

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dalam menciptakan media interaktif sebagai media pembelajaran sekaligus permainan edukatif, didapatkan beberapa kesimpulan yaitu penciptaan ini menggunakan tahapan eksplorasi, perancangan dan perwujudan hingga *presenting*. Teknik penggerjaan yang digunakan adalah teknik batik tulis. Proses pada teknik batik tulis antara lain mendesain, memindah pola pada kain katun dan kayu multipleks, mencanting (*nglowong dan isen-isen*), mewarna kain katun dan kayu multipleks, penguncian warna (fiksasi), mehruhkan malam batik (*nglorod*), pengeleman (mounting), menjahit pinggiran kain, dan proses berikutnya membuat media pendukung dengan memotong kayu multipleks, merakit potongan kayu multipleks, memasang magnet, menghaluskan permukaan kayu, dan terakhir finishing.

Hasil dari tesis ini menghasilkan tiga karya media interaktif berupa permainan edukatif dengan cerita fabel Angsa dan Kura-kura. Teknik batik yang digunakan penulis dalam menciptakan media interaktif, karena batik memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia. Media interaktif ini tidak hanya sekedar media pembelajaran pada umumnya tetapi dalam media interaktif ini menciptakan inovasi baru dalam dunia seni dan dunia pendidikan, khususnya pendidikan anak

berkebutuhan khusus dalam hal ini adalah anak tunagrahita. Media interaktif yang tidak sekedar media permainan tetapi memberikan stimulus untuk anak tunagrahita, stimulus visual, stimulus taktil yang dapat membantu sensori, motorik, dan kognitif serta menyalurkan nilai-nilai moral, etika dan budi pekerti dari cerita fabel. Media interaktif ini menjadikan proses pembelajaran terasa menyenangkan serta ikut berpartisipasi, berinteraksi dengan permainan dan pesan moral apa saja yang dapat diambil hikmahnya dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan penciptaan media interaktif bermotif batik untuk pembelajaran anak tunagrahita, saran ini bertujuan untuk optimalisasi penggunaan, pengembangan lebih lanjut dan potensi penelitian mendatang.

1. Eksplorasi media kayu

Melakukan eksplorasi lebih lanjut pada jenis kayu lain selain sengon dan multipleks untuk menemukan material yang menawarkan penyerapan warna yang lebih pekat dan cerah.

2. Pemeliharaan media interaktif

Kayu multipleks tidak dapat ditempatkan pada ruangan yang lembab karena akan menimbulkan jamur. Sehingga disarankan untuk meletakkan media interaktif pada suhu ruang yang tidak lembab dan dibersihkan dari debu dan kotoran dengan menggunakan lap setengah

basah dan kering. Pada kaca akrilik juga cukup dilap menggunakan lap kering dan disimpan pada suhu ruang. Untuk kain batiknya jika sudah tidak digunakan digulung kembali dan ditutup dengan plastik untuk menghindari terkena debu dan kotoran disisi lain untuk memperpanjang kain batik awet.

3. Cerita fabel

Fabel merupakan media efektif untuk menyampaikan cerita nilai etika, disarankan agar mengembangkan media interaktif dengan cerita fabel yang lain.

4. Pendampingan

Saat menggunakan media interaktif peran guru dalam mendampingi anak tunagrahita sangatlah penting, agar pesan moral dari media interaktif ini tersampaikan ke anak tunagrahita.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Ambarwati, P., & Darmawel, P. S. (2020). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2), 51–58. <https://doi.org/10.34010/miu.v18i2.3936>
- Annisyah, S., & Baadilla, I. (2022). Analisis Nilai Karakter melalui Media Animasi Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7888–7895. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3648>
- Damayanti, E., Alamsyah, N., & Uyuni Taufiq, A. (t.t.). *Penggunaan Warna terhadap Memori Jangka Pendek: Pendekatan Biopsikologi dalam Pembelajaran*. <https://doi.org/10.24127/gdn.v10i2.2993>
- Dewi Retno Sari, I. (2013). *VISUALISASI NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM RELIEF CERITA HEWAN DI CANDI SOJIWAN* *VISUALIZATION OF CHARACTER EDUCATION'S VALUE IN THE RELIEF OF ANIMAL STORIES IN SOJIWAN TEMPLE* (Vol. 33, Nomor 2).
- Efendi, M. (2006). *Psikopedagogik Anak Kelainan*. PT. Bumi Aksara.
- Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., & Ma'rup, C. S. (2015). Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 281–287. <https://doi.org/10.33364/algoritma.v.14-2.281>
- Fauzia, A., Kustiawan, U., Nurida, N. A., Wijastuti, A., Fitria, Zamai, C. A., Bavoso, D., Rodrigues, A. A., Barbosa, J. A. S., & Anisa, A. N. (2017). Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 3(2), 6–12.
- Fauziana, D., Luar Biasa, P., Made, N., Minarsih, M., & Biasa, P. L. (t.t.). *Pengembangan Media Edufold Book Pengenalan Warna pada Anak Tunagrahita di SLB Harmoni Sidoarjo*.
- Gautama, N. M., Santosa, H., & Swandi, W. (t.t.). *PEMANFAATAN WARNA PADA POSTER BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH PURA PULAKI*. 7(1), 71–84. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v7i1.3833>
- Gea, Y. K., Taftazani, B. M., & Raharjo, S. T. (2023). Pengasuhan Positif Orangtua Dalam Melindungi Hak Anak Dengan Disabilitas. *Share : Social Work Journal*, 13(1), 60. <https://doi.org/10.24198/share.v13i1.46432>
- Guntur. (2016). *Metode Penelitian Artistik* (Vol. II). (A. N. Panindias, Ed.) Surakarta, Surakarta, Indonesia: ISI Press.
- Gustami SP. (2007). Butir-Butir Mutiara Estetika Timur. Teori Estetika Trilogi Keseimbangan, Ide dasar penciptaan seni kriya Indonesia. Prasista, Yogyakarta.
- Gustami, S. (2008). *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia: Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa.

- Hendriyana, H. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya, Practice-led Research and Practice-based Research, Seni - Kriya - Desain*. Penerbit Andi.
- Herdiyanto, D., Sulton, S., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Tema Tanah bagi Siswa Tunagrahita. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p088>
- Hofstetter, Fred T. (2011). *Multimedia Literacy*. New York: McGraw-Hill.
- Ivan Alfikri, & Tengku Khairil Ahsyar. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Seni Origami. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), 50–60.
- Kelen, M. P., & Pasaribu, J. (2018). *Diri Siswa Tunagrahita*. 2(2).
- Laksana, S., Program, R., Dan, P., & Seni, P. (2021). *Steria Laksana Ramatullah Eksplorasi Media Seni Rupa Dua Dimensi Menggunakan Mika Akrilik Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0. EKSPLORASI MEDIA SENI RUPA DUA DIMENSI MENGGUNAKAN MIKA AKRILIK*. 13(1). <https://doi.org/10.33153/brikolase.v13i1.3571>
- Mahardika, B. (2017). Implementasi Metode Art Therapy. *Jurnal Kependidikan*, 03(02), 114–125.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Megasari, M., & Riyanto, A. (2024). *Geometric Puzzle dan Art Therapy (Plate Art Collage) untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Interaksi Sosial Anak Retardasi Mental di SLB BC Yatira*. 19(1).
- Moch., Effendi. (2009). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mumpuniarti. (2000). Penanganan Anak Tunagrahita (Kajian dari segi pendidikan Sosial Psikologi dan Tindak Lanjut Usia Dewasa). Yogyakarta: UNY.
- Muryasari, D. (2024). Buku pop-up relief fabel Candi Sojiwan sebagai media belajar melukis anak usia dini. *Jurnal Desain*, 11(3), 615. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i3.19694>
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ppkn Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol.17(2)*, 166–176.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Ramadhani, S. N., & Sudarsini. (2018). Media Quiet Book dalam Meningkatkan Keterampilan Memakai Baju Berkancing Bagi Tunagrahita. *Ortopedagogia*, 4(1), 12–16.
- Sabarua, J. O. & D. F. S. (2019). *KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI BACAAN MELALUI FABEL*. 3(2), 1–8.

- Sari, E., & Natalia, E. (2018). Pengaruh Fishing Game Terhadap Konsentrasi Anak Tunagrahita Di SLB C Alpha Wardahana Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(2). <https://doi.org/10.47560/kep.v7i2.105>
- Shafrina, A. ;, Dwi, A., Natalia, B. *, Jurusan, T., Grafika, D., Penerbitan, D., Grafis, N., & Jakarta, I. (2023). Arty: Jurnal Seni Rupa BUKU CERITA INTERAKTIF “PEMUDA DAN SINGA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS. Dalam *Arty* (Vol. 12, Nomor 2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arty>
- Solicha, I., & Suyadi, S. (2021). Terapi Sensori Integrasi untuk Anak Downsyndrome melalui Busy Book. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 162–170. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1210>
- Wahidin, U., & Syaefudin, A. (2018). Media Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Edukasi Islam* : Jurnal Pendidikan Islam, 7(01), 47. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.222>
- Warsita, Bambang. (2008) Teknologi Pembelajaran: Landasan &Aplikasinya, Jakarta: Rineka.
- Widiastuti, N. L. G. K., & Winaya, I. M. A. (2019). (2019). *PRINSIP KHUSUS DAN JENIS LAYANAN PENDIDIKAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA*.
- Wikasanti, Esthy. (2014) Mengupas Terapi Bagi Para Tunagrahita: Retardasi Mental Sampai Lambat Belajar, Jogjakarta: Redaksi Maxima.
- Wulandari, A. (2011). *Batik Nusantara-Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri batik* (Vol. 1). (M. N. K, Ed.) Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia: C.V Andi Offset.



DAFTAR LAMAN

- <https://www.nationalgallery.sg/sg/en.html> diakses pada 19 Desember 2023
- <https://www.detik.com/> diakses pada 16 Januari 2024
- <https://retaildesignblog.net/> diakses 20 januari 2025
- <https://id.carousell.com/> diakses 14 Februari 2025

DAFTAR NARASUMBER

- Sri Lestari. Wawancara pribadi oleh Ratih Artika Dewanti. Yogyakarta, 16 Mei 2025.
- Agustin Purwatmi. Wawancara pribadi oleh Ratih Artika Dewanti. Yogyakarta, 23 Mei 2025.