



## PENGEMBANGAN MEDIA *FINGER COLORING BOOK* UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEWARNAI ANAK AUTIS DI SLB ARNADYA

Nurhidayah Humairah<sup>1</sup>, Tatiana Meidina<sup>2</sup>, & Abdul Hadis<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>1</sup>E-mail: [yayanurhidayahhumairah@gmail.com](mailto:yayanurhidayahhumairah@gmail.com)

<sup>2</sup>E-mail: [tatiana.meidina@unm.ac.id](mailto:tatiana.meidina@unm.ac.id)

<sup>3</sup>E-mail: [abdulhadis@unm.ac.id](mailto:abdulhadis@unm.ac.id)

### Artikel Info

Received: 10 September 2024

Accepted: 28 Oktober 2024

Published: 28 November 2024



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2024 by Author. Published by CV Arthamara Media.

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media *finger coloring book* untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan *finger coloring book*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, development, dessiminate*) akan tetapi dalam penelitian ini dibatasi hingga tahap *development*. Sasaran dari penelitian ini yaitu, guru kelas siswa autis di SLB Arnadya, ahli media dan ahli materi. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran dalam bentuk buku mewarnai dengan menggunakan teknik *finger painting* dalam melakukan kegiatan mewarnai. Media *finger coloring book* ini memperoleh skor penilaian media sebanyak 100% dengan kategori sangat baik dan skor penilaian materi sebanyak 100% dengan kategori sangat baik adapun untuk skor penilaian guru kelas sebagai pendamping siswa autis saat menggunakan media sebanyak 84% dengan kategori baik, hal ini berdasarkan data yang diperoleh dari penilaian atau validasi ahli media, ahli materi dan guru kelas. Sesuai dengan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *finger coloring book* yang telah dikembangkan dapat dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk membantu siswa autis dalam memperoleh pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa autis serta dapat dikembangkan kembali dengan versi yang lebih baik.

**Kata Kunci:** *Finger Coloring Book, Siswa Autis, Kemampuan Mewarnai*

## PENDAHULUAN

Pendidikan mempengaruhi seluruh aspek dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan menjadi salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu negara. Salah satu upaya dalam mewujudkan tujuan pendidikan yaitu dengan adanya sekolah. Selain itu, sekolah senantiasa diupayakan dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas, tidak ada batasan dalam mengenyam pendidikan di sekolah termasuk anak yang mengalami hambatan atau anak berkebutuhan khusus (ABK).



---

Pendidikan Luar Biasa atau Pendidikan Khusus merupakan pendidikan yang diperuntukkan bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Pendidikan luar biasa dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa (SLB). Anak berkebutuhan khusus memiliki hambatan yang berbeda sehingga diperlukan pelayanan dan penanganan yang tepat yang disesuaikan dengan hambatannya. Salah satu jenis ABK yaitu autisme. Anak dengan gangguan autisme memiliki hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi sehingga diperlukan penanganan yang tepat untuk mengembangkan potensi serta minat dan bakatnya.

Anak dengan gangguan autisme bersifat heterogen karena memiliki gejala yang beragam sehingga tampak tidak ada anak autisme yang benar-benar sama dalam tingkah lakunya. Selain itu anak dengan gangguan autisme juga memiliki hambatan dalam perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Anak autisme memerlukan waktu yang lama untuk dilatih. Kemampuan imajinatif anak autisme juga sulit untuk dilatih. Diperlukan adanya pengalaman, motivasi, keterampilan sederhana yang dilakukan berulang-ulang, serta kematangan dalam membantu motorik halus. Salah satu kegiatan yang dirasa mampu meningkatkan kemampuan motorik dan kemampuan imajinatif anak autisme yaitu dengan kegiatan mewarnai.

Mewarnai memiliki manfaat untuk kegiatan menyenangkan sekaligus melatih saraf motorik, kreativitas, dan daya imajinasi anak. Fungsi warna dan bentuk yang berbeda dalam bermain dapat memberikan stimulus perkembangan anak. Sejauh ini kemampuan mewarnai telah menjadi media bagi anak untuk menuangkan segala imajinasi dan inspirasi tentang segala hal yang mungkin pernah disentuh atau ditemui. Pada penelitian ini teknik *finger painting* (mewarnai dengan jari-jari) akan membuat anak autisme lebih tertarik daripada menggunakan pensil warna atau kuas, anak juga akan merasakan sensasi tersendiri dengan tekstur cat yang ada di jari-jarinya.

Dari penelitian (Firdausiah, 2022) berhasil menyimpulkan kegiatan *finger painting* mampu mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik halus anak autisme". (Afriani et al., 2016) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Bermain *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun" menerapkan *finger painting* sebagai alat dalam melihat seberapa berpengaruh pada kreativitas anak usia 5-6 tahun. Teknik yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan metode asosiatif kausal. Dari hasil yang telah (Khasanah, 2022) lakukan di RA Akhlakul Karimah Kotabumi ternyata bermain *finger painting* sangat memiliki pengaruh yang besar pada kreativitas anak usia 5-6 tahun.

(Putri et al., 2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media *Finger Coloring* untuk Anak *Down Syndrome* dalam Melatih Keterampilan Mewarnai". Penelitian tersebut membuat



media *Finger Coloring* dalam bentuk buku bergambar dan diwarnai menggunakan teknik *finger painting* (mewarnai dengan jari-jari), pada penelitian ini didapatkan hasil kevalidan 97,50% dari Ahli Media dan 68% dari Ahli Pendidikan Seni dengan rata-rata kevalidan 82%. Pada kepraktisan dan keefektifan uji coba siswa kelas 1 mendapatkan hasil 82% dan kelas 3 mendapatkan 90% dengan rata-rata 86%. Sehingga didapatkan kesimpulan akhir media *finger coloring* valid dan boleh digunakan untuk melatih keterampilan mewarnai anak *down syndrome*.

Berdasarkan hasil observasi di SLB Arnadya selama 3 kali kunjungan dimulai pada tanggal 16 Mei 2023, 18 Mei 2023 dan 6 Juni 2023 diperoleh data dari guru kelas berinisial FK yaitu seorang siswa Autis berinisial A, berumur 9 tahun, dan berjenis kelamin laki-laki diketahui memiliki hambatan dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas mulai dari menulis, menghitung, menggambar dan mewarnai, siswa juga memiliki masalah sulit fokus dan kurang tertarik dengan pembelajaran. Selain itu siswa memiliki hambatan dalam berkomunikasi yaitu, siswa mengalami *speech delay* sehingga pembendaharaan kosa katanya sangat kurang, siswa juga tidak dapat menyebutkan kata dengan benar ditandai dengan siswa hanya dapat menyebutkan bunyi akhiran kata. Siswa tidak memiliki kontak mata dengan lawan bicaranya selain itu siswa masih belum mampu mengekspresikan perasaannya terlihat ketika siswa tidak menyukai sesuatu siswa hanya tersenyum dan mengangguk begitupun ketika siswa menginginkan sesuatu siswa hanya tersenyum dan menganggukkan kepala. Untuk kemampuan komunikasi masih sulit karena siswa tidak dapat mengucapkan kata dengan benar sehingga lawan bicaranya tidak dapat memahami apa yang siswa katakan.

Adapun hasil dari observasi selanjutnya yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pembelajaran siswa dikelas yaitu, siswa autis belum dapat mengenal perbedaan warna dengan baik serta tidak dapat menuangkan imajinasinya menggunakan warna dan gambar sehingga pada saat pembelajaran mewarnai siswa terlihat kurang aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru kelasnya. Kurang aktifnya siswa tersebut didukung dengan terbatasnya variasi dan kreatifitas dalam penggunaan media belajar yang dapat menarik perhatian siswa terkhusus pada saat pembelajaran mewarnai, hal ini terlihat pada kegiatan guru yang hanya melakukan latihan mewarnai dengan menggunakan pensil warna dan buku mewarnai tanpa variasi serta teknik mewarnai yang kurang menarik perhatian siswa autis, hal ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik saat melakukan kegiatan mewarnai di kelas.

Hasil dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu, guru menjelaskan karakteristik siswa autis yaitu sulit melakukan kontak mata pada saat guru memberikan pertanyaan selain itu



siswa autisme sulit fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung namun, siswa autisme mampu memahami instruksi yang diberikan oleh guru. Siswa autisme menyukai kegiatan mewarnai hanya saja siswa autisme sulit memegang pensil warna sehingga hal tersebut yang membuat siswa autisme mudah bosan dan tidak menyelesaikan gambar yang diberikan pada saat kegiatan mewarnai di kelas. Guru kelas menjelaskan sulitnya berinteraksi dengan siswa autisme karena tidak adanya kontak mata dan pengucapan kata yang tidak jelas sehingga guru kesulitan memahami apa yang dikatakan oleh siswa autisme. Guru kelas membutuhkan media yang interaktif dan menyenangkan serta menarik bagi siswa autisme sehingga dapat membantu proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut dan hasil analisis kebutuhan maka dalam penelitian ini berupaya memberikan salah satu cara untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan mewarnai adalah dengan mengembangkan media yang variatif dan inovatif, seperti *finger coloring book* karena di sekolah tersebut belum menggunakan media ini sebagai salah satu cara melatih kemampuan mewarnai siswa autisme.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R&D)*. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Sugiyono, 2013), *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.

Prosedur pengembangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajani model penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*) dan diseminasi (*disseminate*). Namun dalam penelitian ini, prosedur pengembangan penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap *development* atau pengembangan, karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk dikembangkan berdasarkan penilaian validator.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara dan pemberian angket validasi. Tiga teknik yaitu observasi, wawancara dan pemberian angket validasi. Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan di SLB Arnadya berupa pengamatan pada



ketersediaan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar-mengajar dan kesesuaian media dengan kebutuhan siswa autis dalam melatih kemampuan mewarnainya. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan guru tentang media *finger coloring book* dalam melatih kemampuan mewarnai. Adapun responden dalam wawancara ini adalah guru kelas.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah Setelah semua data dikumpulkan maka data perlu diolah atau dianalisis. Pada penelitian ini instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan menggunakan kuesioner atau angket, yang mana angket yang akan digunakan menggunakan skala *Likert*. Adapun penelitian ini memperoleh dua macam data, diantaranya yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut (Arifin & Aunillah, 2021). Pada proses pemetaan dengan skala *Likert* menggunakan beberapa tahapan yang dimulai dengan mengumpulkan data selanjutnya menjumlahkan seluruh data jumlah data yang di peroleh akan diberikan bobot setiap jawaban masing- masing diberi bobot dengan skala 5-1.

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Validasi

Kategori Jawaban	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Sumber: (Arifin & Aunillah, 2021)

Tahap terakhir yaitu menghitung presentase tahap ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian. Berikut merupakan rumus dalam menghitung nilai rata- rata:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Sumber: (Abdullah, 2022)



**Tabel 2.** Kriteria Penilaian Media

Skor dalam persen	Kategori jawaban
85 % - 100 %	Sangat Baik
69 % - 84 %	Baik
53 % - 68 %	Cukup Baik
37 % - 52 %	Tidak Baik
20 % - 36 %	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Abdullah, 2022)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Pengembangan *Finger Coloring Book* Untuk Melatih Kemampuan Mewarnai Anak Autis Pada Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini adalah tahap awal yang harus dimulai sebelum merancang media. Pada tahap ini dilakukan studi kepustakaan dan studi lapangan. Studi kepustakaan adalah pengkajian teori- teori tentang media, teori tentang anak autis dan teori tentang kemampuan mewarnai pada anak autis.

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru pendamping dalam hal ini Bernama Ibu FK mengenai kebutuhannya dalam proses pembelajaran kegiatan mewarnai bagi siswa autis, wawancara ini dilakukan dengan bentuk wawancara bebas terpimpin yang artinya kegiatan wawancara dilakukan secara bebas sehingga pertanyaan akan berkembang mengikuti arah pembicaraan akan tetapi mengikuti pokok pembahasan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwa siswa autis membutuhkan media yang dapat membantu dalam kelancaran proses pembelajaran terkhusus untuk kegiatan mewarnai, siswa autis tergolong memiliki kemampuan motorik halus yang lambat sehingga siswa enggan untuk memegang alat tulis berupa pulpen ataupun pensil warna. Disamping itu siswa autis memiliki rasa penasaran yang sangat tinggi dan ketertarikan dalam pembelajaran seni yaitu mewarnai sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, unik, dan dapat melatih kemampuan mewarnai siswa autis.

Dengan menghubungkan kebutuhan siswa dan ketersediaan media pembelajaran, maka diputuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku mewarnai yang dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan siswa autis dilengkapi dengan alat pewarna yang digunakan



dengan teknik finger painting sehingga diharapkan dapat melatih kemampuan mewarnai siswa autis.

Hasil studi kepustakaan dan hasil analisis terhadap guru tentang media finger coloring book menunjukkan bahwa media yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan mewarnai siswa autis adalah finger coloring book dengan memperhatikan aspek-aspek siswa autis yang telah di observasi dan masukan guru melalui hasil wawancara .

## **2. Pengembangan *Finger Coloring Book* Untuk Melatih Kemampuan Mewarnai Anak Autis Pada Tahap Peancangan (*Design*)**

Tahap design merupakan tahap dilakukannya perancangan dan penyusunan, tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang dikembangkan. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu:

### **a. Rancangan awal produk finger coloring book**

Rancangan awal produk, yaitu dengan mewujudkan finger coloring book untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis. Pada rancangan awal prroduk dirancang menggunakan box berbahan dasar karton tebal yang berfungsi untuk menyimpan media finger coloring book berukuran 31,5 cm x 25 cm x 6 cm. Box berbahan karton tebal ini dirancang dengan stiker label dipermukaan depan sesuai dengan desain sampul depan finger coloring book ini bertujuan agar menciptakan kesan menarik pada packaging media.

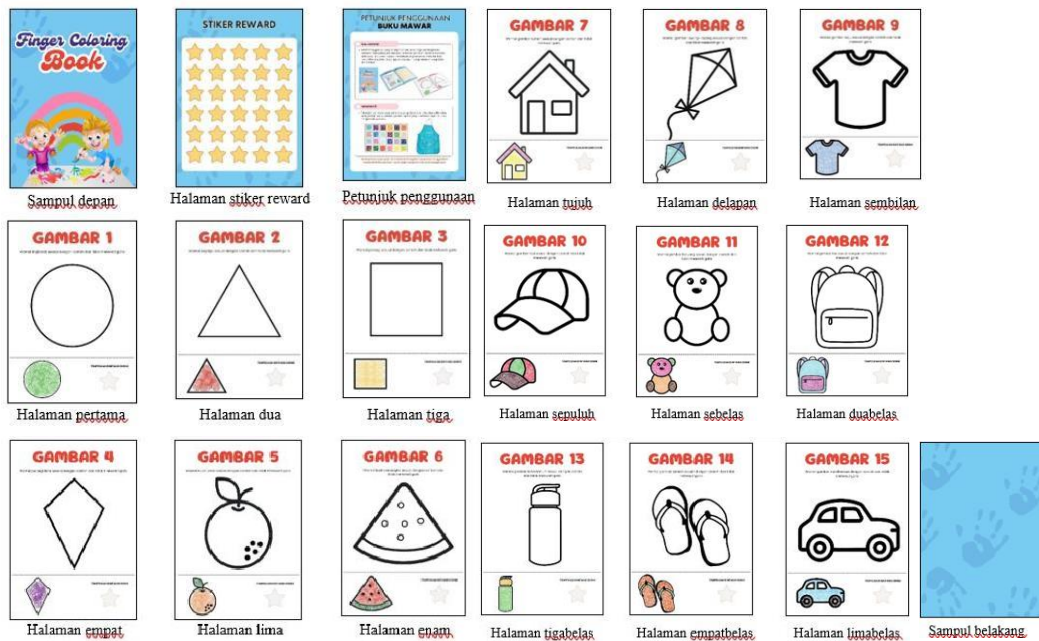
Selanjutnya, dilakukan pemilihan materi untuk mendesain gambar yang akan dimasukkan pada isi halaman finger coloring book setelah menetapkan materi dilanjutkan dengan tahap desain halaman gambar menggunakan aplikasi desain grafis Canva. Adapun desain gambar yang dibuat yaitu berjumlah 15 halaman masing-masing halaman terdiri dari 1 gambar tanpa warna Adapun gambar yang dipilih sesuai dengan hasil observasi yaitu dimulai dari bangun datar yang tingkat kesulitannya rendah berupa bangun datar lingkaran, persegi, segitiga, layang-layang kemudian gambar yang tingkat kesulitannya lebih tinggi dari gambar sebelumnya berupa gambar buah jeruk, potongan buah semangka, gambar rumah, gambar layang-layang, gambar baju selanjutnya gambar benda yang tingkat kesulitannya lebih tinggi dari gambar sebelumnya berupa gambar topi, gambar beruang, gambar tas ransel, gambar botol air minum, gambar sepasang sandal dan ditutup dengan gambar sebuah mobil. Pemilihan gambar yang dimulai dari tingkat kesulitan paling rendah ke tingkat kesulitan paling tinggi bertujuan untuk melatih kemampuan mewarnai siswa autis.

Setelah proses desain halaman gambar selesai dilanjutkan desain halaman petunjuk penggunaan buku, stiker self reward serta sampul depan dan belakang buku. Format teknis finger

coloring book yang dikembangkan ini menggunakan ukuran A4 yaitu 29,5 cm x 21 cm dengan jumlah 17 halaman dengan berbagai macam gambar.

b. Pembuatan desain finger coloring book

Setelah penetapan materi dan pemilihan gambar selanjutnya membuat desain finger coloring book untuk melatih keterampilan mewarnai anak autis sebagai prototype-1. Sesuai dengan rancangan yang telah dibuat maka prototype-1 adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Prototype-1

Semua halaman *finger coloring book* disusun dan disatukan menjadi sebuah buku dengan menggunakan sampul berbahan karton *hardboard* sehingga memudahkan guru dan siswa autis dalam penggunaannya.

3. Penyusunan instrumen penelitian

Pada tahap penyusunan instrumen penelitian hal yang dilakuakn yaitu berfokus pada pengembangan lembar validasi instrumen. Lembar validasi yang disusun berupa lembar validasi media *finger coloring book* untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis. Aspek yang dinilai terdiri dari aspek desain media dan aspek isi materi media. Lembar validasi aspek desain media terdiri atas ukuran panjang dan lebar media, komposisi ketebalan media, kesesuaian tata letak (*layout*), tampilan keseluruhan, tampilan perhalaman dan gaya cetak media. Adapun dari aspek isi materi terdiri atas ilustrasi setiap halaman, kemenarikan materi dalam memotivasi, terdapat unsur melatih kemampuan mewarnai disetiap halaman, kemudahan penggunaan media, dan terdapat langkah-langkah penggunaan.



#### 4. Pengembangan Media *Finger Coloring Book* Untuk Melatih Kemampuan Mewarnai Anak Autis Pada Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap development atau pengembangan merupakan tahap produksi berdasarkan konsep rancangan sehingga menghasilkan suatu produk dalam hal ini yaitu media finger coloring book. Untuk mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan melalui kriteria kevalidan. Setelah prototype-1 media finger coloring book untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis terwujud maka akan dilanjutkan ke tahap pengembangan, yaitu tahap penyempurnaan prototype-1. Langkah yang dilakukan adalah melakukan penilaian (validasi) oleh ahli terhadap prototype-1, revisi terhadap prototype-1, menghasilkan produk final finger coloring book untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis.

##### 1) Ahli Media

Pada validasi media, terdapat aspek dimensi bentuk yang terdiri atas beberapa indikator penilaian. Berikut ini merupakan table hasil penilaian oleh ahli media:

**Tabel 3.** Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	No	Indikator	Skor (x)	( $\sum x$ )	Skor Maks (xi)	( $\sum Xi$ )
Dimensi	1	Ukuran panjang dan lebar media	5	30	5	30
	2	Komposisi ketebalan media	5		5	
	3	Kesesuaian tata letak	5		5	
Bentuk	4	Tampilan keseluruhan	5		5	
	5	Tampilan perhalaman	5		5	
	6	Gaya cetak media	5		5	
<b>Total skor yang diperoleh (<math>\sum x</math>)</b>				<b>30</b>		
<b>Total skor maksimum (<math>\sum Xi</math>)</b>						<b>30</b>

Aspek Dimensi Bentuk

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

$$p = \frac{30}{30} \times 100 = 100\%$$

Berdasarkan data di atas, pada aspek dimensi bentuk diperoleh skor keseluruhan sebanyak 30 dengan skor maksimum sebanyak 30, yang apabila diubah kedalam bentuk persen maka diperoleh skor total sebanyak 100% sehingga berdasarkan kriteria penilaian media pembelajaran, maka aspek dimensi bentuk pada media dikategorikan sangat baik.

2) Ahli Materi

Pada validasi materi, terdapat satu aspek dalam penilaiannya yaitu aspek isi materi yang terdiri dari 5 indikator. Berikut ini merupakan tabel hasil penilaian oleh ahli materi:

**Tabel 4.** Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	No	Indikator	Skor (x)	(Σx)	Skor Maks (xi)	(ΣXi)
Isi Materi	1	Ilustrasi setiap halaman	5	25	5	25
	2	Kemenarikan materi dalam memotivasi	5		5	
	3	Terdapat unsur melatih kemampuan mewarnai disetiap halaman	5		5	
	4	Kemudahan penggunaan media	5		5	
	5	Terdapat langkah-langkah penggunaan	5		5	
<b>Total skor yang diperoleh (Σx)</b>				<b>25</b>		
<b>Total skor maksimum (ΣXi)</b>						<b>25</b>

Total Validasi Materi

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

$$p = \frac{25}{25} \times 100 = 100\%$$

Berdasarkan pada data penilaian oleh ahli materi diperoleh total skor sebanyak 25 dengan total skor maksimum 25 sehingga total skor dalam bentuk persen yaitu 100% yang artinya berdasarkan kriteria penilaian media *finger coloring book* dalam cakupan materi dikategorikan sangat baik.

3) Guru Kelas

Pada validasi oleh guru kelas, terdapat beberapa aspek dalam penilaiannya, yaitu aspek dimensi bentuk dan aspek isi materi yang dimana pada masing-masing aspek terdiri atas beberapa indikator. Berikut ini merupakan tabel hasil penilaian oleh guru kelas.

**Tabel 5.** Hasil Penilaian Guru Kelas

Aspek	No	Indikator	Skor (x)	(Σx)	Skor Maks (xi)	(ΣXi)
Isi Materi	1	Ilustrasi setiap halaman	5	23	5	25
	2	Kemenarikan materi dalam memotivasi	4			
	3	Terdapat unsur melatih kemampuan mewarnai disetiap halaman	4			
	4	Kemudahan penggunaan media	5			
	5	Terdapat langkah-langkah penggunaan	5			
Dimensi Bentuk	1	Ukuran panjang dan lebar media	4	27	5	30
	2	Komposisi ketebalan media	4			
	3	Kesesuaian tata letak	4			
	4	Tampilan keseluruhan	5			
	5	Tampilan perhalaman	5			
	6	Gaya cetak media	5			
<b>Total skor yang diperoleh (Σx)</b>				<b>50</b>		
<b>Total skor maksimum (ΣXi)</b>						<b>55</b>

a) Aspek Isi Materi

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

$$p = \frac{23}{25} \times 100 = 92\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan pada data penilaian oleh Guru Kelas pada penilaian aspek materi *finger coloring book* diperoleh total skor sebanyak 23 dengan skor maksimum sebanyak 25 sehingga total skor dalam bentuk persen yaitu 92% yang artinya berdasarkan kriteria penilaian media *finger coloring book* dalam cakupan materi dikategorikan sangat baik.

b) Aspek Dimensi Bentuk

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

$$p = \frac{27}{30} \times 100 = 90\% \text{ (Sangat Baik)}$$

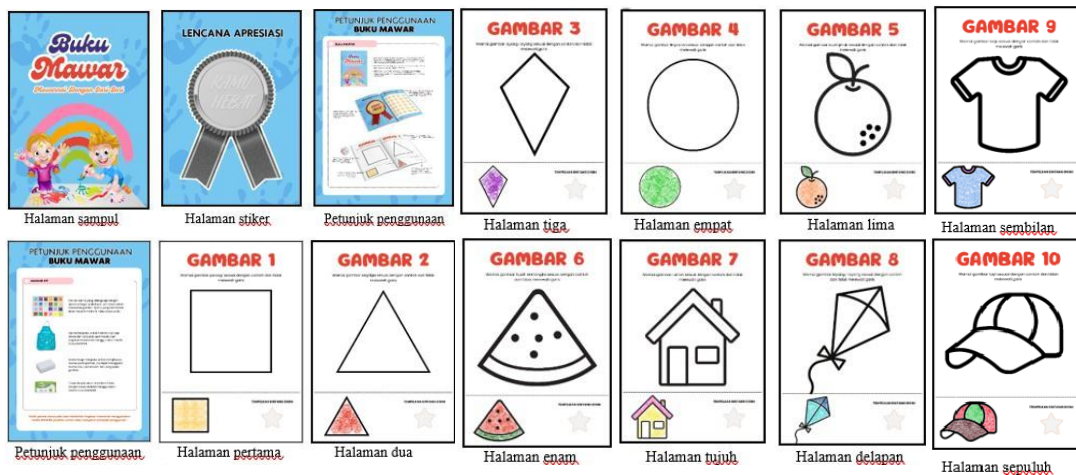
Berdasarkan data di atas, pada aspek dimensi bentuk diperoleh skor keseluruhan sebanyak 27 dengan skor maksimum sebanyak 30, yang apabila diubah kedalam bentuk persen maka diperoleh total skor sebanyak 90% sehingga berdasarkan kriteria penilaian media *finger coloring book*, maka aspek dimensi bentuk pada media dikategorikan sangat baik.

c) Total Validasi Oleh Guru Kelas

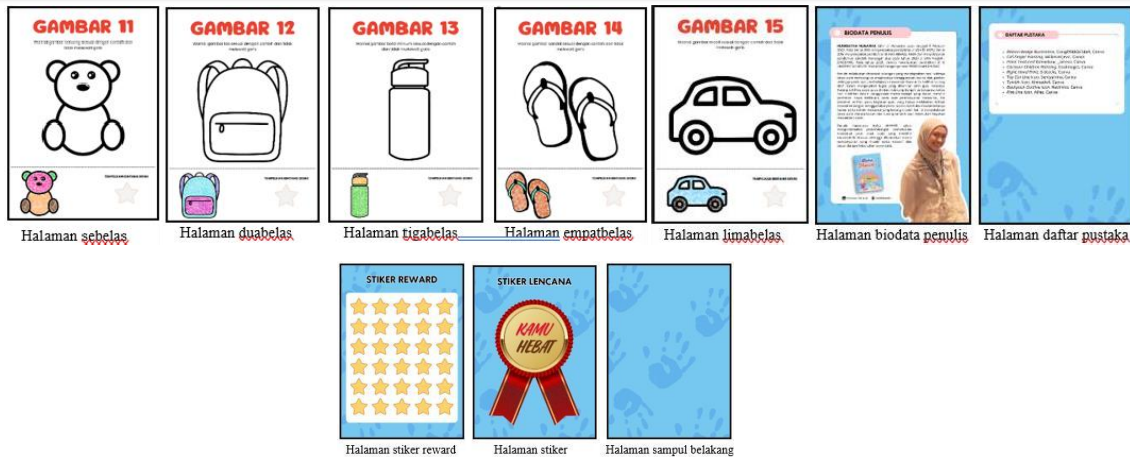
$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

$$p = \frac{50}{55} \times 100 = 91\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan aspek keseluruhan dalam penilaian media diperoleh total skor sebanyak 50 dan skor maksimum sebanyak 55 dengan jumlah indikator sebanyak 11 sehingga diperoleh total skor keseluruhan dalam bentuk persen sebanyak 91% yang artinya berdasarkan kriteria penilaian media *finger coloring book* dikategorikan sangat baik.



**Gambar 2.** *Prototype Final*

Sumber: *Ribbon Badge Illustration*. Canva

## Pembahasan

Dalam penelitian ini, media *finger coloring book* dikembangkan untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis. Media ini mencakup buku MAWAR yang merupakan buku mewarnai dan MAWAR KIT berupa alat-alat mewarnai buku MAWAR menggunakan teknik *finger painting*. Adapun hasil validasi yang didapatkan yaitu, oleh validasi ahli media 100% yang mencakup penilaian dimensi bentuk media, validasi materi 100% yang mencakup isi materi dan validasi guru kelas 92% yang mencakup dimensi bentuk dan isi materi media. Dari hasil validasi para ahli dapat disimpulkan bahwa media *finger coloring book* sangat baik dan dapat digunakan oleh siswa autis di SLB Arnadya.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Putri, 2022) menunjukkan bahwa media *finger coloring book* dengan teknik *finger painting* dapat melatih kemampuan mewarnai anak down syndrome. Hasil penelitian kami sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa media *finger coloring book* dengan teknik *finger painting* dapat melatih kemampuan mewarnai anak autis di SLB Arnadya. Namun, media yang kami kembangkan belum bisa digunakan oleh semua anak dengan kekhususan autis. (Nuritta, 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga penting untuk memilih media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada berbagai konsep dan tujuan instruksional. Media pembelajaran *finger coloring book* merupakan media yang dirancang khusus untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis. Media *finger coloring book* telah dikembangkan dan disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa autis di SLB Arnadya.

Pada saat proses pembuatan media *finger coloring book* ini dihadapkan pada beberapa kendala seperti pada saat mendesain gambar ada beberapa gambar yang masih belum sempurna bentuknya, halaman pelengkap dan halaman langkah-langkah penggunaan media serta kemampuan



---

dalam hal desain grafis masih terbilang standar sehingga media yang dihasilkan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu pada media finger coloring book yang dihasilkan terdapat beberapa komentar maupun saran yang diberikan oleh validator baik ahli materi, ahli media maupun guru kelas sebagai pendamping siswa autis yang akan menggunakan media pembelajaran ini.

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media yaitu yang pertama mengubah nama media pada sampul agar menunjukkan identitas peneliti dan menggunakan bahasa Indonesia, saran kedua tambahkan halaman untuk pemberian stiker lencana apresiasi yang bertujuan untuk memberikan apresiasi kepada siswa autis pada saat berhasil menyelesaikan semua gambar pada media, saran ketiga penambahan biodata penulis, dan saran terakhir penambahan daftar pustaka pada media.

Selanjutnya saran dari validator ahli materi yaitu jelaskan lebih rinci langkah-langkah penggunaan media dan pemberian stiker reward. Untuk guru kelas memberikan saran untuk memperjelas langkah-langkah penggunaan media sehingga pendamping siswa autis dapat memahami langkah-langkah penggunaan media dengan baik sebelum mendampingi siswa autis menggunakan media. Berikut ini merupakan tabel perbandingan tampilan media finger coloring book sebelum direvisi dan setelah direvisi:

Berdasarkan hasil-hasil penelitian mulai pada tahap pendefinisian, tahap perancangan dan tahap pengembangan, ditarik kesimpulan bahwa media finger coloring book telah layak digunakan untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis. Hasil pengembangan penelitian ini terdiri dari produk finger coloring book untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis dilengkapi dengan finger coloring kit sebagai alat untuk melakukan kegiatan mewarnai menggunakan teknik finger panting pada buku.

## **SIMPULAN**

Pengembangan *finger coloring book* untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis pada tahap pendefinisian (define) dilakukan dengan studi kepustakaan dan studi lapangan. Hasilnya adalah bahwa dibutuhkan media finger coloring book untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis. Pengembangan finger coloring book untuk melatih kemampuan mewarnai pada tahap perancangan (design) dilakukan dengan mendesain produk finger coloring book untuk



melatih kemampuan mewarnai anak autis dan menyusun instrumen validasi. Hasilnya adalah desain produk finger coloring book untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis yang siap di validasi oleh para ahli. Pengembangan finger coloring book untuk melatih kemampuan mewarnai anak autis pada tahap pengembangan (development) dilakukan dengan memvalidasi produk finger coloring book untuk melatih kemampuan mewarnai oleh ahli. Selain itu dengan adanya buku panduan penggunaan media finger coloring book guru dapat dengan mudah memahami dan menggunakan media pembelajaran.

Hasil validasi yang dilakukan menyimpulkan bahwa finger coloring book dinyatakan sangat baik, hal ini disimpulkan berdasarkan skor penilaian dan validasi dari ahli media dengan kategori sangat baik, ahli materi dengan kategori sangat baik dan guru kelas dengan kategori sangat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam menggambar alam benda pada siswa kelas VII SMPN 1 Anggeraja* (Skripsi, Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar).
- Afriani, R., Sofia, A., & Risyak, B. (2016). Pengaruh bermain finger painting terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1, 1-10. <https://doi.org/10.1234/paud.11613>
- Arifin, M. B. U. B., & Aunillah. (2021). *Buku ajar statistik pendidikan* (1st ed.). UMSIDA Press.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longmans, Green.
- Chlebowski, C., Green, J. A., Barton, M. L., & Fein, D. (2010). Using the Childhood Autism Rating Scale to diagnose autism spectrum disorders. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 40(7), 787-799. <https://doi.org/10.1007/s10803-009-0926-x>
- Firdausiah, T. (2022). Kegiatan finger painting dalam meningkatkan kemampuan pemusatan perhatian anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD). *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)*, 5(1), 35-46. <https://doi.org/10.26740/inklusi.v5n1.p035-046>
- Khasanah, K. (2022). Pengaruh permainan finger painting terhadap kreativitas anak kelompok B2 [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. In *Etheses of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University* (Issue 8.5.2017). <http://etheses.uin-malang.ac.id/34645/1/15160040.pdf>
- Laili, R. N. (2012). Pengaruh latihan motorik halus terhadap keterampilan mewarnai bagi anak kelompok A di TK Aisyiyah 17 Surabaya. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/2434>
- Listyowati, A., & Sugiyanto. (2014). *Finger painting*. Erlangga.
- Made, N., Risanti, N., Nym, I. W., & Wiarta, W. (2013). Penerapan metode pemberian tugas berbantuan media konkret melalui kegiatan finger painting untuk meningkatkan



- 
- perkembangan sosial emosional. *Pendidikan Anak Usia Dini UNDIKSHA*, 1(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/1001/868>
- Minsheu, A. (2024, April 10). 24 activities, teaching strategies, and resources for teaching students with autism. *Waterford.org*. <https://www.waterford.org/blog/activities-for-children-with-autism/>
- Nuritta, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 03(01), 176-177.
- Olivia, F. (2013). *Gembira bermain corat coret* (1st ed.). PT Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=L4ZKDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Pradipta, R. F., & Andajani, S. J. (2017). Motion development program for parents of children with cerebral palsy. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 4(2), 160-164.
- Putri, R. S., Siswanto, W., Sunandar, A., Sumarsono, R. B., Romadlon Junaidi, A., Wates, S., & Mojokerto, K. (2022). Pengembangan media finger coloring untuk anak Down syndrome dalam melatih keterampilan mewarnai. *ORTOPEDAGOGIA*, 8(1), 5–11. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jo>
- World Health Organization (WHO). (2023). *Autisme*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>