

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK STRIP BERBASIS DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN
INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS**

Aisyah Layyinah

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
aisyahlayyinah.22011@mhs.unesa.ac.id

Budiyanto

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
budiyanto@unesa.ac.id

Abstrak

Keterampilan interaksi sosial penting bagi anak autis untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan orang lain dan lingkungan sekitar termasuk sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media komik strip berbasis digital terhadap keterampilan interaksi sosial anak autis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Single Subject Research (SSR) desain A-B-A. Subjek penelitian satu anak autis laki-laki kelas IV di SLB Negeri Cerme. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, data dianalisis menggunakan analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Hal tersebut dibuktikan oleh perubahan kecenderungan arah data dari mendatar pada fase baseline 1 (A1) menjadi meningkat pada fase intervensi (B) dan tetap meningkat pada fase baseline 2 (A2), tingkat stabilitas, level stabilitas, perubahan level, dan overlap data sebesar 16,66% pada kondisi A1-B dan 33,33% pada kondisi B-A2. Implikasi penelitian ini adalah bahwa media komik strip berbasis digital dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak autis. Saran untuk penelitian lanjutan perlu melibatkan lebih banyak subjek anak autis.

Kata Kunci: komik strip, keterampilan interaksi sosial, autis.

Abstract

Social interaction skills are important for autistic children to communicate and interact socially with others and the surrounding environment including school. This study aims to prove the influence of the use of digital-based comic strip media on the social interaction skills of autistic children. This study uses a quantitative approach with the type of Single Subject Research (SSR) A-B-A design. The research subject was one autistic boy in grade IV at SLB Negeri Cerme. The data collection technique uses observation. The data collection instrument uses observation instruments, the data is analyzed using analysis in conditions and between conditions. This is evidenced by the change in the tendency of the data direction from horizontal in baseline phase 1 (A1) to increase in the intervention phase (B) and continue to increase in baseline phase 2 (A2), the stability level, stability level, level change, and data overlap of 16.66% in the A1-B condition and 33.33% in the B-A2 condition. The implication of this study is that digital-based comic strip media can be used as an alternative learning to improve the social interaction skills of autistic children. Suggestions for further research need to involve more subjects of autistic children.

Keywords: comic strip, social interaction skills, autistic.

PENDAHULUAN

Interaksi sosial merupakan proses sosial, yang berarti keberadaan hubungan timbal balik antara dua pihak atau lebih, di mana masing-masing individu yang terlibat berperan secara aktif. Masyarakat terbentuk dari jaringan hubungan yang ada timbal dan balik. Dalam bermasyarakat interaksi adalah factor yang utama dalam menciptakan keberlangsungan proses kehidupan bermasyarakat, tanpa adanya interaksi sosial tidak akan ada kehidupan bersama, sehingga interaksi sosial merupakan peranan penting (Bachri, 2023). Interaksi sosial terjadi ketika seseorang melakukan suatu tindakan yang membuat orang lain merespons. Anak-anak pun tidak lepas dari proses ini. Keterampilan interaksi sosial seorang anak didefinisikan sebagai keterampilan anak untuk berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain di sekitar lingkungan (Fitri & Rusdiani, 2024).

Anak autis kerap menghadapi hambatan dalam berinteraksi sosial, yang terlihat dari sikap mereka yang tampak acuh serta lebih asyik dengan dunia internalnya. Anak autis mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain secara umum, mereka kurang mampu dalam mengenali emosi, inisiatif dalam memulai percakapan, ataupun dalam mengembangkan percakapan yang efektif (Oliveira, 2026). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sulistya, (2025), anak dengan gangguan autis umumnya responsif terhadap panggilan dan mampu memahami pembicaraan sederhana. Anak ini seringkali mengalami gangguan komunikasi yang meliputi kesulitan dalam memproses bahasa lisan dan tulisan. Mereka mungkin menggunakan bahasa yang tidak umum atau mengalami kesulitan dalam menyampaikan pikiran dan perasaan mereka secara efektif.

Anak dengan autis cenderung memiliki keterbatasan dalam keterampilan interaksi sosial, termasuk kesulitan dalam berinteraksi secara sosial, kecenderungan untuk berkomunikasi dengan cara yang tidak produktif, echolalia, dan penggunaan bahasa yang tidak efektif (Anggraini dkk., 2025). Anak-anak dengan ASD memiliki tantangan dalam berinteraksi secara sosial, yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan berperilaku secara sosial sesuai dengan norma (Phytanza et al., 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di SLB Negeri Cerme saat pengenalan lingkungan persekolahan (PLP), masih ada peserta didik dengan autisme di kelas 4 sekolah dasar yang memiliki hambatan dalam interaksi sosial, anak cenderung bermain sendiri, tidak dapat melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya, kurang dapat empati dan mengetahui cara membeli makanan di kantin. Terlihat ketika anak melihat

temannya terjatuh, respon yang diberikan hanya melihat dan menertawakan, dan ketika membeli makanan dikantin, anak sering bersembunyi dibelakang temannya atau orang lain yang mengantarnya, anak tidak mampu menyampaikan apa yang ingin dibelinya.

Permasalahan yang dialami oleh anak autis di SLB Negeri Cerme memerlukan perhatian yang khusus untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial pada anak-anak dengan autis. Salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosialnya adalah dengan memberikan intervensi keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah perilaku yang mencakup aspek-aspek empati, keterampilan komunikasi, partisipasi dalam kelompok, kerjasama, negosiasi, dan penyelesaian konflik yang berperan dalam membangun hubungan positif antar sesama (Polat et al., 2022).

Peserta didik dengan autis menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi serta keaktifan yang lebih besar ketika pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media visual bila dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh karena media visual mampu memberikan stimulasi belajar yang sesuai dengan preferensi visual mereka, sehingga informasi lebih mudah diingat (Faruga et al., 2023). Media komik strip berbasis digital merupakan salah satu media yang bisa diterapkan untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak autis.

Komik strip memiliki karakteristik yang sederhana dan memadukan bahasa lisan dengan unsur visual untuk mempercepat pemahaman informasi, sehingga sangat sesuai untuk digunakan dalam proses belajar mengajar karena terasa akrab dengan kemajuan teknologi saat ini (Kapuk et al., 2025). Media komik strip berbasis digital merupakan salah satu media yang bisa diterapkan untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak autis. Meskipun banyak jenis komik strip tersedia secara online di internet, tetapi komik strip yang ada belum sesuai dengan kebutuhan anak autis spektrum disorder (Sa'idah & Mahmudah, 2024).

Media komik strip berbasis digital menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk mengembangkan keterampilan interaksi sosial anak-anak dengan spektrum autis. Komik strip adalah bentuk seni visual yang terdiri dari serangkaian gambar dan teks sosial yang disusun dalam urutan tertentu dan berkaitan dengan interaksi sosial di sekolah. Menurut penelitian (Boyev et al., 2025) media visual sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan interaksi komunikasi bagi Autis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media komik strip berbasis digital terhadap keterampilan interaksi sosial. Dengan adanya penelitian ini diharapkan

diperoleh hasil mengenai adanya atau tidak adanya pengaruh penggunaan media komik strip berbasis digital terhadap keterampilan interaksi sosial anak autis.

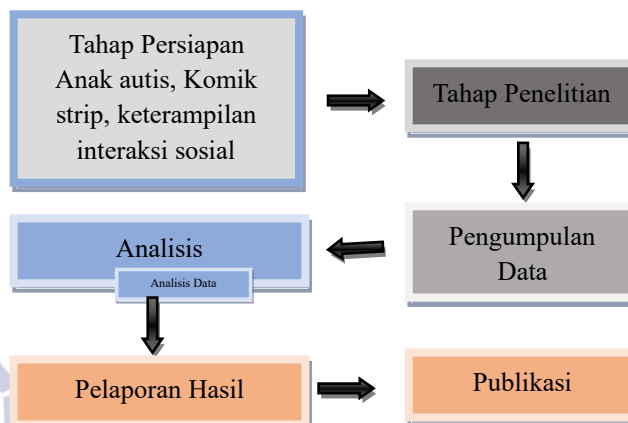
Beberapa penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Irvanti, H., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media comic strips berpengaruh signifikan dalam mereduksi perilaku negatif seksual remaja autis selama masa pubertas. Selain itu, Sa'idah & Mahmudah, (2024) mengembangkan model hipotetik media komik strip berbasis digital untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis, yang menunjukkan media komik strip berbasis digital dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis. Validasi dari ahli media, ahli materi, dan praktisi memperoleh skor yang termasuk dalam kategori sangat layak. Laba, (2015) meneliti penggunaan media komik strip dalam bentuk perilaku sosial anak autis dalam konteks bermain, menunjukkan bahwa intervensi berbasis comic strip conversations dapat mendukung perkembangan perilaku sosial anak. Fitria, (2024) meneliti pengaruh bermain kolaboratif dengan nature table montessori untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autis.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan media komik strip berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak autis. Untuk materi yang diambil adalah menolong teman yang terjatuh, komunikasi dua arah tentang membeli makanan di kantin, kerjasama membersihkan kelas. Penelitian sebelumnya kebanyakan menggunakan komik strip non digital dan diterapkan untuk meningkatkan kemampuan yang lain.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan dua variabel yang akan diukur pengaruhnya dan menggunakan jenis eksperimen *Single Subject Research* (SSR) desain penelitian A-B-A, yang bertujuan untuk melakukan evaluasi pengaruh intervensi penggunaan media komik strip berbasis digital terhadap keterampilan interaksi sosial anak autis. Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Cerme. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan ketika pengenalan lingkungan persekolahan, anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Subjek penelitian ini menggunakan satu anak autis berjenis kelamin laki-laki kelas IV sekolah dasar. Subjek ini dipilih berdasarkan karakteristik tertentu seperti, memiliki kemampuan verbal, menguasai keterampilan membaca dan keterampilan berkomunikasi secara ekspresif, dalam tahap mampu menjawab pertanyaan dan memahami pertanyaan. Subjek diamati sebelum diberikan intervensi, selama pemberian intervensi, dan setelah intervensi dihentikan untuk melihat

perubahan yang terjadi. Berikut merupakan bagan alir penelitian :

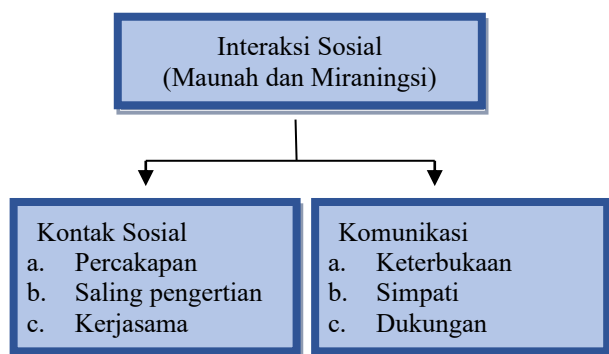


Bagan 1. Alir Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang diuraikan dalam bagan alir. Sebelum memulai penelitian, dilakukan menentukan perilaku yang menjadi fokus penelitian atau target behavior yang dapat diamati dan diukur. Alur berikutnya yaitu, tahapan penelitian meliputi pengumpulan data pada fase baseline 1 (A1) yaitu pemberian intervensi dengan teknik observasi dan selanjutnya, pemberian intervensi (B) pengumpulan data setelah diberikan intervensi yaitu baseline 2 (A2). Setelah semua data terkumpul dari ketiga fase tersebut, data dianalisis melalui analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Selanjutnya, sebagai tahap terakhir yaitu, publikasi artikel.

Teknik pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan observasi. Lembar observasi yang digunakan dirancang untuk mencatat perubahan frekuensi. Observasi dilaksanakan secara sistematis selama tiga fase penelitian. Pada fase baseline 1 (A1) dilakukan observasi terhadap subjek untuk mencatat kemampuan interaksi sosial tanpa adanya intervensi, selanjutnya pada fase intervensi (B) pemberian intervensi dengan media komik strip berbasis digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran keterampilan interaksi sosial. Setelah intervensi diberikan, lanjut pada fase baseline 2 (A2) melakukan observasi untuk melihat kemampuan interaksi sosial anak Kembali ke Tingkat awal atau mengalami perubahan menjadi lebih baik.

Kisi-kisi instrument observasi yang dirancang untuk mengukur dan mengelola interaksi sosial berdasarkan indikator interaksi sosial menurut Maunah, (2016) dan Miraningsih, (2013). Adapun kisi-kisi instrument yang digambarkan melalui bagan berikut ini :



Bagan 2. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen observasi yang mencatat jumlah perilaku keterampilan interaksi sosial yang ditunjukkan subjek dalam setiap sesi. Data yang diperoleh dilakukan analisis secara kuantitatif dengan menggunakan Teknik analisis visual melalui garfik untuk melihat pola perubahan perilaku yang ditunjukkan subjek sebelum, selama, dan setelah diberikan intervensi. Analisis dilakukan dengan memperhatikan tren perubahan perilaku, stabilitas data.

Salah satu Teknik yang digunakan dalam analisis data adalah penyajian data dalam bentuk grafik perubahan perilaku. Grafik tersebut digunakan untuk menggambarkan peningkatan keterampilan interaksi sosial subjek pada fase baseline 1 (A1), fase intervensi (B), dan fase baseline 2 (A2). Melalui grafik ini, dapat mengamati kecenderungan arah data, tingkat stabilitas, serta perubahan perilaku, serta dampak intervensi terhadap perilaku subjek. Jika grafik menunjukkan adanya peningkatan setelah diberikan intervensi diberikan, maka dapat diinterpretasikan bahwa ada pengaruh penggunaan media komik strip berbasis digital terhadap keterampilan interaksi sosial subjek.

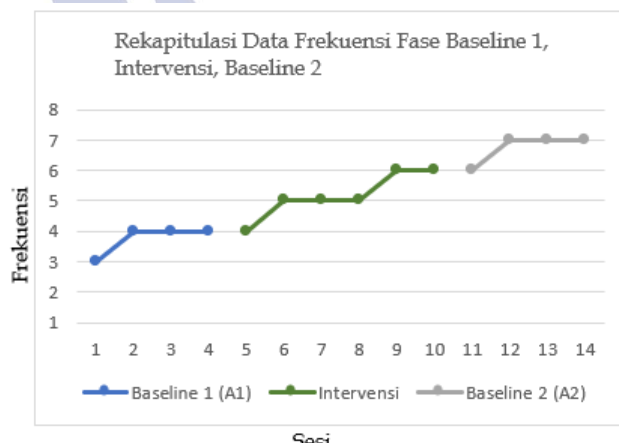
Selain analisis visual, pada penelitian ini mempertimbangkan arah kecenderungan data untuk melihat apakah ada perubahan yang terjadi bersifat stabil. Jika data menunjukkan tren peningkatan yang stabil dari fase baseline pertama ke fase baseline kedua, maka dapat disimpulkan bahwa intervensi berhasil dalam meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak autis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam peningkatan keterampilan interaksi sosial anak autis pada subjek sebelum diberikan intervensi menggunakan media komik strip berbasis digital. Data yang diperoleh dari observasi selama tiga fase penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan frekuensi keterampilan interaksi sosial yang ditampilkan subjek setelah diberikan media komik strip berbasis digital sebagai media pembelajaran.

Pada fase baseline 1 (A1) kondisi awal sebelum diberikan intervensi, keterampilan interaksi sosial yang ditunjukkan subjek masih cukup rendah dengan rata-rata 3,75 kali per sesi. Ketika memasuki fase intervensi (B) subjek diberikan intervensi melalui media komik strip berbasis digital. Pada fase ini, terjadi peningkatan keterampilan interaksi sosial subjek dibandingkan dengan fase baseline 1. Rata-rata frekuensi keterampilan interaksi sosial pada fase ini adalah 5,17 per sesi. Intervensi dihentikan pada sesi ke-6 karena data menunjukkan kecenderungan meningkat dan telah mencapai kondisi stabil. Setelah diintervensi dihentikan, pada fase baseline 2 (A2) Hasil observasi menunjukkan bahwa subjek mampu mempertahankan perubahan keterampilan interaksi sosial yang meningkat, dengan rata-rata 6,75 per sesi.

Berdasarkan data diatas, maka dapat digambarkan dalam grafik data frekuensi sebagai berikut:



Grafik 1. Rekapitulasi Data Frekuensi

Pada fase Baseline 1 (A1), panjang kondisi berlangsung selama 4 sesi. Garis kecenderungan arah menunjukkan kondisi yang stabil dengan kecenderungan meningkat. Estimasi jejak data menunjukkan bahwa keterampilan interaksi sosial subjek masih berada pada tingkat yang rendah dengan persentase stabilitas mencapai 100% dengan rentang data antara 3-4 kali. Perubahan level sebesar +1 pada fase ini menunjukkan adanya peningkatan yang kecil. Hal tersebut mengindikasikan bahwa sebelum diberikan intervensi, keterampilan interaksi sosial subjek masih cenderung menetap. Pada fase Intervensi (B), panjang kondisi berlangsung selama 6 sesi. Garis kecenderungan arah menunjukkan peningkatan yang konsisten dibandingkan fase sebelumnya. Estimasi jejak data memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan interaksi sosial setelah diberikan intervensi menggunakan media komik strip berbasis digital. Persentase stabilitas data mencapai 83,3% dengan rentang nilai antara 4-6 kali dengan perubahan level +2. Kondisi ini menunjukkan bahwa subjek mulai mampu memahami dan menerapkan keterampilan interaksi sosial yang

diajarkan melalui intervensi menggunakan media komik strip berbasis digital. Memasuki fase baseline 2 (A2), panjang kondisi berlangsung selama 4 sesi. Garis kecenderungan arah tetap menunjukkan peningkatan dan data berada pada kondisi stabil. Estimasi jejak data menunjukkan bahwa keterampilan interaksi sosial yang diperoleh selama intervensi dapat dipertahankan meskipun intervensi telah dihentikan. Persentase stabilitas mencapai 100% dengan rentang nilai antara 6-7. Peningkatan yang terjadi pada fase ini menunjukkan bahwa efek dari intervensi yang telah diberikan tetap bertahan meskipun media komik strip berbasis digital tidak lagi digunakan. Dari data diatas, maka dalam rekapitulasi analisa dalam kondisi dan analisa antar kondisi sebagai berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Analisa Data Frekuensi

Kondisi	A1	Intervensi	A2
Panjang Kondisi	4	6	4
Kecenderungan Arah			
Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%	Stabil 83,3%	Stabil 100%
Kecenderungan jejak	(=)	(=)	(=)
Level Stabilitas dan Rentang	Stabil (3-4)	Stabil (4-6)	Stabil (6-7)
Perubahan Level	3-4= (+1)	4-6= (+2)	6-7= (+1)

Perbandingan Kondisi	A1-B	B-A2
Jumlah variabel yang di ubah	1	1
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya		
Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke Stabil	Stabil ke Stabil
Perubahan level	(4 → 3) = (+1)	(6 → 4) = (+2)
Presentase Overlap	16,66%	33,33%

Berdasarkan hasil analisis dalam kondisi, diperoleh bahwa panjang kondisi pada fase Baseline 1 (A1) berlangsung selama 4 sesi, fase Intervensi (B) selama 6 sesi, dan fase Baseline 2 (A2) selama 4 sesi. Kecenderungan arah pada fase Baseline 1 menunjukkan kondisi yang relatif stabil, sedangkan pada fase Intervensi dan Baseline-2 menunjukkan kecenderungan meningkat. Persentase stabilitas pada fase baseline 1 (A1) dan intervensi (B) mencapai 100%, sedangkan pada fase intervensi (B) stabilitasnya 83,3%. Rentang data pada fase Baseline 1 berada pada frekuensi yang lebih rendah dibandingkan fase Intervensi dan Baseline 2. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan interaksi sosial setelah diberikan intervensi menggunakan media komik strip berbasis digital.

Hasil analisis antar kondisi menunjukkan adanya perubahan kecenderungan arah dari fase Baseline 1 (A1)

ke fase Intervensi (B) yang mengarah pada peningkatan keterampilan interaksi sosial. Perbandingan antara fase Intervensi (B) dan Baseline 2 (A2) juga menunjukkan kecenderungan yang tetap meningkat, yang menandakan bahwa kemampuan yang diperoleh selama intervensi dapat dipertahankan meskipun intervensi telah dihentikan. Perubahan level dari fase A1 ke fase B menunjukkan peningkatan yang positif, demikian pula perubahan level dari fase B ke fase A2. Selain itu, persentase overlap antara fase A1 dan B sebesar 16,67%, sedangkan overlap antara fase B dan A2 sebesar 33,33%. Persentase overlap yang rendah menunjukkan bahwa intervensi memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku sasaran. Dengan demikian, penggunaan media komik strip berbasis digital terbukti mampu meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak autis di SLB Negeri Cerme.

PENUTUP

Berdasarkan analisis data yang dijelaskan pada bab sebelumnya, temuan penelitian menunjukkan adanya perbedaan dalam keterampilan interaksi sosial anak dengan autis sebelum dan sesudah intervensi diterapkan media komik strip berbasis digital. Perbedaan tersebut dapat dilihat sebelum diberikan intervensi pada fase baseline pertama, subjek masih mengalami kesulitan dalam interaksi sosial, setelah diberikan intervensi menggunakan media komik strip berbasis digital, subjek menunjukkan peningkatan dalam berinteraksi sosial terutama di sekolah, dan pada fase baseline kedua setelah pemberian intervensi menunjukkan subjek mampu mempertahankan perubahan keterampilan interaksi sosial yang meningkat. Berdasarkan hasil tersebut membuktikan bahwa keterampilan interaksi sosial anak autis mengalami peningkatan secara signifikan setelah diterapkan media komik strip berbasis digital di SLB Negeri Cerme.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu, hanya fokus pada frekuensi munculnya keterampilan interaksi sosial anak autis sebagai indikator utama keberhasilan intervensi. Aspek lain seperti durasi interaksi sosial anak autis, kualitas interaksi belum menjadi fokus pengukuran dalam penelitian ini. Saran dari penelitian ini antara lain, bagi guru media komik strip berbasis digital berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak autis, sehingga dalam penerapannya pemilihan materi dapat disesuaikan dengan hambatan dan kebutuhan anak. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak autis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, V., Nugroho, S., & P, W. D. (2025). Hubungan Kemampuan Interaksi Sosial Dengan Kemampuan Kosakata Pada Anak Autism Spectrum Disorder di Surakarta. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 5(4), 879–892. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v5i4.32054>
- Bachri, S. (2023). *Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Anak Di Sekolah Dasar Baraya 2 Kota Makassar*. 3(2), 61–66. <https://doi.org/10.56326/jsk.v3i2.4110>
- Boyev, A., Rabaev, I., Cohen, N., & Chassidim, H. (2025). Using a Video Visual Scene Display Application to Improve Communication for Individuals with Autism Disorder. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, 37(2), 199–215. <https://doi.org/10.1007/s10882-024-10000-w>
- Faruga, M., Polok, K., & Przybysz-Zaremba, M. (2023). The use of visual media when teaching the skill of writing to autistic students. *Kultura-Społeczeństwo-Edukacja*, 23(1), 17–25. <https://doi.org/10.14746/kse.2023.23.1.2>
- Fitri, U., & Rusdiani, N. I. (2024). Analisis Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Tempat Penitipan Anak (Pocenter). *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(1), 16–27. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v4i1.10584>
- Fitria, A. . (2024). *PENGARUH BERMAIN KOLABORATIF DENGAN NATURE TABLE MONTESSORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK AUTIS*. 9(1), 63–79.
- Hana Irvanti, N., & Pendidikan Luar Biasa, M. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Comic Strips untuk Mereduksi Perilaku Negatif Seksual pada Masa Pubertas Remaja Autis*.
- Kapuk, H. D., Ulu, K. T., & Merangin, K. (2025). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi*. 7(2), 16–27.
- Laba, A. (2015). The use of comic strip conversations in shaping social behaviour of children with autism in the context of play. *New Educational Review*, 39(1), 201–211. <https://doi.org/10.15804/ner.2015.39.1.17>
- Maunah, B. (2016). *Interaksi Sosial Anak di Dalam Keluarga, Sekolah dan Masyarakat*.
- Miraningsih, W. (2013). *HUBUNGAN ANTARA INTERAKSI SOSIAL DAN KONSEP DIRI DENGAN PERILAKU REPRODUKSI SEHAT PADA SISWA KELAS XI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) PURWOREJO*.
- Oliveira, L. A. de S. (2026). *Beyond Screens: A Family-Centered, Unplugged, Gamified Intervention to Support Social Skills in Autistic Children* (p. 1). https://www.researchgate.net/publication/399015987_Beyond_Screens_A_Family-Centered_Unplugged_Gamified_Intervention_to_Support_Social_Skills_in_Autistic_Children?tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6ImhvbWUiLCJwYWdlIjoic2VhcmNoliwicHJldmlvdXNQYWdIjoiaG9tZSI6InBvc2l0aW9uIjoicGFnZUhlYWRLciJ9fQ
- Phytanza, D. T. P., Purwanta, E., & Hermanto, H. (2024). Social Interaction Skills Collaboration Model of Autism Spectrum Disorder: Bibliometric Analysis in Publication 2013-2023. *International Journal of Disabilities Sports and Health Sciences*, 7(6), 1290–1300. <https://doi.org/10.33438/ijds.1521444>
- Polat, Ö., Sezer, T., & Atış-Akyol, N. (2022). Collaborative learning with mind mapping in the development of social skills of children. *Participatory Educational Research*, 9(1), 463–480. <https://doi.org/10.17275/per.22.25.9.1>
- Sa'idah, L., & Mahmudah, S. (2024). Pengembangan model hipotetik media komik strip berbasis digital untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis. *E-Jurnal Unnesa*, 1–8.
- Sulistya, A. (2025). *Analisis Interaksi Sosial Anak Autis*. 11(September), 266–286.