

Pengembangan Media Digital My Stories Book Untuk Mengurangi Perilaku Maladaptif Pada Peserta Didik Autis

Feren Salsabila Aisyah*, Farah Aisyah, Nike Alfi Faridatul Husna, Wiwik Widajati, Pamuji

Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Jl. Lidah Wetan, Lakarsantri, Surabaya, Indonesia 60213.

*Corresponding Author: feren.23024@mhs.unesa.ac.id, farahaisyah.23112@mhs.unesa.ac.id, nikealfi.23120@mhs.unesa.ac.id, wiwikwidajati@unesa.ac.id, pamuji@unesa.ac.id

Article History

Received : June 16th, 2025

Revised : July 17th, 2025

Accepted : August 16th, 2025

Abstract: Autisme Spectrum Disorder (ASD) adalah gangguan perkembangan saraf yang ditandai oleh tantangan dalam interaksi sosial, komunikasi, serta pola perilaku yang repetitif dan terbatas. Peserta didik dengan autisme sering kali memperlihatkan perilaku maladaptif seperti agresi, tantrum, dan melukai diri sendiri, yang mengganggu kemajuan keterampilan sosial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital My Stories Book yang berbasis flipbook guna mengurangi perilaku maladaptif pada siswa autis. Metode yang diterapkan adalah Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate), tetapi penelitian ini hanya mencapai tahap pengembangan (development). Media telah divalidasi oleh pakar materi, ahli media, dan praktisi dengan menggunakan skala Likert. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 85% (ahli materi), 75% (ahli media), dan 87,5% (praktisi), yang mengindikasikan bahwa media ini layak digunakan. My Stories Book dirancang dengan tiga sub-topik cerita sosial yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik autis di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo. Media ini diharapkan dapat berfungsi sebagai alternatif intervensi yang efektif dalam mengurangi perilaku maladaptif serta meningkatkan keterampilan sosial siswa autis

Keywords: Autisme, Perilaku Maladaptif, Media Digital, Buku Cerita, Cerita Sosial.

PENDAHULUAN

Autisme merupakan suatu gangguan perkembangan pada anak yang diakibatkan oleh adanya disfungsi pada sistem saraf pusat dan menyebabkan terganggunya kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, berkomunikasi, serta menunjukkan perilaku tertentu (Wijaya, 2015). Menurut Dewi & Morawati (2024), Gangguan Spektrum Autisme (ASD) merupakan dalam kelompok gangguan perkembangan saraf yang ditandai dengan adanya masalah yang menetap dalam hal komunikasi dan hubungan sosial, serta adanya pola perilaku yang cenderung berulang dan minat yang sempit. Autis juga bisa didefinisikan sebagai suatu kondisi gangguan perkembangan yang luas, dengan karakteristik kelainan perkembangan yang tampak sebelum usia tiga tahun. Kondisi ini ditandai dengan adanya kesulitan dalam interaksi dengan orang lain, kemampuan berkomunikasi, serta pola perilaku yang terbatas dan berulang (Maslim, 2019).

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Autism Spectrum Disorder* merupakan gangguan perkembangan neurologis yang menyebabkan penyandangannya memiliki karakteristik yang khas berupa defisit dalam interaksi sosial, komunikasi serta perilaku. Peserta didik autis akan dengan mudah dikenali dari perilakunya, selain dari aspek interaksi sosial dan komunikasinya. Sesuai dengan ciri utama dari gangguan spektrum autisme, anak autis salah satunya memiliki permasalahan dalam perilakunya. Anak autis memiliki berbagai permasalahan perilaku yang beragam. Anak-anak dengan autisme memperlihatkan berbagai perilaku yang seringkali tidak sesuai dengan norma atau harapan yang berlaku di lingkungan mereka (Ulva & Amalia, 2020).

Perilaku-perilaku yang tidak sesuai dengan harapan lingkungan masyarakat disebut sebagai perilaku maladaptif. Sebagian besar dari anak autis menunjukkan perilaku maladaptif dalam kehidupan mereka. Perilaku maladaptif

merupakan perilaku atau tindakan individu yang tidak selaras dengan aturan atau standar yang berlaku dalam lingkungan keluarga, komunitas, serta institusi pendidikan (Ismaturrahmi, 2019). Sparrow et al. (dalam Azizah & Hartanto, 2024) juga mendefinisikan perilaku maladaptif sebagai perilaku yang tidak diinginkan dapat menghambat kemampuan seseorang untuk berfungsi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk-bentuk perilaku maladaptif yang sering ditemui pada peserta didik autisme adalah agresif (seperti memukul, mendorong, menendang, mencubit, berteriak, membentak dan lain sebagainya), *self injurious* (seperti membenturkan kepala, menggigit diri sendiri, menggaruk kulit, menarik rambut, dan memukul diri sendiri ke benda keras), tantrum, perilaku repetitif (mengetuk-ngetukan jari, mengepak-gepakkan tangan, dan lain sebagainya), ekolalia, dan seterusnya.

Dewi et al (2018) menyatakan bahwa sebagian besar anak autisme menunjukkan perilaku yang tidak sesuai. Hal ini disebabkan oleh gangguan pada sistem limbik yang berperan dalam regulasi emosi, sehingga anak seringkali mengalami kesulitan mengendalikan emosi seperti mudah marah, berteriak, agresif, menangis tanpa sebab, dan mengembangkan fobia tertentu. Anak autisme cenderung menyukai rutinitas yang dilakukan secara otomatis, yang dapat menjadi masalah jika rutinitas tersebut terganggu. Kecenderungan anak autisme untuk menyendiri dan fokus pada kegiatannya sendiri menjadi hambatan dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya (Ulva & Amalia, 2020). Berkaitan dengan hal tersebut, kondisi yang terjadi di lapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas autisme di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo menunjukkan bahwa terdapat salah satu peserta didik autisme jenjang sekolah dasar (SD) kelas II yang memiliki perilaku maladaptif berupa sering membuka rok sekolahnya sembarangan, berteriak dan menangis secara histeris ketika orang lain tidak memahami keinginannya maupun saat merasa lelah dan bosan. Perilaku-perilaku maladaptif menciptakan hambatan berlapis yang secara signifikan dapat mengganggu perkembangan keterampilan sosial anak autisme. Perilaku-perilaku ini tidak hanya mempengaruhi kemampuan mereka untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain, tetapi juga membatasi kesempatan belajar dan membangun hubungan yang positif. Oleh karena itu, intervensi untuk mengurangi

perilaku maladaptif dan mengajarkan keterampilan sosial yang adaptif menjadi sangat krusial dalam hal ini.

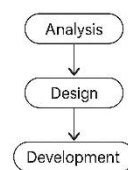
Salah satu intervensi yang dapat diberikan untuk mengurangi perilaku maladaptif peserta didik autisme adalah dengan menerapkan metode *social story*. *Social story* telah digunakan untuk beragam tujuan, termasuk mengurangi agresi (Cullain dalam Ozdemir, 2010), mengajarkan keterampilan adaptif (Brownell dalam Ozdemir, 2010) dan keterampilan sosial (Feinberg dalam Ozdemir, 2010), meningkatkan perilaku yang diharapkan (Cullain dalam Ozdemir, 2010), serta mengoptimalkan penggunaan keterampilan sosial yang tepat (Pettigrew dalam Ozdemir, 2010). Metode *social story* secara sederhana merupakan intervensi yang dilakukan untuk mengajarkan keterampilan sosial dengan membacakan *social story* (cerita sosial) kepada anak autisme. *Social Story* merupakan cerita pendek yang bertujuan membantu individu dengan autisme menginterpretasikan dan memahami situasi sosial, serta merespons dengan tepat melalui format dan gaya yang ditetapkan secara khusus (Umama & Musnandar, 2022). Menurut Gray dan Granded (dalam Ardiana & Nastiti, 2021), *Social story* adalah cerita pendek yang menggambarkan situasi sosial dari perspektif yang mudah dipahami oleh anak-anak. *Social story* yang masih banyak digunakan saat ini adalah berupa media cetak. Padahal, di era globalisasi ini, berbagai teknologi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Teknologi yang sudah sangat berkembang saat ini menawarkan peluang yang potensial untuk membantu intervensi anak autisme, khususnya dalam mengurangi perilaku maladaptif menggunakan *social story*. *Social story* berbasis digital memungkinkan personalisasi cerita yang lebih mendalam sesuai dengan minat, kebutuhan, dan tingkat pemahaman individu. Lebih lanjut, kemudahan dalam melakukan pengulangan materi dan navigasi yang sederhana dapat mengoptimalkan proses pembelajaran keterampilan sosial yang adaptif. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Camilleri et al. (2024) yang menunjukkan bahwa *social story* digital sangat efektif untuk semua anak, terutama untuk anak-anak autisme dan anak-anak perempuan. Padilla dan Pierson (2015) juga menyatakan bahwa *social stories* yang menggunakan teknologi lebih efektif dalam meningkatkan perilaku positif dan komunikasi dibandingkan dengan *social stories* yang disajikan dalam media

cetak, seperti kertas. Dengan demikian, berdasarkan berbagai uraian terkait permasalahan perilaku maladaptif pada anak autisme dan kegunaan *social story* berbasis digital dalam mengatasi permasalahan perilaku anak autisme tersebut mendorong penelitian terkait pengembangan media digital My Stories Book untuk mengurangi perilaku maladaptif pada peserta didik autisme. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital My Stories Book yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik autisme.

METODE

Studi ini menggunakan pendekatan Research and Development dengan desain ADDIE. Dua pakar terkenal, Reiser dan Molenda, adalah orang yang mengembangkan konsep ADDIE, yaitu membangun kinerja dasar pembelajaran, yaitu konsep mengembangkan desain produk pembelajaran. Reiser mengatakan bahwa rumusan ADDIE menggunakan kata kerja atau verb (Analyze, design, develop, implement, evaluate), dan Molenda mengatakan bahwa rumusan komponen ADDIE menggunakan kata benda atau noun (Analyze, design, develop, implement, evaluate). Model ADDIE biasanya terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat buku cerita sosial digital yang fleksibel dan mudah digunakan untuk peserta didik autisme dalam bentuk flipbook. Dalam penelitian ini, pengembangan yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan produk atau penelitian berhenti di tahap development. Selanjutnya dilakukan validasi terhadap buku cerita sosial yang berbasis digital berupa flipbook kepada para validator. Metode pengumpulan data dalam studi ini menggunakan angket. Responden untuk pengujian kelayakan produk adalah ahli materi, ahli media serta ahli praktisi. Angket yang digunakan dalam uji kelayakan ini menerapkan skala Likert. Validator media, validator materi dan validator praktisi berasal dari dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Validator menilai, merekomendasikan, dan memberikan tanggapan mengenai media yang dibuat. Hasil dari penilaian ini digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk agar dapat diperbaiki, sehingga buku cerita sosial yang dihasilkan menjadi pantas untuk digunakan.

Gambar 1. Tahapan Penelitian



Metode analisis data untuk semua instrumen ini memakai skala Likert, di mana validator diberikan empat opsi tanggapan, masing-masing memiliki nilai yang berbeda. Rensis Likert adalah penemu skala Likert yang digunakan untuk menilai sikap pada tahun 1932. Pada skala ini, pernyataan atau pertanyaan disampaikan dan persetujuan responden diminta (Hair et al., 2003 dalam Simamora, B. 2022). Berikut adalah skala pengukuran untuk penelitian pengembangan terhadap angket kuisioner yang diberikan dengan menggunakan skala Likert. Berdasarkan Sugiyono (2015 dalam Bakri, F., et al. (2015) menggunakan skala Likert, survei dirancang sebagai skala deskriptif untuk pernyataan positif, dengan skor 4 untuk responden yang sangat setuju, skor 3 untuk responden yang setuju, skor 2 untuk responden yang tidak setuju, dan skor 1 untuk responden yang sangat tidak setuju. Selanjutnya, nilai pada setiap angket diubah menjadi persentase dengan menerapkan rumus berikut ini:

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

(Bakri, F., dkk. 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari temuan studi ini menghasilkan media digital *My Stories Book*. Kevalidan media *My Stories Book* didasarkan pada penilaian oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Media digital *My Stories Book* disusun berdasarkan tahap ADDIE dengan tiga fokus tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*) dan pengembangan (*development*).

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan dari salah satu peserta didik autisme di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo yang memiliki perilaku maladaptif. Pada tahap ini, data-data

yang relevan dikumpulkan melalui teknik observasi dan wawancara dengan guru kelas dari salah satu peserta didik autisme di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo yang memiliki perilaku maladaptif. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa perilaku maladaptif yang dimiliki oleh salah satu peserta didik autisme kelas II di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo ini berupa sering membuka rok di sekolahnya. Menurut keterangan dari guru kelasnya, peserta didik autisme ini bahkan pernah melepas celana leggingnya saat masih di sekolah. Saat roknya tersingkap, peserta didik tidak ada inisiatif untuk membetulkan roknya kembali. Peserta didik autisme tersebut terus membiarkan roknya terbuka sampai ada orang lain maupun guru kelas yang membetulkan roknya kembali.

Selain sering membuka rok sekolah sembarangan, bentuk perilaku maladaptif lain yang ditunjukkan oleh salah satu peserta didik autisme di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo ini berupa berteriak dan menangis secara tiba-tiba, karena peserta didik masih kesulitan untuk menyampaikan perasaan dan kebutuhannya. Hasil observasi menunjukkan bahwa ketika merasa bosan, lelah maupun saat keinginannya tidak terpenuhi, peserta didik cenderung menunjukkan perasaannya dengan cara berteriak hingga menangis secara histeris. Contohnya, setelah mengikuti kegiatan tari di aula, peserta didik teramati berteriak lebih dari delapan kali sambil menunjukkan ekspresi sedih. Guru kelas menduga bahwa perilaku ini muncul karena peserta didik merasa lelah namun tidak mampu mengomunikasikan kondisi tersebut, sehingga berujung pada teriakan yang berlebihan. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan emosi tantrum. Saat jam pulang sekolah tiba dan guru kelas belum memberikan izin untuk pulang, peserta didik terlihat menangis hingga tersedusedu sambil berteriak. Bentuk perilaku maladaptif lain yang juga ditunjukkan oleh peserta didik autisme di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo tersebut pada saat dilakukan observasi adalah sering menunjukkan perilaku melamun. Tatapan mata peserta didik seringkali terlihat kosong. Peserta didik juga cenderung diam, tidak memberikan respons terhadap rangsangan eksternal, dan kurang memiliki inisiatif untuk berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang telah dikumpulkan, beberapa poin krusial teridentifikasi terkait dengan penggunaan media pembelajaran untuk peserta

didik autisme di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo. Pertama, belum ditemukan adanya implementasi maupun pengembangan media *social story* digital oleh guru kelas dari salah satu peserta didik autisme kelas II yang memiliki perilaku maladaptif tersebut. Praktik yang berjalan saat ini masih mengandalkan *visual support* berbasis kertas sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan manajemen perilaku. Intervensi terstruktur yang memanfaatkan media *social story* digital secara khusus untuk mengatasi perilaku maladaptif pada salah satu peserta didik autisme kelas II tersebut juga belum diterapkan di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo. Dengan begitu, maka hasil analisis menunjukkan adanya kebutuhan yang jelas untuk mengembangkan media digital *My Stories Book* untuk mengurangi perilaku maladaptif pada peserta didik autisme di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah *My Stories Book* yang merupakan *social story* digital berbasis flipbook, mengingat hasil analisis kebutuhan di SLBN Gedangan Sidoarjo yang menunjukkan belum adanya pemanfaatan *social story* digital dan penggunaan *visual support* yang masih berbasis kertas.

2. Tahap Desain (Design)

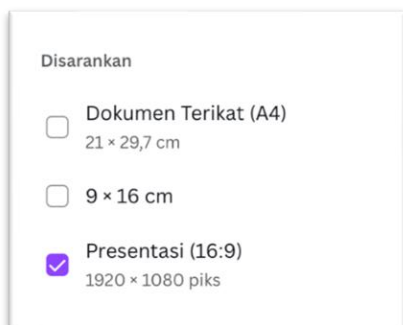
Dalam tahap ini, langkah pertama yang diambil adalah menentukan sub-topik cerita yang dikembangkan. Sub-topik yang dipilih dalam pengembangan *My Stories Book* ini meliputi, aku bisa menjaga rok sekolahku tetap sopan, aku bisa bicara tentang perasaanku, serta bermain bersama itu menyenangkan. Setelah menentukan sub-topik cerita, tahap selanjutnya dilanjutkan dengan membuat naskah singkat dari masing-masing sub-topik yang telah ditentukan serta menentukan konsep desain. Konsep desain yang telah ditentukan dalam tahap ini selanjutnya akan dijadikan acuan dalam mengembangkan media digital *My Stories Book* hingga selesai.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan (*development*) diawali dengan menentukan ukuran *paper* yang digunakan untuk mengembangkan media *My Stories Book* melalui aplikasi *canva*. Ukuran *paper* yang dipakai untuk membuat media digital *My Stories Book* ini adalah 1920 x 1080 piks (menggunakan ukuran desain Presentasi 16:9). Setelah meng-*custom* ukuran *paper* desain *canva*, langkah selanjutnya pada tahap ini adalah melakukan *editing* terhadap halaman sampel

(cover), halaman daftar isi, serta setiap halaman dari cerita atau naskah yang dikembangkan hingga selesai. Pada saat melakukan *editing*,

berbagai ilustrasi yang menarik dipilih dan disesuaikan dengan alur cerita yang telah dibuat untuk setiap sub-topiknya.



Gambar 2. Tampilan *custom* ukuran desain canva



Gambar 3. Halaman Sampul



Gambar 4. Halaman Daftar Isi

a) Halaman Sampul

Judul pada halaman sampul diketik menggunakan *font Lilita One* dengan ukuran *font* 166pt.

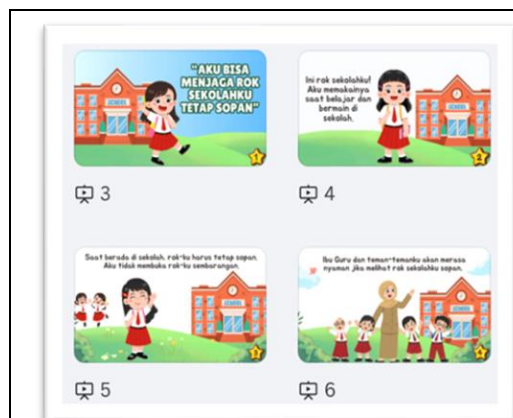
mempermudah pengguna dalam menemukan cerita yang ingin dibaca sesuai dengan sub-topik yang telah dipilih.

b) Daftar Isi

Daftar isi memuat susunan atau struktur isi dari media digital *My Stories Book* secara lengkap dengan nomor halaman untuk

c) Isi Cerita

Bagian ini memuat desain dan alur cerita yang dikembangkan sesuai dengan masing-masing sub-topik.



Gambar 5. Tampilan isi cerita

Jenis file



Cetak PDF

☐ Tanda pangkas dan bleed ⓘ

☐ Ratakan PDF ⓘ

☐ Sertakan catatan ⓘ

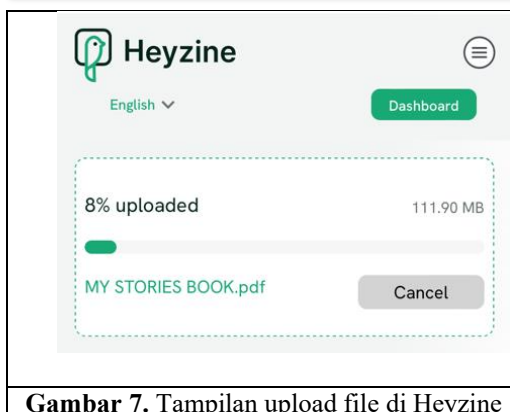
Pilih halaman

Halaman 1–24

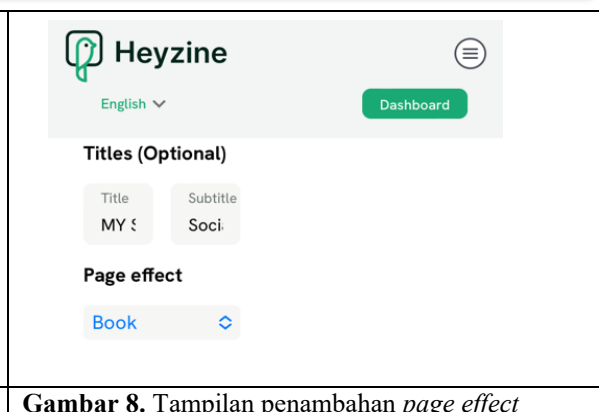
Gambar 6. Tampilan download pdf

Setelah selesai melakukan *editing* pada seluruh halaman cerita, proses selanjutnya yaitu mendownload file cerita yang telah di edit kedalam format pdf untuk kemudian diubah menjadi bentuk *flipbook*. File cerita yang telah

terunduh dalam format pdf kemudian akan di unggah di *website* Heyzine untuk diubah menjadi *flipbook* (buku digital) dengan menambahkan *page effect 'book'* agar lebih interaktif dan menarik perhatian peserta didik.



Gambar 7. Tampilan upload file di Heyzine



Gambar 8. Tampilan penambahan *page effect*

Tahap *development* ini diakhiri dengan menyalin dan membagikan tautan media digital *My Stories Book* yang telah tersimpan di *dashboard* Heyzine kepada guru kelas maupun peserta didik autis agar dapat diakses dan digunakan. Dibawah ini merupakan barcode dan tautan untuk dapat mengakses media digital *My Stories Book* yang telah dikembangkan:



Gambar 9. Barcode media digital *My Stories Book* yang dikembangkan (<https://heyzine.com/flip-book/a4a8509b62.html>)

Selain mengembangkan produk media pembelajaran digital *My Stories Book*, instrumen validasi media juga di rancang untuk menguji tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan. Instrumen validasi produk yang telah dirancang kemudian diberikan kepada validator ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi untuk digunakan sebagai acuan dalam penentuan kelayakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

a) Validasi Ahli Materi

Pengembangan media digital *My Stories Book* ini sangat membutuhkan validasi dari berbagai ahli, salah satunya yaitu ahli materi. Tujuan dilakukannya uji validasi ini yaitu untuk mengetahui ketepatan sistematika konten yang disajikan dalam media digital *My Stories Book*, kesesuaian materi dengan peserta didik autis

hingga untuk mengetahui ketepatan dalam merancang desain. Adapun hasil validasi materi dari media digital *My Stories Book* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor (%)
1	Materi	17
2	Bahasa	17
Jumlah		34
Presentase		85%

Dari hasil validasi oleh ahli materi, media digital *My Stories Book* mendapatkan jumlah presentase sebanyak 85% dengan kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan dalam mengurangi perilaku maladaptif peserta didik autis.

b) Validasi Ahli Media

Dalam menguji kelayakan media digital *My Stories Book* yang telah dikembangkan ini, tidak cukup hanya mendapatkan satu validasi dari satu ahli saja. Uji validasi lain yang juga sama penting nya dalam hal ini yakni validasi media. Validasi media juga sangat dibutuhkan dalam pengembangan media digital *My Stories Book*. Tujuan dari adanya validasi media ini adalah untuk mengetahui seberapa cocok media yang dikembangkan dalam menyampaikan informasi pada peserta didik autis, adapun hasil validasi media *My stories book* oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Praktisi

No	Aspek	Skor (%)
1	Desain Visual dan Tata Letak	15
2	Navigasi dan Kemudahan Penggunaan	15
3	Isi Media	15
4	Bahasa	15
Jumlah		60
Presentase		75%

Dari hasil validasi oleh ahli media, media digital *My Stories Book* mendapatkan jumlah presentase sebanyak 75% dengan kriteria “Layak” untuk digunakan dalam mengurangi perilaku maladaptif peserta didik autis.

c) Validasi Ahli Praktisi

Selain uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, media digital *My Stories Book* yang telah dikembangkan perlu juga untuk diuji kelayakannya oleh validator ahli praktisi, yang dalam hal ini adalah guru SLB. Validasi oleh praktisi sangat penting dalam pengembangan media digital *My Stories Book* ini, karena nantinya *social story* ini akan digunakan untuk tujuan memberikan pengajaran dalam upaya mereduksi perilaku maladaptif peserta didik autis. Adapun hasil validasi oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Praktisi

No	Aspek	Skor (%)
1	Potensi dan Dampak Pembelajaran	17
2	Teknis dan Desain	18
Jumlah		35
Presentase		87,5%

Dari hasil validasi oleh ahli praktisi, media digital *My Stories Book* mendapatkan jumlah presentase sebanyak 87,5% dengan kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan dalam mengurangi perilaku maladaptif peserta didik autis.

Pembahasan

Merujuk pada hasil uji validasi produk yang telah dilakukan oleh beberapa validator ahli, media digital *My Stories Book* yang telah dikembangkan menunjukkan persentase kelayakan yang memuaskan. Ahli materi memberikan penilaian dengan persentase 85%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak.” Sementara itu, ahli media memberikan penilaian untuk media ini dengan persentase sebesar 75%, yang dikategorikan “layak,” dan ahli praktisi, yaitu salah satu guru SLB, memberikan persentase sebesar 87,5%, yang juga termasuk dalam kategori “sangat layak.” Dengan demikian, media digital *My Stories Book* yang telah melalui proses validasi oleh berbagai ahli ini memperoleh rata-rata persentase sebesar 83%, yang berarti media ini tergolong “sangat layak.” Hal ini menunjukkan bahwa media digital *My Stories Book* telah berhasil dikembangkan dan memenuhi kriteria kelayakan pengembangan media pembelajaran. Keberhasilan dalam penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnawati & Sujarwanto (2020) bahwa media pembelajaran *social stories* berbasis Android dinilai baik dan layak digunakan setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, meskipun memerlukan sedikit revisi. Ahli materi memberikan skor validasi sebesar 84,6%, yang termasuk dalam kriteria baik. Sementara itu, ahli media memberikan skor validasi sebesar 77,8%, yang juga termasuk dalam kriteria baik (Isnawati & Sujarwanto, 2020). Selain memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran, *My Stories Book* yang merupakan *social story* digital yang dikembangkan dalam penelitian ini juga sangat berpotensi untuk memberikan intervensi sebagai upaya manajemen perilaku maladaptif dari peserta didik autis. Hal ini didukung oleh hasil studi Kuoch & Mirenda (2003) yang menunjukkan bahwa ketiga partisipan penelitiannya, yaitu Andrew seorang autis usia 3 tahun 10 bulan, Henry seorang autis.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media digital *My Stories Book* berbasis flipbook yang valid dan layak digunakan untuk mengurangi perilaku maladaptif pada peserta didik autis. Media ini memenuhi kriteria kelayakan dengan persentase ahli materi (85%), ahli media (75%), dan praktisi (87,5%). Desain media yang

disesuaikan dengan karakteristik peserta didik autis di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo menunjukkan efektivitas dalam menangani perilaku spesifik seperti membuka rok sembarangan dan tantrum. Keunggulan format digital flipbook terletak pada kemudahan personalisasi dan pengulangan materi, menjadikannya lebih efektif dibanding media konvensional. Perlu dilakukan uji coba langsung terhadap peserta didik autis untuk mengukur efektivitas media secara empiris. Pengembangan lebih lanjut dapat mencakup penambahan variasi konten cerita sosial yang lebih luas dan pengayaan elemen interaktif. Disarankan pula penyelenggaraan pelatihan bagi guru dan orang tua agar dapat memanfaatkan media ini secara optimal. Penelitian lanjutan dengan sampel lebih besar dan desain eksperimen diperlukan untuk menguji dampak jangka panjang penggunaan media dalam setting pendidikan inklusif.

REFERENSI

- Apriresti, F. R., & Sosialita, T. D. (2025). Metode Social Story dan Positive Reinforcement untuk Mengurangi Perilaku Tantrum pada Anak Autisme. *Jurnal Ners*, 9 (2), 1319–1328, from <https://doi.org/10.31004/jn.v9i2.40979>
- Ardiana, R., & Nastiti, D. (2021). Implementation of the Social Story Method to Improve Social Interaction Skills for Hyperactive Students at Madrasah Ibtidaiyah. *Psikologia : Jurnal Psikologi*, 6(2), 1-5, from <https://doi.org/10.21070/psikologia.v6i2.1683>
- Azizah, K. N., & Hartanto, A. P. (2024). Hubungan Dukungan Keluarga dengan Perilaku Maladaptif Mahasiswa BKI UIN Raden Mas Said Surakarta. *JKAKA: Jurnal Komunikasi dan Konseling Islam*, 4(2), 133-150, from <https://doi.org/10.30739/jkaka.v4i1.3265>
- Bakri, F., dkk. (2015). Pengembangan modul fisika berbasis visual untuk sekolah menengah atas (sma). *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 1(2), 67-74, from <https://doi.org/10.21009/1.01211>
- Camilleri, L. J., Maras, K., & Brosnan, M. (2024). Effective digital support for autism: digital social stories. *Front. Psychiatry* 14:1272157, from <https://10.3389/fpsy.2023.1272157>
- Dewi, R., Inayatillah, Yullyana, R. (2017). Pengalaman Orangtua dalam Mengasuh Anak Autis di Kota Banda Aceh. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 3(2), 288-301, from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Psikoislam/article/view/5625>
- Dewi, S., & Morawati, S. (2024). Gangguan Autis pada Anak. *Scientific Journal*, 3(6), 418-431 from <https://doi.org/10.56260/sciena.v3i6.177>
- Ismaturrahmi. (2019). *Upaya Guru BK Dalam Mengatasi Perilaku Maladaptif Siswa SMAN 8 Banda Aceh*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh), from <https://repository.araniry.ac.id/id/eprint/12450/1/Ismaturrahmi,%20150213115,%20OFTK,%20BK,%20085262922817.pdf>
- Isniawati, N., & Sujarwanto. (2020). Pengembangan Media Social Stories Berbasis Android Dalam Pembelajaran Interaksi Sosial Bagi Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 15(1), 1-9, from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/32851>
- Karayazi, S., Evans, P. K., & Filer, J. (2014). The Effects of a Social Story Intervention on the Pro-Social Behaviors of a Young Adult with Autism Spectrum Disorder. *International Journal of Special Education*, 29(3), 1-8, from <http://internationalsped.com/ijse/article/view/14>
- Kuoch, H., & Mirenda, P. (2003). Social Story Interventions for Young Children with Autism Spectrum Disorders. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 18(4), 219–227, from <https://doi.org/10.1177/10883576030180040301>
- Maharani, R. Z., Nursahida, R., Oktari, S. S., & Azzahra, O. D. A. Literature Review: The Effectiveness of Behavioral Interventions in Reducing Tantrums in Children with Autism Disorder. *Jurnal Orthopaedagogia*, 3(1), 32-41, from <https://journal.uns.ac.id/index.php/orthopaedagogia/article/view/2158>

- Maslim, R. (2019). Buku Saku Diagnosis Gangguan Jiwa Rujukan Ringkas Dari PPDGJ-III,DSM-5,ICD-11. Jakarta: PT. Nuh Jaya.
- Ozdemir, S. (2010). Social stories: an intervention technique for children with Autism. *Journal: Procedia - Social and Behavioral Sciences*, ISSN: 1877-0428, 1827-1830, from <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.07.372>
- Padila, D. M., & Pierson, M. R. (2015). The Effectiveness of Social Stories Implemented Through Technology: Is There a Difference in Outcomes between Males and Females?. *Journal of Gender and Power*, 4(2), 59-65, from <https://repozytorium.amu.edu.pl/server/api/core/bitstreams/c4539a9c-d6f7-43f9-8cd6-c68895eb00f3/content>
- Simamora, B. (2022). Skala likert, bias penggunaan dan jalan keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84-93, from <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Ulva, M., & Amalia, R. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme) di Sekolah Inklusi. *Journal On Teacher Education*, 1(2), 9-19, from <https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.512>
- Umama, & Musnandar, A. (2022). Metode Social Story pada Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Perilaku Positif Siswa Autis di Homeschooling Cordova. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 321–329, from <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.981>
- Wijaya, Y. D. (2015). Positive Parenting Program (Triple P) Sebagai Usaha untuk Menurunkan Pengasuhan Disfungsional Pada Orangtua yang Mempunyai Anak Berkebutuhan Khusus (dengan diagnosa Autis dan ADHD). *Jurnal Psikologi*, 13(1), 21-25, from <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/psiko/article/download/1379/1256>