

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai delapan hal pokok, yaitu diantaranya berupa: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Hasil Penelitian, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (9) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses yang di tempuh setiap manusia untuk mengembangkan dan meningkatkan segala potensi yang ada dalam dirinya untuk mencapai mutu pendidikan yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu usaha dalam membantu perkembangan anak agar lebih progresif dalam perkembangan fisik, mental, maupun sosialnya sehingga setiap anak dapat hidup dengan baik di lingkungan sekitarnya (Lubis & Nugroho 2021). Melalui pendidikan, setiap anak bisa berkembang menjadi lebih baik serta lebih optimal (Saepudin dkk. 2020). Sebagai usaha sadar, pendidikan sangat berperan penting dalam menumbuhkembangkan potensi yang dimiliki setiap manusia, memungkinkan setiap individu untuk terus berkembang melalui pengalaman yang diperoleh. Pendidikan tidak hanya menjadi sarana dalam memperoleh ilmu, tetapi juga membangun generasi muda yang berkarakter. Dalam hal ini dijelaskan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan kini tidak hanya memberikan kesempatan kepada anak normal saja, namun anak berkebutuhan khusus (ABK), juga berhak memperoleh pendidikan yang layak (Arifin dkk. 2020). Anak berkebutuhan khusus adalah individu yang mengalami hambatan dalam perkembangan fisik, intelektual, sosial, atau emosionalnya, sehingga memerlukan layanan pendidikan yang disesuaikan agar dapat berkembang secara optimal (Zulaikah & Ramli 2024). Oleh karena itu, anak berkebutuhan khusus (ABK) memerlukan penanganan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Salah satu dari anak berkebutuhan khusus yang memerlukan perhatian khusus dalam proses pembelajaran adalah anak tunagrahita. Anak tunagrahita dapat diartikan sebagai anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan mental dan intelektual sehingga juga berdampak pada perkembangan kognitif dan perilakunya, seperti tidak mampu memusatkan pikiran, emosi tidak stabil, suka menyendiri, dan pendiam (Maulidiyah, 2020). Dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945, pada Pasal 31 ayat (1) menjelaskan setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan, termasuk masyarakat umum maupun yang berkebutuhan khusus. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional Pasal 32 menyatakan bahwa pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, sosial, mental, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Setiap warga

negara dengan kelainan khusus berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas melalui pendidikan khusus, baik dalam pendidikan formal ataupun pendidikan nonformal. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 13 ayat (1) menyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya.

Meskipun pendidikan formal seperti Sekolah Luar Biasa (SLB) menjadi salah satu alternatif utama. Namun, untuk menunjang perkembangan anak secara menyeluruh pendidikan nonformal juga memegang peran penting dalam menunjang pendidikan yang diterima oleh anak berkebutuhan khusus, salah satunya bagi anak berkebutuhan khusus tunagrahita (Agustin, 2022). Dalam pendidikan nonformal yang diterima anak tunagrahita mengacu pada suatu kurikulum selayaknya pendidikan formal. Pengembangan pada pendidikan nonformal mengacu pada pembelajaran keterampilan dan potensi bakat. Salah satu pembelajaran yang dapat melatih keterampilan dan potensi bakat adalah pembelajaran seni.

Pembelajaran seni menjadi pembelajaran yang saat ini banyak diajarkan kepada anak tunagrahita di lembaga pendidikan nonformal. Kegiatan seni salah satunya seni rupa murni yaitu seni lukis yang dapat digunakan sebagai terapi (*art therapy*) dalam meningkatkan fungsi sosial dan emosional anak-anak berkebutuhan khusus termasuk anak tunagrahita (Desai, 2023). Tujuan dari pembelajaran seni lukis yaitu (a) pembelajaran seni lukis bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa, (b) seni lukis berfungsi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak, (c) salah satu tujuan utama dari pembelajaran seni lukis adalah memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri

mereka, (d) membantu anak-anak belajar bekerja sama dengan teman sebaya dalam membangun hubungan sosial yang positif, serta (e) anak-anak dapat merasakan pencapaian pribadi yang meningkatkan rasa percaya diri mereka (Setiaji, 2023). Oleh karena itu, melatih keterampilan anak tunagrahita dapat diintegrasikan melalui pembelajaran seni lukis.

Namun, dalam proses pembelajaran anak tunagrahita masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian menurut Widyasari & Ibrahim (2024) yang menyatakan bahwa anak tunagrahita mengalami keterlambatan dalam menggambar karena kesulitan menampilkan bentuk yang proporsional dan detail, sehingga menunjukkan adanya hambatan dalam bidang seni lukis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sofiyaturrohman dkk. (2019) mengungkapkan bahwa siswa tunagrahita menghadapi kesulitan dalam aktivitas menggambar dan melukis akibat respons motorik yang tidak stabil serta ketidakpahaman terhadap unsur dan prinsip seni rupa. Dari kedua penelitian tersebut jelas menunjukkan bahwa siswa tunagrahita menghadapi kesulitan dalam aktivitas menggambar dan melukis. Permasalahan tersebut juga terjadi pada anak-anak tunagrahita di Yayasan Anak Unik. Yayasan ini merupakan sekolah masyarakat yang juga mendampingi anak-anak tunagrahita dalam mengejar program paket belajar, di samping mengikuti kegiatan pembelajaran umum di kelas.

Berdasarkan hasil observasi di Yayasan Anak Unik pada hari Senin, 17 Maret 2025 diperoleh informasi dalam kegiatan pembelajaran seni rupa murni, khususnya seni lukis, siswa tunagrahita hanya diberikan gambar jadi untuk langsung diwarnai tanpa penjelasan terlebih dahulu. Pembelajaran seni ini

diampu oleh guru seni, Ni Wayan Gusniawati, S.Pd. Pada pelaksanaannya, siswa tunagrahita cenderung mewarnai secara bebas sesuai keinginan, misalnya hanya menggunakan satu warna seperti hitam saja, merah saja, atau kombinasi warna yang tidak sesuai dengan konsep dasar seni lukis. Hal ini sejalan dengan wawancara bersama Ketua Yayasan Anak Unik yakni Ni Gusti Ayu Parmiti, S.E., menyatakan bahwa anak tunagrahita di yayasan tersebut pada pengembangan keterampilan mengenai seni tergolong masih rendah. Pada pembelajaran keterampilan nilai siswa berada pada kisaran B dan C yaitu dengan rentang nilai 65. Pada acuan Konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5 nilai tersebut masih tergolong dalam kategori rendah. Berpedoman pada Konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5 capaian belajar yang baik dengan nilai rata-rata minimal 80 yang termasuk dalam kategori baik (Agung, 2022). Terkait acuan nilai pada BSKAP Kumer nilai ketuntasan yang harus dicapai oleh siswa tunagrahita yaitu 86-100% (Kemendikbudristek BSKAP, 2022). Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan pada siswa tunagrahita di Yayasan Anak Unik sebelum penerapan media pembelajaran, diperoleh data bahwa dari 20 siswa yang mengikuti tes awal, hanya 4 siswa yang mencapai ketuntasan belajar sesuai standar BSKAP, sedangkan 16 siswa lainnya belum mencapai nilai ketuntasan yang ditetapkan. Hasil *pretest* tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada di bawah capaian belajar yang diharapkan, sehingga keterampilan seni rupa murni, khususnya seni lukis, siswa tunagrahita tergolong rendah dan perlu ditingkatkan.

Dari nilai tersebut keterampilan anak tunagrahita tergolong rendah dan perlu untuk ditingkatkan. Adapun penyebab hal tersebut terjadi karena dalam

proses pembelajaran adalah masih banyak guru yang belum dapat mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran digital. Guru dalam mengajar masih cenderung tidak menggunakan media pembelajaran maupun masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini terjadi, karena guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan media pembelajaran bagi anak tunagrahita. Selain itu, guru juga masih belum mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik maupun gaya belajar dari anak tunagrahita, sehingga anak menghadapi kesulitan dalam menunjukkan keberadaannya dan potensinya di bidang seni, khususnya seni rupa murni (seni lukis). Namun, guru pengampu sering menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi seni rupa murni karena karakteristik anak tunagrahita yang mudah bosan dan cepat lelah. Hal tersebut dikarenakan belum adanya media yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar yang sesuai dengan anak tunagrahita dan model pembelajaran belum di terapkan secara optimal. Maka sebab itu, diperlukan media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan seni bagi anak tunagrahita yang sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 4 Tahun 2020 tentang Penguatan dan Pemajuan Budaya Bali.

Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan, maka solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menghadirkan media pembelajaran *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis *scaffolding learning*. Hal ini sejalan dengan penelitian Maulidiyah (2020) yang menunjukan bahwa media pembelajaran digital terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa tunagrahita ringan. Pemilihan lukisan wayang kamasan dalam *e-book* ini disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar anak tunagrahita, yang cenderung memiliki

keterbatasan kognitif dan membutuhkan bimbingan intensif. Lukisan wayang kamasan dipilih karena memiliki warna-warna khas yang menarik, seperti merah bata, kuning keemasan, biru tua, dan hitam yang tegas. Warna-warna ini tidak hanya kaya makna simbolik dalam budaya Bali, tetapi juga mampu merangsang persepsi visual anak dan membantu mereka lebih fokus serta tertarik pada materi yang disajikan. Penelitian Bouck dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan teknologi bantu seperti *e-book* dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran bagi siswa dengan tunagrahita. Penelitian yang dilakukan oleh Yeong dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan *e-book* pada perangkat tablet dapat membantu remaja dengan tunagrahita dalam mempelajari dan menerapkan keterampilan hidup sehari-hari secara mandiri. *E-book* ini juga dilengkapi dengan strategi *scaffolding* atau pembelajaran bertahap. *Scaffolding learning* merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan bantuan sementara kepada peserta didik selama proses belajar, yang kemudian secara bertahap dikurangi seiring meningkatnya pemahaman dan kemandirian mereka (Nurdin & Widiadi, 2024). Menurut Damayanti dkk. (2018), konsep *scaffolding* adalah memberikan dukungan yang terstruktur kepada peserta didik dalam menyelesaikan tugas pembelajaran, lalu secara perlahan menarik dukungan tersebut agar peserta didik dapat mengambil tanggung jawab belajar secara mandiri seiring dengan kemajuan yang dicapai. Langer (dalam Damayanti dkk., 2018), proses *scaffolding* mencakup lima langkah utama dalam menerapkan teknik *scaffolding* yaitu, (1) *intentionality* (pembelajaran memiliki tujuan yang jelas), (2) *appropriateness* (tugas sesuai dengan kemampuan siswa dalam zona perkembangan proksimal), (3) *structure* (pembelajaran terstruktur dengan

bimbingan bertahap), (4) *collaboration* (guru dan siswa terlibat dalam interaksi dua arah), dan (5) *internalization* (dukungan dikurangi seiring siswa mampu belajar mandiri). Hal ini sejalan dengan penelitian yang serupa yaitu “*Writing Through Scaffolding Technique Using Online Platform in Senior High School*” (Putra, 2024) penelitian ini mengeksplorasi bagaimana teknik *scaffolding* dalam pembelajaran menulis melalui platform online, dengan fokus pada siswa inklusi, hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik ini efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. “Metode *Scaffolding* dengan Kartu Suku Kata Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa *Mild Intellectual Disabilities*” (Astinah, 2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan metode *scaffolding* dengan kartu suku kata mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca mereka, penelitian ini juga menegaskan bahwa metode *scaffolding* dapat menjadi strategi yang paling efektif dalam mendukung pembelajaran siswa dengan disabilitas intelektual. Dalam dunia pendidikan, pemahaman tentang bagaimana siswa belajar sangat penting dalam merancang strategi pengajaran yang paling efektif.

Maka dari itu *e-book* dengan *scaffolding* menjadi solusi yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran anak tunagrahita karena efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni (Saputri & Wahyuningtyas, 2024). Model ini memungkinkan siswa untuk belajar dalam zona perkembangan terdekatnya, dibimbing secara perlahan hingga mandiri memahami konsep. Selain itu, integrasi kearifan lokal berupa lukisan wayang kamasan di dalam *e-book* menjadikan materi pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Sebagaimana ditegaskan oleh teori pembelajaran

berbasis budaya yaitu *culturally responsive teaching* (CRT) terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dengan mengaitkan materi pelajaran pada budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Wati dkk., 2023). Adapun dari penelitian yang telah di lakukan sudah dapat digunakan dalam meningkatkan pembelajaran seni. Oleh karena itu, perpaduan antara *scaffolding* dan kearifan lokal dalam media *e-book* bukan hanya menjadi terobosan inovatif, tetapi juga representasi dari pembelajaran yang humanis, kontekstual, dan inklusif. Kebaruan dari *e-book lukisan wayang kamasan* terletak pada kolaborasi antara kearifan lokal dan model *scaffolding learning*, yang diintegrasikan dalam satu media digital yaitu *e-book*. Pendekatan ini merupakan terobosan baru karena tidak hanya memperkenalkan budaya tradisional kepada anak tunagrahita, tetapi juga memberikan dukungan bertahap yang sistematis untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan seni rupa mereka secara mandiri dan bermakna. Sehingga peneliti melaksanakan penelitian Pengembangan *E-Book* Lukisan Wayang Kamasan Berbasis *Scaffolding Learning* Materi Seni Rupa Murni untuk Siswa Tunagrahita di Yayasan Anak Unik Sukawati Gianyar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan pada latar belakang mengenai permasalahan yang ditemukan, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut.

- 1) Rata-rata nilai siswa pada keterampilan melukis di Yayasan Anak Unik yang sebesar 75 masih belum mencapai ketuntasan yang diharapkan, hal

ini menunjukkan adanya kesulitan yang signifikan dalam penguasaan teknik dan pemahaman seni lukis.

- 2) Tidak adanya media pembelajaran seni bagi siswa tunagrahita, sehingga siswa kekurangan media pendukung dalam berlangsungnya proses pembelajaran untuk mengembangkan keterampilannya.
- 3) Ketidaksediaan media pembelajaran seni lukis berdampak pada hasil belajar siswa khususnya pada ranah psikomotorik maupun keterampilan siswa tunagrahita.
- 4) Keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam mengembangkan media pembelajaran bagi siswa tunagrahita dalam mengembangkan keterampilan.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat ditemukan dalam penelitian ini, di antaranya rata-rata nilai keterampilan melukis siswa di Yayasan Anak Unik yang sebesar 75 masih belum mencapai ketuntasan yang diharapkan serta belum tersedianya media pembelajaran seni yang sesuai bagi siswa tunagrahita. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal dan maksimal. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terfokus, yaitu pada pengembangan media *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis *scaffolding learning* pada materi seni rupa murni untuk siswa tunagrahita di Yayasan Anak Unik Sukawati Gianyar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis *scaffolding learning* pada materi seni rupa murni siswa tunagrahita di Yayasan Anak Unik?
- 2) Bagaimana validitas media *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis model *scaffolding learning* pada materi seni rupa murni siswa tunagrahita ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan di Yayasan Anak Unik?
- 3) Bagaimana efektivitas dari media *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis model *scaffolding learning* pada materi seni rupa murni siswa tunagrahita di Yayasan Anak Unik?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis model *scaffolding learning* pada materi seni rupa murni siswa tunagrahita di Yayasan Anak Unik.
- 2) Untuk mengetahui validitas media *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis model *scaffolding learning* pada materi seni rupa murni siswa tunagrahita ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan di Yayasan Anak Unik.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas dari media *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis model *scaffolding learning* pada materi seni rupa murni siswa tunagrahita di Yayasan Anak Unik.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian pengembangan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu diantaranya manfaat teoritis dan juga manfaat praktis. Berikut adalah penjabaran mengenai manfaat penelitian pengembangan.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil pengembangan *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis *scaffolding learning* mengenai tata cara melukis ini berkontribusi memperdalam wawasan dan juga mengembangkan media pembelajaran seni pada ranah pendidikan. Manfaat lainnya yaitu pengembangan mengenai teori-teori seni khususnya teori tata cara melukis yang dikolaborasikan dengan pendekatan *scaffolding learning* sebagai metode pembelajaran bertahap yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pengembangan keterampilan seni melukis tunagrahita.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian pengembangan *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis *scaffolding learning* dapat memberikan manfaat bagi siswa tunagrahita, guru, Yayasan Anak Unik, dan juga peneliti lainnya.

1) Bagi Siswa Tunagrahita

Penelitian pengembangan *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis *scaffolding learning* ini berkontribusi dalam mengembangkan

keterampilan siswa tunagrahita dan juga memberikan pengalaman bagi siswa tunagrahita dalam belajar seni lukis dengan kearifan lokal yang telah disesuaikan dengan karakteristik dan juga gaya belajar dari siswa tunagrahita. Hal tersebut diharapkan mampu dalam menarik minat siswa dalam belajar dan juga mengembangkan kemampuannya dalam melukis dengan tata cara yang berada pada *e-book* lukisan wayang kamasan.

2) Bagi Guru

Media yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran seni oleh guru dalam mendukung penyaluran materi pada mata pelajaran seni dalam mengembangkan keterampilan seni sekaligus memberikan pengalaman belajar baru melalui *e-book* lukisan wayang kamasan. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran seni yaitu *e-book*, guru diharapkan memiliki motivasi dan kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang selaras dengan karakteristik serta gaya belajar siswa tunagrahita, sesuai dengan kompetensi dan materi yang akan diajarkan.

3) Bagi Yayasan Anak Unik

Hasil dan solusi dari penelitian pengembangan ini dapat menjadi alternatif bagi yayasan dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang bermakna bagi siswa tunagrahita melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar mereka.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti lain sebagai sumber pengetahuan, informasi, dan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran seni yang kreatif, solutif, dan inovatif sesuai dengan kebutuhan setiap siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan mengenai *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis *scaffolding learning* materi seni rupa murni untuk siswa tunagrahita dengan spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Produk atau media pembelajaran seni ini berupa media digital yang dikemas ke dalam bentuk *e-book* digital yang berisi tata cara melukis secara bertahap mulai dari menghubungkan garis, membentuk sebuah pola, sampai pada tahap mewarnai. Didukung dengan *scaffolding learning*, video tahapan melukis serta deskripsi mengenai tata cara melukis pada materi seni rupa murni untuk siswa tunagrahita di Yayasan Anak Unik.
- 2) Produk hasil penelitian pengembangan ini dirancang dengan bentuk *e-book* dan video tahapan melukis menggunakan dengan metode *scaffolding learning* yang terdapat di dalamnya memiliki durasi \pm 2-3 menit di setiap videonya. Video tahapan melukis terdapat menghubungkan titik, menghubungkan garis, membentuk pola, menggambar karakter sederhana, pengenalan warna, dan teknik mewarnai sederhana.

- 3) Produk media *e-book* mengenai tata cara melukis dikembangkan dengan menggunakan *Flip PDF Profesional*, *CapCut*, *Google Drive*, maupun *Zip*.
- 4) Produk media pembelajaran seni yaitu *e-book* mengenai tata cara melukis dirancang secara efektif dan juga praktis yang dimana guru serta siswa dapat mempelajari *e-book* ini kapan saja dan dimana saja. *e-book* ini dapat dipelajari melalui *gadget* dari masing-masing guru dan siswa tunagrahita, komputer atau laptop dan juga link yang dibagikan kepada siswa.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk ataupun media pembelajaran seni berupa *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis *scaffolding learning* didasarkan dengan asumsi dan juga keterbatasan yaitu sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran seni *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis *scaffolding learning* pada materi seni rupa murni siswa tunagrahita di Yayasan Anak Unik. Materi maupun konsep dari *e-book* mengenai seni melukis ini disesuaikan dengan materi seni rupa murni, yaitu seni lukis. Pengembangan *e-book* mengenai seni lukis ini dapat mengatasi keterbatasan guru dalam pembelajaran seni lukis dan juga pengembangan keterampilan siswa tunagrahita agar dapat terciptanya pembelajaran yang bermakna.

- 2) Media pembelajaran seni yang dikembangkan mampu untuk membangkitkan keterampilan, semangat dan juga minat belajar dari siswa tunagrahita. Selain itu, media pembelajaran seni ini dikembangkan agar mudah dipahami serta sudah sesuai dengan kebutuhan maupun karakteristik dan gaya belajar dari siswa tunagrahita.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Penelitian pengembangan ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan juga keterampilan siswa tunagrahita di Yayasan Anak Unik. Hal ini menyebabkan produk pengembangan *e-book* ini memiliki keterbatasan dan hanya dipergunakan pada materi seni rupa murni khususnya seni lukis.
- 2) Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang menyertai 5 tahapan pada model yaitu: (1) *Analyze*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap kata-kata maupun istilah-istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu upaya untuk dapat mengembangkan sebuah produk melalui beberapa tahapan tertentu untuk menghasilkan produk maupun media pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model

yaitu model ADDIE yang memiliki 5 tahapan berupa (1) *Analyze* (analisis); (2) *Design* (desain); (3) *Development* (pengembangan); (4) *Implementation* (implementasi); (5) *Evaluation* (evaluasi).

- 2) Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan memberikan informasi atau pesan. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran seni berupa *e-book* lukisan wayang kamasan berbasis *scaffolding learning* pada materi seni rupa murni pada siswa tunagrahita.
- 3) Seni rupa merupakan salah satu bagian dari seni yang didalamnya di bagi kembali menjadi dua yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan. Seni rupa murni merupakan istilah yang menjelaskan bahwa seni memiliki kedalaman sudut pandang cara berpikir seseorang.
- 4) Seni lukis merupakan suatu ungkapan pengalaman estetika seseorang yang dituangkan kedalam bidang dua dimensi (dwimatra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, semen, dan berbagai material yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa.
- 5) Lukisan Wayang Kamasan merupakan kearifan lokal Bali yang masih dijaga dengan baik hingga saat ini. Lukisan wayang kamasan ini adalah salah satu bentuk karya seni klasik yang berawal pada abad ke-17 dan dianggap penting dalam kebudayaan Bali. Lukisan wayang kamasan ini berasal dari salah satu desa di Klungkung Bali yaitu desa Kamasan.

- 6) *Scaffolding Learning* merupakan pemberian sejumlah bantuan kepada siswa selama tahap-tahap awal pembelajaran, kemudian mengurangi bantuan kepada siswa dan memberikan kesempatan untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar setelah ia melakukannya.
- 7) Siswa berkebutuhan khusus tunagrahita merupakan individu dengan intelektual di bawah rata-rata dan adanya ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku dalam masyarakat.

