Mensitasi Artikel: Anis, N., Sianturi, R., & Loita, A. (2026). Dinamika pembelajaran komunikasi reseptif anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) melalui penggunaan media flash card fauna., Jurnal Ar-Raihanah, 6 (2), 1110-1123, <https://doi.org/10.53398/araihanah.v6i2.1194>

Korepondensi Penulis: Nur Anis, nur.anis0506@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.53398/araihanah.v6i2.1194>

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

© 2026 by the author(s)



PENDAHULUAN

Autism Spectrum Disorder (ASD) merupakan gangguan perkembangan saraf yang ditandai oleh hambatan dalam komunikasi sosial, interaksi sosial, serta pola perilaku dan minat yang terbatas maupun berulang (Nisa et al., 2025). Kondisi tersebut memengaruhi kemampuan anak dalam memahami informasi, menafsirkan makna bahasa, dan memberikan respons yang sesuai terhadap stimulus dari lingkungan. Hambatan komunikasi yang dialami anak dengan ASD tidak hanya berdampak pada aspek bahasa, tetapi juga memengaruhi perkembangan akademik, kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, serta kemandirian dalam menjalankan aktivitas sehari-hari (Annastasya, 2026). Oleh karena itu, kemampuan komunikasi menjadi salah satu aspek perkembangan yang memperoleh perhatian utama dalam layanan pendidikan khusus karena berperan sebagai fondasi bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Penelitian Ramadhan et al., (2025) menunjukkan bahwa intervensi komunikasi yang diberikan sejak dini berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan anak dalam memahami instruksi, membangun interaksi sosial, dan mengikuti proses pembelajaran secara lebih optimal. Salah satu bentuk kemampuan bahasa yang sangat penting bagi anak dengan ASD adalah komunikasi reseptif. Komunikasi reseptif merupakan kemampuan individu dalam menerima, memahami, serta menginterpretasikan pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan, tulisan, maupun simbol visual sebelum memberikan respons terhadap informasi tersebut (Sanulita et al., 2024).

Kemampuan ini menjadi dasar berkembangnya komunikasi ekspresif karena anak perlu memahami makna suatu informasi terlebih dahulu sebelum mampu mengungkapkan pikiran atau kebutuhannya. Pada anak dengan ASD, hambatan komunikasi reseptif sering ditunjukkan melalui kesulitan memahami instruksi sederhana, mengenali kosakata, menghubungkan simbol dengan objek nyata, mempertahankan perhatian terhadap stimulus pembelajaran, maupun memahami konteks percakapan (Sanjaya et al., 2025). Apabila kondisi tersebut tidak memperoleh stimulasi yang tepat, anak akan mengalami kesulitan mengikuti kegiatan belajar, membangun hubungan sosial, serta mengembangkan keterampilan berbahasa pada jenjang perkembangan berikutnya. Oleh sebab itu, pengembangan komunikasi reseptif menjadi salah satu tujuan utama dalam proses pembelajaran di sekolah maupun layanan intervensi bagi anak dengan ASD.

Upaya mengembangkan kemampuan komunikasi reseptif pada anak dengan ASD memerlukan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik belajarnya. Berbagai penelitian menjelaskan bahwa anak dengan ASD memiliki kecenderungan lebih mudah menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara visual dibandingkan informasi verbal yang bersifat abstrak. Karakteristik tersebut menjadikan media visual sebagai salah satu pendekatan yang banyak direkomendasikan dalam pendidikan khusus karena mampu membantu anak memahami konsep secara konkret, meningkatkan perhatian, serta mempermudah proses mengingat informasi (Pertiwi, 2023). Media visual juga memberikan stimulus yang lebih konsisten, terstruktur, dan mudah diulang sehingga sesuai dengan kebutuhan belajar anak dengan ASD yang memerlukan penguatan secara bertahap. Salah satu bentuk media visual yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah *flash card*, yaitu kartu bergambar yang menyajikan objek disertai kata atau simbol sehingga memudahkan anak mengenali konsep, memperkaya kosakata, dan membangun hubungan antara gambar dengan makna bahasa. Penggunaan *flash card* dalam pendidikan anak dengan ASD telah dilaporkan memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan komunikasi maupun penguasaan kosakata. Maeta (2025) menunjukkan bahwa terapi bermain menggunakan *flash card* memberikan peningkatan kemampuan komunikasi pada anak dengan ASD melalui penyajian stimulus visual yang menarik dan dilakukan secara berulang. Demikian pula, Hastuti & Salsabila (2024) mengembangkan media *flash card* berbasis *augmented reality* yang dinilai valid dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dengan autisme. Hasil-hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media *flash card* memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang adaptif untuk mendukung perkembangan komunikasi anak dengan ASD.

Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian menurut Rahmah et al., (2026) mengenai penggunaan media visual untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) menunjukkan perkembangan yang cukup pesat. Berbagai media pembelajaran, seperti *Picture Exchange Communication System* (PECS), kartu bergambar (*flash card*), *visual schedule*, *social story*, hingga media berbasis teknologi digital telah banyak dikembangkan untuk membantu anak memahami instruksi, mengenali objek, memperluas kosakata, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Hasil penelitian tersebut secara umum menunjukkan bahwa penyajian informasi dalam bentuk visual lebih mudah dipahami oleh anak dengan ASD dibandingkan penyampaian secara verbal karena karakteristik pemrosesan informasi visual yang lebih dominan pada sebagian besar anak dengan ASD. Oleh sebab itu, penggunaan media visual dipandang sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan komunikasi, perilaku adaptif, dan partisipasi belajar anak di lingkungan sekolah maupun terapi (Adikusuma et al., 2025). Di Indonesia, berbagai penelitian juga melaporkan bahwa penggunaan *flash card* memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan komunikasi anak dengan ASD. Media *flash card* dinilai mampu meningkatkan perhatian, mempermudah proses pengenalan kosakata, membantu anak menghubungkan gambar dengan makna, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret (Arnas, Humaira & Firmansyah, 2026). Selain itu,

karakteristik media yang sederhana, mudah digunakan, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik menjadikan *flash card* sebagai salah satu media yang banyak dimanfaatkan oleh guru pendidikan khusus maupun terapis. Penelitian Abrar & Listrianti (2025) menunjukkan bahwa modifikasi *flash card* dengan pendekatan permainan maupun teknologi digital mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa media *flash card* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi anak dengan ASD.

Meskipun demikian, telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian masih berorientasi pada pengukuran efektivitas media melalui pendekatan kuantitatif, eksperimen, maupun *Single Subject Research* (SSR). Fokus penelitian umumnya diarahkan pada peningkatan kemampuan komunikasi, kemampuan berbicara, penguasaan kosakata, maupun hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan media tertentu. Pendekatan tersebut memberikan informasi yang penting mengenai keberhasilan suatu media pembelajaran, tetapi belum mampu menggambarkan secara komprehensif bagaimana proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, bagaimana respons anak terhadap setiap tahapan pembelajaran, bagaimana guru membangun interaksi selama proses belajar, serta faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat penggunaan media dalam mengembangkan kemampuan komunikasi reseptif. Dengan demikian, dimensi proses yang sesungguhnya menjadi inti dalam praktik pembelajaran masih relatif kurang mendapatkan perhatian dalam penelitian sebelumnya. Padahal, dalam konteks pendidikan khusus, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh peningkatan hasil belajar, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas interaksi yang terbangun antara guru dan peserta didik, karakteristik media yang digunakan, strategi pembelajaran yang diterapkan, serta respons anak terhadap stimulus yang diberikan (Inayah & Prasetyo, 2025). Anak dengan ASD memiliki karakteristik yang sangat beragam sehingga efektivitas suatu media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari dinamika yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung (Lutfi, 2025). Guru dituntut mampu memberikan penguatan, pengulangan, penyesuaian instruksi, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif agar anak dapat memahami informasi yang disampaikan (Lestari, 2020). Oleh karena itu, pemahaman mengenai dinamika pembelajaran menjadi penting sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan individual anak.

Berdasarkan hasil kajian tersebut, penelitian ini mengidentifikasi adanya kesenjangan penelitian (*research gap*). Penelitian terdahulu telah banyak menjelaskan bahwa media *flash card* efektif meningkatkan kemampuan komunikasi anak dengan ASD, tetapi masih terbatas dalam mengungkap bagaimana dinamika proses pembelajaran komunikasi reseptif berlangsung selama penggunaan media tersebut. Informasi mengenai pengalaman belajar anak, bentuk interaksi yang dibangun guru, respons anak terhadap stimulus visual, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran masih belum banyak dikaji melalui pendekatan kualitatif. Akibatnya, pemahaman mengenai implementasi media *flash card* dalam situasi pembelajaran nyata belum tergambar secara utuh. Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) dengan memfokuskan kajian pada dinamika pembelajaran komunikasi reseptif anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD) melalui penggunaan media *Flash Card Fauna* menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menitik beratkan pada hasil intervensi atau peningkatan kemampuan komunikasi, penelitian ini berupaya mengeksplorasi proses pembelajaran secara mendalam melalui pengamatan terhadap interaksi guru dan anak, respons anak selama pembelajaran, strategi pembelajaran yang diterapkan, serta faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat pengembangan kemampuan komunikasi reseptif. Pendekatan tersebut diharapkan mampu memberikan

gambaran yang lebih komprehensif mengenai praktik pembelajaran komunikasi reseptif pada anak dengan ASD.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Dinamika Pembelajaran Komunikasi Reseptif Anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD) melalui Penggunaan Media *Flash Card Fauna*. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap proses pembelajaran yang berlangsung, respons anak selama mengikuti pembelajaran, strategi yang diterapkan guru dalam memanfaatkan media *Flash Card Fauna*, serta faktor-faktor yang memengaruhi pelaksanaan pembelajaran komunikasi reseptif. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian mengenai pembelajaran komunikasi reseptif pada anak dengan ASD, sekaligus memberikan manfaat praktis sebagai bahan pertimbangan bagi guru pendidikan khusus, terapis, dan orang tua dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik kebutuhan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus intrinsik (*intrinsic case study*). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai dinamika pembelajaran komunikasi reseptif anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD) melalui penggunaan media *Flash Card Fauna* dalam konteks pembelajaran yang nyata. Desain studi kasus intrinsik digunakan karena penelitian berfokus pada satu kasus tertentu yang dipandang memiliki karakteristik unik untuk dipahami secara komprehensif, bukan untuk melakukan generalisasi terhadap populasi yang lebih luas (Sinaga, 2025). Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya mengeksplorasi proses pembelajaran, interaksi antara guru dan anak, respons anak terhadap penggunaan media, serta berbagai faktor yang memengaruhi pelaksanaan pembelajaran komunikasi reseptif secara mendalam dan kontekstual.

Penelitian dilaksanakan di PGRA Raihan (Persis 27) yang beralamatkan di jalan Cempakawarna No.99 Cilembang, Kec. Cihideung, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46123, Indonesia. Lokasi penelitian dipilih secara purposif karena sekolah tersebut menyelenggarakan layanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus, termasuk peserta didik dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD), serta telah menerapkan penggunaan media visual sebagai salah satu strategi pembelajaran komunikasi. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang secara langsung terlibat dalam seluruh tahapan penelitian, mulai dari proses pengumpulan data, pengamatan aktivitas pembelajaran, pelaksanaan wawancara, analisis data, hingga penarikan kesimpulan (Rozikin & Anam, 2026). Selama proses penelitian, peneliti berupaya menjaga objektivitas melalui pencatatan lapangan secara sistematis, refleksi terhadap proses penelitian, serta konfirmasi terhadap data yang diperoleh dari berbagai sumber.

Partisipan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik partisipan terhadap tujuan penelitian (Ramadani et al., 2025). Partisipan utama adalah seorang anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD) yang mengalami hambatan komunikasi reseptif dan mengikuti pembelajaran menggunakan media *Flash Card Fauna*. Selain partisipan utama, penelitian juga melibatkan guru kelas sebagai informan utama karena berperan secara langsung dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran komunikasi reseptif. Guru dipilih karena memiliki pemahaman yang komprehensif mengenai karakteristik peserta didik, strategi pembelajaran yang diterapkan, serta perkembangan kemampuan komunikasi anak selama proses pembelajaran berlangsung (Estari, 2020). Dokumen pembelajaran, seperti modul ajar, media pembelajaran, catatan perkembangan peserta didik, foto kegiatan, dan dokumentasi pembelajaran lainnya digunakan sebagai sumber data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara (Husna et al., 2025).

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan dokumentasi (Zahroh et al., 2025). Observasi dilakukan secara partisipatif pasif dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran komunikasi reseptif menggunakan media *Flash Card Fauna*. Aspek yang diamati meliputi tahapan penggunaan media, aktivitas guru dalam menyampaikan pembelajaran, perhatian dan keterlibatan anak, respons verbal maupun nonverbal anak terhadap stimulus visual, bentuk interaksi antara guru dan anak, pemberian penguatan (*reinforcement*), serta kondisi pembelajaran yang mendukung maupun menghambat proses komunikasi reseptif. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai tujuan penggunaan media, strategi pembelajaran yang diterapkan, pengalaman guru selama mendampingi anak, perubahan perilaku komunikasi yang diamati, serta berbagai tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui foto kegiatan pembelajaran, perangkat ajar, catatan hasil belajar, serta dokumen lain yang relevan dengan fokus penelitian (Iswahyudi et al., 2023).

Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri (*human instrument*) yang didukung oleh pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan lembar dokumentasi. Pedoman observasi dikembangkan berdasarkan indikator dinamika pembelajaran komunikasi reseptif yang meliputi aktivitas guru dalam menggunakan media *Flash Card Fauna*, respons anak terhadap instruksi, perhatian anak selama pembelajaran, kemampuan mengenali objek, kemampuan memahami instruksi sederhana, bentuk interaksi yang terjadi selama pembelajaran, serta faktor-faktor yang memengaruhi pelaksanaan pembelajaran. Pedoman wawancara disusun secara fleksibel agar memungkinkan peneliti menggali pengalaman, persepsi, dan strategi guru secara lebih mendalam sesuai dengan perkembangan informasi di lapangan. Seluruh instrumen disusun berdasarkan kajian teori mengenai komunikasi reseptif, pembelajaran anak dengan ASD, serta penggunaan media visual dalam pendidikan khusus sehingga selaras dengan tujuan penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan Thematic Analysis yang dikembangkan oleh Braun dan Clarke (dalam Nurhaliza et al., 2025) melalui enam tahapan, yaitu: (1) memahami dan membiasakan diri dengan data (*familiarization with the data*), (2) menghasilkan kode awal (*generating initial codes*), (3) mencari tema (*searching for themes*), (4) menelaah kembali tema (*reviewing themes*), (5) mendefinisikan dan memberi nama tema (*defining and naming themes*), serta (6) menyusun laporan penelitian (*producing the report*). Seluruh data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi ditranskripsikan, dibaca secara berulang, kemudian dikodekan berdasarkan makna yang muncul dari data (Nurhayati et al., 2024). Kode-kode yang memiliki keterkaitan selanjutnya dikelompokkan menjadi tema-tema utama yang merepresentasikan dinamika pembelajaran komunikasi reseptif selama penggunaan media *Flash Card Fauna*. Analisis dilakukan secara berulang dan reflektif agar setiap tema yang dihasilkan benar-benar merepresentasikan fenomena yang ditemukan di lapangan.

Keabsahan data dalam penelitian ini mengacu pada konsep *trustworthiness* yang dikemukakan oleh Lincoln dan Guba (dalam Udar & Bashori, 2024), meliputi *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. *Credibility* dilakukan melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta melakukan *member checking* kepada guru sebagai informan utama untuk memastikan kesesuaian interpretasi peneliti dengan pengalaman yang disampaikan (Pattipeiluhu et al., 2026). *Transferability* dicapai melalui penyajian deskripsi konteks penelitian secara rinci sehingga memungkinkan pembaca menilai keterterapan hasil penelitian pada konteks lain (Wulandari & Nasution, 2024). *Dependability* dilakukan dengan mendokumentasikan seluruh proses penelitian secara sistematis dalam bentuk audit trail, sedangkan *confirmability* dijaga melalui pencatatan reflektif peneliti dan diskusi dengan dosen pembimbing guna meminimalkan subjektivitas dalam proses interpretasi data (Afifah, 2025).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Kemampuan Komunikasi Reseptif Anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD)

Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi reseptif anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD) sebelum penggunaan media *Flash Card Fauna* masih memerlukan pendampingan secara intensif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pendamping, anak mengalami kesulitan dalam memahami instruksi verbal, mempertahankan perhatian selama pembelajaran, serta mengenali kosakata sederhana secara konsisten. Kondisi tersebut menjadi gambaran awal mengenai karakteristik komunikasi reseptif anak yang selanjutnya menjadi dasar dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Temuan observasi memperlihatkan bahwa pada awal kegiatan pembelajaran anak belum mampu memberikan respons secara langsung ketika guru menunjukkan gambar fauna dan memberikan instruksi sederhana. Pada saat guru memperlihatkan kartu bergambar singa sambil memberikan pertanyaan "Manakah gambar singa?", anak hanya memperhatikan kartu beberapa saat tanpa memberikan respons. Setelah guru mengulangi instruksi sebanyak beberapa kali disertai pemberian isyarat, anak mulai menunjuk kartu yang dimaksud. Respons tersebut menunjukkan bahwa anak sebenarnya telah memiliki kemampuan menerima stimulus visual, namun masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan informasi verbal dengan objek yang diamati sehingga memerlukan bantuan berupa pengulangan instruksi (*prompting*).

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas (BI) yang menjelaskan bahwa sebelum penggunaan media *Flash Card*, kemampuan komunikasi reseptif anak masih relatif terbatas. Guru menyampaikan bahwa anak mengalami kesulitan mengenali huruf, angka, maupun kosakata sederhana serta belum mampu mempertahankan fokus selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, anak cenderung kurang memberikan respons apabila guru hanya menggunakan penjelasan secara lisan sehingga pendampingan secara intensif masih sangat diperlukan selama proses belajar berlangsung. Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai kondisi awal kemampuan komunikasi reseptif anak, hasil analisis tematik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Tematik Kondisi Awal Kemampuan Komunikasi Reseptif Anak

Aspek yang Diamati	Temuan Penelitian	Interpretasi
Pemahaman instruksi verbal	Anak belum mampu memahami instruksi secara konsisten dan masih memerlukan pengulangan.	Komunikasi reseptif masih berkembang sehingga membutuhkan bantuan verbal dan visual.
Perhatian saat pembelajaran	Perhatian anak mudah teralihkan sehingga fokus belajar belum bertahan lama.	Rentang perhatian memengaruhi kemampuan menerima informasi yang diberikan guru.
Respons terhadap stimulus	Anak mulai memberikan respons setelah guru mengulang instruksi dan memberikan isyarat.	<i>Prompting</i> membantu anak menghubungkan instruksi verbal dengan stimulus visual.
Pengenalan objek	Anak telah mengenali beberapa objek, namun belum mampu menyebutkan nama objek secara mandiri.	Kemampuan menerima informasi visual mulai berkembang, sedangkan kemampuan menghubungkan makna verbal masih memerlukan stimulasi.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa hambatan komunikasi reseptif yang dialami anak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memahami bahasa, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan mempertahankan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Anak lebih mudah memberikan respons ketika guru menggunakan bantuan visual dibandingkan hanya menyampaikan instruksi secara verbal.

Hal ini mengindikasikan bahwa penyajian informasi secara konkret melalui media visual memiliki potensi untuk membantu proses pemahaman bahasa pada anak dengan ASD.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Rosa & Mierrina (2025) yang menjelaskan bahwa anak dengan ASD umumnya mengalami hambatan dalam memahami instruksi verbal sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang sistematis, berulang, dan didukung media visual. Penggunaan media visual memungkinkan anak memperoleh representasi konkret terhadap informasi yang diterima sehingga proses memahami instruksi menjadi lebih mudah dibandingkan penyampaian secara verbal semata. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Khotimah, Supena & Hidayat (2019) yang menunjukkan bahwa media visual mampu meningkatkan perhatian anak terhadap aktivitas pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya kemampuan memahami instruksi sederhana.

Dari perspektif teori komunikasi, kondisi tersebut dapat dijelaskan melalui konsep komunikasi reseptif yang menekankan kemampuan individu dalam menerima, memahami, dan menginterpretasikan pesan yang disampaikan oleh orang lain (Sanulita et al., 2024). Anak dengan ASD umumnya mengalami keterbatasan pada aspek tersebut sehingga proses memahami bahasa memerlukan penyajian informasi yang lebih konkret dan terstruktur. Menurut Bondy dan Frost (dalam Murwati & Rachman, 2013), dukungan visual menjadi salah satu strategi yang efektif untuk membantu anak dengan ASD dalam memahami makna suatu instruksi karena informasi disampaikan melalui dua jalur sekaligus, yaitu verbal dan visual. Pendapat tersebut diperkuat oleh Light dan McNaughton (dalam Sahid, 2025) yang menyatakan bahwa individu dengan ASD cenderung memiliki kekuatan dalam memproses informasi visual dibandingkan informasi verbal, sehingga media pembelajaran bergambar lebih mudah dipahami oleh anak.

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat diinterpretasikan bahwa kondisi awal komunikasi reseptif anak menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih terstruktur, bertahap, dan berorientasi pada karakteristik belajar visual. Hambatan yang muncul selama observasi bukan hanya berkaitan dengan keterbatasan memahami instruksi, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan mempertahankan perhatian, menghubungkan simbol visual dengan bahasa, serta memberikan respons yang sesuai terhadap stimulus yang diterima. Oleh karena itu, penggunaan media *Flash Card Fauna* dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang relevan karena mampu menyajikan informasi secara konkret, menarik perhatian anak, serta memberikan kesempatan untuk melakukan pengulangan secara sistematis. Temuan ini menjadi landasan penting bagi pelaksanaan pembelajaran pada tahap berikutnya sekaligus menunjukkan bahwa pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik belajar anak merupakan faktor utama dalam mengembangkan kemampuan komunikasi reseptif pada anak dengan ASD.

Implementasi Media *Flash Card Fauna* dalam Pembelajaran Komunikasi Reseptif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *Flash Card Fauna* dilakukan secara bertahap dengan menyesuaikan kemampuan komunikasi reseptif anak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru tidak langsung memperkenalkan banyak kartu dalam satu waktu, melainkan memulai pembelajaran dengan satu kartu bergambar fauna yang dikenalkan secara berulang. Strategi tersebut bertujuan agar anak mampu memusatkan perhatian pada satu objek terlebih dahulu sebelum menerima stimulus berikutnya. Guru memulai pembelajaran dengan memperlihatkan kartu bergambar kepada anak sambil menyebutkan nama hewan secara perlahan dan jelas. Setelah itu, guru meminta anak untuk memperhatikan gambar, kemudian memberikan instruksi sederhana seperti "Mana gambar singa?" atau "Tunjukkan gambar singa." Apabila anak belum memberikan respons, guru mengulangi instruksi dengan intonasi yang konsisten disertai bantuan berupa isyarat (*prompting*) hingga anak mampu memberikan respons yang sesuai. Proses tersebut dilakukan secara berulang agar anak memperoleh kesempatan menghubungkan informasi verbal dengan representasi visual yang terdapat

pada *Flash Card*. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menjelaskan bahwa penggunaan *Flash Card Fauna* dilakukan secara bertahap sesuai kemampuan anak. Guru menyampaikan bahwa setiap kartu diperkenalkan satu per satu, kemudian anak diminta menunjukkan maupun mengulang nama objek yang terdapat pada kartu. Untuk mengurangi kejenuhan, guru mengombinasikan penggunaan *Flash Card* dengan permainan sederhana, seperti mencari kartu sesuai instruksi atau mencocokkan gambar yang sama. Selain itu, setiap keberhasilan anak dalam memberikan respons memperoleh penguatan positif berupa pujian, tepuk tangan, maupun *high five* sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha yang telah dilakukan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa implementasi media *Flash Card Fauna* dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun interaksi belajar yang lebih aktif antara guru dan anak. Penggunaan media secara bertahap memungkinkan guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memproses informasi sesuai dengan kapasitas belajarnya. Pengulangan instruksi yang dilakukan secara konsisten membantu anak mengenali hubungan antara simbol visual dengan bahasa verbal, sedangkan pemberian penguatan positif meningkatkan motivasi anak untuk memberikan respons pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Untuk memperjelas proses implementasi media *Flash Card Fauna*, hasil analisis disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tahapan Implementasi Media *Flash Card Fauna* dalam Pembelajaran

Tahapan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Respons Anak
Pengenalan media	Guru memperlihatkan satu kartu bergambar fauna dan menyebutkan nama hewan secara perlahan.	Anak memperhatikan kartu meskipun perhatian masih mudah teralihkan.
Pemberian instruksi	Guru meminta anak menunjukkan gambar sesuai instruksi verbal.	Anak memerlukan pengulangan instruksi sebelum memberikan respons.
Pengulangan (<i>repetition</i>)	Guru mengulang penyebutan nama hewan dan instruksi beberapa kali.	Anak mulai mampu menghubungkan gambar dengan instruksi yang diberikan.
Penguatan (<i>reinforcement</i>)	Guru memberikan pujian, tepuk tangan, dan <i>high five</i> ketika anak berhasil merespons.	Anak tampak lebih termotivasi dan bersedia mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan Tabel 2, implementasi media *Flash Card Fauna* berlangsung melalui tahapan yang sistematis, yaitu pengenalan media, pemberian instruksi, pengulangan, dan penguatan positif. Keempat tahapan tersebut saling berkaitan dalam membantu anak memahami informasi yang diterima selama proses pembelajaran. Penggunaan satu kartu pada setiap tahap memberikan kesempatan kepada anak untuk memusatkan perhatian sehingga beban kognitif yang diterima tidak terlalu besar. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik belajar anak dengan ASD yang cenderung membutuhkan informasi yang sederhana, konkret, dan disampaikan secara bertahap. Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Rahmah et al., (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual secara bertahap mampu meningkatkan perhatian anak dengan ASD selama proses pembelajaran. Penyajian informasi dalam bentuk gambar memberikan stimulus yang lebih mudah dipahami sehingga anak lebih cepat menghubungkan instruksi verbal dengan objek yang diamati. Penelitian Qury eta al., (2025) juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang disertai pengulangan dan latihan secara konsisten memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkuat pemahaman terhadap kosakata maupun instruksi sederhana.

Dari perspektif teori belajar, implementasi media *Flash Card Fauna* pada penelitian ini menunjukkan adanya penerapan prinsip *Applied Behavior Analysis* (ABA), khususnya melalui

penggunaan *prompting*, *repetition*, dan *positive reinforcement*. Menurut Cooper, Heron, dan Heward (dalam Suherman et al., 2025), *prompting* merupakan strategi pemberian bantuan kepada peserta didik agar mampu menghasilkan respons yang diharapkan, sedangkan *reinforcement* bertujuan meningkatkan kemungkinan munculnya kembali perilaku positif setelah anak memperoleh konsekuensi yang menyenangkan. Dalam penelitian ini, pemberian tepuk tangan, pujian, dan *high five* setelah anak berhasil menunjukkan kartu merupakan bentuk *positive reinforcement* yang memperkuat keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, implementasi media *Flash Card Fauna* juga memperlihatkan bahwa proses pembelajaran komunikasi reseptif tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola interaksi belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus secara bertahap, menyesuaikan tingkat kesulitan materi, serta memberikan dukungan sesuai kebutuhan anak. Pendekatan tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena pembelajaran berlangsung sesuai karakteristik perkembangan dan kemampuan individualnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *Flash Card Fauna* dilakukan melalui proses pembelajaran yang sistematis, adaptif, dan berpusat pada kebutuhan anak. Penggunaan media visual yang dipadukan dengan pengulangan instruksi, permainan sederhana, dan penguatan positif membentuk lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi pengembangan komunikasi reseptif anak dengan ASD. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh karakteristik media itu sendiri, tetapi juga oleh strategi implementasi yang dilakukan guru selama proses pembelajaran.

Respons Anak terhadap Penggunaan Media *Flash Card Fauna*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash Card Fauna* memberikan respons positif terhadap keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, perubahan respons terlihat secara bertahap pada setiap kegiatan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, anak masih belum memberikan respons ketika guru menunjukkan kartu bergambar singa dan memberikan instruksi untuk menunjuk gambar tersebut. Setelah guru mengulang instruksi beberapa kali disertai bantuan isyarat, anak mulai mampu menunjuk kartu yang dimaksud. Pada pertemuan berikutnya, anak mulai menunjukkan perkembangan dalam merespons stimulus visual. Anak secara spontan menunjuk kartu yang diperlihatkan guru meskipun belum mampu menyebutkan nama hewan yang terdapat pada kartu tersebut. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga, anak mulai mampu mengucapkan satu kosakata sederhana, yaitu "singa", setelah memperoleh latihan dan pengulangan secara konsisten. Temuan ini menunjukkan bahwa respons anak berkembang secara bertahap, dimulai dari memperhatikan stimulus visual, mengenali gambar, hingga mampu menghubungkan gambar dengan bahasa verbal.

Tabel 3. Respons Anak Selama Penggunaan Media *Flash Card Fauna*

Pertemuan	Respons Anak
Pertama	Anak memperhatikan kartu, namun belum mampu merespons instruksi tanpa bantuan.
Kedua	Anak mulai menunjuk gambar yang ditunjukkan guru, tetapi belum mampu menyebutkan nama hewan.
Ketiga	Anak mampu menunjuk gambar dan mengucapkan satu kosakata sederhana, yaitu "singa".

Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang disertai pengulangan instruksi dan penguatan positif membantu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fadilah & Hasjiandito (2026) yang menyatakan bahwa media visual mampu meningkatkan perhatian dan respons anak dengan ASD terhadap aktivitas

pembelajaran. Selain itu, menurut Bondy dan Frost (dalam Murwati & Rachman, 2013), penggunaan stimulus visual secara konsisten dapat membantu anak menghubungkan informasi verbal dengan objek konkret sehingga kemampuan komunikasi reseptif berkembang secara bertahap. Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan bahwa media *Flash Card Fauna* tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak untuk membangun pemahaman terhadap kosakata melalui pengalaman belajar yang berulang dan bermakna.

Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Komunikasi Reseptif melalui Media *Flash Card Fauna*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media *Flash Card Fauna* dalam pembelajaran komunikasi reseptif dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat yang muncul selama proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut diperoleh melalui hasil observasi serta wawancara dengan guru kelas yang mendampingi anak selama kegiatan berlangsung.

Tabel 4. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Menggunakan Media *Flash Card Fauna*

Faktor	Temuan Penelitian	Implikasi
Pendukung	Media bergambar dengan warna yang menarik mampu meningkatkan perhatian anak.	Anak lebih mudah memusatkan perhatian dan memahami materi yang disampaikan.
	Pengulangan instruksi secara konsisten membantu anak mengingat kosakata.	Informasi lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak.
	Pemberian <i>positive reinforcement</i> berupa pujian, tepuk tangan, dan <i>high five</i> .	Meningkatkan motivasi serta kepercayaan diri anak dalam mengikuti pembelajaran.
Penghambat	Konsentrasi anak mudah berubah dan perhatian sering teralihkan.	Pembelajaran memerlukan pendampingan secara intensif.
	Suasana hati (<i>mood</i>) anak tidak stabil.	Guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi anak.
	Penggunaan kartu yang terlalu banyak menyebabkan anak mudah merasa kewalahan.	Materi perlu diberikan secara bertahap sesuai kemampuan anak.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa media *Flash Card Fauna* memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung proses pembelajaran komunikasi reseptif. Penggunaan gambar yang menarik dan berwarna mampu memusatkan perhatian anak sehingga anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, media ini bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk mengenalkan berbagai konsep, seperti nama hewan, huruf, angka, warna, maupun kosakata sederhana. Menurut guru, karakteristik visual yang dimiliki *Flash Card* membantu anak dengan ASD memahami informasi secara lebih konkret dibandingkan penyampaian materi secara verbal. Meskipun demikian, proses pembelajaran juga menghadapi beberapa hambatan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kemampuan berkonsentrasi anak cenderung berubah-ubah sehingga respons terhadap instruksi guru tidak selalu konsisten. Pada kondisi tertentu, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, sedangkan pada kesempatan lain perhatian anak mudah teralihkan oleh rangsangan di lingkungan sekitar. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa penggunaan *Flash Card* memerlukan pengulangan secara terus-menerus agar anak mampu mengingat informasi yang diberikan. Guru juga membatasi jumlah kartu yang digunakan dalam setiap pertemuan karena penyajian materi yang terlalu banyak dapat menyebabkan anak kehilangan fokus.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Kurnia et al., (2024) yang menyatakan bahwa media visual mampu mendukung proses pembelajaran anak dengan ASD apabila disesuaikan dengan

karakteristik dan kebutuhan individu. Penelitian Mana (2025) juga menjelaskan bahwa keberhasilan penggunaan media visual tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta memberikan penguatan secara konsisten. Dengan demikian, efektivitas media *Flash Card Fauna* dalam penelitian ini merupakan hasil dari kombinasi antara penggunaan media visual yang menarik, strategi pembelajaran yang sistematis, dan kemampuan guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi anak. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flash Card Fauna* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang potensial untuk mendukung pengembangan komunikasi reseptif anak dengan ASD. Namun, keberhasilan penggunaannya sangat dipengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap, pemberian penguatan positif, serta kemampuan guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Flash Card Fauna tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu memfasilitasi perkembangan komunikasi reseptif anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD) melalui proses pembelajaran yang sistematis, bertahap, dan adaptif terhadap karakteristik belajar anak. Penerapan pengenalan gambar secara bertahap, pengulangan instruksi (*repetition*), *prompting*, permainan sederhana, dan *positive reinforcement* terbukti meningkatkan perhatian, kemampuan memahami instruksi verbal, mengenali objek, serta memunculkan kosakata sederhana. Kontribusi teoretis penelitian ini terletak pada pengayaan kajian mengenai dinamika pembelajaran komunikasi reseptif pada anak dengan ASD melalui perspektif proses, bukan semata-mata berorientasi pada hasil intervensi, sehingga memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang interaksi antara karakteristik media, strategi guru, dan respons belajar anak dalam konteks pendidikan inklusif. Secara praktis, temuan ini memberikan dasar bagi guru, terapis, dan orang tua untuk merancang pembelajaran berbasis media visual yang terstruktur, individual, dan konsisten sesuai kebutuhan anak dengan ASD. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain studi kasus dengan satu partisipan pada satu lembaga pendidikan sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah partisipan yang lebih beragam, berbagai tingkat keparahan ASD, serta konteks sekolah yang berbeda dengan menggunakan pendekatan longitudinal atau *mixed methods* untuk mengevaluasi keberlanjutan perkembangan komunikasi reseptif. Selain itu, penelitian mendatang dapat membandingkan efektivitas Flash Card Fauna dengan media visual atau teknologi berbasis digital lainnya guna menghasilkan model pembelajaran komunikasi reseptif yang lebih adaptif, inovatif, dan berbasis bukti.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abrar, & Listrianti. (2025). Flash card media: Belajar sambil bermain dalam mempermudah mengenal kata di madrasah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(10), 1–15.
- Adikusuma, M. P., Maharani, E. A., & Surahman, S. (2025). Adaptasi pedagogis dalam PAUD inklusi: Analisis peran guru dalam penataan lingkungan dan pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Asghar*, 6(1), 74–89.
- Afifah, S. N. (2025). *Penerapan model pendidikan full day school dalam peningkatan pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025* (Skripsi).

- Al Husna, R. N., Saputro, C. T., Widodo, S. T., & Budiono, A. (2025). Analisis pelaksanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Mangunsari berdasarkan observasi dan wawancara guru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 453–460.
- Annastasya, D. A. (2026). *Implementasi bimbingan akademik dalam membentuk kemandirian belajar child with Autism Spectrum Disorder (ASD) di Sekolah Luar Biasa Negeri 5 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation). UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Estari. (2020). Pentingnya memahami karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 1439–1444.
- Fadilah, I., & Hasjiandito, A. (2026). Strategi guru PAUD dalam pembelajaran seni rupa 3D terhadap fokus anak ASD di TK Talenta Semarang. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 41–53. <https://doi.org/10.47861/khirani.v4i1.2262>
- Hastuti, W. D., & Salsabila, A. Z. (2024). Development of flashcard media based on augmented reality to improve the speaking ability. *Indonesian Journal of Educational Development*, 5(2), 258–270. <https://doi.org/10.59672/ijed.v5i2.3740>
- Inayah, Y., & Prasetyo, T. (2025). Meningkatkan kualitas belajar melalui teknologi sebagai media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus. *MUDIR: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 67–75.
- Iswahyudi, M. S., Wulandari, R., Samsuddin, H., Sukowati, I., Nurhayati, S., Makrus, M., & Febianingsih, N. P. E. (2023). *Buku ajar metodologi penelitian*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28.
- Kurnia, I. R., Setiawan, A. A., Wandira, P. A., & Darmawan, A. S. (2024). Strategi guru dalam mendukung anak autisme dengan pendekatan efektif di SLB Ananda Mandiri. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 298–311.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Lutfi, L. U. (2025). *Buku cerita "Aku Bisa Jadi Apapun" berbasis augmented reality sebagai media stimulasi perkembangan kognitif anak autis usia 5–6 tahun di TK Talenta Semarang* (Doctoral dissertation). Universitas Ivet.
- Maeta, S. (2025). *Penggunaan flashcard bergambar untuk mengenalkan huruf pada anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation). UIN Raden Intan Lampung.
- Mana, L. H. A. (2025). *Media pembelajaran*. Dunia Penerbitan Buku.
- Murwati, A., & Rachmah, N. A. N. (2013). *Meningkatkan kemampuan komunikasi meminta pada anak autis melalui media Picture Exchange Communication System (PECS)* (Doctoral dissertation). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nisa, L., Rukmi, R., Perdani, W., Graharti, R., Sumekar, D. W., Wardani, R., ... & Rahmayani, F. (2025). Tantangan dan strategi dalam menangani anak dengan gangguan spektrum autisme: A literature review. *Medical Profession Journal of Lampung*, 14(10), 2009–2015.
- Nurhaliza, F., Putra, Z. H., Hermita, N., & Copriady, J. (2025). Reflexive thematic analysis sebagai strategi kualitatif dalam kajian pendidikan multikultural. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(3), 5256–5272.
- Nurhayati, N., Apriyanto, A., Ahsan, J., & Hidayah, N. (2024). *Metodologi penelitian kualitatif: Teori dan praktik*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Pattipeiluhu, K., Yuslimawati, S. H., Novaria, I. E., & Herdiani, R. (2026). *Panduan metodologis penelitian kualitatif: Dari konsepsi hingga interpretasi data*. Penerbit P4I.
- Pertiwi, H. (2023). *Pengembangan media visual "Papan Pintar" terhadap anak Autism Spectrum Disorder (ASD) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II di MI Hamzanwadi No. 1 Pancor* (Doctoral dissertation). Universitas Hamzanwadi.
- Qury, A. A., Haryanti, H., Setiani, Z. A., Kristiana, D., & Rusdiani, N. I. (2025). Strategi guru dalam mengenalkan kosakata sederhana pada anak di TK inklusi. *Seminar Nasional Pendidikan Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(1), 346–350.
- Rahmah, A. F., Salsabila, K., Amaliawati, E., & Jannah, U. (2026). Penerapan media visual untuk mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa autis di SLB Autis Bina Anggita. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 69–82. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v6i1.3627>

- Ramadani, U. P., Muthmainnah, R., & Ulhilma, N. (2025). Strategi penentuan populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan: Antara validitas dan representativitas. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(2), 574–585. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1021>
- Ramadhan, M., & F. (2025). Komunikasi efektif guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pada anak usia dini di KB Putri Fadilla. *JIPDASMEN: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(2), 118–132.
- Rosa, & Mierrina. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis kartu visual sikuen untuk anak autis. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 283–292.
- Rozikin, K., & Anam, S. (2026). Teknik pengumpulan data penelitian dan penyusunan instrumen penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 5(2), 1612–1629.
- Sahid, M. H., Liza, R. G., & colleagues. (2025). *Psikologi anak berkebutuhan khusus*. CV Eureka Media Aksara.
- Sanjaya, R., Putra, S. P., & Nugroho, S. (2025). Efektivitas PECS untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak dengan Autism Spectrum Disorder usia 4–5 tahun. *Elektriese: Jurnal Sains dan Teknologi Elektro*, 15(2), 63–73. <https://doi.org/10.47709/elektriese.v15i02.6964>
- Sanulita, H., Lestari, S. A., Syarmila, S., Yustina, I., Atika, A., Nurillah, S., ... & Annisa, A. (2024). *Keterampilan berbahasa reseptif: Teori dan pengajarannya*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sinaga, D. (2025). *Buku ajar metode penelitian: Penelitian studi kasus*.
- Suherman, M., Aryani, W. D., Nurohmah, S., & Lubna, F. (2025). Inovasi strategik dalam layanan terapi ABA sebagai alternatif pendidikan untuk anak autis di luar sekolah formal. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 9(2), 85–92.
- Udar, & Bashori. (2024). Mengevaluasi validitas instrumen dalam penelitian kualitatif: Metode verifikasi dan implementasinya. *Academia.edu*.
- Wulandari, T., Sari, D. P., & Nasution, A. R. (2024). Deskripsi mendalam untuk memastikan keteralihan temuan penelitian kualitatif. *Jurnal Literasiologi*, 11(2).
- Zahroh, et al. (2025). Strategi pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: Teknik, tantangan, dan solusinya. *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(6), 107–118.