

PENGARUH TERAPI BERMAIN *FLASHCARD* TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK AUTIS

Literatur Review

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
gelar Ahli Madya Keperawatan di STIKes Ahmad Dahlan Cirebon



Oleh :

FUTRUSIA KHOERUN NISSA

NIM : 19017

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN AHMAD DAHLAN CIREBON**

2022

PENGARUH TERAPI BERMAIN *FLASHCARD* TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK AUTIS

Literatur Review

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
gelar Ahli Madya Keperawatan di STIKes Ahmad Dahlan Cirebon



Oleh :

FUTRI SIFA KHOERUN NISSA

NIM : 19017

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN AHMAD DAHLAN CIREBON**

2022

PERSETUJUAN PEMBIMBING

LITERATUR REVIEW

**PENGARUH TERAPI BERMAIN *FLASHCARD* TERHADAP
PERKEMBANGAN ANAK AUTIS**

Disusun oleh :

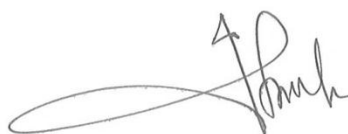
FUTRI SIFA KHOERUN NISSA

19017

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal :

Cirebon, 04 Juni 2022

**Menyetujui
Pembimbing,**



TITIN SUPRIATIN, Ners., M.Kep.

NIDN. 0411108004

HALAMAN PENGESAHAN

LITERATUR REVIEW

**PENGARUH TERAPI BERMAIN *FLASHCARD* TERHADAP
PERKEMBANGAN ANAK AUTIS**

Disusun oleh :

FUTRI SIFA KHOERUN NISSA
19017

Telah dipertahankan dalam sidang KTI didepan Dewan Penguji
Pada tanggal : Cirebon, 08 Juni 2022

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Penguji I : Titin Supriatin, Ners.,M.Kep.
NIDN. 0411108004

Penguji II : Agus Khurniawan, SKM,MKM.
NIDN. 0402087106

Penguji II : Ahmad Farid Rivai, MPH.
NIDN. 0416066804

Mengetahui,

Ketua STIKes Ahmad Dahlan Cirebon

Ketua Prodi Diploma III Keperawatan




Hj. Ruswati, Ners.,M.Kep.
NIDN. 0404107003



Titin Supriatin, Ners.,M.Kep.
NIDN. 0411108004

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Karya Tulis Ilmiah ini adalah hasil karya penulis sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah penulis nyatakan dengan benar.

NAMA : FUTRI SIFA KHOERUN NISSA

NIM : 19017

TANDA TANGAN :



TANGGAL : 04 Juni 2022

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini. Penulis KTI ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Keperawatan pada Program Studi Diploma III Keperawatan STIKes Ahmad Dahlan Cirebon. Karya Tulis Ilmiah ini terwujud atas bimbingan dari pengarahannya dari Ibu Titin Supriatin, Ners., M.Kep selaku pembimbing, serta bantuan dari berbagai pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis pada kesempatan ini menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Hj. Ruswati., M.Kep. selaku Ketua STIKes Ahmad Dahlan Cirebon.
2. Titin Supriatin., M.Kep. selaku Ketua Program Studi DIII Keperawatan STIKes Ahmad Dahlan Cirebon.
3. Titin Supriatin., M.Kep. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan nya kepada penulis.
4. Orang tuaku tersayang Bapak Jaejuli dan Ibu Imik Casmi yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.
5. Agung Gunawan selaku kekasih yang selalu memberikan motivasi.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Karya Tulis Ilmiah ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Cirebon, 04 Juni 2022

Futri Sifa Khoerun Nissa

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR DIAGRAM	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRACT	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.4 Manfaat.....	4
1.4.1 Teoritis	4
1.4.2 Praktis.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Autis	5
2.1.1 Konsep Anak Autis	5
2.1.1.1 Pengertian autis	5
2.1.1.2 Faktor-Faktor penyebab autis	6
2.1.1.3 Klasifikasi Autis	6
2.1.1.4 Karakteristik Autis	8
2.2 Perkembangan anak.....	10
2.2.1 Pengertian perkembangan anak	10
2.2.2 Aspek-Aspek Perkembangan	11

2.2.3	Terapi bermain <i>flashcard</i>	18
2.2.3.1	Pengertian bermain	18
2.2.3.2	Manfaat Terapi Bermain	19
2.2.3.3	Terapi Bermain <i>Flashcard</i>	19
2.2.3.4	Manfaat Terapi Bermain <i>Flashcard</i>	20
2.2.3.5	Kelebihan dan kekurangan pada <i>flashcard</i>	20
2.2.3.6	Pembuatan <i>flashcard</i>	22
2.2.3.7	SOP Persiapan dalam Bermain <i>Flashcard</i>	23
BAB III	METODE	24
3.1	Strategi Pencarian Literature	24
3.1.1	Framework yang digunakan	24
3.1.2	Kata kunci	24
3.1.3	Database atau <i>Search Engine</i>	24
3.2	Kriteria Inklusi dan Eksklusi	25
3.2.1	Hasil pencarian dan Seleksi Studi	26
3.2.2	Daftar artikel hasil pencairan	28
BAB IV	HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN.....	33
4.1	Hasil.....	33
4.1.1	Karakteristik Umum Literature	33
4.1.2	Karakteristik hasil penelitian.....	34
4.2	Analisis Penelitian	34
BAB V	PEMBAHASAN	38
5.1	Bentuk Pengaruh Terapi Bermain <i>Flashcard</i> Terhadap Perkembangan Anak Autis	38
5.2	Analisis Pengaruh Terapi Bermain <i>Flashcard</i> Terhadap Perkemabngan Anak Autis	40
BAB VI	PENUTUP	42
6.1	Kesimpulan.....	42
6.2	Saran.....	43
	DAFTAR PUSTAKA	44
	LAMPIRAN - LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria inklusi dan eksklusi dengan format PICOS	26
Tabel 3.2 Daftar Artikel Hasil Pencarian	29
Tabel 4.1 Karakteristik Umum Literature	33
Tabel 4.2 Karakteristik hasil penelitian	34
Tabel 4.3 Analisis Penelitian	35

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Gambar 3.1 diagram alur <i>literatur review</i>	27

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Konsul Bimbingan Karya Tulis Ilmiah	45
Lampiran 2 Daftar Riwayat Hidup	47
Lampiran 3 SOP Persiapan dalam Bermain <i>Flashcard</i>	48

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

THE EFFECT OF FLASHCARD PLAY THERPHY ON THE DEVELOPMENT OF AUTIST CHILDREN

Futri Sifa Khoerun Nissa, Titin Supriatin

xii+44 pages +5 table +1 chart+3 attachment

ABSTRACT

*Autism is a condition that exists since birth or as a toddler and prevents people from having normal social relationships or communication, so that autistic children are often avoided by normal people and trapped in a world of repetitive, compulsive activities and interests. Play is an integral part of childhood and is a unique medium for promoting a child's exploration of language, communication skills, emotional development, social skills, decision making and cognitive development. Flashcards are small cards with pictures, words, or symbols that guide children to remember and capture their attention and express their thoughts when they see pictures. According to the World Health Organization (WHO), the prevalence of autism in Indonesia increased sharply in 2010, from 1 per 1,000 to 8 per 1,000, and exceeded the world average of 6 cases per 1,000 population. The number of autistic children was reported to reach 1.5-20 million in 2009 (Sari, 2009). Other data from Indonesia in 2015 estimated that there were more than 12,800 autistic children and 134,000 autistic children. **The purpose:** Explaining the effect of playing flashcard therapy on the development of autistic children. **This research method:** The method used in the literature review begins with selecting a topic, then determining keywords to search for journals using Indonesian through databases, including Mendeley, Google Scholar. This search was restricted to journals for 2015-2020. The key terms and phrases of autism, child development, play therapy were used in the search for related subjects. The inclusion study design used a pre-experimental design, and a pretest-posttest design. **The results of the study:** Doing a literature review on 6 journals showed the effect of flashcard play therapy on the development of autistic children. **The conclusion:** The researchers showed that there was an effect of playing flashcard therapy on the development of autistic children. **Suggestion:** It is hoped that the results of this study can be used as a source of research data for further research.*

*Keywords: Autism, Child Development, Play Therapy flashcard
Bibliography : 8 (2015-2020)*

PENGARUH TERAPI BERMAIN *FLASHCARD* TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK AUTIS

Futri Sifa Khoerun Nissa, Titin Supriatin

xii+44 halaman+5 tabel+1 diagram+3 lampiran

ABSTRAK

Autis adalah suatu kondisi yang ada sejak lahir atau saat balita dan menghalangi orang untuk memiliki hubungan sosial atau komunikasi yang normal, sehingga anak autis sering dihindari oleh orang normal dan terjebak dalam dunia kegiatan dan minat yang berulang, kompulsif. Bermain merupakan bagian integral dari masa kanak-kanak dan merupakan media yang unik untuk mempromosikan eksplorasi bahasa anak, keterampilan komunikasi, perkembangan emosional, keterampilan sosial, pengambilan keputusan dan perkembangan kognitif. *Flashcard* adalah kartu kecil dengan gambar, kata-kata, atau simbol yang membimbing anak-anak untuk mengingat dan menangkap perhatian mereka dan mengekspresikan pikiran mereka ketika mereka melihat gambar. *World Health Organization* (WHO), prevalensi autis di Indonesia meningkat tajam pada tahun 2010, dari 1 per 1.000 menjadi 8 per 1.000, dan melampaui rata-rata dunia 6 kasus per 1.000 penduduk. Jumlah anak autis dilaporkan mencapai 1,5-20 juta pada tahun 2009 (Sari, 2009). Data lain dari Indonesia pada tahun 2015 memperkirakan terdapat lebih dari 12.800 anak autis dan 134.000 anak autis. **Tujuan :** Menjelaskan pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis. **Metode penelitian :** Metode yang digunakan dalam *literature review* diawali dengan pemilihan topik, kemudian ditentukan keyword untuk pencarian jurnal menggunakan Bahasa Indonesia melalui database antara lain *mendeley*, *Google Scholar*. Pencarian ini dibatasi untuk jurnal tahun 2015-2020. Istilah dan frase kunci autis, perkembangan anak, terapi bermain digunakan dalam pencarian subjek terkait. Inklusi *study design* menggunakan *Pre-eksperimen design*, dan *Pretest-posttest design*. **Hasil penelitian :** Melakukan *literature review* pada 6 jurnal didapatkan hasil pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis. **Kesimpulan :** Dari peneliti menunjukkan bahwa ada pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis. **Saran :** Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber data penelitian untuk penelitian selanjutnya.

Kata Kunci : Autis, Perkembangan Anak, Terapi Bermain *flashcard*

Daftar Pustaka : 8 (2015-2020)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Autis adalah suatu kondisi yang ada sejak lahir atau saat balita dan menghalangi orang untuk memiliki hubungan sosial atau komunikasi yang normal, sehingga anak autis sering dihindari oleh orang normal dan terjebak dalam dunia kegiatan dan minat yang berulang, kompulsif (Setyaningsih, 2015). Anak autis juga memiliki ciri lain yaitu ketidakpedulian terhadap sekitarnya, diam saat dipanggil, dan berbicara tanpa diketahui orang lain, yang berdampak pada masalah keterampilan sosial. Anak autis mengembangkan gangguan keterampilan sosial yang kompleks, termasuk gangguan perkembangan dalam komunikasi, gangguan sosial, dan gangguan imajinasi yang tertunda (Ajie Syahputra Bayu, Inayatur Rosyidah, 2017).

World Health Organization (WHO), prevalensi autis di Indonesia meningkat tajam pada tahun 2010, dari 1 per 1.000 menjadi 8 per 1.000, dan melampaui rata-rata dunia 6 kasus per 1.000 penduduk. Jumlah anak autis dilaporkan mencapai 1,5-20 juta pada tahun 2009 (Sari, 2009). Data lain dari Indonesia pada tahun 2015 memperkirakan terdapat lebih dari 12.800 anak autis dan 134.000 anak autis (Labola, 2018).

Prevalensi autis pada anak terus meningkat selama dua dekade terakhir. Rasio anak autis terhadap anak normal saat ini diperkirakan 1 dari 36. Genetika, riwayat penyakit mental orang tua, kelahiran prematur, dan paparan janin terhadap obat-obatan psikotropika atau pestisida adalah penyebab utama anak autis. Beberapa alat ukur yang dapat membantu menilai perilaku dan gejala anak autis antara lain: *Childhood Autism Rating Scale (CARS)*, *Autism Spectrum Disorder – Childhood Observation (ASD-OC)*, *Developmental Dimensional*, dan *Diagnostic Interview (3DI)* (Sharma, Gunda dan Talazi, 2018).

Penelitian terbaru tentang penyebab autis menunjukkan bahwa penyebab autis adalah kecenderungan genetik, tetapi penelitian lebih lanjut tentang kromosom yang membawa autis belum menjawab. Saat ini, penelitian berhipotesis bahwa pria lebih rentan terhadap autis karena wanita mampu menahan mutasi yang mempengaruhi perkembangan psikologis mereka.

Bermain merupakan bagian integral dari masa kanak-kanak dan merupakan media yang unik untuk mempromosikan eksplorasi bahasa anak, keterampilan komunikasi, perkembangan emosional, keterampilan sosial, pengambilan keputusan dan perkembangan kognitif (Hasdianah, 2013).

Flashcard adalah kartu kecil dengan gambar, kata-kata, atau simbol yang membimbing anak-anak untuk mengingat dan menangkap perhatian mereka dan mengekspresikan pikiran mereka ketika mereka melihat gambar. (Nurwidayati, 2015). Penelitian yang dilakukan oleh Rapmauli (2015)

menemukan bahwa terapi bermain 2 jam per hari selama 6 hari pada anak autis meningkatkan kontak mata dan keterampilan bahasa reseptif. (Rapmauli, 2015) Bermain dapat memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan aspek sosial (kerjasama, komunikasi dan persahabatan) karena bermain adalah sarana belajar tentang lingkungan, membantu mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan kesadaran akan keberadaan orang lain dan sosial mereka. lingkungan, dan mengembangkan keterampilan lisan (Iskandar & Indaryani, 2020).

Pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis yaitu untuk memudahkan siswa dalam mengingat setiap kata yang diajarkan. Selain itu, ukuran *flashcard* yang akan dipakai didalam kelas dapat disesuaikan dengan besar/kecilnya kelas yang akan diajar. Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan kata-kata yang akan digunakan dalam *flashcard* adalah dengan menggunakan kata-kata yang umum dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan begitu, siswa dapat memahami kata yang dibacakan oleh siswa (Muryanti, D. 2019).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya upaya pemberian terapi bermain *flashcard* untuk perkembangan anak autis. Alasan dilakukannya penelitian ini karena penulis ingin mengetahui lebih dalam apakah terapi bermain *flashcard* berpengaruh untuk perkembangan anak autis.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian Latar Belakang diatas, dapat dirumuskan masalah pada *literatur review* ini adalah, ”Bagaimana pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menjelaskan pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis.

1.4 Manfaat

1.4.1 Teoritis

Peneliti mendapatkan ilmu dan pengalaman dalam penelitian Secara khusus penelitian tentang pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis diharapkan agar dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan perkembangan anak autis.

1.4.2 Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mengarah pada penggunaan terapi bermain *flashcard* yang lebih aktif untuk merangsang kemampuan perkembangan khususnya pada anak autis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Autis

1.1.1 Konsep Anak Autis

2.1.1.1 Pengertian autis

Menurut Harris dalam (Jamaris, 2018). Autis adalah gangguan otak yang berkembang secara tidak normal, terutama yang berkaitan dengan neurologi. Autis bertahan sepanjang hidup, yang memengaruhi interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitar anda (Jamaris, 2018). Akibat kondisi tersebut, interaksi sosial, kemampuan bahasa dan komunikasi, serta kemampuan akademik terhambat, dan gejala tersebut dapat dideteksi sebelum usia tiga tahun (Ajie Syahputra Bayu, Inayatur Rosyidah, 2017).

Anak autis adalah anak dengan kondisi khusus yang ditandai dengan adanya kurang kontak mata, terhambat bicara, ketidakmampuan mengekspresikan emosi, sulit dapat membangun relasi sosial dan masih banyak lagi hambatan dari perilaku anak autis untuk dapat melakukan tugas perkembangan sebagaimana anak-anak normal lainnya (T & Matulesy, 2015).

2.1.1.2 Faktor-Faktor penyebab autis

Sejauh ini belum ada yang menjelaskan secara pasti penyebab autis pada anak di berbagai bagian otak dan bagaimana hal itu terjadi (Jamaris, 2018). Menurut hasil penelitian para ahli terkait (Jamaris, 2018), autis berkaitan dengan faktor genetik, dan perubahan gen merupakan faktor yang berkaitan dengan kromosom, yang dapat menyebabkan terjadinya autis (Jamaris, 2018). Ketika sel telur dan sel sperma bertemu dan membentuk embrio (Jamaris, 2018). Faktor lingkungan juga menjadi penyebab autis, dan perubahan lingkungan seperti polusi dapat menyebabkan bayi menjadi autis dalam kandungan ibu (Jamaris, 2018). Penelitian H.E. Cook dan W.S. Scherer (Jamaris, 2018). Menjelaskan bahwa autis mungkin disebabkan oleh mutasi kromosom, studi diperkuat oleh para penelitian yang dilakukan pada anak kembar yang menjelaskan hampir 90% autis disebabkan oleh faktor genetik (Ajie Syahputra Bayu, Inayaturosyidah, 2017).

2.1.1.3 Klasifikasi Autis

Menurut (Jamaris, 2018), autisme dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *autis spectrum disorder (ASD)*, *sindrom Asperger* dan gangguan perkembangan pervasif tidak ditentukan (PDD-NOS). Untuk jenis ASD dan *sindrom Asperger* ini menghasilkan perkembangan kognitif dan komunikasi yang buruk pada anak autis, tetapi untuk PDD-NOS, jika tidak ada jenis fitur yang ditemukan pada anak, ini diberikan situasi ini

(Jamaris, 2018). Autis terjadi karena kelainan pada anak autis yang disebut dengan mutasi langka (Jamaris, 2018). Menurut laporan anekdot (Jamaris, 2018), anak-anak autis dalam kelompok ASD menunjukkan perilaku hiperaktif dan seringkali dapat menimbulkan ancaman bagi orang-orang di sekitarnya. Menurut (Handojo, 2003), *sindrom Asperger* memiliki tingkat interaksi sosial yang lebih rendah tetapi masih berkomunikasi dengan baik, dan anak-anak sering berperilaku tidak baik, memiliki minat yang terbatas, dan kesulitan berinteraksi dengan teman sebayanya. PDD-NOS. Autis masih memiliki tingkat interaksi dan komunikasi yang rendah namun terkadang masih dapat melakukan kontak mata dengan baik (Ajie Syahputra Bayu, Inayatur Rosyidah, 2017).

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

2.1.1.4 Karakteristik Autis

Anak autis dicirikan oleh perilaku dan masalah yang sangat berbeda dengan anak (Jamaris, 2018). Autis dapat diketahui sejak usia dua tahun (Jamaris, 2018). Menurut (Jamaris, 2018) ada beberapa tanda autisme yang berbeda tetapi masih dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. Gangguan Interaksi Sosial Gangguan interaksi sosial ini dikenal baik pada ASD dan dapat dilihat sejak usia dini. Dalam hal ini, bayi autis dapat ditemukan tidak memperhatikan rangsangan yang diberikan kepada anak autis, seperti senang dengan orang tuanya dan acuh tak acuh terhadap orang yang memanggilnya. Pada usia lima tahun, anak autis menunjukkan kemampuan yang buruk untuk berinteraksi dengan lingkungannya, seperti mendekati orang dengan tidak sopan, tidak berbicara, merespons dan komunikasi nonverbal, serta tidak sabar menunggu giliran. Meskipun anak autis tidak menyukai belaian lembut, mereka dapat membentuk suatu kedekatan dengan pengasuhnya.

- b. Keterampilan berkomunikasi Menurut Braaten & Felopulus, banyak penelitian terhadap anak autis yang menunjukkan bahwa dua pertiga atau sebanyak setengah dari anak autis tidak berkembang dengan baik dalam bahasa dan komunikasi, sehingga mengalami kesulitan. hadir sejak anak lahir, bermanifestasi sebagai penjelajahan yang tertunda dan tanda-tanda aneh, tidak responsif terhadap sapaan dan ekspresi vokal yang tidak sesuai dengan apa yang diajarkan. Secara umum, anak-anak dengan autis bisu tetapi meniru apa yang dikatakan orang lain ketika mereka berbicara.
- c. Perilaku berulang Anak autis selalu melakukan berbagai bentuk perilaku berulang yang tetap sama. Menurut RBS-R, *repeat diversity* dapat terjadi pada beberapa kelompok, yaitu:
- 1). *Stereotip*, yaitu pengulangan tindakan seperti bertepuk tangan, mengeluarkan suara tertentu, dan menggoyangkan bagian tubuh.
 - 2). *Compulsive behavior*, yaitu perilaku yang mengikuti peraturan misalnya membariskan sejumlah mainan dengan sama seperti awalnya.
 - 3). *Sameness* yaitu melakukan perilaku yang berulang.
 - 4). *Ritualistic behavior* yaitu bersifat monoton pada kehidupan sehari-harinya.
 - 5). *Restricted behavior* yaitu hanya melakukan aktifitas terbatas dan tertentu pada minatnya.

- 6). *Self-injured* yaitu perilaku cenderung melukai diri sendiri dan dilakukan secara berulang-ulang seperti menarik-narik tangan (Ajie Syahputra Bayu, Inayatur Rosyidah, 2017).

2.2 Perkembangan anak

2.2.1 Pengertian perkembangan anak

Perkembangan anak merupakan masa pembentukan fondasi kepribadian dan keterampilan yang akan menentukan pengalaman hidup anak selanjutnya. Pengalaman dan pendidikan anak merupakan faktor yang paling menentukan dalam perkembangan mereka sendiri. Meminjam istilah “tabula rasa” yang dicetuskan oleh John Locke, anak adalah individu yang bersih dan peka terhadap rangsangan dari lingkungan. Hal ini sesuai dengan istilah yang membandingkan anak dengan spons yang menyerap segala bentuk informasi di sekitarnya (Talango, 2020).

Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan berlanjut sepanjang hidup. Sebagian besar perkembangan melibatkan pertumbuhan, meskipun ini termasuk penurunan (kematian). Pola motorik kompleks karena merupakan produk dari berbagai proses kognitif-biologis dan sosio-emosional. Santrock menekankan bahwa perkembangan adalah pola kompleks yang melibatkan fisik, pengetahuan dan aspek perasaan (Talango, 2020).

2.2.2 Aspek-Aspek Perkembangan

1). Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah salah satu dari banyak aspek yang mempengaruhi proses berpikir setiap orang. Proses kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual yang memungkinkan seseorang memiliki berbagai minat, terutama yang ditujukan untuk berpikir dan belajar. Dalam proses ini, kognisi adalah kemampuan individu untuk mengasosiasikan, mengevaluasi dan mempertimbangkan satu atau lebih peristiwa. Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan hasil usaha anak untuk memahami dan bertindak dalam dunianya. Ungkapan ini bermakna bahwa perkembangan kognitif merupakan cerminan dari kemampuan setiap anak untuk berinteraksi dengan segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Dalam interaksi yang berlangsung, terdapat banyak proses berpikir yang mempengaruhi anak dan lingkungannya. Interaksi tersebut meliputi semua proses yang berlangsung di dalamnya, dan seperti yang dijelaskan oleh Maynard dan Thomas, penekanan kognitif dibagi menjadi beberapa bagian., *the term cognition encompasses a range of mental processes, including perception, attention, language, reasoning, and memory*. Perkembangan kognitif mencakup berbagai proses mental, termasuk persepsi, perhatian, bahasa, penalaran dan memori. Dalam proses mental tersebut semua informasi diolah untuk menghasilkan sebuah respon yang berwujud interaksi. Dari interaksinya tersebut, anak mulai membangun pemahaman tentang lingkungan di dalam otak mengikuti

setiap tahapan usia perkembangannya. Tahapan Perkembangan kognitif menurut Piaget terbagi atas 4 periode :

- a. Periode 1, Kepandaian Sensori Motorik berkisar antara usia (0-2 Tahun) : Bayi mengorganisasikan skema tindakan fisik mereka seperti menghisap, menggenggam, dan memukul
- b. Periode 2, Pikiran Pra Operasional (2-7 Tahun) : Anak-anak belajar berpikir menggunakan symbol
- c. Periode 3, Operasi berpikir konkrit, (7-11 Tahun) : Anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir sistematis.
- d. Periode 4, Operasi berpikir formal, (11 Tahun-Dewasa) : Mengembangkan keterampilan berpikir sistematis menurut rancangan yang murni abstrak dan hipotesis. Maka tahapan perkembangan kognitif anak usia dini berada pada periode sensori motor sampai dengan tahapan awal berpikir konkrit. Anak membangun pengetahuan awalnya melalui indera dan mobilisasi geraknya mulai usia 0-2 tahun, dilanjutkan dengan kemampuan berpikir simbolik pada usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak memaknai pengetahuannya berdasarkan gambaran informasi simbol yang diterima, contohnya anak mengidentifikasi jenis kelamin berdasarkan pakaian yang dikenakan oleh orang. Selanjutnya pada tahapan awal periode operasional konkret, anak akan mulai membangun pengetahuannya berdasarkan informasi konkrit yang diterima. Pada tahap ini (usia 7-11 tahun) anak mulai dapat

membedakan ukuran, jumlah berdasarkan pemikiran sistematisnya (Talango, 2020).

2) Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah sistem simbol yang digunakan individu untuk mengkomunikasikan informasi dan ide. Bahasa sebagai alat komunikasi memiliki beberapa aspek. Menurut Sowers, berbagai aspek bahasa dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu aspek reseptif dan aspek ekspresif, yang diperlukan untuk aktivitas berbahasa agar proses komunikatif dapat berlangsung. Aspek reseptif mengacu pada kemampuan individu untuk menerima informasi verbal termasuk kegiatan mendengarkan dan membaca. Aspek ekspresif sendiri merupakan kebalikan dari aspek reseptif, yaitu kemampuan individu untuk menyampaikan informasi verbal, termasuk kegiatan berbicara dan menulis. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa secara alami dipelajari dan diperoleh anak melalui lingkungannya dan digunakan untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Anak-anak mengungkapkan pikiran, perasaan, dan niat mereka melalui bahasa. Pendapat Gardner kemudian mengkonfirmasi hal ini.. Gardner mengungkapkan bahwa bahasa menjadi salah satu bagian dari teori kecerdasan majemuk yang merupakan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks. Dengan bahasa, anak dapat menerima dan menyampaikan informasi mengenai lingkungannya dengan melibatkan proses lain yaitu proses mental. Melalui hal tersebut, anak dapat

mengembangkan kemampuan bergaul (*social skill*) dengan orang lain. Tahapan perkembangan bahasa anak usia dini menurut Chomsky dimulai dengan :

- a) Bahasa awal dimulai sejak lahir melalui gerak tubuh yang sangat halus, dan pada usia 6 bulan mulai membuat getaran pada bibir dan lidah hingga mengeluarkan suara seperti “ba” atau “da”, selanjutnya;
- b) Pengucapan satu kata, umumnya sekitar usia 1 tahun bayi akan mulai memproduksi kata tunggal seperti “kue”, berlanjut dengan;
- c) Pengucapan dua kata, mulai berkisar pada usia 18 bulan. Anak akan mulai meletakkan dua kata secara bersama untuk menunjukkan struktur tertentu; kemudian
- d) Usia 3 sampai dengan 6 tahun anak mulai mengalami perubahan dan pengembangan gramatika, setelah mampu menggunakan 3 kata, anak akan mulai membuat kalimat negative dan kalimat Tanya, hingga
- e) Usia 5-6 tahun anak akan menguasai banyak aspek gramatika.

Berdasarkan tahapan yang dikemukakan Chomsky, dapat diketahui bahwa tahap awal perkembangan bahasa anak usia dini diawali dengan munculnya gerakan-gerakan yang merupakan respon terhadap informasi di sekitarnya. Pada tahap selanjutnya anak mulai menggunakan organ bagian oral untuk memproduksi kata sampai pada pengembangan gramatika, khususnya kalimat tanya dan kalimat negatif. Perkembangan ini terjadi pada kisaran usia 2 sampai dengan 3 tahun. Pada usia ini,

perkembangan gramatika anak mengarah pada kalimat tanya seperti “Apa” “Kenapa” dan “dimana” tanpa henti, sebab sesuai yang dikemukakan Piaget, Chomsky meyakini bahwa anak mulai membangun sendiri struktur mental. Bahasa adalah bagian dari struktur mental yang diekspresikan anak melalui mimik, gestur dan ucapan. Selain banyak memproduksi kalimat tanya, anak mulai memproduksi kalimat negatif, dengan memberikan intervensi dan aturan berlebih terhadap ujaran orang dewasa. Pada akhirnya anak selalu menentang kalimat yang diucapkan oleh orang dewasa dan memperbaiki dengan kalimatnya sendiri atau berujar kebalikan dari apa yang didengar. Hal ini sering sekali terdengar oleh telinga kita, dan merupakan kewajaran yang berhubung langsung dengan masa egosentris anak (Talango, 2020).

3) Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan fisik motorik berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada manusia, seperti bertambah tinggi atau besar, serta pola gerak. Perkembangan fisik anak ditandai dengan perkembangan gerak motorik kasar dan halus. Perkembangan motorik khususnya adalah proses dimana seorang individu menghasilkan pola-pola gerakan dalam tubuhnya dan mengembangkannya menjadi keterampilan. Meggit mengatakan keterampilan motorik kasar adalah penggunaan otot-otot besar dalam tubuh, termasuk berjalan, melompat, berlari, memanjat, dan banyak lagi. Hampir semua aktivitas fisik individu berupa keterampilan motorik kasar yang dilakukan setiap hari. Sementara keterampilan motorik kasar

melibatkan penggunaan otot-otot besar, perkembangan motorik halus diarahkan pada penggunaan otot-otot kecil. Menurut Susanto, motorik halus adalah gerakan-gerakan halus yang hanya melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Motorik halus menurut Susanto merupakan gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Kemampuan motorik halus meliputi kegiatan seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Meskipun begitu, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama. Kematangan pada perkembangan motorik anak membutuhkan latihan yang sesuai pada individu (Talango, 2020).

4) Perkembangan Sosial-Emosional

Seseorang perlu mengembangkan konsep diri sikapnya ketika mempersepsikan dunia, terutama bagaimana berinteraksi dengan orang lain. Hal ini sangat diperlukan dalam kelompok sosial tempat individu hidup dan berkembang, sehingga diperlukan suatu proses untuk membentuknya. Perkembangan sosial adalah proses mempelajari kemampuan dan perilaku yang relevan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompok mereka. Perbedaan individu dalam faktor-faktor seperti genetika dan latar belakang buaya, status kesehatan, pengalaman mengasuh anak bertanggung jawab atas keragaman

perkembangan ini (perkembangan sosial), sehingga anak-anak berkembang pada tingkat yang berbeda. Faktor lain yang menjadi aspek fundamental dari perkembangan sosial anak adalah apa yang dikatakan Allen dan Malotz, yang menunjukkan bahwa gender, kemandirian, moralitas, keyakinan, dan penerimaan aturan merupakan aspek fundamental dari perkembangan pribadi dan sosial. Peran sosial identitas kelamin seorang individu dan situasi lingkungan seseorang menjadi faktor yang menentukan perkembangan sosial seorang individu. Perkembangan psikososial dalam hal ini adalah sebuah proses perubahan kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang lebih luas. Dalam proses perkembangan ini individu diharapkan mengerti orang lain, yang berarti mampu menggambarkan ciri-cirinya, mengenali apa yang dipikirkan, dirasakan dan diinginkan serta dapat menempatkan diri pada sudut pandang orang lain, tanpa kehilangan dirinya sendiri, meliputi perubahan relasi individu dengan orang lain, perubahan pada emosi dan perubahan kepribadian. Perkembangan ini mencakup perasaan anak terhadap diri sendiri dan hubungan mereka dengan orang lain yang melibatkan proses adaptasi. Hal-hal yang melibatkan perasaan terkait erat dengan emosi (Talango, 2020).

5) Perkembangan Moral

Perkembangan moral berkaitan dengan perilaku individu. Perilaku etis adalah perilaku yang mengikuti norma dan nilai yang ada dalam masyarakat. Miller menyatakan bahwa: "*Moral development is the process*

by which human beings learn to monitor their own actions and decide whether a tempting behavior is a good or bad thing to do and then to inhibit inappropriate impulses. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa perkembangan moral adalah sebuah proses dimana seseorang belajar untuk memperhatikan perilaku mereka dan memutuskan apakah sebuah perilaku yang dilakukan baik atau buruk dan kemudian untuk menekan impuls yang tidak sesuai (Talango, 2020).

2.2.3 Terapi bermain *flashcard*

2.2.3.1 Pengertian bermain

Bermain merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi anak, karena anak berada pada masa keemasan perkembangan dan pertumbuhan sedang, dan anak akan memperoleh keterampilan baru melalui bermain, yang berpengaruh pada tumbuh kembang anak (Pujiati, 2015). Menurut Vygotsky (dalam Danoebroto, 2015, hlm. 195) t. Kegiatan bermain anak selalu bervariasi sesuai dengan usia dan pengalaman anak (Syamsiatin, 2018). Terapi bermain merupakan upaya untuk mengubah perilaku menyimpang dengan melibatkan anak dalam lingkungan bermain (Adriana, 2011). Kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial adalah cerminan dari permainan (Rahmadiani, 2020).

2.2.3.2 Manfaat Terapi Bermain

Terapi bermain memiliki banyak manfaat, yaitu dapat membuang energi ekstra dan mengoptimalkan berbagai bagian tubuh, terapi bermain juga dapat mengembangkan berbagai keterampilan yang akan sangat berguna bagi mereka sepanjang hidup mereka, meningkatkan kreativitas dan menemukan makna pada benda-benda yang ditemukan anak-anak di sekitar mereka (Adriana, 2011). Terapi bermain ini mencegah anak dari marah dan iri pada orang lain dan memberi mereka kesempatan untuk berhubungan dengan lingkungan mereka (Ajie Syahputra Bayu, Inayatur Rosyidah, 2017).

2.2.3.3 Terapi Bermain *Flashcard*

Terapi bermain dapat menciptakan anak usia dini pada tahap praoperasional yang dihadirkan anak dengan kata-kata, imajinasi, dan gambar, sehingga terapi yang cocok adalah terapi bermain *flashcard*, karena berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat diturunkan nilai pembelajarannya. Nurwidayati, 2015). *Flashcard* adalah kartu kecil dengan gambar, kata-kata, atau simbol yang membimbing anak-anak untuk mengingat dan menangkap perhatian mereka dan mengekspresikan pikiran mereka ketika mereka melihat gambar. Hal ini sesuai dengan Susilana dan Riyana dalam (Nurwidayati, 2015). *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang berukuran 25x30 cm. Gambar kartu *flash* dengan keterangan dan pesan untuk memberikan ide kepada anak-anak (Ajie Syahputra Bayu, Inayatur Rosyidah, 2017).

2.2.3.4 Manfaat Terapi Bermain *Flashcard*

Ada beberapa manfaat terapi bermain *flashcard* yaitu :

- a. Melatih kepekaan diri, rasa empati terhadap variasi perbedaan pendapat dan tingkah laku selama permainan.
- b. Untuk mengurangi kecemasan dan dapat menumbuhkan percaya diri anak.
- c. Dapat meningkatkan hubungan sosial anak kepada teman sebaya.
- d. Meningkatkan sikap dan harga diri yang positif terhadap anak (Ajie Syahputra Bayu, Inayatur Rosyidah, 2017).

2.2.3.5 Kelebihan dan kekurangan pada *flashcard*

Kelebihan dan kekurangan *Flashcard* Susilana and Riyana

(2009:94) Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*:

1. Mudah dibawa

Ukurannya yang kecil memungkinkan flashcards untuk disimpan di dalam tas atau bahkan saku, sehingga tidak membutuhkan tempat yang besar dan luas.

2. Praktis

Hal ini terlihat dari cara pembuatan dan penggunaannya. Media *flashcard* tergolong cara bermain yang sangat praktis, dan guru tidak memerlukan keahlian khusus, kecuali membantu anak dengan mudah mengingat pelajaran yang diajarkan.

3. Mudah diingat

Flashcard adalah kartu pendidikan dengan gambar dan materi tertentu, seperti huruf, angka, kata, nama benda, dll. Semua ini mendukung anak dengan mudah mengingat materi yang diajarkan.

4. Menyenangkan

Flashcard dapat dikombinasikan dengan permainan anak-anak yang menyenangkan dalam aplikasinya untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

Kelebihan dari *flashcard* adalah mudah dibawa, praktis dibuat dan digunakan, mudah diingat, karena gambar berwarna menarik perhatian anak dan digunakan dalam permainan sehingga menyenangkan. Menurut Susilana dan Riyana dalam Hervinda 2016, kekurangan dari *flashcard* adalah:

- 1) Media gambar hanya menonjolkan indera mata
- 2) Pasangan gambar yang terlalu rumit
- 3) Kegiatan Belajar Ukurannya kecil, jadi tidak cocok untuk rombongan besar (Susanti et al., 2021).

2.2.3.6 Pembuatan *flashcard*

Cara Membuat *Flashcard* Susilana dan Riyana (2009: 95)

1. Buat *flashcard* yang cocok digunakan dalam media pembelajaran sebagai berikut:
2. Siapkan kertas dua sisi (kartus tebal)
3. Gambarlah sebuah persegi pada karton ukuran 25 x 30 cm / 8 x 12 cm
4. Potong karton menjadi 25 x 30 cm / 8 x 12 cm
5. Siapkan gambar dengan ukuran yang sama, jika digambar secara manual
6. Siapkan kertas HVS, lalu gunting sesuai dengan karton baru dan gambarlah subjek yang ditentukan
7. Setelah gambar siap, tempel di karton
8. Pada bagian karton yang lain tanpa gambar, tuliskan nama bendanya (biasanya nama benda ditulis dalam bahasa Indonesia, Inggris dan bahasa lainnya) (Susanti et al., 2021).

2.2.3.7 SOP Persiapan dalam Bermain *Flashcard*

Pengertian : merupakan pembelajaran berbentuk kartu yang dapat menampilkan gambar.

Tujuan : untuk menanamkan konsep dalam ingatan.

Persiapan dalam bermain *flashcard*

Menurut Susilana dan Riyana (2009: 96), beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum bermain *flashcard* antara lain:

1. Siapkan pembicara. Penutur harus menguasai materi pembelajaran dan memiliki keterampilan menggunakan media pembelajaran.
2. Siapkan *flashcard* yang perlu dicek ulang apakah jumlah dan urutan kartunya sesuai dengan tema pembelajaran
3. Siapkan tempat, merekomendasikan bangku siswa yang bundar, guru berada di tengah gawang, agar semua siswa dapat melihat *flashcard*
4. Mintalah siswa membimbing anak-anak di awal kegiatan dan menjaga perhatian anak-anak

Dian Indriana (2011:138) Langkah-langkah penggunaan *flashcard* adalah:

1. Kartu yang sudah disusun dipegang setinggi di dada, menghadap siswa
 2. Setelah guru selesai menjelaskan, keluarkan kartu satu per satu
 3. Setelah kartu dijelaskan, berikan kartu kepada salah satu siswa, kemudian urutkan kartu tersebut hingga siswa terakhir
 4. Ulangi aktivitas dari kartu pertama hingga kartu terakhir (Susanti et al., 2021).
-

Berdasarkan penelitian Retno Hastuti (2013) tentang pengaruh media *flashcard* menunjukkan bahwa terdapat penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan permulaan membaca anak autis di Sekolah Khusus Citra Hati Bunda Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan diberikan media *flashcard* dengan hasil rata-rata *pre-test* 40,28 dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flashcard* diperoleh nilai rata-rata *post test* 59,77 (Astuti, 2018).

BAB III

METODE

3.1 Strategi Pencarian Literature

3.1.1 Framework yang digunakan

PICOS *framework* dalam strategi mencari jurnal tersebut.

- a. *Population/Problem* : Populasi yang akan menganalisis masalah.
- b. *Intervention* : Tindakan intervensi atau penatalaksanaan
Pada kasus yang terjadi serta penjelasannya.
- c. *Comparison* : Perbandingan dari penatalaksanaan lain.
- d. *Outcome* : Suatu hasil dari penelitian.
- e. *Study design* : Model penelitian yang digunakan untuk di
review.

3.1.2 Kata kunci

Dalam pencarian jurnal menggunakan kata kunci (AND, OR NOT or AND NOT) Kata kunci yang digunakan dalam pencarian jurnal adalah “Autis AND Perkembangan Anak AND Terapi Bermain *Flashcard*”.

3.1.3 Database atau *Search Engine*

Data sekunder merupakan data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini. dimana data yang didapatkan tidak langsung terjun pengawasan, tetapi mengambil dari data penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan. Sumber data yang digunakan menggunakan database

Mendeley, Publish or Perish dan *Google scholar* yang berupa artikel atau jurnal.

3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Tabel 3.1 Kriteria inklusi dan eksklusi dengan format PICOS

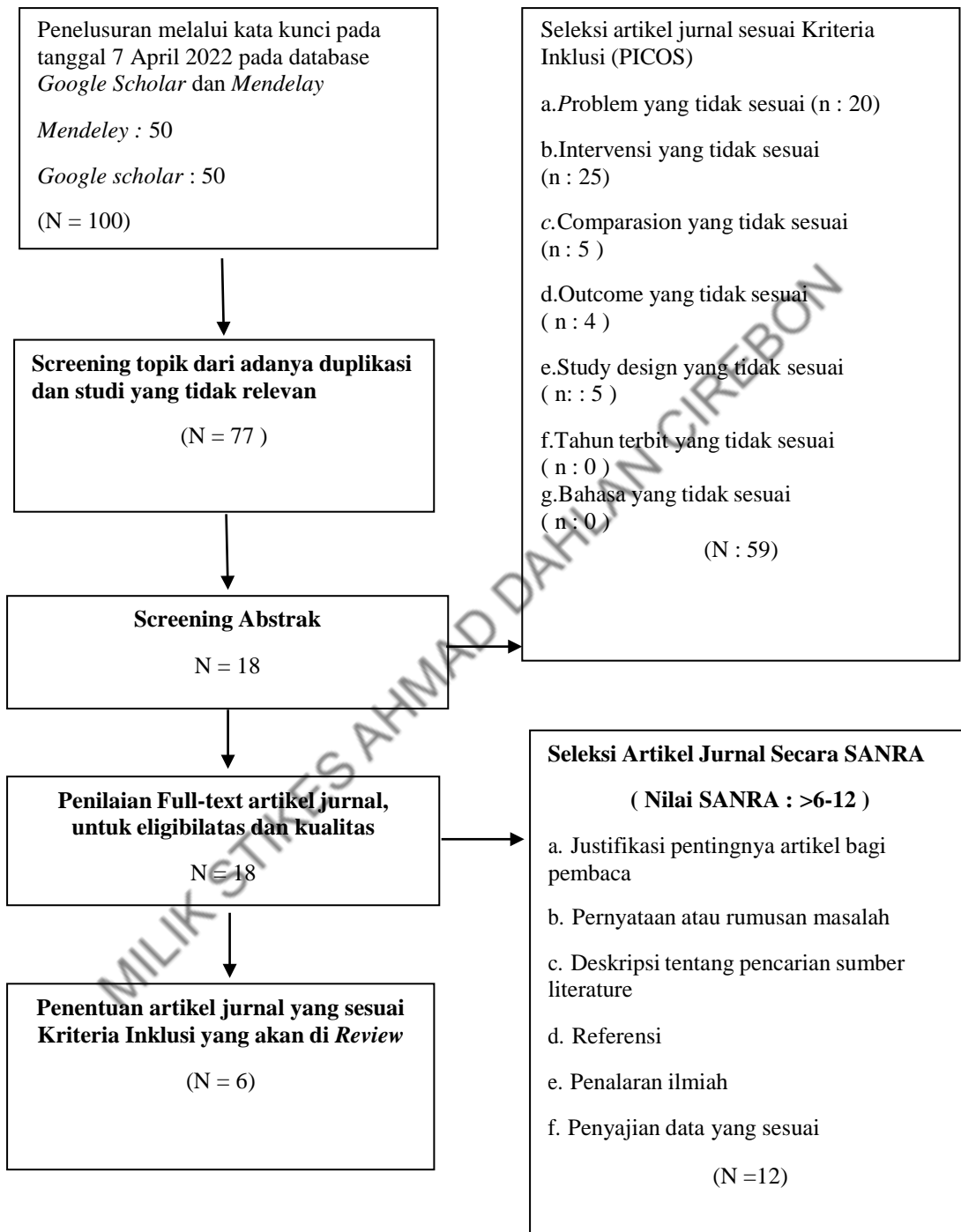
Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<i>Population/Problem</i>	Jurnal yang berkaitan dengan pengaruh terapi bermain <i>flashcard</i> terhadap perkembangan anak autis	Jurnal yang tidak berkaitan dengan pengaruh terapi bermain <i>flashcard</i> terhadap perkembangan anak autis
<i>Intervention</i>	Pemberian terapi bermain <i>flashcard</i>	Tidak ada intervensi
<i>Comparation</i>	Tidak ada faktor pembanding	Tidak ada faktor pembanding
<i>Outcome</i>	Adanya pengaruh terapi bermain <i>flasheard</i> terhadap perkembangan anak autis	Tidak ada pengaruh terapi bermain <i>flashcard</i> terhadap perkembangan anak autis
<i>Study design</i>	<i>Pre-eksperimen Desig</i> <i>One group pretest-postest,</i> <i>Pretest-postest design,</i> <i>Model PTK Kemmis S dan</i> <i>Tanggart R, Quasy</i> <i>Eksperimen</i>	Selain <i>Pre-eksperimen, Design</i> <i>One group pretest-postest,</i> <i>Pretest-postest design,</i> <i>Model PTK Kemmis S dan</i> <i>Tanggart R, Quasy</i> <i>Eksperimen</i>
Tahun terbit	Jurnal yang terbit pada tahun 2015-2020	Jurnal yang terbit sebelum tahun 2015
Bahasa	Bahasa indonesia	Selain Bahasa indonesia

3.2.1 Hasil pencarian dan Seleksi Studi

Dari hasil pencarian *literatur review* melalui database Mendeley, *Publish or Perish* dan *Google scholar* yang menggunakan keyword “Autis” AND “Perkembangan Anak” AND “Terapi Bermain *Flashcard*”, dalam pencarian peneliti menemukan 100 jurnal dan kemudian jurnal tersebut diseleksi, ada 59 di ekslusi karena terbit dibawah tahun 2015 dan bahasanya tidak menggunakan bahasa inggris atau bahasa indonesia. Penilaian kelayakan dari 18 jurnal tersisa didapatkan adanya tidak kelayakan insklusi sehingga dilakukannya ekslusi dan didapatkan 6 jurnal yang akan di *review*.

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

Gambar 3.1 diagram alur *literatur review*



3.2.2 Daftar artikel hasil pencairan

Literatur review yang digunakan dikelompokkan data-datanya yang sejenis sesuai dengan hasil yang dinilai untuk menjawab tujuan dengan menggunakan metode naratif. Jurnal yang sudah sesuai dengan inklusi dan eksklusi dikumpulkan menjadi satu dan diringkas meliputi nama peneliti, tahun terbit, judul, metode dan hasil penelitian serta database.

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

Tabel 3.2 Daftar Artikel Hasil Pencarian

No	Author	Tahun	Volume/An ngka	Judul	Metode (Desain, Sampel,Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian	Database
1.	Erma Hadi Kusuma W. dan Zaini Sudarto	2017	Vol 9 No 3	Penerapan metode SAS bermedia Kartu gambar Aktivitas untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan anak Autis di SDLB	D : <i>Pre-eksperimen Design,one group pretest-postest</i> S : <i>Total sampling</i> V : Metode SAS bermedia kartu bergambar aktivitas,kemampuan membaca permulaan I : Tes lisan A : <i>Statistic non parametrik sign test</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode sas bermedia kartu bergambar aktivitas ini dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak autis.hal ini dapat ditunjukkan dengan menerapkan aspek yang akan dinilai dalam penelitian ini.diantaranya yaitu membaca kalimat,mengeja kalimat menjadi kata,mengeja kalimat menjadi suku kata,mengeja suku kata menjadi huruf.	<i>Google Scholar</i>
2.	Sri Asmawati	2019	Vol 5 No 2	Penggunaan <i>Flashcard</i> untuk Mengenal huruf Pada anak autis Kelas dasar III di SLB-C-YPPLB Makassar	D : <i>Pretest-posttest design</i> S : <i>Total sampling</i> V : Penggunaan <i>flash card</i> , kemampuan mengenal huruf I : Tes lisan A : <i>Analisis kuantitatif</i>	Baseline 1 (A1) Sesi, Skor Maksimal, Skor, Nilai Baseline 1 (A1) 1. 26, 5 19,23, 2. 26 5 19,23 3. 26 5 19,23 4. 26 5 19,23 Kecenderungan Stabilitas Pada Kondisi Baseline 1 (A1) Kemampuan Mengenal Huruf. Baseline 2 (A2) Sesi Skor Maksimal Skor Nilai Baseline 2 (A2)	<i>Google Scholar</i>

						1. 26 8 30,76 2. 26 8 30,76 3. 26 9 34,61 4. 26 9 34,61 Kecenderungan Stabilitas Pada Kondisi Baseline 2 (A2) Kemampuan mengenal huruf.	
3.	Dewi Puji Astuti dan Budiyanto	2018	Vol 10 No 2	Pengaruh Penggunaan Media ABACA Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autis	D : <i>Pretest-Posttest Design</i> S : <i>Total sampling</i> V : Penggunaan media ABACA flashcard, kemampuan membaca I : Tes lisan,observasi A : <i>Uji wilcoxon match pairs test</i>	Hasil penelitian hasil tes awal (<i>pretest</i>) bertujuan untuk menilai kemampuan awal anak autis sebelum diberikan perlakuan atau treatment melalui kegiatan tes lisan. Tes awal (<i>pretest</i>) dilakukan sesuai dengan aspek-aspek yang telah ditentukan yaitu mengenal dan membaca huruf, suku kata, dan kata. Anak autis diminta untuk membaca huruf yang terdiri dari huruf vokal dan konsonan, setelah itu anak diminta untuk membaca suku kata yang berpola “KV” (Konsonan-Vokal), “KV-KV” (Konsonan-Vokal-Konsonan-Vokal), dan membaca kata. Tes awal (<i>pretest</i>) dilakuakn selama satu hari pada tanggal 04 Mei 2018.	<i>Google Scholar</i>
4.	Dinar Rapmauli T dan Andik Matulesy	2015	Vol 4 No 01	Pengaruh Terapi Bermain Flashcard untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada	D : <i>Quasy Eksperimen</i> S : <i>Total sampling</i> V : Terapi bermain flashcard, interaksi sosial	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dimensi kepatuhan kontak mata saat sebelum dilakukan terapi	<i>Google Scholar</i>

	Anak Autis Di Miracle Centre Surabaya			I : <i>Check list dan rating scale</i> sebagai alat ukur A : <i>Analisis kuantitatif</i>	flashcard memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 0,333 rata-rata tersebut meningkat menjadi 0,75. Nilai Z sebesar - 2,032 dengan dukungan signifikan 0,042, hasil tersebut menunjukkan signifikan. Pada dimensi menirukan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0,315 meningkat menjadi 0,667. Nilai Z sebesar -1,363 dengan dukungan signifikansi 0,173, hasil tersebut menunjukkan tidak signifikansi. Dimensi bahasa reseptif nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0, 288 meningkat menjadi 0,689. Z sebesar -2,201 dengan dukungan signifikansi 0,028, hasil tersebut menunjukkan signifikan. Dimensi bahasa ekspresif nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0,250 meningkat menjadi 0,583. Nilai Z sebesar -1,841 dengan dukungan signifikansi 0,066, hasil tersebut menunjukkan tidak signifikan.	
5.	Fenda Nurmala Aprilia dan Pumaji	2017	Vol 9 No 3	Model Pembelajaran Make a match Bermedia kartu bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan anak autis di SLB D : <i>One-group pretest-posttest design</i> S : <i>Total sampling</i> V : <i>Make a match</i> bermedia kartu bergambar, kemampuan membaca I : Tes lisan, dokumentasi A : <i>Analisis deskriptif</i>	Hasil penelitian menunjukan bahwa media kartu bergambar mempunyai pengaruh terhadap kemampuan berbicara permulaan anak autis.hal ini terlihat bahwa kemampuan membaca permulaan anak autis mengalami peningkatan,aspek yang dinilai adalah mengenal A-Z,mengeja	<i>Google Scholar</i>

						huruf menjadi suku kata,mengeja suku kata menjadi kalimat.untuk mempermudah dan memahami hasil penelitian,maka hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel.	
6.	Dinda Terestia Mahanani	2020	Vol 15 No 1	Penggunaan kartu kata bergambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak autis	D : Model PTK Kemmis S dan Taggart R S : Total sampling V : Keterampilan berbicara,media kartu gambar I : Tes lisan A : Analisis deskriptif	<p>Hasil dari review 5 jurnal bereputasi menyatakan bahwa media kartu kata bergambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak autis menjadi artikulasi lebih jelas, irama sesuai dengan berbicara orang lain pada umumnya, intonasi sesuai dengan lagu kalimat dan pemilihan kata sesuai dengan makna kalimat meskipun di kombinasikan dengan metode dan program pembelajaran lainnya. Namun, hal ini harus dilakukan secara rutin dan berkala sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.</p>	Google Scholar

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIRIENDEG

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

4.1 Hasil

4.1.1 Karakteristik Umum Literature

Pada bagian ini terdapat literature yang keasliannya dapat dipertanggung jawabkan dengan tujuan penelitian. Tampilan hasil literature dalam tugas akhir *literature review* berisi tentang ringkasan dan pokok-pokok hasil dari setiap artikel yang terpilih dalam bentuk tabel, kemudian dibawah bagian tabel dijabarkan apa yang ada didalam tabel tersebut berupa makna dan *trend* dalam bentuk paragraph.

Tabel 4.1 Karakteristik Umum Literature

No	Kategori	F	%
A. Tahun Publikasi			
1.	2015	1	10
2.	2017	2	20
3.	2018	1	10
4.	2019	1	10
5.	2020	1	10
Jumlah		6	100
B. Desain Penelitian			
1.	Pre eksperimen design	1	10
2.	Pretest posttest design	3	30
3.	Quasy eksperimen	1	10
4.	Model PTK Kemmis & Taggart	1	10
Jumlah		6	100
C. Sampling Penelitian			
1.	Total sampling	6	60
Jumlah		6	100
D. Instrumen Penelitian			
1.	Tes lisan	5	50
2.	Check list & rating scale	1	10

	Jumlah	6	100
E. Analisa Statistik Penelitian			
1.	Uji statistic non parametrik sign test	1	10
2.	Analisis kuantitatif	2	20
3.	Uji wilcoxon match pairs test	1	10
4.	Analisis deskriptif	2	10
	Jumlah	6	100

4.1.2 Karakteristik hasil penelitian

Berisi hasil penelusuran sumber artikel yang digunakan yang dimasukkan dalam tabel karakteristik studi, setelah itu dijelaskan satu persatu artikel yang digunakan dalam *literature review*.

Tabel 4.2 Karakteristik hasil penelitian

No	Kategori	F	%
A. Terapi bermain <i>flashcard</i>			
1.	Penggunaan media <i>flashcard</i>	3	30
2.	Penggunaan kartu kata bergambar untuk keterampilan berbicara	3	30
	Jumlah	6	100
B. Peningkatan kemampuan anak			
1.	Kemampuan membaca	3	30
2.	Kemampuan berbicara	2	20
3.	Kemampuan interaksi sosial	1	10
	Jumlah	6	100

Berdasarkan dilakukannya *literature review* dari 6 jurnal terdapat 3 jurnal bahwa peningkatan kemampuan membaca menggunakan media *flashcard* sebesar presentase (30%). Dan didapatkan 6 jurnal pengaruh terapi bermain terhadap interaksi sosial sebesar presentase (100%).

4.2 Analisis Penelitian

Tabel 4.3 Analisis Penelitian

No	Variabel yang diteliti	Analisis Litelature	Sumber Empiris
1.	<p>Variabel independen: Peningkatan kemampuan membaca menggunakan media <i>flashcard</i></p> <p>Variabel dependen : Kemampuan membaca</p>	<p>Hasil penelitian hasil tes awal (<i>pretest</i>) bertujuan untuk menilai kemampuan awal anak autis sebelum diberikan perlakuan atau treatment melalui kegiatan tes lisan. Tes awal (<i>pretest</i>) dilakukan sesuai dengan aspek-aspek yang telah ditentukan yaitu mengenal dan membaca huruf, suku kata, dan kata. Anak autis diminta untuk membaca huruf yang terdiri dari huruf vokal dan konsonan, setelah itu anak diminta untuk membaca suku kata yang berpola “KV” (Konsonan-Vokal), “KV-KV” (Konsonan-Vokal-Konsonan-Vokal), dan membaca kata. Tes awal (<i>pretest</i>) dilakuakn selama satu hari pada tanggal 04 Mei 2018.</p>	<p>Dewi Puji Astuti dan Budiyanto (2018), Erma Hadi Kusuma W. dan Zaini Sudarto (2017), Fenda Nurmala Aprilia dan Pumaji (2017).</p>
2.	<p>Variabel independen: Penggunaan kartu kata bergambar untuk keterampilan berbicara</p> <p>Variabel dependen: Kemampuan berbicara</p>	<p>Hasil penelitian review 5 jurnal bereputasi menyatakan bahwa media kartu kata bergambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak autis menjadi artikulasi lebih jelas, irama sesuai dengan berbicara orang lain pada umumnya, intonasi sesuai dengan lagu kalimat dan pemilihan kata sesuai dengan makna kalimat meskipun di kombinasikan dengan metode dan program pembelajaran lainnya. Namun, hal ini harus dilakukan secara rutin dan berkala sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.</p>	<p>Dinda Terestia Mahanani (2020), Sri Asmawati (2019).</p>

<p>3. Variabel independen: Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial</p> <p>Variabel dependen: Kemampuan interaksi sosial</p>	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dimensi kepatuhan kontak mata saat sebelum dilakukan terapi flashcard memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 0,333 rata-rata tersebut meningkat menjadi 0,75. Nilai Z sebesar - 2,032 dengan dukungan signifikan 0,042, hasil tersebut menunjukkan signifikan. Pada dimensi menirukan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0,315 meningkat menjadi 0,667. Nilai Z sebesar -1,363 dengan dukungan signifikansi 0,173, hasil tersebut menunjukkan tidak signifikansi. Dimensi bahasa reseptif nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0, 288 meningkat menjadi 0,689. Z sebesar -2,201 dengan dukungan signifikansi 0,028, hasil tersebut menunjukkan signifikan. Dimensi bahasa ekspresif nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0,250 meningkat menjadi 0,583. Nilai Z sebesar -1,841 dengan dukungan signifikansi 0,066, hasil tersebut menunjukkan tidak signifikan.</p>	<p>Dinar Rapmauli T dan Andik Matulesy (2015).</p>
---	---	--

Berdasarkan hasil analisis *literature review* terdapat 6 jurnal yang dengan adanya pengaruh terapi bermain terhadap kemampuan berbicara dan membaca yang meningkat, didapatkan hasil bahwa adanya pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap tingkat peningkatan kemampuan anak autis karena mampu berbicara maupun interaksi sosial merupakan indikator dari peningkatan kemampuan anak. Terapi bermain yang digunakan pun

bermacam-macam tetapi itu tidak membedakan jauh dengan terapi bermain *flashcard* karena masih terdapat unsur untuk meningkatkan peningkatan kemampuan anak autis dan itu terbukti signifikan untuk meningkatkan peningkatan kemampuan anak autis pada jurnal tersebut.

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Bentuk pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis

Hasil *searching* penelitian melalui database *Google Scholar* dengan menggunakan kata kunci “ Autis “ AND “ Perkembangan Anak “ AND “ Terapi Bermain *Flashcard* “ dan dibatasi tahun 2015-2020 serta ditetapkan kriteria inklusi, didapatkan sebagian besar jurnal yang akan direview diterbitkan pada tahun 2020, dengan menggunakan desain penelitian *Pretest Posttest Design*, Teknik sampling yang digunakan menggunakan Total Sampling, Instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut sebagian besar menggunakan Tes lisan, sedangkan data yang terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan *Analisis Deskriptif*.

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal yang dilakukan *review*, diketahui bahwa ada pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis. Pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis yaitu untuk memudahkan siswa dalam mengingat setiap kata yang diajarkan. Selain itu, ukuran *flashcard* yang akan dipakai didalam kelas dapat disesuaikan dengan besar/kecilnya kelas yang akan diajar. Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan kata-kata yang akan digunakan dalam *flashcard* adalah dengan menggunakan kata-kata yang umum dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan begitu, siswa dapat memahami kata yang dibacakan oleh siswa.

Menurut penelitian Wilkes-Gillan,et.,2016) yang menunjukkan bahwa intervensi berbasis bermain sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan bermain sosial pada anak baik di lingkungan sekolah maupun rumah. Karena mengalami peningkatan yang tajam setelah terapi *flashcard* dilakukan. Terapi bermain sosial yang diterapkan di kehidupan sehari-harinya juga dijelaskan oleh peneliti (Pittala,et al.,2018) yang dilakukan observasi selama 2 tahun signifikan adanya peningkatan keterampilan perilaku dan menunjukkan penurunan keparahan pada anak autis sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial pada anak dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat bahwa terdapat keterkaitan antara pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis.

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

5.2 Analisis pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis

Hasil *review* jurnal oleh peneliti didapatkan bahwa, ada pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis. Dari hasil penelitian ada beberapa macam model terapi bermain peran menggunakan media *flashcard* (septiany,2015). dalam terapi ini, anak melakukan permainan peran dari media bergambar tersebut sehingga dalam bermain peran anak didapatkan adanya peningkatan dalam kemampuan membaca, berbicara dan interaksi sosial.

Menurut penelitian Dewi Puji Astuti Dan Budiyono (2018) Media ABACA *flashcard* memberikan dampak positif pada kegiatan belajar terutama membaca permulaan seperti mengenal huruf, suku kata, dan kata. Dan dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media ABACA *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan anak autis, karena penggunaan media ABACA *flashcard* dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan juga dapat mengembangkan kemampuan mengenal warna, konsentrasi, dan berhitung.

Menurut penelitian Dinda Terestia Mahanani (2020) kemampuan berbicara anak autis, diperlukan adanya gaya belajar khusus. Salah satunya dengan menggunakan media kartu kata bergambar, yang mana media tersebut dapat membuat artikulasi anak lebih jelas. Dikombinasikan dengan program PECS (*Picture Exchange Communication System*) juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara menjadi lebih terstruktur pada anak autis. sehingga anak mampu menyesuaikan kosa kata yang dipilih untuk berbicara dengan

orang disekitarnya dan berirama sesuai dengan cara berbicara orang pada umumnya.

Menurut penelitian Dinar Rapmauli T dan Andik Matulesy (2015) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan dalam kepatuhan dan kontak mata pada saat sebelum dan sesudah dilakukan terapi *flashcard* agar mampu menerima instruksi dan patuh, bahkan dengan instruksi yang ditekankan pada kontak mata, dengan penggunaan *flashcard* yang telah disiapkan para terapis, kemauan anak untuk patuh serta paham mengenai instruksi dengan kontak mata.

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil *literature review* yang diambil dari database dengan menggunakan kata kunci “ Autis “ AND “ Perkembangan Anak “ AND “ Terapi Bermain *Flashcard* “ dan dibatasi tahun terbit 2015-2020 dapat disimpulkan bahwa :

Pengaruh terapi bermain *flashcard* terhadap perkembangan anak autis terdapat pengaruh yang signifikan dalam kemampuan membaca, berbicara dan interaksi sosial. Pengaruh pada kemampuan membaca dengan media *flashcard* yaitu dengan mengembangkan kemampuan mengenal warna. Terhadap pengaruh kemampuan berbicara dengan menggunakan media *flashcard* yaitu diperlukan adanya gaya belajar khusus dapat membuat artikulasi anak lebih jelas dan pengaruh kemampuan interaksi sosial yang lebih ditekankan pada kontak mata dengan menggunakan media *flashcard* karena anak lebih patuh dan paham mengenai instruksi kontak mata.

6.2 Saran

1. Bagi pendidik

Diharapkan sebagai pendidik sesering mungkin memberikan terapi yang berupa terapi bermain secara teratur karena terapi bermain sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak autis. Tidak hanya dilakukan di sekolah, tetapi juga bisa dilakukan dirumah apalagi

pada saat pandemi *covid-19* ini. Pendidik harus bisa mengawasi anak dirumah dengan bekerja sama bersama orang tua anak terpantau dalam menjalani terapi bermain.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti diharapkan dapat menggunakan *flashcard* selain untuk peningkatan kemampuan bicara, membaca, dan interaksi sosial diharapkan penelitian selanjutnya bisa meningkatkan motorik halus yaitu dengan kemampuan menulis.

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

DAFTAR PUSTAKA

- Ajie Syahputra Bayu, Inayatur Rosyidah, B. (2017). Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Terhadap Tingkat Keterampilan Sosial Pada Anak Autis (Literature Review). In *Skripsi Literatur Review*. <http://repo.stikesicme-jbg.ac.id/3956/4/163210049> Bayu Ajie Syahputra Artikel.pdf
- Astuti, dewi puji. (2018). Pengaruh Penggunaan Media ABACA Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autis di Sekolah Khusus Cita Hati Bunda Sidoarjo untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian Penggunaan Media ABACA Flashcard Terhadap Kemampuan Memba. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–12. <https://core.ac.uk/download/pdf/230621916.pdf>
- Iskandar, S., & Indaryani, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Autis Melalui Terapi Bermain Asosiatif. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4(2), 12–18. <https://doi.org/10.31101/jhes.1048>
- Labola, Y. A. (2018). Data Anak Autisme Belum Akurat? *ResearchGate, November*.
- Rahmadiani, N. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.717>
- Susanti, K. D., Suhariati, H. I., & Wijaya, A. (2021). Pengaruh terapi bermain flashcard terhadap perkembangan anak usia pra sekolah. *Jurnal Keperawatan*, 18(2). <https://doi.org/10.35874/jkp.v18i2.820>
- T, D. R., & Matulesy, A. (2015). Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Autis di Miracle Centre Surabaya. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.30996/persona.v4i1.490>
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>

Lampiran 1



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKes)
AHMAD DAHLAN CIREBON**

Jalan Walet No. 21 Telp./Fax. [0231] 201942 Cirebon
e-mail : stikes.adc@gmail.com

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH

NAMA : Putri Sifa Khoerun Nissa
NIM : 19017
PEMBIMBING : Titin Supriatin, Ners., M.Kep.

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Rekomendasi pembimbing	Paraf	
				Mahasiswa	Pembimbing
1.	31 Maret 2022	Cara mencari jurnal dan menyusun	Dapat dilakukan melalui google scholar, cara mencari <i>literatur review</i>		
2.	5 April 2022	Pengajuan judul	ACC judul		
3.	6 April 2022	Konsultasi BAB III	Perbaikan kriteria inklusi dan eklusi perbaiki kaidah penulisan		
4.	7 April 2022	Revisi BAB III	Perbaikan Data alur <i>literatur review</i>		
5.	12 April 2022	Revisi BAB III	ACC BAB III Kerjakan BAB I		
6.	13 April 2022	Konsultasi BAB I	Perbaikan tujuan umum dan lengkapi latar belakang		

7.	17 April 2022	Revisi BAB I	ACC BAB I Kerjakan BAB II		
8.	9 Mei 2022	Konsultasi BAB II	Lengkapi Landasan teori perbaiki penomoran dan tabel		
9.	9 Mei 2022	Revisi BAB II	ACC BAB II kerjakan BAB IV, V		
10.	19 Mei 2022	Konsultasi BAB IV BAB V	ACC BAB V perbaiki analisis penelitian		
11.	20 Mei 2022	Revisi BAB IV	ACC BAB IV Kerjakan Abstrak		
12.	24 Mei 2022	Konsultasi BAB I-BAB IV	Perbaiki kesimpulan		
13.	24 Mei 2022	Revisi BAB VI	ACC BAB VI kerjakan abstrak		
14.	25 Mei 2022	Konsultasi Abstrak	Perbaiki abstrak perhatikan ukuran kertas "A4" Perbaiki spasi dan <i>size font</i> Perbaiki penomoran Cantumkan lampiran		
15.	04 Juni 2022	Revisi Abstrak	ACC diizinkan untuk sidang		

Lampiran 2**DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS****A. Biodata Mahasiswa**

Nama Lengkap : Putri Sifa Khoerun Nissa
Tempat, Tgl lahir : Majalengka, 24 November 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Blok dusun tengah Desa sindanghaji Rt/Rw
011/003 Kec.Palrasah Kab.Majalengka 45475
No. Hp : 089523951401
Email : futrisifa94@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SD : 2007-2013 SD Negeri Sindanghaji 1
2. SMP : 2013-2016 SMP Negeri 1 Palrasah
3. SMK : 2016-2019 SMK Ar-Rahmat

Lampiran 3

SOP Persiapan Dalam Bermain *Flashcard*

Pengertian : merupakan pembelajaran berbentuk kartu yang dapat menampilkan gambar.

Tujuan : untuk menanamkan konsep dalam ingatan.

Persiapan dalam bermain *flashcard*

Menurut Susilana dan Riyana (2009: 96), beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum bermain *flashcard* antara lain:

1. Siapkan pembicara. Penutur harus menguasai materi pembelajaran dan memiliki keterampilan menggunakan media pembelajaran.
2. Siapkan *flashcard* yang perlu dicek ulang apakah jumlah dan urutan kartunya sesuai dengan tema pembelajaran
3. Siapkan tempat, merekomendasikan bangku siswa yang bundar, guru berada di tengah gawang, agar semua siswa dapat melihat *flashcard*
4. Mintalah siswa membimbing anak-anak di awal kegiatan dan menjaga perhatian anak-anak

Dian Indriana (2011:138) Langkah-langkah penggunaan *flashcard* adalah:

1. Kartu yang sudah disusun dipegang setinggi di dada, menghadap siswa
 2. Setelah guru selesai menjelaskan, keluarkan kartu satu per satu
 3. Setelah kartu dijelaskan, berikan kartu kepada salah satu siswa, kemudian urutkan kartu tersebut hingga siswa terakhir
 4. Ulangi aktivitas dari kartu pertama hingga kartu terakhir (Susanti et al., 2021).
-

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON