**PENGEMBANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMAKAI BAJU BERKANCING SISWA TUNAGRAHITA KELAS IV DI SLBN 1GOWA**

***Development of interactive books to improve the skills of wearing button-down clothes for grade IV mentally retarded students at SLBN 1 Gowa.***

1. **Rahmi**1**, Bastiana**2**, Triyanto Pristiwaluyo**3
2. Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
3. Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
4. Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*\*Penulis Koresponden: zainabalghazali20@gmail.com*

## Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media buku interaktif untuk meningkatkan kemampuan mamakai baju berkancing siswa tunagrahita kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing siswa tunagrahita kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa?”. Tujuan penelitian ini adalah mendeksprisikan langkah- langkah mengembangkan media pembelajaran buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing siswa tunagrahita kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa. Tekhnik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan uji validasi. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang guru di SLB Negeri 1 Gowa dan 2 orang validator. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4-D. Data yang diperoleh dianalisis melalui analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa hasil uji validitas pengembangan media buku interaktif layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing siswa tunagrahita kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa.

 **Kata Kunci:** Pengembangan Media, Buku Interaktif*,* Anak Tunagrahita.

.

## Abstract

***This study examines the development of interactive book media to improve the ability to wear button-down clothes for fourth grade mentally retarded students at SLB Negeri 1 Gowa. The formulation of the problem in this research is "How are the steps to develop interactive book learning media to improve the skills of wearing button-down clothes for fourth grade mentally retarded students at SLB Negeri 1 Gowa?". The purpose of this study is to describe the steps for developing interactive book learning media to improve the skills of wearing button-down clothes for fourth grade mentally retarded students at SLB Negeri 1 Gowa. Data collection techniques used are questionnaires and validation tests. The subjects in this study were a teacher at SLB Negeri 1 Gowa and 2 validators. This research is a development research with 4-D model. The data obtained were analyzed through quantitative descriptive analysis. The results of this study concluded that the results of the validity test of developing interactive book media were feasible and could be used to improve the skills of wearing button-down clothes for fourth grade mentally retarded students at SLB Negeri 1 Gowa.***

*.*

***Keywords****:* ***Media Development, Interactive Books, Children with Mental Requirements.***

1

## 1. PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang dalam proses pertumbuhan atau perkembangan mengalami kelainan atau penyimpangan fisik mental-intelektual sosial atau emosional dibanding dengan anak-anak lain seusianya, sehingga mereka memerlukan pelayanan khusus (Jannah & Darmawanti, 2004). Meskipun anak termasuk kedalam kategori anak berkebutuhan khusus, tetapi memiliki hak yang sama dengan anak pada umumnya. Anak berkebutuhan khusus berhak mendapatkan kasih sayang yang sama dari kedua orang tuanya, perlakuan khusus sesuai kategori yang dialaminya, serta mendapatkan pendidikan yang layak dan memenuhi setiap kebutuhannya. Sebagaimana diketahui bahwa anak dengan berkebutuhan khusus memiliki kebutuhan-kebutuhan khusus sesuai dengan kategorinya yang harus terpenuhi, baik di rumah atau bahkan di sekolah terlebih bagi anak tunagrahita.

Tunagrahita adalah individu yang memiliki tingkat intelegensi yang berada di bawah rata-rata disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan. Salah satunya adalah anak tunagrahita sedang. Menurut AAMD (Mumpuniarti, 2007: 13) anak tunagrahita sedang adalah anak yang tingkat kecerdasan (IQ) berkisar antara 30-50, mampu melakukan keterampilan mengurus diri sendiri (*self help*), mampu mengadakan adaptasi sosial di lingkungan terdekat, dan mampu mengerjakan pekerjaan rutin yang perlu pengawasan atau bekerja di tempat kerja terlindung (*sheltered workshop*).

Bina diri tidak hanya sekedar mengurus diri, menolong diri, dan merawat diri, tetapi lebih dari itu karena kemampuan bina diri akan mengantarkan anak berkebutuhan khusus dapat menyesuaikan diri dan mencapai kemandirian.

 Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada adalah media pembelajaran buku interaktif, istilah lain yang serupa dengan buku interaktifyaitu *quiet book*, *busy book, play book*. Apapun istilahnya, tujuan utamanya adalah membuat anak teredukai dengan cara menyenangkan, media pembelajarannya berupa buku interaktifsesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga dapat mengkontribusi pengetahuan siswa tentang tema yang dipelajari dalam pembelajaran, mengingat begitu penting penggunaan media pembelajaran, peneliti ingin mengembangkan pembelajaran media buku interaktif*.* Media ini dikemas seperti bentuk buku yang di dalam buku interaktifsiswa dapat berinteraksi langsung yaitu dengan bermain sambil belajar sesuai dengan materi yang disajikan didalam buku interaktifbuku interaktifseperti mencocokkan gambar dengan tulisan dan lain sebagainya. Media buku interaktifdapat merangsang keingintahuan siswa, meningkatkan psikomotorik siswa, serta motivasi belajar siswa karena buku interaktifdirancang semenarik mungkin sesuai dengan usia dan perkembangan siswa.

 Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dirumah siswa pada tanggal 14 Februari 2021 dan 17 Februari 2021, peneliti melakukan observasi awal di rumah siswa diperoleh informasi bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengurus diri sendiri terutama saat menggunakan pakaian terutama baju berkancing. Hal tersebut terlihat pada saat peneliti menyuruh siswa untuk memakai baju, hasilnya siswa masih terbalik ketika memakai baju, kesulitan saat memasukan tangan ke lubang baju, dan kesusahan saat membuka maupun melepas kancing baju, Selain itu tidak ada media yang menunjang pembelajaran bina diri bepakaian, Selama ini guru hanya mengajarkan materi bina diri berpakaian dengan praktek langsung menggunakan objek nyata yang membuat proses belajar mengajar tidak optimal. Hal tersebut dilihat dari kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dalam penelitian ini berupaya memberikan salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing siswa tunagrahita kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa dengan menggunakan buku interaktif memakai baju berkancing.

 Media yang dikembangkan tersebut diharapkan menjadi motivasi siswa untuk semangat belajar sehingga pembelajaran bukan lagi menjadi hal yang membosankan bagi siswa, tetapi menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Karena dengan media buku interaktifsiswa dapat mengembangkan kemampuan keingin tahuan, meningkatkan psikomotorik, keaktifan, berfikir dan mandiri pada saat belajar.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

**2.1. Tinjauan Pustaka**

1. **Hakikat Media Pembelajaran**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

 Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”,yang secara harfiah berarti”perantara atau pengantar”. Dengan demikian “media merupakan wahana penyaluran informasi belajar atau penyaluran pesan” (Djamarah, S.B.,& Zain, 2010). Menurut: (Apriyanto, 2014: 95) “ media pembelajaran merupakan alat suatu wahana yang yang dipergunakan dalam proses pembelajaran sehingga diperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya.” Sementara, menurut: (Duhulutu, 2017: 9)” media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik/guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswanya sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.”

 Selanutnya ,(Janius, N., 2016: 4) mengemukakan bahwa:

**“**Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi isi ajar sumber pembelajaran kepeserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (didalam/diluar kelas) menjadi lebih efektif”.

 Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpukan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang memiliki peran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran, maka materi yang akan disampaikan akan lebih mudah dipahami, sehingga diperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik, baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Secara khusus bagi individu yang mengalami hambatan intelektual, karena melalui media pembelajaran, maka dapat mengkonkritkan konsep materi yang akan dipelajari.

 Buku interaktif termasuk kedalam *quiet book* yang dibuat dengan warna-warna kontras menarik. Buku interaktif menekankan aktifitas yang berhubungan dengan keterampilan misalnya, mencocokan, menyortir, bermain peran dan memakai pakaian sendiri. (*Zipper, Ties, Lacing*, dll). Disetiap halaman buku interaktif terdapat gambar-gambar lucu yang bisa dipasang, dibuka, ditempel, atau dipasangakan dari tema setiap halaman.

 Marhena (Untari et al., 2018) menjelaskan bahwa buku merupakan alat penyampaian informasi yang cukup efektif, sebab buku dapat menyampaikan banyak informasi karena memiliki jumlah halaman yang banyak. Buku ini termasuk benda yang dapat digunakan anak sebagai sasaran dalam menggunakan penglihatannya, anak juga dapat mengetahui sesuatu yang akan dipelajari. Ada bermacam-macam jenis buku yang bisa diajarkan kepada anak, Salah satunya adalah buku interaktif. Istilah lain dari buku interaktif adalah *quiet book* atau *busy book.*

Menurut Wulansari (Untari et al., 2018) Buku interaktif/ *quiet book/busy book* adalah media 3 dimensi jenis model/tiruan berupa buku kain bermaterial flanel yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi bermacam kegiatan anak-anak seperti menghitung, mengenal warna, mengikat tali, mengenal satwa, dll yang bersifat edukatif.

Selanjutnya Pincock (Untari et al., 2018) menyatakan “ *Quiet books teach basic skill such as pulling a zipper,tying a bow, and buttoning a button. Children love to feel textures and manipulate abjects, and quiet book are perfect for providing these experinces”,* yang aritnya *quiet book* mengajarkan keterampilan dasar seperti menarik resleting, memasang topi, dan mengancing sebuah kancing. Anak-anak senang untuk merasakan tekstur dan memainkan objek.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa buku interaktif merupakan media 3 dimensi jenis model/tiruan berupa buku kain berbahan flanel yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi bermacam-macam kegiatan untuk mendukung proses belajar. Dalam praktik keseharian, untuk memperoleh hasil yang optimal dan efektif penggunaan berbagai prosedur yang berbagai macam, untuk itu digunakan media buku interaktif sebagi pendukung penerapan metode mengancing baju untuk anak tunagrahita.

1. **Prinsip Buku Interaktif**

Untari et al (2018) menjelaskan, “Media tiruan/model merupakan salah satu dari beberapa media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan memampuan bagi anak tunagrahita dalam memasang dan melepas pakaian dan sepatu”. Karakteristik media pembelajaran untuk anak tunagrahita yaitu warna yang mencolok, garis bentuk harus abstrak. Hal ini paling penting dalam menciptakan atau memilih alat bantu atau media pembelajaran ini harus diingat tentang hal-hal yang perlu ditonjolkan atau yang menjadi pusat/pokok pembicaraan. Anak tunagrahita akan mengalami kesulitan apabila dihadapkan dengan objek yang kurang jelas tanpa tekanan tertentu.

Prinsip kerja dari : Buku interaktif sama seperti media beberapa buku pembelajaran atau ensiklopedi yang menyajikan materi untuk mempermudah pembelajaran, hanya saja bentuk dari media ini konkret, timbul (tiga dimensi) dan seperti wujud aslinya.

1. **Kelebihan Buku interaktif**

Buku interaktif dirancang untuk membantu mengembangkan kemampuan kognitif (pengenalan konsep misalna warna, ukuran, bentuk,matematika) dan juga motorik halus anak yaitu melatih koordinasi dan kelenturan jari-jari. Pinccok dalam Rahmadani dan Sudarsani (2018) menyatakan, Produk media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan mengancing baju merupakan media yang dikembangkan sesuai karakteristik siswa tunagrahita sedang. Media buku interaktifini dibuat semenarik mungkin sehingga dapat digunakan secara bebas dan praktis serta mudah untuk dipahami oleh siswa tunagrahita sedang. Media buku interaktifini menggunakan kain flanel dengan warna-warna kontras dan diletakkan gambar-gambar atau simbol lain mempunyai unsur 3 dimensi. Hal tersebut dilakukan agar mampu memberikan daya tarik dan minat bagi siswa tunagahita untuk mempelajari materi tentang keterampilan bina diri mengancing baju.

**d. Penggunaan Buku Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Mengancing Baju**

Bagi anak normal memakai baju berkancing adalah hal yang mudah, namun tidak bagi anak tunagrahita tipe sedang yang sering mengalami gerakan tidak tertentu sehingga mengganggu aktivitasnya, sehingga dalam pelaksanaan kegiatan memakai baju berkancing mengalami hambatan.

Menurut Mariah J. Wantah (2007: 188) langkah-langkah memasang kancing baju yang disesuaikan dengan kesulitan anak khususnya pada motoric halus anak,yaitu:

1. Mengambil kemeja dari tempatnya
2. Memperhatikan model kemeja apakah kancingnya terletak di belakang atau di depan
3. Rapikan kemeja dengan mempertemukan kelima bawah kemeja bagian kiri dengan bagian kanan sehingga menjadi sejajar.
4. Meletakkan tangan di depan kancing
5. Gunakan kedua tangan, salah satu tangan memegang kancing dengan jari, dan tangan yang satunya memegang tepi kain yang berlobang.
6. Masukkan kancing ke dalam lobang, sehingga tepat berada dalam lubang.

Rahmawati, (2014: 8) mengungkapkan langkah-langkah memasang kancing baju yaitu : a) Siapkan pakaian anak dengan jenis yang beragam agar ia mengetahui macam-macam cara memakai baju. b) Tempatkan baju dalam jangkauan mereka. c) Beri contoh cara mengancingkan baju. d) Biarkan ia mencoba sendiri bagaimana mengancing dan menutup resleting bajunya. e) Hindari menertawakannya bila anak salah. f) Beri pujian saat ia berhasil.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan, maka peneliti membuat media model sebelumnya dan dimodifikasi media ini sesuai kebutuhan murid. Adapun langkah- langkah penggunaan media buku interaktif/*quiet book* dalam meningkatkan keterampilan mengancing baju yaitu sebagai berikut:

1. Siswa dapat mengambil media buku interaktif/*quiet book*
2. Membimbing siswa melepaskan baju
3. Siswa mampu mengancing kemeja satu-persatu
4. Siswa mampu mengancing sesuai urutan kancing ( besar, sedang, kecil )
5. Siswa dapat menyamakan ujung kain kemeja antara lubang dan kancing kemeja
6. Siswa dapat memasukkan kancing bagian kemeja kelubang kancing bagian pertama
7. Siswa dapat memasukkan kancing bagian kemeja kelubang kancing bagian kedua.
8. Siswa dapat memasukkan kancing bagian kemeja kelubang kancing bagian ketiga
9. Siswa dapat melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan pada kancing satu, dua dan tiga
10. Siswa dapat merapikan kancing kemeja.

**3. Tunagrahita**

Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya berada di bawah rata-rata dan mengalami hambatan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Mumpuniarti (2007: 5), istilah tunagrahita disebut hambatan mental untuk melihat kecenderungan kebutuhan khusus pada mereka, hambatan mental termasuk penyandang lambat belajar.

Tunagrahita atau juga disebut sebagai disabilitas intelektual atau ketidakmampuan intelektual merupakan kondisi dimana anak memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Seperti yang dikemukakan oleh AAIDD (*American Association of Intellectual and Developmental* Disabilities) mengatakan bahwa disabilitas intelektual adalah ketidakmampuan yang ditandai dengan keterbatasan signifikan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang mencakup banyak keterampilan sosial dan praktis sehari-hari. Ketidakmampuan ini terjadi sebelum usia 22 tahun.

Sedangkan menurut (American Psychiatric Association, 2013) mengemukakan bahwa hambatan intelektual (gangguan perkembangan intelektual) merupakan gangguan yang terjadi selama periode perkembangan yang meliputi terganggunya fungsi intelektual dan fungsi adaptif pada ranah konsep sosial dan praktik bina diri yang rendah.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa tunagrahita adalah individu yang fungsi intelektualnya secara signifikan di bawah rata-rata yaitu di bawah IQ 70, dan merupakan seorang individu yang mengalami masalah perilaku adaptif, serta terjadi pada masa perkembangan yaitu sebelum anak berusia 22 tahun.

Pengklasifikasian tunagrahita dianggap penting untuk kebutuhan pelayanan pendidikan yang hendak diberikan pada murid tunagrahita terutama dalam proses belajar mengajar di kelas. (Somantri, 2012) yang mengklasifikasikan anak tunagrahita sebagai berikut:

* + - 1. Tunagrahita ringan. Tunagrahita ringan disebut juga *moron* atau *debil*. mereka memiliki IQ antara 68-52 menurut Binet, sedangkan menurut Skala *Weshler* (WISC) memiliki IQ 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana.
			2. Tunagrahita sedang. Anak tunagrahita sedang disebut juga *imbesil*. Mereka memiliki IQ 51-36 menurut Skala Binet, sedangkan menurut Skala *Weshler* (WISC) memiliki IQ 54-40. Mereka dapat dididik mengurus diri sendiri, melindungi diri sendiri dari bahaya seperti menghindari kebakaran, berlindung dari hujan, dan sebagainya.
			3. Tunagrahita Berat. Kelompok anak tunagrahita berat sering disebut *idiot*. Kelompok ini dapat dibedakan lagi antara anak tunagrahita berat dan anak tunagrahita sangat berat. Tunagrahita berat (*severe*) memiliki IQ antara 32-20 menurut Skala Binet dan antara 39-25 menurut Skala *Weschler* (WISC). Tunagrahita sangat berat (*profound*) memiliki IQ di bawah 19 menurut Skala Binet dan IQ di bawah 24 menurut Skala *Weschler* (WISC). Anak tunagrahita berat memerlukan bantuan perawatan secara total dalam hal berpakaian, mandi, makan dan lain-lain. Bahkan mereka memerlukan perlindungan dari bahaya sepanjang hidupnya.

Karakteristik anak tunagrahita sedang dianggap penting untuk diketahui agar dalam pemenuhan kebutuhan pelayanan pendidikan yang hendak diberikan pada anak tunagrahita terutama dalam proses belajar mengajar di kelas dapat dilayani sesuai kebutuhan dan karakteristik anak. Sesuai yang dikemukakan oleh Mumpuniarti (2007: 25) adapun karakteristik pada aspek-aspek individu anak tunagrahita sebagai berikut:

* 1. Karakteristik fisik, pada tingkat hambatan mental sedang lebih menampakkan kecacatannya. Penampakan fisik jelas terlihat karena pada tingkat ini banyak dijumpai tipe *down syndrome* dan *brain damage*. Koordinasi motorik lemah sekali dan penampilannya menampakkan sekali sebagai anak terbelakang.
	2. Karakteristik psikis, pada umur dewasa anak tunagrahita baru mencapai kecerdasan setaraf anak normal umur 7 tahun atau 8 tahun. Anak nampak hampir tidak mempunyai inisiatif kekanak-kanakan, sering melamun atau sebaliknya hiperaktif

**3. METODE PENELITIAN**

* 1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan *(Research and Development).* Penelitian dan pengembangan *(Research and Development)*. Menurut Sudiyono (2013: 164), *(Research and Development)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.

1. **Prosedur Pengembangan Penelitian**

Penelitian mengacu pada model pengembangan seperti yang disarankan oleh Thiagarajan dkk(1974) yakni model 4-D, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop dan dessimenate*, bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang dimaksud adalah buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan menkancing baju bagi anak tunagrahita. Namun dalam penelitian ini, pengembangan yang dilakukan hanya sampai pada tahap *develop* atau pengembangan. Adapun tahap-tahap pengembangan berdasarkan model 4-D tersebut diuraikan sebagai berikut :

**a. Tahap pendefinisian *(Define)***

Pada tahap pendefinisian peneliti melakukan penelitian pendahuluan berupa studi kepustakaan dan studi lapangan. Studi kepustakaan di maksud untuk memahami teori-teori pengembangan model dan hasil-hasil penelitian terkait

. Kegiatan penelitian pendahuluan berupa *need-aseesment* dilakukan untuk memperoleh gambaran kondisi nyata yang alami oleh pihak sekolah yang menunjukkan pentingnya pengembangan model pembelajaran individual.

1. **Tahap perancangan *(Design)***

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing bagi siswa tunagrahita. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

1) Pembuatan desain yang akan dikembangkan dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik murid. Hal ini berguna untuk membantu murid dalam pencapaian kompetensi dasar. Artinya, pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan kemampuan murid pada pembelajaran di kelas.

2) Pembuatan media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan mengancing baju bagi anak tunagrahita yang telah dikembangkan pada langkah sebelumnya beserta bahan-bahan pendukung yang akan digunakan yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran mengkancing baju.

**c. Tahap pengembangan *(Develop)***

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draf atau protipe media buku interaktif yang telah revisi berdasarkan masukan para ahli. dan data yang diperoleh dari uji coba. Kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Validasi ahli/praktisi *(expert appraisal)*

Pada tahap ini peneliti akan berdiskusi dengan para ahli yang memahami media (buku interaktif untuk meningkatkan keterampilam memakai baju berkancing) untuk memberikan pendapat dan masukan tentang buku interaktif untuk meningkkatkan keterampilan memakai baju berkancing yang akan dikembangkan. Proses validasi ini akan dilakukan oleh ahli desain media (buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing) dan ahli isi/materi. Revisi media berdasarkan masukan para ahli pada saat validasi.

2). Perbaikan desain buku interaktif untuk meningatkan keterampilan memakai baju berkancing.

Pada tahap ini peneliti akan melakukan revisi dari hasil validasi ahli media dan ahli isi/materi (buku interaktif untuk meningatkan keterampilan memakai baju berkancing) yang meliputi aspek desain dan aspek isi.

**3.2 Subjek dan Lokasi**

Subjek penelitian yang di teliti adalah seorang anak tunagrahita kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa, Berinisial MR, berumur 12 tahun dan berjenis kelamin laki-laki.

**3.3 Variabel dan Definisi Operasional Variabel**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. (Sugiyono, 2015: 61). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah pengembangan media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing siswa tunagrahita. Pengembangan media buku interaktif adalah upaya yang dilakukan untuk menghasilkan produk buku interaktif. Dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap pendefinisian, tahap desain, dan tahap pengembangan. 3.4 **Teknik pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang terdiri dari angket tentang kebutuhan media buku interaktif dan angket untuk uji validasi prototipe buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing untuk siswa tunagrahita.

* + 1. Angket Kebutuhan Guru

Angket kebutuhan guru diberikan untuk mengetahui kebutuhan guru tentang media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing bagi siswa tunagrahita. Terdiri dari 11 pertanyaan bertujuan untuk menggali kebutuhan guru akan pengembangan media buku interaktif untuk meningkatkan keteramplan memakai baju berkancing bagi siswa tunagrahita. Setiap butir pertanyaan terdiri dari 4 pilihan jawaban dengan masing-masing a = 3, b = 2, c = 1, dan d = 0.

Setiap pertanyaan juga dilengkapi dengan alasan memilih opsi jawaban. Tujuan dari alasan ini adalah untuk mengungkap lebih jauh tentang alasan memilih opsi dan menjadi masukan terhadap upaya pengembangan yang akan dilakukan.

* + 1. Instrumen uji validasi

Instrumen uji validasi digunakan untuk memperoleh data tentang hasil validasi para ahli terhadap media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing untuk siswa tunagrahita yang akan dikembangkan. Lembar validasi tersebut diberikan kepada para ahli (validator) media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing untuk siswa tunagrahita untuk memperoleh masukan data tentang penilaian para ahli terhadap media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing untuk siswa tunagrahita yang akan dikembangkan.

Validasi media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing untuk siswa tunagrahita diberikan pada ahli media (buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan mengkancing baju untuk anak tunagrahita) meliputi aspek desain media dan aspek isi. Validator akan memvalidasi media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan mengkancing baju bagi anak tunagrahita berdasarkan aspek desain media dan aspek isi materi tersebut:

**Tabel.3.1 Aspek Penilaian dan Indikator**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Validator Ahli** | **Aspek Penilaian** | **Indikator** |
| Ahli Media | Dimensi Bentuk | 1. Ukuran panjang media
2. Ukuran lebar media
3. Komposisi ketebalan media
4. Komposisi ukuran dan besar
5. Sesuai dengan karakteristik buku interaktif
6. Komposisi tulisan dan ruang pengikat
7. Tampilan keseluruhan
8. Tampilan perhalaman
 |
| Ahli Isi/Materi | Isi Materi | 1. Ilustrasi latar belakang
2. Warna latar belakang
3. Gradasi warna latar belakang
4. Jenis gambar mudah dan jelas
5. Ukuran gambar yang sudah digunakan sudah tepat/sesaui
6. Warna gambar di gunakan sedah jelas dan sesuai
7. Tata letak gambar
8. Ketebalan gambar sudah sesuai
9. Komposisi warna gambar dan latar belakang
10. Komposisi besar gambar dan latar belakang
11. Tampilan media menarik
12. Kemudahan penggunaan/pengoperasian
 |

Setiap indikator dilengkapi dengan 4 pilihan, yaitu Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

**3.5** **Teknik Analisis Data**

Setelah semua data dikumpulkan maka data perlu diolah atau dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung skor validasi Isi dan validasi media yang telah diserahkan oleh validator
2. Hasil perhitungan skor validasi dimasukkan ke dalam rumus berikut ini:

 Nilai Validasi = Jumlah Skor = Nilai Akhir

 Jumlah item

1. Hasil nilai validasi dikonsultasikan dengan kriteria validasi seperti pada tabel 3.2 berikut ini:

 **Tabel 3.2 Kriteria Validitas**

**No. Rentang Kategori**

**1 3,50 – 4,00 Sangat valid**

**2 3,00 – 3,49 Valid**

**3 2,00 – 2,99 Kurang valid**

**4 1,00 – 1,99 Tidak valid**

Hasil perhitungan nilai validasi di konsultasikan dengan table 3.2 untuk memperoleh kriteria validasi. Apabila hasil perhitungan berada pada rentang 3,00 sampai 4,00 maka produk yang dikembangkan dinyatakan valid. Sebaliknya jika hasil perhitungan berada pada rentang 2,99 sampai 1,00 maka produk yang dikembangkan dinyatakan tidak valid. Sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengkancing baju bagi anak tunagrahita. Media yang dikembangkan diharapkan agar anak tunagrahita mampu melakukan kegiatan belajar menjadi lebih menarik, aktif, kreatif, bermakna dan menyenangkan.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dikemukakan hasil dan pembahasan tentang pengembangan media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilang memakai baju berkancing. Sebagai tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Langkah-langkah pengembangan media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memankai baju berkancing yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi. Untuk mencapai tujuan tersebut maka akan di jelaskan tahapan-tahapan dengan menggunakan proses pengembangan Model 4-D oleh Tjiagajaran yang meliputu empat tahap yaitu: (1) tahap *define*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development,* dan (4) tahap d*issemination*. Pada prosedur pengembangan ini, peneliti hanya sampai pada tahap *development* berupa penilaian para ahli disebabkan alokasi waktu yang digunakan tidak tersedia.

* 1. **Hasil Penelitian**
1. **Tahap Pendefinisian *(Define)***

Tahap ini adalah tahap awal yang harus dimulai sebelunm rancangan media itu sendiri. Dimana tahap ini dilakukan dengan mengadakan studi kepustakaan dan studi lapangan. Studi kepustakaan yang dimaksud adalah pengkajian teori-teori tentang media, teori tentang anak tunagrahita dan teori tentang anak *down syndrome.*

Studi lapangan yang dilakukan adalah melakukan *need assessment* kepada guru tentang kebutuhan media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing dan kondisi siswa tunagrahita. Untuk keperluan tersebut, diedarkan angket kepada guru kelas yang mengajar siswa tunagrahita di SLB Negeri 1 Gowa.

Angket kebutuhan merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk memperoleh data mengenai analisis kebutuhan penyusunan prototipe media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilam memakai baju berkancing siswa tunagrahita. Angket kebutuhan ini dibagikan kepada guru untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran tersebut. Peneliti menjelaskan mengenai angket tersebut dan cara pengisian sehingga responden guru tidak mengalami kesulitan dalam pengisian angket. Angket yang di bagikan oleh peneliti merupakan saran bagi guru dan siswa untuk menyampaikan pendapatt tentang bagaimana prototife media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilam memakai baju berkancing yang dibutuhkan.

Hasil studi kepustakaan dan hasil analisis terhadap kebutuhan guru tentang media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing menunjukan bahwa media yang dapat digunakan untuk pembelajaran pengenalan media adalah buku interaktif untuk meningkatkan keterampilam memakai baju berkancing. Buku interaktif yang dikembangkan adalah buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing berdasarkan kesulitan yang dihadapi anak.

 Adapun hasil spesifikasi tujuan utama pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing untu anak tunagrahita sebagai berikut:

* + 1. Siswa dapat menyebutkan urutan memakai baju berkancing

b. Siswa dapat mempraktikkan cara memakai baju berkancing.

2. Tahap Perancangan (*Desing*)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah media. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancanagan media yang dikembangkan. Langkah-langkahnya adalah sebagi berikut:

1. **Desain awal produk buku interaktif**

Pada kegiatan ini telah dihasilkan beberapa hal yang merupakan desain awal produk, yaitu untuk mewujudkan buku interaktif untuk meningkatkan teterampilam memakai baju berkancing. Pembuatan awal produk dirancang menggunakan odner berukuran 34 cm x 28 cm yang dilapisi kain flannel dengan berbagai macam warna yang menarik. Pemilihan warna ilustrasi latar belakang sengaja dipilih warna yang cerah agar dapat menarik perhatian siswa. Pada bagian sampul diberi hiasan ornamen otentik serta diberikan penamaan buku interaktif.

 Pada proses pembuatannya, Menyusun kerangka dalam bentuk desain kasar (desain baju), dimulailah dengan melalukan pendesainan dengan menggunakan kertas, dengan menentukan ukuran yang sesuai dengan gambar yang akan dikembangkan. Untuk membentuk desain baju yang akan dikembangkan, dilakukan penggambaran desain langsung pada kertas, Proses pembuatan desain dilakukan secara teliti agar menghasilkan desain yang maksimal.

Kemudian proses selanjutnya dilakukan proses pengguntingan sesuai bentuk desain setelah itu dilakukan proses penjahitan kanjing pada masing-masing desain yang telah dibentuk sebelumnya dengan menggunakan ukuran kancing yang berbeda-beda (kancing besar, kancing sedang, kancing kecil). Kemudian proses selanjutnya yaitu penempelan desain yang telah dibentuk sebelumnya pada orden yang dilapisi kain flanel.

Format teknis buku interaktif yang dikembangkan ini menggunakan ukuran 34cm x 28cm dengan jumlah 4 lembar dengan berbagai macam bentuk dan ukuran yang berbeda-beda.

Disetiap lembar buku interaktif diberi petunjuk penggunaan.

1. Bantu anak mengatur kancing menjadi satu barisan bersama pasangannya
2. Pegang kancing oleh tangan kiri
3. Pegeng lubang oleh tangan kanan
4. Masukan kancing tersebut sesuai dengan pasangannya
5. Lakukan semua itu sampai semua kancing baju terpasang

Disetiap lembaran buku interaktif di uraikan sebagai berikut:

1. Lembar sampul untuk menunjukan buku interaktif memakai baju berkancing yang dimaksud
2. Lembar pertama digunakan guru untuk memperlihatkan kepada siswa cara memakai baju berkancing dengan ukuran kancing yanga besar
3. Lembar kedua digunakan guru untuk memperlihatkan kepada siswa cara mamakai baju berkancing dengan ukuran kancing yang sedang
4. Lembar ketiga digunakan guru untuk memperlihatkan kepada siswa cara mamakai baju berkancing dengan ukuran kancing yang sedang dengandesan baju yang berbeda (lengan Panjang)
5. Lembar keempat digunakan guru untuk memperlihatkan kepada siswa cara mamakai baju berkancing dengan ukuran kancing yang kecil
6. Pada sampul belakang terakhir terdapat tujuan pembelajaran

Keempat lembar buku interaktif disusun berdasarkan urutan kancing dari yang besar sampai yang kecil. Kemudian buku interaktif disusun menggunakan orden agar mudah dibuka dan digunakan oleh siswa tunagrahita dalam proses pembelajaran.

1. **Penyususnan Instrumen Penelitian**

Kegiatan ini berfokus pada pengembangan lembar validasi instrument penelitian. Hasil dari kegiatan ini sebagai berikut.

Lembar validasi yang dibuat berupa lembar validasi media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing. Aspek yang dinilai terdiri dari aspek desain dan aspek isi materi. Lembar validasi aspek desain terdiri atas ukuran panjang media, ukuran lebar media, ketebalan media, Komposisi ukuran dan besar, sesuai dengan karakteristik buku interaktif, komposisi ruang tulisan dan ruang pengikat, tampilan keseluruhan dan tampilan perhalaman. Adapun aspek isi terdiri atas ilustrasi latar belakang, warna latar belakang, gradasi warna latar belakang, jenis gambar mudah dan jelas, ukuran gambar yang digunakan sudah tepat/sesuai, warna gambar digunakan sudah jelas dan sesuai, tata letak gambar, ketebalan gambarsudah sesuai, komposisi warna gambar dan latar belakang, komposisi besar gambar dan latar belakang, tampilan media menarik, dan kemampuan/pengoperasian.

1. **Tahap pengembangan (*Develop*)**

Salah satu karakteristik menentukan kualitas buku interaktif yang dikembangkan berkualitas baik adalah kriteria kevalidan. Setelah prototipe-1 media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing terwujud dilanjutkan ketahap pengembagan, yaitu tahap penyempurnaan prototipe-1, Langkah yang dilakukan adalah melakuka penilaian (validasi) oleh ahli terhadap prototipe-1, revisi terhadap prototipe-1, menghasilkan prototipe-11, menghasilkan produk final (Buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing)

**a. Hasil validasi buku interaktif**

Aspek yang dinilai dalam memvalidasi buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memankai baju berkancig siswa tunagrahita adalah aspek desain dan aspek isi materi. Validator media adalah Dr. Arnidah, M.Si dosen pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan validator isi materi adalah Dr. Usman, M.Si dosen pada Jurusan Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Proses validasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah validasi terhadap prototipe-1 yang telah disusun pada tahap perancangan dan tahap kedua adalah validasi hasil revisi berdasarkan masukan pada validasi tahap pertama.

Hasil validasi dari dua orang validator dapat dilihat pada table di bawah ini:

**Tabel 4.1** **Hasil validasi pertama**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Validator | Nilai validasi | Keangan |
| 1 | Validator Media | 3,12 | valid |
| 2 | Validator Isi | 3,58 | Sangat Valid |

Tabel 4.1 menunjukan hasil validasi kedua validator. Nilai validasi kemudian di konsultasikan denga kriteria yang telah ditetapkan. Hasilnya menunjukan bahwa nilai validasi ahli media berada pada kriteria VALID dan hasi validasi ahli isi/materi berada pada kriteria SANGAT VALID. Artinya dilihat dari validasi media, maka media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakia baju berkancing masih belum layak dan masih ada masukan-masukan dari kedua validator demi penyempurnaan media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing yang dikembangkan. Rangkuman masukan validator pada tahap pertama menghasilkan revisi yang dapat dilihat pada table 4.2 di bawa ini .

**Tabel 4.2 Rangkuman revisi media berdasarkan masukan validator tehap pertama**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Validator** | **Sebelum Revisi** | **Setelah Revisi** |
| Validator Media | 1. Sampul diberi ornament yang otentik
2. Setiap halaman terdapat petunjuk penggunaan
3. Sebaiknya dihalaman belakang sampul ada tujuan pembelajaran
 | 1. Sampul telah di beri ornament yang otentik
2. Setiap halaman telah ditambahkan petunjuk penggunaan
3. Dihalaman belakang samp ul telah tambahkan tujuan pembelajaran
 |
| Validator Isi | Jika bisa ukuran medainya bisa di perbesar lagi agar lebih memudahkan peserta didik tunagrahita | Ukuran media telah di perbesar |

Langkah selanjutnya adalah melakukan revisi berdasarkan saran-saran dari validator. Untuk saran pertama dari validator media, revisi yang dilakukan adalah memberi ornamen yang otentik pada sampul. Saran kedua dari validator media, revisi yang dilakukan adalah setiap halaman diberi petunjuk penggunaan. Saran ketiga dari validator media adalah seabiknyaknya dihalaman belakang sampul ada tujuan pembelajaran.

Revisi terhadap saran dari validator isi dilakukan dengan memperbesar ukuran media agar lebih memudahkan peserta didik tunagrahita.

Setelah revisi dilakukan, hasilnya kemudian diajutkan Kembali untuk validasi tahap kedua. Hasil validasi dari dua orang validator dapat dilihat pada table dibawah in

**Tabel 4.3 Hasil validasi tahap kedua**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Validator |  Nilai Validasi | Keterangan |
| 1 | Validator 1 | 4.00 | Sangat Valid |
| 2 | Validator 11 | 4.00 | Sangat Valid |

Tabel 4.3 menunjukan hasi validasi kedua validator. Nilai validasi kemudian dikonsultasikan denga kriteria yang telah di tetapkan. Hasilnya menunjukan bahwa nilai validasi kedua validator berada pada kriteria SANGAT VALID menyatakan bahwa media baik dari ketepatan sebagai media dan dari ketetapan isi untuk anak tunagrahita tidak perlu lagi direvisi sehingga telah layak untuk digunakan pada Langkah selanjutnya. Disimpulkan bahwa media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing yang telah di kembangkan sangat valid untuk dipergunakan dalam meningkatkan leterampilam memakai baju berkancing pada siswa tunagrahita.

* 1. **Pembahasan**

Keberagaman media pembelajaran akan sangat membantu guru terutama dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada berbagia konsep dan tujuan instruksional. Media yang telah dikembangkan berupa media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakia baju berkancing dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di SLB Negeri 1 Gowa. Hasil penelitian yanga akan dibahas yaitu (1) Proses pengembangana media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing, (2) Kualitas media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilam mamakai baju berkancing yaitu tingkat kevalidan.

1. **Proses Pengembangan Media Pembelajaran**

Penelitian R&D (*Research and Developent*) atau metode penelitian dan pengembangan akan menghasilkan produk sebuah media pembelajaran dan juga akan menguji keefektifan media tersebut. Proses pengembangan media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memankai baju berkancing digunakan model pengembangan 4-D modifikasi Thiagarajan yaitu terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian *(define),* perancangan *(design),* pengembangan *(develop),* dan penyebaran *(dessiminate).* Tahap yang dilakukan mulai pendefinisian yaitu studi lapangan yang dilakukan adalah *need assessment* kepada guru tentang kebutuhan media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing dan kondisi anak tunagrahita dengan cara membagikan angket kepada guru yang mengetahui kebutuhannya.

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan bertujuan untuk merancang buku interaktif untuk meingkatkan keterampilam memakai baju berkancing yaitu merancang desain awal buku interaktif untuk meningkatkan keterampilam memakai baju berkancing dan menyusun instrumen. Selanjuatnya adalah tahap pengembangan media tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draf atau prototipe awal media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing yang telah revisi berdasarkan masukan ahli dan data yang diperoleh dari uji coba pembelajaran.

Tahap ini merupakan tahap terakhir yaitu mengevaluasi media pembelajaran melalui beberapa proses , yaitu: validasi ahli, revisi, dan uji coba media sehingga di hasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

1. **Kualitas Media Pembelajaran**

Fleming dan Levie (Leacock dan Nesbit, 2007) berpendapat bahwa suatu media pembelajaran dikatakan berkualitas jika (1) format media sesuai dengan peraturan penulisan, (2) materi yang dibuat benar adanya, (3) takaran isi materi pas, dalam hal ini materi yang dimuat tadaklah berlebih ataupun tidak kurang, (4) isi media pembelajaran harus sesuai dengan topik yang ada, dan (5) isi media pembelajaran harus dipaparkan secara jelas. Jika dalam pembelajaran guru menggunakan media yang berkualitas dengan komposisi yang baik maka guru dapat menarik dan menahan perhatian murid sehingga terjadi proses pembelajaran dengan baik. Media akan membantu murid dalam mengingat pengalaman, membantu merincikan materi, memperbaiki kesalah pahaman, membangun pengalaman.

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data yang diperoleh pada para validator dan subjek uji coba. Langkah-langkah analisis kevalidan adalah sebagai berikut. Pertama,data penilaian kualitas media dari dosen ahli (validator) dihitung rata-ratanya untuk setiap aspek. Setelah itu, rata-rat skor setiap aspek tersebut dibandingkan dengan kriteria penilaian kualitas tertentu. Media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing dikataka valid apabila hasil analisi sesaui dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2012) bahwa sebuah media pembelajaran dikatakan valid jika hasilnya sesaui dengan kriteria dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil tes dengan kriterium yang telah dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan dari proses validasi dan uraian teori di atas, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikategorikan telah valid. Karena semua aspek penilaian terhadap media berada pada kategori sangat valid maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya, yaitu uji coba lapangan pada pembelajaran di kelas, untuk kemudian diukur kefektifannya. Namun demikian, catatan yang diberikan validator pada setiap komponen yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan kecil atau seperlunya sesuai dengan catatan yang diberikan. Adapun catatan dari para validator yang perlu berikan dalam media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing yang dibuat yakni; 1). Sampul diberi orname yang otentik, 2) Setiap halaman tambahkan petunjuk penggunaan, 3) Sebaiknya pada belakng sampul ada tujuan pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Arsyad (2005) menyatakan bahwa salah satu kriteria media yang layak dipilih adalah media yang selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran.

Trianto (2009) mengtakan bahwa asfek keefektifan dapat dipenuhi jika: (1) para ahli dan praktis menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat terapkan dan (2) kenyataan menunjukan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan. Hal ini diperkuat oleh penilaian validator yang mengatakan media yang dukembangkan layak digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.

## 5. KESIMPULAN

Penelitan ini bertujuan untuk mengetahui langakah-langkah dalam mengembangkan media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan mamakai baju berkancing agar memperoleh media yang dapat membantu anak tunagrahita dalam meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing melalui suatu proses pengembangan. Teori pengembangan yang digunakan untuk pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan keterampilam memakai baju berkancing adalah modifikasi dari terori pengembangan model 4-D *(four D models)* oleh Thiagarajan yang meliputi empat tahap yaitu: (1) tahap *define,* (2) tahap *design,* (3) tahap *development,* dan (4) tahap *dissemination* menjadi tiga tahap.

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini dan hasil penelitian, maka kesimpulan yanga dapat ditarik dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju bekancing pada tahap pendefinisian (*define*) dilakukan dengan studi kepustakaan dan stidi lapangan. Hasilnya adalah bahwa di butuhkan media buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing pada anak tunagrahita.

2. Pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memankai baju berkancing pada tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan mendesain produk buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memankai baju berkancing dan menyusun instrumen validasi. Hasilnya adalah desain produk buku interaktif untuk meningkatkan ketersampilan memakai baju berkancing yang siap divalidasi oleh ahli.

1. Pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing pada tahap pengembangan (*depelovment*) dilakukan dengan memvalidasi produk buku interaktif untuk meeningkatkan keterampilan memakai baju berkancing oleh ahli. Hasil validasi yang dilakukan dalam dua tahap menyimpulkan bahwa buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan memakai baju berkancing siswa tunagrahita dinyatakan sangat valid dan siap di uji cobakan.

**DAFTAR PUSTAKA**

 American Association on Intellectual and Developmental Disablities. (2021). *No Title*. https://www.aaidd.org/intellectual-disability/definition/faqs-on-intellectual-disability

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and satistical Manual of medial disorder edition “DSM-S.”* American Psychiatric Publishing.

Amin, M. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.

Apriyanto, N. (2014). *Seluk Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Java Litera.

Arsyad. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindi Perseda.

Casmini, M. (2012). *Modul Pengajaran Bina Diri dan Bina Gerak*. Bandung: UPI.

Darmawati, I & Jannah, M. (2004). *Tumbuh kembang anak usia dini & deteksi dini pada anak berkebutuhan khusus*. Surabaya: Insight Indonesia.

Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.

Djamarah, S.B.,& Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Duhulutu, U. A. T. A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan & Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish.

Gunahardi. (2005). *Penaganan Anak Syndrome Down Dalam Lingkungan Keluarga Dan Sekolah*. Jakarta: Depdikbud.

Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, *3*(1), 242904.

Janius, N., & A. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Mampuniarti. (2007). *Pembelajara Akademik Bagi Tunagrahita*. Yogyakarta: PLB FIP UNY.

Mariah J. Wantah. (2007). *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Bandung: Depertemen Pendidkan Nasional.

Rahmawati. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Mwlalui Kegiatan Mengancinkan Baju Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Paud Asia Melati Kecamatan Papar*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara Pgri Kendari.

Somantri, S. (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Sudiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, N. dan R. (1992). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algen.

Sudrajat, & R. (2013). *Pendidikan Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima.

Thiagarajan. (1974). *Intruction development for training teachers of exceptional children*. Central for Innovation on Teaching the Handicaped.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Prosedur*. Jakarta: Kencana Pradana Mediaka Group.

Untari, M. F. A., Budiman, M. A., & Kusumaningrum, D. (2018). Pengembangan Media Quiet Book untuk Pembelajaran Tematik Keluargaku Sekolah Dasar Kelas I. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, *3*(4), 376. https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.196

Wicaksono. (2019). *Sindrome Down*. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Airlangga (AUP).

Widya, M. (2003). *Bina Diri Anak Berkebutuhan Khusus( ABK)*. Jakarta: Universitas Terbuka.

**Referensi Lain**

<https://www.aaidd.org/intellectualdisability/definition/faqs-on-intellectual-disability>