

Story Time Interaktif sebagai Alternatif Program Stimulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Berkebutuhan Khusus

¹Nopi Nur Khasanah*, ²Indra Tri Astuti, ³Kurnia Wijayanti, ⁴Herry Susanto

¹Program Studi Magister Keperawatan, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia

²Program Studi Diploma III Keperawatan, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia

³Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia

⁴Program Studi Profesi Ners, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia

*Corresponding author

Jl. Raya Kaligawe Km. 4, Semarang 50112, Indonesia

Email: nopi.khasanah@unissula.ac.id

Abstrak

Anak berkebutuhan khusus sering mengalami hambatan interaksi sosial yang memerlukan stimulasi terstruktur, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak berkebutuhan khusus melalui story time interaktif di SLB Bina Putra Salatiga. Kegiatan dilaksanakan pada 26 siswa dan 9 guru melalui penyusunan modul, validasi media, pelatihan guru, serta empat sesi implementasi kelas. Validitas isi media oleh tiga pakar menunjukkan skor rerata 0,93. Pemahaman guru meningkat dari rerata 58,33 menjadi 96,67. Keterlibatan aktif anak selama sesi mencapai 84,62%. Rerata skor interaksi sosial anak meningkat dari 21,12 menjadi 26,03 atau naik 23,32% setelah intervensi. Program ini menunjukkan bahwa story time interaktif dapat menjadi alternatif stimulasi sosial yang aplikatif, disukai anak, dan berpotensi dilanjutkan oleh sekolah.

Kata kunci: anak berkebutuhan khusus; keterlibatan guru; komunikasi dua arah; media naratif; sekolah luar biasa

Abstract

Children with special needs often experience social interaction difficulties that require structured, enjoyable, and developmentally appropriate stimulation. This community service program aimed to improve social interaction skills through interactive story time at SLB Bina Putra Salatiga. The program involved 26 students and 9 teachers through module development, media validation, teacher training, and four classroom implementation sessions. Content validity assessed by three experts showed a mean score of 0.93. Teachers' knowledge increased from a mean score of 58.33 to 96.67. Active student engagement during the sessions reached 84.62%. The mean social interaction score increased from 21.12 to 26.03, representing a 23.32% improvement after the intervention. These findings indicate that interactive story time is a feasible and engaging social stimulation strategy and has good potential for continued implementation by the partner school.

Keywords: classroom engagement; narrative media; special needs children; special school; two-way communication

PENDAHULUAN

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan kelompok yang memiliki hambatan dalam perkembangan, termasuk dalam aspek interaksi sosial (Dewi & Kurniawan, 2024). Hambatan ini dapat terjadi pada anak dengan spektrum autis, Attention Deficit Hiperactive Disorder (ADHD), gangguan komunikasi, atau keterlambatan perkembangan lainnya. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh ABK adalah kesulitan dalam membangun dan mempertahankan interaksi sosial, seperti memulai percakapan, merespons secara tepat, memahami emosi orang lain, dan membentuk hubungan dengan teman sebaya (Siregar et al., 2025). Kondisi ini berdampak langsung terhadap kepercayaan diri anak dan keterlibatannya dalam kegiatan sosial sehari-hari, baik di sekolah maupun di lingkungan rumah (Fadilah & Sa'diah, 2025).

Stimulasi dini yang tepat dan berkesinambungan terbukti mampu membantu ABK mengembangkan keterampilan sosial secara lebih adaptif (Damastuti, 2020). Dalam praktiknya, pendekatan stimulasi yang menyenangkan, komunikatif, dan kontekstual sangat diperlukan untuk menjaga motivasi dan konsentrasi anak (Sambak et al., 2021). Salah satu pendekatan yang potensial dan belum banyak dimanfaatkan secara optimal adalah *story time* interaktif yang merupakan kegiatan bercerita dengan metode dua arah, menggunakan ekspresi, media visual, dan ajakan dialog untuk melibatkan anak secara aktif dalam cerita (Liska et al., 2025).

Penelitian dan praktik intervensi sebelumnya menunjukkan bahwa membacakan cerita interaktif dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, empati, serta pemahaman sosial pada anak-anak, termasuk anak dengan kebutuhan khusus (Velinda et al., 2024). Kegiatan *story time* dalam program ini dikemas secara menarik, anak dapat belajar mengekspresikan ide, memahami alur peristiwa, menanggapi pertanyaan, dan mengenali emosi dalam konteks sosial yang aman dan menyenangkan (Anggadewi, 2017). Kegiatan ini dipilih karena di lingkungan pendidikan inklusif maupun di rumah, kegiatan *story time* umumnya masih dilakukan secara pasif atau satu arah. Kurangnya pelatihan orang tua dan pendidik, serta minimnya panduan praktis dalam membuat sesi cerita yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan ABK, menjadi salah satu kendala dalam optimalisasi metode ini (Indriana & Dewi, 2021).

Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan *Story Time* Interaktif sebagai program stimulasi untuk meningkatkan interaksi sosial anak berkebutuhan khusus. Kegiatan stimulasi terstruktur ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi dua arah, memperluas kosa kata sosial, dan membangun kepercayaan diri dalam berinteraksi (Suhirman et al., 2024). Selain itu, kegiatan ini diharapkan mendorong terciptanya lingkungan yang lebih inklusif dan suportif bagi tumbuh kembang anak dengan kebutuhan khusus di masyarakat. Kegiatan dilakukan melalui pendekatan kreatif, sederhana, dan aplikatif yang telah diterapkan dengan baik dan mendapatkan antusiasme yang besar dari anak di Sekolah Luar Biasa (SLB) Bina Putra Salatiga. Program ini tidak hanya ditujukan untuk anak,

tetapi juga melibatkan pendamping (guru) untuk bersama-sama menciptakan ruang belajar sosial yang menyenangkan dan terstruktur. Adanya upaya kerjasama dengan guru ini juga diorientasikan untuk keberlanjutan program setelah pendampingan.

Persiapan awal kegiatan dilakukan melalui komunikasi awal dan studi pendahuluan bersama SLB Bina Putra Salatiga. Hasil diskusi dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa salah satu tantangan utama yang dihadapi sekolah adalah keterbatasan variasi metode stimulasi sosial yang menarik dan adaptif bagi siswa, khususnya anak dengan hambatan interaksi dan komunikasi. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan menginisiasi percakapan, merespons lawan bicara, dan memahami emosi orang lain, terutama di luar rutinitas kelas. Sekolah juga menyampaikan bahwa pendekatan visual, naratif, dan partisipatif lebih mudah diterima siswa serta membantu meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.



Gambar 1. Kegiatan wawancara



Gambar 2. Rutinitas apel pagi

Pihak sekolah menyambut baik program story time interaktif karena dinilai relevan dengan kebutuhan siswa dan mudah diadaptasi oleh guru kelas sebagai pendamping anak di sekolah. Sekolah memiliki sumber daya awal yang mendukung, seperti ruang baca sederhana, koleksi buku cerita, serta antusiasme guru untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif. Kolaborasi ini diharapkan menjadi model praktik stimulasi interaksi sosial berbasis cerita yang menyenangkan, edukatif, dan berkelanjutan serta dapat direplikasi pada SLB lain di wilayah sekitar.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif dan dilaksanakan pada Juni sampai Agustus 2025. Seluruh tahapan dilakukan secara kolaboratif dengan mitra, mulai dari identifikasi kebutuhan, penyusunan media, pelatihan guru, implementasi kelas, hingga evaluasi program. Intervensi dilaksanakan dalam empat sesi selama kurang lebih dua minggu dan melibatkan 26 siswa berkebutuhan khusus serta 9 guru SLB Bina Putra Salatiga.

Sasaran utama kegiatan adalah siswa berkebutuhan khusus dengan hambatan interaksi dan komunikasi, termasuk anak dengan spektrum autisme. Pemilihan peserta dilakukan secara purposive oleh guru dan kepala sekolah berdasarkan kebutuhan stimulasi sosial di kelas. Program tidak ditujukan bagi siswa dengan hambatan sensorik berat, seperti tunanetra, tunarungu, atau deafblind. Selain siswa, guru dan pendamping SLB dilibatkan sebagai peserta pelatihan singkat sekaligus pelaksana lanjutan intervensi untuk mendukung keberlanjutan program.

Bahan dan alat yang digunakan meliputi: (1) modul “Story Time Interaktif” yang berisi cerita pendek bernilai sosial-emosional, ilustrasi, dan instruksi partisipatif dua arah; (2) toolkit visual berupa kartu emosi dan media audiovisual yang menggambarkan isi modul; (3) lembar observasi interaksi sosial anak untuk menilai kemampuan sebelum dan sesudah intervensi; (4) instrumen pre-test dan post-test guru untuk menilai pemahaman setelah pelatihan; serta (5) perangkat dokumentasi untuk evaluasi dan diseminasi kegiatan.

Media utama intervensi adalah modul story time interaktif yang memuat cerita beralur sederhana, meliputi tokoh, masalah, dan solusi sosial. Modul dilengkapi panduan aktivitas interaktif berupa tanya jawab, imitasi suara dan gerak, pengenalan ekspresi, serta permainan peran ringan. Modul dirancang adaptif agar guru dapat menyesuaikan bahasa dan durasi dengan profil siswa. Validasi ahli dilakukan oleh tiga pakar keperawatan anak pada tahap persiapan untuk memastikan kesesuaian isi dan keterterapan di kelas. Kinerja media dinilai dari kemudahan penggunaan, peningkatan pemahaman guru, keterlibatan anak selama sesi, dan kesiapan sekolah untuk melanjutkan program.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan mitra, studi pendahuluan, penyusunan dan validasi modul, serta pengembangan lembar observasi dan instrumen pre-test dan post-test. Tahap pelatihan guru meliputi penyampaian materi, simulasi praktik, dan pengukuran pemahaman guru. Implementasi kelas dilakukan dalam empat sesi; dua sesi pertama dipandu tim pengabdian dan dua sesi berikutnya dipimpin guru dengan topik cerita yang berbeda. Pada tahap ini, keterlibatan aktif anak diamati melalui respons verbal dan nonverbal, sedangkan guru mengisi lembar observasi. Tahap akhir berupa monitoring dan evaluasi melalui post-test guru, perbandingan skor pra dan pasca intervensi, wawancara singkat, serta penyusunan laporan kegiatan.



Gambar 3. Sesi implementasi kelas oleh Tim PKM



Gambar 4. Sesi implementasi kelas oleh guru

Data dianalisis secara deskriptif-komparatif untuk membandingkan skor observasi interaksi sosial anak serta skor pemahaman guru sebelum dan sesudah intervensi. Temuan kualitatif dari wawancara guru dan kepala sekolah digunakan sebagai triangulasi untuk menilai penerimaan program dan potensi keberlanjutannya. Seluruh kegiatan dilaksanakan setelah memperoleh persetujuan dari pihak sekolah mitra dan dilaksanakan dengan pendampingan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang ditransfer dalam program ini merupakan bentuk inovasi edukatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak berkebutuhan khusus (ABK) melalui pendekatan kreatif dan aplikatif. Pelaksanaan program story time interaktif berlangsung selama dua minggu yang menekankan keterlibatan aktif mitra sekolah. Bagian ini memaparkan hasil empiris dari pelaksanaan kegiatan yang mencakup peningkatan kemampuan interaksi sosial anak dan peningkatan pemahaman guru dalam menerapkan metode storytelling berbasis interaktif, serta produktivitas media dan keberlanjutan program.

Peningkatan interaksi sosial anak

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan skor observasi guru pada kemampuan interaksi sosial siswa setelah intervensi story time interaktif yang dilakukan selama 4 sesi. Kenaikan terjadi pada aspek-aspek seperti kemampuan memahami aturan sosial sederhana, bergabung dalam aktivitas kelompok, dan bergiliran dalam bermain. Tabel 1 menunjukkan sepuluh aspek kemampuan interaksi sosial anak secara rinci yang dinilai dengan ketentuan skor 0 = tidak pernah; 1 = jarang; 2 = kadang; 3 = sering saat sebelum dan setelah intervensi pada masing-masing anak ($n=26$; 0 – 78).

Tabel 1. Kenaikan berdasarkan Aspek Kemampuan Interaksi Sosial (n=26), Agustus 2025

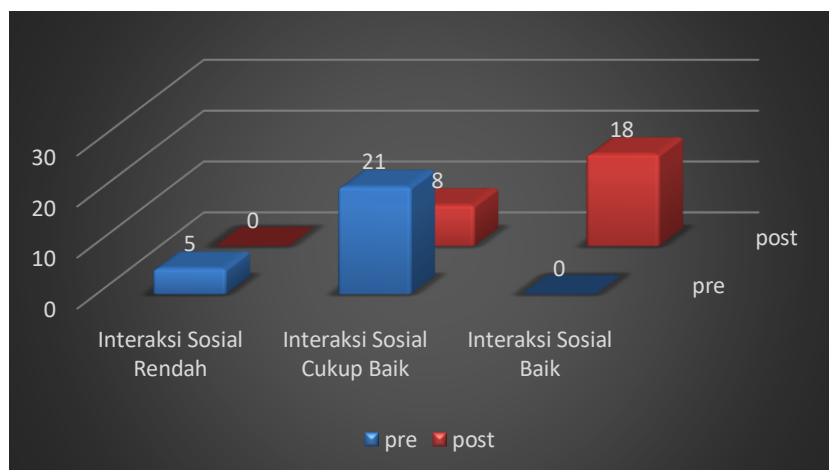
No	Aspek Kemampuan Interaksi Sosial	Pre-test	Post test	Kenaikan (%)
1	Kontak mata	70	75	7,14
2	Respons terhadap panggilan nama	72	76	5,56
3	Menyapa orang lain	51	75	47,06
4	Bergabung dalam aktivitas kelompok	50	76	52,00
5	Bergiliran dalam Bermain	51	77	50,98
6	Memahami aturan sosial sederhana	38	61	60,53
7	Ekspresi wajah sesuai konteks	70	77	10,00
8	Inisiatif mengajak bicara / bermain	54	59	9,26
9	Menunjukkan empati	38	40	5,26
10	Menjaga jarak fisik yang tepat	55	61	10,91

Evaluasi berikutnya dilakukan untuk menentukan kemampuan interaksi sosial (total skor 0 – 30) yang didapatkan dari penjumlahan sepuluh aspek kemampuan interaksi sosial dalam tabel 1 pada masing-masing anak (n=26). Interpretasi kemampuan interaksi sosial dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu: total skor 0 – 10 (interaksi sosial sangat rendah), total skor 11 – 20 (interaksi sosial rendah), total skor 21 – 25 (interaksi sosial cukup baik), dan total skor 26 – 30 (interaksi sosial baik). Tabel 2 berikut menyajikan data perolehan total skor dari 26 siswa.

Tabel 2. Kenaikan berdasarkan Total Skor Kemampuan Interaksi Sosial (n=26), Agustus 2025

No	Kategori Kemampuan Interaksi Sosial	Skor	Pre-test (n)	Post test (n)	Kenaikan (%)
1	Interaksi sosial rendah	15	1		
		19	3		
		20	1		
2	Interaksi sosial cukup baik	21	8		
		22	10	1	
		23	3		
		24		2	
		25		5	
3	Interaksi sosial baik	26		7	
		27		8	
		28		3	
Rerata skor (total siswa)			21,12 (26)	26,03 (26)	23,32

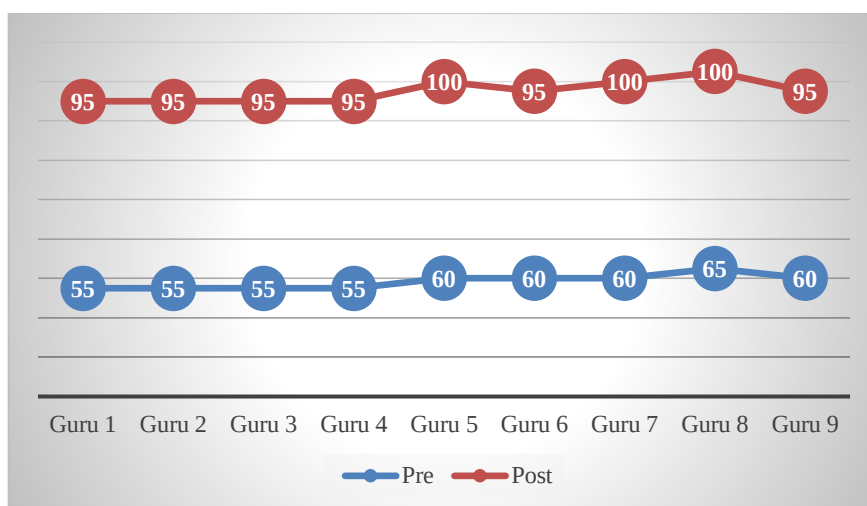
Tabel 2 menunjukkan hasil rerata skor sebelum intervensi berada dalam kategori interaksi sosial cukup baik (21,12) dan setelah intervensi dalam kategori interaksi sosial baik (26,03) sehingga terjadi peningkatan skor sebesar 23,32%. Selanjutnya pada gambar 5 memperjelas bahwa mayoritas kategori interaksi sosial menjadi lebih baik setelah intervensi.



Gambar 5. Kenaikan berdasarkan Kategori Kemampuan Interaksi Sosial (n=26), Agustus 2025

Peningkatan pemahaman guru

Sembilan guru yang terlibat aktif dalam program ini menunjukkan kenaikan skor pemahaman antara sebelum dan setelah pelatihan (gambar 6). Guru juga melaporkan bahwa menjadi lebih percaya diri menggunakan berbagai media yang telah diberikan oleh tim PkM untuk memfasilitasi aktivitas kelompok dengan lebih aktif. Selain itu, siswa menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran.



Gambar 6. Perbedaan Skor Pemahaman Guru (n=9), Agustus 2025

Gambar 6 menunjukkan bahwa rerata skor pemahaman guru meningkat dari 58,33 pada pre-test menjadi 96,67 pada post-test, atau naik sebesar 65,71%. Selama pelaksanaan story time interaktif, guru menunjukkan keterlibatan tinggi, empati, dan konsistensi dalam mendampingi siswa. Kesiapan guru untuk memanfaatkan media yang telah diberikan diduga berkontribusi terhadap keberhasilan program. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan praktis yang disertai media yang mudah digunakan dapat memperkuat kapasitas guru sebagai fasilitator pembelajaran inklusif.

Produktivitas media dan keberlanjutan program

Produktivitas media dinilai melalui penggunaan berulang oleh guru selama lebih dari tiga sesi pertemuan. Keaktifan siswa selama proses intervensi mencapai 84,6%; empat dari 26 siswa tampak kurang aktif karena mengantuk, lapar, atau lelah. Kepala sekolah menyatakan kesiapan untuk melanjutkan program secara mandiri setelah pendampingan selesai. Penilaian validitas isi media dilakukan oleh tiga pakar keperawatan dengan latar belakang doktor filsafat, spesialis keperawatan anak, dan magister keperawatan.

Tabel 3. Hasil I-CVI dan S-CVIs Media (n=3), Juni 2025

No	Indikator Penilaian	Pakar 1	Pakar 2	Pakar 3	I-CVI
1	Aspek kelayakan isi	1	1	1	3/3 = 1.00
2	Aspek kelayakan bahasa	0	1	1	2/3 = 0.67
3	Aspek kelayakan teknik penyajian	1	1	1	3/3 = 1.00
4	Aspek kelayakan kegrafisan	1	1	1	3/3 = 1.00
5	Aspek kelayakan sebagai media intervensi	1	1	1	3/3 = 1.00
S-CVIs (Rerata I-CVI)					0.93

Tabel 3 menunjukkan bahwa validitas isi dari setiap aspek sebagai indikator penilaian media intervensi story time interaktif berkisar antara 0.67 sampai 1.00 dan validitas isi dari skor keseluruhan aspek penilaian yaitu 0.93 (valid). Tim PkM melakukan revisi pada aspek kelayakan bahasa karena nilai I-CVI di bawah 0.78 agar dari keseluruhan aspek kelayakan, media dapat digunakan secara produktif. Revisi terhadap aspek kelayakan bahasa dilakukan untuk memastikan media Story Time Interaktif lebih mudah dipahami oleh guru dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di SLB. Setelah proses validasi dan penyempurnaan, media ini dinyatakan layak dan siap digunakan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai tindak lanjut, tim PkM bersama guru-guru SLB Bina Putra Salatiga sepakat untuk mengintegrasikan media Story Time Interaktif ke dalam kegiatan rutin kelas sebagai bagian dari upaya stimulasi sosial anak berkebutuhan khusus. Komitmen bersama ini menjadi langkah awal menuju keberlanjutan program, sekaligus memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah luar biasa dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif.



Gambar 7. Tim PkM Bersama guru-guru SLB Bina Putra Salatiga sebagai Simbolisasi Keberlanjutan Program (Agustus 2025)

Keterkaitan hasil dengan literatur terkini

Temuan kegiatan PkM ini yang menunjukkan peningkatan interaksi sosial anak serta peningkatan kompetensi guru sejalan dengan berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitas intervensi berbasis storytelling. Menurut Chen et al. (2020), pendekatan social story atau cerita sosial terbukti meningkatkan perilaku prososial dan komunikasi timbal balik pada anak dengan gangguan spektrum autisme maupun hambatan perkembangan sosial lainnya. Metode ini efektif karena memanfaatkan narasi yang disesuaikan dengan konteks kehidupan anak serta memberikan contoh perilaku sosial yang diharapkan melalui model cerita yang konkret dan mudah dipahami. Hasil dalam kegiatan PkM ini juga sejalan dengan kajian bahwa intervensi cerita sosial (social story) atau media narasi interaktif mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak berkebutuhan khusus. Sebuah studi meta-analisis menunjukkan bahwa intervensi 'social story' terbukti efektif dalam meningkatkan perilaku yang diharapkan (termasuk interaksi sebaya) pada anak usia pra-sekolah dengan berbagai disabilitas seperti autisme, keterlambatan perkembangan, maupun gangguan pendengaran (Zhou et al., 2024; Zyoudi et al., 2016). Efektivitas terukur dalam peningkatan perilaku target dibandingkan instruksi konvensional.

Selain itu, kajian oleh Odom et al. (2021) menyatakan bahwa intervensi berbasis sekolah yang dirancang untuk anak remaja (youth) dengan autisme atau kebutuhan khusus lebih berhasil bila dilengkapi media visual, keterlibatan guru, dan adaptasi individual. Penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa penggunaan media storytelling interaktif dapat memperkuat atensi, ekspresi emosional, dan kemampuan mengenali emosi sosial anak dengan hambatan komunikasi (Parsons et al., 2015).

Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi pada program ini, terutama dalam peningkatan kemampuan anak untuk merespons instruksi sederhana setelah beberapa sesi Story Time Interaktif. Dengan demikian, keberhasilan peningkatan interaksi sosial pada peserta didik di SLB Bina Putra Salatiga dapat dikaitkan dengan kekuatan pendekatan naratif-visual yang memfasilitasi proses komunikasi dua arah. Makna pentingnya media juga sejalan dengan penelitian Afifah dan Kusmiati (2024) terkait komunikasi simbolik anak berkebutuhan khusus di lingkungan inklusi yang menunjukkan bahwa media visual dan aktivitas interaktif dapat membantu anak memahami dan mengekspresikan simbol sosial (gerakan tubuh, ekspresi wajah) yang kemudian memfasilitasi interaksi sosialnya.

Temuan berikutnya dalam kegiatan PkM ini berkaitan dengan kenaikan kompetensi guru yang menunjukkan bahwa transfer IPTEKS ke mitra sekolah berjalan efektif. Guru yang lebih siap secara metodologis dan memiliki media yang mudah dilaksanakan cenderung mampu mempertahankan intervensi secara berkelanjutan. Hal ini sesuai dengan prinsip keberlanjutan dalam pengabdian Masyarakat dan sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa pelatihan berbasis praktik dan refleksi mampu meningkatkan peran guru sebagai

fasilitator pembelajaran inklusif (Rahman et al., 2023). Guru yang memiliki pemahaman lebih baik tentang strategi komunikasi dan penggunaan media interaktif cenderung lebih siap dalam menciptakan lingkungan belajar yang suportif bagi anak berkebutuhan khusus. Selanjutnya, konteks struktural pendidikan luar biasa juga berpengaruh terhadap keberlanjutan program. Berdasarkan Pusat Data dan Teknologi Informasi (2024), jumlah SLB Negeri masih terbatas (27,83%) sehingga keberadaan SLB Swasta yang mencapai 72,17% di seluruh Indonesia menjadi sangat penting dalam memperluas akses pendidikan inklusif di Indonesia. Kondisi ini memperkuat relevansi kegiatan PkM di SLB Bina Putra Salatiga sebagai bentuk dukungan nyata terhadap lembaga non-negeri yang berperan aktif dalam mendidik anak-anak dengan kebutuhan khusus. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan SLB Swasta menjadi strategi yang efektif untuk menjembatani kesenjangan layanan dan memperkuat keberlanjutan program inklusi di daerah.

Pada evaluasi akhir dari kegiatan PkM ini, tim mengidentifikasi adanya keberlanjutan penggunaan modul dan toolkit serta kesiapan sekolah untuk melanjutkan. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi bukan sekadar sesaat tetapi berpotensi menjadi praktik rutin di sekolah. Dengan demikian, keberhasilan program Story Time Interaktif tidak hanya mencerminkan efektivitas metode bercerita sebagai media stimulasi sosial, tetapi juga menggambarkan pentingnya sinergi antara aspek pedagogik, psikologis, dan kelembagaan. Keberlanjutan program di SLB Bina Putra Salatiga menunjukkan bahwa intervensi yang sederhana namun adaptif, jika didukung oleh komitmen guru dan kolaborasi antarlembaga, dapat menjadi model efektif bagi pengembangan pendidikan inklusif di tingkat lokal.

Keterbatasan dan implikasi

Keterbatasan kegiatan ini meliputi ukuran kelompok yang relatif besar, karena 26 siswa hanya dibagi menjadi dua kelompok, serta durasi intervensi yang singkat, yaitu empat sesi. Kondisi tersebut membatasi generalisasi hasil dan belum memungkinkan pengamatan jangka menengah. Kegiatan selanjutnya perlu mempertimbangkan penambahan jumlah sesi, monitoring lanjutan, serta pelibatan teman sebaya yang telah dilatih untuk memperkuat generalisasi interaksi sosial. Pengukuran kuantitatif yang lebih rinci, seperti frekuensi inisiatif sosial dan durasi interaksi, juga perlu ditambahkan agar evaluasi program menjadi lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Intervensi story time interaktif di SLB Bina Putra Salatiga menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus dan pemahaman guru, serta memiliki potensi keberlanjutan di sekolah mitra. Namun, temuan ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati mengingat keterbatasan pada jumlah kelompok yang terbatas dan durasi intervensi yang relatif singkat, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan dampak jangka menengah maupun generalisasi hasil. Dengan demikian, pengembangan program

selanjutnya perlu difokuskan pada perluasan durasi intervensi, monitoring berkelanjutan, serta penguatan metode evaluasi yang lebih komprehensif, termasuk penggunaan indikator kuantitatif yang lebih spesifik. Upaya ini diharapkan dapat memperkuat efektivitas program sekaligus memastikan keberlanjutan dan penerapannya dalam konteks yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Departemen Keperawatan Anak, Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung, dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Islam Sultan Agung atas dukungan pendanaan dan fasilitasi kegiatan. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa SLB Bina Putra Salatiga atas kerja sama aktif selama perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Z. N., & Kusmiati, Y. (2024). Symbolic communication of children with special needs in social interaction at Saka Karawang Natural School. *Mawa'izh: Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*, 15(2), 215–240. <https://doi.org/https://doi.org/10.32923/maw.v15i2.4968>
- Anggadewi, B. (2017). Digital story telling sebagai media bagi guru untuk mengembangkan komunikasi anak berkebutuhan khusus. *Peran Psikologi Perkembangan Dalam Penumbuhan Humanitas Pada Era Digital*, 235–239.
- Chen, T., Yang, W., Wang, Q., & Zhang, Y. (2020). Effects of social stories intervention for children and adolescents with autism spectrum disorders. *Medicine (United States)*, 37(July).
- Damastuti, E. (2020). Intervensi dini anak berkebutuhan khusus. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). CV. IRDH. ISBN : 978-623-7718-50-5.
- Dewi, V. P., & Kurniawan, A. (2024). Pola Interaksi antara Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dengan Anak Non ABK di Lingkungan Sekolah (Studi di SDN 1 Tanjung , Purwokerto Selatan). *Qalam: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 1–13.
- Fadilah, U., & Sa'diah, H. (2025). Building Self-Confidence in Children with Special Needs in an Inclusive Education Environment. *Masaliq: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 5(2), 845–855.
- Indriana, N. P. R. K., & Dewi, K. A. P. (2021). Hubungan Peran Orang Tua Dalam Storytelling Dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Menara Medika*, 3(2), 155.
- Liska, Amrah, & Herlina. (2025). Penerapan Metode Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Pinisi Journal PGSD*, 5(1), 149–155.
- Odom, S. L., Hall, L. J., Morin, K. L., Kraemer, B. R., Hume, K. A., McIntyre, N. S., Nowell, S. W., Steinbrenner, J. R., Tomaszewski, B., Sam, A. M., & Dawalt, L. (2021). Educational interventions for children and youth with autism: A 40 - year perspective. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 51(12), 4354–4369. <https://doi.org/10.1007/s10803-021-04990-1>

- Parsons, S., Guldberg, K., Porayska-pomsta, K., Lee, R., Parsons, S., Guldberg, K., Porayska-pomsta, K., & Lee, R. (2015). Digital stories as a method for evidence-based practice and knowledge co-creation in technology-enhanced learning for children with autism. *International Journal of Research & Method in Education*, 38(3), 247–271. <https://doi.org/10.1080/1743727X.2015.1019852>
- Pusat Data dan Teknologi Informasi. (2024). *Statistik Sekolah Luar Biasa 2023/2024*.
- Rahman, Sirajuddin, Zulkarnain, & Suradi. (2023). Prinsip, implementasi dan kompetensi guru dalam pendidikan inklusi. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(2), 1075–1082. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.2.1075-1082.2023>
- Sambak, D., Seniwati, T., & Harisa, A. (2021). The storytelling and improvement of language and social skills in autism children. *Indonesian Contemporary Nursing Journal*, 6(1), 1–11.
- Siregar, S. N., Alim, J. A., & Hermita, N. (2025). Identifikasi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (PDBK) Hambatan Emosional (Tunalaras) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewarganegaraan Indonesia*, 2(1), 141–155.
- Suhirman, Aziz, A., Fitriani, R., Hadi, Y. A., & Ningsih, S. (2024). Implementasi Metode Story Telling Terhadap Kemampuan Bicara Anak Berkebutuhan Khusus dengan Gangguan Speech Delay. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1443–1449.
- Velinda, F., Valentinna, C. R., Ningrum, S. K., Hasanah, S. D., & Permatasari, T. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2420–2430. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7872>
- Zhou, N., Zhou, L., Yu, C., Ho, 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(940), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/ijerph21070940>
- Zyoudi, M. Al, Murhairi, O. Al, Sartaiwi, A. A., Olimat, E., & Zyoudi, A. Al. (2016). The Effectiveness of using a social story intervention to improve social interaction skills of students with Autism. *JAASEP WINTER*, 17–30.