



## Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus

ISSN: 2598-5183 (Print) ISSN: 2598-2508 (Electronic)

Journal homepage: <https://jpkk.ppi.unp.ac.id/index/jpkk>

Email: [jpkk@ppi.unp.ac.id](mailto:jpkk@ppi.unp.ac.id)



# Metode dan Media Pembelajaran untuk Pendidikan Inklusi bagi Penyandang Autis di Indonesia

Agung Rustandar<sup>1</sup>, Dini Widinarsih<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Ilmu Kesejahteraan Sosial (Universitas Indonesia, Indonesia)

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Terkirim, 16 Feb 2023

Revisi, 28 April 2023

Diterima, 29 April 2023

#### Kata Kunci:

Autis;  
Metode Pembelajaran;  
Media Pembelajaran;  
Pendidikan Inklusi

### ABSTRAK

Artikel ini bertujuan mengungkapkan adanya pilihan metode dan media pembelajaran guna kebutuhan pendidikan inklusi penyandang autis di Indonesia, berdasarkan penelitian sekunder, studi literatur. Hasil studi atas penelitian terdahulu yang terpublikasi tahun 2013-2021 mengungkapkan adanya variasi 9 metode, 8 media pembelajaran dengan variasi pemenuhan tiga aspek pembelajaran: kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemanfaatan studi ini adalah terungkapnya bahwa variasi metode dan media pembelajaran tersebut bisa menjadi pilihan terjangkau bagi kondisi sosial-ekonomi masyarakat yang ada di Indonesia. Kebaruan studi ini adalah menjadi akumulasi pengetahuan untuk diaplikasikan oleh para pihak yang peduli pada pendidikan inklusi dan pemenuhan kebutuhan pembelajaran penyandang autis di Indonesia.

### ABSTRACT

*This article aims to reveal variety of learning methods and media to support persons with autism's need to inclusive education, based on literature review. It revealed from previous studies published during 2013-2021 that there are 9 methods, 8 learning media with variety fulfillment on the cognitive, affective and psychomotor aspects of learning. Significance of this study revealed that those various learning methods and media are affordable options to various socio-economic conditions of society in Indonesia. Novelty of this study is accumulation knowledge to be applied by parties who concerns to inclusive education and fulfillment of the learning needs of persons with autistic.*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

### Corresponding Author:

Agung Rustandar

Ilmu Kesejahteraan Sosial, Universitas Indonesia

Email: [agung.rustandar@ui.ac.id](mailto:agung.rustandar@ui.ac.id)

## Pendahuluan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas 2016 pasal 4 ayat 1 menjelaskan autis termasuk dalam kategori disabilitas mental yaitu disabilitas perkembangan yang berpengaruh pada kemampuan interaksi sosial (Widinarsih, 2019). Kriteria diagnostik gangguan Spektrum Autis atau Autism Spectrum Disorder (ASD) yaitu adanya defisit yang menetap dalam hal komunikasi sosial dan

interaksi sosial dan pola terbatas dan berulang dalam perilaku, minat, dan aktivitas (American Psychological Assosiation, 2013).

Autisme pertama kali diteliti oleh ahli kesehatan jiwa bernama Leo Kanner pada tahun 1943 (Mifzal, 2012) dan Asperger di tahun 1944 (Pasco, 2011). Gangguan Spektrum Autisme atau Autism Spectrum Disorder (ASD) adalah gangguan perkembangan saraf yang ditandai dengan kesulitan dengan komunikasi sosial dan interaksi sosial dan pola terbatas dan berulang dalam perilaku, minat, dan aktivitas (American Psychological Assosiation, 2013). Gejala tersebut muncul di awal perkembangan dan memengaruhi fungsi sehari-hari (National Research Council, 2001). Penyandang autis pada dasarnya seseorang yang cenderung menikmati kegiatan dengan dirinya sendiri. melakukan auto-*imagination*, auto-*activity*, auto-*interested*, dan sebagainya. Dengan kata lain mereka kurang atau tidak mampu berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain. Penyandang Autis juga cenderung mempunyai emosi yang tidak stabil. Selain itu, penyandang autis sering terpaku pada suatu hal tertentu atau menikmati aktivitas keberulangan (Mulyadi, 2011). Adanya defisit berkomunikasi dan berinteraksi sosial pada penyandang autis dalam melakukan aktifitas sehari-hari, menyebabkan penyandang autis rentan terisolasi dalam kehidupannya, mengalami pembatasan dan eksklusi di lingkungan sosialnya.

Eksklusi sosial adalah proses dari waktu ke waktu yang menghilangkan individu dan keluarga, kelompok dan lingkungan dari sumber daya yang dibutuhkan untuk partisipasi dalam aktivitas sosial, ekonomi dan politik masyarakat secara keseluruhan (Pierson, 2016). Proses ini erat kaitannya dengan *barriers/hambatan* fisik, sikap maupun sistemik (Widinarsih, 2018) antara lain berupa diskriminasi, pencapaian pendidikan rendah dan lingkungan yang tidak mendukung. Melalui proses ini orang-orang terputus untuk suatu hal yang signifikan. Eksklusi sosial merusak atau menghancurkan saluran dari akses sampai dukungan dan kesempatan. Eksklusi sosial dan inklusi sosial sangat berpengaruh pada setiap individu dan keluarga dalam menjalani kehidupan dan keberlangsungan hidup. Eksklusi sosial dalam lingkungan penyandang disabilitas menimbulkan risiko isolasi dan marginalisasi yang lebih besar. Sebaliknya lawan dari eksklusi adalah inklusi. Inklusi bertujuan untuk meminimalisir dan menangani masalah-masalah yang muncul akibat dari eksklusi sosial (Pierson, 2016). Salah satu penerapan inklusi yaitu pada pendidikan, yang biasa disebut pendidikan inklusif.

Sementara itu realita jumlah dan lokasi institusi pendidikan di Indonesia masih terbatas, padahal peserta didik berkebutuhan khusus banyak tersebar hampir di seluruh daerah. Disisi lain, terjadi kondisi penurunan partisipasi para penyandang disabilitas dalam mengakses pendidikan seperti terlihat pada data Badan Pusat Statistik (BPS) pada dokumen tentang Potret Pendidikan Indonesia 2022. Potret Pendidikan Indonesia tersebut menunjukkan semakin tinggi jenjang pendidikan di Indonesia dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi, ternyata nilai persentase partisipasi sekolah para penyandang disabilitas di Indonesia semakin rendah (Badan Pusat Statistik, 2022). Rendahnya partisipasi dan keterbatasan akses penyandang disabilitas terhadap pendidikan di Indonesia, menyebabkan para penyandang disabilitas dalam lingkup masyarakat rentan yang memperjelas urgensi kebutuhan pendidikan inklusi.

Pendidikan inklusif merujuk pada kebutuhan pendidikan untuk semua (*Education for All*) dengan fokus spesifik pada mereka yang rentan terhadap marginalisasi dan pemisahan (Ariastuti & Herawati, 2016). Pendidikan inklusif adalah pendidikan yang mengakomodasi semua peserta didik tanpa memandang kondisi fisik, intelektual, emosional, sosial, maupun kondisi lainnya. Pendidikan yang dilaksanakan tidak hanya di sekolah formal, tetapi juga di lembaga pendidikan informal dan tempat lain (Rachmayana, 2013). Fungsi pendidikan inklusif adalah agar semua peserta didik mendapat kesempatan dan akses yang sama untuk memperoleh layanan pendidikan yang bermutu dan sesuai dengan kebutuhannya, serta terciptanya lingkungan pendidikan yang kondusif bagi semua peserta untuk mengembangkan potensinya secara optimal (Kustawan, 2012). Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah wajib memfasilitasi lembaga penyelenggara pendidikan agar dapat memenuhi akomodasi yang layak bagi peserta didik penyandang disabilitas. Akomodasi yang layak adalah modifikasi dan penyesuaian yang tepat dan diperlukan untuk menjamin penikmatan atau pelaksanaan semua hak asasi manusia dan kebebasan fundamental untuk penyandang disabilitas berdasarkan kesetaraan. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu (Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2020 Tentang Akomodasi Yang Layak Untuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas, 2020).

Layanan pendidikan bagi peserta didik penyandang disabilitas dan berkebutuhan khusus tidak hanya memenuhi target pendidikan untuk semua atau sekedar memenuhi hak-hak asasi manusia, tetapi lebih penting lagi demi kesejahteraan dan kehidupannya di masa datang. Secara umum, semua penyandang disabilitas memerlukan pendidikan yang berkualitas, baik itu pendidikan formal maupun informal seperti latihan keterampilan/vokasional dan bimbingan karier agar menjadi sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas. Hal itu yang memungkinkan mereka mendapat pekerjaan dan hidup mandiri tanpa banyak ketergantungan dari bantuan orang lain (Wardani, 2019).

Pada penyelenggaraan layanan pendidikan yang bersifat inklusif bagi peserta didik berkebutuhan khusus di Indonesia ternyata ketersediaan tenaga pendidik atau guru yang memenuhi kualifikasi masih kurangimbang dengan jumlah peserta didik berkebutuhan khusus (Ansory et al., 2021). Kurang imbangnya ketersediaan tenaga pendidik untuk pendidikan inklusif itu juga dihadapkan pada kendala pada kompetensi bukan hanya dibutuhkan saat melakukan pembelajaran juga dalam menghadapi kendala implementasi pendidikan inklusif (Rizqianti et al., 2022). Pelatihan-pelatihan dapat diikuti oleh tenaga pendidik di sekolah inklusif karena dapat meningkatkan ketrampilan dan pengalaman (Yuastutik, 2022), sehingga guru mampu menggunakan sarana dan prasana dengan optimal (Suvita et al., 2022).

Penyelenggaraan layanan pendidikan inklusif bagi peserta didik berkebutuhan khusus perlu sarana dan prasarana antara lain berupa metode dan media yang mendukung kegiatan pembelajaran. Telah ada beberapa penelitian terdahulu telah membahasnya, seperti anak dengan disabilitas tunarungu akan efektif pembelajarannya jika menggunakan media *Visual Schedule* (Astuti et al., 2021). Selain itu seperti *Metode Fernald* dapat diterapkan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan menulis apabila diterapkan untuk anak tuna grahita ringan (Sandjaja, 2022). Untuk penyandang cerebral palsy dapat

menerapkan pembelajaran dengan Pendidikan Jasmani Adaptif dan membutuhkan bola-bola kecil untuk membantu penerapan melatih gerakan-gerakannya (Ardisal et al., 2019). Untuk mahasiswa berkebutuhan khusus akan lebih efektif apabila menggunakan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* untuk pembelajaran mata kuliah algoritma dan pemrograman dasar (Alisyafiq et al., 2021), tetapi sayangnya pada kajian ini tidak diungkapkan secara spesifik dapat dijangkau untuk mahasiswa berkebutuhan khusus yang seperti apa.

Dari kesenjangan tersebut, memicu pertanyaan metode dan media pembelajaran apa saja yang bisa menjadi pilihan untuk penyandang disabilitas autisme.

Pertanyaan itu memunculkan kebutuhan pemahaman berbagai macam metode dan media pembelajaran untuk pendidikan inklusi bagi penyandang disabilitas autis yang terjangkau oleh berbagai macam kondisi sosial-ekonomi masyarakat di Indonesia. Tujuan artikel ini adalah untuk menjawab urgensi kebutuhan pemahaman berbagai pilihan macam metode dan media pembelajaran untuk penyandang disabilitas autisme di Indonesia. Artikel ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan bagi guru-guru, praktisi, pendamping penyandang disabilitas autis, dan orangtua atau yang mempunyai anggota keluarga penyandang disabilitas autis.

Kemanfaatan penelitian kajian literatur ini yaitu pertama, untuk menunjukkan *familiarity*/keakraban dan kredibilitas dengan topik pembelajaran yang tepat bagi penyandang autis dan pendidikan inklusi. Kedua, memperlihatkan pemahaman perkembangan terkini terkait model dan media pembelajaran bagi penyandang autis. Ketiga mengintegrasikan dan meringkas apa yang telah menjadi pengetahuan terkait model dan media pembelajaran bagi penyandang autis. Keempat, menjadi sarana pembelajaran dan memicu ide baru terkait variasi model dan media pembelajaran bagi penyandang autis untuk konteks Indonesia

## Metode

Penelitian ini adalah kajian literatur yang dilakukan pada data-data sekunder yang merupakan akumulasi pengetahuan dari hasil penelitian terdahulu, serta penelitian ini menjelaskan kebutuhan dan signifikansi penelitian baru (Fink, 2014). Penelitian ini merupakan penelitian non-reaktif dengan jenis kajian literatur adalah *theoretical review* (Neuman, 2014).

Pengumpulan data dilakukan pada database online yaitu google scholar dengan penelusuran literatur berupa artikel jurnal ilmiah terakreditasi menggunakan kata kunci autis, inklusi, dan lingkungan yang memunculkan 5.340 hasil. Lalu pencarian ditetilkkan dengan kata kunci autis, autism, inklusi, Indonesia, model, metode, institusi sekolah sehingga muncul 352 hasil. Hasil itu lalu disortir dengan cara hanya mengikutsertakan artikel jurnal, berbahasa Indonesia, tidak terduplikasi, dan memiliki *digital object identifier* (doi). Akhirnya terseleksi total 16 artikel jurnal ilmiah yang dipublikasi antara tahun 2013 sampai 2021 untuk dikaji dan dideskripsikan ringkas integratif sebagai hasil penelitian kajian literatur ini.

---

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini mendeskripsikan secara integratif teori atau konsep yang digunakan oleh 16 artikel jurnal ilmiah hasil penelusuran. Guna memudahkan dan melengkapi pemahaman atas narasi di bagian ini, disampaikan rangkuman ilustratif pada lampiran II dan lampiran III. Narasi hasil kajian literatur di bagian ini disusun berdasarkan tahun publikasi dari 16 judul artikel sumber.

a. Pengembangan media puzzle berseri untuk membantu meningkatkan kemampuan menggosok gigi pada anak autis kelas dasar (Narulita et al., 2021)

Penelitian ini membahas pendekatan pembelajaran bagi anak autis menggunakan media puzzle berseri. Media ini bertujuan yaitu untuk membantu meningkatkan kemampuan menggosok gigi pada autisme. Pengembangan media ini menggunakan model Richey and Klein yaitu PPE yang terdiri dari tiga tahap yaitu: perencanaan, produksi, dan evaluasi. Puzzle berseri ini saling berkaitan satu sama lain. Media puzzle berseri ini menyajikan pecahan-pecahan gambar yang apabila disusun akan membentuk sebuah gambaran besar tahapan-tahapan menggosok gigi. Dan terdiri dari 3 fase-fase dalam pembelajarannya berupa mengenal tahapan-tahapan menggosok gigi, menyusun puzzle tahapan-tahapan menggosok gigi, dan yang terakhir mempraktikkan tahapan-tahapan menggosok gigi secara nyata. Media puzzle berseri ini sudah di validasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli anak autis. Hasil penelitian ini adalah bahwa media ini dinyatakan layak untuk digunakan oleh penyandang autisme, khususnya untuk membantu meningkatkan kemampuan diri dalam menggosok gigi. Media puzzle berseri ini juga menjadi salah satu media pembelajaran untuk autisme yang inovatif.

b. Taman kanak-kanak bagi penyandang autisme dengan pendekatan arsitektur perilaku (Yulistya & Roosandriantini, 2021)

Penelitian ini membahas konsep arsitektur perilaku, yaitu bagaimana menciptakan ruang yang dapat memwadahi berbagai macam aktivitas manusia sebagai pengguna. Penyandang autis umumnya sangat kurang dalam hal berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, maka lingkungan tempat belajarnya perlu dibuat nyaman dan menghadirkan suasana ruang interaktif, agar proses pembelajarannya dapat membentuk interaksi sosial terhadap lingkungannya dan dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Desain ruang belajar di sekolah dan rumah perlu mempertimbangkan pendekatan arsitektur perilaku pengguna. Kriteria desain disesuaikan dengan karakteristik perilaku dan karakter penyandang autis. Berdasarkan standar ruang yang telah ditetapkan oleh pemerintah dan karakter penyandang autis, maka perlu diciptakan ruangan dengan peletakkan kursi dan meja berada pada bagian tengah ruangan, sedangkan untuk posisi pengawas berada berseberangan arah meja dan 4 peserta didik berada di antara pengawas, ilustrasinya seperti dicontohkan pada gambar 1. Peletakkan tersebut bertujuan agar peserta didik dapat fokus ke pengawas dan begitu sebaliknya. Didalam ruang kelas juga tidak terlalu banyak ornamen maupun perabot agar penyandang autis tidak terganggu konsentrasinya dengan objek lain disekitarnya, juga agar menghindari ketidaknyamanan dan bahaya untuk peserta didik penyandang autis. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa kriteria desain untuk sekolah taman kanak-kanak perlu mempertimbangkan segi pendekatan arsitektur perilaku agar desain sekolah sesuai standar dan layak bagi tumbuh kembang anak

penyandang autis, yaitu dengan pola radial sehingga anak dan guru dapat berinteraksi dengan baik saat proses belajar mengajar.



Gambar 1. Desain Ruang Belajar (Arsitektur Perilaku)

Sumber: Yulistya & Roosandriantini, 2021

c. Pengembangan media papan balik (flipchart) untuk meningkatkan kemampuan baca anak berkebutuhan khusus dengan hambatan autis di sekolah inklusi (Lutfia et al., 2021)

Konsep yang dibahas adalah penggunaan media pembelajaran papan balik atau flipchart. Papan balik yang dioperasikan dengan gambar dan warna menarik, serta memuat informasi yang ringkas, bermanfaat bagi anak autis untuk penanaman konsep membaca, pemahaman kalimat sederhana dan maksud dari kalimat yang dibaca. Media papan balik adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kelender yang berukuran sedang atau ukuran yang lebih kecil, seperti bentuk flipbook yang disusun dalam urutan, yang juga diikat menyatu pada bagian atasnya atau dijilid. Pada setiap lembaran dalam flipchart terdapat informasi dan bacaan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak autis. Lembaran-lembaran yang dijilid menjadi satu dapat berisi gambar, huruf-huruf, diagram atau chart maupun angka-angka. Flipchart atau papan balik dapat dimodifikasi dalam bentuk papan yang terbuat dari kertas tebal seukuran kalender dan dapat dibalik, didalamnya dapat berisi gambar, angka, dan huruf yang bisa diganti sesuai dengan tema pembelajaran. Penentuan warna dan gambar juga dapat disesuaikan dengan ketertarikan anak berkebutuhan khusus autis agar terus menarik untuk belajar membaca dan melatih pemahaman. Hasil penelitian ini bahwa media papan balik berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca siswa autis, juga meningkatkan aspek kognitif dan psikomotorik.

d. Peningkatan kemampuan interaksi sosial pada anak autis melalui terapi bermain asosiatif (Iskandar & Indaryani, 2020)

Konsep yang dipakai oleh penelitian ini adalah terapi bermain asosiatif, yaitu suatu permainan yang ditandai dengan adanya interaksi atau kerjasama dengan pasangan saat bermain. Melalui permainan anak-anak dapat mengembangkan dan memperluas sosialisasi, belajar untuk mengatasi permasalahan yang ada, mengenal beberapa nilai moral dan etika, belajar mengenal yang salah dan benar, dan dapat bertanggung jawab terhadap sesuatu hal. Penilaian kemampuan interaksi sosial dapat dilakukan sebelum pelaksanaan terapi dan setiap selesai dilakukan terapi. Observasi juga dapat dilakukan selama permainan berjalan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terapi bermain asosiatif meningkatkan kemampuan interaksi sosial, kognitif dan psikomotorik penyandang autis. Sebelum

dilakukan terapi bermain asosiatif kemampuan interaksi sosial pada anak autisme sebesar 25% dan setelahnya ternyata ada peningkatan menjadi 75%.

e. Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada anak berkebutuhan khusus (autisme) (Ramadania & Kisyani; Mintowati, 2020)

Penelitian ini tentang pengembangan media audio visual untuk pembelajaran anak autisme. Audio visual sebagai “*sensory aids*” atau alat-alat pembantu panca indera dalam ruang belajar, atau media pendidikan guna mempermudah peserta didik memahami kata-kata yang ditulis, ditampilkan, diungkapkan atau didengar. Media audio visual merupakan alat bantu berupa contoh dalam penyampaian materi yang bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif dan afektif seperti merangsang minat dan perhatian siswa agar tertarik dengan suatu materi pembelajaran yang diberikan, sehingga diharapkan setelah menyaksikannya siswa mempunyai gambaran dan pemahaman pada materi yang diberikan. Media berbasis audio visual adalah suatu media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan melihat sebuah video, maka anak autisme atau penyandang autisme dapat mengikuti gerakan atau dapat meniru gerakan-gerakan yang ditampilkan. Hasil dari penelitian ini yaitu media audio visual berpengaruh signifikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia anak autisme.

f. Keterampilan tata boga bagi siswa autisme di SMK inklusif Kota Bandung (Prayogo, 2019)

Penelitian ini tentang pembelajaran keterampilan dengan vokasional pada jurusan tata boga yang dilakukan melalui proses pendidikan secara langsung. Tata boga dapat melatih kemampuan kognitif dan psikomotorik penyandang disabilitas autisme. Pembelajaran pada keterampilan bidang tata boga dapat memberikan pemahaman tentang urutan cara dalam pembuatan makanan, juga seperti menakar bahan makanan, fungsi peralatan memasak yang dipergunakan, menerapkan kebersihan dan keselamatan memasak, dan mengajarkan dalam hal kerapian dan kesesuaian bentuk potongan makanan. Untuk pembelajaran dalam tata boga juga dapat menggunakan media berupa gambar bahan makanan dan alat pengolah makanan, video mengolah makanan, serta bahan dan alat memasak asli. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pembelajaran keterampilan tata boga bagi siswa autisme perlu disesuaikan dengan potensi dan kebutuhan belajar masing-masing siswa agar dapat meningkatkan partisipasi siswa baik secara fisik, sosial, dan prestasi belajar sehingga hak pendidikan bagi siswa autisme dapat terpenuhi.

g. Pelaksanaan program bimbingan pribadi sosial pada siswa autisme di SMAN 10 Surabaya (Badiah, 2019)

Konsep penelitian ini adalah pelaksanaan bimbingan pribadi sosial bagi siswa autisme di sekolah inklusi tingkat sekolah menengah atas oleh guru bimbingan dan konseling serta guru pendamping khusus. Bimbingan pribadi sosial merupakan bantuan memecahkan masalah pribadi dan sosial, seperti hubungan dengan sesama, penyesuaian diri dengan lingkungan, dan penyelesaian konflik. Layanan bimbingan konseling merupakan langkah yang efektif untuk meningkatkan atau mengoptimalkan kemampuan afektif atau penyesuaian diri seseorang, percaya diri, hubungan sosial, dan kognitif. Hasil penelitian ini adalah pelaksanaan program bimbingan pribadi sosial untuk siswa autisme di SMAN 10 Surabaya meskipun ada hambatan di pihak guru dan bahan ajar, tetapi mengkonfirmasi bahwa metode teman sebaya (Tindall & Gray, 1985) dalam layanan bimbingan pribadi dan

sosial untuk penyandang autis dapat membantu. Metode ini memperkuat hubungan antar siswa non-ABK dan siswa ABK penyandang autis di lingkungannya, juga meningkatkan empati antar siswa sehingga siswa ABK autisme dapat lebih percaya diri. Metode teman sebaya juga dapat bermanfaat sebagai sistem pencegahan, intervensi, dan dukungan bagi orang-orang tanpa memandang usia atau lingkungan mereka.

h. Penggunaan media kartu angka untuk peningkatan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis (Sabaruddin et al., 2019)

Konsep penelitian ini berkaitan dengan penggunaan kartu angka sebagai media pembelajaran dan picture and picture sebagai metode pembelajaran. Kartu angka dapat menjadi media sederhana untuk pembelajaran pengenalan angka bagi anak-anak penyandang autis. Kartu bergambar dan berwarna dapat menarik dan mempercepat pemahaman dalam pembelajaran. Modifikasi bentuk-bentuk kartu juga dapat menjadi lebih menarik bagi anak autisme. Picture and Picture (PaP) merupakan sebuah pembelajaran kooperatif, memanfaatkan gambar sebagai media ajar dimana media gambar diurutkan dan dipasangkan menjadi urutan yang logis oleh peserta didik. Metode pembelajaran PaP ini memberi kesempatan bagi anak untuk dapat bekerjasama dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tugas yang terstruktur maupun tugas kelompok, sehingga dalam kegiatan tersebut dapat terjadi interaksi dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota-anggota dalam sebuah kelompok belajar. Metode PaP ini memiliki ciri yang aktif, inovatif, kreatif, dan juga menyenangkan sehingga dapat meningkatkan daya nalar peserta didik/kognitif dan psikomotorik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu efektif digunakan pada anak autis untuk mengenalkan angka/numerik untuk pembelajaran matematika dan baik dikombinasikan dengan metode picture and picture.

i. Implementasi aplikasi “Mita Terapi Autis” terhadap kemampuan daya tangkap visual pada anak autis di Pusat Layanan dan Pendidikan Inklusi (PLDPI) Surakarta (Coriawan et al., 2019)

Artikel ini mengungkapkan penggunaan aplikasi Mita sebagai media pembelajaran bagi anak autis. Aplikasi Mita adalah *software* aplikasi yang dapat diunduh pada Android dan iOS yang berfungsi mengembangkan kemampuan integrasi mental dan fungsi bahasa bagi penyandang autis. Latihan visual pada aplikasi Mita mengikuti pendekatan secara sistematis untuk mengembangkan kemampuan anak autis untuk melihat beberapa fitur dari suatu objek. Aplikasi Mita dimulai dengan menampilkan latihan sederhana yang mengajarkan penyandang autis dengan memperhatikan satu fitur, seperti ukuran dan warna. Seiring dengan waktu pemakaian untuk latihan, maka permainan dalam aplikasi menjadi lebih sulit seiring pindahnya level pengguna. Mita dirancang untuk anak usia dini dan untuk penggunaan sehari-hari jangka panjang. Tampilan Mita dirancang menarik dan mendidik agar anak autis menjadi nyaman dalam penggunaan. Mita dapat digunakan untuk melatih bahasa dan terapi kognitif sosial dan perilaku atau afektif penyandang autis agar berubah ke arah yang positif. Aplikasi Mita dikembangkan oleh Dr. A. Vyshedskiy yaitu seorang ahli saraf dari Boston University; R. Dunn yaitu spesialis perkembangan anak usia dini dari Havard; dan J. Elgard dari MIT, serta oleh sekelompok seniman dan para pemenang penghargaan yang telah bekerjasama dengan terapis yang berpengalaman. Hasil



---

penelitian ini menunjukkan bahwa Aplikasi Mita bisa meningkatkan daya tangkap visual anak autis.

j. Implementasi latihan olahraga renang anak autis (Bangun, 2018)

Artikel ini menyampaikan hasil penelitian terkait implementasi berolahraga renang bagi penyandang autis. Implementasi latihan olahraga renang itu dimulai dengan menyusun rencana proses latihan, menyusun program latihan dengan pelatih renang, pelaksanaan latihan renang, dan melakukan evaluasi setelah latihan renang. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan implementasi latihan olahraga renang untuk anak autis yang dilakukan 4 x seminggu selama 1 jam di sore hari, di kolam renang umum menunjukkan peningkatan motorik dan perubahan signifikan berupa anak autis dari informan penelitian ini menjadi tidak takut dengan air, bisa mengambang dan berenang dengan baik.

k. Peningkatan keterampilan sosial siswa autis melalui teknik shaping (Anggriana et al., 2018)

Penelitian ini membahas penerapan teknik shaping sebagai upaya meningkatkan keterampilan sosial siswa autis, yang dilakukan dalam format kelompok. Teknik shaping juga menjadi salah satu teknik dalam layanan pada bimbingan dan konseling siswa autis. Shaping digunakan untuk membantu pembentukan kemampuan anak autis dalam berbicara, agar anak autis dapat menerima pembelajaran di sekolah dengan baik. Siswa autis dilatih untuk belajar membangun sebuah keterampilan sosial dimulai dalam sebuah kelompok kecil, sebelum langsung diterapkan dalam bermasyarakat. Contoh dari penerapan teknik shaping yaitu : perilaku yang akan dibentuk adalah kemampuan menjalin hubungan yang baik dengan orang lain, kemampuan meniru aktivitas yang dilakukan oleh orang lain, kemampuan menunjukkan sebuah respon emosi yang tepat ketika berhubungan dengan siapapun, kemampuan beradaptasi terhadap perubahan kegiatan sehari-hari, kemampuan bahasa yang baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penggunaan teknik shaping memperlihatkan peningkatan kognitif, afektif, dan sosial skill anak autis.

l. Bermain peran: Sebuah metode pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan sosialisasi anak autis (Iswari et al., 2018)

Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah model bermain peran sebagai alternatif pengembangan keterampilan sosial anak autis. Metode bermain peran dikenal juga sebagai metode sosiodrama. Metode ini sering digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial, seperti dengan orang-orang di lingkungan keluarga, pada lingkungan sekolah, maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Kelebihan dari metode bermain peran adalah: untuk melatih diri dalam memahami, dan mengingat isi bahan skenario yang akan didramakan atau dipentaskan; akan terlatih untuk berinisiatif dan dapat berkreatifitas penuh; akan memunculkan bibit seni drama atau aktor; menumbuhkan adanya rasa kerjasama antar pemain dan rasa tanggungjawab; dan tata bahasa lisan dapat menjadi baik dan dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain. Penelitian menyimpulkan bahwa metode bermain peran berpotensi meningkatkan dan mengembangkan kemampuan sosial bagi anak penyandang autis, terutama bila adanya dukungan lingkungan dalam melaksanakannya.

m. Pengaruh PECS (Picture Exchange Communication System) terhadap perkembangan interaksi sosial anak autis (Raga et al., 2017)

Konsep yang dibahas adalah penggunaan Picture Exchange Communication System (PECS) sebagai pendekatan untuk melatih interaksi sosial dengan menggunakan simbol-simbol, contohnya menggunakan gambar. PECS tidak membatasi untuk berinteraksi jadi setiap orang dapat dengan mudah memahami symbol PECS sehingga anak autis dapat berinteraksi dengan siapapun. Faktor dari penerapan metode PECS yang dapat mempengaruhi interaksi sosial anak autis yaitu kerja sama (cooperation), akomodasi atau penyesuaian diri (accommodation), persaingan (competition), dan pertentangan atau pertikaian (conflict). Metode PECS juga memberi pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan komunikasi verbal pada anak autis atau dapat mempengaruhi interaksi sosial anak autis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari pada 14 responden anak autis ternyata semuanya 100% mampu berinteraksi sosial dengan baik setelah dilakukan 8 kali perlakuan dengan menggunakan metode PECS. Metode PECS juga memberi pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan komunikasi verbal pada anak autis atau psikomotorik dan juga kognitif.

n. Efek terapi perilaku dengan metode Applied Behavior Analysis terhadap kemandirian anak autis (Oktavia et al., 2014)

Penelitian ini menjelaskan konsep perilaku mandiri dengan metode Applied Behavior Analysis (ABA). Metode ABA adalah metode sangat terstruktur yang memecah perilaku dan kemampuan yang kompleks menjadi sederhana, sehingga memudahkan diajarkan kepada para terapis yang akan menangani anak autis. Penyandang autis mempelajari setiap komponen dengan mencobanya dan dapat dilihat juga bagaimana merespon sebuah stimulus. Intervensi ABA sangat bermanfaat bagi fungsi intelektual, verbal, dan sosial penyandang disabilitas autis. Metode ABA dapat dilakukan 40 jam dalam setiap minggunya dan memerlukan waktu yang berkelanjutan dalam kurun waktu 2 tahun atau lebih. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode ABA untuk Penyandang autis memberi efek kognitif dan psikomotorik: anak menjadi lebih paham terhadap instruksi; lalu tahu apa yang harus dilakukannya terutama pada kegiatan kemandirian secara sederhana yaitu: anak mampu berjalan sendiri menuju kelasnya, bersalaman dengan guru, membawa tasnya sendiri, menaruh tas pada tempatnya, melepas sepatunya, menaruh sepatu pada rak, dan mampu makan snack dan minum.

o. Pengembangan alat permainan My Costume untuk menstimulasi kecerdasan visual-spasial pada anak usia dini autis (Tejaningrum, 2014)

Konsep yang diteliti adalah pemanfaatan aplikasi dalam gawai sebagai salah satu upaya untuk melakukan terapi bermain dan terapi visual penyandang autis. Salah satu aplikasi dalam gawai adalah My Costume yang merupakan permainan sederhana yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran ataupun terapi. Aplikasi My Costume adalah alat permainan yang terstruktur, terpola, dan menyenangkan, yang berfungsi untuk menstimulasi dan mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini pada umumnya dan khususnya untuk penyandang autis. Bagi anak pada umumnya permainan My Costume dapat membantu menstimulasi semua kecerdasannya yang bersifat Multiple Intelligences. Bagi anak autis, permainan My Costume membantu menstimulasi dan meningkatkan

kecerdasan kognitif seperti visual-spasial, meningkatkan kepekaan terhadap pola, warna, bentuk, dan kemampuan psikomotorik halus. Aplikasi My Costume dibuat terinspirasi dari tahapan dalam membuat baju atau kostum, seperti dengan pemulaan membuat pola baju, menjahit baju, dan untuk hasil akhir adalah baju yang sudah jadi. Hasil dari penelitian ini bahwa aplikasi permainan My Costume sangat tepat menjadi sarana pembelajaran visual-spasial anak autis.

p. Studi kasus pembelajaran tari untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan sosial siswa autis (Milyartini & Haerani, 2013)

Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah menari yang didalamnya terdapat model synectic. Pendidikan seni merupakan wahana humanisasi secara konstruktif karena melalui pendidikan seni manusia diarahkan untuk sensitif, komunikatif, reflektif, dan kreatif. Menari termasuk dalam model sinektik, yaitu yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas baik secara individual ataupun kelompok. Selain itu sinektik melatih siswa mengembangkan kemampuan imajinasi melalui bermain analogi dalam proses berkreaitivitas serta meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik. Model ini mempunyai empat langkah, yaitu persiapan, pengenalan konsep melalui analogi dan eksplorasi, penciptaan, dan presentasi karya. Hasil penelitian ini menunjukkan, setelah dua siklus, model synectic dalam belajar tari ada perubahan peningkatan kreativitas dan kemampuan sosial siswa autis. Analogi langsung, analogi personal, dan analogi konflik dapat membantu siswa autis untuk mengekspresikan gagasannya melalui gerak tubuh dan menciptakan tari dengan temannya dalam setting pendidikan inklusif.. Penelitian ini menyimpulkan bahwa adaptasi model sinektik dalam belajar tari memungkinkan belajar analogi langsung, analogi personal, dan analogi konflik yang dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan interaksi sosial siswa autis.

Demikian deskripsi hasil kajian dari 16 penelitian terdahulu. yang hasilnya mengungkapkan setidaknya ada 9 metode dan 8 media pembelajaran yang telah diteliti dapat diterapkan di berbagai macam kondisi sosial-ekonomi masyarakat guna mendukung pendidikan inklusi sebagai pemenuhan kebutuhan pembelajaran penyandang autis di Indonesia. 9 (Sembilan) Metode pembelajaran untuk pendidikan inklusi bagi penyandang autis tersebut adalah: 1) Applied Behavior Analysis (ABA); 2) Terapi Bermain Asosiatif ; 3) Teknik Shapping ; 4) Bermain Peran; 5) Picture Exchange Communication System (PECS); 6) Menari ; 7) Olahraga Renang ; 8) Tata Boga; 9) Picture and Picture. 8 (delapan) Media pembelajaran untuk pendidikan inklusi bagi penyandang autis tersebut adalah 1) Media Puzzle Berseri; 2) Media Bimbingan Pribadi/Bimbingan Konseling; 3) Media Kartu; 4) Media Papan Balik/Flipchart; 5) Media Aplikasi Permainan Digital My Costume; 6) Media Audio Visual; 7) Media Aplikasi Mita Terapi Khusus untuk Autistik; 8) Media Desain Ruang Belajar berdasarkan Arsitektur Perilaku.

Agar penerapan metode pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. mendapatkan capaian pembelajaran yang efektif maka dalam proses pembelajaran diperlukan keseimbangan peranan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagaimana dijelaskan pada Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom dicetuskan oleh Benjamin Bloom pada tahun 1956. Aspek kognitif adalah mengacu pada proses mengetahui atau proses berpikir dengan nalar untuk mengembangkan kemampuan rasional. Pada aspek kognitif

terbagi atas: pengetahuan mengingat, pemahaman, penerapan, analisa, evaluasi, dan penciptaan. Aspek afektif yaitu mengacu pada kemampuan yang berkaitan dengan sebuah emosi diri, seperti perasaan, sikap, semangat, dan penghargaan. Pada aspek afektif terbagi atas: penerimaan, responsif, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Aspek psikomotorik adalah mengacu pada keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang, seperti perilaku gerakan dan koordinasi jasmani. Pada aspek psikomotorik terbagi atas tujuh kategori mulai dari yang terendah hingga tertinggi yaitu: peniruan, kesiapan, respon terpimpin, mekanisme, respon tampak kompleks, adaptasi, dan penciptaan baru (Anderson et al., 2000).

Rincian aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dari 9 metode dan 8 media pembelajaran tersebut dirangkum dalam bentuk 2 tabel dan gambaran theoretical review untuk mempermudah pembaca artikel mengenai pembahasan utama dari setiap artikel yang dibahas yang terlampir pada halaman berikutnya. Tabel 1 memperlihatkan keberadaan 3 aspek taksonomi Bloom pada setiap metode pembelajaran. Tabel 2 merangkumkan keberadaan 3 aspek taksonomi Bloom untuk media pembelajaran. Ilustrasi pada tabel 1 dan tabel 2 tersebut ditujukan untuk menginspirasi pembaca dan untuk penelitian selanjutnya tentang bagaimana kombinasi penggunaan yang sebaiknya dilakukan untuk mendapatkan manfaat optimal pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dari metode dan media pembelajaran bagi penyandang autis.

Tabel 1. Manfaat Metode Pembelajaran

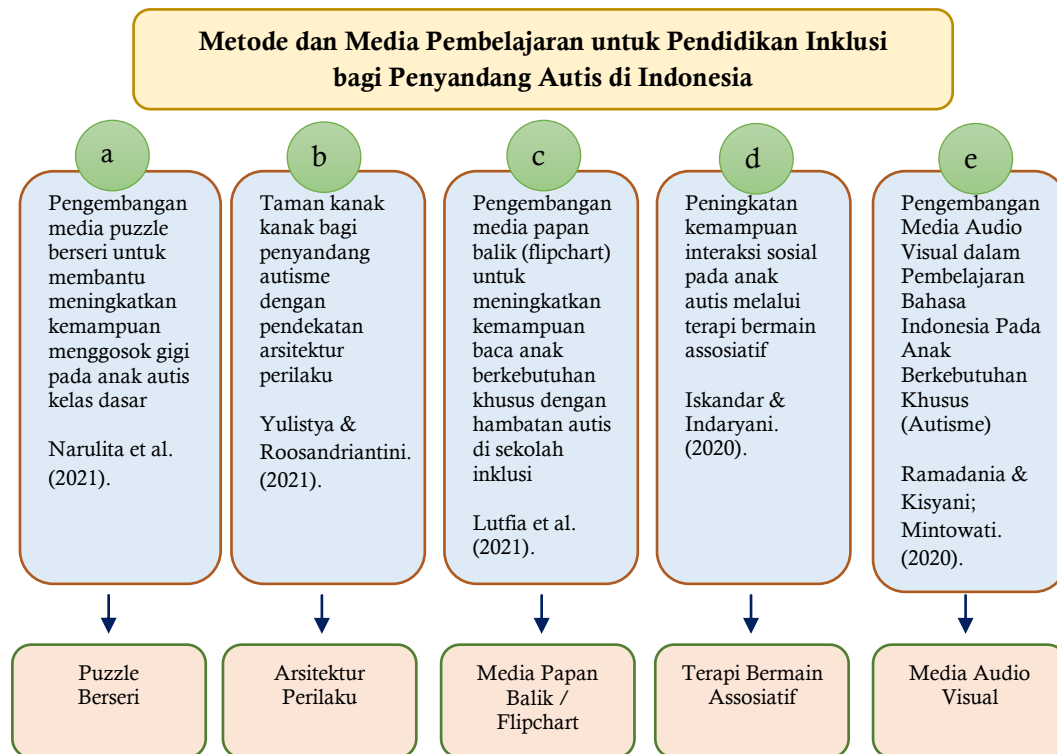
Metode Pembelajaran	Manfaat		
	Kognitif	Afektif	Psikomotorik
Applied Behavior Analysis (ABA)	v		v
Terapi Bermain Asosiatif	v		v
Teknik Shapping	v	v	
Bermain Peran		v	v
Picture Exchange Communication System (PECS)	v		v
Menari		v	v
Olahraga Renang	v		v
Tata Boga	v		v
Picture and Picture	v		v

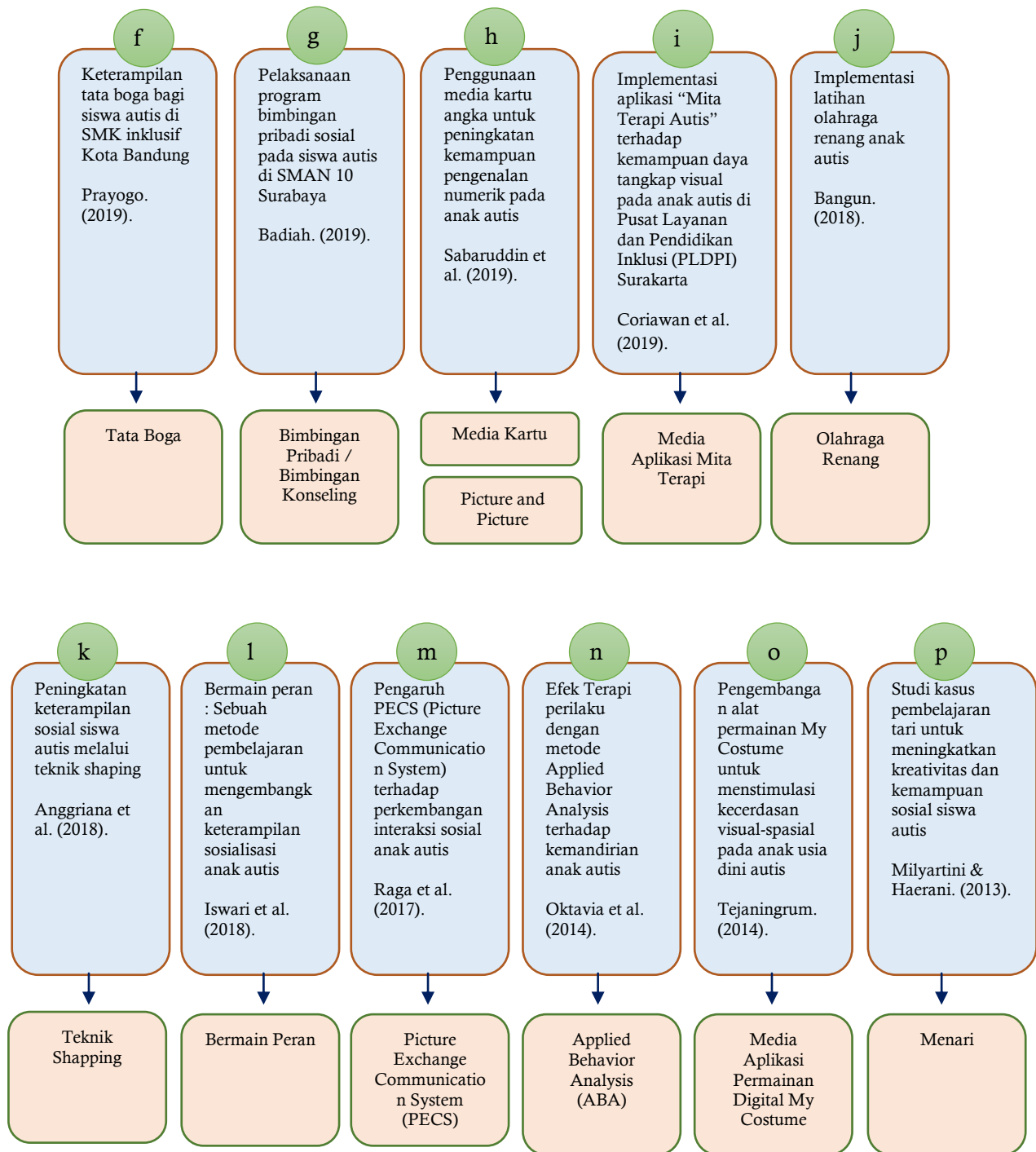
Sumber: diolah dari (Oktavia et al., 2014); (Iskandar & Indaryani, 2020); (Anggriana et al., 2018); (Iswari et al., 2018); (Raga et al., 2017); (Milyartini & Haerani, 2013); (Bangun, 2018); (Prayogo, 2019); dan (Sabaruddin et al., 2019).

Tabel 2. Manfaat Media Pembelajaran

Media Pembelajaran	Manfaat		
	Kognitif	Afektif	Psikomotorik
Media Puzzle Berseri	v		v
Bimbingan Pribadi / Bimbingan Konseling	v	v	
Media Kartu	v		v
Media Papan Balik / Flipchart	v		v
Media Aplikasi Permainan Digital My Costume	v		v
Media Audio Visual	v	v	
Media Aplikasi Mita Terapi Khusus Untuk Autistik	v	v	
Media Desain Ruang Belajar berdasarkan Arsitektur Perilaku	v	v	v

Sumber: diolah dari (Narulita et al., 2021); (Badiah, 2019); (Sabaruddin et al., 2019); (Lutfia et al., 2021); (Tejaningrum, 2014); (Ramadania & Kisyani; Mintowati, 2020); (Coriawan et al., 2019); dan (Yulistya & Roosandriantini, 2021)





Gambar 2. Theoretical Review

### Kesimpulan

Guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan khusus dan hak pendidikan penyandang autis di Indonesia penelitian ini mengungkapkan adanya 9 metode pembelajaran dan 8 media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk pendidikan inklusi bagi para penyandang autis di Indonesia. 9 metode pembelajaran itu adalah Applied Behavior Analysis (ABA); Terapi Bermain Asosiatif; Teknik Shapping; Bermain Peran; Picture Exchange Communication

System (PECS); Menari; Olahraga Renang; Tata Boga; dan Picture and Picture. Sedangkan 8 macam media dalam pembelajaran yaitu dengan Media Puzzle Berseri; Bimbingan Pribadi / Bimbingan Konseling; Media Kartu; Media Papan Balik / Flipchart; Media Aplikasi Permainan Digital My Costume; Media Audio Visual; Media Aplikasi Terapi Khusus Autistik Aplikasi Mita; dan Arsitektur Perilaku. Metode-metode dan media pembelajaran tersebut dapat menjadi pilihan, serta dapat diterapkan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan dari masing-masing individu penyandang disabilitas autis di Indonesia. Untuk mendapatkan hasil yang efektif dari sebuah pendidikan, maka diperlukan kejelian kandungan kemanfaatan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dari metode dan media pembelajaran agar bisa mendapatkan capaian pembelajaran yang optimal

Keterbatasan dari penelitian ini adalah ruang lingkup pencarian data literatur jurnal penelitian mengandalkan data sekunder berupa hasil penelitian terdahulu yang sudah terpublikasi pada online database, yang pembahasannya dan konteksnya hanya pendidikan inklusi untuk penyandang autis yang berkembang di negara Indonesia saja. Ditengah keterbatasannya, artikel penelitian ini tetap memiliki kemanfaatan/signifikansi berupa terungkapnya ketersediaan variasi metode dan media pembelajaran bagi para penyandang disabilitas autis di Indonesia; pengetahuan yang mudah dipahami oleh pembaca dan bermanfaat diterapkan ataupun dikembangkan oleh para pihak dengan/dari beragam kondisi sosial-ekonomi masyarakat; memudahkan pemilihan penerapan metode pembelajaran dan media pembelajaran untuk keberlangsungan pendidikan inklusi bagi penyandang disabilitas autis di Indonesia.

### Daftar Rujukan

- Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Implementasi multimedia development life cycle pada aplikasi pembelajaran multimedia interaktif algoritma dan pemrograman dasar untuk mahasiswa berkebutuhan khusus berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5 No.2(2021), 135–143. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.594>
- American Psychological Assosiation. (2013). *Autism spectrum disorder* (p. 50). <https://www.apa.org/topics/autism>
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., Wittrock, M. C., & Pohl. (2000). Bloom's revised taxonomy: Cognitive, affective, and psychomotor. *Arkansas State University*, 1–4. [www.astate.edu/dotAsset/7a3b152c-b73a-45d6-b8a3-7ecf7f786f6a.pdf](http://www.astate.edu/dotAsset/7a3b152c-b73a-45d6-b8a3-7ecf7f786f6a.pdf)
- Anggriana, T. M., Kadafi, A., & Trisnani, R. P. (2018). Peningkatan keterampilan sosial siswa autis melalui teknik shaping. *Jurnal Fokus Konseling, Volume 4 No 2*, 162–168. <https://doi.org/10.26638/jfk.505.2099>
- Ansory, I., Herviani, V. K., & Amelia, D. J. (2021). Evaluasi tenaga pendidik di sekolah penyelenggara pendidikan inklusi Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5 No.2(2021), 150–157. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.595>

- Ardisal, A., Sopandi, A. A., & Taufan, J. (2019). Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani adaptif bagi anak cerebral palsy. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 3 No.2(2019), 39–42. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v3i2.544>
- Ariastuti, R., & Herawati, V. D. (2016). Optimalisasi peran sekolah inklusi. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(No 1 Desember 2016), 38–47.
- Astuti, W., Armaini, A., & Damri, D. (2021). Penggunaan visual schedule dalam pembelajaran IPA bagi anak tuna rungu. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 4 No.1(2021), 1–7. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v4i1.171>
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Pendidikan 2022*. BPS RI. <https://www.bps.go.id/publication/download.html?nrbvfeve=YTgwYmRmOGM4NWJjMjhhNGU2NTY2NjYx&xzmn=aHR0cHM6Ly93d3cuYnBzLmdvLmlkL3B1Ym xpY2F0aW9uLzIwMjIvMTEvMjUvYTgwYmRmOGM4NWJjMjhhNGU2NTY2Nj YxL3N0YXRpc3Rpay1wZW5kaWRpa2FuLTIwMjIuaHRtbA%3D%3D&twoadfnof rfeauf=MjA>
- Badiah, L. I. (2019). Pelaksanaan program bimbingan pribadi sosial pada siswa autis di SMAN 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 2(Nomor 2 Tahun 2019), 109–116. <https://doi.org/10.26740/inklusi.v2n2.p117-123>
- Bangun, S. Y. (2018). Implementasi latihan olahraga renang anak autis. *Jurnal Olahraga Prestasi*, Volume 14, Nomor 1(Januari 2018), 90–107. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v14i1.19993>
- Coriawan, E. A., Adji, A. K., Arvian, Y., & Charolina, A. (2019). Implementasi aplikasi “Mita Terapi Autis” terhadap kemampuan daya tangkap visual pada anak autis di Pusat Layanan Dan Pendidikan Inklusi (PLDPI) Surakarta. *Jurnal Gaung Informatika*, Volume 12, Nomor 2(Juli 2019), 112–122. <https://doi.org/10.47942/gi.v12i2.379>
- Fink, A. (2014). *Conducting research literature reviews from internet to paper* (4th ed.). SAGE Publications.
- Iskandar, S., & Indaryani. (2020). Peningkatan kemampuan interaksi sosial pada anak autis melalui terapi bermain asosiatif. *Journal of Health Studies*, Vol 4, No. 2(September 2020), 12–18. <https://doi.org/10.31101/jhes.1048>
- Iswari, M., Efrina, E., Kasiyati, & Mahdi, A. (2018). Bermain peran : Sebuah metode pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan sosialisasi anak autis. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, Vol 2 No 2 (2018)(November 2018), 39–42. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v2i2.310>
- Kustawan, D. (2012). *Pendidikan inklusif dan upaya implementasinya*. Luxima Metro Media.



- Lutfia, S., Yuwana, S., & Hendratno. (2021). Pengembangan media papan balik (Flipchart) untuk meningkatkan kemampuan baca anak berkebutuhan khusus dengan hambatan otis di sekolah inklusi. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No.2(September 2021), 126–137. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.144>
- Mifzal, A. (2012). *Anak autis berprestasi panduan tepat mendidik anak autis*. Familia.
- Milyartini, R., & Haerani, R. (2013). Studi kasus pembelajaran tari untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan sosial siswa autis. *Cakrawala Pendidikan*, Th. XXXII, No. 3(November 2013), 450–460. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.1632>
- Mulyadi, K. (2011). *Autisme is treatable*. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Narulita, R., Jaya, I., & Taboer, M. A. (2021). Pengembangan media puzzle berseri untuk membantu meningkatkan kemampuan menggosok gigi pada anak autis kelas dasar. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5 No.1(2021), 24–35. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i1.565>
- National Research Council. (2001). *Educating children with autism - Committee on educational interventions for children with autism - Division of behavioral and social sciences and education* (Catherine L & James). National Academy Press.
- Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (7th ed.). Pearson.
- Oktavia, A., Syamsuddin, M. M., & Atmojo, I. R. W. (2014). Efek terapi perilaku dengan metode applied behavior analysis terhadap kemandirian anak autis. *Jurnal UNS*, Vol.2 No.4, 1–8. <https://doi.org/10.20961/kc.v2i4.34346>
- Pasco, G. (2011). The diagnosis and epidemiology of autism. *Tizard Learning Disability Review*, Vol 16. No.2., 5–19. <https://doi.org/10.1108/13595471111172813>
- Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2020 Tentang Akomodasi yang Layak untuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas, (2020).
- Pierson, J. (2016). *Tackling poverty and social exclusion promoting social justice in social work* (3rd ed.). Roulledge.
- Prayogo, M. M. (2019). Keterampilan tata boga bagi siswa autis di SMK inklusif Kota Bandung. *Journal of Disability Studies*, Vol. 6, No. 2(Jul-Dec 2019), 179–209. <https://doi.org/10.14421/ijds.060201>
- Rachmayana, D. (2013). *Diantara pendidikan luar biasa, menuju anak masa depan yang inklusif*. Luxima Metro Media.
- Raga, D. A., Widiani, E., & Rahayu, W. (2017). Pengaruh PECS (Picture Exchange Communication System) terhadap perkembangan interaksi sosial anak autis. *Nursing*

- 
- News Jurnal Ilmiah Keperawatan, Volume 2, Nomor 3, 801–810.*  
<https://doi.org/10.33366/nn.v2i3.716>
- Ramadania, F., & Kisyani; Mintowati. (2020). Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada anak berkebutuhan khusus (autisme). *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, Vol.5 No.2*(Oktober 2020), 208–215.  
<https://doi.org/10.33654/sti.v5i2.1156>
- Rizqianti, N. A., Ningsih, P. K., Ediyanto, E., & Sunandar, A. (2022). Implementasi tugas guru pembimbing khusus serta kendala sebagai tenaga pendidik profesional di sekolah inklusi Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus, 6 No.1*(2022), 67–75.  
<https://doi.org/10.24036/jpkk.v6i1.609>
- Sabaruddin, Anggreni, F., & Sari, R. (2019). Penggunaan media kartu angka untuk peningkatan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol.3 No.2*, 15–24. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3375>
- Sandjaja, M. (2022). Pengaruh metode fernald terhadap kemampuan membaca permulaan dan menulis anak tuna grahita ringan. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus, 6 No.1*(2022), 11–18. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v6i1.613>
- Suvita, Y., Manullang, T. I. B., Sunardi, & Supriatna, M. (2022). Kelengkapan sarana dan prasarana dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan inklusif. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus, 6 No.2*(2022), 155–164. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v6i2.601>
- Tejaningrum, D. (2014). Pengembangan alat permainan My Costume untuk menstimulasi kecerdasan visual-spasial pada anak usia dini autis. *Journal of Disability Studies Inklusi, Vol 1, No 2*, 135–158. <https://doi.org/10.14421/ijds.010201>
- Tindall, J. A., & Gray, H. D. (1985). *Peer counseling: In depth look at training peer helpers.* Accelerated Development Inc.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas, (2016).
- Wardani, I. (2019). *Pengantar pendidikan anak berkebutuhan khusus.* Universitas Terbuka.
- Widinarsih, D. (2018). *Disability inclusion and disability awareness in muslim society: An experience of Indonesians muslim with disability in performing Worship.* 94–98.  
<https://doi.org/10.2991/icddims-17.2018.20>
- Widinarsih, D. (2019). Penyandang disabilitas di Indonesia: perkembangan istilah dan definisi. *Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial (Journal of Social Welfare), 20*(No.2 Tahun 2019), 127–142.
- Yuastutik, I. (2022). Pelatihan daring luring dengan strategi discovery learning untuk meningkatkan kemampuan guru sekolah inklusif menyusun kisi dan soal level 1,2 dan

---

3. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 6 No.1(2022), 1–10.  
<https://doi.org/10.24036/jpkk.v6i1.608>

Yulistya, Y. H., & Roosandriantini, J. (2021). Taman kanak kanak bagi penyandang autisme dengan pendekatan arsitektur perilaku. *National Academic Journal of Architecture*, Volume 8 No.2(2021), 94–103. <https://doi.org/10.24252/nature.v8i2a1>