



## Analisis Kebutuhan Pengembangan Media pada Mata Latih Teknik Celup Shibori untuk Pelatihan Vokasional Mahasiswa Autis

Bilal Wegig Wirawan, Etin Solihatin, Indina Tarjiah, Nurul Hidayah

Universitas Negeri Jakarta  
E-mail: bilal.wegig@gmail.com

**Abstrak:** Pada Lembaga pendidikan bagi ASD di usia dewasa pengembangan aktualisasi potensi ASD menuju kemandirian sebaiknya diarahkan pada pengembangan keterampilan vokasional. London School Beyond Academy (LSBA) merupakan lembaga pelatihan vokasional yang khusus menerima penyandang disabilitas khusus ASD. Selama 1 tahun terakhir di LSBA berdasarkan observasi dan wawancara terhadap dosen, asisten dosen dan siswa menghadapi masalah dalam pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran masih menggunakan cara konvensional seperti bahanajar (*print out*) dan metode pembelajaran (*ceramah dan teacher centered*). Salah satu mata kuliah yang mengalami penurunan yang cukup signifikan di LSBA yaitu Teknik Celup khususnya materi Shibori. Shibori merupakan teknik yang berasal dari Jepang dan biasa disebut dengan batik Jepang. Siswa ASD dalam meningkatkan keterampilannya memerlukan dukungan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Salah satu model e-book yang dapat membantu guru dalam pembuatan bahan ajar dapat menggunakan multimedia flipbook. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan e-book yang akan dikembangkan dengan Flipbook. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Hasil analisa kebutuhan yang telah dilakukan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya (1) Pemahaman materi yang diberikan dan buku panduan yang sangat kurang diberikan kepada pendidik. (2) Pemanfaatan media pembelajaran dan teknologi yang kurang digunakan oleh pendidik. (3) Pendidik menggunakan metode pembelajaran Teknik Celup Shibori yang kurang menarik. Namun peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan dan dapat digunakan dimana saja. Sehingga dengan dikembangkannya e-book menggunakan flipbook sehingga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar.

**Kata kunci:** Media *flipbook*; Autis; SAVI

**Abstract:** In educational institutions for ASD in adulthood, the development of the actualization of ASD's potential towards independence should be directed at developing vocational skills. London School Beyond Academy (LSBA) is a vocational training institution that specifically accepts people with ASD disabilities. During the last 1 year at LSBA based on observations and interviews with lecturers, teaching assistants and students facing problems in learning. The process of learning activities still uses conventional methods such as teaching materials (*print outs*) and learning methods (*lectures and teacher centered*). One of the subjects that experienced a significant decline at LSBA was Dying Technique, especially Shibori material. Shibori is a technique that originates from Japan and is usually called Japanese batik. ASD students in improving their skills need support based on Information and Communication Technology (ICT). One e-book model that can help teachers in creating teaching materials is using a multimedia flipbook. The purpose of this research is to determine the need for e-books that will be developed with Flipbook. The method used in this research is the research and development method. As a result of the needs analysis that has been carried out, several problems can be identified, including (1) Very little understanding of the material provided and guidebooks provided to educators. (2) Utilization of learning media and technology that is less used by educators. (3) Educators use the Shibori Dipping Technique learning method which is less attractive. However, students need learning media that is interesting, easy to use and can be used anywhere. So by developing e-books using flipbooks, it is hoped that they can meet students' needs and increase learning motivation.

**Keywords:** Flipbook media; Autistic; SAVI

### PENDAHULUAN

Pendidikan ideal adalah pendidikan yang dapat melahirkan lulusan peserta didik yang memiliki pondasi pada diri anak, seperti karakter budi perkerti, 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. Menurut (Hanafy, 2014) Komponen- komponen dalam belajar dan pembelajaran yang dimaksud disebut perangkat pembelajaran yang terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran, alat pembelajaran yang mencakup metode, media, dan sumber belajar, serta alat evaluasi, baik berupa tes maupun nontes.

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.

Beberapa kategori disabilitas salah satunya adalah Autisim Spektrum Disorder (ASD). ASD merupakan disabilitas yang memiliki gangguan pada otak (neurologis) yang dialami seumur hidup dengan gejala yang muncul dalam tiga tahun pertama kehidupan (Munoz et al., 2019). 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).

Pada lembaga pendidikan bagi ASD di usia dewasa pengembangan aktualisasi potensi ASD menuju kemandirian sebaiknya diarahkan pada pengembangan keterampilan vokasional. 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).

London School Beyond Academy merupakan sebuah lembaga pelatihan vokasional yang khusus menerima penyandang disabilitas khusus 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).

Selama 1 tahun terakhir di LSBA berdasarkan observasi dan wawancara terhadap dosen, asisten dosen dan siswa menghadapi masalah dalam pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran masih menggunakan cara konvensional seperti bahan ajar (*print out*) dan metode pembelajaran (*ceramah dan teacher centered*). Kegiatan ini bertolak belakang dengan fungsi guru oleh Dick and Carey (1985) disebutkan guru sebagai pemberi

motivasi (*themotivator*), penyaji informasi (*presenting the information*), pembimbing kegiatan - kegiatan Latihan (*the leader of practice activities*), dan penilai (*the evaluator*) dalam buku (Setyosari, 2020). Bagi siswa 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. Pemilihan bahan ajar harus memperhatikan berbagai macam hal seperti karakteristik peserta didik, gaya belajar peserta didik, serta kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahan ajar, dan yang terpenting yaitu tersedianya sarana dan prasarana di lembaga pendidikan. ASD 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 dan lebih konkret daripada informasi yang diucapkan dan didengam menurut Rao & Gagle, 2006 serta Edelson, 2019 dalam penelitian (Sari Puspita et al., 2019). Menurut Gabriel dalam (Prayogo, 2019) kegagalan pada bidang vokasional seringkali berkaitan dengan hambatan perkembangan yang dialami oleh siswa ASD. Kekurangan pada kemampuan kognitif, komunikasi, keterampilan beradaptasi, dan interaksi sosial berisiko mengganggu kemampuan individu dalam belajar dan membatasi siswa ASD dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Salah satu mata kuliah yang mengalami penurunan yang cukup signifikan di LSBA yaitu Teknik Celup khususnya materi Shibori. Shibori merupakan teknik yang berasal dari Jepang dan biasa disebut dengan batik Jepang. Teknik pewarnaan atau menghias kain bisa dengan berbagai teknik seperti; teknik melipat, mengikat, menarik, dan lainnya. Dalam bahasa Indonesia biasa di sebut ikat celup dan dalam bahasa Inggris Tie Dye (Julianti & Fatmawati, 2018). Dalam membuat shibori terdapat kecakapan yang bakal diberikan kepada anak, yaitu memeras, mengikat, menjumput, melipat, menggantung, dan menarik sehingga dapat melatih kemampuan motorik halus anak (Julianti & Fatmawati, 2018).

Siswa ASD dalam meningkatkan keterampilannya memerlukan dukungan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). TIK merupakan salah satu bagian dari Teknologi Pendidikan. Kontribusi Teknologi Pendidikan memiliki berbagai peran yaitu; memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Tujuannya masih tetap untuk memfasilitasi pembelajaran agar lebih efektif, efisien dan menyenangkan serta meningkatkan kinerja (Warsita, 2013).

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk mau belajar. Teknologi Pendidikan ini didesain agar dapat menjadi solusi dari permasalahan Pendidikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran. Media pembelajaran didesain lebih berwarna, mengikuti perkembangan zaman, dan lebih mudah diakses oleh siswa (Dirgantara et al., 2022).

Menurut Andini, dkk. (2018), perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berpengaruh juga terhadap kemajuan inovasi bahan ajar. Inovasi dari pengembangan bahan ajar diantaranya e-book yaitu buku elektronik berbasis multimedia. Menurut Prabowo dalam Sukardi (2021) buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks dan gambar, e-book berisi informasi dalam bentuk digital dan juga dapat berwujud teks dan gambar.

Salah satu model *e-book* yang dapat membantu guru dalam pembuatan bahan ajar dapat menggunakan *multimedia flipbook*. *Multimedia flipbook* merupakan gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya, sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat siswa (Mulyadi et al., 2016). Penggunaan *multimedia flipbook* juga sangat penting bagi siswa ASD dengan mengajarkan teori dan praktik dikarenakan siswa ASD lebih mudah untuk mengingat dan belajar apabila diperlihatkan video, gambar atau tulisan dari benda-benda serta kegiatan yang bersifat abstrak (Migang & Mahardhika, 2018).

Keunggulan bahan ajar berupa multimedia *flipbook* yaitu peserta pelatihan ASD dengan mudah mengakses pembelajaran dengan menggunakan berbagai gadget atau komputer dimana saja dan kapan saja sehingga memungkinkan peserta pelatihan dapat memperoleh penguasaan materi pelajaran dengan tuntas. *Multimedia 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).

Hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa pengajar tidak memiliki bahan ajar berupa buku panduan di kelas. Berdasarkan informasi di lapangan bahwa mata kuliah Shibori merupakan materi tersulit yang dipelajari dari materi lain. Selain itu pengajaran yang dilakukan oleh pengajar tidak memberikan langkah-langkah belajar secara berkelompok. Sehingga perlunya dikembangkan bahan ajar berupa e-book yang berinovasi tidak hanya berisi tulisan dan gambar namun juga bisa disisipkan video, animasi, dan hyperlink.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan e-book yang akan dikembangkan dengan *flipbook*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi awal mengenai e-book yang akan dikembangkan dan dapat digunakan sebagai sumber pendukung dalam belajar pembelajaran.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan penelitian ini menggunakan model DDDE (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Pemilihan model ini digunakan dalam penelitian ini karena dapat digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Langkah pengembangan DDDE dalam penelitian dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Langkah pengembangan DDDE**

Tahap	Tindakan
Tahap 1 – Decide (Menetapkan)	Tahap ini menetapkan tujuandan materi program, dengan 4 fase yaitu: a) Menetapkan tujuan pembelajaran; b) Menetapkan tema atau ruang lingkup multimedia; c) Mengembangkan kemampuan prasarat; d) Menilai sumber daya.
Tahap 2 – Design (Desain)	Tahap ini membuat struktur program, dengan 4 fase yaitu: a) Membuat outline konten; b) Membuat <i>flowchart</i> ; c) Membuat tampilan; d) Membuat <i>storyboard</i>
Tahap 3 – Develop (Mengembangkan)	Tahap ini memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia
Tahap 4 – Evaluate (Mengevaluasi)	Tahap ini mengecek seluruh proses desain dan pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di London School Beyond Academy yang berada di Kecamatan Tanah Abang, Jakarta Pusat. Sampel penelitian yang digunakan sebanyak 30 siswa. Pemilihan sampel ini dilakukan menggunakan teknik purposive sampling.

Untuk pengukuran kelayakan dan validasi dilakukan oleh ahli materi dengan fokus menilai isi dan substansi ringkasan dan bobot materi, ahli desain instruksional berfokus pada peningkatan kinerja siswa melalui serangkaian kegiatan pembelajaran, sedangkan untuk ahli media dengan fokus terhadap penampilan dan penyajian e-book agar menarik minat siswa.

Instrumen penilaian produk e-book dikembangkan dengan menggunakan Skala Guttman untuk para ahli. Para ahli diminta untuk memilih jawaban ya atau tidak dengan skala nilai pada tabel 2. Hasil validasi kelayakan oleh para ahli kemudian diberikan poin, dan di konversi menjadi bentuk presentase.

**Tabel 2: Kriteria Penilaian Pakar**

No	Skala Nilai	Jawaban
1	1	Ya
2	2	Tidak

Hasil perhitungan persentase kemudian dibandingkan dengan kriteria penilaian respon para ahli yang disajikan pada tabel 2. Jika respon keseluruhan para ahli menunjukkan angka  $\geq 61\%$  maka dapat disimpulkan bahwa E-book sudah memenuhi syarat kelayakan dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran sesuai dengan kriteria pada tabel 4.

**Tabel 3: Presentase Kelayakan**

No.	Kategori Kelayakan	Prosentase
1	Sangat Menarik	81% - 100%
2	Menarik	61% - 80%
3	Cukup Menarik	41% - 60%
4	Kurang Menarik	21% - 40%
5	Sangat Kurang	0% - 20%

Sumber: Riduwan, 2016

Sedangkan untuk lembar pengujian respon peserta didik, digunakan Skala Likert. Untuk memberikan pendapat, sikap dan persepsi, peserta didik diminta memilih jawaban dengan skala nilai pada tabel 4. Hasil respon peserta didik kemudian diberikan poin, dan di konversi menjadi bentuk presentase.

**Tabel 4: Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik**

No	Skala Nilai	Penilaian
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	Kurang
5	1	Sangat Kurang

Sumber: Riduwan, 2016

Hasil perhitungan persentase kemudian dibandingkan dengan kriteria penilaian respon peserta didik yang disajikan dalam Tabel 5. Jika respon keseluruhan peserta didik menunjukkan angka  $\geq 61\%$ , maka dapat disimpulkan bahwa E-book yang dikembangkan menarik dan sesuai dengan harapan peserta didik.

**Tabel 5: Presentase Kelayakan**

No.	Kategori Kelayakan	Prosentase
1	Sangat Menarik	81% - 100%
2	Menarik	61% - 80%
3	Cukup Menarik	41% - 60%
4	Kurang Menarik	21% - 40%
5	Sangat Kurang	0% - 20%

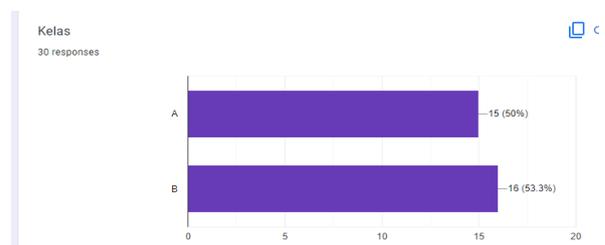
Sumber: Riduwan, 2016

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil analisa kebutuhan yang didapatkan dari pengisian kuesioner melalui google form pada bulan September 2022 dengan total responden adalah 30 dari siswa LSBA.

### Identitas Responden

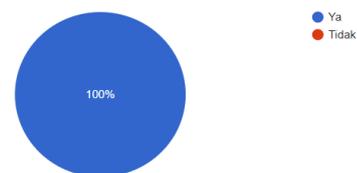
Di bagian awal analisa kebutuhan untuk mengetahui identitas responden secara singkat melalui indikator yaitu nama responden dan kelas, hal itu dapat dilihat pada gambar 1. Pertanyaan mengenai kelas pada analisa kebutuhan ditujukan untuk mengetahui angkatan dari masing-masing responden. Berdasarkan hasil analisa pada gambar 1, didapatkan bahwa 50% responden ada di kelas A, sedangkan 53,3% responden ada di kelas B.



**Gambar 1. Analisa Kelas**

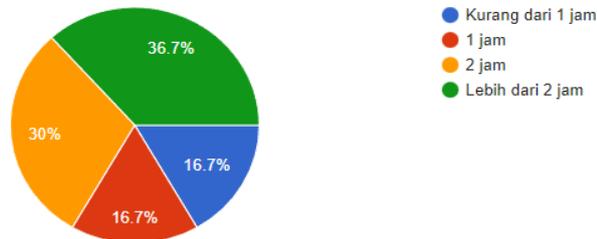
### Penggunaan smartphone/laptop/komputer

Indikator penggunaan smartphone/laptop/komputer ditujukan untuk mendapatkan gambaran mengenai metode apa yang digunakan oleh oleh pendidik dalam memanfaatkan smartphone/laptop/komputer. Selain itu indikator ini digunakan untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik terhadap pembelajaran Teknik Celup Shibori. Pada indikator ini terdapat 5 pertanyaan yaitu: Penggunaan smartphone / laptop / komputer, waktu penggunaan smartphone / laptop / komputer, aktivitas menggunakan smartphone / laptop / komputer, tanggapan peserta didik mengenai pembelajaran. Teknik Celup Shibori berbasis web, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan web. Pertanyaan mengenai penggunaan smartphone / laptop / komputer ditujukan untuk mengetahui siswa menggunakan smartphone / laptop / komputer.



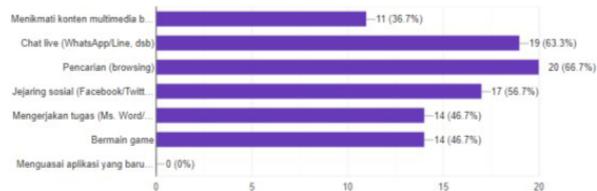
**Gambar 2. Analisa Penggunaan smartphone/laptop/komputer**

Berdasarkan analisa pada gambar 2, didapatkan bahwa 100% siswa menggunakan smartphone / laptop / komputer. Pertanyaan waktu penggunaan smartphone / laptop / komputer ditujukan untuk mengetahui berapa lama peserta didik menggunakan smartphone / laptop / komputer rata-rata dalam sehari.



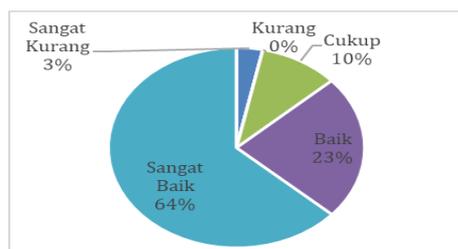
**Gambar 3: Analisa Waktu Penggunaan smartphone/laptop/komputer**

Berdasarkan hasil analisa pada gambar 3, didapatkan bahwa waktu penggunaan smartphone / laptop / komputer rata-rata dalam sehari paling besar siswa mengakses lebih dari dua jam sebesar 36,7%. Pertanyaan aktivitas menggunakan smartphone / laptop / komputer ditujukan untuk mengetahui tiga kegiatan yang sering diakses oleh siswa dengan menggunakan smartphone / laptop / komputer.



**Gambar 4. Analisa Aktivitas Penggunaan smartphone/laptop/komputer**

Berdasarkan hasil analisa gambar 4, didapatkan bahwa tiga kegiatan yang paling sering diakses oleh siswa menggunakan smartphone / laptop / komputer yaitu urutan pertama melakukan pencarian / browsing sebesar 66.7%, urutan kedua melakukan chat live (Whatsapp / Line) sebesar 63,3%, dan urutan ketiga melakukan jejaring sosial (Facebook / Twitter / Path / Instagram, dll) sebesar 56,7%). Pertanyaan tanggapan peserta didik mengenai pembelajaran Teknik Celup Shibori berbasis web untuk mengetahui penilaian dari siswa terhadap pembelajaran Teknik Celup Shibori.



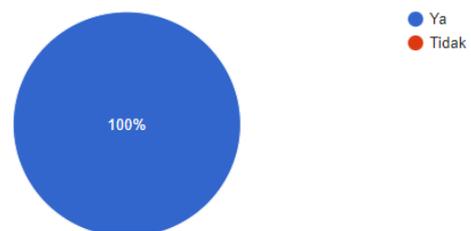
**Gambar 5: Analisa Tanggapan Siswa Mengenai Pembelajaran Teknik Celup Shibori**

Berdasarkan hasil analisa gambar 5 penilaian siswa terhadap pembelajaran Teknik Celup Shibori mayoritas memberikan tanggapan sangat baik. Adanya ketertarikan siswa mempelajari Teknik Celup Shibori. Pertanyaan mengenai ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan web ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa melakukan pembelajaran Teknik Celup Shibori menggunakan web tersebut. Pada indikator ini terdapat sembilan pertanyaan yaitu tujuan pembelajaran, motivasi dari pengajar, materi tersulit, pemahaman materi, ketertarikan siswa terhadap pelajaran, buku panduan, bimbingan dari pengajar, manfaat pelajaran, dan tanya jawab pengajar.

**Tabel 6. Evaluasi Desain**

No	Pertanyaan	Skor	Keterangan
1	Tujuan pembelajaran	120	Kurang menarik
2	Motivasi dari pengajar	114	Kurang menarik
3	Materi tersulit	66	Sangat kurang
4	Pemahaman materi	91	Sangat kurang
5	Ketertarikan siswa terhadap pelajaran	123	Kurang menarik
6	Buku panduan	47	Sangat kurang
7	Bimbingan dari pengajar	131	Kurang menarik
8	Manfaat pelajaran	124	Kurang menarik
9	Tanya jawab pengajar	129	Kurang menarik

Berdasarkan penilaian responden terhadap evaluasi desain pada tabel 6, dapat disimpulkan bahwa evaluasi desain dalam pembelajaran tersebut kurang menarik. Materi tersulit, pemahaman materi, dan buku panduan sangat kurang disebabkan desain pembelajaran kurang menarik.



**Gambar 6: Analisa Penilaian Pembelajaran Siswa Menggunakan Web**

Berdasarkan hasil analisa pada gambar 6, seluruh siswa tertarik dengan pembelajaran Teknik Celup Shibori menggunakan web. Penggunaan web akan lebih menyenangkan untuk siswa.

*Evaluasi Desain*

Indikator evaluasi desain ini ditujukan untuk mendapatkan gambaran desain yang layak untuk media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dan tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tersebut kurang menarik. Materi tersulit, pemahaman materi, dan

buku panduan sangat kurang disebabkan desain pembelajaran kurang menarik.

#### Media Pembelajaran

Indikator media pembelajaran ditujukan untuk mendapatkan responden mengenai media pembelajaran yang akan dibuat. Pada indikator ini terdapat delapan pertanyaan yaitu penggunaan media pembelajaran di kelas, pemanfaatan media pembelajaran, pemanfaatan teknologi oleh dosen, penggunaan smartphone oleh siswa, penggunaan media belajar selain buku, penggunaan media belajar mandiri, kesempatan bertanya, dan penyediaan fasilitas belajar seperti *wifi*.

**Tabel 7. Media Pembelajaran**

No	Pertanyaan	Skor	Keterangan
1	Penggunaan media pembelajaran di kelas	82	Sangat kurang
2	Pemanfaatan media pembelajaran	59	Sangat kurang
3	Pemanfaatan teknologi oleh dosen	77	Sangat kurang
4	Penggunaan smartphone oleh siswa	104	Kurang menarik
5	Penggunaan mediabelajar selain buku	50	Sangat kurang
6	Penggunaan mediabelajar mandiri	70	Sangat kurang
7	Kesempatan bertanya	132	Kurang menarik
8	Penyediaan fasilitas belajar seperti <i>wifi</i>	139	Kurang menarik

Berdasarkan penilaian responden terhadap media pembelajaran pada tabel 7, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tersebut sangat kurang. Pemanfaatan media pembelajaran dan teknologi sangat kurang sehingga penggunaan smartphone dan kesempatan bertanya jadi kurang menarik.

#### Metode Pembelajaran

Indikator metode pembelajaran ditujukan untuk mendapatkan responden mengenai metode pembelajaran yang akan dibuat. Pada indikator ini terdapat tujuh pertanyaan yaitu cara pengajaran pendidik menyenangkan, cara pendidik mengajar berbagai macam teknik, pengajaran jelas dan respon baik, belajar berkelompok, pendidik memberi langkah belajar berkelompok, pendidik membimbing cara belajar, dan pendidik ajak siswa lebih aktif belajar.

Berdasarkan penilaian responden terhadap metode pembelajaran pada tabel 8, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tersebut kurang menarik. Cara pendidik mengajar berbagai macam teknik kurang menarik

dikarenakan belajar berkelompok dan langkah belajar berkelompok sangat kurang.

**Tabel 8. Metode Pembelajaran**

No	Pertanyaan	Skor	Keterangan
1	Cara pengajaran pendidik menyenangkan	129	Kurang menarik
2	Cara pendidik mengajar berbagai macam teknik	106	Kurang menarik
3	Pengajaran jelas dan respon baik	106	Kurang menarik
4	Belajar berkelompok	82	Sangat kurang
5	Pendidik memberi langkah belajar berkelompok	71	Sangat kurang
6	Pendidik membimbing cara belajar	118	Kurang menarik
7	Pendidik ajak siswa lebih aktif belajar	127	Kurang menarik

## KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini adalah analisa kebutuhan yang berguna untuk menentukan kebutuhan e-book yang akan dikembangkan dengan Flipbook. Berdasarkan hasil analisa kebutuhan yang telah dilakukan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan terhadap media pembelajaran Teknik Celup Shibori, diantaranya (1) Materi pembelajaran Teknik Celup Shibori merupakan termasuk materi yang sulit. Pemahaman materi yang diberikan dan buku panduan yang sangat kurang diberikan kepada pendidik. Serta desain pembelajaran dari Teknik Celup Shibori kurang menarik. (2) Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih konvensional. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini sangat kurang. Pemanfaatan media pembelajaran dan teknologi yang kurang digunakan oleh pendidik. (3) pendidik menggunakan metode pembelajaran Teknik Celup Shibori yang kurang menarik. Cara pendidik kurang menerapkan belajar kelompok. Namun peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan dan dapat digunakan dimana saja. Sehingga dengan dikembangkannya e-book menggunakan *flipbook* menjadi multimedia sehingga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar. Sehingga pembelajaran Teknik Celup Shibori menjadi lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>

- Julianti, E., & Fatmawati. (2018). Keterampilan Shibori untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus bagi Anak Autisme. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6, 142–149.
- Migang, Y. W., & Mahardhika, F. (2018). E- Therapy Autism Child with Multimedia Approach (EAMA) sebagai Intervensi Perubahan Psikomotor dan Afektif pada Anak Autis. *Media Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 14(4), 388. <https://doi.org/10.30597/mkmi.v14i4.5222>
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA FLASH FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPADI SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol.4 No.4*, 296–301.
- Munoz, R., Morales, C., Villarroel, R., Quezada, A., & De Albuquerque, V. H. C. (2019). Developing a software that supports the improvement of the theory of mind in children with autism spectrum disorder. *IEEE Access*, 7(June 2020), 7948–7956. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2890220>
- Muthi'ah Amah Al Rahim; Ika Yuniar Cahyanti.(2021). *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental Gambaran Kualitas Hidup Dewasa Autistik : Studi terhadap Mahasiswa Autistik di Universitas X. 1(1)*,280–291.
- Nasirudin, N., Setiawan, I., & Yani, A. (2016). Modul Guru Pembelajar Farmasi. *Journal Education*, 2016.
- Prayogo, M. M. (2019). Keterampilan Tata Boga Bagi Siswa Autis di SMK Inklusif Kota Bandung. *Inklusi*, 6(2), 179. <https://doi.org/10.14421/ijds.060201>
- Rahawarin, Y. (2018). Peran Pemerintah Desa Dalam Mengatasi Konflik Masyarakat Di Desa Kumo Kecamatan Tobelo Kabupaten Halmahera Utara. *Jurnal Administrasi Publik*, 4(63), 71–77.
- Sari Puspita, L. P. A., Padmadewi, N. N., & Wahyuni, L. G. E. (2019). Instructional Teaching Media to Promote Autistic Student's Learning Engagement. *Journal of Education Research and Evaluation*, 3(2), 58. <https://doi.org/10.23887/jere.v3i2.20975>
- Seprinawati dan Jon Efendi. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Vokasional Membuat Sandal Kulit bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB Negeri 2 Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(1), 154–159.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/6>
- Yunianto, T., Negara, H. S., & Suherman, S. (2019). Flip Builder : Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 115–127. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.5056>