Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 04, Desember 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU VISUAL SIKUEN UNTUK ANAK AUTIS

Tiffani Dwi Safira Rosa[1], Mierrina[2]
[1,2]Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Alamat e-mail : [1]04020322085@uinsby.ac.id,
Alamat e-mail : [2]mierrina@uinsa.ac.id,

ABSTRACT

This study is based on the results of a needs analysis of autistic children who face difficulties in understanding verbal instructions during the learning process and therapy as well as the inability to carry out daily activities independently which makes them still require assistance. The dominant learning method is oral and not in accordance with the learning style of autistic children, so it requires concrete visual media support. The purpose of this research is to develop visual sequencing cards as an alternative learning media for autistic children. This research uses the R&D method (Research and Development) that adapts the ADDIE model. Data was collected through observation, interviews, and documentation. The data analysis technique is carried out through several stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions from data obtained from the results of interviews, observations, and documentation. The result of this study is the development of visual sequencing cards as a practical and innovative learning medium for autistic children. This research contributes to the provision of visual-based learning media that applies theory as a conceptual basis so that it can support learning to increase the independence and understanding of children with autism.

Keywords: Learning Media, Visual Sequencing Cards, Autistic.

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari hasil analisis kebutuhan anak autis yang mengalami hambatan dalam memahami instruksi verbal dalam proses pembelajaran maupun terapi serta ketidakmampuan dalam melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri sehingga masih memerlukan pendampingan. Metode pembelajaran yang dominan bersifat lisan kurang sesuai dengan gaya belajar anak autis sehingga membutuhkan dukungan media visual yang konkret. Tujuan penelitan ini adalah untuk mengembangkan kartu visual sikuen sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk anak autis. Penelitian ini menggunakan metode R&D *(Research and Development)* yang mengadaptasi model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah terciptanya media kartu visual sikuen sebagai media pembelajaran yang praktis dan inovatif bagi anak autis. Penelitian ini berkontribusi

dalam penyediaan media pembelajaran berbasis visual yang menjadikan teori sebagai dasar konseptual sehingga dapat menunjang pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian serta pemahaman anak autis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Visual Sikuen, Autis.

A. Pendahuluan

Anak dengan ASD atau yang biasa dikenal dengan *Autism Spectrum Disorder* merupakan anak yang proses perkembangannya berbeda dengan anak lainnya dalam hal kognitif, sosial, komunikasi, dan perilaku (Mohammed, 2022). Anak autis memiliki cara yang unik dalam menangkap dan memahami informasi. Banyak di antara mereka yang mengalami hambatan dalam proses perkembangannya, juga memiliki faktor lainnya yang menunda tercapainya perkembangan yang optimal. Pendidikan untuk anak autis dapat disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak dan intervensi khusus yang dirancang untuk mempermudah mereka (Az-Zahro et al., 2024). Dengan demikian, anak akan lebih mudah memahami pembelajaran.

Anak autis sering kali memiliki kemampuan yang mengagumkan bila berkaitan dengan mengingat detail dan pola tertentu (McMorris et al., 2013). Hal ini memungkinkan mereka menangkap hal-hal kecil yang mungkin dilewatkan orang lain. Selain itu, apabila berhubungan dengan hal-hal yang mereka sukai, mereka akan menunjukkan kecermatan dan fokus yang luar biasa tinggi. Mereka akan mampu konsisten dan memusatkan perhatian dalam jangka waktu yang lebih lama dari biasanya. Perpaduan antara kemampuan mengingat detail dan fokus yang kuat dapat menjadikan mereka mengembangkan potensi secara optimal.

Metode pembelajaran yang dominan bersifat lisan kurang sesuai dengan gaya belajar anak autis. Instruksi yang hanya disampaikan melalui verbal menciptakan kebingungan anak dalam mencernanya, sehingga respons yang diberikan anak dianggap tidak optimal. Pemahaman instruksi verbal pada anak autis masih terbatas sehingga memerlukan media tambahan sebagai rangsangan untuk mempermudah proses pembelajaran karena anak autis cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui pendekatan visual yang konkret Hal itu disebabkan kemampuan *Working memory* yang ada pada anak autis belum berkembang optimal dibanding kemampuan *Long term memory* mereka (Irdiansyah & Nawangsari, 2021). Hal ini dapat berakibat pada keterlambatan dalam memahami materi serta berkurangnya minat belajar anak.

Hambatan dalam berkomunikasi juga membuat mereka menjadi kesulitan dalam mengekspresikan kebutuhan,

perasaan, maupun pikiran melalui kata-kata (Wahidah, 2021). Dalam interaksi sehari-hari bersama guru dan teman sebaya, kesalahpahaman sering muncul karena mereka memiliki cara tersendiri dalam menangkap dan memproses informasi, juga dalam mengekspresikannya. Anak autis pada umumnya memiliki kemampuan visual dan simbolik yang menonjol (McMorris et al., 2013). Informasi yang bersifat verbal dan perlu diingat dalam jangka pendek sering kali sulit dipahami. Informasi yang berupa pola, bentuk, gambar, maupun simbol lebih mudah ditangkap dan diingat dalam memori jangka panjang. Sehingga media yang cocok digunakan untuk menunjang proses pembelajaran merupakan media berbasis visual (Thiemann & Goldstein, 2001). Penggunaan media visual masih sangat diperlukan sebagai strategi intervensi untuk menjembatani keterbatasan komunikasi anak autis sekaligus menunjang efektivitas pembelajaran.

Salah satu media yang memiliki potensi besar untuk digunakan adalah media kartu visual sikuen. Kartu ini menyajikan rangkaian gambar yang merepresentasikan urutan aktivitas atau peristiwa, sehingga anak dapat belajar memahami alur kegiatan, melatih kemandirian, mengorganisasi ide secara logis, dan melatih anak mengekspresikan cerita dalam bentuk kalimat yang berurutan. Selain itu, Media kartu sikuen dinilai efektif karena bekerja dengan pendekatan visual, yang umumnya lebih mudah dipahami oleh anak autis. Media berbasis visual juga dapat membantu meningkatkan fokus, memperkuat ingatan, dan menstimulasi kemampuan berpikir logis anak (Kustandi et al., 2021). Melalui gambar yang disusun secara berurutan, anak didorong untuk mengembangkan narasi secara mandiri berdasarkan pemahamannya terhadap konteks gambar.

Beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya mengenai penggunaan kartu sikuen untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik kelas III di SDN Padasuka Mandiri 2 Kota Cimahi (Yusnita et al., 2017). Penelitian lain yang dilakukan pada tahun 2018, menunjukkan bahwa kartu sikuen sebagai media terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam hal ketepatan pada siswa kelas dua SMAN 19 Gowa. Rata-rata skor siswa pada pre-test adalah 14,27 dan pada post-test adalah 19,43. Jadi, peningkatan ketepatan berbicara siswa mencapai 36,21% (Zahra, 2018).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya, media kartu visual sikuen dianggap sebagai upaya inovatif dalam mendukung proses pembelajaran anak autis. Media ini dirancang untuk membantu mereka melatih kemandirian, memahami alur kegiatan sehari-hari, serta melatih

kemampuan berpikir sistematis. Dengan demikian, kartu visual sikuen tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, namun juga berfungsi sebagai sarana yang mendorong anak agar mampu mandiri dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

Gambaran problem dalam layanan pendidikan bagi anak autis menunjukkan banyaknya hambatan dalam penyediaan alat dan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka. Di sisi lain, masih banyak keterbatasan dalam mengakses media tersebut, baik dari segi bentuk, isi, dan kesesuaian dengan konteks pembelajaran (Rustandar & Widinarsih, 2023). Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media yang dirancang khusus untuk anak autis dengan metode R&D *(Research and Development)* yang mengkaji prosesnya mulai dari identifikasi kebutuhan hingga pembuatan kartu visual sikuen. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat tercipta alat bantu media yang lebih efektif dan inovatif serta sangat terjangkau untuk digunakan oleh orang tua, guru maupun terapis dalam mendukung proses pembelajaran anak autis.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* atau R&D. Metode R&D merupakan suatu jenis metode penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya (Judijanto et al., 2024). Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa kartu visual sikuen. Kartu ini berfungsi untuk membantu anak autis melatih kemandirian, memahami alur kegiatan sehari-hari, serta melatih kemampuan berpikir sistematis.

Pengembangan media kartu visual sikuen dilakukan berdasarkan model ADDIE yang bertujuan untuk membangun sebuah desain produk pembelajaran dan berpusat pada pembelajaran individu serta memiliki fase jangka panjang (Hidayat, 2021). Berdasarkan model pengembangan ADDIE, penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu 1) *Analyze* atau analisis, 2) *Design* atau perancangan, 3) *Development* atau pengembangan, 4) *Implementation* atau implementasi, 5) *Evaluation* atau evaluasi (Waruwu, 2024). Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan karena keterbatasan waktu penelitian.

Data yang dikumpulkan bersumber dari data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh dari lapangan. Sedangkan data sekunder merupakan data yang didapat secara tidak langsung dari lapangan, melainkan melalui dokumen dan referensi tertulis seperti buku-buku akademik, jurnal ilmiah nasional maupun internasional (Rahman et al., 2022). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan

wawancara, observasi, dan dokumentasi serta menelusuri berbagai sumber literatur. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian baik pengamatan aktif maupun pasif (Iba & Wardhana, 2023). Sementara itu, wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang memungkinkan peneliti untuk terlibat interaksi langsung melalui pertanyaan-pertanyaan untuk menggali informasi lebih dalam terkait topik penelitian (Romdona et al., 2025).

Setelah data terkumpul, proses selanjutnya adalah analisis data. Teknik analisis yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui beberapa tahap yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Peneliti membaca dan mencatat bagian-bagian penting, lalu menyusunnya menjadi sebuah kajian teoritis yang terstruktur. Melalui pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi pendidik, terapis, dan orang tua dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak autis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengaplikasikan model ADDIE, maka pembahasan hasil penelitian disusun sesuai dengan tahapan ADDIE yakni dimulai dengan tahap analisis, perancangan, dan pengembangan yang dijelaskan sebagai berikut.

Pada tahap pertama yaitu tahap analisis dimulai dengan identifikasi kebutuhan anak autis melalui pengamatan selama proses pembelajaran dan mencatat kendala yang dihadapi selama terapi berlangsung serta didukung dengan wawancara dengan guru atau terapis. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan anak autis memiliki hambatan verbal yang mana anak kesulitan memahami instruksi verbal terutama jika disampaikan dalam kalimat yang panjang seperti contoh “Tolong ambil bukumu di tas”. Mereka cenderung hanya menangkap perintah “Ambil buku” tetapi tidak mengerti buku yang harus dia ambil itu seperti apa dan berada di mana, atau bahkan mereka tidak merespons sama sekali. Kondisi ini terjadi akibat informasi verbal belum diproses secara sempurna oleh otak.

Kesulitan memahami instruksi juga disebabkan keterbatasan kosa kata yang dimiliki mereka dan kemampuan dalam memahami konteks kalimat. Mereka memahami potongan kata tanpa menangkap makna keseluruhan dari suatu kalimat. Hal ini membuat anak autis membutuhkan waktu yang lebih lama dalam memproses bahasa lisan, sehingga lebih sering terlihat terdiam

ketika kita berinteraksi dengan mereka. Tidak jarang juga mereka melakukan perilaku yang berlainan dengan instruksi. Hambatan ini menyebabkan proses pembelajaran berbasis verbal saja menjadi kurang efektif jika tidak dibarengi dengan dukungan media visual yang konkret dan mudah dipahami.

Di sisi lain, mereka juga menghadapi hambatan ketika harus mengungkapkan hal yang diinginkan. Seperti ketika anak membutuhkan sesuatu, anak tidak mengungkapkannya namun anak hanya menunjuknya melalui isyarat, ekspresi wajah, maupun perilaku tertentu. Seperti jika anak ingin bermain bola, anak belum mampu mengungkapkan "Aku mau main bola, tolong ambilkan". Anak hanya menarik tangan orang dewasa yang ada di sekitarnya dan menunjuk tanpa mengucapkan kata yang jelas. Hal ini sering kali menimbulkan kebingungan dan kesalahpahaman disebabkan kurangnya pemahaman mengenai apa yang diinginkan oleh mereka.

Hasil identifikasi kebutuhan juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak autis masih memiliki hambatan dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Banyak anak belum mampu melakukan keterampilan bina diri dengan runtut sehingga masih memerlukan pendampingan. Aktivitas sederhana seperti mencuci tangan, memakai baju, atau memakai sandal sering kali memerlukan bantuan dari orang dewasa di sekitarnya. Anak masih kebingungan ketika harus melakukan sesuai langkah yang benar misalnya saat memakai baju, anak hanya memasukkan bagian kepala tanpa memasukkan bagian tangan.

Hal yang serupa juga terjadi ketika anak mencuci tangan. Anak tidak mengetahui urutan yang tepat dalam mencuci tangan. Anak hanya mengambil sabun dan menggosoknya tanpa membilasnya. Tanpa arahan atau pendampingan, anak akan melewatkan tahapan dalam suatu aktivitas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa terdapat adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu membantu anak autis melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri yang menampilkan urutan kegiatan secara konkret dan berulang agar mudah diingat namun sekaligus berfungsi menstimulasi perkembangan bahasa anak.

Hambatan dalam verbal pada anak autis sangat berpengaruh terhadap cara belajar mereka. Anak autis cenderung lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diberikan melalui media visual dibandingkan dengan verbal. Selain itu, keterbatasan dalam kemampuan *working memory* menyebabkan mereka sulit mengingat urutan yang panjang dan kompleks. Seperti ketika guru memberikan 2 perintah, anak hanya melaksanakan 1 dari 2 perintah tersebut. *Working memory* merupakan memori jangka pendek yang dapat berupa kemampuan menyimpan dan mengolah informasi dalam waktu singkat. Sedangkan *long term memory* yang merupakan memori

jangka panjang relatif lebih kuat pada anak anak autis. Hal ini dapat berupa kemampuan menyimpan informasi yang bersifat visual, pola, atau detail tertentu yang membuat mereka mampu mengingat gambar, bentuk, atau urutan yang sering mereka lihat dengan baik dan juga mengingatnya dalam jangka waktu yang lama.

Kesenjangan ini mengantarkan kita pada kesimpulan bahwa anak autis lebih memerlukan dukungan media visual yang konkret untuk memudahkan mereka memahami informasi dibandingkan yang hanya disampaikan secara verbal. Media visual dapat memfasilitasi keterbatasan kemampuan *working memory* sekaligus memaksimalkan kemampuan long term memory pada anak autis. Maka, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan kartu visual sikuen sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk anak autis.

Kartu visual sikuen dirancang untuk menampilkan proses urutan kegiatan sehari-hari mulai dari memakai baju, mandi, mencuci tangan. Melalui penggunaan kartu visual sikuen, anak diharapkan mampu memahami urutan kegiatan dan melakukan keterampilan bina diri dengan benar runtut, di antaranya seperti memakai sandal dan menggosok gigi. Selain itu, anak juga diharapkan mampu terstimulasi untuk menceritakan kembali urutan kegiatan menggunakan kata-kata sederhana. Dengan demikian, kartu visual sikuen dapat berfungsi untuk melatih anak memahami langkah-langkah aktivitas, membangun kemandirian, serta mendorong perkembangan bahasa anak secara bertahap.

Tahap kedua, yaitu tahap perancangan. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal media kartu visual sikuen yang akan dikembangkan. Peneliti menentukan tujuan pembelajaran, yaitu agar anak autis mampu memahami tahapan aktivitas sehari-hari dan melatih kemandiriannya, sekaligus menstimulasi kemampuan berbahasanya. Setelah itu, peneliti menyiapkan desain kartu visual sikuen dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Kartu visual sikuen disusun berdasarkan analisis hasil kebutuhan anak autis. Penulis menentukan 10 macam kegiatan yaitu mencuci tangan, mandi, memakai baju, memakai sandal, minum, menggosok gigi, membuang sampah, buang air besar, wudhu. dan mencuci piring. Masing-masing aktivitas akan dipecah menjadi beberapa langkah yang akan diilustrasikan sehingga anak akan lebih mudah untuk memahaminya.

Desain kartu dibuat dengan ukuran 7x10 cm agar pas untuk digunakan dalam pembelajaran dan mudah dibawa anak. Setiap kartu diberi warna latar belakang yang sederhana dan diberi garis tepi agar memperjelas batas serta mempermudah peneliti ketika memotongnya. Kartu juga diberi penjelasan langkah untuk memudahkan terapis ketika mengaplikasikan kartu dalam

pembelajaran. Ketika desain telah selesai, maka nantinya akan dicetak di atas kertas HVS lalu dilaminating agar tetap awet dan dipotong menyesuaikan ukuran kartu.

Tahap ketiga, yaitu tahap



Gambar 2. Desain Kartu Visual Sikuen

pengembangan. Produk yang dikembangkan berupa kartu visual sikuen berisi 10 macam kegiatan sehari-hari mulai dari minum, mandi, memakai baju, toilet training, memakai sandal, mencuci piring, menggosok gigi, mencuci tangan, wudhu, dan membuang sampah. Setiap kegiatan diilustrasikan dalam beberapa kartu sehingga anak mampu mengikuti secara bertahap. Jumlah kartu disesuaikan dengan banyaknya langkah yang dilakukan, yaitu: 1) membuang sampah disusun dalam 4 kartu, 2) mencuci piring disusun dalam 6 kartu, 3) minum disusun dalam 4 kartu, 5) mandi disusun dalam 7 kartu, 6) memakai sandal disusun dalam 4 kartu, 7) memakai baju disusun dalam 7 kartu, 8) menggosok gigi disusun dalam 6 kartu, 9) mencuci tangan disusun dalam 6 kartu, 10) wudhu disusun dalam 8 kartu. Dengan demikian, total jumlah kartu adalah 57 kartu yang dirancang menggunakan gambar sederhana dan teks yang mendukung pemahaman anak.

Tahap Implementasi dan tahap evaluasi tidak dilaksanakan dalam



Gambar 1. Media Kartu Visual Sikuen Aktivitas Mandi

penelitian ini karena keterbatasan waktu penelitian. Meski demikian, peneliti berhasil mengembangkan media kartu visual sikuen yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak autis. Kartu ini memudahkan anak dalam memahami informasi yang disampaikan melalui stimulasi visual. Dengan menggunakan kartu visual sikuen, diharapkan dapat menumbuhkan pemahaman tentang berbagai langkah-langkah dalam aktivitas sehari-hari serta melatih kemandirian anak.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, maka disimpulkan bahwa media kartu visual sikuen yang dikembangkan berhasil dirancang sebagai media pembelajaran yang mendukung anak autis dalam memahami urutan aktivitas sehari-hari. Kartu visual sikuen ini mudah untuk

diimplementasikan karena berbasis visual dan memudahkan anak untuk memahami serta mengikuti instruksi yang diberikan. Selain itu, kemandirian dan kemampuan berbahasa anak akan berkembang secara bertahap seiring dengan konsistensi penggunaan kartu visual sikuen dalam pembelajaran. Dengan kartu visual sikuen, diharapkan pembelajaran maupun terapi dapat berlangsung dengan terarah dan efektif.

Penelitian ini memberikan kontribusi berupa penyediaan media pembelajaran yang praktis dan inovatif yang menjadikan teori sebagai dasar konseptual sekaligus dapat menjadi acuan bagi terapis maupun pendidik dalam menunjang proses pembelajaran bagi anak autis. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media berbasis visual dapat menjadi solusi dalam mendukung kebutuhan anak autis. Manfaat penelitian ini yaitu memperkuat pemahaman mengenai strategi pembelajaran visual untuk anak autis dan terciptanya media konkret yang dapat langsung digunakan dalam terapi. Keterbatasan pada penelitian ini yaitu tidak terlaksananya tahap uji coba dan evaluasi secara menyeluruh akibat keterbatasan waktu penelitian sehingga untuk mengetahui efektivitas media ini, masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Az-Zahro, F. C., Najikhah, D., & Bakar, M. Y. A. (2024). Media Pembelajaran bagi Siswa Autis Menurut Perspektif Islam. *Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, *9*(1), 53–62.

Hidayat, F. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, *1*(1), 28–37.

Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). Metode Penelitian. In *Purbalingga: CV Eureka Media Aksara* (Issue July).

Irdiansyah, K., & Nawangsari, N. A. F. (2021). Pengaruh Penyesuaian Warna pada Picture Exchange Communication System (PECS) terhadap Kemampuan Working Memory pada Anak Autisme. *Psikodinamika - Jurnal Literasi Psikologi*, *1*(1), 8–30. https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i1.561

Judijanto, L., Muhammadiah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan

Penerapan Metodologi RnD). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue June).

Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual. *Akademika*, *10*(02), h. 294.

McMorris, C. A., Brown, S. M., & Bebko, J. M. (2013). An examination of iconic memory in children with autism spectrum disorders. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, *43*(8), 1956–1966. https://doi.org/10.1007/s10803-012-1748-9

Mohammed, A. A. (2022). A Critique of Autism Spectrum Disorder in DSM-V. *International Journal of Autism & Related Disabilities*, *5*(1). https://doi.org/10.29011/2642-3227.000050

Rahman, A., Sari, N. M. W., Fitriani, M. S., Sattar, & Abidin, Z. (2022). Metode Penelitian Ilmu Sosial. In *Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada*.

Romdona, S., Silvia, J. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, dan Kuesioner. *JISOSEPOL Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, *3*(1), 39–47.

Rustandar, A., & Widinarsih, D. (2023). Metode dan Media Pembelajaran untuk Pendidikan Inklusi bagi Penyandang Autis di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, *7*(1), 38–56.

Thiemann, K. S., & Goldstein, H. (2001). Social stories, written text cues, and video feedback: effects on social communication of children with autism. *Journal of Applied Behavior Analysis*, *34*(4), 425–446.

Wahidah, S. A. (2021). Komunikasi Non Verbal Sebagai Solusi Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Autis. *Al-Mabsut: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, *15*(2), 179–195.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Yusnita, D., Wahyudin, D., & Fathoni, T. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman. In *Edutcehnologia* (Vol. 3, Issue 1, pp. 8–18).

Zahra, A. F. (2018). *the Use of Story Sequence As an Alternative*.