

## **PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK BERBASIS SOCIAL STORIES UNTUK PEMBELAJARAN PERILAKU ADAPTIF BAGI DISABILITAS INTELEKTUAL**

**Nur Rezzky Alfianti**

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[nur.21114@mhs.unesa.ac.id](mailto:nur.21114@mhs.unesa.ac.id)

**Wiwik Widajati**

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

### **Abstrak**

Pembelajaran perilaku adaptif bermanfaat untuk mendukung kemampuan anak dalam berinteraksi sosial dan menjalani kehidupan sehari-hari secara mandiri serta menumbuhkan kemandirian dan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-book berbasis *social stories* untuk pembelajaran perilaku adaptif yang layak bagi disabilitas intelektual. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Subjek penelitian meliputi ahli materi, media dan praktisi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dengan perhitungan persentase. Hasil uji validasi ahli materi 91,6% dengan kategori sangat layak, hasil uji validasi ahli media 75% dengan kriteria layak, dan hasil uji kepraktisan 89,6% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media e-book berbasis *social stories* layak digunakan dalam materi pembelajaran perilaku adaptif bagi disabilitas intelektual. Implikasi dari penggunaan media ini yaitu mempermudah pemahaman perilaku adaptif, meningkatkan keterlibatan belajar, serta mendorong komunikasi, respons sosial, dan kemandirian siswa disabilitas intelektual.

**Kata Kunci:** *social stories*, perilaku adaptif, disabilitas intelektual

### **Abstract**

*Adaptive behavior learning is beneficial in supporting children's ability to interact socially and live independently in their daily lives, while also fostering self-reliance and a sense of personal responsibility. This study aims to develop a social stories-based e-book as a feasible learning medium for teaching adaptive behavior to students with intellectual disabilities. This research employs a Research and Development (R&D) design using the ADDIE model with both quantitative and qualitative approaches. The instrument used was a questionnaire. The research subjects included material experts, media experts, and practitioners. Data analysis techniques used descriptive statistical analysis with percentage calculations. The validation results showed that material expert validation scored 91.6%, categorized as "very feasible," media expert validation scored 75%, categorized as "feasible," and practitioner assessment scored 89.6%, categorized as "very feasible." These results indicate that the social stories-based e-book is suitable for use in adaptive behavior learning for students with intellectual disabilities. The implication of using this media is that it facilitates the understanding of adaptive behavior, increases learning engagement, and promotes communication, social responses, and independence among students with intellectual disabilities.*

**Keywords:** *social stories, adaptive behavior, intellectual disabilities*

## **PENDAHULUAN**

Perilaku adaptif bermanfaat untuk mendukung kemampuan anak dalam berinteraksi sosial dan menjalani kehidupan sehari-hari secara mandiri serta menumbuhkan kemandirian dan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri Jacob et al. (2022). Melalui penguasaan keterampilan seperti meminta bantuan, merawat diri, hingga mengungkapkan keinginan secara tepat, anak dapat belajar untuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan sekitarnya Safi et al. (2022). Tassé & Kim (2023) menegaskan bahwa perilaku adaptif merupakan fondasi dalam kesiapan individu menghadapi berbagai tantangan di kehidupan nyata, termasuk dalam konteks pendidikan dan sosial.

Dalam konteks anak berkebutuhan khusus,

khususnya anak dengan disabilitas intelektual, kemampuan adaptif memiliki peran sangat penting. Anak-anak dengan hambatan intelektual sering kali mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri, berpikir logis, dan berperilaku sesuai norma sosial Soydan (2023). Anak disabilitas intelektual juga mengalami hambatan dalam menjalin relasi sosial dan mempertahankan kemandirian. WHO menyatakan bahwa individu dengan disabilitas intelektual memiliki dua ciri utama: kemampuan intelektual yang di bawah rata-rata dan keterbatasan dalam perilaku adaptif yang muncul sejak masa perkembangan dini. Padahal, penelitian oleh Freitas Mariana & Santos (2017) menunjukkan bahwa keberhasilan dalam membangun kemandirian dan kualitas hidup jangka panjang sangat bergantung pada tingkat penguasaan keterampilan adaptif. Individu dengan

perilaku adaptif yang baik mampu berpartisipasi dalam kegiatan sosial, menyelesaikan tugas harian, dan berinteraksi secara positif dengan lingkungannya. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran perilaku adaptif adalah *e-book* berbasis *social stories*. Media ini menyajikan kombinasi narasi sederhana, ilustrasi nyata, dan dukungan audio yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak dengan kebutuhan khusus Smith et al. (2020). Elemen visual dan alur cerita konkret dalam *e-book* mampu menjembatani konsep perilaku yang bersifat abstrak dengan situasi nyata yang biasa dihadapi oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu, penyampaian konten secara digital juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan fokus, pemahaman, serta keterlibatan anak dengan disabilitas intelektual dalam proses pembelajaran sosial.

Namun, pengamatan langsung selama pelaksanaan praktik lapangan di SLB Negeri Balikpapan mengungkapkan bahwa peserta didik dengan disabilitas intelektual masih mengalami kesulitan dalam menunjukkan perilaku adaptif. Beberapa siswa terlihat suka memilih-milih teman, menunjukkan kurangnya empati, dan sering mengganggu teman saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan temuan empiris di lapangan, bahwa jenis tayangan dan media digital yang diakses oleh anak memiliki pengaruh terhadap bentuk perilaku yang ditampilkan. Tayangan dengan karakter yang bersifat impulsif dan dinamis, seperti *Marsha and the Bear*, cenderung memicu peningkatan perilaku aktif berlebihan yang sulit diarahkan. Sebaliknya, ketika anak menonton program dengan muatan interaksi sosial positif seperti *Upin & Ipin*, mereka menunjukkan respons yang lebih adaptif, termasuk perilaku ramah, kooperatif, dan suka menolong. Fenomena ini diperkuat oleh hasil penelitian Bordini et al. (2023), yang mengungkapkan bahwa media visual dapat menjadi sarana efektif dalam pengembangan keterampilan sosial anak melalui mekanisme behavior modeling, yaitu proses peniruan terhadap perilaku yang ditampilkan oleh tokoh dalam tayangan tersebut.

Media pembelajaran yang menggabungkan elemen cerita sosial terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan adaptasi perilaku anak. *Social stories* adalah narasi pendek yang menggambarkan situasi sosial tertentu serta perilaku yang diharapkan, sehingga membantu anak memahami cara bertindak secara tepat Como et al. (2024). Ini menunjukkan bahwa penggabungan teknologi dengan pendekatan naratif mampu mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Beberapa penelitian terdahulu masih menggunakan *social stories* dalam bentuk cetak atau video sederhana, dan lebih banyak diaplikasikan pada anak dengan spektrum autisme. Sementara itu, pendekatan berbasis *e-book* interaktif untuk anak dengan disabilitas intelektual belum banyak dikembangkan secara spesifik. Penelitian oleh Gül (2016) lebih menitikberatkan pada pemanfaatan video modelling dalam pengajaran keterampilan sosial, dibandingkan pengembangan media *e-book*. Sementara itu, studi oleh Susanti (2021) memanfaatkan media video sederhana untuk membantu siswa tunagrahita memahami perilaku sosial, tetapi belum menggunakan platform digital yang

interaktif. Kemudian, Azizah & Hendriyani (2024) menekankan pentingnya pengembangan media digital untuk anak berkebutuhan khusus, namun implementasi yang dilakukan masih terbatas pada penggunaan aplikasi pembelajaran umum, bukan media berbasis *social stories*.

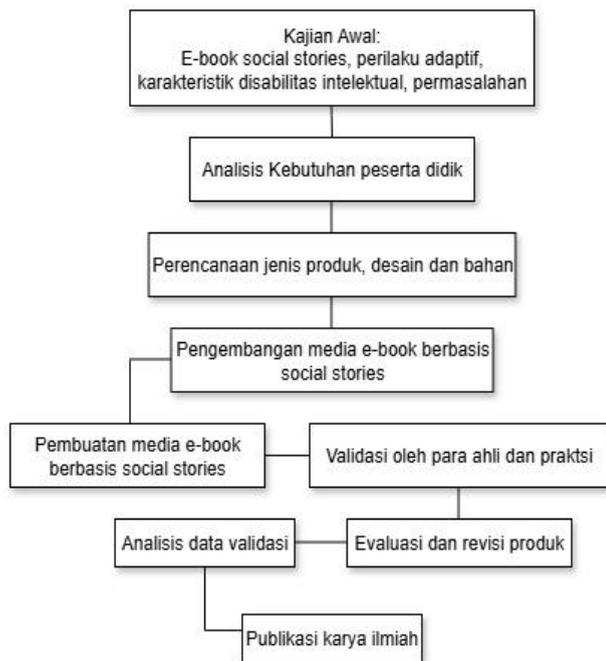
Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-book* berbasis *social stories* sebagai sarana pembelajaran perilaku adaptif yang layak bagi disabilitas intelektual. *E-book* berbasis *social stories*, yang tidak hanya menampilkan narasi sederhana dan ilustrasi nyata, tetapi juga dilengkapi dengan fitur audio dan video modelling yang disisipkan secara strategis. Video modelling dalam *e-book* ini digunakan untuk menampilkan contoh konkret perilaku adaptif yang sesuai dengan tema cerita, seperti cara meminta bantuan atau mengucapkan maaf. Melalui tayangan pendek yang menunjukkan tokoh melakukan perilaku yang tepat, anak-anak dengan disabilitas intelektual dapat belajar melalui observasi langsung, memperkuat pemahaman terhadap pesan cerita yang disampaikan dalam bentuk teks dan gambar. Integrasi antara narasi, ilustrasi, audio, dan video ini dirancang agar saling melengkapi, sehingga memberikan pengalaman belajar multimodal yang lebih komprehensif dan mudah diakses oleh peserta didik.

Kebaruan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini terletak pada integrasi media *e-book* interaktif berbasis *social stories* dengan platform Heyzine, yang memungkinkan pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan mudah diakses. *E-book* ini dirancang secara khusus untuk peserta didik dengan disabilitas intelektual dengan menyatukan elemen narasi sederhana, ilustrasi nyata, audio naratif, serta video modelling yang menampilkan contoh konkret perilaku adaptif seperti cara meminta bantuan atau mengucapkan maaf. Melalui fitur-fitur interaktif pada Heyzine, seperti tombol navigasi yang intuitif, transisi halaman yang menyerupai buku nyata, hingga kemampuan menyematkan media video dan suara langsung ke dalam halaman, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar multimodal yang komprehensif dan menyenangkan. Platform ini juga memungkinkan guru dan orang tua untuk mengakses *e-book* secara fleksibel di berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun smartphone, tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan. Dengan integrasi ini, konsep perilaku adaptif yang semula bersifat abstrak dapat ditransformasikan menjadi pengalaman visual dan audio yang konkret serta kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-book* berbasis *social stories* untuk pembelajaran perilaku adaptif yang layak bagi disabilitas intelektual.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian pengembangan atau R&D merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menciptakan sebuah produk tertentu dan menguji efektivitas produk yang dihasilkan Sugiyono (2013). Model pengembangan yang digunakan yakni ADDIE. Pada model pengembangan ini terdapat 5 tahapan menurut Rachma et al. (2023), yakni (*A*)nalysis, (*D*)esign, (*D*)evelopment, (*I*)mplementation, dan (*E*)valuation. Pada penelitian membatasi penelitian

pengembangan pada 3 tahapan yakni *analysis*, *design*, dan *development*. Adapun tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini tertera pada bagan berikut ini:



Gambar 1. Bagan alir penelitian

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui kuesioner atau angket yang diisi oleh responden sesuai dengan kategori subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini mencakup satu orang ahli materi, satu ahli media, serta satu praktisi yang merupakan guru dari peserta didik disabilitas intelektual di SLB Tunas Kasih. Uji coba dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kelayakan media e-book berbasis social stories dengan materi perilaku adaptif, yang mencakup aspek kesesuaian materi, ketepatan bahasa, media, dan pelaksanaan.

Penelitian ini menghasilkan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi kritik, komentar, saran, serta masukan dari validator dan praktisi. Sementara itu, data kuantitatif mencakup skor atau penilaian berdasarkan kategori tertentu. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi guna mengetahui hasil validasi terkait kelayakan dan kepraktisan media.

Analisis data hasil validasi dari para ahli menggunakan teknik statistik deskriptif dengan perhitungan persentase. Data berupa masukan atau komentar dari hasil revisi produk dikategorikan sebagai data kualitatif, sedangkan angka-angka dari pengisian angket digolongkan sebagai data kuantitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan dengan mengacu pada skala Likert. Berikutnya disajikan indikator kisi-kisi penilaian dari ahli materi dan jumlah item yang digunakan dalam uji kelayakan media e-book berbasis social stories untuk membantu pemahaman perilaku adaptif pada peserta

didik disabilitas intelektual.



Diagram 1. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Oleh Ahli Materi

Instrumen penelitian yang digunakan dalam angket ini mencakup beberapa aspek penilaian terhadap isi materi pada media e-book berbasis social stories, antara lain: 1) Kesesuaian materi, 2) Ketepatan Penggunaan Bahasa dan 3) pelaksanaan.

Instrument pada angket penelitian ini meliputi beberapa indikator antara lain: 1) kesesuaian materi dengan bentuk media e-book berbasis social stories; 2) konten e-book sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik dengan disabilitas intelektual; 3) kemudahan dan tingkat pemahaman materi oleh pengguna; 4) relevansi materi yang disajikan dengan situasi kehidupan sehari-hari peserta didik; 5) kejelasan penyampaian isi materi dalam e-book; 6) penyusunan materi secara runtut dan sistematis sehingga mudah dipahami; 7) ilustrasi atau gambar yang digunakan mampu memperjelas isi cerita sosial; 8) kesesuaian materi dengan kemampuan dasar peserta didik disabilitas intelektual; 9) informasi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman pengguna; 10) kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh individu dengan disabilitas intelektual; 11) tampilan visual e-book menarik perhatian pengguna melalui elemen gambar yang menarik; dan 12) pesan yang disampaikan melalui materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sebagai pengguna.

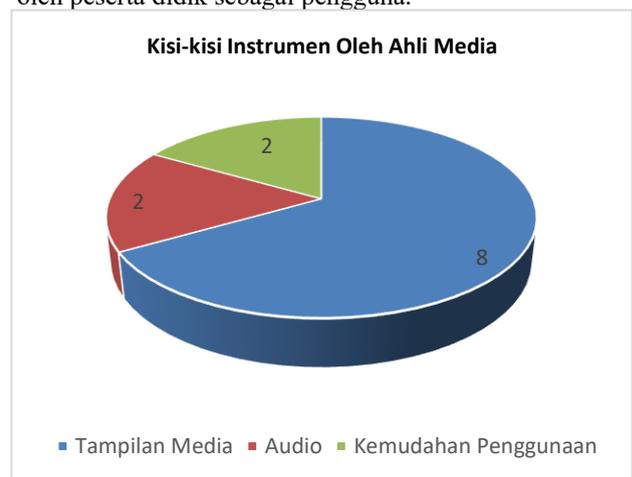


Diagram 2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Oleh Ahli Media

Penilaian yang digunakan oleh ahli media dalam penelitian ini mengacu pada instrumen berupa poin-poin pertanyaan yang terbagi ke dalam tiga indikator, yaitu aspek tampilan media, aspek audio, dan aspek kemudahan penggunaan. Pada indikator aspek tampilan media, poin-poin penilaian mencakup: (1) kemenarikan tampilan media e-book, (2) kejelasan gambar yang digunakan, (3) kemenarikan pemilihan warna dan resolusi gambar, (4) informasi tentang manfaat penggunaan e-book yang dijelaskan secara sederhana dan jelas, (5) ketepatan pemilihan font pada media e-book berbasis social stories, (6) ketepatan ukuran font yang digunakan, (7) desain materi yang mudah dipahami, dan (8) kesesuaian antara gambar dan pemilihan background. Sementara itu, pada indikator aspek audio, penilaian terdiri atas: (1) kesesuaian audio yang digunakan pada media e-book berbasis social stories, dan (2) kejernihan serta kejelasan audio yang digunakan. Adapun indikator kemudahan penggunaan terdiri dari: (1) kemudahan dalam penggunaan media e-book berbasis social stories, dan (2) petunjuk penggunaan yang mudah dipahami oleh pengguna. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media secara menyeluruh dari segi estetika, fungsi, serta kenyamanan dalam penggunaannya oleh peserta didik disabilitas intelektual.



Diagram 3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Oleh Praktisi

Penilaian yang digunakan oleh ahli dalam penelitian ini mengacu pada instrumen berupa poin-poin pertanyaan yang terbagi ke dalam dua indikator, yaitu aspek kesesuaian materi dan aspek media. Pada indikator aspek kesesuaian materi, poin-poin penilaian meliputi: (1) materi dalam e-book sesuai dengan kebutuhan anak disabilitas intelektual, (2) cerita sosial dalam e-book relevan dengan situasi kehidupan sehari-hari anak, (3) ilustrasi atau gambar mendukung pemahaman terhadap isi cerita, dan (4) kalimat yang digunakan dalam media e-book sederhana dan mudah dipahami. Sementara itu, pada indikator aspek media, penilaian mencakup: (1) media e-book berbasis social stories menarik bagi siswa, (2) pemilihan komposisi warna dapat menarik perhatian siswa, (3) kualitas gambar yang termuat dalam e-book terlihat jelas, dan (4) media e-book berbasis social stories mudah digunakan. Selain itu, penilaian juga mempertimbangkan kemudahan penggunaan dari perspektif guru dan siswa melalui poin-poin: (5) e-book mudah digunakan oleh guru saat pembelajaran, (6) petunjuk penggunaan media e-book mudah dipahami, (7) tombol navigasi pada e-book mudah dipahami, dan (8)

kejernihan serta kejelasan audio yang digunakan dalam media e-book berbasis social stories.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji seluruh angket instrumen menggunakan skala Likert dengan skala 4. Setiap alternatif jawaban dalam skala Likert akan diberikan skor atau bobot tertentu. Data berupa angka hasil perhitungan instrumen validitas diolah menggunakan analisis statistik deskriptif dengan hasil persentase. Berikut ini skala pengukuran penelitian terhadap angket kuesioner menggunakan skala Likert yaitu skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (setuju), dan 4 (sangat setuju). Sehingga diperoleh hasil persentase dari penilaian masing-masing validator ahli. Selanjutnya skor yang diperoleh pada masing-masing angket akan diubah dalam bentuk persentase nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Arikunto (2018)

Berikut ini kategori kelayakan media yang diperoleh setelah data hasil persentase dihitung:

Tabel 1. Kriteria persentase kelayakan

| Presentase Pencapaian | Skala Nilai | Kategori Kelayakan               |
|-----------------------|-------------|----------------------------------|
| 76% - 100%            | 4           | Sangat Layak, Tidak Perlu Revisi |
| 51% - 75%             | 3           | Layak, Perlu Revisi Ringan       |
| 26% - 50%             | 2           | Kurang Layak, Perlu Revisi       |
| 1% - 25 %             | 1           | Sangat Tidak Layak, Perlu Revisi |

Arikunto (2018)

Kriteria minimal yang digunakan untuk menentukan kelayakan produk adalah kategori "layak".

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media e-book berbasis social stories layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik disabilitas intelektual, khususnya dalam pembelajaran perilaku adaptif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, namun pelaksanaannya hanya sampai pada tahap *development*.

Berdasarkan pengamatan langsung selama pelaksanaan praktik lapangan di SLB Negeri Balikpapan, ditemukan bahwa peserta didik dengan disabilitas intelektual masih mengalami kesulitan dalam menunjukkan perilaku adaptif di lingkungan sekolah. Beberapa peserta didik terlihat memilih-milih teman dalam berinteraksi, menunjukkan kurangnya empati, dan sering mengganggu teman saat pembelajaran berlangsung. Temuan empiris di lapangan juga menunjukkan bahwa jenis tayangan dan media digital yang dikonsumsi oleh anak memberikan pengaruh nyata terhadap perilaku yang mereka tampilkan. Tayangan dengan karakter impulsif dan dinamis, seperti *Marsha and the Bear*, cenderung memicu perilaku aktif berlebihan yang sulit diarahkan. Sebaliknya, saat anak menonton tayangan dengan muatan interaksi sosial positif seperti *Upin & Ipin*, mereka menunjukkan perilaku yang lebih adaptif, seperti bersikap ramah,

kooperatif, dan suka menolong. Fenomena ini selaras dengan hasil penelitian Bordini et al. (2023), yang menjelaskan bahwa media visual dapat menjadi sarana yang efektif dalam pengembangan keterampilan sosial anak melalui mekanisme *behavior modeling*, yaitu proses meniru perilaku yang ditampilkan oleh tokoh dalam tayangan. Oleh karena itu, pengembangan media e-book berbasis social stories dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi alat bantu yang konkret dan kontekstual untuk menstimulasi perilaku adaptif secara positif melalui cerita dan visual yang dekat dengan keseharian anak.

Pengembangan media e-book berbasis *social stories* untuk pembelajaran perilaku adaptif bagi peserta didik disabilitas intelektual diawali dengan tahap analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui studi lapangan di SLB Negeri Balikpapan pada tanggal 8 Maret hingga 14 Juni 2024. Berdasarkan hasil studi tersebut, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan berbagai bentuk perilaku non-adaptif, seperti memilih-milih teman, kurang menunjukkan empati, serta sering mengganggu teman saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Beberapa anak juga menunjukkan perilaku agresif terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekitar, terutama ketika mengalami ketidakstabilan emosi. Selain mengamati perilaku di kelas, peneliti juga melakukan identifikasi terhadap faktor-faktor yang mungkin memengaruhi perilaku peserta didik. Salah satu temuan yang cukup signifikan adalah pengaruh dari jenis tontonan yang sering dikonsumsi anak-anak di rumah. Anak-anak yang sering menonton tayangan seperti *Marsha and the Bear* cenderung menjadi lebih hiperaktif dan sulit diarahkan. Sebaliknya, setelah dikenalkan dengan tontonan edukatif seperti *Upin & Ipin* serta aplikasi pembelajaran berbasis visual-audio, terlihat adanya penurunan dalam perilaku negatif dan peningkatan perilaku prososial, seperti membantu orang tua di rumah. Fakta ini menguatkan perlunya media pembelajaran yang mampu menampilkan contoh perilaku adaptif secara konkret, visual, dan berulang.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti melanjutkan ke tahap perencanaan (*design*) dengan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak disabilitas intelektual. Dalam tahap ini, disusun skenario *social stories* dengan tiga tema utama yang dekat dengan keseharian anak, yaitu “Aku Bisa Mengucapkan Maaf”, “Aku Bisa Meminta Bantuan”, dan “Aku Bisa Mengungkapkan Keinginan”. Setiap cerita dirancang menggunakan narasi sederhana dan video nyata untuk memperkuat pemahaman. Media ini ditujukan untuk mendukung gaya belajar visual-auditori anak disabilitas intelektual dengan tambahan audio narasi ekspresif. Peneliti juga merancang produk melalui pembuatan *storyboard* yang menggambarkan elemen visual serta perencanaan audio yang akan digunakan dalam media pembelajaran, seperti *e-book* berbasis *social stories*. Desain visual dalam *e-book* interaktif berbasis *social stories* mencakup pemilihan latar gambar yang sesuai dengan konteks sosial, serta penggunaan warna yang kontras dan menarik untuk meningkatkan fokus dan ketertarikan anak. Setiap halaman *e-book* dilengkapi dengan video yang memperkuat narasi cerita, sehingga mempermudah peserta didik dalam menangkap dan memahami isi materi.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan media (*development*), di mana pada tahap ini, desain yang telah disusun sebelumnya mulai diwujudkan. Proses dimulai dengan pembuatan elemen visual, Proses pengembangan dimulai dengan merancang elemen visual menggunakan aplikasi Canva, yang mencakup pemilihan latar belakang, warna, jenis huruf, dan ilustrasi yang disesuaikan dengan karakteristik anak. Materi disusun dalam bentuk narasi sederhana yang merepresentasikan situasi sosial yang umum dihadapi anak, lalu dimasukkan ke dalam tata letak halaman *e-book*. Setelah selesai, file *e-book* dikonversi ke dalam format PDF. Tahapan berikutnya adalah perekaman narasi audio dengan intonasi yang jelas dan ekspresif. Seluruh elemen digabungkan melalui *platform Heyzine* untuk menambahkan fitur audio dan penambahan efek lembar balik untuk meningkatkan interaktivitas media. Produk akhir yang dihasilkan berupa *e-book* digital interaktif kemudian dibagikan melalui tautan agar dapat diakses dengan mudah menggunakan berbagai perangkat elektronik. Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan spesifikasi desain ke dalam bentuk produk nyata, sehingga menghasilkan prototipe media pembelajaran. Dalam media *e-book* berbasis *social stories* yang dikembangkan, terdapat beberapa halaman utama, antara lain: halaman cover (Gambar 1), halaman kata pengantar (Gambar 2), halaman petunjuk (Gambar 3), halaman halaman tema 1 (Gambar 4), halaman tema 2 (Gambar 5), halaman tema 3 (Gambar 6), dan halaman profil (Gambar 7).



Gambar 2. Halaman Cover

Pada halaman cover disertakan latar suara (*background*) yang menyertai tampilan awal. Fitur ini dapat dinonaktifkan sesuai kebutuhan apabila dirasa kurang sesuai atau mengganggu bagi anak maupun pengguna.



Gambar 3. Halaman Tema 1 Social stories



Gambar 4. Halaman Tema 2 Social Stories



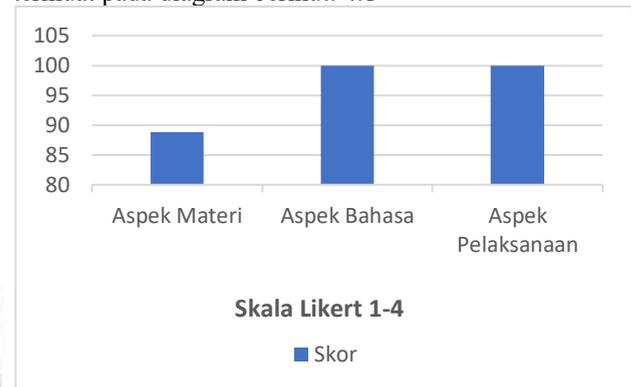
Gambar 5. Halaman Tema 3 Social Stories

Pada halaman judul, e-book menampilkan tiga tema perilaku adaptif yang menjadi fokus pembelajaran, yaitu “Aku Bisa Mengucapkan Maaf”, “Aku Bisa Meminta Bantuan”, dan “Aku Bisa Mengungkapkan Keinginan”.

Hasil produk media pembelajaran berupa e-book berbasis *social stories* ini kemudian diuji kelayakannya melalui keterlibatan ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini adalah Ibu Devina Rahmadiani Kamaruddin Nur, M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Luar Biasa (PLB) dari Universitas Negeri Surabaya (UNESA) yang memiliki keahlian dalam bidang disabilitas intelektual. Sementara itu, ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. H. Pamuji, M.Kes., dosen dari Program Studi Pendidikan Luar Biasa (PLB) UNESA. Hasil dari uji kelayakan yang dilakukan oleh kedua ahli tersebut menjadi dasar dalam menilai mutu dan kelayakan media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik disabilitas intelektual dalam proses pembelajaran perilaku adaptif. Selain uji kelayakan, penelitian ini juga melibatkan uji kepraktisan oleh praktisi pendidikan di lapangan, yaitu Ibu Siti Masruroh, S.Pd., guru di SLB Tunas Kasih yang mengajar peserta didik dengan disabilitas intelektual. Hasil uji kelayakan dari ahli materi, ahli media, serta uji kepraktisan dari praktisi kemudian dirangkum dan disajikan dalam bentuk grafik untuk memberikan gambaran visual terhadap tingkat kelayakan dan kepraktisan media e-book berbasis *social stories* yang telah dikembangkan.

Hasil persentase validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media e-book berbasis *social stories* untuk pembelajaran perilaku adaptif pada anak dengan disabilitas intelektual menunjukkan bahwa pada aspek

materi memperoleh skor 88,8%, yang dikategorikan sangat valid. Pada aspek kebahasaan, nilai yang diperoleh adalah 100%, dengan kategori sangat layak. Adapun pada aspek keterlaksanaan, media memperoleh nilai 100%, yang termasuk dalam kategori sangat layak, karena dinilai mampu mendukung keterlibatan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan rekapitulasi hasil penilaian validasi materi dalam media e-book berbasis *social stories* dalam pembelajaran perilaku adaptif yang termuat pada diagram berikut: 4.1



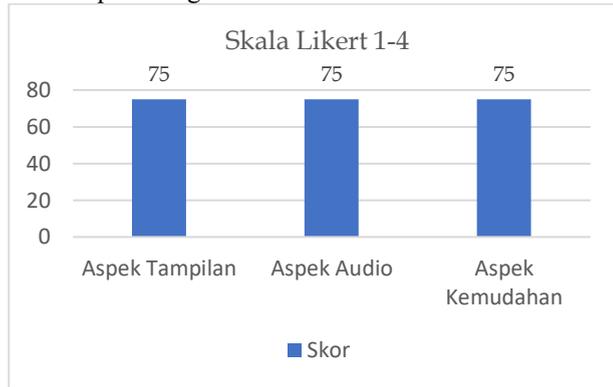
Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek materi dikategorikan sangat valid karena isi yang disajikan dalam e-book berbasis *social stories* telah sesuai dengan sasaran pembelajaran perilaku adaptif. Materi mencakup kemampuan dasar yang penting, seperti bagaimana cara meminta bantuan, mengucapkan maaf, serta menyampaikan keinginan dengan sopan. Cerita dalam e-book dirancang berdasarkan pengalaman nyata yang umum dihadapi oleh anak-anak dengan disabilitas intelektual, sehingga penyampaiannya terasa lebih dekat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Aspek kebahasaan memperoleh kriteria sangat layak karena penggunaan kalimat dalam e-book sudah disesuaikan dengan kemampuan bahasa anak. Kalimat yang digunakan singkat, sederhana, serta mudah dimengerti. Hal ini dinilai sangat mendukung proses pemahaman anak terhadap isi cerita. Istilah yang digunakan pun tidak membingungkan dan sesuai dengan konteks yang dibahas dalam e-book.

Sementara itu, dari sisi keterlaksanaan, media e-book juga dinilai sangat layak. Media ini dianggap mampu menarik minat peserta didik dan mendorong keterlibatan anak dalam proses belajar. Dukungan berupa visual nyata serta narasi audio juga turut memperkuat daya tarik dan konsentrasi anak dalam mengikuti isi cerita.

Hasil persentase validasi yang dilakukan oleh ahli media, media e-book berbasis *social stories* untuk pembelajaran perilaku adaptif pada anak dengan disabilitas intelektual menunjukkan bahwa pada aspek tampilan memperoleh skor 75%, yang dikategorikan layak, perlu dengan revisi ringan. Pada aspek audio, nilai yang diperoleh adalah 75%, dengan kategori layak, memerlukan revisi ringan. Adapun pada aspek kemudahan penggunaan, media memperoleh nilai 75%, yang termasuk dalam kategori layak yang juga memerlukan revisi ringan nilai yang sama menunjukkan bahwa media telah cukup mudah digunakan, namun tetap memerlukan penyempurnaan. Berikut merupakan rekapitulasi hasil penilaian validasi media dalam media e-book berbasis

*social stories* dalam pembelajaran perilaku adaptif yang termuat pada diagram berikut:



Grafik 2. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Media

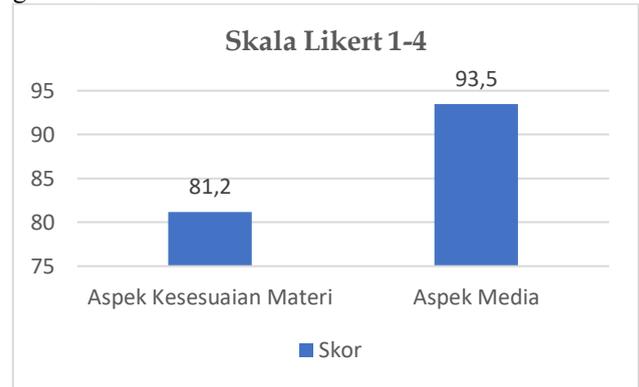
Aspek tampilan dikategorikan valid, karena desain media *e-book* berbasis *social stories* telah disusun dengan memperhatikan kejernihan gambar, perpaduan warna yang menarik, serta latar belakang yang mendukung keterbacaan. Pemilihan jenis dan ukuran huruf sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak dengan disabilitas intelektual, agar lebih mudah diakses dan dimengerti. Materi ditampilkan secara sederhana dan visualnya cukup menarik, sementara informasi mengenai manfaat penggunaan media disampaikan secara ringkas dan jelas. Hal ini menjadikan tampilan *e-book* lebih bersahabat dan komunikatif bagi pengguna. Aspek audio memperoleh kriteria baik karena suara narator terdengar cukup jelas dan memiliki intonasi yang sesuai untuk anak-anak. Kecepatan bicara juga telah disesuaikan agar mudah diikuti oleh peserta didik. Audio berfungsi sebagai pendukung utama dalam memahami isi cerita, khususnya bagi anak yang memiliki kesulitan dalam membaca.

Sedangkan aspek kemudahan penggunaan juga memperoleh kriteria baik karena media *e-book* mudah digunakan oleh peserta didik dengan panduan yang sederhana dan langsung. Navigasi antar halaman cukup intuitif dan tidak membingungkan, serta tidak memerlukan instalasi atau aplikasi tambahan. Petunjuk penggunaan disusun dalam bahasa yang singkat dan mudah dimengerti. Validator menilai bahwa kemudahan akses ini sangat mendukung keterlibatan anak dalam proses belajar. Akan tetapi, tetap disarankan untuk menyederhanakan tampilan dengan mengurangi elemen visual yang tidak esensial agar proses navigasi lebih lancar dan fokus anak tidak mudah teralihkan.

Adapun hasil persentase validasi yang dilakukan oleh praktisi, media *e-book* berbasis *social stories* untuk pembelajaran perilaku adaptif pada anak dengan disabilitas intelektual menunjukkan bahwa pada aspek kesesuaian materi memperoleh skor 81,2%, yang dikategorikan sangat layak tanpa revisi. Pada aspek media, nilai yang diperoleh adalah 93,7%, dengan kategori layak tanpa revisi, menunjukkan bahwa media telah sesuai secara tampilan dan fungsi dalam konteks pembelajaran. Berikut merupakan rekapitulasi hasil penilaian validasi praktisi dalam media *e-book* berbasis *social stories* dalam pembelajaran perilaku adaptif yang termuat pada grafik.

Berikut merupakan rekapitulasi hasil penilaian validasi media dalam media *e-book* berbasis *social stories*

dalam pembelajaran perilaku adaptif yang termuat pada grafik 3.



Grafik 3. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Praktisi

Aspek kesesuaian materi dikategorikan sangat valid, karena konten dalam *e-book* berbasis *social stories* telah disusun sesuai dengan kebutuhan anak dengan disabilitas intelektual. Cerita yang ditampilkan menggambarkan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari anak. Ilustrasi yang digunakan dalam *e-book* juga memperkuat pemahaman terhadap isi cerita, karena menggunakan gambar yang realistis dan relevan dengan narasi. Penggunaan kalimat yang sederhana dan jelas mempermudah anak dalam menangkap pesan yang disampaikan, sesuai dengan ciri khas bahasa pada anak berkebutuhan khusus. Aspek media juga menunjukkan hasil yang baik karena tampilan visual *e-book* dirancang menarik dan sesuai dengan minat anak. Kombinasi warna yang digunakan mampu menarik perhatian, sedangkan gambar yang disertakan memiliki kualitas yang jelas. Fitur tombol navigasi mudah dikenali, dan instruksi penggunaan disusun secara singkat serta mudah dipahami. Selain itu, dukungan audio yang digunakan juga membantu anak dalam menyimak isi cerita dengan baik karena suara terdengar cukup jelas dan sesuai dengan narasi. Hasil ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, serta dukungan audio-visual yang mendukung pembelajaran perilaku adaptif untuk disabilitas intelektual.

### Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media *e-book* berbasis *social stories* untuk pembelajaran perilaku adaptif yang layak bagi disabilitas intelektual. Media ini memuat tiga tema utama, yaitu Aku Bisa Mengucapkan Maaf, Aku Bisa Meminta Bantuan, dan Aku Bisa Mengungkapkan Keinginan. Pengembangannya mengikuti tiga tahap awal dalam model ADDIE, yaitu analyze, design, dan development. Validasi kelayakan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, dengan hasil yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Ahli materi memberikan skor 91,6%, ahli media 75%, dan praktisi pendidikan 89,6%. Media ini dinilai unggul karena kontennya sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita, memiliki integrasi yang baik antara teks dan video, mudah digunakan, serta menarik secara visual dan audio.

Penyajian materi dalam *e-book* ini menggunakan narasi sederhana dan ilustrasi nyata yang didukung oleh

audio ekspresif, sesuai dengan teori pembelajaran sosial Bandura yang menekankan empat proses pembelajaran, yaitu observasi, retensi, reproduksi, dan motivasi. Format social stories dipilih karena efektif dalam menyampaikan informasi sosial secara mudah dipahami Smith et al. (2021), sebagaimana ditegaskan oleh Bawazir & Jones (2017) bahwa *social stories* adalah cerita pendek yang menggambarkan situasi dan keterampilan sosial secara ringkas dan kontekstual. Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam penyampaian materi bertujuan agar media lebih interaktif dan menarik, serta dapat disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik Yaseen et al. (2025).

Media ini juga mengintegrasikan elemen audio, yang menurut Pradita et al. (2019), berkontribusi besar terhadap peningkatan ketertarikan dan efektivitas pembelajaran bagi anak dengan hambatan intelektual. Hal ini diperkuat oleh Padilla & Pierson (2015), yang menyatakan bahwa social stories dalam format digital terbukti efektif membentuk perilaku positif dan meningkatkan komunikasi anak. Dengan narasi yang sederhana, alur cerita terstruktur, dan kombinasi visual-audio yang sesuai, e-book ini memfasilitasi pemahaman anak dalam merespons situasi sosial secara tepat.

Studi dari Hanrahan et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dengan visual interaktif dan audio naratif mampu meningkatkan komunikasi dan respons adaptif pada anak dengan hambatan intelektual, yang diperkuat oleh penelitian. Camilleri et al. (2022) dalam *Frontiers in Psychiatry* juga menyoroti bahwa digital *social stories* yang dilengkapi interaktivitas dan personalisasi mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kedekatan emosional anak terhadap tujuan cerita. Selain itu, Safi et al. (2022) menemukan bahwa social stories digital mampu meningkatkan keterampilan nonverbal dan perilaku sosial anak spektrum, meningkatkan efektivitas intervensi.

Selain itu, Karagianni & Drigas (2023) menekankan bahwa penggunaan media teknologi memperkuat keterlibatan peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, terutama ketika media tersebut disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar visual dan auditori. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Lütgen (2019) yang menyatakan bahwa digital divide masih menjadi tantangan utama dalam penerapan media berbasis teknologi di dunia pendidikan anak berkebutuhan khusus, terutama di wilayah dengan keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu, pengembangan media *e-book* ini tidak hanya bermanfaat sebagai sarana edukatif, tetapi juga sebagai alat yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar individual secara lebih efektif.

Dengan demikian, *e-book* berbasis *social stories* yang dikembangkan dalam penelitian ini mengadopsi konsep serupa, menggabungkan visual statis, audio naratif ekspresif, dan ketersediaan fitur digital interaktif untuk menciptakan media belajar yang nyata, sistematis, dan responsif terhadap kebutuhan belajar anak disabilitas intelektual. Hal ini sejalan dengan temuan internasional terbaru yang menegaskan bahwa social stories digital adalah intervensi efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial, adaptif, dan komunikasi pada anak dengan kebutuhan khusus.

*E-book* ini juga telah memenuhi prinsip desain

responsif terhadap gaya belajar anak dengan disabilitas intelektual melalui penggunaan gambar nyata dan audio sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan karakteristik peserta didik dan dinyatakan layak digunakan. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu, cakupan uji kelayakan masih terbatas, hanya melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan satu praktisi pendidikan. Selain itu, implementasi media belum dilakukan secara luas di berbagai kelas inklusi atau SLB yang memiliki karakteristik peserta didik yang lebih beragam. Keterbatasan lain terletak pada akses teknologi, di mana tidak semua sekolah atau orang tua memiliki perangkat digital yang memadai untuk mengoperasikan *e-book* ini secara optimal. Solusi atas keterbatasan hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik disabilitas intelektual, dikembangkan media *e-book* berbasis social stories untuk pembelajaran perilaku adaptif bagi disabilitas intelektual. Selain itu media *e-book* perlu diuji keefektifan dengan mengimplementasikan media tersebut dalam pembelajaran perilaku adaptif disabilitas intelektual.

Implikasi positif dalam dunia pendidikan khusus. *E-book* berbasis *social stories* yang dikembangkan mampu menjadi alternatif efektif dalam mengajarkan perilaku adaptif secara konkret dan menyenangkan. Penggabungan elemen visual, narasi, serta video terbukti meningkatkan perhatian dan pemahaman anak dengan disabilitas intelektual. Implikasi utama dari temuan penelitian ini adalah hadirnya alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik dengan disabilitas intelektual, khususnya dalam pengembangan perilaku adaptif. Dengan bantuan media *e-book* berbasis *social stories*, proses belajar menjadi lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang umumnya memerlukan pendekatan visual, bahasa sederhana, dan pengalaman nyata untuk memahami norma sosial dan perilaku sehari-hari. Media ini tidak hanya memberikan informasi melalui teks dan gambar, tetapi juga mengintegrasikan audio ekspresif yang membantu anak dalam meniru dan memahami perilaku yang diharapkan secara lebih konkret.

*E-book* ini diharapkan dapat diadaptasi dan diperluas penggunaannya, baik di SLB maupun kelas inklusi, sebagai media pembelajaran alternatif yang responsif terhadap kebutuhan individu anak. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji efektivitas pada kelompok besar serta membandingkan hasil pembelajaran menggunakan media ini dengan media konvensional guna memperkuat bukti empiris tentang dampaknya terhadap peningkatan perilaku adaptif anak disabilitas intelektual. Selain itu, perlu dikembangkan versi cetak untuk mengatasi kendala akses teknologi serta memperluas jangkauan pemanfaatan media di berbagai kondisi sekolah.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *e-book* berbasis *social stories* untuk pembelajaran perilaku adaptif layak digunakan bagi disabilitas intelektual. Hasil uji validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan menyatakan bahwa

media yang dikembangkan ini layak dan sesuai untuk diimplementasikan kepada peserta didik disabilitas intelektual. Media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami perilaku sosial yang sesuai, karena disajikan dalam bentuk cerita yang sederhana, visual nyata, serta dilengkapi dengan narasi audio yang ekspresif dan menarik. Implikasi penelitian ini yakni media *e-book* berbasis *social stories* mampu menyampaikan pembelajaran perilaku adaptif secara konkret, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga mempermudah peserta didik disabilitas intelektual dalam memahami bagaimana bersikap dalam kehidupan sehari-hari. Selain meningkatkan pemahaman sosial, media ini juga mendorong partisipasi aktif, menumbuhkan rasa empati, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan pemaparan kesimpulan di atas dapat ditindaklanjuti dengan saran agar guru dapat menerapkan media *e-book* berbasis *social stories* ini sebagai alat bantu dalam mengajarkan keterampilan perilaku adaptif pada anak dengan disabilitas intelektual. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan pada tahap uji coba atau implementasi secara lebih luas serta melakukan evaluasi hasil penggunaan media dalam pembelajaran, mengingat dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (development).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N., & Hendriyani, W. (2024). Implementasi Penggunaan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Inklusi di Indonesia. *Jurnal Educatio*, 10. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8586>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Bawazir, & Jones. (2017). *Bawazir and Jones 2018 A Theoretical Framework on Using Social Stories with the Creative Arts for Individuals on the Autistic Spectrum*. [10.1999/1307-6892/10008097](https://doi.org/10.1999/1307-6892/10008097)
- Bordini, D., Moya, A. C., Cunha, G. R., Paula, C. S., Brunoni, D., Brentani, H., Caetano, S. C., Mari, J. de J., & Bagaiolo, L. (2023). *Acquisition of Social Communication Skills in Children with Autism through Applied Behavior Analysis (ABA) Parental Training and Video Modeling*. <https://doi.org/10.20944/preprints202310.0144.v1>
- Camilleri, L. J., Maras, K., & Brosnan, M. (2022). The impact of using digitally-mediated social stories on the perceived competence and attitudes of parents and practitioners supporting children with autism. *PLoS ONE*, 17(1) January). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0262598>
- Como, D. H., Goodfellow, M., Hudak, D., & Cermak, S. A. (2024). A Scoping Review: Social Stories Supporting Behavior Change for Individuals with Autism. *Journal of Occupational Therapy, Schools, and Early Intervention*, 17(1), 154–175. <https://doi.org/10.1080/19411243.2023.2168824>
- Freitas Mariana, & Santos, S. (2017). Effect of Robotic Assisted Gait Training on functional and psychological improvement in patients with Incomplete Spinal Cord Injury. *Journal of Novel Physiotherapy and Physical Rehabilitation*, 083–086. <https://doi.org/10.17352/2455-5487.000053>
- Gül, S. O. (2016). The combined use of video modeling and social stories in teaching social skills for individuals with intellectual disability. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 16(1), 83–107. <https://doi.org/10.12738/estp.2016.1.0046>
- Hanrahan, R., Smith, E., Johnson, H., Constantin, A., & Brosnan, M. (2020). A Pilot Randomised Control Trial of Digitally-Mediated Social Stories for Children on the Autism Spectrum. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 50(12), 4243–4257. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04490-8>
- Jacob, U. S., Edozie, I. S., & Pillay, J. (2022). Strategies for enhancing social skills of individuals with intellectual disability: A systematic review. In *Frontiers in Rehabilitation Sciences* (Vol. 3). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/fresc.2022.968314>
- Karagianni, E., & Drigas, A. (2023). New Technologies for Inclusive Learning for Students with Special Educational Needs. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 19(5), 4–21. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v19i05.36417>
- Lütgen, I. (2019). Digital Divide, Digital Inclusion and Inclusive Education. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 6(4), 193–206. <https://doi.org/10.14738/assrj.6457>
- Padilla, D. M., & Pierson, M. R. (2015). *The Effectiveness of Social Stories Implemented Through Technology: Is There a Difference in Outcomes between Males and Females?* (Vol. 4, Issue 2). <http://hdl.handle.net/10593/14185>
- Pradita, A., Kusumaningrum, A., & Natosba, J. (2019). Improving Self-Protection Knowledge Against Sexual Abuse by Using Dreall Healthy and Animation Video. *Jurnal Ners*, 13(2), 178–183. <https://doi.org/10.20473/jn.v13i2.7824>
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Issue 08). <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Safi, M. F., Alnuaimi, M., & Sartawi, A. (2022). Using digital social stories to improve social skills in children with autism: a pilot experimental single-subject study. *Advances in Autism*, 8(3), 243–251. <https://doi.org/10.1108/AIA-02-2021-0013>
- Smith, E., Constantin, A., Johnson, H., & Brosnan, M. (2021). Digitally-Mediated Social Stories Support Children on the Autism Spectrum Adapting to a Change in a ‘Real-World’ Context. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 51(2), 514–526. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04558-5>
- Smith, E., Toms, P., Constantin, A., Johnson, H., Harding, E., & Brosnan, M. (2020). Piloting a digitally-mediated social story intervention for autistic children led by teachers within naturalistic school settings. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 75. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2020.101533>
- Soydan, S. B. (2023). The Relationship between Emotional Regulation Skills and the Adaptability to the Classes of Children: The Regulatory Role of

- Social Interaction Practices by the Teacher. *Infants and Young Children*, 36(2), 110–129.  
<https://doi.org/10.1097/TYC.0000000000000239>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (2013th ed.). Alfabeta, Bandung.
- Susanti, R. H. (2021). Media Video Edukasi untuk Meningkatkan Efikasi Diri Anak Tuna Grahita. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 2(2), 104–111.  
<https://doi.org/10.33292/mayadani.v2i2.71>
- Tassé, M. J., & Kim, M. (2023). Examining the Relationship between Adaptive Behavior and Intelligence. *Behavioral Sciences*, 13(3).  
<https://doi.org/10.3390/bs13030252>
- Yaseen, H., Mohammad, A. S., Ashal, N., Abusaimh, H., Ali, A., & Sharabati, A. A. A. (2025). The Impact of Adaptive Learning Technologies, Personalized Feedback, and Interactive AI Tools on Student Engagement: The Moderating Role of Digital Literacy. *Sustainability (Switzerland)*, 17(3).  
<https://doi.org/10.3390/su17031133>

