

BAB I

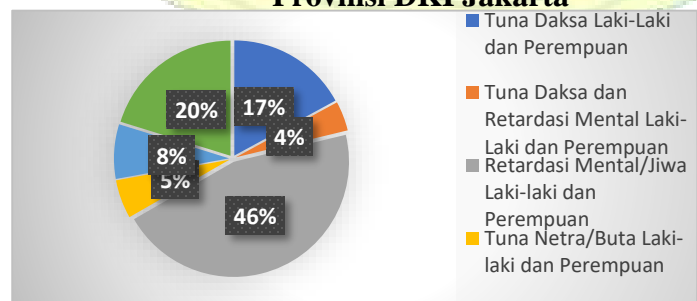
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ideal adalah pendidikan yang dapat melahirkan lulusan peserta didik yang memiliki pondasi pada diri anak, seperti karakter budi pekerti, disiplin, mampu bersosialisasi, berkomunikasi, memiliki keterampilan serta kemandirian yang akan dibentuk masa depannya. Pendidikan itu sendiri merupakan dasar menciptakan peserta didik untuk mampu dan mengerti berbagai hal dari yang tidak tahu menjadi tahu serta dapat menanamkan rasa penasaran keingintahuan kepada peserta didik. Bakat dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik harus di kembangkan, karena itu sebuah kunci pertumbuhan penciptaan lapangan pekerjaan dan inovasi. Sebaiknya pendidikan di Indonesia harus membentuk lulusan peserta didik yang dapat memiliki keahlian atau keterampilan tertentu, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik yang nantinya dapat bermanfaat bagi mereka dalam dunia kerja. Peserta didik berhak memperoleh pendidikan yang ideal tidak terkecuali bagi seseorang dengan penyandang disabilitas.

Perkembangan jumlah penyandang disabilitas di dunia juga semakin hari semakin bertambah menurut data terbaru di tahun 2021 dari total 7 miliar penduduk di dunia terdapat 15% diantaranya adalah disabilitas. Di Indonesia khususnya di DKI Jakarta didapatkan data yang diperoleh dari (Opendata, 2020) pada tahun 2018 seperti dibawah ini:

Gambar 1.1
Dataset mengenai Data Penyandang Disabilitas pada Pantli Sosial di
Provinsi DKI Jakarta



Sumber: Opendata (2020)

Beberapa kategori disabilitas salah satunya adalah Autism Spectrum Disorder (ASD). ASD merupakan suatu kondisi yang memiliki gangguan perkembangan pada otak bagian interaksi sosial dan komunikasi yang terjadi di tiga tahun pertama kelahiran. Individu dengan ASD sudah dapat dideteksi sejak kecil dan dapat mempengaruhi kehidupan sosialnya. Menurut dr. Reni Utari yang dikutip oleh Popy Hervi Putri berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* edisi kelima (DSM-5) ASD harus memiliki kedua ciri seperti; (1) kurang dalam hal komunikasi dan interaksi sosial. (2) perilaku, aktivitas, dan minat yang berulang-ulang dan terbatas (*restricted repetitive behaviors/ RRBs*) (Putri, 2021).

Perilaku serta kematangan kognitif yang ditunjukkan pada ASD berpengaruh pada usianya. Pada usia anak-anak hingga remaja perilaku ASD masih cenderung labil namun pada ASD dewasa gejala-gejala autistik yang dimiliki cenderung berkurang dengan bertambahnya usia baik dari tingkah laku, komunikasi dan kognitifnya dengan dukungan pendidikan yang menunjang bagi ASD (Muthi'ah Amah Al Rahim; Ika Yuniar Cahyanti, 2021). Peran dukungan pendidikan bagi ASD manfaatnya sangat besar, selain mendapatkan pengetahuan secara akademik, di sekolah formal maupun informal juga mendapatkan keterampilan yang nantinya berguna sebagai bekal kemandirian hidup setelah lulus dari sekolah.

Di usia dewasa memiliki kebutuhan untuk dapat berperan di masyarakat seperti kebutuhan memiliki pekerjaan dan berpenghasilan, guna mencukupi kebutuhan hidup tak terkecuali dengan ASD. Namun permasalahan yang dihadapi ASD pada usia dewasa yaitu sulitnya mencari pekerjaan. Kantor Statistik Nasional di Inggris menyebutkan "*That autistic people are the least likely to be in work of any other disabled group. Just 21.7% of autistic people are in employment*" dapat diartikan bahwa individu autis masih kesulitan dalam memperoleh pekerjaan dibandingkan dengan individu dengan disabilitas lain dan hanya 21,7% individu autis yang bekerja di perusahaan (Autistica, 2021). Oleh karena itu dibutuhkan sebuah keterampilan sebagai bekal menciptakan lapangan pekerjaan mandiri. Selain itu menurut Desmawati, Suminar, & Budiartati dalam (Prayogo, 2019) salah satu cara

yang dapat dilakukan untuk melepaskan ketergantungan ekonomi ASD dengan memberikan keterampilan vokasional.

Pada lembaga pendidikan bagi ASD di usia dewasa, pengembangan aktualisasi potensi ASD menuju kemandirian sebaiknya diarahkan pada pengembangan keterampilan vokasional. Hal tersebut tertuang pada Rencana Strategi Kemendikbud 2015-2019 yang berbunyi "...diperlukan penyediaan kecakapan hidup/keterampilan adaptif sehingga anak dengan disabilitas dapat hidup lebih mandiri dan siap beradaptasi untuk berkarya dalam kehidupan masyarakat" (Nasirudin et al., 2016). Mata pelajaran keterampilan vokasional meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) keterampilan kerajinan; (2) pemanfaatan teknologi sederhana yang meliputi teknologi rekayasa, teknologi budidaya dan teknologi pengolahan, dan (3) kewirausahaan (Nasirudin et al., 2016).

Sasaran pendidikan saat ini adalah peserta didik generasi z yaitu generasi yang memiliki ketergantungan tinggi terhadap peran teknologi. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, keterampilan sosial, fungsi adaptif, serta keterampilan vokasional yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup khususnya bagi ASD (Tsiopela & Jimoyiannis, 2017). TIK merupakan salah satu bagian dari Teknologi Pendidikan. Kontribusi Teknologi Pendidikan memiliki berbagai peran yaitu; mengembangkan dan mengelola lingkungan, proses dan sumber belajar (sistem pembelajaran) dengan menerapkan prinsip-prinsip, teori, dan hasil penelitian yang berhubungan dengan desain sistem pembelajaran, manajemen informasi, dan memanfaatkan teknologi terpadu. Pembelajaran keterampilan vokasional perlu diperkenalkan dengan teknologi dalam membantu produksi keterampilan (Setyaningrum, 2021).

Teknologi yang dikembangkan dalam melatih keterampilan vokasional disesuaikan dengan karakteristik ASD, yaitu kesulitan dalam mengalihkan perhatian, memori, pemrosesan informasi, serta ketidakmampuan untuk mengelola hubungan sosial dan interaksi timbal balik (Tsiopela&Jimoyiannis, 2018). Oleh karena itu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini, bahan ajar dapat dikemas menjadi lebih menarik, menyenangkan, mudah

diakses, dan dimanfaatkan secara maksimal. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah multimedia.

Multimedia adalah sebuah perangkat yang mempunyai unsur animasi, visual, audio, grafik dan warna yang berguna dalam membantu proses pembelajaran di kelas (Muhamad et al., 2021). Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat relevan dengan perkembangan teknologi 4.0, oleh karena itu multimedia menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam memfasilitasi peserta didik ASD dalam memperoleh pelajaran. Multimedia memiliki karakteristik yang khas sehingga menjadikan berbeda dengan bahan ajar konvensional. Multimedia bisa menjadi bahan ajar yang efektif dalam melibatkan peserta didik khususnya ASD.

Selain menggunakan bahan ajar multimedia, diperlukan juga pendekatan pembelajaran bagi peserta didik ASD. Pendekatan bagi ASD sebaiknya dapat mengatasi masalah yang dihadapi ASD seperti interaksi sosial, komunikasi serta perilaku, namun memiliki kemampuan pada visualnya. Sehingga pendekatan yang tepat yaitu pendekatan yang melibatkan seluruh indera baik visual, auditori, dan kinestetik, karena peserta didik belajar dengan gayanya sendiri bukan memaksakan gaya belajar yang bukan gayanya (Dapa et al., 2021).

Pendidikan bagi ASD dewasa yang telah menyelesaikan di tingkat SMA maupun sederajat hingga kini masih minim, mereka masih kesulitan dan bingung ingin melanjutkan kemana, karena belum ada perguruan tinggi yang memiliki program spesifik tertentu yang menerima mereka untuk menyalurkan bakat dan potensi kemampuannya, jika mereka dipaksa untuk mengikuti di perguruan tinggi yang regular, terkadang tidak sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki selain itu kurikulum pada universitas regular sulit untuk diikuti oleh ASD. Oleh karena itu di Jakarta terdapat sekolah atau lembaga pelatihan vokasional yang memfasilitasi ASD setelah menyelesaikan tingkat SMA yaitu London School Beyond Academy (LSBA). London School Beyond Academy merupakan sebuah lembaga pelatihan vokasional yang khusus menerima penyandang disabilitas ASD untuk

belajar setelah menyelesaikan jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Keterampilan vokasional bagi ASD dewasa yang memiliki kemampuan dan keterampilan dapat menyesuaikan diri dengan masyarakat dan terlibat di Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) (Rahawarin, 2018) (Seprinawati dan Jon Efendi, 2019). LSBA memiliki jurusan yaitu, *Digital Image & Teknik Cetak*, *Administrasi Perkantoran*, *Kriya*, dan *Tata Boga*. Program jurusan ini berlangsung selama 3 tahun yang wajib diikuti dan 1 tahun opsional Balai Latihan Kerja yaitu magang atau pra-kerja. LSBA memiliki persyaratan masuk salah satunya sudah menyelesaikan sekolah tingkat SMA sederajat. Bobot belajar yang diterapkan di LSBA yaitu fokus pada 70% praktek dan 30% teori.

LSBA menerapkan standar penilaian KKNi (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. KKNi di LSBA masuk kedalam level III yakni, menurut (Dikti, 2014) kompetensi yang dicapai yaitu peserta didik dapat menguasai konsep umum, pengetahuan, dan keterampilan operasional lengkap. Dalam KKNi capaian pembelajaran didefinisikan sebagai kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja. Pencapaian pembelajaran merupakan suatu alat ukur dari apa yang diperoleh dari seseorang dalam menyelesaikan proses pembelajaran baik terstruktur maupun tidak (Dikti, 2014). Penilaian KKNi di LSBA berbentuk rubrik penilaian yang mengacu kepada Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarki yang menggambarkan skills mulai dari tingkat terendah hingga tertinggi dengan domainnya menjadi 3 ranah yaitu (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotorik (Aziz et al., 2017).

Selama satu tahun terakhir di LSBA berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap pengajar, asisten pengajar dan peserta didik. LSBA menghadapi masalah penurunan nilai yang cukup signifikan, khususnya pada Mata Latih Teknik Celup materi Shibori. Hasil nilai akhir semester ganjil terdapat peserta didik yang mendapatkan kurang dari nilai rata-rata 70, kemudian di akhir semester ganjil rata-rata peserta didik mendapat nilai 65. Sehingga

para peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh LSBA. Para peserta didik masih kesulitan dari segi pemahaman konsep dan praktek, meskipun pengajar telah melakukan pembelajaran praktek berulang-ulang saat di kelas. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan pembelajaran mata latihan Teknik Celup materi Shibori belum memuaskan, sehingga perlu diadakan perbaikan dalam belajar untuk mencapai tujuan yang optimal.

Mata latihan teknik celup materi shibori yang diberikan belum dilakukan asesmen kemampuan awal sebagai dasar dari penyesuaian pembelajaran bagi peserta didik ASD. Penyesuaian pembelajaran yang diberlakukan masih ditekankan pada aspek evaluasi yaitu dengan pemberian nilai berdasarkan kriteria yang lebih banyak dilakukan pada kemampuan afektif saja, yaitu apabila peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan tenang, maka peserta didik diberi nilai baik. Selanjutnya pengajar belum menerapkan belajar kelompok dengan mengaktifkan pembelajaran di kelas. Hal ini berbanding terbalik dengan kebutuhan peserta didik ASD yang memiliki hambatan sosial serta komunikasi, sehingga pembelajaran masih belum kondusif. Disisi lain media yang digunakan masih konvensional seperti media papan tulis dan buku tulis. Sehingga peserta didik kesulitan mengulang materi pelajaran di rumah.

Kemampuan peserta didik ASD dalam menguasai materi dan keterampilan materi shibori belum memperoleh perhatian khusus bagi pengajar, sehingga hasil belajar peserta didik belum diketahui dengan jelas. Materi shibori adalah materi yang sulit dipelajari oleh peserta didik khususnya dalam mempraktekan teori yang diberikan, 82% dari 30 peserta didik mengungkapkan bahwa materi shibori lebih sulit dibandingkan materi yang lain. Selain itu partisipasi peserta didik di kelas terlihat pasif dikarenakan pengajar masih menggunakan metode ceramah dan *teacher centered*, dimana pengajar menjelaskan materi dan peserta didik hanya mendengarkan. Kegiatan ini bertolak belakang dengan fungsi guru oleh Dick and Carey (1985) disebutkan guru sebagai pemberi motivasi (*the motivator*), penyaji informasi

(*presenting the information*), pembimbing kegiatan-kegiatan latihan (*the leader of practice activities*), dan penilai (*the evaluator*) dalam buku (Setyosari, 2020).

Mata latih shibori merupakan teknik yang berasal dari Jepang dan biasa disebut dengan batik Jepang. Dalam bahasa Indonesia biasa disebut ikat celup dan dalam bahasa Inggris *Tie Dye* (Julianti & Fatmawati, 2018)(Febriantyastuti, 2018). Materi shibori yang diajarkan kepada peserta didik ASD telah dimodifikasi sesuai dengan kemampuan peserta didik di LSBA. Seperti pada materi shibori Arashi menggunakan tinta yang buatan serta saat mengikatnya secara sederhana. Materi shibori penting untuk dipelajari peserta didik ASD dikarenakan dalam materi tersebut peserta didik belajar memeras, mengikat, menjumpit, melipat, menggantung, dan menarik. Selain itu mempelajari keterampilan shibori diharapkan peserta didik ASD dapat membuat serta mengkreasikan bahan kain menjadi produk yang memiliki nilai jual. Sehingga peserta didik ASD memiliki bekal untuk dapat mandiri setelah menyelesaikan perkuliahan di LSBA.

Bagi peserta didik ASD memerlukan bahan ajar yang menarik dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan meliputi unsur teks bahasa yang mudah dipahami, gambar yang menarik, audio yang jelas dan video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal itu sesuai dengan potensi yang dimiliki ASD yaitu dapat menunjukkan respon yang lebih baik terhadap informasi yang disajikan secara visual, dengan menikmati gambar, buku, menonton televisi atau video, dan cenderung memperhatikan objek dengan cermat. Selain itu informasi visual dapat bertahan lebih lama, efektif dan lebih konkret daripada informasi yang diucapkan dan didengar menurut Rao & Gagle serta Edelson dalam penelitian (Sari Puspita et al., 2019)(Yeong et al., 2022).

Disamping bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik ASD, diperlukan juga pendekatan yang mewakili gaya belajarnya, dikarenakan tiap peserta didik ASD memiliki gaya belajar yang berbeda satu dengan yang lain. Pendekatan yang diperlukan dengan karakteristik ASD yaitu melibatkan segala aspek seperti visual, audio, kinestetis serta

kemampuan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi antara peserta didik yang satu dengan lainnya. Sehingga kebutuhan yang diperlukan dapat dipenuhi sesuai dengan potensi.

Terdapat aneka ragam media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam belajar seperti: multimedia interaktif, youtube, multimedia *flipbook* dsb, yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran untuk peserta didik ASD dalam memahami pelajaran shibori. *Multimedia flipbook* lebih dapat diaplikasikan oleh peserta didik ASD LSBA dikarenakan media tersebut mempunyai karakteristik satu arah (linier) sehingga membantu peserta didik untuk fokus mempelajari bersama pengajar atau pendamping. Sedangkan apabila menggunakan multimedia interaktif peserta didik dapat terganggu perhatiannya dengan elemen interaktifnya, yang menjadi daya tarik multimedia interaktif tersebut. Selain itu apabila menggunakan media *youtube* yang mempunyai tiga karakteristik yaitu kebutuhan dan informasi, hiburan, dan personal. Peserta didik ASD dapat terganggu dengan karakteristik hiburan yang otomatis akan muncul dalam tampilan *youtube* tersebut (Setiawati, 2020).

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka pada penelitian ini peneliti ingin melakukan pengembangan bahan ajar yang menggunakan multimedia *flipbook*. *Multimedia flipbook* merupakan bahan ajar yang menggabungkan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya. Sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat peserta didik (Mulyadi et al., 2016). Penggunaan media *flipbook* diharapkan mampu mengatasi hambatan belajar di atas, karenakan dalam *flipbook* ASD belajar secara visual, sistematis, jelas langkah-langkahnya, dan terarah. Hal ini senada dengan gaya belajar ASD yaitu lebih mudah untuk mengingat dan belajar apabila diperlihatkan video, gambar atau tulisan dari benda-benda serta kegiatan yang bersifat kongkrit (Andrunyk et al., 2019) (Migang & Mahardhika, 2018).

Keunggulan bahan ajar berupa media flipbook yaitu peserta didik ASD pada materi shibori dengan mudah dapat mengakses pembelajaran dengan menggunakan berbagai gadget atau komputer dimana saja dan kapan saja, tanpa ketergantungan tempat dan waktu, sehingga

memungkinkan peserta didik dapat memperoleh penguasaan materi pelajaran baik disekolah maupun dirumah. Selain itu media *flipbook* merupakan media yang menampilkan visual sehingga bagi ASD yang memiliki gaya belajar visual yang tinggi diharapkan dapat memaksimalkan keterampilannya. Media *flipbook* dapat dikembangkan dari berbagai macam aplikasi salah satunya *FlipBuilder*. Menurut Hardiansyah *Flipbuilder* memiliki keunggulan dapat menginput video di dalam PDF sehingga tidak harus membuka di tempat lain atau ditempat terpisah akan tetapi langsung terinput dalam PDF file (Yunianto et al., 2019).

Selain itu penelitian ini menggunakan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Audio, Visual, Intellectual*) dalam pendekatannya. Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang inovatif dalam membangun minat peserta didik saat menerima informasi selain itu menciptakan pembelajaran yang kondusif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik khususnya ASD (Dapa et al., 2021). Pemilihan model ini dikarenakan pembelajaran konvensional di LSBA kurang efektif khususnya pada mata latih Teknik Celup materi shibori.

Peserta didik ASD mempunyai hambatan dalam pengalihan perhatian, memori, pemrosesan informasi, serta tidak mampu untuk melakukan interaksi sosial. Tetapi peserta didik ASD bisa menerima dengan baik informasi yang disampaikan dalam bentuk visual. Bagi peserta didik ASD model pembelajaran SAVI diharapkan bisa diaplikasikan dalam proses pembelajarannya, karena dalam model pembelajaran SAVI menerapkan semua indera meliputi gerakan, pemahaman, pendengaran, dan penglihatan. Model pembelajaran SAVI bisa diterapkan juga dengan menggunakan teknologi multimedia *flipbook*. Multimedia *flipbook* merupakan gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya. Sehingga kombinasi model pembelajaran SAVI dengan multimedia *flipbook* diharapkan mampu membantu peserta didik ASD dalam meningkatkan pembelajaran dan daya ingat khususnya pada keterampilan vokasional.

B. Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar media *Flipbook digital linier* berbasis teknologi yang berisi tentang *hyperlink*, gambar, teks, dan video. Dalam pembuatannya menggunakan aplikasi *FlipBuilder* dengan pendekatan SAVI. Peserta didik yang diteliti adalah 30 peserta didik Autis Spectrum Disorder (ASD) dewasa dengan rentang umur 18 - 25 tahun, yang telah menyelesaikan pendidikan SMA atau sederajat. Pada mata kuliah Teknik Celup Shibori akan dibatasi hanya pada teknik *Arashi*, *Kanoko* dan *Itajime* yang telah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini yaitu ranah kognitif C2 dan Psikomotorik P2 (Praktek), dalam kurun waktu setengah semester dengan ketentuan nilai diatas KKM yaitu ≥ 70 di London School Beyond Academy Jakarta.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan penelitian pengembangan ini maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan *flipbook* dengan pendekatan SAVI pada mata latihan Teknik Celup Shibori untuk Pelatihan Vokasional peserta didik Autis?
2. Bagaimana kelayakan dalam mengembangkan multimedia *flipbook* dengan pendekatan SAVI pada mata latihan Teknik Celup Shibori untuk Pelatihan Vokasional Mahapeserta didik Autis?
3. Bagaimana efektivitas multimedia *flipbook* dengan SAVI pada mata latihan Teknik Celup Shibori untuk Pelatihan Vokasional peserta didik Autis?

D. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian mempunyai tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menghasilkan multimedia *flipbook* dengan aplikasi *FlipBuilder* materi keterampilan vokasional shibori dalam pembelajaran Teknik Celup bagi peserta didik ASD dewasa dengan pendekatan SAVI di London School Beyond Academy Jakarta.
2. Menganalisis kelayakan multimedia flipbook dengan aplikasi *FlipBuilder* materi keterampilan vokasional shibori dalam pembelajaran Teknik Celup bagi peserta didik ASD dewasa dengan pendekatan SAVI di London School Beyond Academy Jakarta.
3. Menganalisis efektifitas multimedia flipbook dengan aplikasi *FlipBuilder* materi keterampilan vokasional shibori dalam pembelajaran Teknik Celup bagi peserta didik ASD dewasa dengan pendekatan SAVI di London School Beyond Academy Jakarta.

E. *State of The Art*

State of The Art merupakan kumpulan jurnal yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini. *State of The Art* turut memberikan penjabaran mengenai perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini *State of The Art* yang dijabarkan dalam bentuk tabel atau matriks.

Tabel 1.1
State of The Art

No.	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1	Keterampilan Tata Boga Bagi Peserta didik Autis Di Smk Inklusif Kota Bandung. 2019. Muhaimi Mughni Prayogo. INKLUSI: <i>Journal of Disability Studies</i> . DOI: 10.14421/ijds.060201	Untuk mengembangkan program pembelajaran keterampilan tata boga bagi peserta didik autis di SMK Kelas X	Pengembangan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyusunan program pembelajaran bidang keterampilan yang disesuaikan dengan potensi dan kebutuhan belajar peserta didik dapat meningkatkan partisipasi peserta didik autis di sekolah inklusif baik secara fisik, sosial, dan prestasi belajar.
2	<i>Multimedia Educational Technologies for Teaching Students with Autism</i> . 2019. Vasyl Andrunyk, Volodymyr	Penelitian ini bertujuan untuk memilih teknologi pendidikan multimedia terbaik untuk mengajar anak autis.	Kualitatif	Teknologi pendidikan multimedia sangat mendukung dalam melatih peserta didik dengan autisme. Peneliti mengusulkan serangkaian karakteristik tersebut dan menunjukkan bagaimana keputusan dapat diambil dengan menggunakan analitik proses hierarki

	Pasichnyk, Nataliia Kunanets, Tetiana Shestakevych			
3	Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika SMP Berbasis Budaya Jambi Untuk Peserta didik Autis. 2019. Kamid, Yelli Ramalisa.	Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul matematika dalam kerangka kajian budaya Jambi yang bermuatan budaya Jambi dan nilai karakter dalam Matematika atau sebaliknya	Pengembangan	Modul yang dihasilkan sangat praktis dan memberi efek yang sangat baik terhadap motivasi belajar peserta didik khususnya subjek autis. Meningkatnya motivasi memberi dampak yang baik terhadap peningkatan pemahaman terhadap materi pelajaran matematika yang termuat dalam modul tetapi tidak pada metakognisinya.
4	<i>Narrative Comprehension and Engagement with E-books vs. Paper-books in Autism Spectrum Condition.</i> 2020. Bethany RWainwright, Melissa L Allen, Kate Cain. DOI: 10.1177/2396941520917943	Untuk menyelidiki apakah narasi pemahaman akan berbeda antara <i>Autism Spectrum Condition</i> ASC dan kelompok <i>typically developing</i> TD, dan bagaimana perbedaan penyajian naratifkan mempengaruhi kinerja secara umum, dan antar kelompok.	Kuantitatif Deskriptif	Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak dengan ASC sama mampunya dengan rekan-rekan yang cocok dengan bahasa untuk memahami narasi dari buku cerita. e-book mungkin lebih berhasil daripada media berbasis kertas.
5	<i>E-books for children with autism: Best read alone or with a therapist?.</i> 2020. Erin Soares, Therese Miller, Kathleen Ciffone and Kristen Read. DOI: 10.1177/0265659020903795	Untuk menyelidiki apakah cerita elektronik sederhana yang dibuat dapat menjadi alat pengajaran yang efektif untuk anak-anak dengan kemampuan rendah atau autisme nonverbal.	Pengembangan	Penelitian telah menemukan bahwa sementara <i>ebook</i> efektif dalam membantu anak-anak neurotypical dalam mengingat kata-kata dan peristiwa cerita, <i>ebook</i> yang dibaca oleh pengasuh daripada dicitrakan lebih baik dalam mempromosikan percakapan yang bermakna
6	<i>The use of iPad and E-books to Perform daily Living Skills Among Adolescents with Autism Spectrum Disorder and Intellectual Disability.</i> 2022.	Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian berikut: 1. Apakah peserta belajar mengoperasikan	Studi kasus	Hasil berdasarkan analisis visual menunjukkan bahwa semua peserta belajar untuk mengoperasikan iPad secara mandiri dan mengakses materi instruksi disajikan melalui eBook

	Adeline M. Y. Yeong, Anuradha S. Dutt, Yvonne H. L. Yong and Rahul Nair. <i>Journal of Special Education Technology</i>	secara mandiri?perangkat genggam seperti iPad untuk mengakses eBook setelah fase pelatihan iPad? dan b) Peserta menerapkan keterampilan yang baru dipelajari dalam mengoperasikan iPad dan eBook untuk melakukan aktivitas lainnya tugas kehidupan sehari-hari dengan dukungan minimal dari agen eksternal selama fase aplikasi?		
7	Efektivitas Media <i>Flipbook</i> Berbasis Praktek Langsung Dalam Meningkatkan Keterampilan Vokasional Membuat Puding Ubi Ungu Pada Anak Tunarungu Kelas VIII di SLB N Padang Sidempuan. 2021. Nur Hayati Harahap, Fatmawati. <i>Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus</i>	Untuk mengetahui apakah media <i>flipbook</i> berbasis praktek langsung dapat efektif dalam meningkatkan keterampilan vokasional membuat puding ubi pada anak tunarungu kelas VIII di SLB N Padang Sidempuan	Eksperimental <i>design one group pretest-posttest</i>	Media <i>flipbook</i> berbasis praktek langsung efektif dalam meningkatkan keterampilan vokasional membuat puding ubi ungu pada anak tunarungu kelas VIII di SLB N Padang Sidempuan.
8	Pendekatan Somatic, Auditory, Visually, Intellectually (Savi) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Autis Di SDLB. 2016. Adinul Qoyyimah. <i>Jurnal Pendidikan Khusus</i>	Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh <i>Somatic, Auditory, Visually, Intellectually (SAVI)</i> pendekatan terhadap kemampuan membaca permulaan anak autis di SDLBN Bendo Blitar.	Kuantitatif pra eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan <i>Somatic, Auditory, Visually, Intellectually (SAVI)</i> berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak autis di SDLBN Bendo Blitar.

9	<i>Development of SAVI Learning Models Towards Students' Specific Needs at Manado State University.</i> 2021. Aldjon Nixon Dapa, Selpius Kandou, Usman Duyo, Intama J. Polii. Atlantis Press	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran SAVI dalam jaringan untuk peserta didik berkebutuhan khusus di Unima Manado.	Pengembangan	Model pembelajaran SAVI: Dapat mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik berkebutuhan khusus, peserta didik dapat saling peduli dan menerima keadaan satu sama lain, suasana atau iklim dalam pembelajaran sangat inklusif. dan menyenangkan, serta pengajar dapat memahami potensi dan modalitas mahapeserta didik dengan baik.
10	Keterampilan Shibori untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus bagi Anak Autisma. 2018. Elisa Julianti & Fatmawati. Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus.	Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak autis melalui keterampilan shibori.	Penelitian Tindakan Kelas	Keterampilan shibori dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak autis di kelas VII SLB Autisma YPPA Padang. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan hasil yang didapat peserta didik pada setiap siklusnya. Nilai yang diperoleh peserta didik AI pada siklus I adalah 70% dan pada siklus II mendapat nilai 93,3%. Sedangkan peserta didik HV mendapat nilai 76,6% pada siklus I dan pada siklus II mendapatkan nilai sebesar 96,6%. Karena hasil dari tindakan siklus II peserta didik AI dan peserta didik HV telah mendapatkan nilai maksimal yang ditentukan, maka tindakan dapat dihentikan.
11	Pembuatan batik Shibori Pada Penyandang Disabilitas Sebagai Upaya Mendorong Minat Berwirausaha Di Desa Sambigede. 2021. Elya, Nurmala Safitri, Yudi Triharsono.	Pelatihan batik shibori yang bertujuan untuk menambah keterampilan baru dan membuka peluang wirausaha bagi penyandang disabilitas di Desa Sambigede.	Metode ceramah dan demonstrasi	Hasil yang didapatkan dari kegiatan ini dari adalah masyarakat memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baru mengenai batik shibori. Tindak lanjut dari program ini adalah menjadikan batik shibori sebagai material baru yang menguntungkan bagi masyarakat di Desa Sambigede sehingga membantu dalam segi perekonomian desa tersebut.

Sumber: Olahan Peneliti (2022)

Penelitian dari *literature review* yang peneliti kaji berfokus pada kebutuhan ASD dalam media pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan bahasa dan bersosialisasi sesama teman maupun lingkungan sekitar. Disamping itu media pembelajaran yang dikembangkan hanya pada ranah pelajaran di sekolah seperti; IPA, Matematika, dan

Bahasa. Kemudian media yang dikembangkan belum menerapkan pendekatan bagi ASD. Pada bahan ajar pada materi shibori cenderung hanya sebagai melatih motorik halus tanpa memperhatikan produk yang dihasilkan. Selain itu terdapat juga penggunaan shibori bagi peserta didik ASD untuk melatih keterampilan namun belum ditemukan bahan ajar yang menunjang. Media *flipbook* pada penelitian sebelumnya lebih kepada siswa reguler dan ada beberapa yang diterapkan pada peserta didik ASD untuk melatih keterampilan namun dengan pendekatan praktek langsung.

Oleh karena itu kebaruan (*novelty*) dalam penelitian pengembangan bagi peserta didik ASD, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* bagi peserta didik ASD pada keterampilan vokasional shibori disertai pendekatan SAVI dengan menggunakan model pengembangan (*Define, Design, Develop, Evaluate*) DDD-E dengan judul “Pengembangan Media Flipbook Dengan Pendekatan Savi Pada Mata Latih Teknik Celup Shibori Untuk Pelatihan Vokasional Mahasiswa Autis”. Diharapkan media yang dikembangkan dengan pendekatan SAVI dapat menjawab permasalahan peserta didik ASD pada keterampilan vokasional.

F. Road Map Penelitian

Road map pada penelitian ini berdasarkan dari tahun 2016–2022 penelitian yang membahas tentang ASD lebih kepada pengembangan sebuah media belajar untuk memfasilitasi pembelajaran pada mata pelajaran tertentu di sekolah dan pada kehidupan sehari-hari di usia anak-anak sampai remaja, seperti pelajaran bina diri, kemampuan bahasa, serta melatih interaksi sosial terhadap teman dan lingkungan. Selanjutnya pada tahun 2022–2023 penelitian mengembangkan sebuah bahan ajar berupa *flipbook* bagi ASD untuk melatih keterampilan vokasional. Sehingga untuk penelitian selanjutnya berorientasi kepada efektifitas media pembelajaran berbasis teknologi bagi ASD dengan tujuan diimplementasikan pada dunia kerja.

Gambar 1.2
Dataset mengenai Data Penyandang Disabilitas pada Pantli Sosial di
Provinsi DKI Jakarta

