

**JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS  
PENGEMBANGAN MEDIA *SOCIAL STORIES* BERBASIS *ANDROID* DALAM  
PEMBELAJARAN INTERAKSI SOSIAL BAGI ANAK AUTIS**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya  
Untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian  
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh :  
**NOVA ISNIAWATI**  
**NIM. 16010044023**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
2020**

## **PENGEMBANGAN MEDIA *SOCIAL STORIES* BERBASIS *ANDROID* DALAM PEMBELAJARAN INTERAKSI SOSIAL BAGI ANAK AUTIS**

**Nova Isnawati**

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)  
[novaisniawati16010044023@mhs.unesa.ac.id](mailto:novaisniawati16010044023@mhs.unesa.ac.id)

**Sujarwanto**

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)  
[sujarwanto@unesa.ac.id](mailto:sujarwanto@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Anak autis memiliki salah satu hambatan yakni interaksi sosial. Hal ini dapat mengakibatkan anak autis mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial di lingkungan masyarakat. Sehingga, dibutuhkan strategi yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak autis. Salah satunya dengan menggunakan *social stories*. Selain itu, perkembangan teknologi yang semakin maju dengan dibuktikan adanya *handphone*. Banyak manfaat yang diperoleh dari *handphone* jika, dilengkapi dengan jaringan internet dan berbagai fitur lainnya, khususnya pada *handphone android*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *social stories* berbasis *android* dalam pembelajaran interaksi sosial anak autis dan untuk mengetahui kelayakannya.

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (R & D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap Development (pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang layak untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Terdapat dua validator dalam penelitian ini. Pertama ahli materi berjumlah satu orang yang berkompeten dalam bidang materi *social stories* berasal dari dosen jurusan Pendidikan Luar Biasa Unesa, sekaligus pengampuh mata kuliah intervensi anak dengan spektrum autis. Kedua ahli media berjumlah satu orang yang berkompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran mencakup desain dan teknis berasal dari dosen jurusan Pendidikan Luar Biasa Unesa.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner/angket. Aspek penilaian dari segi materi meliputi aspek materi, aspek kebahasaan dan aspek keterlaksanaan. Sedangkan aspek penilaian dari segi media meliputi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Hasil dari penilaian ahli materi terhadap media *social stories* berbasis *android* memperoleh persentase 84,6% dengan kategori baik, dengan keterangan layak memerlukan revisi ringan. Sedangkan penilaian ahli media memperoleh persentase 77,8% yaitu kategori baik, dengan keterangan layak memerlukan revisi ringan. Berdasarkan hasil uji ahli media *social stories* berbasis *android* dapat diujikan kepada siswa secara terbatas, setelah kekurangan media tersebut diperbaiki.

**Kata kunci:** *social stories*, *android*, interaksi sosial, anak autis

### **Abstract**

*Children with autism have one obstacle, namely social interaction. It can cause autistic children to have difficulties of social interaction in the community. Furthermore, it is needed a strategy which can develop autistic children's social skills. One of them is by using social stories. In addition, technological developments are increasingly which is proven by mobile phones. Many benefits are obtained from mobile phones, if it is completed with internet networks and other features, especially on android mobile phones. The purpose of the study is to develop social stories media based on Android in learning social interactions of children with autism and to determine the eligibility.*

*This research is a research and development (R & D) study by using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The ADDIE model development research is carried out only to the Development stage, because the purpose of this study is only to develop and to produce a learning media that is suitable to be implemented based on validator's assessment. There are two validators in this study. First, one material expert who is competent in the field of social stories material who comes from Extraordinary Education lecturer in Unesa, as well as an influential subject for the intervention of children with autism spectrum. The*

*second is from a media expert who was competent in the field of developing instructional media including design and technical who comes from Extraordinary Education lecturer in Unesa too.*

*Data collection techniques was questionnaire. The aspects of evaluation in terms of material consist of material aspects, linguistic aspects and implementation aspects. However, aspects of the assessment in terms of media consist of software engineering aspects and visual communication aspects. The results of the material expert assessment of Android-based social media stories obtained a percentage of 84.6% which is a good category, with proper information requiring minor revisions. While, the assessment of media experts obtained a percentage of 77.8% which is a good category, with proper information requiring minor revisions. Based on the test results by media experts, Android-based social stories can be tested to the students on a limited basis, after the weakness of the media are fixed.*

**Keywords:** *social stories, android, social interaction, children with autism*

## PENDAHULUAN

Manusia tidak pernah terlepas dengan lingkungan masyarakat. Keterkaitan dengan sesama sangatlah nyata adanya. Hal ini dikarenakan manusia termasuk makhluk sosial. Sesuai dengan pendapat Gerungan (2010:26) yang mengungkapkan bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan pergaulan dengan orang lain dalam memenuhi kebutuhannya. Dengan demikian, manusia tidak akan bisa terlepas dengan kehidupan sosial.

Pada setiap kehidupan sosial membutuhkan beberapa keterampilan agar terjalin nya kehidupan sosial yang baik. Keterampilan yang dimaksudkan adalah keterampilan dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Dua hal inilah yang sangat berpengaruh pada keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Maunah (2016:7-8) menyatakan bahwa pada dasarnya interaksi sosial merupakan suatu hubungan yang dinamis yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau antara kelompok dengan kelompok. Setiap individu memerlukan hubungan dengan lingkungan di sekitarnya, baik untuk mendorong, merangsang perkembangannya, atau memberikan sesuatu yang diperlukan (Gerungan, 2010:59).

Anak autis juga merupakan makhluk sosial yang akan berinteraksi dengan lingkungannya. Sehingga, perlu memiliki keterampilan berinteraksi sosial dengan baik. Di mana akan memberikan keberhasilan dalam kehidupan sosialnya. Namun, berdasarkan kenyataan yang terjadi anak autis mempunyai hambatan dalam berinteraksi sosial. Hal ini dibuktikan dengan seringnya anak bermain sendiri, tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya, tidak tahu terhadap lingkungan dimana mereka berada. Bahkan ada juga yang sama sekali tidak mau berinteraksi sosial. Ada juga yang berinteraksi sosial tetapi mengarah pada hal yang negatif atau tidak sesuai. Seperti suka semau nya sendiri, bahkan ada yang tidak mau mengalah dengan temannya.

Ni'matuzahroh dan Nurhamida (2016:31) menyatakan bahwa autis merupakan gangguan

perkembangan yang mempengaruhi komunikasi verbal, non verbal, dan interaksi sosial, yang terjadi sebelum berusia 3 tahun. Sedangkan menurut Widajati, dkk. (2018:145), autisme adalah gangguan perkembangan yang disebabkan oleh gangguan pada sistem syaraf pusat yang menyebabkan gangguan dalam interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku. DSM V, mendiagnosa anak autis dalam 2 ranah, yaitu hambatan komunikasi sosial (deficits in social communication) dan minat yang terfiksasi dan perilaku berulang (*fixated interest and repetitive behavior*). Untuk itu dalam pendidikan juga harus mencangkup pengembangan dalam pembelajaran keterampilan sosial.

Bellini, dkk. (2007) menjelaskan bahwa keterampilan yang dapat diajarkan kepada anak autis meliputi keterampilan memulai interaksi, menjaga hubungan timbal balik, berbagi kesenangan, dan keterampilan bermain. Dengan demikian, dibutuhkan strategi yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak autis. Salah satunya dengan menggunakan *social stories*.

Menurut Karal dan Wolfe (2018:45) mengungkapkan bahwa *social stories* merupakan cerita pendek yang menggambarkan situasi, konsep dan keterampilan sosial yang dirancang untuk meningkatkan kualitas atau kuantitas interaksi sosial suatu individu. Membantu individu dalam memahami sebagian kecil dari dunia sosial mereka dan belajar tentang bagaimana orang lain berperilaku dalam situasi seperti itu. Setiap *social stories* memberikan informasi yang jelas, singkat dan akurat tentang apa yang terjadi dalam situasi sosial tertentu, menguraikan mengapa hal itu terjadi dan seperti apa respons yang dilakukan.

Perkembangan teknologi semakin hari mengalami peningkatan. Terlebih lagi di zaman millennial, teknologi komunikasi dan informasi berkembang dengan sangat cepat. *Handphone* atau telepon genggam termasuk salah satu teknologi yang banyak dimiliki oleh masyarakat. Sebagian besar manusia menjadi ketergantungan dengan *handphone*. Hal ini dikarenakan banyak manfaat yang diperoleh dari *handphone* jika, dilengkapi dengan

jaringan internet dan berbagai fitur lainnya. Bentuknya yang simpel, praktis membuat *handphone* mudah dibawa kemana-mana.

Menurut Karal dan Wolfe (2018) *social story* termasuk intervensi yang dapat meningkatkan interaksi sosial anak ASD. Selain itu menurut Padilla dan Pierson (2015) menyatakan bahwa *social stories* berbasis teknologi lebih dapat meningkatkan perilaku positif dan komunikasi yang lebih dibandingkan dengan *social stories* berbasis kertas. Berdasarkan dengan permasalahan dan perkembangan teknologi maka sangat perlu media yang dapat menunjang dan mengoptimalkan kemampuan interaksi sosial anak autis. Dengan memanfaatkan teknologi berbasis *android* dapat dengan mudah diterapkan oleh orang tua dan guru.

*Social stories* dikembangkan dengan sistem berbasis *android* yang berisi tentang *social stories*. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2010) bahwa anak autis dapat lebih mudah memahami benda menggunakan media visual dan audio. Media *social stories* berbasis *android* menggabungkan teknologi dan pendidikan yang berisi tentang *social stories* atau cerita sosial dalam interaksi sosial dengan dilengkapi gambar dan juga audio yang menarik. *Social stories* penting dikembangkan karena penggunaan *social stories* berbasis *android* di sekolah maupun lembaga selama ini masih kurang. *Social stories* yang diterapkan kebanyakan masih berbasis paper. Berkaitan dengan hal tersebut dirasa sesuai untuk membuat media *social stories* berbasis *android* dalam pembelajaran interaksi sosial bagi anak autis. Media *social stories* yang akan dibuat yaitu menggunakan *android* versi 4.4 Kitkat. Sehingga, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana proses pengembangan media *social stories* berbasis *android* dan kelayakannya dalam pembelajaran interaksi sosial bagi anak autis. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *social stories* berbasis *android* dan mengetahui kelayakannya dalam pembelajaran interaksi sosial bagi anak autis.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pengembangan *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap *Development* (pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang layak untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Pada model ini menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pelajaran yang dapat

digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran online. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif yaitu dari validasi ahli materi dan ahli media. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi ahli materi dan angket ahli media. Teknik analisis data untuk menguji kelayakan produk yang dihasilkan melalui skala persentase. Dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Arikunto, 2012)

Keterangan :

P = Presentase kelayakan (%)

f = Skor yang didapatkan

n = Total skor maksimal

Untuk memberikan makna terhadap angka persentase sebagai hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus diatas, kemudian hasil penilaian dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Angket

Skor	Kriteria	Keterangan
86%-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tanpa revisi
66%-85%	Baik	Layak, memerlukan revisi ringan
56%-65%	Kurang	Kurang layak, memerlukan revisi berat
0%-55%	Sangat Kurang	Sangat kurang layak, memerlukan revisi berat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media *social stories* berbasis *android* bertujuan untuk membelajarkan interaksi sosial kepada anak autis yang memiliki hambatan dalam interaksi sosial. Berikut tahapan dalam pengembangan media *social stories*:

#### 1. Proses Pengembangan Media *Social Stories* Berbasis *Android* Dalam Pembelajaran Interaksi Sosial Bagi Anak Autis

Proses pengembangan diawali dengan melakukan analisis. Pada tahapan analisis yakni menganalisis peserta didik untuk menentukan materi ajar, menentukan standar pencapaian dan menentukan media yang akan digunakan. Langkah analisis melalui dua tahap, yaitu yang pertama analisis kinerja untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah yang dihadapi dan menghasilkan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan

manajemen. Yang kedua yakni Analisis kebutuhan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan kemampuan atau prestasi belajar. Proses pengembangan melakukan tinjauan langsung ke lapangan dengan cara observasi untuk menemukan masalah yang terjadi atau hambatan yang dialami oleh anak.

Setelah melakukan analisis selanjutnya yakni tahap desain. Penyusunan desain yakni menyiapkan terlebih dahulu menyiapkan buku referensi yang membahas media pembelajaran, *social stories*, *android*, interaksi sosial serta anak autis. Selanjutnya menyusun peta konsep. Dan yang paling utama yakni penyusunan desain media *social stories*. Dalam penyusunan desain media *social stories* ada beberapa langkah yaitu menentukan judul *social stories* berdasarkan aktivitas sosial apa yang akan diajarkan kepada anak atau berdasarkan lingkungan yang sering dijumpai oleh anak. Selain itu juga memperhatikan indikator interaksi sosial yang efektif serta aspek-aspek dari interaksi sosial itu sendiri. Sehingga, diperoleh empat judul *social stories* yakni menyapa orang lain, meminta bantuan bu guru, menolong mengambilkan buku, dan bermain dengan baik bersama teman. Hal ini sejalan dengan pendapat Ngalimun (2017) yang menyatakan beberapa contoh interaksi sosial yang efektif antara lain menyapa, melakukan kegiatan secara bersama-sama, melakukan kontak mata, berbicara secara aktif. Selanjutnya, penyusunan kalimat *social stories* dan perancangan dari sisi gambar dan audio pendukung. Selain itu juga dilakukan penyusunan desain instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai *social stories* yang akan dikembangkan agar hasilnya benar-benar bisa valid. Instrumen tersebut terdiri dari instrumen validasi ahli materi berkaitan dengan isi materi dalam *social stories*. Dan instrumen validasi ahli media yang berkaitan dengan media yang akan dibuat.

Sedangkan pada tahap pengembangan yakni kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan. Produk media *social stories* berbasis *android* terdapat beberapa halaman utama yakni halaman awal ditunjukkan pada Gambar 1, halaman mulai ditunjukkan pada

Gambar 2, halaman informasi ditunjukkan pada Gambar 3, halaman pemilihan jenis kelamin ditunjukkan pada Gambar 4, dan halaman pemilihan judul *social stories* ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 1. Halaman Awal



Gambar 2. Halaman Mulai

Pada halaman mulai terdapat backsound, dan juga ada icon informasi. Halaman informasi memuat petunjuk penggunaan ditunjukkan pada Gambar 4.6, tujuan ditunjukkan pada Gambar 4.7, dan profil dari pengembang ditunjukkan pada Gambar 4.8. Backsound juga dapat dinonaktifkan jika dirasa mengganggu anak atau si pengguna.



Gambar 3. Halaman Informasi



Gambar 4. Halaman Jenis Kelamin

Pada halaman judul anak atau si pemakai memilih sesuai dengan jenis kelaminnya. Jika perempuan maka memilih perempuan, begitu sebaliknya. Sehingga, subjek atau pelaku dalam *social stories* akan menyesuaikan.

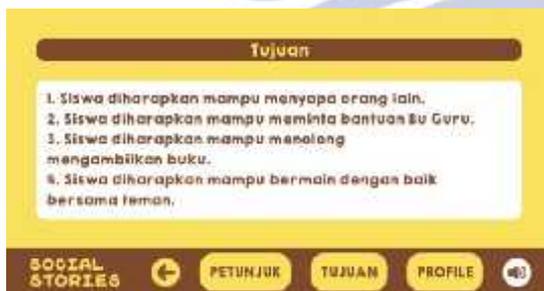


Gambar 5. Halaman Judul *Social Stories*

Ketika sudah memilih salah satu jenis kelamin, maka akan menampilkan halaman judul *social stories*. Terdapat 4 pilihan judul *social stories*. Kemudian anak atau pengguna dapat memilih salah satu judul secara bergantian.



Gambar 6. Halaman Petunjuk



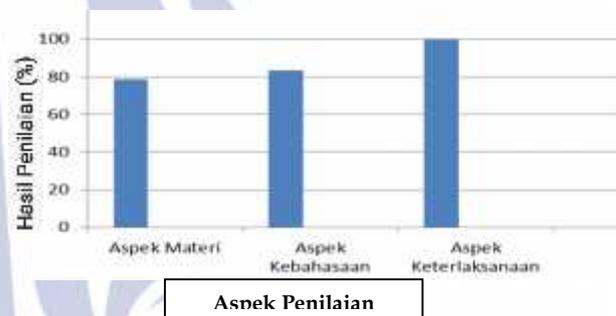
Gambar 7. Halaman Tujuan *Social Stories*



Gambar 8. Halaman Profil Pengembang

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Media *Social Stories* Berbasis *Android* Dalam Pembelajaran Interaksi Sosial Bagi Anak Autis

Hasil persentase penilaian media *social stories* berbasis *android* dalam pembelajaran interaksi sosial bagi anak autis dari segi materi ditunjukkan pada Gambar 4.9 Berdasarkan gambar tersebut tampak bahwa aspek materi memperoleh 78.6% yang termasuk kriteria baik, layak memerlukan revisi ringan. Pada aspek kebahasaan memperoleh 83,3% yang termasuk kriteria baik, layak memerlukan revisi ringan juga. Sedangkan pada aspek keterlaksanaan memperoleh 100% yang termasuk sangat baik, sangat layak tanpa revisi.



Grafik 1. Hasil Persentase Penilaian Media *Social Stories* Dari Segi Materi

Aspek materi memperoleh kriteria baik, karena materi yang disajikan dalam *social stories* sesuai dan relevan dengan tujuan pembelajaran interaksi sosial yang akan dicapai. Selain itu materi sesuai dengan aspek yang mendasari interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Sarwono (2009) yang menyatakan bahwa aspek yang mendasari interaksi sosial yaitu komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan norma sosial. Sehingga, materi memiliki alur dan sistematika yang sesuai serta jelas.

Aspek kebahasaan memperoleh kriteria baik, karena bahasa yang digunakan dalam *social stories* mudah dipahami dan komunikatif. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak dalam berinteraksi sosial yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Karal dan Wolfe (2018) menyatakan bahwa *social stories* merupakan cerita pendek yang menggambarkan situasi, konsep dan keterampilan sosial yang dirancang untuk meningkatkan kualitas atau kuantitas interaksi sosial suatu individu. Selain

itu istilah yang digunakan tepat dan juga sesuai dengan judul *social stories* yang diajarkan.

Aspek keterlaksanaan memperoleh kriteria sangat baik, dengan memperoleh nilai yang sempurna. Hal ini dikarenakan materi yang disajikan dapat memotivasi anak untuk belajar. Selain itu juga dapat menarik minat anak dalam mempelajari *social stories*. Hal ini juga dapat membuat anak lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar.

### 3. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Media *Social Stories* Berbasis *Android* Dalam Pembelajaran Interaksi Sosial Bagi Anak Autis

Hasil persentase penilaian media *social stories* berbasis *android* dalam pembelajaran interaksi sosial bagi anak autis dari segi media ditunjukkan pada Gambar 4.10. Berdasarkan gambar tersebut tampak bahwa aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh 79,5% yang termasuk kriteria baik, layak memerlukan revisi ringan. Sedangkan pada aspek komunikasi visual memperoleh 75% yang termasuk kriteria baik, layak memerlukan revisi ringan juga.



Grafik 2. Hasil Persentase Penilaian Media *Social Stories* Dari Segi Media

Aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh kriteria baik, karena aplikasi ini memiliki gambaran alur program yang jelas dan menyediakan icon yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan *social stories*. Alur program yang jelas karena setiap gambar program yang ditampilkan saling berkesinambungan dan jelas setiap tahapannya. Alur program diawali dengan menekan tombol mulai, berlanjut ke pemilihan jenis kelamin, lalu beralih ke pemilihan judul aktifitas atau judul *social stories*, dan muncul satu persatu kalimat *social stories* ditunjukkan pada Gambar 4.11. Dalam hal icon juga ditampilkan dengan

seederhana dan jelas. Sehingga, memudahkan pengguna dalam mengoperasikan *social stories*. Icon dalam *social stories* dapat dilihat pada Gambar 4.11. Selain itu Ukuran file aplikasi tidak terlalu besar yakni berukuran 16,95MB. Ketika proses instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah dan tidak membutuhkan aplikasi pendukung untuk membukanya. Cukup dengan mengirim file aplikasi atau ke *handphone* pengguna, lalu menginstal aplikasi pada umumnya. Setelah terpasang di *handphone* pengguna dapat langsung membuka *social stories*. Selain itu di dalam aplikasi juga memiliki petunjuk aplikasi yang jelas. Sehingga, dapat memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya. Aplikasi juga tidak berjalan dengan lambat dan tidak menyebabkan *handphone hang* (berhenti). Aplikasi dapat dijalankan di tipe *handphone android* minimal *android* versi KitKat.



Gambar 9. Alur Program *Social Stories*

Aspek komunikasi visual memperoleh kriteria baik juga, karena *User* dapat berinteraksi dengan aplikasi, kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan, tepat dalam pemilihan gambar yang dibuat, tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik, notifikasi muncul dalam tampilan, tulisan dapat dibaca dengan baik, serta pemilihan warna dalam aplikasi sudah tepat. Gambar yang ditampilkan dapat dengan mudah dipahami oleh anak atau pengguna, hal ini dikarenakan pembuatan gambar yang sesuai serta dapat menggambarkan isi dari kalimat tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Syahidi dan Milastri (2010) yang menyatakan fungsi media pembelajaran salah satunya yakni bisa memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung. Selain itu tulisan dapat dibaca dengan jelas dan sesuai dengan kaidah penulisan. Seluruh aspek komunikasi visual yang

ditampilkan dalam aplikasi jelas dan tidak pecah.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media *social stories* berbasis *android* dalam pembelajaran interaksi sosial anak autis diperoleh data hasil validasi materi dan validasi media oleh ahli. Hasil validasi materi oleh ahli materi memperoleh persentase 84,6% termasuk dalam kriteria baik dengan keterangan layak dan memerlukan revisi ringan. Revisi dari ahli materi terhadap media *social stories* yakni yang awalnya tidak ada pemilihan jenis kelamin pemeran utama, maka ditambahkan pemilihan jenis kelamin, ditunjukkan pada Gambar 4.4. Hal ini sejalan dengan pendapat Susilana dan Riyana (2009) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan pembelajaran yang akan disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, memudahkan anak dan menjadikan anak seakan-akan menjadi subjek dalam kegiatan tersebut. Selain itu kata-kata dalam *social stories* perlu sedikit perbaikan yakni lebih dibuat ringkas dan jelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Balakrishnan dan Alias (2017) yang menyatakan bahwa *social stories* adalah deskripsi singkat tentang situasi peristiwa atau kegiatan tertentu yang menginformasikan mengenai situasi yang diharapkan. Selain itu kalimat yang ringkas juga akan memudahkan anak dalam memahami kalimat yang disampaikan. Pada dasarnya salah satu karakteristik anak autis yaitu kurangnya fleksibilitas dalam berfikir dan bertingkah laku Ni'matuzahroh dan Nurhamida (2016).

Hasil validasi media oleh ahli media memperoleh presentase 77,8% termasuk dalam kriteria baik dengan keterangan layak dan memerlukan revisi ringan. Revisi dari ahli media terhadap media *social stories* yakni menurut ahli materi setiap judul *social stories* ketika awal dibuka terdengar suara pengulangan dan menggaung. Adanya suara yang diulang dan menggaung akan mengganggu konsentrasi anak autis. Hal ini sejalan dengan pendapat Hadis (2006) yang menyatakan bahwa salah satu pola belajar anak autis auditory learner yakni suka berbicara dan lebih mudah memahami suatu hal yang didengar daripada apa yang dilihat. Sehingga, diperbaiki dengan menghilangkan suara yang menggaung agar anak mudah memahaminya. Dan juga pada judul meminta bantuan bu guru yang menggambarkan siswa

meminta tolong gurunya tidak ada kalimat yang menjelaskan jenis pertolongan yang diminta anak kepada gurunya. Kalimat awalnya yakni "Tolong saya bu guru" diganti dengan "Bu guru tolong bantu saya menulis" yang ditunjukkan pada Gambar 4.12. Hal ini sejalan dengan pendapat Susilana dan Riyana (2009) yang menyatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran yakni meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir.

Selain itu antara kalimat dengan audionya harus disesuaikan. Dengan uji validasi dari ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media *social stories* layak digunakan dengan revisi sesuai saran.



Gambar 10. Hasil Revisi media

## PENUTUP

### A. Simpulan

1. Proses pengembangan media *social stories* berbasis *android* terdiri tiga tahapan. Pertama tahap analisis yakni menganalisis permasalahan yang terjadi dan menganalisis kebutuhan untuk menentukan kemampuan dan kompetensi yang perlu diajarkan. Kedua tahap desain yakni penulisan naskah dan perancangan dan pembuatan media pembelajaran. Ketiga tahap pengembangan yakni merealisasikan rancangan media pembelajaran.
2. Penilaian terhadap media *social stories* berbasis *android* setelah dilakukan validasi kepada ahli materi memperoleh persentase 84,6% termasuk dalam kriteria baik, layak

dengan memerlukan revisi ringan. Sedangkan penilaian terhadap media *social stories* berbasis *android* setelah dilakukan validasi kepada ahli media memperoleh presentase 77,8% termasuk dalam kriteria baik, layak dengan memerlukan revisi ringan.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menambahkan aktifitas yang berkaitan dengan interaksi sosial yang lain. Sehingga, lebih banyak aktifitas yang dapat diajarkan kepada anak. Aktifitas bisa dikembangkan di lingkungan rumah atau masyarakat. Selain itu juga dapat memperbaiki audio dalam media ini dengan pengambilan audio menggunakan alat yang lebih canggih. Sehingga, audio yang dihasilkan memiliki kualitas yang bagus. Media juga dapat disesuaikan lagi dengan kebutuhan tingkat berpikir siswa autis dan melakukan uji coba terbatas dan uji lapangan pada media *social stories* berbasis *android* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran, karena penelitian ini hanya sampai uji ahli.

Maunah, Binti. 2016. *Interaksi Sosial Anak Di Dalam Keluarga, Sekolah Dan Masyarakat*. Surabaya: Jenggala Pustaka Utama.

Ngalimun. 2017. *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Ni'matuzahroh dan Nurhamida, Yuni. 2016. *Individu Berkebutuhan Khusus dan Pendidikan Inklusi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Padila, Denice Mena dan Pierson, Melinda 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*. Vol. 4(2): hal 59-65.

Sarwono, Sarlito. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT Grafindo Persada.

Susilana, Rudi dan Riyana Cepi. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Syahidin dan Milastri, Mirna. 2010. *Media Pembelajaran, Penggunaan Media Dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: Media Persada.

Widajati, Wiwik., Mahmudah, S. dkk. 2018. *Metode ABA (Applied Behavior Analysis) Terapi Perilaku Anak Berkebutuhan Khusus*. Surabaya: Unesa University Press.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Balakrishnan, Sunitha and Alias, Aliza. 2017. "Usage of Social Stories in Encouraging Social Interaction of Children with Autism Spectrum Disorder". *Journal of ICSAR*. Vol. 1 (2): hal 91-97.
- Bellini, Scott. K, Jessica. Peters. Benner, Lauren dan Hopf, Andrea. "A Meta-Analysis of School-Based SocialSkills Interventions for Children WithAutism Spectrum Disorders". *Remidial and Special Education*. Vol. 28 (3): pp 153-162.
- Gerungan. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hadis, Abdul. 2006. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autistik*. Bandung: Alfabet.
- Karal, Muhammed A dan Wolfe, Pamela S. 2018. "Social Story Effectiveness on Social Interaction for Students with Autism: A Review of the Literature". *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*. Vol. 53 (1): hal 44-58.