



Development of Digital Peer Based Pocket Book on Social Behavior of Cerebral Palsy Disability

Pengembangan Pocket Book Berbasis Digital Peer Perilaku Sosial Disabilitas Cerebral Palsy

Anggraini Oktafioli^{1)*}, Endang Pudjiastuti Sartinah¹⁾ Murdadlo¹⁾

¹⁾Universitas Negeri Surabaya

Correspondence: anggrainioktafioli@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop a digital pocket book that can help improve social behavior in individuals with cerebral palsy (CP) through a peer-based approach. Cerebral palsy often affects motor and communication skills, limiting social interactions with peers. Therefore, technology can provide a solution to enhance their social skills. This digital pocket book is designed with features that facilitate communication and social interaction through various educational activities tailored to the needs of children with CP. By incorporating inclusive and user-friendly design principles, the application provides easy-to-understand and engaging materials, supporting the development of social behavior in a more interactive environment. The development of this product involves testing with the target group to evaluate its effectiveness and user response. The research findings are expected to contribute to creating more inclusive technology-based solutions that support improved quality of life for children with cerebral palsy, particularly in terms of communication and social interaction with peers.

Keywords: Digital Pocket Book; Social Behavior; Cerebral Palsy Disability; Peer; Inclusive Technology.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pocket book berbasis digital yang dapat membantu meningkatkan perilaku sosial pada individu dengan disabilitas cerebral palsy (CP) melalui pendekatan peer. Disabilitas cerebral palsy sering kali mempengaruhi kemampuan motorik dan komunikasi, yang dapat membatasi interaksi sosial mereka dengan teman sebaya. Oleh karena itu, penggunaan teknologi sebagai alat bantu dapat memberikan solusi untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka. Pocket book digital ini dirancang dengan fitur-fitur yang dapat memfasilitasi komunikasi dan interaksi sosial melalui berbagai aktivitas edukatif yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak dengan CP. Dengan melibatkan prinsip desain yang inklusif dan user-friendly, aplikasi ini memberikan materi yang mudah dipahami serta menyenangkan, sehingga dapat mendukung perkembangan perilaku sosial mereka dalam lingkungan yang lebih interaktif. Pengembangan produk ini melibatkan pengujian pada kelompok sasaran untuk menilai efektivitas dan respons terhadap penggunaan pocket book digital. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan solusi berbasis teknologi yang lebih inklusif dan mendukung peningkatan kualitas hidup anak-anak dengan cerebral palsy, khususnya dalam aspek komunikasi dan interaksi sosial mereka dengan teman sebaya.

Kata Kunci: Pocket Book Digital; Perilaku Sosial; Disabilitas Cerebral Palsy; Peer; Teknologi Inklusif.

Received: 23 Nove 2024; Revised: 24 Dese 2024; Accepted: 29 Dese 2024; Available Online: 31 Dese 2024

This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



PENDAHULUAN

Dalam menghadapi tantangan di era modern ini, penting bagi pendidikan untuk menyediakan pendekatan yang inklusif dan adaptif, terutama untuk mendukung perkembangan anak-anak dengan cerebral palsy (CP) dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk akademik, sosial, dan emosional. Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam mendukung anak-anak dengan kebutuhan khusus, termasuk cerebral palsy, adalah *peer tutoring* (Ii 2013). Salah satu faktor penting yang mempengaruhi perkembangan perilaku sosial adalah kelompok sebaya atau *peer group*. Kelompok sebaya adalah sekelompok individu yang memiliki usia, status, atau minat yang sama, dan sering berinteraksi secara teratur. Kelompok ini memiliki pengaruh besar dalam pembentukan identitas diri dan perilaku sosial seseorang, terutama pada masa remaja dan dewasa muda (Brown, 2014).

Pada masa remaja, individu lebih cenderung mencari afiliasi dengan kelompok sebaya untuk merasa diterima dan diakui (Santrock, 2018). Dalam konteks ini, perilaku sosial yang berkembang sangat dipengaruhi oleh norma dan nilai kelompok sebaya tersebut. Sebagai contoh, dalam suatu kelompok sebaya, individu mungkin merasa terdorong untuk mengikuti perilaku tertentu, seperti cara berpakaian, berbicara, atau bahkan perilaku yang kurang positif seperti penyalahgunaan zat. Proses ini dikenal sebagai *peer influence* atau pengaruh teman sebaya (Lazarus et al. 2014).

Anak-anak dengan cerebral palsy sering kali menghadapi tantangan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. *Cerebral Palsy* (CP) adalah salah satu gangguan neurologis yang memengaruhi pergerakan tubuh dan koordinasi motorik, yang umumnya terjadi pada masa perkembangan otak bayi atau anak-anak. Menurut *World Health Organization* (WHO, 2021), cerebral palsy merupakan salah satu jenis disabilitas fisik yang paling umum ditemukan pada anak-anak, dengan prevalensi global yang diperkirakan sekitar 2 hingga 3 per 1.000 kelahiran hidup. Di Indonesia, jumlah anak dengan cerebral palsy terus meningkat, dengan sekitar 0,1% dari populasi anak usia sekolah yang terdiagnosis mengalami gangguan ini (Kementerian Kesehatan RI, 2020). Cerebral palsy memengaruhi kemampuan motorik tubuh, seperti kontrol otot dan keseimbangan, tetapi tidak selalu berdampak pada kecerdasan. Meskipun demikian, keterbatasan motorik dan gangguan komunikasi sering kali menghambat anak-anak dengan CP dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya maupun dengan lingkungan sekitarnya. Gangguan dalam interaksi sosial ini dapat memperburuk isolasi sosial yang dialami oleh anak-anak dengan CP, yang pada akhirnya berdampak pada perkembangan emosional dan psikologis mereka (Bax et al., 2015).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, muncul berbagai alat bantu yang dapat membantu meningkatkan kualitas hidup anak-anak dengan disabilitas, termasuk disabilitas motorik seperti cerebral palsy. Teknologi digital menawarkan berbagai kemungkinan untuk memberikan pengalaman yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah diakses untuk anak-anak dengan CP. Salah satu pendekatan yang berpotensi mendukung perkembangan keterampilan sosial adalah penggunaan Pocket Book berbasis digital. Pocket Book berbasis digital adalah sebuah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih dinamis dan visual. Menurut penelitian oleh Hightower dan Green (2016), penggunaan aplikasi berbasis digital dalam pendidikan anak-anak dengan disabilitas menunjukkan hasil yang positif dalam membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial. Aplikasi ini dapat menggunakan elemen-elemen seperti gambar, video, suara, serta fitur interaktif untuk membantu anak-anak memahami situasi sosial yang mereka hadapi dan mengajarkan mereka bagaimana berperilaku dalam situasi tersebut. Pocket Book berbasis digital juga memungkinkan adanya personalisasi materi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan efektif.

Pocket Book berbasis digital juga mendukung pembelajaran yang lebih personal. (Rahman, Basri, and Al-qudish 2025) mengungkapkan bahwa personalisasi dalam pengajaran sangat penting, terutama untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus. Dengan menggunakan teknologi, Pocket Book berbasis digital memungkinkan penyesuaian materi berdasarkan kecepatan dan gaya belajar masing-masing anak. Konsep ini sejalan dengan prinsip Green Theory yang tidak hanya menekankan pada keberlanjutan ekologis, tetapi juga pada keberlanjutan dalam metode pendidikan yang lebih inklusif dan adaptif.

Perilaku sosial pada anak-anak dengan disabilitas sering kali dipengaruhi oleh interaksi mereka dengan teman sebaya atau *peer*. Teman sebaya dapat berperan penting dalam membimbing anak-anak dengan disabilitas

untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, empati, dan kolaborasi. (Rahman, Basri, and Al-qudish 2025). Interaksi sosial yang positif dengan teman sebaya dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri dan mengurangi perasaan terisolasi yang sering dirasakan oleh anak-anak dengan cerebral palsy. Etika dan sopan santun dalam interaksi ini memainkan peranan penting dalam menciptakan lingkungan yang sehat dan mendukung bagi anak-anak dengan disabilitas. Menurut (Iskandar 2019), pemahaman tentang etika dan sopan santun dalam komunikasi dapat memperkuat rasa saling menghargai, mengurangi ketegangan sosial, dan memperbaiki kualitas interaksi antara anak-anak dengan CP dan teman-teman mereka.

Pocket Book berbasis digital ini memiliki tiga fitur utama dengan menggunakan *icon* buku, video, dan kertas. Dimana pada *icon* buku berisi materi *peer* perilaku sosial. *Icon* video berisikan contoh praktik langsung. Dan *icon* kertas berisikan latihan soal untuk siswa untuk bahan evaluasi program. Pocket Book berbasis digital ini dapat diinstal melalui android.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development. (Okpatrioka Okpatrioka 2023) menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan atau R&D yaitu sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang akan dihasilkan. Penelitian pengembangan sebagai pendekatan penelitian untuk menyempurnakan produk yang sudah ada atau menghasilkan sebuah produk baru (Sukmadinata, 2017). Dari dua pendapat ahli tersebut dapat ditarik simpulan jika penelitian pengembangan atau R&D yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk baru atau produk yang telah ada dengan menguji kevalidan atau keefektifan hasil produk tersebut dalam penerapannya.

Model penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran video pendekatan ADDIE yang diadaptasi dari (Okpatrioka Okpatrioka 2023). Peneliti mengembangkan model Branch, Robert Maribe (2019) dengan pendekatan ADDIE dengan tujuan untuk mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran). Beberapa hal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan model Robert Maribe Branch (2019) dengan pendekatan ADDIE adalah adanya tahap Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation yang disingkat dengan sebutan ADDIE. Berikut gambaran tahapan model pengembangan Branch, Robert Maribe (2019) dengan pendekatan ADDIE.

Subjek Penelitian yang menjadi sasaran dari penelitian pengembangan adalah anak tunadaksa *Cerebral Palsy* di sekolah SLB Al-Azhar Waru Sidoarjo berdasarkan hasil observasi pada bulan Oktober 2023 terdapat sebanyak 6 anak penyandang disabilitas tunadaksa *Cerebral Palsy* yang menempuh jenjang pendidikan SMP, dan SMA. Pengembangan buku saku ini dikembangkan melihat adanya kondisi lapangan dimana hampir beberapa anak tunadaksa *Cerebral Palsy* yang kurang membaur dengan teman sebaya. Bahkan, ketika melakukan interaksi sering kali kurang percaya diri dan belum tau cara membalas komunikasi dua arah dengan lawan bicara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pengembangan *Pocket Book*, dapat diuraikan spesifikasi produk yang dihasilkan.

Bentuk Fisik

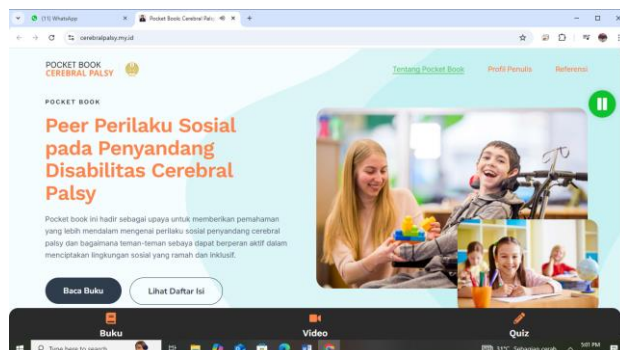
Aplikasi yang terdiri dari 3 tools dengan menggunakan tipe situs website Desain Sampul depan yang berwarna cerah dengan ilustrasi yang menarik dan judul yang jelas.

Isi

Isi buku terdiri atas. 1) Pendahuluan: Penjelasan singkat tentang interaksi sosial dan pentingnya role playing. 2). Skenario Role Playing: Beberapa skenario yang dirancang khusus untuk anak-anak dengan cerebral palsy, dilengkapi dengan petunjuk langkah demi langkah. 3). Ilustrasi: Gambar atau ilustrasi yang menggambarkan situasi sosial dan teknik role playing untuk memudahkan pemahaman. 4). Latihan: Halaman latihan interaktif untuk mencatat pengalaman atau refleksi setelah berlatih.

Design Buku Digital

Buku diawali dengan laman informasi penting dan synopsis buku, pengunjung diberikan informasi tentang isi dari pocket book. Terdapat menu daftar isi yang dapat dilihat secara langsung oleh pengguna sebelum pada akhirnya pengunjung dapat menikmati bacaan buku yang tersedia sebagaimana dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan home pocket book tools 1

Buku dilengkapi dengan gambar dan sumber bacaan yang dengan sumber referensi yang jelas. Sehingga penggunaannya mampu diberikan suatu pengetahuan yang bersumber dari referensi yang jelas dan terpercaya. Sebagaimana dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Buku Digital

Design Video Pembelajaran

Dalam penyusunan video pembelajaran menggunakan aplikasi inshot. Video pembelajaran pada scene pertama terdapat salam dan disusul dengan judul “Etika dan Sopan Santun Saat Berbicara”. Pada pembukaan video terdapat intro penjelasan tentang isi dalam video. Video pembelajaran “Etika dan Sopan Santun Saat Berbicara” berdurasi 4 menit 38 detik. Pada akhir video terdapat kalimat penutup sebagaimana dapat dilihat pada gambar 3.



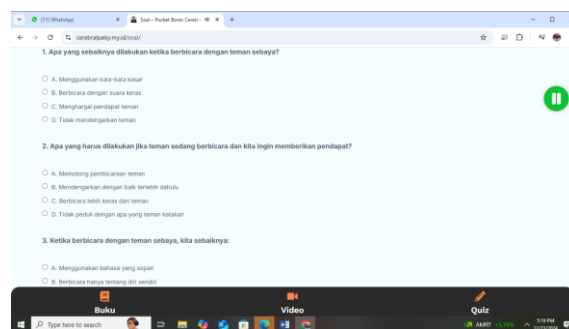
Gambar 3. Tampilan Tools 2 video

Pada bagian pembuka berisikan tujuan pembelajaran dan target materi yang diberikan. Pada bagian ini diberikan sebuah pengenalan yang bertujuan untuk mengenalkan pada siswa terkait pendalaman ilmu materi Etika dan Sopan Santun Saat Berbicara.

Pada bagian inti berisikan penerapan kegiatan penerapan Etika dan Sopan Santun Saat Berbicara pada anak didalam kelas. Dalam bagian ini bentuk gambaran penerapan Etika dan Sopan Santun Saat Berbicara disampaikan dalam banyak bentuk dan disertai contoh hal yang tidak diperbolehkan saat berbicara.

Design Kuis

Pada bagian ini berisikan pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa usai membaca buku dan melihat video. Terdapat 10 soal pilhan ganda yang diambil dari rangkuman materi dalam buku dan juga video. Pengguna mengawali mengisi kuis dengan cara mengisi nama terang. Setelah itu pengguna akan ditampilkan berupa soal pilihan ganda dengan materi yang sesuai dengan pocketbook dan video yang telah disajikan sebagaimana dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Bagian Quiz

Develop (Pembuatan dan Pengujian Produk)

Pada tahap ini melakukan pengembangan produk, merealisasikan dari perencanaan produk yang telah ditentukan. Setelah produk dikembangkan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan, kemudian dilakukan validasi prosuk. Validasi prosuk terdiri dari validasi materi serta validasi media oleh ahli materi serta ahli media. Adapun prosesnya sebagai berikut:

Validasi Materi

Validasi materi dilaksanakan oleh ahli materi sesuai dengan bidang pengembangan yang sedang dilakukan, yakni dari dosen Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Surabaya, Ibu Ima Kurrotun Aini, S.Pd., M.Pd. dan Sundari, S.Pd selaku guru senior di SLB Al-Azhar Waru. Proses penilaian menggunakan instrument dengan angket tertutup dengan beberapa indikator, antara lain : aspek visual dan aspek audio. Adapun hasil penilaian validasi dari ahli materi berdasarkan instrument yang telah dibuat dan berdasarkan persentase uji validasi materi memperlihatkan persentase dengan total rata-rata 85% menunjukkan kriteria sangat baik, sehingga produk layak untuk digunakan. Saran dari ahli materi terkait tapilan *Pocket Book* perlu menyederhanakan materi yang disajikan, sehingga langsung fokus pada poin utama yaitu cara mengajarkan etika dan sopan santun kepada anak cerebral palsy.

Ahli Media

Validasi media dilaksanakan oleh ahli media sesuai bidang pengembangan yang sedang dilakukan. Proses penilaian menggunakan instrumen dengan angket tertutup dengan beberapa indikator, antara lain, aspek visual dan aspek audio. Berdasarkan persentase uji validasi media menunjukkan persentase dengan total rata-rata 84% menunjukkan kriteria sangat baik, sehingga produk layak untuk digunakan. Saran dari ahli media terkait diberikan buku petunjuk untuk penggunaan pocket book agar pengguna dapat langsung menggunakan dengan baik.

Hasil uji Kepraktisan

Uji Kepraktisan dilaksanakan oleh guru SLB Al-Azhar Waru yang memiliki kemahiran dalam menyediakan media edukatif untuk siswa. Proses penilaian menggunakan instrumen dengan angket tertutup dengan beberapa indikator, antara lain : aspek visual dan aspek audio. Berdasarkan persentase uji kepraktisan menunjukkan persentase dengan total rata-rata 100% menunjukkan kriteria sangat baik, sehingga produk sangat layak untuk digunakan. Saran dari ahli terkait yaitu media perlu disosialisasikan agar dapat antusiasme peserta didik tidak hanya di SLB Al-Azhar namun juga di seluruh sekolah luar biasa yang memiliki anak dengan cerebral palsy.

Uji Efektivitas / Uji Pengguna

Validasi uji Pengguna dilakukan oleh anak tunadaksa, yaitu dari siswa SLB Al-Azhar Waru, dengan jumlah audience 6 anak. Proses penilaian menggunakan instrumen dengan angket tertutup. Berdasarkan persentase uji validasi media menunjukkan persentase 98% menunjukkan kriteria sangat baik, sehingga produk sangat layak untuk digunakan.

Implementation (penggunaan produk)

Penerapan produk dilaksanakan dengan cara pembagian aplikasi *Pocket Book* kepada siswa, orang tua dan guru. Hal tersebut merupakan tahap dimana siswa, guru dan orang tua menerapkan dan mempelajari aplikasi *Pocket Book*, dimana aplikasi dibagikan pada 09 Desember 2024 di SLB Al-Azhar Waru dengan total audience 6 siswa.

Pembahasan Penelitian

Media pembelajaran merupakan sebuah media penyampaian informasi melalui pengelihatn dan pendengaran. Menurut Pinatella & Adam (2018), penggunaan teknologi berbasis web telah banyak digunakan dalam pendidikan karena memberikan berbagai manfaat bagi pelaku pendidikan itu sendiri. Media aplikasi berbasis web dinilai sangat mudah untuk diakses oleh berbagai macam kalangan terutama bagi masyarakat yang menyandang status sebagai disabilitas. Penggunaan media dalam pendidikan juga didukung oleh Bandura (1977), bahwasannya individu dapat belajar melalui pengalaman langsung yang diperoleh melalui proses mengamati. Aplikasi berbasis web merupakan sebuah media yang berisikan materi dengan menggabungkan 2 komponen audio dan visual. Penelitian ini menghasilkan *Pocket Book Berbasis Digital Peer Perilaku Sosial Disabilitas Cerebral Palsy* yang dapat diakses melalui barcode pada gambar 6 berikut.



Gambar 6. Barcode Pocketbook

Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk memberikan materi terkait *Peer Perilaku Sosial Disabilitas Cerebral Palsy*. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik gaya berbahasa dan berperilaku anak tunadaksa cerebral palsy di lingkungan sekitar. Hal ini sependapat dengan (Wulandari et al. 2023) yaitu penggunaan media dalam mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar bagi penggunanya. Selain itu (Wulandari et al. 2023) juga mengungkapkan manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran yaitu. 1) Media pembelajaran berupa aplikasi berbasis web dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil dari proses belajar. 2) Mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu. 3) Memberikan pengalaman kepada pembelajar terkait peristiwa penting yang belum pernah dialami.

Cerebral palsy merupakan siswa yang memiliki kemampuan intelektual normal sehingga sangat memungkinkan untuk dapat menerima jenis pembelajaran dalam bentuk apapun diluar pembelajaran

menggunakan sistem gerak. Adanya kesibukan yang dimiliki oleh masing-masing orang tua membuat orang tua tidak memiliki waktu untuk mengkaji hal baru dan belajar terkait bentuk pola asuh terbaru yang ada di masyarakat. Sehingga media aplikasi berbasis web ini dinilai sangat efektif karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Adanya beberapa manfaat yang diberikan dari penggunaan media maka dikembangkan produk media pembelajaran berupa pembelajaran *Peer Perilaku Sosial Disabilitas Cerebral Palsy*. Tujuan dari bentuk aplikasi berbasis web ini adalah untuk memberikan gambaran secara jelas terkait maksud komunikasi dari materi sehingga isi materi dapat diterima secara utuh (Anneahira, 2013:2).

Penelitian terkait oleh Penelitian (Massang, dkk. 2022) dengan judul “Pocket Book Berbasis Digital *Peer Perilaku Sosial Disabilitas Cerebral Palsy*”. Berdasarkan paparan data hasil temuan penelitian, peneliti mengembangkan artikel terkait bentuk-bentuk *Peer Perilaku Sosial Disabilitas Cerebral Palsy* yang dikemas dalam bentuk penyajian materi terkait etika dan perilaku. Hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa kebanyakan anak-anak dengan cerebral palsy belum mengetahui etika dan sopan santun ketika berbicara, hal lain juga ditemukan bahwa masih ada orang-orang mayoritas yang belum mengetahui tentang bagaimana cara bersikap sopan dengan anak penyandang cerebral palsy ketika berbicara. Namun hal-hal tersebut jarang sekali tersosialisasikan sehingga banyak individu yang abai terkait etika dan sopan santun ketika berbicara baik anak tuna daksa dengan sesama tunadaksa maupun anak tipikal dengan anak penyandang tunadaksa.

Pada kajian Penelitian (Roberts-Yates and Silvera-Tawil 2019) dengan judul “The Role of Digital Technology in Enhancing Learning for Children with Disabilities”. Penelitian ini mengkaji penggunaan teknologi digital dalam pendidikan anak dengan disabilitas, termasuk aplikasi dan perangkat berbasis komputer yang membantu mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan motorik. Aplikasi digital seperti pocket book bisa digunakan untuk mempermudah pemahaman konsep-konsep sosial bagi anak-anak dengan cerebral palsy. Memberikan dasar mengenai pentingnya penggunaan teknologi dalam mendukung pendidikan anak-anak dengan disabilitas, serta efektifitas berbagai bentuk media digital dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya Penelitian (Prater, Serna, and Nakamura 1999) dengan judul “Peer Interaction in Children with Disabilities: Implications for Social Skill Development”. Penelitian ini menganalisis bagaimana interaksi dengan teman sebaya (peer interaction) mempengaruhi perkembangan sosial anak-anak dengan berbagai jenis disabilitas, termasuk cerebral palsy. Ini mencakup penelitian tentang hambatan sosial yang dihadapi oleh anak-anak dengan disabilitas dan cara-cara untuk mengatasi hambatan tersebut melalui pendidikan dan program pelatihan. Memberikan pemahaman mendalam mengenai pentingnya interaksi sosial sebaya untuk perkembangan anak-anak dengan disabilitas, dan bagaimana pocket book digital bisa difungsikan untuk merangsang dan memfasilitasi interaksi semacam itu.

Jika pada penelitian-penelitian sebelumnya hanya membahas terkait peer perilaku anak tipikal sedangkan pada produk “Pengembangan Pocket Book Berbasis Digital *Peer Perilaku Sosial Disabilitas Cerebral Palsy*” dilengkapi dengan tindakan etika dan sopan santun yang dapat dilakukan oleh teman sebaya kepada anak cerebral palsy.

Pocket Book Berbasis Digital *Peer Perilaku Sosial Disabilitas Cerebral Palsy* dapat memberikan kesan lebih nyata, menarik, mudah diterima dan diakses oleh semua kalangan terlebih anak cerebral palsy dan guru. Menurut (Firdaus, Purbaningrum, and Murtadlo 2021), terdapat keunggulan dari penggunaan media video pembelajaran diantaranya: 1) menyajikan materi secara informatif, menarik, ringkas sehingga mudah dipahami, 2) proses pembelajaran tidak membosankan, 3) materi pelajaran minim terdapat perbedaan persepsi, 4) pembelajaran dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan mudah tanpa memiliki keterbatasan waktu. Pengembangan pocket book ini mengambil langsung dari kehidupan sehari-hari sehingga memberikan kesan natural dan nyata pada setiap scene nya. Konsep pocket book dalam penelitian ini menekankan juga pada audio namun disertai sebuah pesan dalam bentuk visual. Pocket book ini merupakan perpaduan antara penyampaian pesan secara audio visual yang dilengkapi dengan video dan quiz untuk memperjelas pesan yang disampaikan. Video pembelajaran ini difokuskan pada etika dan sopan santun sehingga membuat pemirsanya jauh lebih fokus pada materi yang disampaikan.

Oleh sebab itu, dibutuhkan pengarahannya kepada anak cerebral palsy guna mengatasi kesulitan atau hambatan dalam mengakses pocket book. Teman sebaya adalah orang-orang yang berada dalam kelompok usia atau tingkatan yang sama, yang sering berinteraksi dan berbagi pengalaman hidup bersama (Brown, 2002).. Dalam konteks penyandang cerebral palsy, teman sebaya merujuk pada teman-teman yang memiliki usia dan tingkat perkembangan yang serupa, yang berperan penting dalam mendukung proses inklusi sosial. Teman

sebayu dapat berasal dari sekolah, komunitas, atau lingkungan sosial lainnya, dan mereka memiliki kemampuan untuk memberikan pengaruh positif terhadap penyandang cerebral palsy.

Untuk memastikan bahwa teman sebayu dapat memainkan peran yang maksimal dalam mendukung penyandang cerebral palsy, diperlukan langkah-langkah untuk menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung. Beberapa langkah yang dapat diambil antara lain. 1) **Pendidikan dan Pelatihan.** Memberikan pendidikan kepada teman sebayu tentang cerebral palsy dan cara berinteraksi dengan penyandang disabilitas sangat penting. Pelatihan ini dapat mencakup cara berkomunikasi yang efektif, memahami kebutuhan penyandang cerebral palsy, serta cara menciptakan lingkungan sosial yang inklusif. Pendidikan ini dapat dilakukan melalui program-program sekolah, seminar, atau workshop. 2) **Mendorong Sikap Empati dan Penghargaan terhadap Perbedaan** yaitu dengan mengajarkan teman sebayu untuk menghargai perbedaan dan memiliki empati terhadap teman-teman mereka yang memiliki cerebral palsy akan menciptakan ikatan sosial yang lebih kuat. 3) **Menawarkan Dukungan dan Fasilitas yang Diperlukan.** Lingkungan yang inklusif tidak hanya mengandalkan sikap teman sebayu, tetapi juga mencakup penyediaan fasilitas yang mendukung. Misalnya, aksesibilitas fisik seperti kursi roda, atau alat bantu komunikasi dapat membantu penyandang cerebral palsy untuk berpartisipasi dengan lebih bebas dalam kegiatan sosial. Teman sebayu juga dapat berperan dengan memfasilitasi penggunaan alat bantu ini dalam kegiatan sehari-hari.

Meskipun teman sebayu dapat memainkan peran yang sangat positif, tantangan yang perlu dihadapi oleh teman-teman sebayu dalam mendukung penyandang cerebral palsy. Beberapa tantangan tersebut adalah. 1) **Kurangnya Pemahaman tentang Disabilitas.** Tidak semua teman sebayu memiliki pemahaman yang cukup tentang cerebral palsy atau disabilitas pada umumnya. Kurangnya pengetahuan tentang bagaimana cara berinteraksi dengan penyandang cerebral palsy dapat menyebabkan kebingungan atau ketidaknyamanan dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, edukasi tentang disabilitas dan cara berinteraksi secara inklusif sangat penting untuk membantu teman sebayu mendukung penyandang cerebral palsy dengan lebih efektif. 2) **Ketakutan Akan Salah Bertindak.** Beberapa teman sebayu mungkin merasa cemas atau takut untuk berinteraksi dengan penyandang cerebral palsy karena khawatir mereka akan salah bertindak atau menyakiti perasaan. Ketakutan ini dapat menyebabkan mereka menghindari interaksi atau bersikap canggung. Oleh karena itu, memberikan pelatihan atau workshop untuk teman sebayu mengenai cara mendukung dan berkomunikasi dengan penyandang disabilitas dapat membantu mengatasi kekhawatiran ini. 3) **Menghadapi Stigma Sosial.** Penting untuk menciptakan budaya yang mendukung dan menerima perbedaan di lingkungan sosial, agar teman sebayu merasa didorong untuk terus mendukung teman-teman mereka yang memiliki cerebral palsy.

Teman sebayu memiliki pengaruh besar terhadap perilaku sosial penyandang cerebral palsy. Beberapa peran utama yang dapat dimainkan oleh teman sebayu adalah sebagai berikut. 1) **Memberikan Dukungan Emosional.** Teman yang peduli dapat mengurangi perasaan kesepian atau isolasi yang sering dialami oleh penyandang disabilitas. Mereka dapat memberikan rasa aman dan kenyamanan, yang sangat penting dalam membangun rasa percaya diri (Buhrmester, 1990). 2) **Menjadi Jembatan dalam Komunikasi.** Teman-teman ini tidak hanya mendengarkan tetapi juga membantu dalam menerjemahkan atau menyampaikan pesan agar dapat lebih mudah dipahami oleh orang lain, yang pada gilirannya memungkinkan penyandang cerebral palsy untuk lebih aktif dalam percakapan (Laursen & Hartl, 2013). 3) **Mengurangi Stigma dan Diskriminasi.** Dengan menunjukkan sikap terbuka, penuh kasih, dan empati, teman-teman sebayu dapat mengubah pandangan negatif terhadap penyandang disabilitas. Mereka dapat mengedukasi teman-teman lain untuk tidak menilai berdasarkan keterbatasan fisik, tetapi untuk lebih menghargai karakter dan potensi setiap individu (Wentzel, 2005).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pocket Book dapat meningkatkan upaya penanaman peer perilaku sosial bagi anak cerebral palsy sehingga mampu diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil analisis data bahwa penelitian uji kelayakan video pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi dengan kriteria penilaian validator kategori baik. Penilaian validasi ahli media video pembelajaran dengan kriteria penilaian validator dikategorikan baik. Serta penilaian uji efektivitas dan kepraktisan oleh guru dan siswa di SLB Al-Azhar Waru memperoleh kriteria penilaian validator dikategorikan sangat baik.

Daftar Pustaka

- Cialdini, R. B., & Goldstein, N. J. (2014). Social influence: Compliance and conformity. *Annual Review of Psychology*, 55, 591–621. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.55.090902.142015>
- Firdaus, Alfiana, Endang Purbaningrum, and Murtadlo. 2021. "MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI PERUBAHAN CUACA DALAM LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS WEB BAGI SISWA TUNARUNGU Alfiana Firdausi Endang Purbaningrum Murtadlo Abstract Deaf Students Often Experience a Decrease Interest to Learn When Learning Is Verbal B." *Jurnal Grab Kids* 1(1): 28–34.
- Hendrickx, S., & Rizzo, P. (2017). The impact of peer relationships on children with disabilities: A review of socialization outcomes. *Journal of Disability Research*, 41(3), 215-229. <https://doi.org/10.1097/DR.0000000000000251>.
- Hightower, R., & Green, C. (2016). Digital tools for improving social interactions of children with disabilities. *Educational Technology Research & Development*, 64(5), 939-952. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9449-7>.
- Hollar, D., & Kasper, P. (2014). The effects of peer interactions on social development of children with disabilities. *Journal of Early Intervention*, 36(2), 112-123. <https://doi.org/10.1177/1053815114534713>.
- Ii, B A B. 2013. "Abdul Majid, Strategi Pembelajaran, PT Rosydakarya, Bandung, 2013, Hlm. 286. 8." : 8–43.
- Iskandar. 2019. "Perilaku Kenakalan Remaja Di Desa Tubo Tengah Kecamatan Tubo Kabupaten Majene (Analisis Psikologi)." *Psychology* (January): hlm.33.
- Lazarus, John, Rosalind S. Brown, Chantal Daumerie, Alicja Hubalewska-Dydejczyk, Roberto Negro, and Bijay Vaidya. 2014. "2014 European Thyroid Association Guidelines for the Management of Subclinical Hypothyroidism in Pregnancy and in Children." *European Thyroid Journal* 3(2): 76–94. doi:10.1159/000362597.
- McGregor, S. M., & Zuch, S. (2019). Social behaviors and peer interactions in children with cerebral palsy. *Disability and Rehabilitation*, 41(5), 613-620. <https://doi.org/10.1080/09638288.2017.1399278>
- Okpatrioka Okpatrioka. 2023. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1(1): 86–100. doi:10.47861/jdan.v1i1.154.
- Olanmi, O. A., Akcayir, G., Ishola, O. M., & Demmans Epp, C. (2020). Using technology in special education: Current practices and trends. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1711-1738. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09745-7>
- Perry, K. (2022). The role of peer interactions in developing social skills in children with cerebral palsy. *International Journal of Disability and Social Inclusion*, 18(3), 234-245. <https://doi.org/10.1108/IJDSI-02-2022-0038>.
- Prater, Mary Anne, Loretta Serna, and Kayleen K. Nakamura. 1999. "Impact of Peer Teaching on the Acquisition of Social Skills by Adolescents with Learning Disabilities." *Education and Treatment of Children* 22(1): 19–35. <http://content.ebscohost.com.librarylink.uncc.edu/ContentServer.asp?T=P&P=AN&K=EJ591218&S=R&D=eric&EbscoContent=dGJyMNLr40Sep7E4wtvhOLCmr0meprFSsKa4Sq%2BWxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGrkqwr7VRuePfgex44Dt6fIA%5Cnhttp://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ591218&site=ehost-live&scope=cite>.
- Rahman, Abd, Hasan Basri, and Helman Al-qudush. 2025. "Literasi Linguistik Dalam Pendidikan Inklusif Untuk Pengembangan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Berkebutuhan Khusus."
- Roberts-Yates, Christine, and David Silvera-Tawil. 2019. "Better Education Opportunities for Students with Autism and Intellectual Disabilities through Digital Technology." *International Journal of Special Education* 34(1): 197–210.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2):

3928-36. doi:10.31004/joe.v5i2.1074.