

PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK SOCIAL STORY* INTERAKTIF PENGELOLAAN PERILAKU AGRESIF UNTUK MURID AUTIS

Nanda Rhuh Islamiyah

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
nanda.22133@mhs.unesa.ac.id

Sujarwanto

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

Abstrak

Perilaku agresif pada murid autis seperti memukul dan menendang dapat menghambat proses pembelajaran. Murid autis memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar agar dapat membantu mengelola perilaku agresif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-book social story* interaktif yang layak untuk pengelolaan perilaku agresif murid autis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian *research and development* (R&D), model yang digunakan adalah ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan subjek penelitian ahli materi, ahli media, dan praktisi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif melalui perhitungan mean. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase 89,2%: sangat layak, ahli media 88%: sangat layak, dan validasi praktisi 92%: sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *e-book social story* interaktif pengelolaan perilaku agresif untuk murid autis layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi murid autis. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu melaksanakan implementasi media pada murid autis untuk mengetahui efektivitasnya.

Kata Kunci: *E-book, social story, perilaku agresif, autis*

Abstract

Aggressive behavior in autistic students such as hitting and kicking can hinder the learning process. Autistic students require learning media that are appropriate to their characteristics and learning needs to help manage aggressive behavior. This study aims to develop an interactive social story e-book media that is suitable for managing aggressive behavior in autistic students. This study uses a qualitative and quantitative approach with a research and development (R&D) type of research, the model used is ADDIE. The data collection technique uses a questionnaire with research subjects of material experts, media experts, and practitioners. The data analysis technique uses descriptive statistical analysis through mean calculation. The results of the study showed that the validation of material experts obtained a percentage of 89.2%: very suitable, media experts 88%: very suitable, and practitioner validation 92%: very suitable. Based on these results, it can be concluded that the interactive social story e-book media for managing aggressive behavior for autistic students is suitable for use as a learning medium for autistic students. Suggestions for further researchers are to implement the media on autistic students to determine its effectiveness.

Keywords: *E-book, social story, aggressive behavior, autism*

PENDAHULUAN

Perilaku agresif merupakan salah satu bentuk perilaku bermasalah yang sering ditunjukkan oleh siswa dengan hambatan autisme. Perilaku ini termasuk dalam kategori perilaku berlebihan yang muncul akibat keterbatasan siswa autis dalam mengelola emosi, berkomunikasi, serta berinteraksi sosial. Kondisi tersebut menyebabkan anak dengan autisme kesulitan mengekspresikan kebutuhan maupun perasaannya secara

tepat, sehingga sering muncul perilaku yang tidak sesuai dengan norma sosial. Perilaku agresif pada siswa dengan hambatan autis dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya faktor psikologis seperti mudah marah, faktor lingkungan berupa kegaduhan, faktor sosial seperti imitasi perilaku orang lain, serta faktor situasional seperti kesulitan menyelesaikan tugas (Alviana, 2018). Bentuk perilaku agresif dapat muncul dalam bentuk fisik maupun verbal, seperti memukul, menendang, melempar benda, hingga menyakiti diri sendiri (Satopoh, 2023).

Perilaku agresif pada anak autis perlu mendapatkan perhatian khusus karena tidak hanya berdampak pada diri sendiri, tetapi juga pada orang lain serta lingkungan pembelajaran. Perilaku ini dapat mengganggu proses pembelajaran di kelas, menciptakan kondisi yang tidak kondusif, serta menghambat interaksi sosial siswa dengan guru maupun teman sebaya. Anak autis memiliki risiko yang lebih tinggi dalam menunjukkan perilaku agresif dibandingkan anak pada umumnya, bahkan lebih dari setengah individu dengan hambatan autis pernah menunjukkan perilaku agresif dalam bentuk memukul, menendang, mendorong, maupun merusak benda di sekitarnya (Tan et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa perilaku agresif merupakan permasalahan yang cukup sering muncul pada individu dengan autisme.

Berdasarkan hasil pengamatan di SLB Negeri Jombang, ditemukan bahwa salah satu siswa kelas V SD dengan hambatan autisme menunjukkan perilaku agresif secara berulang di lingkungan sekolah. Perilaku tersebut berupa agresi fisik seperti memukul, menendang, serta mendorong teman-temannya. Kondisi ini menunjukkan bahwa perilaku agresif masih menjadi permasalahan nyata yang terjadi dalam proses pembelajaran dan interaksi sosial di lingkungan sekolah luar biasa.

Siswa dengan hambatan autisme seringkali mengalami kesulitan dalam mengelola perilaku dan emosi sebagai akibat dari keterbatasan dalam komunikasi, interaksi sosial, serta regulasi diri. Kondisi ini menyebabkan anak autis kerap menampilkan perilaku agresif seperti memukul, menendang, mendorong, serta berteriak. Perilaku tersebut dapat berdampak pada proses pembelajaran serta hubungan sosial dengan teman sebaya, guru, maupun anggota keluarga. Ketika anak tidak mampu mengungkapkan keinginan secara verbal, maka perilaku agresif sering menjadi bentuk ekspresi yang muncul sebagai respons terhadap situasi yang dihadapi (Apriristi & Sosialita, 2025).

Autisme sendiri merupakan gangguan perkembangan yang ditandai dengan gangguan dalam interaksi sosial, komunikasi, serta perilaku dan minat yang terbatas dan berulang. Menurut DSM-V, autisme merupakan gangguan perkembangan dengan defisit pada komunikasi sosial serta adanya pola perilaku yang terbatas dan berulang (Yohana & Kurniawaty, 2025). Siswa autis seringkali menunjukkan berbagai perilaku bermasalah yang berdampak signifikan terhadap aktivitas sehari-hari, termasuk perilaku agresif yang dapat muncul baik kepada diri sendiri maupun orang lain serta menghambat proses pembelajaran di sekolah (Umar dkk., 2025). Apabila tidak segera ditangani, perilaku agresif dapat memberikan dampak yang lebih luas terhadap perkembangan sosial dan akademik siswa.

Perilaku bermasalah yang terjadi pada siswa dengan hambatan autisme perlu segera ditangani agar tidak berkembang menjadi lebih kompleks dan mengganggu proses adaptasi siswa terhadap lingkungan. Perilaku agresif yang tidak diberikan intervensi dapat berdampak pada proses pembelajaran, interaksi sosial, serta kegiatan sehari-hari di lingkungan sekolah (Sumarto & Budiyanto, 2022). Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang tepat untuk membantu siswa mengelola perilaku tersebut agar dapat berfungsi lebih adaptif dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *social story*. *Social story* merupakan pendekatan berbasis narasi yang dirancang untuk membantu siswa dengan autisme memahami situasi sosial secara lebih jelas dan bermakna (Gray, 2010). *Social story* disusun dalam bentuk cerita singkat yang berisi deskripsi situasi, perspektif orang lain, serta arahan perilaku yang diharapkan dalam situasi tertentu. Metode ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konteks sosial, mengenali emosi, serta menampilkan perilaku yang sesuai dengan norma sosial.

Social story memiliki keunggulan karena disajikan dengan kalimat sederhana, singkat, dan jelas sehingga sesuai dengan karakteristik anak autis yang cenderung memiliki kemampuan pemrosesan informasi visual yang lebih baik. Media ini juga dapat disajikan dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, video, maupun media digital sehingga lebih fleksibel dan mudah dipahami (Ghanouni et al., 2019). Dalam konteks pembelajaran modern, *social story* juga dapat dikembangkan menjadi media digital seperti *e-book* interaktif.

E-book merupakan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui akses yang praktis serta tampilan visual dan audio yang menarik. Penggunaan *e-book* membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Ningsih & Ulya, 2024). Sejalan dengan perkembangan teknologi, *social story* yang dikemas dalam bentuk *e-book* interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa autis.

E-book social story interaktif ini dirancang dengan memadukan teks sederhana, gambar, dan audio sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dengan hambatan autisme. Media ini dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, maupun tablet menggunakan QR code atau tautan, sehingga penggunaannya menjadi lebih fleksibel dan praktis (Haslinda et al., 2022). Dengan demikian, media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami situasi sosial, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Penggunaan *social story* telah terbukti efektif dalam membantu mengurangi perilaku agresif pada anak autis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi menggunakan *social story*, terdapat peningkatan perilaku yang diinginkan serta penurunan perilaku agresif (Zhou et al., 2024). Selain itu, *social story* juga membantu anak autis dalam memahami keterampilan sosial dan perilaku yang sesuai dengan norma sosial yang berlaku (Ayuningtyas dkk., 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan adanya pengembangan media *social story* dalam berbagai bentuk. Penelitian oleh Alfianti & Widajati (2025) menunjukkan bahwa media *e-book* berbasis *social story* digunakan untuk meningkatkan perilaku adaptif pada siswa dengan hambatan intelektual. Sementara itu, penelitian oleh Isnawati dkk., (2023) menunjukkan bahwa *social story* juga telah dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis android untuk mengajarkan perilaku sosial pada anak autis. Namun, penelitian tersebut belum secara khusus berfokus pada pengelolaan perilaku agresif melalui *e-book social story* interaktif.

Berdasarkan hal tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian yaitu belum adanya pengembangan *e-book social story* interaktif yang secara khusus berfokus pada pengelolaan perilaku agresif pada siswa autis. Oleh karena itu, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media *e-book social story* interaktif yang menggabungkan teks, gambar, dan audio untuk membantu siswa autis mengelola perilaku agresif.

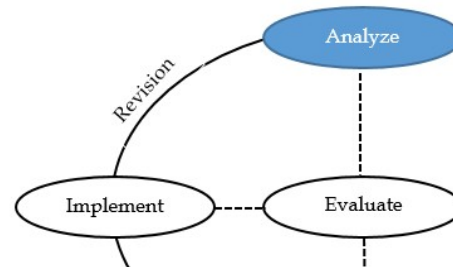
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media *e-book social story* interaktif pengelolaan perilaku agresif untuk siswa autis, mendeskripsikan kevalidan media tersebut, serta mendeskripsikan kepraktisannya dalam penggunaannya di lingkungan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Sugiyono (2023) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, menghasilkan, dan menguji kevalidan suatu produk yang telah dibuat. Okpatrioka (2023) menjelaskan bahwa metode R&D yaitu proses atau tahapan yang diterapkan untuk mengembangkan suatu produk.

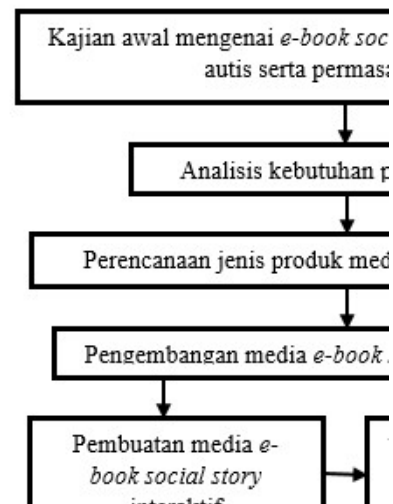
Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE yaitu model desain pembelajaran yang diterapkan sebagai acuan untuk mengembangkan produk, media pembelajaran, maupun bahan ajar agar lebih efektif sesuai dengan kebutuhan murid. Menurut Branch (2009) model ADDIE adalah desain pembelajaran yang terdiri dari lima tahap, yaitu

Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahapan model ADDIE yang dilakukan dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 1. Tahapan Model ADDIE

Bagan diatas merupakan tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya dilakukan tiga tahap awal yaitu Analyze, Design, dan Development, yang bertujuan murni hanya untuk menghasilkan dan memvalidasi produk media. Alir pelaksanaan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada bagan berikut



Bagan 2. Alir pelaksanaan penelitian

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket sebagai instrument utama yang akan diberikan kepada subjek penelitian. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, dan praktisi yang merupakan guru murid autis yang mengajar di SLB Negeri Jombang. Uji validasi dilakukan untuk memperoleh data sehingga mengetahui tingkat kelayakan serta kepraktisan media *e-book social story* interaktif yang telah dikembangkan. Berikut merupakan kisi-kisi instrument yang telah dirancang:



Diagram 1. Kisi-kisi instrumen penilaian oleh ahli materi

Instrumen penilaian ahli materi terdapat tiga aspek yaitu, aspek kelayakan isi: 1) materi yang disajikan sesuai dengan tujuan, 2) materi yang disajikan mengacu pada prinsip-prinsip penyusunan *social story*, 3) materi yang diberikan bebas dari kesalahan konsep, 4) Kelengkapan materi, 5) kemudahan memahami materi. Aspek penyajian: 1) materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami, 2) materi yang disajikan tersusun secara runtut, 3) materi memiliki kedalaman yang membantu peserta didik memahami konsep, 4) materi memberikan pemahaman bermakna tanpa menimbulkan arti lain. Aspek bahasa: 1) bahasa yang digunakan sederhana, 2) kalimat yang disampaikan secara lugas, 3) bahasa yang digunakan tidak menimbulkan ambiguitas, 4) bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan interaktif, 5) penyampaian materi menggunakan gaya bahasa menarik, 6) susunan kalimat tersusun secara efektif sehingga mudah dipahami.



Diagram 2. Kisi-kisi instrumen penilaian oleh ahli media

Instrumen penilaian ahli media terdapat dua aspek yaitu, aspek kelayakan tampilan: 1) gambar yang ditampilkan menarik dan sesuai dengan konten *e-book*, 2) gambar yang digunakan sederhana tidak membuat pengguna terdistraksi, 3) pemilihan huruf mendukung keterbacaan isi *e-book*, 4) jenis huruf yang digunakan konsisten, 5) teks mudah dibaca, 6) layout mendukung kenyamanan membaca, 7) warna latar dan teks memiliki kontras yang baik, 8) kombinasi warna yang digunakan

tidak mengganggu perhatian, 9) warna yang dipilih sesuai, 10) ukuran huruf sesuai dan mudah dibaca, 11) variasi ukuran digunakan secara tepat.



Diagram 3. Kisi-kisi instrumen penilaian oleh praktisi

Instrumen penilaian praktisi terdapat dua aspek yaitu, aspek penyajian materi: 1) alur pembelajaran dalam media tersusun secara runtut, 2) penyampaian alur pembelajaran tidak membingungkan, 3) materi disampaikan mudah untuk dipahami, 4) penjelasan materi tidak rumit, 5) ilustrasi yang digunakan membantu pemahaman materi, 6) media memberikan manfaat dalam mendukung proses pembelajaran, 7) media memudahkan dalam memahami materi, 8) media memiliki tampilan yang menarik, 9) penyajian media mampu mempertahankan minat murid saat belajar. Aspek media: 1) media memiliki warna yang jelas dan tidak mengganggu, 2) desain visual dapat membantu memahami informasi, 3) media mudah untuk digunakan oleh guru maupun murid, 4) navigasi atau cara menggunakan media mudah dipahami, 5) teks pada media memiliki ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca, 6) teks yang digunakan tertata dengan rapi.

Penelitian ini memperoleh data kualitatif yang didapatkan dari saran, kritik, dan masukan yang diberikan oleh validator kemudian kriteria penilaian dan hasil penelitian dianalisis menggunakan data kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. 1) Analisis data kualitatif memperoleh data kualitatif deskriptif dari ahli materi, ahli media, dan praktisi yang berbentuk saran, kritik, dan masukan. 2) Analisis data kuantitatif yang berfungsi menganalisis kelayakan media berdasarkan hasil penilaian dari instrumen pengumpulan data yang berbentuk angket kemudian pemberian skor menggunakan skala likert lima tingkat (Sugiyono, 2023). Skor 5 (sangat setuju), skor 4 (setuju), skor 3 (ragu-ragu), skor 2 (tidak setuju), dan skor 1 (sangat tidak setuju). Skor yang didapat dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata (mean) terlebih dahulu untuk mengetahui rata-rata skor penilaian, nilai mean diperoleh menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

(Syafri, 2019)

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata (Mean)

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

n = Jumlah data penilaian

Setelah diperoleh nilai rata-rata (mean), selanjutnya dilakukan perhitungan persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\bar{X}}{X_i} \times 100\%$$

(Badaru dkk., 2022)

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata (Mean)

X_i = Skor maksimum

Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan maka ditetapkan range dan kriteria kelayakan, berikut merupakan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan: persentase 81-100% (sangat layak), persentase 61-80% (layak), persentase 41-60% (kurang layak), persentase 21-40% (sangat kurang layak), persentase <20% (sangat tidak layak). Kriteria minimal untuk menentukan kelayakan produk adalah kategori layak. Pada penelitian ini produk media akan dikatakan layak jika skor yang didapat yaitu >61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media *e-book social story* interaktif pengelolaan perilaku agresif untuk murid autis. Pengembangan media dilakukan melalui tiga tahap, yaitu analysis, design, dan development. Tiga tahap tersebut dilakukan untuk memperoleh media yang sesuai dengan kebutuhan murid autis.

Hasil uji kevalidan menunjukkan media *e-book social story* interaktif pengelolaan perilaku agresif untuk murid autis berada pada kriteria sangat layak sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Penilaian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi guna mengetahui media yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan murid autis dan layak untuk digunakan saat pembelajaran. Hasil uji kevalidan oleh ahli materi memperoleh skor persentase 89,2% yang termasuk pada kriteria sangat layak sesuai dengan skala persentase yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dimuat dalam *e-book social story* interaktif dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi berupa perbaikan dalam beberapa penggunaan kata agar lebih jelas

dan mudah dipahami. Selain itu, terdapat saran untuk melakukan penyesuaian pada beberapa halaman yang perlu ditukar, sehingga alur penyajian materi menjadi lebih sistematis dan runtut. Selanjutnya hasil validasi dari ahli media memperoleh skor persentase 88% yang termasuk pada kriteria sangat layak sesuai dengan skala persentase yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa media *e-book social story* interaktif yang telah dikembangkan layak diimplementasikan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media berupa merubah ilustrasi anak yang tidak beraktfifitas menjadi ilustrasi anak yang sedang beraktfifitas agar tampilan visual lebih jelas dan mendukung pemahaman murid autis yang memiliki gaya belajar visual. Hasil uji kepraktisan dari praktisi memperoleh skor persentase sebesar 92% yang termasuk pada kriteria sangat layak sesuai dengan skala persentase yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa media *e-book social story* interaktif yang telah dikembangkan layak untuk diimplementasikan. Adapun saran dan masukan yang telah diberikan oleh praktisi yaitu memisahkan bagian emosi dan solusi agar lebih jelas, sehingga alur cerita menjadi lebih terstruktur. Dengan adanya perbaikan, diharapkan media menjadi lebih sistematis dan efektif membantu murid autis mengelola perilaku agresif.

Media *e-book social story* interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi canva. Produk yang dikembangkan terdiri dari dua subtema, yaitu subtema 1 “Aku Tidak Memukul” dan subtema 2 “Aku Tidak Menendang”. Materi dalam *e-book* disusun menggunakan metode social story berdasarkan teori dari Gray (2010) yang memuat kalimat deskriptif, perspektif, direktif, afirmatif, dan kooperatif. Isi cerita disesuaikan dengan situasi yang sering dialami oleh murid autis dalam lingkungan sekolah. Tampilan *e-book* dirancang menggunakan bahasa yang sederhana, kalimat yang singkat, serta ilustrasi yang menarik agar lebih mudah dipahami oleh murid autis. Selain itu, pemilihan warna dibuat tidak mencolok untuk mengurangi overstimulasi visual pada murid autis. Pada *e-book social story* interaktif ini bagian pengenalan cerita dan tokoh menggunakan latar berwarna cream, bagian dari emosi dan penyebab perilaku menggunakan warna merah, sedangkan bagian dari solusi dan arahan perilaku menggunakan warna hijau. Media *e-book social story* interaktif juga dilengkapi dengan audio untuk membantu murid autis lebih memahami isi cerita dengan lebih mudah. Berikut merupakan susunan media *e-book social story* interaktif pengelolaan perilaku agresif untuk murid autis:



Gambar 1. Cover *e-book*

Pada gambar 1. menampilkan cover e-bok yang berjudul “Social Story Book Pengelolaan Perilaku Agresif” sebagai fokus media *e-book social story* interaktif untuk mengelola perilaku agresif murid autis. Kemudian dilengkapi tombol start sebagai tombol untuk memulai media *e-book social story* interaktif. Halaman cover dilengkapi ilustrasi anak dengan menggunakan seragam sekolah yang menarik.



Gambar 2. Tata cara penggunaan *e-book*

Pada gambar 2. menampilkan tata cara penggunaan media *e-book social story* interaktif untuk memudahkan murid dan pendamping saat menggunakan media.



Gambar 3. Materi *e-book* bagian pengenalan situasi

Pada gambar 3. menyajikan materi *e-book* bagian pembuka dan perkenalan yang memuat kalimat deskriptif yang ditandai dengan background berwarna cream dengan tujuan sebagai penanda awal cerita sehingga membantu murid autis mengenali bahwa bagian tersebut merupakan pengenalan situasi.



Gambar 4. Materi *e-book* bagian pengenalan emosi

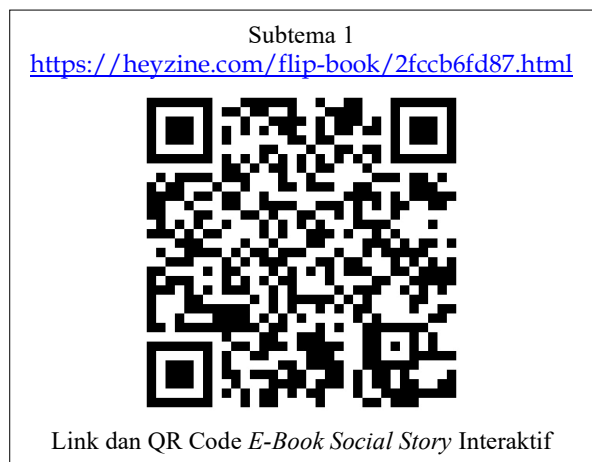
Pada gambar 4. menyajikan isi *e-book* yang memuat kalimat deskriptif pada tahap pengenalan emosi yang diberi tanda dengan background merah dengan tujuan menunjukkan adanya emosi marah yang dirasakan oleh murid sehingga dapat membantu murid untuk mengenali bahwa situasi ini berkaitan dengan emosi.

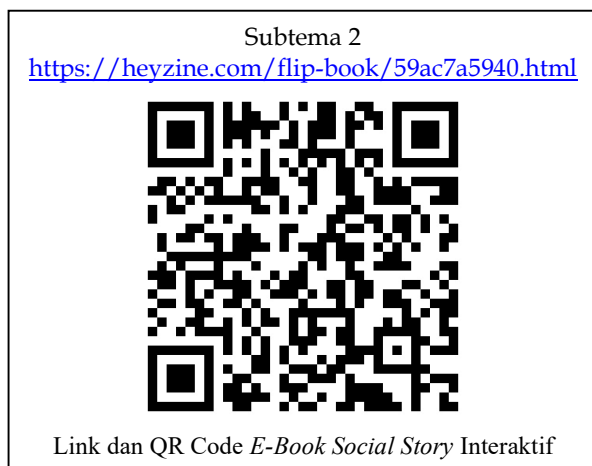


Gambar 5. Materi *e-book* bagian dari solusi

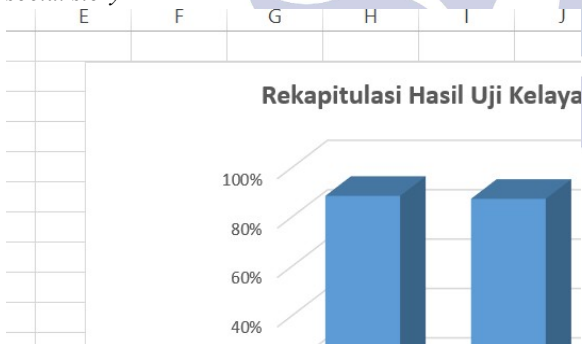
Pada gambar 5. memuat kalimat kooperatif yang diberi background berwarna hijau sebagai tanda bagian dari solusi. Kalimat ini memberikan arahan tentang tindakan yang dapat dilakukan oleh murid dengan bantuan guru.

Setelah menggabungkan seluruh komponen dan menyimpan *e-book*, kemudian *e-book* di konversi melalui website heyzone yang dapat diakses menggunakan link maupun QR code melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, laptop, dan komputer. Berikut hasil produk media *e-book social story* interaktif pengelolaan perilaku agresif:





Produk media *e-book social story* interaktif ini di uji kelayakannya oleh validator yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Muhammad Kholid Ni'amul Ludfi, M.Pd., Gr. merupakan dosen program studi Pendidikan Luar Biasa di Universitas Negeri Surabaya. Kemudian ahli media dalam penelitian ini adalah Dr. Pamuji, M.Kes. merupakan dosen program studi Pendidikan Luar Biasa di Universitas Negeri Surabaya. Selanjutnya praktisi dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar murid autis di SLB Negeri Jombang yaitu Aris Taufiqur R, S.Pd. Berikut rekapitulasi hasil uji kelayakan produk media *e-book social story* interaktif:



Grafik 1. Rekapitulasi hasil uji kelayakan media Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media *e-book social story* interaktif pengelolaan perilaku agresif untuk murid autis. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap development. Produk yang dikembangkan terdiri atas dua subtema, yaitu “Aku Tidak Memukul” dan “Aku Tidak Menendang” yang disusun berdasarkan situasi sosial yang sering ditemui murid autis di lingkungan sekolah. Pengembangan media ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada murid autis mengenai perilaku yang tepat melalui penyajian cerita sosial yang sederhana, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik murid autis.

Penyusunan isi media mengacu pada *konsep social story* yang dikemukakan oleh Gray (2010), yaitu penggunaan kalimat deskriptif, perspektif, direktif, afirmatif, dan kooperatif secara terstruktur untuk membantu individu memahami situasi sosial serta perilaku yang diharapkan. Setiap cerita dalam *e-book* disusun dengan memperhatikan informasi mengenai situasi yang terjadi, tokoh yang terlibat, tempat kejadian, serta alasan suatu perilaku perlu dilakukan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Azkiya (2019) yang menjelaskan bahwa *social story* berisi gambaran mengenai situasi, konsep, atau keterampilan sosial yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. Penyajian cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari murid autis menjadikan materi lebih mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman mereka.

Media *e-book social story* interaktif juga dilengkapi dengan ilustrasi visual, audio, dan fitur interaktif yang mendukung pemahaman murid terhadap isi cerita. Hal ini sesuai dengan pendapat Alitani (2018) yang menjelaskan bahwa *social story* merupakan bentuk intervensi yang menyajikan informasi sosial melalui cerita pendek bergambar mengenai situasi sosial dan perilaku yang diharapkan. Penggunaan unsur visual dalam media menjadi salah satu aspek penting karena murid autis cenderung lebih mudah memahami informasi yang disampaikan melalui visual. Hal tersebut diperkuat oleh teori pembelajaran visual yang menyatakan bahwa penggunaan informasi berbasis visual dapat membantu individu autis dalam menerima dan memahami informasi (Yolanda & Mukhlis, 2021).

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media *e-book social story* interaktif memperoleh persentase sebesar 89,2% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu membantu murid autis memahami dan mengelola perilaku agresif. Kesesuaian materi ini sejalan dengan penelitian Camilleri et al., (2024) yang menyatakan bahwa *social story* dengan penyajian cerita sederhana, jelas, dan terstruktur dapat membantu anak autis dalam memahami situasi sosial serta mengembangkan perilaku yang sesuai.

Selanjutnya, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain visual, tata letak, serta penyajian media telah memenuhi karakteristik media yang sesuai bagi murid autis. Penggunaan ilustrasi, warna yang terstruktur, serta tampilan sederhana dalam *e-book* membantu murid mengikuti alur cerita secara sistematis sehingga informasi mengenai pengelolaan perilaku agresif dapat diterima dengan lebih mudah.

Selain aspek kevalidan, media yang dikembangkan juga memperoleh hasil kepraktisan dari praktisi dengan persentase sebesar 92% kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-book social story* interaktif mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta sesuai dengan kebutuhan praktisi. Kepraktisan media didukung oleh penggunaan format digital yang memungkinkan media diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, maupun komputer. Selain itu, adanya fitur navigasi dan audio memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi kepada murid autis.

Hasil kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran pengelolaan perilaku agresif pada murid autis. Hal ini sejalan dengan pendapat Stathopoulou et al., (2020) bahwa *social story* dapat membantu anak autis memahami dan mengelola perilaku agresif melalui penyajian cerita yang terstruktur. Melalui cerita sosial, anak autis memperoleh informasi mengenai suatu peristiwa sosial sehingga dapat memahami situasi yang terjadi dan mempelajari respons perilaku yang lebih tepat. Selanjutnya, Khantreejitranon (2018) menjelaskan bahwa *social story* dapat membantu murid autis mengenali, memahami, dan mengembangkan perilaku sosial yang sesuai.

Pengembangan media *e-book social story* interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan penelitian terletak pada jumlah validator yang digunakan, yaitu hanya melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan satu praktisi sehingga penilaian yang diperoleh belum mencakup perspektif yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini belum sampai pada tahap implementasi dan evaluasi sehingga efektivitas media dalam menurunkan perilaku agresif murid autis belum dapat diketahui secara langsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan lebih banyak validator serta melanjutkan hingga tahap implementasi dengan melakukan uji coba kepada murid autis.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Zhou et al., (2024) yang menunjukkan bahwa metode *social story* efektif dalam membantu menurunkan perilaku agresif pada anak autis serta meningkatkan perilaku yang diharapkan. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa *social story* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media intervensi perilaku yang membantu anak autis memahami situasi sosial dan mengembangkan respons perilaku yang lebih sesuai. Penggunaan *social story* secara berulang dapat membantu membentuk perilaku positif pada anak autis.

Penelitian pengembangan *e-book social story* interaktif pengelolaan perilaku agresif untuk murid autis memiliki keterbatasan pada jumlah validator yang hanya melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan satu praktisi, sehingga penilaian yang diperoleh belum mencakup perspektif yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini masih terbatas pada tahap development sehingga belum dilakukan uji implementasi dan evaluasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan lebih banyak validator serta melanjutkan hingga tahap implementasi dengan melakukan uji coba kepada murid autis untuk mengetahui efektivitas media dalam pengelolaan perilaku agresif.

Berdasarkan hasil penelitian, *e-book social story* interaktif pengelolaan perilaku agresif memiliki implikasi sebagai media pendukung bagi guru, orang tua, dan terapis dalam membantu murid autis mengelola perilaku agresif, khususnya dalam mengurangi perilaku memukul dan menendang. Media yang dikembangkan menyajikan cerita secara sederhana, visual, dan interaktif sehingga sesuai dengan karakteristik belajar murid autis. Selain itu, penggunaan media berbasis digital memberikan kemudahan akses sehingga dapat digunakan secara fleksibel baik di sekolah maupun di rumah.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *e-book social story* interaktif pengelolaan perilaku agresif untuk murid autis dinyatakan layak digunakan. Media ini dapat menjadi media pendukung bagi guru, orang tua, maupun praktisi dalam membantu murid autis memahami dan mengelola perilaku agresif, khususnya perilaku memukul dan menendang. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa *e-book social story* interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik murid autis. Selain itu, kemudahan akses melalui berbagai perangkat memungkinkan media digunakan secara fleksibel dalam kegiatan pembelajaran maupun pendampingan di rumah.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *e-book social story* interaktif pengelolaan perilaku agresif untuk murid autis, terdapat beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Penelitian berikutnya diharapkan dapat melanjutkan tahapan pengembangan hingga uji coba dan implementasi langsung kepada murid autis serta melakukan evaluasi efektivitas media dalam membantu mengelola perilaku agresif. Selain itu, media *e-book social story* interaktif ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi cerita, contoh perilaku agresif lainnya, serta menyediakan versi karakter perempuan agar media lebih representatif dan memberikan lebih banyak referensi bagi

murid autis dalam memahami serta menerapkan perilaku yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, N. R., & Widajati, W. (2025). Pengembangan Media E-Book Berbasis Social Stories Untuk Pembelajaran Perilaku Adaptif Bagi Disabilitas Intelektual. *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*, 20. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/70512>
- Alitani, M. B. (2018). Pengaruh Metode Social Story Terhadap Penurunan Temper Tantrum Pada Anak Dengan Gangguan Autism Spectrum Disorder. 15(September), 483–498. <https://www.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/2019/02/12>
- Alviana, E. (2018). Identifikasi Perilaku Agresif Verbal Siswa Autis Pada Kelas. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 7, 698. <https://journal.student.uny.ac.id/plb/article/viewFile/12280/11832>
- Apriresti, F. R., & Sosialita, T. D. (2025). Metode Social Story dan Positive Reinforcement Untuk Mengurangi Perilaku Tantrum Pada Anak dengan Autisme. 9, 1319–1328. <https://doi.org/10.31004/jn.v9i2.40979>
- Ayuningtyas, F., Venus, A., Suryana, A., & Yustikasari, Y. (2021). Using e-Social Story to Improve the Social Behavior of Children with Autism during the COVID-19 Pandemic at Rumah Autis Depok , Indonesia. February. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/4898>
- Azkiya, N. R. (2019). Puppet Social Story Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Anak Down Syndrome. *Ayan*, 8(5), 55. http://www.takey.com/Thesis_903.pdf
- Badaru, B., Azis, I., Hasanuddin, M. I., & Nurulita, R. F. (2022). Model Permainan Untuk Meningkatkan Koordinasi Gerak Anak Usia Sekolah Dasar. *UNM Online Journal System*. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/39403>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. <https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Camilleri, L. J., Maras, K., & Brosnan, M. (2024). Effective digital support for autism : digital social stories. *Frontiers in Psychiatry*, January, 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1272157>
- Ghanouni, P., Jarus, T., Zwicker, J. G., Lucyshyn, J., Mow, K., & Ledingham, A. (2019). Social Stories for Children with Autism Spectrum Disorder: Validating the Content of a Virtual Reality Program. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 49(2), 660–668. <https://doi.org/10.1007/s10803-018-3737-0>
- Gray, C. (2010). The New Social Story Book (C. Gray (ed.); 10 th anni). Future Horizons. https://www.google.co.id/books/edition/The_New_Social_Story_Book
- Haslinda, F., Maghfiroh, N., & Fadillah, S. R. (2022). Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 576, 576–584. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/113>
- Isnawati, N., Masitoh, S., & Budayasa, I. K. (2023). Development of Android-Based Social Stories in Teaching Social Behavior for Children with Autism. *Atlantis Press SARL*. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-008-4_70
- Khantreejitranon, A. (2018). Using a social story intervention to decrease inappropriate behavior of preschool children with autism. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 39(1), 90–97. <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2017.12.019>
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Revorma*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.62825/revorma.v4i1.98>
- Okpatrioka. (2023). Innovative Research And Development (R&D) in Education. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Satopoh, F. A. (2023). An Overview of Aggressive Behaviors in Children with Autism Spectrum Disorder. *Scientia Psychiatrica*, 5(1), 466–471. <https://doi.org/10.37275/scipsy.v5i1.69>
- Stathopoulou, A., Loukeris, D., Karabatzaki, Z., Politi, E., Salapata, Y., & Drigas, A. (2020). Evaluation of Mobile Apps Effectiveness in Children with Autism Social Training via Digital Social Stories. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14(03), 4. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.10281>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Educacao e Sociedade* (Vol. 1, Issue 1). Alfabeta.
- Sumarto, A. C., & Budiyanto. (2022). Terapi Token Ekonomi Dalam Meminimalisir Perilaku Agresif Pada Anak Autism Spectrum Disorder. *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*, 17. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/48559>
- Syafril. (2019). Statistik Pendidikan. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=Rem3DwAAQBAJ>
- Tan, C., Song, H., Ma, S., Liu, X., Zhao, Y., Tan, C., Song, H., Ma, S., Liu, X., & Zhao, Y. (2024). Autistic Traits and Aggressive Behavior in Chinese College Students : A Serial Mediation Model and the Gender Difference Autistic Traits and Aggressive Behavior in Chinese College Students : A Serial Mediation Model and the Gender Difference. 1578. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S451028>
- Umar, S. Y., Umar, V., Prabawati, W., Gorontalo, U. N., Yogyakarta, U. N., Pendidikan, F. I., & Ilmu, F. (2025). Perilaku Bermasalah Pada Anak Autis Di Sekolah Inklusif.

<https://doi.org/10.37411/jecej.v7i1.3568>

Yohana, A. A., & Kurniawaty, Y. (2025). Pemahaman Spektrum Autisme : Tinjauan Psikopatologi Perkembangan , Deteksi Dini , dan Intervensi Integratif pada Anak Usia Dini. 02(June), 388–391.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15676326>

Yolanda, W., & Mukhlis, M. (2021). Gaya Belajar Siswa Autis di Sekolah Luar Biasa Negeri Pembina Pekanbaru. 1(2010), 29–36.

<https://doi.org/10.25299/j-lelc.2021.7768>

Zhou, N., Zhou, L., Ho, C. Y. T., McGrath, C., & Wong, H. M. (2024). Social Story Intervention for Training Expected Behaviors among Preschool Children: A Systematic Review and Meta-Analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 21(7).

<https://doi.org/10.3390/ijerph21070940>

