

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SENI UNTUK
PENINGKATAN KETRAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK
DISABILITAS**

PENELITIAN TERAPAN



Nunuk Nur Shokiyah, S.Ag., M.Si. : NIDN 0014117307

Anggota:
Dosen

Amir Gozli, S.Sn., M.Sn. : NIDN 0021067404

Mahasiswa

Kenya Ayu Prahasdita : NIM 211491031

Aldi Khoirul Mustofa : NIM 211491033

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA- 023.17.2.677542/2024

tanggal 24 November 2023

Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian

Nomor: 541/ IT6.2/PT.01.03/2024

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
Oktober 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SENI UNTUK PENINGKATAN KETRAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK DISABILITAS

Nunuk Nur Shokiyah¹,
¹ **Institut Seni Indonesia Surakarta**
Email: ¹nunuknurs11@gmail.com

ABSTRAK

Ketrampilan motorik halus sangat berkaitan dengan anak-anak, salah satunya adalah anak Disabilitas. Anak Disabilitas adalah anak yang memiliki keterbatasan salah satunya adalah Anak Tunarungu. Tunarungu adalah orang yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengarannya. Maka dibutuhkan media untuk proses pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis seni batik untuk anak Disabilitas yaitu anak tunarungu.

Penelitian ini menggunakan metode Design-Based Research (DBR) pada konteks pembelajaran seni melalui kegiatan membatik pada anak Tunarungu. Tahap pengembangan media pembelajaran yang dilalui berada pada ranah perancangan media pembelajaran melalui kegiatan membatik untuk anak Tunarungu. Tahapan pengembangan media pembelajaran diawali dari analisis kebutuhan, analisis konteks, merumuskan tujuan, perancangan media pembelajaran serta dilanjutkan uji coba dengan SSR. Single Subject Research (SSR). Subjek penelitian anak tunarungu berusia 7 tahun. Penelitian ini menggunakan desain A-B dimana desain ini dapat menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat.

Hasil penelitian bahwa skor dan nilai rata-rata ketrampilan motorik halus pada anak tunarungu dengan intervensi melengkapi, mewarnai dan menggambar pola batik pada pratindakan mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada pratindakan 38 (76%.) Pada Intervensi tahap I mengalami peningkatan menjadi 43 (86%), selanjutnya mengalami peningkatan kembali pada Tahp II yaitu menjadi 46 (92%) dan untuk Tahap III mengalami peningkatan kembali menjadi 48 (94%). Ada perbedaan ketrampilan motorik halus anak tunarungu sebelum diberikan perlakuan menebalkan, mewarnai dan menggambar pola batik dan sesudah diberikan perlakuan. Terlihat peningkatan ketrampilan motorik halus anak setelah anak diberi perlakuan. Media pembelajaran seni batik dapat meningkatkan ketrampilan motorik halus pada anak disabilitas yaitu anak tunarungu.

KATA KUNCI: Metode DBR, Media pembelajaran, Ketrampilan motorik Halus, Tunarungu.

DEVELOPMENT OF ART-BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE FINE MOTOR SKILLS IN CHILDREN WITH DISABILITIES

Nunuk Nur Shokiyah1,
1, Indonesian Institut Seni Indonesia Surakarta
Email: 1nunuknurs11@gmail.com

ABSTRACT

Fine motor skills are closely related to children, one of whom is a child with disabilities. Children with disabilities are children who have limitations, one of which is a deaf child. A deaf person is someone who has lost the ability to hear, thus inhibiting the process of language information through their hearing. Therefore, media is needed for the learning process. This study aims to develop batik art-based learning media for children with disabilities, namely deaf children. This study uses the Design-Based Research (DBR) method in the context of art learning through batik activities for deaf children. The development stage of learning media that is passed is in the realm of designing learning media through batik activities for deaf children. The stages of developing learning media begin with needs analysis, context analysis, formulating objectives, designing learning media and continuing with trials with SSR. Single Subject Research (SSR). The research subjects were 7-year-old deaf children. This study used an A-B design where this design can show a causal relationship between the independent variable and the dependent variable.

The results of the study showed that the scores and average values of fine motor skills in deaf children with the intervention of completing, coloring and drawing batik patterns in the pre-action increased. The average value in the pre-action was 38 (76%). In the Intervention Phase I it increased to 43 (86%), then increased again in Phase II to 46 (92%) and for Phase III it increased again to 48 (94%). There is a difference in the fine motor skills of deaf children before being given treatment to thicken, color and draw batik patterns and after being given treatment. There is an increase in children's fine motor skills after the child is given treatment. Batik art learning media can improve fine motor skills in children with disabilities, namely deaf children.

KEYWORDS: DBR Method, Learning media, Fine motor skills, Hearing impairment.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga atas pertolongan-Nya, penulisan laporan penelitian terapan dapat terselesaikan. Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini, penulis juga mengucapkan trimakasih kepada DIPA ISI Surakarta yang telah mendanai penelitian ini, dan juga kami berterimakasih kepada sekolah SLB-B YRTRW yang telah memberikan kesempatan untuk penelitian di sekolah tersebut. Semoga sekolah SLB-B YRTRW semakin maju dan tambah berkualitas dalam proses pembelajarannya.

Penelitian adalah bagian implementasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kegiatan ini menjadi salah satu syarat Tri Dharma Perguruan Tinggi bagi dosen. Laporan penelitian adalah salah satu wujud dari pertanggungjawaban atas terlaksananya penelitian. Di dalam laporan penelitian ini ada berbagai kegiatan yang telah dilaksanakan. Di dalam menyusun dan merancang laporan ini, kami menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini memiliki banyak kekurangan. Oleh karenanya, berbagai bentuk kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan. Semoga laporan ini bermanfaat untuk semuanya baik akademisi maupun praktisi, khususnya bagi para pembaca.

Surakarta, 28 Oktober 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Luaran.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Penelusran Pustaka.....	7
B. Landasan Teori.....	8
BAB III. METODE PENELITIAN	16
A. Jenis Penelitian.....	16
B. Prosedur Penelitian.....	17
BAB IV. HASIL PENELITIAN	24
A. Persiapan Penelitian.....	24
B. Lokasi Penelitian dan Subyek Penelitian.....	24
C. Instrumen Penelitian.....	25
D. Hasil Penelitian.....	28
E. Pembahasan.....	47
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	58

BAB.I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekitar 93 juta anak berkebutuhan khusus di seluruh dunia, sebagian besar tidak memiliki akses pendidikan yang berkualitas (Nadya, A., Purwanta, E., & Nurwangid, M., 2022). Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh setiap orang karena mempunyai peranan penting dalam menentukan arah hidup dan keberhasilan seseorang. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga perlu diterapkan model pendidikan kepada anak sedini mungkin. Terlebih pendidikan bagi anak disabilitas di usia dini yang memegang peranan sangat penting dalam memacu kemampuannya pada saat berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat.

Berdasarkan landasan UU RI No. 19 Tahun 2011 tentang hak-hak penyandang disabilitas dimana setiap siswa tersebut mempunyai hak yang sama dengan semua siswa yang normal yaitu memperoleh pendidikan dan pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan. Yang bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial dan intelektual. Pengembangan motorik pada anak usia dini merupakan bagian dari kebutuhan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam melatih otot-otot kecil anak serta untuk mengkoordinasi tangan dan mata pada anak. Wati, K. I. (2017) Pengertian anak usia dini secara umum adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Dalam Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 60 Tahun 2013, pengertian anak usia dini adalah anak sejak masih janin di dalam kandungan hingga genap berusia 6 tahun.

Sujiono, Y, (2014) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara itu menurut The National Association for The Education of Young Children (NAEYC), anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2016). Senada dengan NAEYC dan Sujiono

(2014) Diyenti dan Rakimahwati menuliskan bahwa pada masa usia ini merupakan masa yang sangat gemilang untuk diberikan pendidikan dan membutuhkan banyak stimulasi dan stimulasi untuk mengoptimalkan perkembangannya. (Diyenti & Rakimahwati, 2019).

Saidah (2019) menuliskan bahwa diperkirakan dari 5-3% anak usia prasekolah mengalami gangguan motorik dan 60% dari kasus yang ditemukan terjadi secara spontan pada umur di bawah 5 tahun. Keterlambatan motorik halus pada masa ini dapat menyebabkan anak menjadi rendah diri, terjadi kecemburuan pada anak yang lain, ketergantungan dan timbul rasa malu. Hal tersebut dapat membuat anak kesulitan untuk memasuki bangku sekolah karena kemampuan motorik halus sangat diperlukan dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya dalam hal bermain dan juga menulis.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan Pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak, diharapkan anak telah mampu menguasai beberapa keterampilan yang mengasah kemampuan motorik halus, seperti menggunakan gunting dengan baik meskipun belum lurus dalam menggunting, mengikat tali sepatu, mewarnai dengan rapi, dan lain-lain sesuai dengan perkembangan motorik halus yang harus dicapainya. Maka kegiatan pada anak usia dini harus diarahkan untuk meningkatkan keterampilan dalam hal-hal tersebut. Hal ini sangat penting karena hanya kesempatan dan latihan secara terus menerus dapat meningkatkan keterampilan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang menuntut gerakan motorik halus (Maghfuroh, 2017).

Motorik halus yaitu suatu kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, otak, spinal cord. Motorik halus sangat berperan penting bagi

kelangsungan hidup di masa mendatang. Pengembangan motorik yang optimal di usia dini dapat menunjang kehidupan selanjutnya. Untuk mengembangkan motorik halus diperlukan beberapa cara, seperti yang disampaikan oleh Muarifah menuliskan bahwa pada usia 4-5 tahun, motorik halus anak perlu distimulasi melalui berbagai aktivitas seperti menggambar bebas, finger painting, bermain playdough, menganyam, menempel, menggunting, mewarnai (Muarifah, 2019).

Kegiatan motorik halus sebaiknya juga diperkenalkan pada anak-anak usia pra sekolah, sebab kegiatan motorik halus merupakan langkah awal bagi pematangan dalam hal menulis dan menggambar. Anak-anak memerlukan persiapan yang matang sebelum mereka bersekolah, sehingga kelak diharapkan mereka mampu menguasai gerak-gerakan yang akan dilakukan nantinya pada saat sekolah. Dengan berkembangnya motorik halus pada anak sejak dini diharapkan agar anak mampu mengontrol keseimbangan tubuhnya dan mampu mengembangkan potensi serta kreatifitas yang dimiliki terutama semua hal atau kegiatan yang berhubungan dengan saraf atau otak seperti menggambar, melukis, menggunting, menulis dan lainnya. Muna, N. I. L. N. A. (2015).

Ketrampilan motorik halus sebaiknya dibiasakan sejak dini melalui proses latihan yang rutin berkelanjutan dan tepat sasaran. Hal ini bisa dibuktikan karena tidak semua anak pandai menggerakkan tangannya, misalnya ada seorang anak yang kesulitan ketika ia akan memegang pensil, pensil tersebut dipegang dengan posisi terbalik atau dipegang dengan cara kurang tepat, tetapi ada anak lainnya dengan begitu mudah memegangnya. Melatih anak dengan berbagai kegiatan yang positif seperti menggambar, melukis dan mewarnai merupakan salah satu cara meningkatkan ketrampilan motorik mereka, karena hampir setiap anak gemar menggambar, mewarnai, dan melukis.

Nur Mawati, S., Sunaryo, I., & AUD, M. P. (2017). Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh di kelompok B SLB-B YRTRW Surakarta dalam kemampuan motorik halus anak masih rendah dibandingkan dengan

kemampuan motorik anak normal, dalam menulis mereka belum bisa mengendalikan koordinasi tangan dan mata. Ketika di kelas saat pembelajaran untuk meniru tulisan yang di contohkan guru anak belum terlalu bisa, ini disebabkan oleh kurangnya perhatian anak dan rasa malas anak dalam belajar. Anak lebih suka berlari-lari dikelas dan bermain-main dengan temannya. Kurangnya tenaga guru serta media pembelajaran yang kurang memenuhi untuk menunjang perkembangan anak juga menjadi salah satu faktor yang menjadikan anak kurang dalam kemampuan motoriknya. Kondisi kelas yang kurang kondusif membuat anak semakin tidak terkendali.

Hanur, B. S., & Avif, S. (2019) menuliskan bahwa Anak tunarungu bersifat impulsif, dan hiperaktif. Perilaku anak ini dapat terjadi di mana saja misalnya di rumah, di sekolah atau di tempat umum lainnya. Selain itu dalam proses belajar mengajar anak tunarungu sulit menangkap pelajaran yang diberikan oleh guru, hal ini menunjukkan ketidak tertarikannya siswa karena kebutuhan belajarnya tidak terpenuhi dengan baik sehingga harus senantiasa dilakukan perbaikan dalam praktek pembelajaran di kelas, salah satunya adalah perbaikan dalam media pembelajarannya.

Beberapa penelitian tentang media pembelajaran anak tunarungu untuk peningkatan ketrampilan motorik halus diantaranya; Darmawanti, (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Teknik Jelujur Pada Anak Kelas Iii Tunarungu Di Slb Kurnia; Wahyuni & Mawardah (2023) Wahyuni, R., & Mawardah, M. (2023). Penggunaan Media Belajar Melipat, Menggunting Dan Menempel (3m) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Tunadaksa Di Slb Negeri Sekayu . Dini (2023) Media Busy Book untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu di SLB; Tri & Mutia, (2019) Pengaruh Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Tunarungu Usia 5-7 Tahun Di SLB-B Negeri Pembina Palembang; Aktifah, N., Sabita, R., Nurseptiani, & Pratiwi, (2021). Peningkatan Keterampilan dengan Latihan Dasar Motorik Halus (Aktivitas Menulis) Pada Guru SLB Negeri Wiradesa Kabupaten Pekalongan

Berdasarkan paparan penelitian yang telah dikaji tentang peningkatan ketrampilan motorik halus untuk anak disabilitas dalam hal ini adalah anak tunarungu banyak media yang digunakan namun penulis belum menemukan media batik secara khusus digunakan untuk media meningkatkan ketrampilan motorik halus. Batik sangat dikagumi bukan hanya karena prosesnya yang rumit tetapi juga dalam motif dan warnanya yang unik dan indah, yang sarat akan makna simbolik. Setiap motif batik mengandung nilai simbolis magis yang ditujukan untuk fungsi kepercayaan dan nilai-nilai estetis yang digunakan sebagai hiasan (Miranti, A., Lilik, L., Winarni, R., & Surya, A. (2021).) Ada beberapa motif batik yang dapat dijadikan media untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus diantaranya yaitu Motif ragam hias geometris. Ragam hias geometris adalah ragam hias yang menggunakan beraneka ragam unsur-unsur garis, seperti garis lurus, lengkung, zigzag, spiral, dan berbagai bidang seperti segi empat, persegi panjang, lingkaran, layang-layang, dan bentuk lainnya sebagai motif bentuk dasarnya. Ragam hias geometris merupakan motif tertua dalam ornamen karena sudah dikenal sejak jaman prasejarah. Motif geometris berkembang dari bentuk titik, garis, atau bidang yang berulang dari yang sederhana sampai dengan pola yang rumit.

Proses pembuatan motif-motif batik ini diharapkan mampu meningkatkan ketrampilan motorik halus pada anak usia dini, sehingga dengan menerapkan media pembelajaran melalui batik, dapat membantu anak usia dini untuk meningkatkan ketrampilan motorik halusnya Hal ini mendorong penulis untuk mengangkat judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SENI UNTUK PENINGKATAN KETRAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK DISABILITAS” . Peneliti memberikan perlakuan kepada anak disabilitas yaitu anak tunarungu usia dini melalui media pembelajaran berbasis seni yaitu media batik untuk membantu anak disabilitas yaitu anak tunarungu usia dini dalam meningkatkan ketrampilan motorik halusnya.

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut

- 1) Bagaimanakah permasalahan yang muncul terkait media pembelajaran berbasis seni untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus anak tunarungu usia dini
- 2) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis seni yang relevan untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus anak Tunarungu usia dini
- 3) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis seni yang relevan untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus anak Tunarungu usia dini

C. Tujuan dan Luaran penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

- 1) Menjelaskan permasalahan yang muncul terkait media pembelajaran berbasis seni untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus anak tunarungu usia dini
- 2) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis seni yang relevan untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus anak Tunarungu usia dini
- 3) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis seni yang relevan untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus anak Tunarungu usia dini

Luaran dari penelitian ini adalah sebuah Media pembelajaran berbasis seni untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus anak Tunarungu usia dini. Media ini bisa dijadikan acuan dalam dunia pendidikan bagaimanakah mengatasi kesulitan dalam melatih ketrampilan motorik halus melalui media berbasis seni, Jurnal, dan HKI.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelusuran Pustaka

Tinjauan pustaka bertujuan untuk meninjau hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan permasalahan dan obyek penelitian. Sehingga terlihat perbedaan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan pustaka juga berisi konsep-konsep dan teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Tinjauan pustaka dapat bersumber dari buku, makalah, skripsi, jurnal, internet, atau yang lainnya, yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Hasil penelusuran pustaka yang dilakukan penulis, ada beberapa penelitian sebagai berikut:

Terdapat beberapa penelitian tentang media pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus anak tunarungu diantaranya adalah Darmawanti, (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Teknik Jelujur Pada Anak Kelas Iii Tunarungu Di Slb Kurnia; Wahyuni & Mawardah (2023) Wahyuni, R., & Mawardah, M. (2023). Penggunaan Media Belajar Melipat, Menggunting Dan Menempel (3m) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Tunadaksa Di Slb Negeri Sekayu . Dini (2023) Media Busy Book untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu di SLB; Tri & Mutia, (2019) Pengaruh Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Tunarungu Usia 5-7 Tahun Di SLB-B Negeri Pembina Palembang; Aktifah, N., Sabita, R., Nurseptiani, & Pratiwi, (2021). Peningkatan Keterampilan dengan Latihan Dasar Motorik Halus (Aktivitas Menulis) Pada Guru SLB Negeri Wiradesa Kabupaten Pekalongan; Anindayanti, Irza Widya (2022) Pengaruh Terapi Bermain Mosaic (Kolase) Pada Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak-Anak Yang Mengalami Keterbelakangan Mental Ringan; Wahyuningrum, Nur Mawati, S., Sunaryo, I., & AUD, M. P. (2017). Penanganan Anak Tuna Rungu Wicara Dalam Perkembangan Motorik Halus

Melalui Kegiatan Menggambar Kelompok B SLB-B YRTRW Gumunggung Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017

Sementara itu penulis pernah melakukan penelitian tentang kegiatan membatik untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus untuk anak normal anak TK-B. Penelitian yang lain yang pernah dilakukan penulis adalah tentang menggambar Pola batik untuk meningkatkan konsentrasi pada anak Tunarungu. Berdasarkan Paparan hasil penelitian terdahulu terdapat beberapa media dan model untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus pada anak usia dini. Namun penulis belum menemukan penelitian tentang media batik digunakan secara khusus untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus pada anak Tunarungu usia dini. Menurut pengetahuan peneliti belum pernah ada, sehingga keaslian dalam penelitian ini bisa dipertanggungjawabkan.

B. Landasan Teori

a. Anak Disabilitas

Anak disabilitas adalah UU Nomor 8 tahun 2016 Pasal 1 ayat 1 mendefinisikan penyandang disabilitas sebagai: Setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu yang lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak.

Widinarsih, D. (2019). “Penyandang Disabilitas ganda atau multi” adalah penyandang disabilitas yang mempunyai dua atau lebih ragam disabilitas, antara lain disabilitas runguwicara dan disabilitas netra-tuli. “dalam jangka waktu lama” adalah jangka waktu paling singkat 6 (enam) bulan dan/ataubersifat permanen

Dye & Bavelier (2013); Soemantri (2006); Sadjaah (2005); anak tunarungu merupakan anak yang mengalami hambatan dalam proses pendengaran baik itu disebut kurang dengar maupun sama sekali tidak bisa mendengar, sehingga berpengaruh pada penerimaan informasi atau

rangsangan dari luar. Akibat ketunarunguan yang dimilikinya mereka mengalami hambatan dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Tunarungu adalah individu yang memiliki gangguan dalam pendengarannya, baik secara keseluruhan ataupun masih memiliki sisa-sisa pendengaran (Asrori, 2020). Anak tunarungu mereka susah mengerti atau memahami bunyi kecuali tunarungu tingkat ringan. Anak tunarungu ringan biasanya masih dapat mengikuti percakapan biasa sehingga mereka dapat mengikuti pendidikan pada sekolah umum karena mereka masih bisa berbicara dan berbahasa secara baik. Bagi mereka yang berada di sekolah luar biasa adalah mereka yang mengalami ketunarunguan tingkat sedang dan berat.

Berat ringannya ketunarunguan akan berpengaruh pada berat ringannya hambatan dalam berkomunikasi, bagi anak yang mengalami gangguan pendengaran taraf ringan, maka pendengaran masih bisa mendengar walaupun sedikit, sehingga anak dapat berkomunikasi dengan menggunakan sisa pendengarannya. Anak disabilitas dalam penelitian ini yang dimaksud adalah dengan Anak tunarungu usia dini.

b. Anak Usia Dini

Dalam Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 60 Tahun 2013, pengertian anak usia dini adalah anak sejak masih janin di dalam kandungan hingga genap berusia 6 tahun. Batasan yang dipergunakan oleh the National Association For The Eduction Of Young Children (NAEYC), dan para ahli pada umumnya adalah : “Early childhood” anak masa awal adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Jadi mulai dari anak itu lahir hingga ia mencapai umur 8 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini.

Hurlock (1999) dalam Aziz, Syarifudin (2017), mengemukakan bahwa " kategori anak usia dini atau taman kanak-kanak awal adalah prasekolah yang tercakup pada kelompok usia antara 2 hingga 6 tahun. Bachruddin Musthafa (2002) dalam Susanto Ahmad (2018) mengemukakan-bahwa "anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat" Dari

beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang memiliki usia antara 0-6 tahun. Pada usia tersebut merupakan usia yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat sehingga mudah untuk diberikan stimulus untuk perkembangan kecerdasannya.

Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, maka yang dimaksud anak usia dini pada penelitian ini yang akan dijadikan objek penelitian ini adalah anak usia dini berusia antara 4 - 6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

c.. Pengertian Motorik Halus

Motorik halus merupakan diantara aspek perkembangan yang menentukan keberhasilan peserta didik di jenjang pendidikan. Gallahue menjelaskan motorik berasal dari kata “motor” yang berarti suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Gerak merupakan akibat dari suatu aktivitas yang dipengaruhi oleh proses gerakan tertentu (Oktafiani, A., & Rakimahwati, R., 2023).

Muhibbin, memaparkan motorik diartikan suatu kegiatan yang menggunakan otot-otot (Tjaya, 2020). Motorik halus menurut Suryana yaitu kegiatan yang terkoordinasi yang mempengaruhi perkembangan gerakan tubuh (Mukminin & Dadan, 2019). Motorik halus berkaitan dengan keterampilan fisik antara kegiatan yang saling terorganisasi otot kecil, mata dan tangan (Nofitri et al., 2019). Perkembangan motorik halus menurut Laranaya adalah kemampuan anak dalam melakukan keterampilan fisik secara terkoordinasi (Linda & Suryana, 2020). Santrock mengartikan “keterampilan motorik halus yaitu kemampuan melakukan gerakan secara halus” (Nabila Fahira, 2021).

Kemampuan motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar. Contoh keterampilan motorik kasar seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Sedangkan kemampuan motorik halus adalah kemampuan manipulasi halus (*fine manipulative skill*) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan membatik. Kemampuan motorik halus fokus pada kemampuan koordinasi mata dan tangan serta kelenturan jari tangan (Masganti, 2017).

Sebagaimana yang tertulis pada Peraturan Pemerintah Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Bab IV pasal 10 ayat 3 point b, menyatakan bahwa ; “Motorik halus mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat, untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk

Perkembangan kompetensi motorik selama masa bayi dan kanak-kanak tergantung dan dipengaruhi oleh karakteristik pertumbuhan dan kematangan anak (morfologi, fisiologi, dan neuromuskuler) (Venetsanou & Kambas, 2010). Perkembangan pada anak usia dini harus distimulasi sejak awal. Umur untuk anak usia dini berkisar sampai rentang waktu 8 tahun berdasarkan NAEYC (Rakimahwati & Roza, 2020). Pada kenyataannya, tahun-tahun sejak lahir hingga usia 5 tahun dipandang sebagai periode kritis untuk mengembangkan dasar pemikiran, perilaku, dan kesejahteraan emosional. Pakar perkembangan anak menunjukkan bahwa selama tahun-tahun ini anakanak mengembangkan keterampilan linguistik, kognitif, sosial emosional, dan pengaturan yang memprediksi fungsi mereka selanjutnya di banyak domain (Bakken et al., 2017).

Hal yang menjadi fokus utama bagi para pendidik adalah mengelola proses pendidikan dalam pelaksanaan program kegiatan yang membuat setiap anak merasa senang dengan apa yang dilakukannya dan baik pendidik maupun anak-anak selalu mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baru. Untuk

itu Montessori adalah salah satu ahli pendidikan. Khususnya pada pendidikan anak usia dini pikiran-pikiran pendidikannya didasarkan pada pengetahuan dan pemahamannya yang mendalam mengenai pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Secara tegas, Montessori menekankan pentingnya pendidikan motorik karena gerakan- gerakan motorik akan membuat anak mengarahkan kebebasan yang berarti dan membuat anak menjadi lebih tenang, gembira dan merasakan kepuasan (Izzati, R.E., 2017)

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lembaga pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dibawah 7 tahun dengan tujuan menstimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak tersebut (Umah & Rakimahwati, 2021). Program PAUD sebaiknya memperhatikan keanekaragaman anak didik agar perkembangan anak dari dapat dicapai secara optimal. Mengembangkan motorik halus bisa dengan beragam cara seperti dengan kegiatan membatik.

d. Media pembelajaran batik

a. Batik dan Motif Batik

Batik adalah hasil kebudayaan bangsa Indonesia yang memiliki nilai tinggi. Banyak daerah di Indonesia mengembangkan batik dengan gaya, corak, motif, dan pewarnaan tradisional yang khas. Menurut Handoyo (2008:3) menyatakan bahwa “kata batik dalam bahasa Jawa berasal dari kata tik. Kata itu mempunyai pengertian berhubungan dengan suatu pekerjaan halus, lembut dan kecil yang mengandung keindahan”. Menurut kartika (2015) menjelaskan bahwa membatik merupakan bagian dari pembelajaran melukis. Kegiatan membatik yaitu memberi warna dengan menggunakan sehelai kain putih sebagai alat melukis dipakai canting dan sebagai bahan melukis dipakai cairan malam.

Wulandari (2022); Fatmala & Hartati (2020); Roostin (2020), Ingkir, Wondal, & Arfa (2020); Wati (2017); maka dapat disimpulkan bahwa Batik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan membuat titik-titik tertentu atau rangkaian dari titik-titik yang membentuk gambaran tertentu. Batik sangat identik dengan suatu teknik (proses) dari mulai penggambaran

motif hingga pelorodan. Salah satu ciri khas batik adalah cara penggambaran motif pada kain yang menggunakan proses pemalaman, yaitu menggoreskan malam (lilin) yang ditempatkan pada wadah yang bernama canting dan cap, lalu digoreskan mengikuti pola yang sudah tergambar di atas kain.

Sedangkan menurut Rahayu dalam Larasati (2015) menyatakan bahwa membatik bagi anak usia dini adalah mengoleskan perintang pada kain atau media pengganti kain sebelum diberi warna. Menurut Prasetyono (2008) manfaat kegiatan membatik untuk anak usia dini yaitu kegiatan ini bagus untuk koordinasi mata dan tangan, keterampilan tangan, dan belajar untuk mengerjakan tugas hingga mencapai hasil yang diinginkan. Kegiatan ini akan menciptakan pola-pola yang sangat menarik, dan akan memberikan kepercayaan diri pada anak. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, maka penelitian ini menggunakan media batik untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak disabilitas usia dini. Membatik untuk anak disabilitas usia dini yang dijadikan materi yaitu menebalkan berbagai motif batik, kemudian mewarnai dikertas sebagai bentuk pengenalan motif batik kemudian membuat gambar/corak motif batik dan pemberian warna pada motif batik.

Samsi (2011); Musman & Arini (2011); Susanto & Sewan (1973.); Wulandari (2022); Pola batik merupakan perulangan dari motif yang sudah ada. Sedangkan Penggolongan motif batik ada dua yaitu Motif Geometris adalah batik dengan dasar berbentuk bangun geometri seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga, dan lainnya. Contohnya: Kawung, Parang, Nitik, Ceplok, dan lain sebagainya. Batik dengan ragam hias non geometris adalah batik dengan unsur cenderung fleksibel dan lebih menceritakan keadaan alam atau masyarakat sekitar dengan bentuk bunga, daun, hewan, dan lainnya. Contohnya semen, lung-lungan, buketan, dan lain sebagainya.

Penelitian ini menggunakan motif geometris sebagai dasar pembuatan pola-pola batik untuk membuat materi dalam media pembelajaran untuk peningkatan konsentrasi anak tunarungu. Pola-pola geometris yang berbentuk bangun geometri seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga, dan lainnya, bentuknya yang pakem dan membutuhkan ketepatan, ketelitian dan ketelatenan dalam pembuatan diharapkan mampu meningkatkan ketrampilan motorik halus anak tunarungu.

b. Media pembelajaran anak Tunarungu

Guru harus bisa menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik dalam memilih dan menentukan dan menyesuaikan dengan tepat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Selain harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan, media pembelajaran juga harus benar-benar bisa menarik perhatian peserta didik untuk berkeinginan dan semangat dalam belajar agar tujuan dari pembelajaran dalam penyampaian materi bisa tercapai dengan baik, serta membangunkan peserta didik dari kejenuhan ketika melaksanakan proses belajar mengajar. Maka dari itu pemilihan, pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk diketahui dan dipahami (Setiawan, Malik, dkk., 2022).

Menurut Suryani (2018) pemilihan media pembelajaran yang tepat, dapat memberikan manfaat yang besar terhadap proses belajar dan mengajar. Sebagai guru yang kompetitif wajib menciptakan atau mengembangkan media dalam kegiatan pembelajaran dengan seefektif dan semenarik mungkin bagi peserta didik. Terdapat poin penting dalam menentukan kriteria media pembelajaran, yakni: Tujuan pembelajaran, Materi yang diberikan, Materi yang diberikan, Praktis, luwes, dan tahan lama, Guru terampil dalam menggunakan media, Pengelompokan sasaran, Kualitas media pembelajaran. Holden & Westfall (2010) menuliskan fokus pemilihan media pembelajaran adalah pada lingkungan pembelajaran, dan

bukan teknologi, sebagai faktor utama dalam memilih media yang paling tepat.

Pemilihan media pembelajaran dalam penelitian ini sudah mempertimbangkan berbagai hal sesuai dengan kriteria pemilihan media, diantara sesuai dengan kemampuan anak tunarungu yaitu menggunakan media visual.

Sukiman (2012) berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul. Arsyad, A. (2014) yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Visual. Penelitian ini akan mengembangkan Media Cetak yang berupa Modul pembelajaran berbasis seni Tradisi yaitu Batik untuk peningkatan ketrampilan motorik halus anak tunarungu.

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

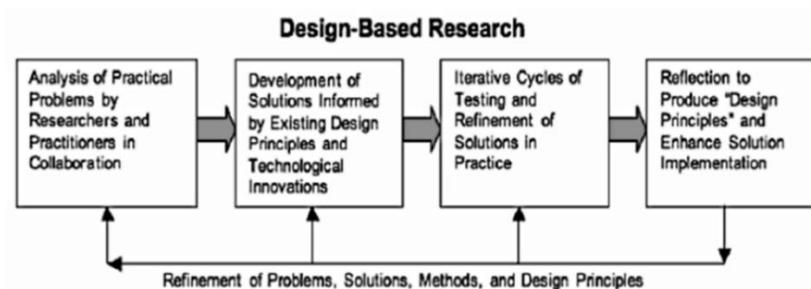
Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Designbased research (DBR), yaitu serangkaian pendekatan penelitian yang dilakukan untuk merancang, mengevaluasi dan menemukan artifak atau teori baru yang berpotensi menimbulkan dampak pada proses belajar mengajar dalam latar situasi yang alamiah (Barab & Squire, 2004: 3; Akker, Gravemeijer, McKenney and Nieveen, 2006: 5; Plomp & Nieveen, 2013: 16). Jenis penelitian ini berkaitan dengan apa yang disebut Lagemann sebagai pengetahuan yang dapat diterapkan (usable knowledge), sehingga produk penelitian relevan untuk meningkatkan praktik pendidikan (McKenney & Revees, 2012: 7-8). Paradigma untuk merancang, mengevaluasi dan menemukan teori peningkatan praktik pendidikan tersebut dikatakan sebagai bentuk interaksi atau intervensi pendidikan (Akker, Bannan, Kelly, Nieveen and Plomp, 2013: 15; Anderson & Shattuck, 2012: 17). Intervensi pendidikan melalui rancangan penelitian DBR dijabarkan dalam perpektif desain pembelajaran, teknologi dan kurikulum (Akker, et al., 2006: 15-67).

Penelitian untuk mendesain media pembelajaran anak Tunarungu merupakan salah satu bentuk intervensi pendidikan (interventionist) yang menghasilkan produk media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian desain dalam hal ini berkontribusi untuk merancang, mengembangkan, dan meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan rancangan penelitian DBR juga didorong beberapa alasan lain; pertama, belum tersedianya media pembelajaran berbasis seni tradisi untuk peningkatan kosentrasi anak tunarungu, peneliti kemudian berkolaborasi dan bernegosiasi dengan praktisi (practitioners' involvement) terkait permasalahan yang diidentifikasi, perancangan solusi, pengujian dan penyempurnaan prototipe. Kedua, tahapan tersebut dilakukan dalam beberapa siklus dalam rangka memperoleh media pembelajaran yang diharapkan dan memenuhi teori prinsip

design media pembelajaran yang ada (Iterative). Ketiga, desain media pembelajaran akan diterapkan dengan orientasi pada proses yaitu pada pemahaman dan peningkatan intervensi (process oriented). Yang terakhir, keempat, keunggulan desain media pembelajaran menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan anak tunarungu dan media tersebut memberikan pengenalan kepada anak tunarungu tentang seni dalam hal ini adalah membuat. Media pembelajaran diukur, sebagian, oleh kebermanfaatannya dan kepraktisannya bagi pengguna secara nyata dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran. Adapun alasan tersebut merupakan karakter penelitian berbasis desain (DBR) (Akker, et al., 2006, 2013; Anderson & Shattuck, 2012: 3; Barab and Squares, 2004: 1; Plomp and Nieveen, 2007: 15).

B. Prosedur Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran melalui kegiatan membuat untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus pada anak tunarungu. Peneliti mengadopsi tahapan yang dikembangkan oleh Reeves (2006) (McKenney & Reeves, 2012: 62; Akker, et.al., 2013: 123). Tahapan tersebut terdiri dari 1) Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif, 2) Mengembangkan prototype solusi yang didasarkan pada prinsip desain dan inovasi teknologi yang ada, 3) Proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi praktis, 4) Refleksi untuk penetapan produk. Tahapan penelitian tersebut digambarkan secara sederhana dalam gambar 1. Berikut;

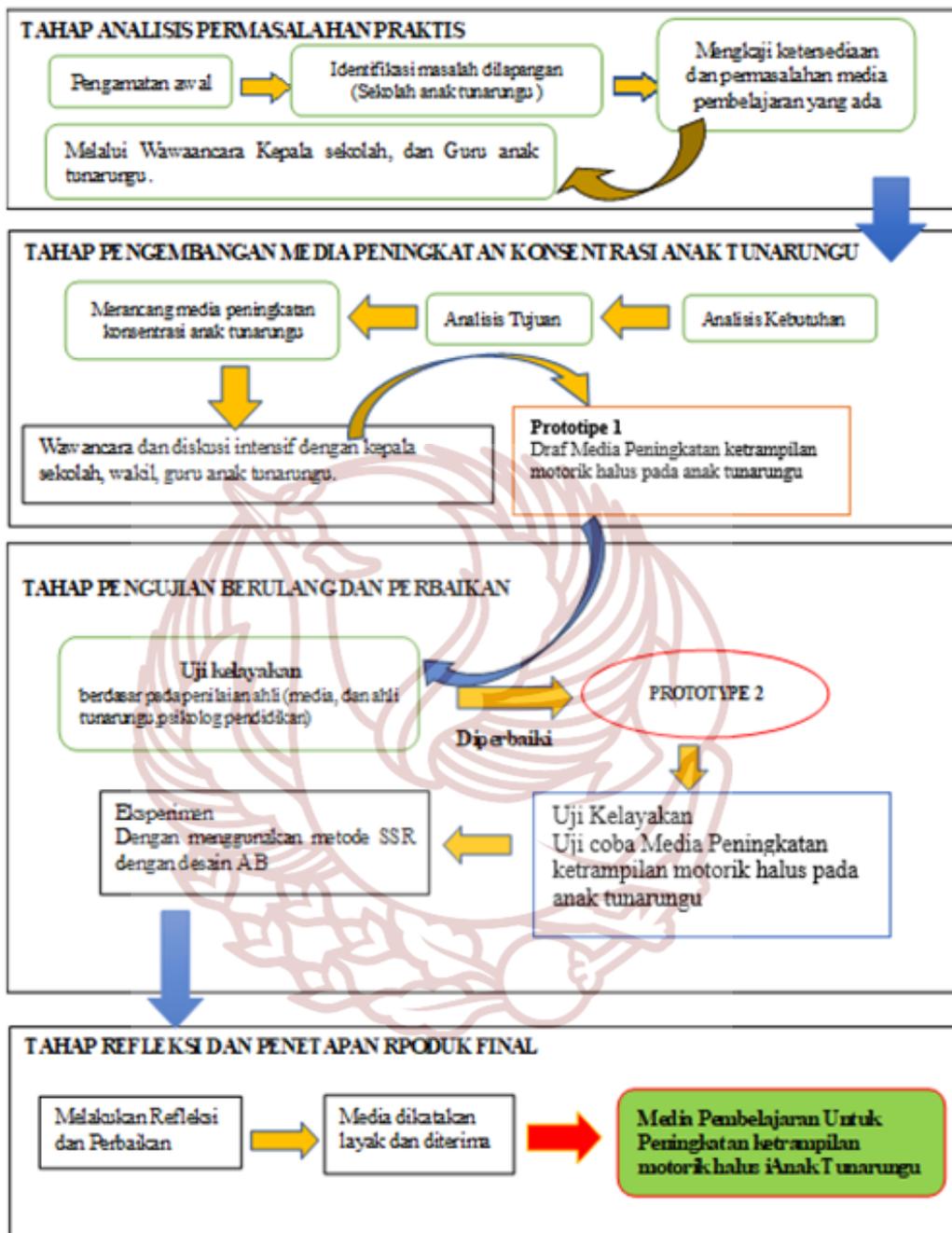


Gambar 1
Design-based research approach (McKenney & Reeves, 2012)

Dapat dilihat pada gambar 1, bahwa ada 4 tahap umum pada metode DBR, yaitu sebagai berikut : 1. Identifikasi dan analisis masalah 2. Perancangan solusi 3. Siklus berulang dalam pengujian dan penyempurnaan rancangan 4. Refleksi untuk menghasilkan prinsip-prinsip desain dan implementasi

Tahap pertama, adalah identifikasi dan analisis masalah, tahap ini merupakan tahap awal pada penelitian menggunakan metode DBR, peneliti sebelum turun ke lapang harus mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang akan diteliti, mulai dari masalah apa yang menjadi keresahan dirinya, apa faktor-faktor yang menyebabkan masalah tersebut, serta hal apa yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut. Tahap kedua ,adalah perancangan solusi, yaitu solusi yang akan dirancang berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi untuk mendapatkan hasil dari tujuan penelitian. Tahap ketiga, adalah siklus berulang dalam pengujian-pengujian yang dilakukan, sehingga akan menghasilkan suatu rancangan akhir yang terbaik. Tahap terakhir adalah refleksi akhir untuk menghasilkan prinsip-prinsip desain atau rancangan pada penelitian ini, bisanya refleksi ini dilakukan dengan melakukan diskusi dengan para pakar yang ahli pada bidang yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

Penggunaan metode DBR ini cocok dengan penelitian merancang media pembelajaran melalui kegiatan membuat. Fungsi dari DBR itu sendiri diantaranya adalah untuk merancang dan mengembangkan suatu produk misal media, bahan ajar .dan lain-lain. Berdasarkan tahapan yang ditetapkan pada metode DBR, dilakukan beberapa langkah penelitian yang akan dirancang oleh peneliti (dapat dilihat pada gambar 2) yang berlandaskan model DBR tersebut. Setelah proses penelitian di lapangan selesai, peneliti akan melakukan evaluasi guna mendapatkan hasil berupa media pembelajaran anak tunarungu melalui kegiatan membuat. Berpanduan terhadap tahap-tahap desain DBR tersebut, berikut adalah desain penelitian rancangan peneliti yang terdiri atas empat tahap:



Gambar 2
 Prosedur Penelitian
 Desain Media Pembelajaran Melalui Kegiatan Membuat Untuk Meningkatkan Ketrampilan motorik Halus Anak Tunarungu

a. Tahap Analisis Permasalahan Praktis

Tahap analisis permasalahan praktis bertujuan untuk mengkaji ketersediaan dan permasalahan media pembelajaran yang ada, yang digunakan untuk peningkatan koetrampilan motorik halus anak tunarungu di PAUD Tunarungu di sekolah YTRW (Yayasan Tunarungu Wicara) di surakarta . Tahap ini dilakukan melalui proses pengamatan awal yaitu;

1) Analisis permasalahan pelaksanaan pembelajaran di sekolah anak Tunarungu, 2) Analisis media pembelajaran yang digunakan untuk peningkatan konsentrasi anak tunarungu, 3) Analisis kebutuhan media pembelajaran untuk peningkatan motorik halus pada anak tunarungu;

Keseluruhan tahapan tersebut dilakukan dengan melibatkan praktisi di lapangan yaitu; Kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan Guru anak tunarungu, orangtua anak tunarungu, dimulai dari analisis kebutuhan, konteks, merumuskan tujuan sampai pada perancangan media pembelajaran seni melalui Batik. Hasil permasalahan praktis yang melibatkan praktisi dapat dengan jelas menggambarkan permasalahan nyata yang ditemukan pada ketrampilan motorik halus anak tunarungu dan media yang telah digunakan di sekolah anak tunarungu usia Prasekolah, bagaimana urgensi pengembangan media pembelajaran yang relevan untuk diterapkan secara khusus pada anak tunarungu yang difungsikan untuk peningkatan ketrampilan motorik halus pada anak tunarungu.

1. Mekanisme Tahap Analisis Permasalahan Praktis

Tujuannya untuk memperoleh informasi yang sebenar-benarnya terkait permasalahan konsentrasi anak tunarungu prasekolah dan media yang digunakan. Pada tahap analisis permasalahan praktis menggunakan metode kualitatif eksploratif yang dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam, kemudian dilanjutkan dengan refleksi secara tertulis dan terbimbing melalui diskusi kolaborasi. Beberapa praktisi yang terlibat dalam tahapan ini yaitu Kepala sekolah, wakil kepala

sekolah, dan Guru anak tunarungu, pengurus yayasan dan orang tua anak tunarungu di sekolah YTRW (Yayasan Tunarungu Wicara) di Surakarta. sehingga produk yang dihasilkan benar-benar dapat memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna, serta dapat dipahami, dimanfaatkan dan diterapkan sebagai media pembelajaran untuk peningkatan ketrampilan motorik halus anak tunarungu.

2. Tempat dan Waktu

Tahap analisis permasalahan praktis dilaksanakan di sekolah anak Tunarungu RTRW. Konteks penelitian berada pada ranah media pembelajaran untuk peningkatan ketrampilan motorik halus anak tunarungu. Waktu penelitian untuk tahap analisis permasalahan praktis secara efektif dilakukan dimulai pada bulan Mei s.d. bulan agustus 2024.

b. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Seni untuk Anak Tunarungu

Tujuan untuk menyusun draf media pembelajaran berbasis seni tradisi yaitu batik, sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan. Untuk menyusun draf media pembelajaran berbasis seni tradisi yaitu batik, sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan. Melalui kegiatan Menggambar berbagai motif batik dari yang sederhana ke yang kompleks yang akan diterapkan pada pengembangan media pembelajaran sebagai solusi permasalahan anak tunarungu terkait ketrampilan motorik halus.

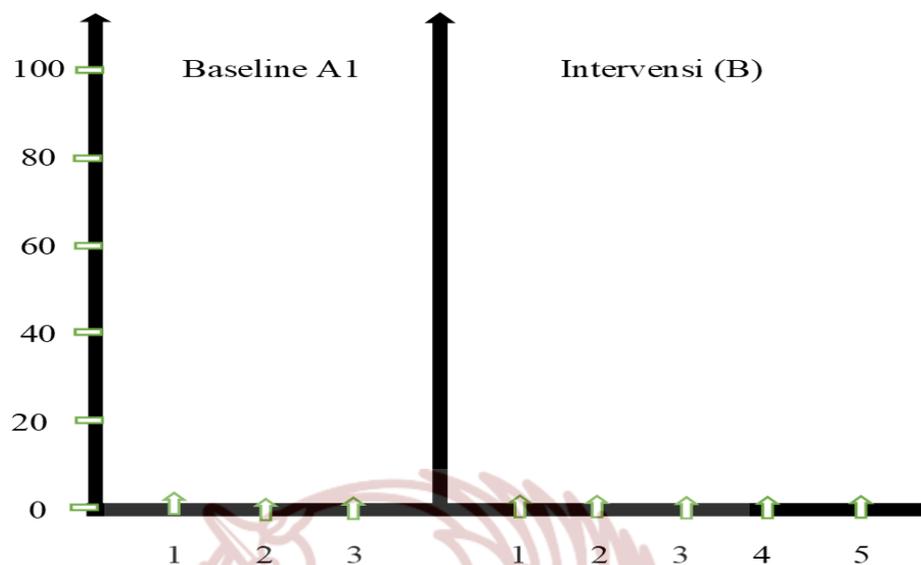
Tahap pengembangan ini dilakukan peneliti dengan berkolaborasi dengan dengan praktisi di lapangan yaitu; Kepala sekolah, dan Guru anak tunarungu. Dimulai dari analisis kebutuhan, konteks, merumuskan tujuan sampai pada perancangan media pembelajaran berbasis seni tradisi yaitu Batik. Untuk memperoleh gambaran yang sebenar-benarnya, peneliti juga melibatkan praktisi dan ahli di lapangan. Sehingga menghasilkan draf media pembelajaran (protitipe 1)

c. Tahap Pengujian berulang dan Perbaikan

Mekanisme tahap pengujian dan perbaikan dilakukan secara berulang dengan mengkonsultasikan draf media pembelajaran berbasis seni tradisi kepada beberapa ahli dan praktisi yang kompeten untuk mendapatkan expert judgement. Untuk mengkaji kelayakan media pembelajaran maka dikonsultasi pada para pakar, peneliti juga mengkonsultasikan media pembelajaran yang telah diperbaiki sesuai penilaian para pakar pada tahap sebelumnya kepada praktisi ahli dan praktisi pengguna. Ada Lembar penilaian kelayakan pakar terhadap draf media pembelajaran dan Validitas Isi Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan pakar, praktisi ahli dan pengguna selanjutnya dilanjutkan uji coba media pembelajaran.

Uji coba media pembelajaran di lapangan dengan menggunakan metode SSR (Single Subject Research). Penelitian subjek tunggal adalah penelitian yang banyak digunakan di bidang pendidikan luar biasa dengan karakteristik siswa berkebutuhan khusus (Cakiroglu, 2012; Widodo et al., 2021) Single subject research merupakan penelitian eksperimen untuk melihat perilaku dan mengevaluasi intervensi atau treatment tertentu atas perilaku dari suatu subyek tunggal dengan penilaian yang dilakukan secara berulang-ulang dalam suatu waktu tertentu (Prahmana, 2021)

Desain yang digunakan dalam metode SSR ini adalah desain A-B Desain ini dapat menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas (Penggunaan media pembelajaran berbasis seni) dan variabel terikat (konsentrasi). Desain penelitian yang memiliki tiga fase yaitu A1 (baseline 1), dan B (intervensi), yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada individu, dengan cara membandingkan kondisi baseline sebelum dan sesudah intervensi.



Gambar 3
Grafik Struktur desain A-B

d. Tahap refleksi dan perbaikan

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk merefleksi dan melakukan penilaian akhir terhadap media pembelajaran yang sudah diperbaiki berdasarkan saran, rekomendasi pakar yang kemudian disusun laporan akhir; berdasarkan pada hasil lembar penilaian tahap refleksi digunakan sebagai bahan penetapan produk final. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi secara menyeluruh media dari sisi kelayakan (proses) maupun kepraktisan (produk), sebagai bahan untuk melakukan perbaikan akhir dan penetapan sebagai produk final (Amiel dan Reeves, 2008: 35; Plomp dan Nieveen, 2007: 24; Reeves, 2006)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian

Tahapan atau persiapan penelitian yang dilakukan mulai dari menentukan lokasi penelitian dengan melakukan survey lapangan, setelah itu menentukan masalah dengan membuat perumusan masalah, tujuan penelitian, studi pustaka, identifikasi metode penelitian. Kemudian membuat proposal penelitian. Tahap selanjutnya peneliti mempersiapkan alat ukur psikologis yang diberikan kepada subjek penelitian.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kemampuan anak, terdapat empat jenis media pembelajaran. Pertama media grafis yang terdiri dari kartun, bagan, komik, poster, diagram, foto, dan gambar. Kedua media yang memanfaatkan lingkungan yang bermanfaat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik. Ketiga adalah media proyeksi, media ini berupa film, slide, dan lainnya. Kemudian yang terakhir adalah media tiga dimensi dimana media ini membantu peserta didik dalam memberikan gambaran pada bentuk nyata supaya peserta didik lebih mudah memahami dan mengorganisasikan permasalahan yang diberikan biasanya media ini berbentuk benda padat. Penelitian ini menggunakan media gambar (menggambar Pola Batik).

Kemampuan Motorik halus yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus adalah kemampuan manipulasi halus (fine manipulative skill) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan membuat batik. Kemampuan motorik halus fokus pada kemampuan koordinasi mata dan tangan serta kelenturan jari tangan.

B. Lokasi Penelitian dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Tempat : SLB-B YRTRW Gumunggung Surakarta

Alamat : Gumunggung Rt. 01 Rw. 02 Gilingan, Ds. Gumunggung/ Kel. Gilingan, Kec. Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah

2. Subjek Penelitian

Pemilihan Subjek penelitian berdasarkan Survei awal yaitu mengamati kemampuan motorik halus pada anak Tunarungu, sehingga bisa menentukan sampel yang diikutkan dalam penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Tunarungu Prasekolah. Di kelas persiapan di sekolah SLB YRTRW Surakarta.

C. Instrumen Penelitian

“Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrumen penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan mengumpulkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus memiliki skala”.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

a. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen merupakan rancangan dari penyusunan butir-butir soal sesuai dengan variabel yang akan diukur. Penyusunan kisi-kisi instrumen ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang indikator yang diterapkan pada butir-butir soal. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Kisi-kisi instrumen Kemampuan Motorik Halus

Variabel	Aspek	Sub Aspek	Indikator
Motorik Halus	Kemampuan motorik Halus	Kemampuan koordinasi mata dan tangan serta kelenturan jari tangan.	1. Koordinasi antara mata dan tangan 2. Kelincahan jari-jari dalam kegiatan berkarya 3. Keseimbangan jari-jari dalam berkarya 4. Kerapian hasil karya

b. Membuat Butir Soal

Setelah membuat kisi-kisi instrumen selesai, selanjutnya membuat butir instrumen penelitian untuk menentukan aspek apa saja yang akan diamati terhadap subjek penelitian. Instrumen dibuat berdasarkan kisi-kisi yang telah ada. Aspek yang akan diamati yaitu Kemampuan koordinasi mata dan tangan serta kelenturan jari tangan dengan menggambar dan mewarnai pola batik

Tabel 2
Pedoman Observasi kegiatan membatik terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-7 Tahun

NO	INDIKATOR	Skala Capaian Perkembangan Anak				
		1	2	3	4	5
1.	Anak dapat menggambar dengan menggunakan pensil warna atau crayon					
2.	Anak dapat menggambar titik, garis, lengkung					
3.	Anak dapat trampil menggunakan tangan kanan					
4.	Anak dapat memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan jari telunjuk					
5.	Anak dapat menulis namanya sendiri					
6.	Anak dapat meniru bentuk pola					
7.	Anak dapat menebalkan pola dengan benar					
8.	Anak dapat memberi warna pada pola dengan benar sesuai instruksi.					
9.	Anak dapat mewarnai pola sesuai dengan batas garis					
10.	Anak dapat menyelesaikan karyanya					
	Total Nilai					

KETERANGAN

- BB : Belum Berkembang (skornya 1)
MB : Mulai Berkembang (skornya 2)
BCB : Berkembang Cukup baik (skornya 3)
Bb : Berkembang Baik (skornya 4)
BSB : Berkembang Sangat Baik (skornya 5)

c. Lembar Validasi

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi pengembangan media pembelajaran berbasis seni yang diberikan kepada validator yang terdiri dari lembar validasi materi, validasi media pembelajaran, dan angket penilaian guru dan peserta didik terhadap media audio-visual kultur jaringan. Lembar validasi ini akan diberikan kepada validator (pakar/ahli). Instrumen pengumpulan data ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran seni yang dikembangkan. Lembar validasi yang akan digunakan terdiri pertanyaan yang mewakili tiap aspek yang akan dinilai. Aspek penilaian dan butir lembar validasi pengembangan media dilihat pada beberapa Tabel 4 berikut ini:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran Ahli Materi

NO	Indikator	Butir Pertanyaan	
1	Kelayakan Isi	1	Kesesuaian materi dengan perkembangan fisik motorik anak tunarungu usia dini
		2	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)
		3	Kesesuaian materi dengan tema yang ada pada kurikulum
		4	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi

			pembelajaran
		5	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik anak usia dini
2	Penyajian materi	6	Materi yang disajikan dapat membantu memperjelas penyampaian pembelajaran
		7	Kemudahan memahami alur materi
		8	Materi yang disajikan dapat menarik perhatian anak
		9	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak tunarungu usia dini

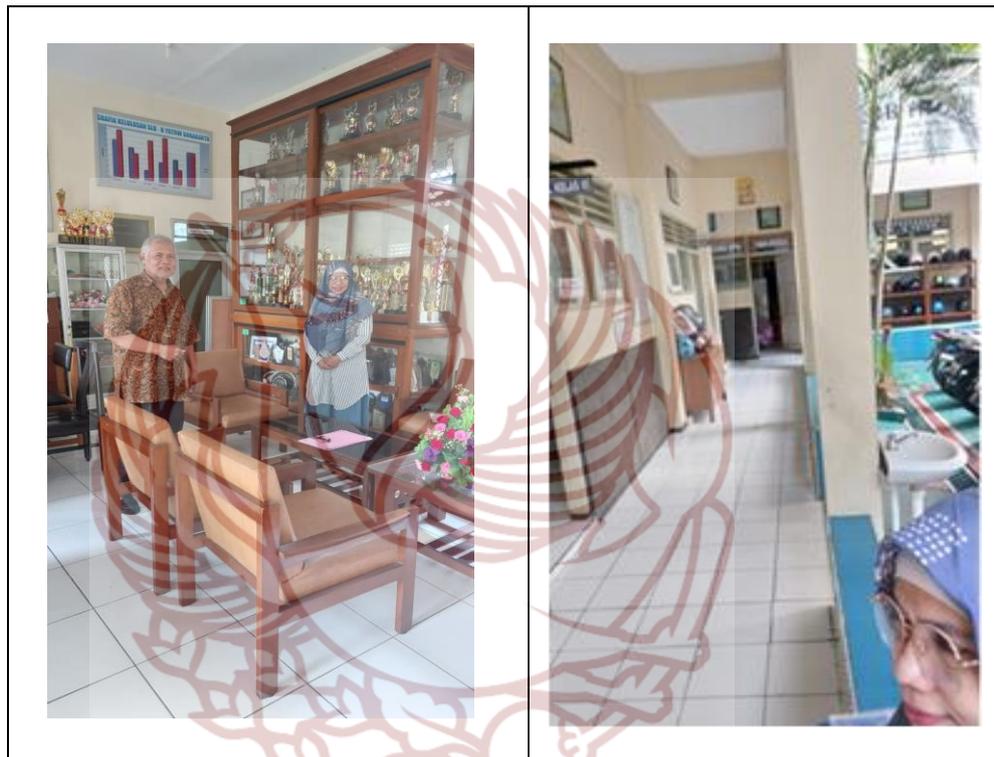
Sebelum diujicobakan, media yang disusun divalidasi ke tiga ahli yakni praktisi pendidikan, psikolog pendidikan dan ahli psikologi pendidikan/ahli pendidikan. Media yang diproduksi memperoleh masukan secara langsung oleh salah satu produsen media visual untuk anak usia dini. Mereka memberikan masukan terkait kemenarikan media untuk digunakan anak. Validasi dilakukan dengan cara ahli mengobservasi dan menilai media yang telah dibuat. Mereka memberikan masukan dan saran terkait tampilan dan materi apakah sudah sesuai dengan indicator penilaian yang ada dalam lembar instrumen penilaian.

C. Hasil Penelitian

1. Analisis Permasalahan Praktis

Tahap ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kepala sekolah melalui analisis dokumen, wawancara serta diskusi mendalam terkait permasalahan media pembelajara yang saat ini digunakan untuk guru mengajar. Pengamatan dilakukan dengan cara melihat anak secara langsung bagaimana model pembelajaran yang telah diterapkan di sekolah YRTRW dikelas persiapan. Seperti apa proses pembelajaran yang telah dilaksanakan di sekolah, dan bagaimana anak-anak mengikuti aktivitas

proses pembelajaran. Gambar 4 wawancara dengan kepala sekolah SLB YRTRW, menjelaskan bagaimana kegiatan proses pembelajaran di sekolah SLB YRTRW Surakarta. Berdasarkan pengamatan ini bisa dilihat media apa saja yang sudah digunakan untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus dan motorik kasar dan bagaimana proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 4
Pengamatan Proses Pembelajaran di sekolah SLB YRTRW Surakarta
Photo: ibu Guru SLB

Hasil pengamatan penelitian pada peserta didik anak usia dini ditemui ada beberapa media yang digunakan dalam peningkatan motorik halus anak diantara mengecap dengan pelepah pisang, hal ini bisa dilihat pada gambar 5. Sedangkan pembelajaran seni dengan menggunakan media batik juga ada, hanya sifatnya masih mengenalkan dan sederhana. Sehingga perlunya adanya pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan

motorik halus pada anak tunarungu usia prasekolah di SLB YRTRW Surakarta, karena adanya permasalahan kurangnya kemampuan motorik halus pada anak usia dini di sekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan media seni batik dengan melalui menggambar pola-pola batik dan mewarnainya.



Gambar 5
Pemanfaatan Media Pembelajaran seni untuk Anak prasekolah di SLB YRTRW
Photo: Ibu Barkah

Observasi awal berfungsi untuk melihat perilaku ketrampilan motorik halus pada anak Tunarungu dalam proses pembelajaran. Hasil Observasi dan wawancara dengan guru kelas menunjukkan adanya anak yang masih kurang ketrampilan motorik halus. Sehingga dari observasi tersebut memperoleh data yaitu anak yang dijadikan Subjek Penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Tunarungu Prasekolah. Di kelas persiapan di sekolah SLB YRTRW Surakarta.

2. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Seni untuk Anak Tunarungu

Berdasarkan pada analisis kebutuhan maka perlu adanya media baru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus untuk anak tunarungu di sekolah YRTW pada anak usia dini. Media tersebut disesuaikan dengan kemampuan anak. Oleh karena itu, peneliti memilih media berbasis seni yaitu batik. Pengembangan media pembelajaran berbasis seni ini dirancang dengan materi untuk stimulasi motorik halus anak. Pada media ini terdapat enam kegiatan motorik halus yaitu menebalkan titik-titik pada gambar batik kawung, menebalkan titik-titik pada gambar batik parang, melengkapi gambar batik kawung sesuai dengan contoh, membuat gambar batik kawung sesuai dengan contoh, mewarnai batik kawung sesuai dengan contoh dan mewarnai batik parang sesuai dengan contoh.

Hasil akhir produk berbentuk media pembelajaran seni dibuat sesuai dengan kemampuan anak. Lebih lanjut, media dapat membantu guru untuk memecahkan masalah ketrampilan motorik halus pada anak. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran seni batik. Media pembelajaran yang telah tersusun divalidasi oleh validator.

a. Validasi Pakar.

- 1) Validasi Instrumen untuk mengukur Ketrampilan motorik halus anak dilakukan dengan metode Aiken's V. Pendekatan metode Aiken's V. Nilai V antara 0-1.

Koefisien Validitas Isi – Aiken's V

Aiken merumuskan formula Aiken's V untuk menghitung content-validity coefficient yang didasarkan pada hasil penilaian dari para ahli sebanyak 3 Formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut;

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

$$s = r - lo$$

r = angka riil yang diberikan oleh penilai

lo = angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)

n = jumlah penilai

c = angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)

Peneliti menetapkan nilai $p < 0,05$ yang artinya mengizinkan peluang eror sebesar 5%, maka jika kita merujuk pada tabel nilai V minimal yang diterima dengan taraf kesalahan 5% adalah 0,92.

Hasil pengukuran para pakar terhadap instrumen ketrampilan motorik halus disajikan pada tabel. 4.

Tabel 4
Skala Ketrampilan motorik halus pada Anak Tunarungu
Usia 5-7 Tahun

NO	INDIKATOR	Validasi Pakar			Hasil perhitungan	Keterangan
		QR	IH	RR		
1.	Anak dapat menggambar dengan menggunakan pensil warna atau crayon	5	5	5	1,0	Valid
2.	Anak dapat menggambar titik, garis, lengkung	4	5	5	0,92	Valid
3.	Anak dapat trampil menggunakan tangan kanan	5	5	5	1,0	Valid
4.	Anak dapat memegang pensil dengan benar	5	5	5	1,0	Valid

	antara ibu jari dan jari telunjuk					
5.	Anak dapat menulis namanya sendiri	5	5	5	1,0	Valid
6.	Anak dapat meniru bentuk pola	5	5	5	1,0	Valid
7.	Anak dapat menebalkan pola dengan benar	5	4	5	0,92	Valid
8.	Anak dapat memberi warna pada pola dengan benar sesuai instruksi.	5	5	5	1,0	Valid
9.	Anak dapat mewarnai pola sesuai dengan batas garis	5	5	5	1,0	Valid
10.	Anak dapat menyelesaikan karyanya	5	5	4	9,2	Valid
	Total Nilai					
	Rata-rata					

KETERANGAN

STS : Sangat Tidak Setuju (skornya 1)

TS : Tidak Setuju (skornya 2)

CS : Cukup Setuju (skornya 3)

S : Setuju (skornya 4)

SS : Sangat Setuju (skornya 5)

Hasil dari validasi Instrumen ketrampilan motorik halus disajikan pada Tabel 4. Hasil validasi oleh ahli dan diolah dengan menggunakan aiken dengan peluang eror sebesar 5%, hasilnya semua aitem valid.

2) Validasi media pembelajaran seni

Media pembelajaran seni yang dikembangkan terlebih dahulu akan divalidasi. Validator pada penelitian ini terdiri dari psikolog Pendidikan, media pembelajaran, dan praktisi atau guru anak

tunarungu. Hasil media pembelajaran yang telah divalidasi oleh tiga orang validator akan mendapat saran dan kritik, selain itu juga untuk mendapatkan pernyataan tentang kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pernyataan itu diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan guru tunarungu. kemudian dilakukan revisi media pembelajaran seni.

Pada penelitian ini, ada 3 validator yaitu media yaitu Qonita Rahmania, S. Psi., M.Si., praktisi pendidikan yaitu Isna Hidayati, S.T., dan Psikolog pendidikan yaitu Rifa Rahmatika, S. Psi., M.Psi. Validasi produk dilakukan pada tanggal 10 Mei 2024 di Uji validasi ahli terdiri dari 2 aspek yaitu: Kelayakan Isi dan Penyajian Materi. Sedangkan penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan skala interval 1-5, dan memberikan saran perbaikan.

Data dihimpun melalui angket pada penelitian ini menggunakan skala likert berupa tingkat kesetujuan responden terhadap pernyataan yang diklasifikasikan sebagai berikut: a. Sangat Kurang sesuai b. Kurang sesuai c. Cukup sesuai d. Sesuai e. Sangat sesuai. Kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

(Sumber: Riduwan, 2022)

Selanjutnya kelayakan media pembelajaran seni dalam penelitian ini digolongkan dalam 5 kategori kelayakan dengan menggunakan kriteria interpretasi skor dengan menggunakan skala pada tabel berikut:

Tabel 5: Kriteria Interpretasi Skor

NO	Presentase	Kategori
1.	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

(Sumber: Riduwan, 2022)

Penyajian data hasil validasi para ahli dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.6

Tabel 6. Hasil Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran para ahli

NO	Aspek Yang dinilai	Indikator	Validasi Pakar			Rata ²
			QR	IH	RR	
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan perkembangan fisik motorik anak tunarungu Usia Dini	5	5	5	5
2		Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)	4	5	5	4,7
3		Kesesuaian materi dengan tema yang ada pada kurikulum	4	5	5	4,7
4		Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	5	5	5	5
5		Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik anak usia dini	5	5	5	5
6		Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak Tunarungu usia dini	5	4	5	4,7
7	Penyajian materi	Materi yang disajikan dapat membantu memperjelas penyampaian pembelajaran	4	5	5	4,7

8		Kemudahan memahami alur materi	5	5	4	4,7
9		Materi yang disajikan dapat menarik perhatian anak	5	5	5	5
10		Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini	5	5	5	5
		Jumlah				48,5
		Rata-rata				48,5

Hasil dari validasi media pembelajaran seni disajikan pada Tabel 5. Hasil validasi oleh ahli materi ini dilakukan sekali saja dikarenakan hasil penilaian media sudah termasuk dalam kategori sangat valid dengan skor persentase yang didapat sebesar 97,0 %. Selain itu, hasil validasi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran seni telah memenuhi standar media pembelajaran dalam hal kesesuaian materi, keakuratan materi, keruntutan materi, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami.

b. Revisi Media Pembelajaran

Meskipun skor hasil penilaian sudah termasuk dalam kategori sangat valid, peneliti tetap merevisi beberapa kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran seni. Hasil revisi antara lain dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7.

Hasil Revisi Media Pembelajaran seni berdasarkan penilaian ahli dan masukan para ahli

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Belum ada tugas untuk menggambar pola batik	Memberikan tugas menggambar pola batik pada anak.

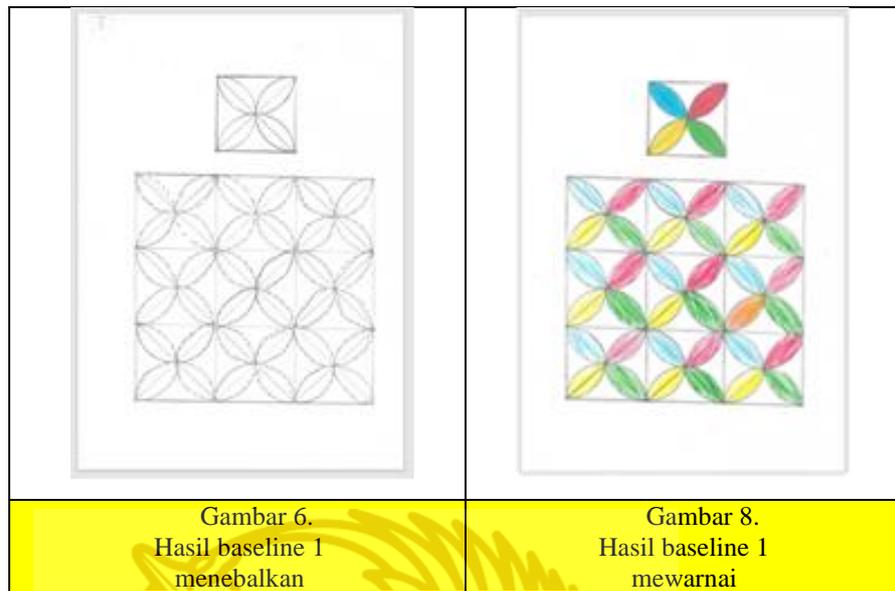
Masukan yang diberikan oleh validator masing-masing ahli menjadi dasar untuk merevisi media pembelajaran yang telah dibuat selanjutnya. Revisi dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan kepada anak tunarungu sebagai sampel penelitian. Revisi sesuai dengan hasil penilaian dan komentar validator masing-masing ahli. Pada penelitian ini, peneliti mendapati media pembelajaran yang dibuat telah layak untuk diuji cobakan dengan revisi, untuk selanjutnya peneliti memperbaiki dan menambahkan sesuai dengan saran yang diberikan.

c. Uji Coba dengan SSR

Setelah revisi media pembelajaran dilakukan, selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba ke anak tunarungu dengan menggunakan SSR. Hasil penilaian uji coba selanjutnya akan dilakukan pengolahan yang digunakan untuk melakukan revisi rancangan produk.

Dalam penelitian dengan subjek tunggal (SSR), desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B. Desain ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Pelaksanaan penelitian dengan desain A-B yang digunakan yaitu:

1. A-1 (baseline-1), merupakan kondisi kemampuan awal anak sebelum diberikan intervensi. Anak diminta untuk menyelesaikan tugas yang pertama pada sesi (A-1), terlihat pada gambar 6, dan 7.



Tabel 8
Hasil pengukuran konsentrasi di sesi pertama (A-1)
Hasil Pengamatan Intervensi Tahap 1 Instrumen Ketrampilan motorik halus

NO	INDIKATOR	Kegiatan baseline(A-1) Menebalkan, dan Mewarnai
		Skor
1.	Anak dapat menggambar dengan menggunakan pensil warna atau crayon	4
2.	Anak dapat menggambar titik, garis, lengkung	4
3.	Anak dapat trampil menggunakan tangan kanan	3
4.	Anak dapat memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan jari telunjuk	4
5.	Anak dapat menulis namanya sendiri	3
6.	Anak dapat meniru bentuk pola	4
7.	Anak dapat menebalkan pola dengan benar	4
8.	Anak dapat memberi warna pada pola dengan benar sesuai instruksi.	4
9.	Anak dapat mewarnai pola sesuai dengan batas garis	4
10.	Anak dapat menyelesaikan karyanya	4
Total Nilai		38
Rata-rata		3,8

Pada Sesi A-1 (baseline-1), kemampuan yang diamati yaitu ketrampilan motorik halus anak tunarungu. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana peserta didik menunjukkan perilaku tersebut. Subjek diamati dan diambil datanya sehingga kondisi kemampuan awal yang dimiliki oleh subjek dapat terukur, pengamatan dan pengambilan data tersebut dilakukan dengan memberikan tugas kepada anak untuk yaitu menebalkan, melengkapi dan mewarnai pola batik sederhana. Perolehan skor persentase hasil tes pada baseline ini diperoleh dari jumlah skor yang didapat subjek dibagi jumlah skor maksimal dikali 100%.

Berdasarkan pada tabel 8, hasilnya total nilai yang di dapatkan adalah di sesi pertama (A-1) dengan menggambar pola batik sederhana adalah total nilai 38 jadi $38 : 50 \times 100\%$ atau dimaknai 76 %

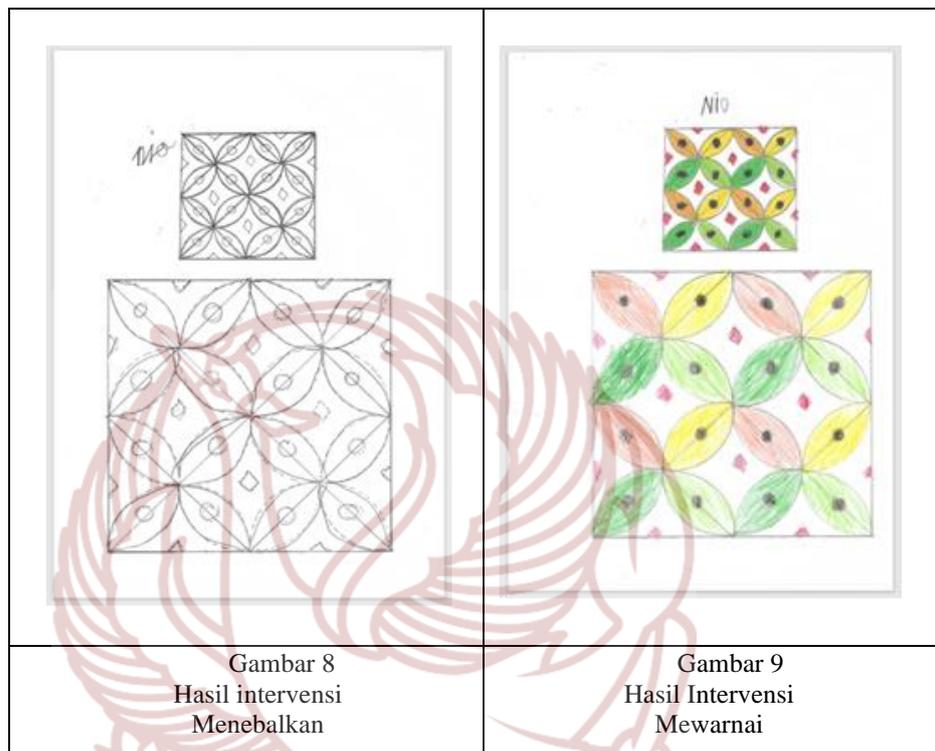
Berdasarkan hasil dari pengambilan data pada A-1 (baseline-1), merupakan kondisi kemampuan awal anak sebelum diberikan intervensi. Menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketrampilan motorik halus baik. Yaitu 76 %.

2. B (intervensi), penelitian ini menggunakan intervensi dengan memberikan perlakuan (treatment) yaitu menggambar pola batik sebagai media pembelajaran seni untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus pada anak Tunarungu. Fase intervensi dilakukan selama 3 hari dengan durasi waktu 20 menit per sesi per hari. Pada fase ini, seorang siswa tersebut diberikan perlakuan berupa pelatihan membuat pola batik dan setiap intervensi di adakan pengamatan perilaku ketrampilan motorik halus anak dengan mengisi lembar pengamatan Instrumen perilaku ketrampilan motorik halus anak. pengambilan data tersebut dilakukan tiga kali dengan waktu yang berbeda.

a) Intervensi Pertama

Intervensi pada hari pertama anak diminta untuk menggambar pola batik. Pada saat menggambar anak diamati dan diambil datanya. Dan

pengamat mengisi lembar pengamatan berupa instrumen Perilaku ketrampilan motorik halus. Hasil gambar pola batik pada intervensi pertama terlihat pada gambar 8, dan 9.



Setelah tahapan intervensi dengan menggambar pola batik Tahap selanjutnya yaitu mengambil data dari pengamatan selama anak melakukan kegiatan menggambar pola batik. Pengamat mengisi lembar pengamatan yaitu Instrumen Perilaku ketrampilan motorik halus anak, hasil pengamatan terlihat pada tabel 9.

Tabel 9
 Hasil Pengamatan Intervensi Tahap 1 Instrumen Ketrampilan motorik halus

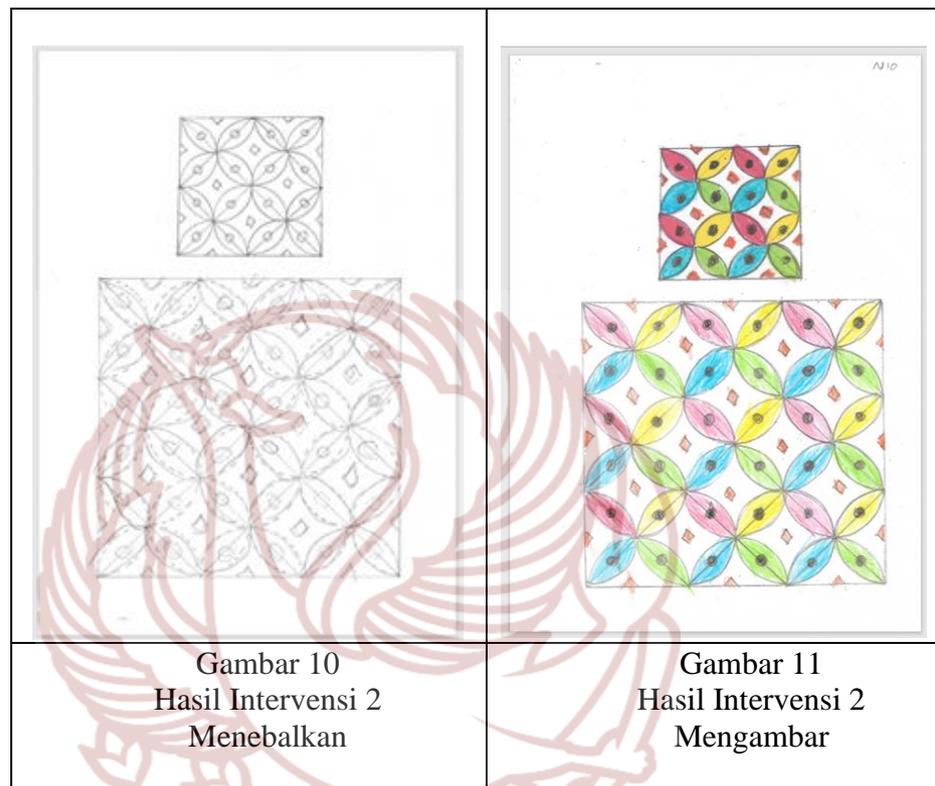
NO	INDIKATOR	Kegiatan (B-1) Menebalkan, dan Mewarnai
		Skor
11.	Anak dapat menggambar dengan menggunakan pensil warna atau crayon	4
12.	Anak dapat menggambar titik, garis, lengkung	5
13.	Anak dapat trampil menggunakan tangan kanan	5
14.	Anak dapat memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan jari telunjuk	4
15.	Anak dapat menulis namanya sendiri	4
16.	Anak dapat meniru bentuk pola	4
17.	Anak dapat menebalkan pola dengan benar	5
18.	Anak dapat memberi warna pada pola dengan benar sesuai instruksi.	4
19.	Anak dapat mewarnai pola sesuai dengan batas garis	4
20.	Anak dapat menyelesaikan karyanya	4
Total Nilai		43
Rata-rata		4,3

Hasil gambar pola batik dari intervensi tahap 1 terlihat pada Gambar 8 dan 9. Anak mampu menyelesaikan tugasnya yaitu menggambar dan mewarnai pola batik sampai tuntas dan terlihat anak lebih percaya diri dalam menggoreskan dilihat dari ketebalan dalam menggores dari pada tahap baseline-1, namun terlihat gambar tersebut kurang tepat pada garis dan masih ada garis yang keluar dari bentuk aslinya

b) Intervensi Kedua.

Intervensi pada Tahap Kedua, seperti intervensi tahap pertama, anak diminta untuk menggambar pola batik namun polanya lebih kompleks dari pada pola pada tahap kedua. Pada saat menggambar anak

diamati dan diambil datanya. Pengamat mengisi lembar pengamatan berupa instrumen ketrampilan motorik halus. Hasil gambar pola batik pada intervensi kedua terlihat pada gambar 10 dan 11.



Setelah tahapan intervensi 2, melalui media seni dengan menggambar pola batik tahap selanjutnya yaitu mengambil data dari pengamatan selama anak melakukan kegiatan menggambar pola batik. Pengamat mengisi lembar pengamatan yaitu Instrumen ketrampilan motorik halus anak. Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10
Hasil Pengamatan Intervensi Tahap 2 Instrumen Ketrampilan motorik halus

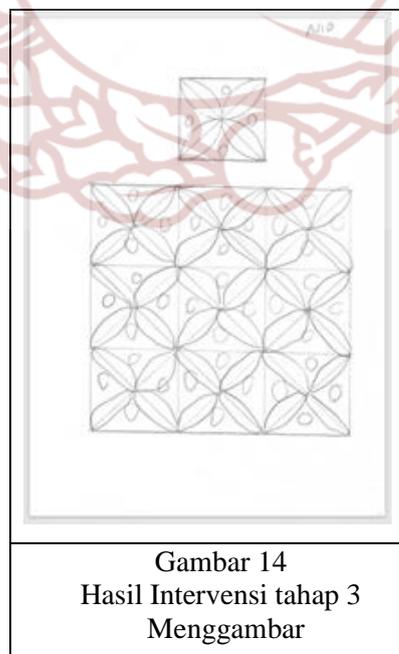
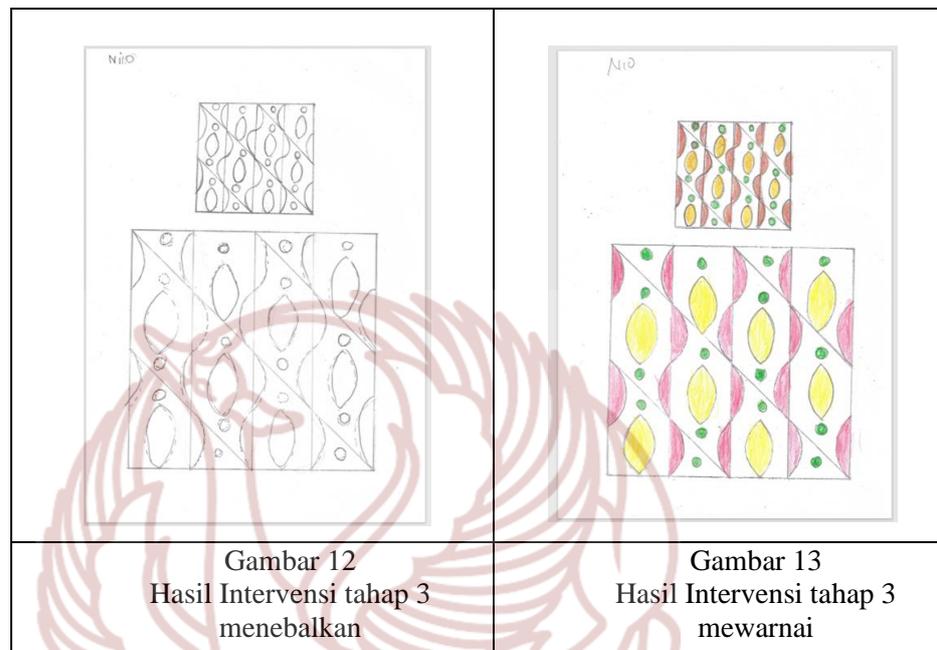
NO	INDIKATOR	Kegiatan (B-2) Menebalkan, dan Mewarnai
		Skor
1.	Anak dapat menggambar dengan menggunakan pensil warna atau crayon	5
2.	Anak dapat menggambar titik, garis, lengkung	5
3.	Anak dapat trampil menggunakan tangan kanan	5
4.	Anak dapat memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan jari telunjuk	4
5.	Anak dapat menulis namanya sendiri	4
6.	Anak dapat meniru bentuk pola	4
7.	Anak dapat menebalkan pola dengan benar	5
8.	Anak dapat memberi warna pada pola dengan benar sesuai instruksi.	4
9.	Anak dapat mewarnai pola sesuai dengan batas garis	5
10.	Anak dapat menyelesaikan karyanya	5
Total Nilai		46
Rata-rata		4,6

Hasil gambar pola batik dari intervensi tahap 2 terlihat pada Gambar 10 dan 11. Anak mampu menyelesaikan tugasnya yaitu menggambar dan mewarnai pola batik sampai tuntas walaupun gambar pola batik lebih kompleks dari pada tahap pertama. Anak juga tuntas dalam mewarnai gambar pola batik, anak juga terlihat trampil dalam menggunakan tangan kanannya dalam menyelesaikan tugas baik menebalkan maupun mewarnai.

b) Intervensi Ketiga

Intervensi pada Tahap ketiga, seperti intervensi pada tahap kedua, anak diminta untuk menggambar pola batik namun bentuk polanya berbeda dengan pada tahap 1 dan tahap kedua. Pada saat menggambar

anak diamati dan diambil datanya secara alami. Dan pengamat mengisi lembar pengamatan berupa instrumen Perilaku ketrampilan motorik halus. Hasil gambar pola batik pada intervensi tahap ketiga terlihat pada gambar 12 dan 13.



Setelah tahapan intervensi 3, tahap selanjutnya yaitu mengambil data dari pengamatan selama anak melakukan kegiatan menggambar pola batik pada tahap tiga ini. Pengamat mengisi lembar pengamatan yaitu Instrumen ketrampilan motorik halus anak. Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel 11

Tabel 11
Hasil Pengamatan Intervensi Tahap 2 Instrumen Ketrampilan motorik halus

NO	INDIKATOR	Kegiatan (B-3) Menebalkan, dan Mewarnai dan menggambar
		Skor
1.	Anak dapat menggambar dengan menggunakan pensil warna atau crayon	5
2.	Anak dapat menggambar titik, garis, lengkung	5
3.	Anak dapat trampil menggunakan tangan kanan	5
4.	Anak dapat memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan jari telunjuk	5
5.	Anak dapat menulis namanya sendiri	5
6.	Anak dapat meniru bentuk pola	4
7.	Anak dapat menebalkan pola dengan benar	5
8.	Anak dapat memberi warna pada pola dengan benar sesuai instruksi.	4
9.	Anak dapat mewarnai pola sesuai dengan batas garis	5
10.	Anak dapat menyelesaikan karyanya	5
Total Nilai		48
Rata-rata		4,8

Hasil gambar pola batik dari intervensi tahap 3 terlihat pada Gambar 12,13 dan 14. Anak mampu menyelesaikan tugasnya yaitu menggambar dan mewarnai pola batik sampai tuntas walaupun gambar pola batik lebih kompleks dari pada tahap pertama. Anak juga tuntas dalam mewarnai gambar pola batik, anak juga terlihat trampil dalam

menggunakan tangan kanannya dalam menyelesaikan tugas baik menebalkan maupun mewarnai. Pada intervensi tahap ketiga ini, peneliti menambahkan tugas membuat gambar batik, dengan tujuan untuk lebih melihat kemampuan motorik halus anak ketika ada tugas menggambar. Dapat dilihat ketika anak menyelesaikan tugas menggambar anak terlihat terampil.

Setelah diberi perlakuan dimasing-masing tahapan selanjutnya adalah memberikan kriteria pada masing-masing tahapan berdasarkan jumlah skor yang diperoleh. Perolehan skor persentase hasil tes pada Baseline 1 dan Intervensi Tahap 1, 2 dan 3 ini diperoleh dari jumlah skor yang didapat subjek dibagi jumlah skor maksimal dikali 100%.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

(Sumber: Riduwan, 2022)

Selanjutnya penentuan kriteria terdapat 5 kategori yaitu kriteria interpretasi skor dengan menggunakan skala pada tabel 12.

Tabel 12: Kriteria Interpretasi Skor ketrampilan motorik halus anak

NO	Presentase	Kategori
1.	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

Hasil secara keseluruhan skor dan kriterianya dapat dilihat pada tabel. 13

Tabel 13.
Hasil Perolehan skor dalam setiap Tahapan

Tahapan	Total Nilai	Prosentase	Kriteria
Baseline-1	39	78 %	Baik
Intervensi-1	43	86%	Sangat Baik
Intervensi-2	46	92%	Sangat Baik
Intervensi-3	48	94%	Sangat baik

D. Pembahasan

Pada Sesi A-1 (baseline-1), kemampuan yang diamati yaitu perilaku ketrampilan motoric halus yang merupakan kemampuan awal yang dimiliki oleh subjek, pengamatan dan pengambilan data tersebut dilakukan dua kali dengan menebalkan dan mewarnai batik. Hasilnya total nilai yang di dapatkan dari Baseline adalah total nilai 38 jadi $38: 50 \times 100\%$ atau dimaknai 76 %, artinya ketrampilan motoric halus anak sudah baik. Namun ada beberapa hal yang perlu untuk ditingkatkan yaitu dibiasakan untuk bisa menulis nama sendiri, bagaimana memegang pensil dengan baik dan benar.

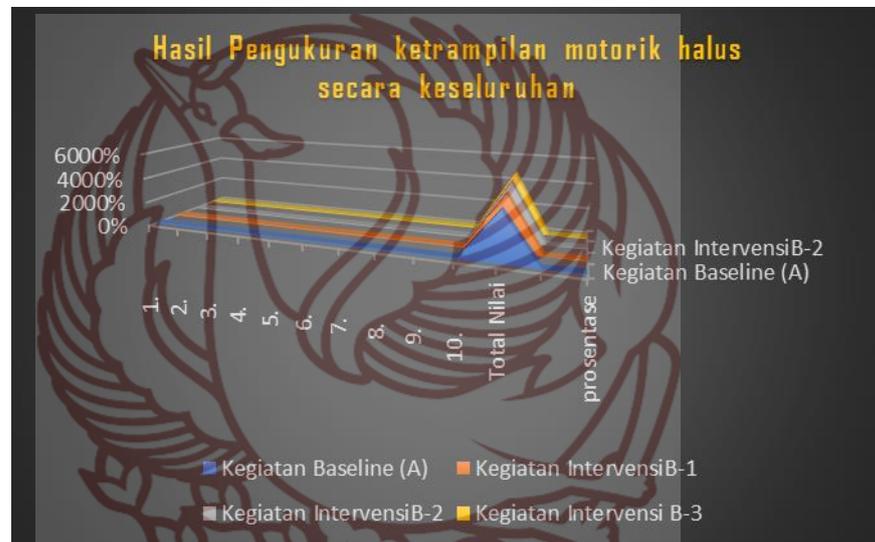
Berdasarkan hasil dari pengambilan data pada Intervensi pertama, ke dua dan ke tiga, dilihat dari lembar pengamatan yaitu Intrumen pengukuran ketrampilan motorik halus anak terlihat ada kenaikan. Hasilnya total nilai yang di dapatkan pada Intervensi di Tahap pertama yaitu menebalkan dan mewarnai pola membuat batik adalah total nilai 43 atau dimaknai 86%. Hasil total nilai yang di dapatkan pada Intervensi di Tahap kedua yaitu menggambar pola membuat batik adalah total nilai 46 jadi $46 : 50 \times 100\%$ atau dimaknai 92 %. Sedangkan hasilnya total nilai yang di dapatkan pada Intervensi di Tahap ketiga yaitu menggambar pola membuat batik adalah total nilai atau dimaknai 94 %. Data intervensi pertama, kedua dan ketiga berdasarkan pada hasil lembar pengamatan terlihat ada kenaikan skor nilai. Dan berdasarkan pada tugas menebalkan dan

mewarnai gambar pola batik ada perbaikan dalam menggambar polanya. Artinya bahwa media seni dengan pola batik mampu meningkatkan ketrampilan motorik halus pada anak tunarungu.

Tabel 14
Hasil pengukuran ketrampilan motorik halus pada anak tunarungu secara keseluruhan

NO	INDIKATOR	Kegiatan Baseline (A)	Kegiatan Intervensi B-1	Kegiatan Intervensi B-2	Kegiatan Intervensi B-3	Hasil
		Skor rata ²	Skor rata ²	Skor rata ²	Skor rata ²	
1.	Anak dapat menggambar dengan menggunakan pensil warna atau crayon	80%	100%	100%	100%	Meningkat
2.	Anak dapat menggambar titik, garis, lengkung	80%	100%	100%	100%	Meningkat
3.	Anak dapat trampil menggunakan tangan kanan	60%	100%	100%	100%	Meningkat
4.	Anak dapat memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan jari telunjuk	80%	80%	80%	100%	Meningkat
5.	Anak dapat menulis namanya sendiri	60%	80%	80%	100%	Meningkat
6.	Anak dapat meniru bentuk pola	80%	80%	80%	80%	Meningkat
7.	Anak dapat menebalkan pola dengan benar	80%	100%	100%	100%	Meningkat
8.	Anak dapat memberi warna pada pola dengan benar sesuai instruksi.	80%	80%	80%	80%	Meningkat
9.	Anak dapat mewarnai pola sesuai dengan batas garis	80%	80%	100%	100%	Meningkat
10.	Anak dapat menyelesaikan karyanya	80%	80%	100%	100%	Meningkat
Total Nilai		38	43	46	48	
Rata-rata		3,8	4,3	4,6	4,8	
prosentase		76%	86%	92%	96%	

Skor dan nilai rata-rata perilaku ketrampilan motorik halus pada anak tunarungu dengan intervensi media seni batik melalui kegiatan menebalkan dan menggambar pola batik pada pratindakan mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada pratindakan 38 (76%.) Pada Intervensi tahap I mengalami peningkatan menjadi 43 (86%), selanjutnya mengalami peningkatan kembali pada Tahp II yaitu menjadi 46 (92%) dan untuk Tahap III mengalami peningkatan kembali menjadi 48 (94%). Hasil secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 14 dan gambar 15.



Gambar 15
Grafik skor rata-rata hasil pengukuran ketrampilan motorik halus anak

Berdasarkan Gambar 15, Grafik Skor Rata-rata ketrampilan motorik halus pada anak tunarungu, Seri 1(Warna biru) menunjukkan skor kemampuan awal anak tunarungu, sebelum diberi intervensi. Selanjutnya Intervensi 1 (warna orange) menunjukkan skor Intervensi tahap 1, Intervensi 2 (warna abu-abu) menunjukkan skor Intervensi tahap 2 dan intervensi 3 (Warna kuning) menunjukkan skor Intervensi tahap 40 3. Hasil analisis data grafik tersebut terlihat bahwa media pembelajaran seni batik melalui kegiatan menebalkan dan mewarnai pola batik pada anak tunarungu dapat

meningkatkan ketrampilan motorik halus dan memberikan pengaruh yang cukup signifikan pada saat menyelesaikan tugas.

Pembahasan hasil penelitian bahwa menggambar pola batik pada anak tunarungu dapat meningkatkan ketrampilan motorik halus dan memberikan pengaruh yang cukup signifikan pada saat menyelesaikan tugas. Hal ini bisa disebabkan karena pola batik yang dijadikan sebagai intervensi perilaku peningkatan konsentrasi berbentuk pola yang diulang-ulang. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Shokiyah, (2021) Perilaku yang positif terbentuk dari kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus, di alam bawah sadar anak akan terbiasa dengan kesabaran, ketelitian, keuletan karena hal itu sangat dibutuhkan dalam membuat produk batik. Ketika anak mengharapkan hasil dari membatiknya bagus maka anak harus teliti, telaten dan sabar dalam membuat batik. Senada dengan Shokiyah, (2021) Purwanto berpendapat (1990) latihan dapat menyebabkan perubahan/ proses dalam tingkah laku, sikap dan pengetahuan. Jadi latihan merupakan suatu kegiatan yang dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Pendapat tersebut sesuai dengan hasil penelitian bahwa menggambar pola batik yang dilakukan berulang-ulang mampu mengubah perilaku. Perubahan tingkah laku disini yaitu terjadinya perubahan mengenai peningkatan ketrampilan motorik halus pada anak Tunarungu.

Dari hasil penelitian tersebut dapat membuktikan bahwa media terapi dengan media membatik dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus anak disabilitas tunarungu. Kegiatan membatik bisa dijadikan stimuli bagi anak tunarungu untuk mengembangkan ketrampilannya, hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh (Nofitri et al., 2019) Motorik halus berkaitan dengan keterampilan fisik antara kegiatan yang saling terorganisasi otot kecil, mata dan tangan sedangkan Wandu, Z. N., & Mayar, F. (2019) menuliskan bahwa bahwa Pendidikan bagi anak usia dini merupakan pemberian upaya yang dilakukan salah satunya untuk menstimulasi sehingga akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak, sedangkan Menurut

(Umah & Rakimahwati, 2021). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lembaga pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dibawah 7 tahun dengan tujuan menstimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak tersebut.

Batik yang digunakan untuk media terapi untuk peningkatan ketrampilan motorik halus bentuknya sederhana sehingga anak mudah untuk melakukannya. Langkah-langkah yang digunakannya tidak monoton. Sehingga anak tertarik untuk melakukannya. Media menggambar pola batik ini juga dapat diterapkan dalam pembelajaran lainnya sesuai dengan tema pembelajaran dan kebutuhan anak. Misalnya seperti mengenal budaya Indonesia dan lain-lain



BAB V. PENUTUP

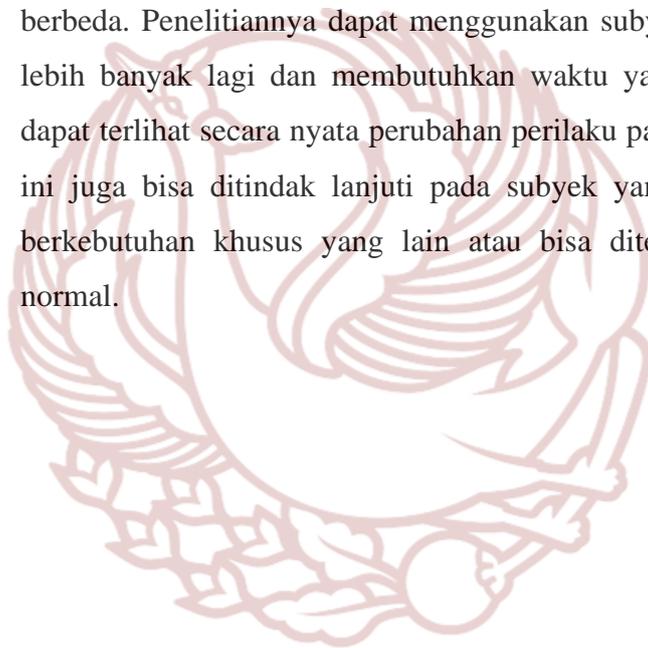
A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang media pembelajaran seni batik untuk peningkatan ketrampilan motorik halus pada anak disabilitas dalam hal ini adalah anak-anak tunarungu, penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran seni batik mampu meningkatkan ketrampilan motorik halus pada anak tunarungu, melalui kegiatan intervensi dengan menebalkan dan mewarnai pola batik. Terlihat perbedaan antara skor nilai ketrampilan motorik halus sebelum diberi perlakuan (intervensi) dan sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa skor dan nilai rata-rata perilaku konsentrasi pada anak tunarungu dengan intervensi menebalkan dan mewarnai diakhir perlakuan anak diminta untuk menggambar pola batik pada pratindakan mengalami peningkatan.

Nilai rata-rata pada pratindakan 38 (76%). Pada Intervensi tahap I mengalami peningkatan menjadi 43 (86%), selanjutnya mengalami peningkatan kembali pada Tahap II yaitu menjadi 46 (92%) dan untuk Tahap III mengalami peningkatan kembali menjadi 48 (94%). Ada perbedaan perilaku konsentrasi anak tunarungu sebelum diberikan perlakuan menebalkan, mewarnai dan menggambar pola batik dan sesudah diberikan perlakuan. Terlihat peningkatan ketrampilan motorik halus anak setelah anak diberi perlakuan. Bahkan disetiap tahap perlakuan mengalami peningkatan nilai ketrampilan motorik halus anak tunarungu. Terlihat juga hasil menggambar batik pada anak tunarungu disetiap tahapnya menunjukkan kemajuan. Pelatihan menebalkan, mewarnai dan menggambar pola batik yang dilakukan terus menerus mampu membantu anak tunarungu dalam meningkatkan ketrampilan motorik halus anak tunarungu.

B. Saran

1. Bagi Subyek Penelitian dan orang tua Kegiatan menggambar pola batik dapat dijadikan salah satu alternatif model untuk membantu anak tunarungu meningkatkan ketrampilan motorik halus. Mengingat anak tunarungu model pembelajarannya lebih bersifat visual, maka treatment yang dilakukanpun harus bersifat visual agar mudah diterima anak.
2. Bagi Penelitian Selanjutnya Bagi penelitian selanjutnya bisa mengembangkan media pembelajaran dengan motif batik yang berbeda. Penelitiannya dapat menggunakan subyek penelitian yang lebih banyak lagi dan membutuhkan waktu yang lama juga agar dapat terlihat secara nyata perubahan perilaku pada anak. Penelitian ini juga bisa ditindak lanjuti pada subyek yang lain misal anak berkebutuhan khusus yang lain atau bisa diterapkan pada anak normal.



DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J., Gravemeijer, McKenney, & Nieveen, N. (2006). Educational design research. Oxon: Routledge. ISBN: 9781138574489
- Akker, J., Bannan, B., Kelly, A., Nieveen & Plomp, T. (2013). Educational design research: An introduction. Enschede: The Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO). ISBN: 978 90 329 2329 7
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Pembelajaran*. Bandung: ROSDA.
- Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). Design-based research: A decade progress in education research. *Educational Researcher*, Vol. 41, pp. 16–25. <https://doi.org/10.3102/0013189X1142881>
- Agustina, S., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui bermain dengan barang bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24-33.
- Ariska Tjaya Y.A Tjaya, G. Y., Wondal, R., & Haryati, H. (2020). Peranan Kegiatan Meronce Dengan Bahan Bekas Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 59–71. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.1984>
- Anindayanti, Irza Widya (2022). Pengaruh Terapi Bermain Mosaic (Kolase) Pada Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak-Anak Yang Mengalami Keterbelakangan Mental Ringan. *Nursing Sciences Journal*, 6(1), 23, ISSN 2598-8212, Universitas Kediri, <https://doi.org/10.30737/nsj.v6i1.1971>
- Deserno, M. K., Fuhrmann, D., Begeer, S., Borsboom, D., Geurts, H. M., & Kievit, R. A. (2023). Longitudinal development of language and fine motor skills is correlated, but not coupled, in a childhood atypical cohort. *Autism*, 27(1), 133-144.
- Febriana, A., & Kusumaningtyas, L. E. (2017). Meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan menganyam pada anak kelompok b usia 5-6 tahun. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 2(2), 70-75.
- Fauziddin, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 1-12.

- Ferasinta, F., & Dinata, E. Z. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Menggunakan Playdough terhadap Peningkatan Motorik Halus pada Anak Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Bengkulu*, 9(2), 59-65.
- Febriel, A. D. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan sosial anak usia dini*. IAIN Pontianak Press.
- Linda, S., & Suryana, D. (2020). Pengaruh Stencil Print dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1399–1407. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/605>
- Miranti, A., Lilik, L., Winarni, R., & Surya, A. (2021). Representasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal dalam Motif Batik Wahyu Ngawiyatan sebagai Muatan Pendidikan Senirupa di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(2), 546-560.
- Mukminin, M. A., & Dadan, S. (2019). Pengaruh Montase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di Taman Kanak-Kanak Assyofa Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1619– 1626. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/410>
- Nabila Fahira. (2021). Pengaruh Kolase terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 24–35. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v4i02.5851>
- Muna, N. I. L. N. A. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melukis Dengan Cangkang Telur Pada Anak Kelompok B TK Al-Hidayah Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Skripsi.
- Maghfuroh, Lilis & Putri, Kiki Chayaning. (2017). Pengaruh finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di tk sartika i sumurgenuk kecamatan babat lamongan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, Vol. 10, No. 1, Februari 2017, hal 36-43.(Online) <https://journal2.unusa.ac.id/index.php/JHS/article/view/144>
- Masganti, (2017). *Psikologi perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana.
- Nofitri, D., Hartati, S., & Rakimahwati. (2019). Pengaruh kegiatan flying colours terhadap perkembangan motorik halus anak di taman kanak-kanak fadhilah amal 3 padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(20), 1605–1613.
- Nur Mawati, S., Sunaryo, I., & AUD, M. P. (2017). Penanganan Anak Tuna Rungu Wicara Dalam Perkembangan Motorik Halus Melalui Kegiatan

Menggambar Kelompok B SLB-B YRTRW Gumunggung Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Oktafiani, A., & Rakimahwati, R. (2023). Penerapan Kegiatan Meronce dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2257-2262.

Peraturan Pemerintah Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia DiniSujiono, Y. N.(2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Purwanto, N. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya

Rita Eka Izzati, R.E., (2017). *Prilaku Anak Prasekolah*, Jakarta : Gramedia.

Riduwan, M. B. A. (2022). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*, Bandung : Alfabeta.

Sitepu, J. M., & Janita, S. R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Teknik Mozaik Di Raudhatul Athfal Nurul Huda Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli

Saidah, Halimatus & Saptiyanty, Yunida. (2019). Perbedaan efektivitas pemberian origami dan playdough terhadap Perkembangan pada anak prasekolah kelompok a di tk aisyiyah bustanul Athfal kota kedir. *Jurnal Ilmu Kesehatan MAKIA*, Vol.8 No.1, Februari 2019. (online) <http://jurnal.stikesicsada.ac.id/index.php/JMAKIA/article/view/47>

Sisdiknas, Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. (Jakarta: Kemendikbud, 2003).

Sutini, A., & Rahmawati, M. (2018). Mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui model pembelajaran BALS. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).

Shokiyah, N., N. (2021), "Membatik Sebagai Media Dalam Menurunkan Perilaku Agresif Anak" dalam Brlolase. *Jurnal Kajian Teori, Praktek dan Wacana Seni Budaya Rupa*, Vol. 13 No. 1, Juli 2021

Serdang. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 73-83.

- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2016). Hakikat anak usia dini. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 131.
- Taznidaturrohmah, Y. E., Pramono, P., & Suryadi, S. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan montase pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Dinoyo 01 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 20-26.
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas, (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 69, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5871
- Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5384-5396.
- Widinarsih, D. (2019). Penyandang disabilitas di indonesia: perkembangan istilah dan definisi. *Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 20(2), 127-142.
- Wati, K. I. (2017). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Pembelajaran Membuat Menggunakan Media Tepung Pada Anak Kelompok B PAUD Aisyiyah III Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 2(2), 91-94.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 351-358.