

PENGEMBANGAN PROTOTYPE BUKU DIGITAL *SOCIAL STORY* UNTUK MENGENALKAN ATURAN SOSIAL MURID AUTIS

Sadena Putri

Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
sadena.22025@mhs.unesa.ac.id

Devina Rahmadiani Kamaruddin Nur

Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
devinanur@unesa.ac.id

Abstrak

Murid dengan autisme memiliki karakteristik dan kebutuhan yang beragam dalam memahami serta menerapkan perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu permasalahan yang ditemukan adalah masih adanya kesulitan dalam memahami aturan sosial sederhana, seperti meminta izin, menghargai barang milik orang lain, dan meminta bantuan dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang menyajikan situasi sosial secara konkret, sederhana, dan didukung oleh visual yang sesuai dengan karakteristik murid dengan autisme. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototype buku digital *social story* yang dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan aturan sosial sederhana bagi murid dengan autisme. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dibatasi sampai tahap *development* dengan kegiatan pengembangan produk dan validasi oleh ahli materi serta ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototype buku digital *social story* memperoleh persentase kelayakan sebesar 88% dari ahli materi dengan kategori sangat layak dan 86% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan prototype buku digital *social story* dinyatakan sangat layak dari aspek materi dan media untuk digunakan sebagai media pendukung dalam mengenalkan aturan sosial sederhana bagi murid autis.

Kata Kunci: *social story*, buku digital, aturan sosial, autis

Abstract

Students with autism have diverse characteristics and needs in understanding and applying social behaviors in their daily lives. One of the problems identified is their difficulty in understanding simple social rules, such as asking for permission, respecting other people's belongings, and asking for help appropriately. This condition indicates the need for learning media that presents social situations in a concrete and simple manner, supported by visual elements that are appropriate to the characteristics of students with autism. This study aimed to develop a digital social story book prototype that can be used as a learning medium to introduce simple social rules to students with autism. This study employed a research and development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study was limited to the Development stage, which involved product development and validation by material and media experts. The results showed that the digital social story book prototype obtained a feasibility score of 88% from the material expert, categorized as highly feasible, and 86% from the media expert, also categorized as highly feasible. It can be concluded that the digital social story book prototype is highly feasible in terms of both content and media and can be used as a supporting medium for introducing simple social rules to students with autism.

Keywords: *social story*, digital book, social rules, autism

PENDAHULUAN

Autism Spectrum Disorder (ASD) merupakan kondisi perkembangan yang memengaruhi kemampuan individu dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial. World Health Organization (WHO) pada tahun 2023 memperkirakan sekitar 1 dari 100 anak di dunia

mengalami autisme. Angka tersebut menunjukkan bahwa autisme menjadi salah satu kondisi yang memerlukan perhatian dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pemenuhan kebutuhan belajar dan perkembangan keterampilan sosial anak. Hambatan komunikasi dan interaksi sosial pada anak dengan autisme dapat terlihat dalam kesulitan memahami isyarat sosial, memulai dan

mempertahankan interaksi, serta memberikan respons yang sesuai dalam situasi sosial (Rai dkk., 2025). Selain itu, hambatan dalam komunikasi sosial juga menjadi salah satu karakteristik utama autisme yang dapat memengaruhi kemampuan anak dalam menjalin hubungan dengan orang lain dan memahami konteks interaksi sosial (Martínez-González dkk., 2022). Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pemberian pembelajaran yang dapat membantu anak dengan autisme memahami berbagai situasi sosial yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Hambatan dalam komunikasi dan interaksi sosial juga berkaitan dengan kemampuan anak autis dalam mengenali dan memahami aturan sosial. Aturan sosial berfungsi sebagai pedoman bagi individu dalam menentukan perilaku yang sesuai ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Turyani dkk., 2024). Bagi anak autis, pemahaman terhadap aturan sosial tidak selalu berkembang secara spontan sehingga membutuhkan pembelajaran yang diberikan secara terarah dan berulang. Kesulitan dalam memahami aturan sosial dapat menyebabkan anak menunjukkan perilaku yang belum sesuai dengan tuntutan suatu situasi sosial (Azzahra, 2020). Oleh karena itu, pengenalan aturan sosial sederhana menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial anak autis, terutama aturan yang berkaitan langsung dengan aktivitas sehari-hari di lingkungan sekolah.

Aturan sosial yang dikenalkan pada anak autis masih bersifat sederhana. Adapaun aturan sosial yang dikenalkan seperti, menunggu giliran, tidak merebut makanan milik teman, dan meminta bantuan dengan baik. Pengenalan aturan tersebut penting karena lingkungan sekolah memiliki berbagai situasi yang menuntut anak untuk memahami perilaku yang diharapkan. (Bettoni dk., 2022) menjelaskan bahwa anak dengan autisme dapat mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menerapkan aturan sosial dalam interaksi sehari-hari. Anak dapat mengikuti suatu aturan ketika memperoleh arahan secara langsung, tetapi belum tentu mampu mengenali aturan tersebut secara mandiri ketika menghadapi situasi yang berbeda. Pembelajaran aturan sosial perlu disampaikan melalui situasi yang konkret, sederhana, dan dekat dengan pengalaman anak agar lebih mudah dipahami.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan studi pendahuluan dan observasi yang dilakukan di SLB B-C Siti Hajar Sidoarjo. Hasil observasi menunjukkan adanya murid autis kelas VI SDLB yang masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami aturan sosial sederhana. Pada kegiatan rutin setelah senam dan berdoa, misalnya, murid tersebut langsung memasuki kelas tanpa mengikuti urutan antrean untuk bersalaman dengan guru. Berdasarkan keterangan guru, murid juga belum menunjukkan penggunaan

ungkapan sosial yang tepat dalam beberapa situasi sehari-hari, seperti meminta bantuan dan mengucapkan terima kasih. Selain itu, murid pernah mengambil makanan milik teman tanpa meminta izin terlebih dahulu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan murid dalam mengenali aturan sosial sederhana belum muncul secara konsisten meskipun telah dilakukan komunikasi antara pihak sekolah dan orang tua.

Hasil studi pendahuluan juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang secara khusus ditujukan untuk mengenalkan aturan sosial sederhana belum diberikan secara terstruktur. Pengenalan perilaku sosial selama ini dilakukan secara tidak langsung melalui berbagai kegiatan sekolah, seperti kegiatan berenang, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), pondok Ramadan dengan kegiatan berbagi, dan kegiatan sosial lainnya. Sementara itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran masih terbatas, salah satunya melalui penayangan video edukasi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang dapat menyajikan aturan sosial secara lebih terstruktur dan sesuai dengan karakteristik belajar murid autis. Budiyanto dkk. (2020) menekankan pentingnya ketersediaan informasi mengenai autisme dalam bahasa Indonesia untuk membantu guru memahami karakteristik dan kebutuhan belajar murid autis. Pemahaman terhadap karakteristik tersebut menjadi dasar dalam menentukan strategi dan media pembelajaran yang sesuai.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk membantu anak autis memahami situasi sosial adalah metode *social story*. Gray dan Garrand mendefinisikan *social story* sebagai cerita singkat yang disusun berdasarkan perspektif peserta didik untuk memberikan informasi mengenai situasi sosial sehingga peserta didik dapat memahami dan memberikan respons yang sesuai dalam interaksi sosial (Ridha, 2017). Penyajian *social story* menggunakan informasi yang konkret dan berkaitan dengan situasi yang dapat ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. (Sari dkk., 2021) menjelaskan bahwa *social story* dapat memanfaatkan gaya belajar visual dengan menggambarkan situasi yang menyerupai kondisi nyata untuk membantu anak dengan autisme mempelajari keterampilan sosial.

Perkembangan teknologi memberikan peluang untuk mengembangkan *social story* dalam bentuk digital. Penyajian *social story* secara digital memungkinkan penggunaan kombinasi teks dan visual yang lebih menarik serta memberikan kemudahan akses dalam proses pembelajaran. Camilleri dkk. (2023) menunjukkan bahwa *social story* berbasis digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik, termasuk anak dengan autisme. Media digital juga memungkinkan materi untuk digunakan secara berulang melalui berbagai perangkat sehingga dapat mendukung konsistensi

pembelajaran antara sekolah dan lingkungan rumah. Oleh karena itu, pengembangan *social story* dalam bentuk buku digital dapat menjadi salah satu alternatif media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak autis yang membutuhkan dukungan visual dan penyajian informasi secara bertahap.

Beberapa kajian tersebut menunjukkan bahwa *social story* memiliki potensi sebagai media untuk membantu anak autis memahami situasi dan perilaku sosial. Namun, pengembangan media *social story* yang secara khusus berfokus pada pengenalan aturan sosial sederhana dalam konteks kehidupan sekolah masih perlu dikembangkan. Pengembangan media tidak hanya perlu menggambarkan suatu situasi sosial, tetapi juga perlu memberikan informasi yang jelas mengenai aturan yang berlaku dan perilaku yang diharapkan dalam situasi tersebut. Hal ini penting karena kemampuan memahami suatu situasi sosial belum selalu diikuti dengan kemampuan mengenali aturan yang harus dilakukan dalam situasi tersebut.

Pemilihan pengembangan dalam bentuk prototype didasarkan pada kebutuhan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan murid autis. Prototype memungkinkan rancangan media dibuat dalam bentuk awal yang dapat dinilai dan diperbaiki sebelum digunakan secara lebih luas. Produk yang dikembangkan juga masih memungkinkan untuk disempurnakan berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari ahli. Proses tersebut memberikan kesempatan untuk memperbaiki isi, bahasa, tampilan, maupun penyajian materi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan permasalahan, kajian pustaka, dan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid autis, penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan prototype buku digital social story untuk mengenalkan aturan sosial sederhana bagi murid autis dan (2) mendeskripsikan kelayakan prototype buku digital social story yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) dan menghasilkan produk prototype buku digital yang layak untuk murid autis berdasarkan penilaian validator.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan terdiri dari 1) *Analyze* (analisis) dilakukan melalui studi pendahuluan, observasi, wawancara dengan guru, dan

studi literatur untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik murid autis, permasalahan dalam mengenal aturan sosial sederhana, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menentukan materi dan karakteristik prototype yang dikembangkan. Materi yang dipilih meliputi aturan menunggu giliran, menghargai barang milik orang lain, dan meminta bantuan dengan baik. Pemilihan materi disesuaikan dengan kebutuhan murid dan capaian pembelajaran pada elemen interaksi sosial bagi peserta didik dengan autisme. 2) *Design* (desain) dilakukan dengan menyusun materi, menentukan alur cerita, dan membuat storyboard sebagai rancangan awal prototype buku digital social story. Rancangan produk terdiri atas bagian sampul, daftar isi, dan isi cerita yang disusun menggunakan kalimat sederhana serta didukung ilustrasi visual yang sesuai dengan situasi sosial di lingkungan sekolah. Pada tahap ini juga disusun instrumen penilaian berupa angket validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan prototype. 3) *Development* (pengembangan) dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi prototype buku digital *social story*. Produk dikembangkan dalam bentuk digital dengan memadukan teks sederhana, ilustrasi, tata letak, dan elemen visual yang disesuaikan dengan karakteristik murid autis. Prototype kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi, isi cerita, aspek visual, desain, dan kemudahan penggunaan media. Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap prototype.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi dan ahli media. Ahli materi merupakan pihak yang memiliki kompetensi dalam bidang autisme, interaksi sosial, dan *social story*, sedangkan ahli media merupakan pihak yang memiliki kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran digital. Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli menggunakan angket validasi, sedangkan data kualitatif diperoleh dari komentar, saran, dan masukan validator.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan prototype buku digital social story. Ahli materi menilai kesesuaian dan ketepatan isi materi dengan kebutuhan murid autis, sedangkan ahli media menilai aspek desain dan kelayakan media. Instrumen menggunakan skala Likert untuk memperoleh data kuantitatif berupa skor penilaian, sedangkan komentar dan saran validator digunakan sebagai data kualitatif untuk menjadi dasar perbaikan produk. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan

deskriptif untuk menentukan tingkat kelayakan prototype yang dikembangkan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket penilaian untuk memperoleh data mengenai kelayakan prototype buku digital *social story*. Angket disusun dalam bentuk pernyataan yang mencakup kesesuaian materi dan desain media, dilengkapi kolom komentar dan saran sebagai dasar perbaikan produk. Instrumen diadaptasi dari penelitian atau instrumen terdahulu yang telah melalui proses perizinan dan validasi, kemudian disesuaikan dengan tujuan, indikator, dan karakteristik prototype yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi ahli media dan materi sebagai berikut:

Tabel 1 kisi-kisi ahli materi

No	Aspek	No Butir	Jumlah
1	Kesesuaian materi	1, 2	2
		3, 4	2
		5	1
		6	1
2	Ketepatan penggunaan bahasa	7	1
		8, 9	2
		10	1
3	Penyajian materi	11	1
		12	1
		13	1
		14	1
		15	1

(Diadaptasi dari Alfianti & Widajati, 2025)

Instrument pada angket penelitian ini berupa poin-poin indikator pernyataan diantaranya yaitu: 1) Kesesuaian materi dengan bentuk prototype buku digital *social story*, 2) Konten buku digital *social story* sesuai kebutuhan dan kemampuan murid autis, 3) Relevansi materi dengan situasi kehidupan sehari-hari murid di sekolah, 4) Kesesuaian materi dengan kemampuan dasar murid autis, 5) Kemudahan dan tingkat pemahaman materi oleh pengguna, 6) Kalimat yang digunakan mudah dipahami murid autis, 7) Kejelasan penyampaian isi materi dalam prototype buku digital, 8) Penyusunan materi secara runtut dan sistematis sehingga mudah dipahami pengguna, 9) Ilustrasi atau gambar yang digunakan mampu memperjelas isi cerita sosial, 10) Informasi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman pengguna, 11) Tampilan visual buku digital *social story* menarik perhatian pengguna melalui elemen gambar yang menarik, 12) Pesan yang disampaikan

melalui materi dapat diterima dengan baik oleh murid sebagai pengguna.

Tabel 2 Kisi-kisi ahli media

No	Aspek	No Butir	Jumlah
1	Tampilan visual	1, 2	2
		3, 4	2
		5, 6	2
		7, 8, 9	3
		10, 11	2
2	Efek bagi pembelajaran	12	1
		13	2
		14	2
3	Kemudahan penggunaan	15	1

(Diadaptasi dari Mirnawati dkk., 2022)

Instrument pada angket penelitian ini berupa poin-poin indikator pernyataan diantaranya yaitu: 1) Kesesuaian pemilihan warna yang tepat, 2) Kesesuaian pemilihan jenis huruf, 3) Kesesuaian ukuran huruf, 4) Kesesuaian tampilan gambar atau ilustrasi, 5) Kemenarikan media, 6) mendorong rasa ingin tahu murid, 7) Media menambah pemahaman murid, 8) Media menumbuhkan minat belajar murid, 9) Kemudahan pengoperasian.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan hasil angket ahli materi, ahli media, dan guru/praktisi. Kemudian akan dianalisis dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Tingkat kelayakan

Tse = Total skor yang dicapai

TSh = Total skor maksimal

Kriteria kelayakan yang digunakan pada penelitian ini untuk menentukan hasil analisis data. Berdasarkan perhitungan presentase kelayakan maka ditetapkan range dan kriteria kelayakan pada tabel skala presentase berikut:

Tabel 3 Skala persentase

Persentase Kelayakan	Skala Nilai	Kriteria Kelayakan
86-100%	4	Sangat Layak
66-85%	3	Layak

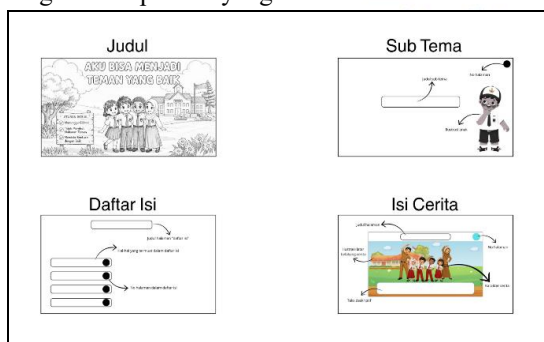
56-65%	2	Kurang Layak
0-55%	1	Sangat Kurang Layak

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan prototype buku digital *social story* untuk mengenalkan aturan sosial sederhana bagi murid autis dengan materi menunggu giliran, tidak mengambil makanan milik teman tanpa izin, dan meminta bantuan dengan baik. Pengembangan menggunakan model ADDIE, tetapi penelitian dibatasi pada tiga tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, dan *Development*.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur untuk mengidentifikasi kebutuhan serta karakteristik murid. Hasil analisis menunjukkan bahwa murid masih memerlukan bantuan dalam mengenali aturan sosial sederhana, khususnya menunggu giliran, menghargai barang milik orang lain, dan meminta bantuan dengan baik. Murid juga lebih mudah memahami informasi melalui media visual dengan penggunaan kalimat yang sederhana. Sementara itu, guru belum menggunakan media yang terstruktur untuk mengenalkan aturan sosial, sehingga pengembangan buku digital *social story* dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap *Design* dilakukan dengan menentukan materi, menyusun rancangan awal produk dan merancang instrumen evaluasi. Materi yang dipilih meliputi aturan menunggu giliran, menghargai barang milik orang lain, dan meminta bantuan dengan baik. Pemilihan materi didasarkan pada kebutuhan murid serta kajian mengenai keterampilan sosial anak autis. Berikut merupakan rancangan awal produk yang dibuat:



Gambar 1 Rancangan awal produk

Tahap *Development* merupakan tahap merealisasikan produk yang telah dirancang dan memvalidasi produk yang diciptakan (Mahmudah dkk., 2025). Rancangan awal produk yang telah dibuat, kemudian dikembangkan menjadi prototype buku digital menggunakan Canva dan mengubahnya ke dalam format buku digital melalui platform *Heyzine*. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai

kelayakannya. Berikut merupakan link dan barcode produk yang telah dibuat:

<https://heyzine.com/flip-book/3daa115f24.html>



Gambar 2 Buku Digital Social Story untuk Mengenalkan Aturan Sosial Sederhana

Produk berupa prototype buku digital social story yang telah dibuat, diuji kelayakannya dengan melibatkan dosen S1 Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Surabaya yaitu ibu Vivi Kurnia Herviani, S.Pd., M.Pd sebagai validator. Perolehan skor sebanyak 88% dengan kategori sangat layak pada materi dan skor sebanyak 86% dengan kategori sangat layak pada media.

PEMBAHASAN

Pengembangan prototype buku digital *social story* dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan murid autis terhadap media yang dapat menyajikan aturan sosial secara konkret, sederhana, dan visual. Penggunaan model ADDIE memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Siregar & Rhamayanti, 2025). Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa aturan sosial seperti menunggu giliran, menghargai barang milik orang lain, dan meminta bantuan perlu dikenalkan secara lebih terstruktur. Temuan tersebut memperkuat pentingnya penggunaan media yang tidak hanya memberikan instruksi, tetapi juga menggambarkan situasi sosial dan perilaku yang diharapkan secara konkret. Penyajian informasi melalui visual dan situasi yang dekat dengan pengalaman anak dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap perilaku sosial (Fauziah & Mulia, 2022; Apriresti & Sosialita, 2025).

Kelayakan prototype yang memperoleh kategori sangat layak dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk telah sesuai dengan kebutuhan dari sisi isi maupun penyajian media. Kelayakan materi menunjukkan bahwa konten yang dikembangkan relevan dengan tujuan pengenalan aturan sosial dan karakteristik murid autis. Sementara itu, kelayakan media menunjukkan bahwa unsur visual, tata letak, dan kemudahan penggunaan telah mendukung penyampaian informasi sosial. Penggunaan

lingkungan yang familiar, seperti kelas, halaman sekolah, dan kantin, juga menjadi bagian penting karena membantu menghubungkan cerita dengan pengalaman nyata murid. Konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dapat mempermudah anak memahami informasi sosial dan menghubungkannya dengan situasi yang mungkin dihadapi di lingkungan sekolah. Temuan ini sejalan dengan Fonda (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan *social story* berbasis visual dalam konteks aktivitas sekolah dapat mendukung kemampuan komunikasi sosial murid dengan ASD.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan prototype buku digital *social story* untuk mengenalkan aturan sosial sederhana bagi murid autis dengan materi menunggu giliran, tidak merebut makanan milik teman, dan meminta bantuan dengan baik. Prototype dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik murid autis dengan penyajian bahasa sederhana, ilustrasi visual, dan alur cerita yang sistematis. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88% dari ahli materi dan 86% dari ahli media, keduanya termasuk kategori sangat layak. Dengan demikian, prototype buku digital *social story* dinyatakan sangat layak dari aspek materi dan media untuk digunakan sebagai media pendukung dalam mengenalkan aturan sosial sederhana bagi murid autis.

Saran

Bagi guru, prototype buku digital *social story* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengenalkan aturan sosial sederhana kepada murid autis. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dilanjutkan pada tahap uji coba dan uji efektivitas untuk mengetahui penggunaan buku digital *social story* terhadap kemampuan mengenal aturan sosial sederhana, serta mengembangkan materi dengan menambahkan berbagai aturan sosial lain sesuai dengan kebutuhan murid autis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, N. R., & Widajati, W. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK BERBASIS SOCIAL STORIES UNTUK PEMBELAJARAN PERILAKU ADAPTIF BAGI DISABILITAS INTELEKTUAL*.
- Apriresti, F. R., & Sosialita, T. D. (2025). *METODE SOCIAL STORY DAN POSITIVE REINFORCEMENT UNTUK MENGURANGI PERILAKU TANTRUM PADA ANAK DENGAN AUTISME*.
- Azzahra, F. (2020). Meningkatkan keterampilan sosial dengan social skill training pada anak autis. *Procedia : Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*, 4(1). <https://doi.org/10.22219/procedia.v4i1.11964>
- Bettoni, R., Addabbo, M., Ghidina, C., Pezzana, C., Vagni, D., Turati, C., & Bulf, H. (2022). Learning and generalization of repetition-based rules in autism. *Psychological Research*, 87(5), 1429–1438. <https://doi.org/10.1007/s00426-022-01761-0>
- Budiyanto, Sheehy, K., Kaye, H., & Rofiah, K. (2020). Indonesian educators' knowledge and beliefs about teaching children with autism. *Athens Journal of Education*, 7(1), 77–98. <https://doi.org/10.30958/aje.7-1-4>
- Camilleri, L. J., Maras, K., & Brosnan, M. (2023). Effective digital support for autism: digital social stories. *Frontiers in Psychiatry*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2023.1272157>
- Fauziah, H., & Mulia, D. (2022). *Metode Social Story Untuk Mengurangi Perilaku Maladaptif Anak Autis*.
- Fonda, N. J. (2023). THE APPLICATION OF VISUAL SOCIAL STORY AND ROLE PLAY INTERVENTIONS TO IMPROVE SOCIAL COMMUNICATION IN ADOLESCENTS WITH AUTISM SPECTRUM DISORDER AT SLB HARAPAN BUNDA SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 7.
- Mahmudah, S., Widajati, W., Nur, D. R. K., Dwirisananda, D. A., Ludfi, M. K. N., & Jauhari, M. N. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Bina Diri Self Care Untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Disabilitas Intelektual. Dalam *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Nomor 4). <https://jurnaldidaktika.org>
- Martínez-González, A. E., Cervin, M., & Piqueras, J. A. (2022). Relationships Between Emotion Regulation, Social Communication and Repetitive Behaviors in Autism Spectrum Disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 52(10), 4519–4527. <https://doi.org/10.1007/s10803-021-05340-x>
- Mirawati, Sulfasyah, & Rahmawati. (2022). Validitas Buku Saku Digital Muatan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Lima Sekolah Dasar berbantuan Aplikasi Android. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*.
- Rai, P., Jaiswal, R., Singh, S., Singh, A. K., Yadav, A. S., Paswan, D. S., & Joshi, N. (2025). A study on Social Interaction Challenges in Individuals with Autism Spectrum Disorder (ASD). *American Journal of Psychiatric Rehabilitation*, 12–22. <https://doi.org/10.69980/ajpr.v28i4.506>

Ridha, A. A. (2017). *SOCIAL STORY SEBAGAI METODE UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU POSITIF SISWA DENGAN AUTISME*.

Sari, D. P., Novitrie, A., & Latifah, L. (2021). Analisis Penatalaksanaan Interaksi Sosial pada Anak Autis dengan Menggunakan Metode Social Story di Klinik Shally Autis Center Palembang Tahun 2020. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(2), 505. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i2.1400>

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. <https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp>

Turyani, I., Suharini, E., & Atmaja, H. T. (2024). Norma Dan Nilai Adat Istiadat Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Masyarakat. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 234–243. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.224>

