



Pengembangan Media Video Membuat Batik Jumpsut Tanpa Proses Perebusan bagi Peserta Didik Tunarungu

Dyah Ayu Lestyani, Muchamad Irvan, Dimas Arif Dewantoro

Universitas Negeri Malang

E-mail: vemitaayuskakmate@gmail.com

Abstrak: Keterbatasan pendengaran pada peserta didik tunarungu mengakibatkan masalah pembelajaran. Salah satu masalah pembelajaran tersebut adalah pemahaman peserta didik tunarungu terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Tujuan penelitian adalah mengembangkan media video pembelajaran Membuat Batik Jumpsut Tanpa Proses Perebusan untuk tunarungu. Metode pengembangan menggunakan Borg dan Gall, yaitu 1) prosedur prapengembangan, (2) tahap pengembangan, (3) tahap uji coba produk, (4) tahap revisi produk. Hasil uji validasi ahli media adalah 96,25%, ahli materi 1 95%, dan ahli materi 2 (praktisi) 93,75%. Sedangkan hasil rata-rata respon seluruh peserta didik pada *pre-test* dan *post test* adalah 68,33 dan 87,5.

Kata Kunci: media video; membuat batik jumpsut; tunarungu

Abstract: Hearing impairment of students results in learning problems. One of the learning problems is the students' understanding of the deaf to the material presented by the teacher. The aim of this research is to develop of learning video media to make Batik Jumpsut without Boiling Process for Deaf Students. Development methods, using Borg and Gall, are 1) pre-development procedure, (2) development stage, (3) product trial stage, (4) product revision stage. Validation test result, media expert, is 96,25%, first material expert, 95%, and second material expert (practitioner) 93,75%. The average results of the response, all the learners on the pre-test and post test, were 68.33 and 87.5.

Keywords: video media; making batik jumpsut; deaf

PENDAHULUAN

Sebuah proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh unsur-unsur yang dominan yakni tenaga pendidik atau guru, kurikulum, metode dan strategi pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran, serta media. Sebagai salah satu unsur yang dominan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan guru. Dalam memilih media pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik, hendaknya guru menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Purnamawati & Pradipta, 2020).

Dalam dunia pendidikan saat ini muncul permasalahan-permasalahan salah satunya dalam hal media pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik berkebutuhan khusus misalnya tunarungu. Anak tunarungu adalah anak yang memiliki keterbatasan dalam pendengarannya sehingga berdampak pada perkembangannya terutama perkembangan bicara dan bahasa (Wardani, dkk., 2009). Tunarungu dalam pembelajaran membutuhkan media audio visual yang jelas dan mudah dimengerti sehingga dapat memahami materi yang disampaikan guru dan memanfaatkan sisa pendengaran melalui audio, serta memanfaatkan

visualnya sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Penggunaan media pembelajaran dibutuhkan dalam semua mata pelajaran termasuk keterampilan terutama keterampilan membuat batik. Kebutuhan akan pemahaman dan penerapan pelajaran keterampilan membuat batik yang mendalam oleh peserta didik tunarungu belum disadari dengan baik (Pradipta, dkk, 2020), karena minat peserta didik dalam pembelajaran keterampilan batik masih rendah. Tidak jarang ditemukan siswa yang kurang memahami tentang teori dan penerapan pada saat praktik membuat batik.

Pelajaran keterampilan membuat batik banyak dinilai sulit dan membosankan oleh peserta didik dikarenakan pemahaman pewarnaan, pola gambar dan tahapan pembuatan yang rumit serta penyampaian materi secara ceramah dan tanya jawab tanpa adanya media pembantu guru juga menjadi pemicu kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Dalam menangani permasalahan penyampaian materi keterampilan batik tersebut, dibutuhkan sebuah pengembangan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga materi tidak hanya disampaikan dengan metode ceramah atau demonstrasi saja tetapi dibantu oleh media. Selain itu, pemilihan materi pada media hendaknya mempertimbangkan

tingkat kemudahan materi untuk dipahami oleh peserta didik. Pada pelajaran keterampilan khususnya membuat batik, materi yang mudah dipahami adalah batik jumput karena proses pembuatannya sederhana dan mudah dipraktikkan peserta didik. Pada kalangan masyarakat, batik jumput sering juga disebut sebagai batik ikat celup. Menurut Ratnawati (2015) “Batik ikat celup merupakan batik dengan proses pembuatannya diikat, dapat juga dengan diisi biji-bijian sehingga saat pewarnaan akan nampak bagian yang tidak terkena pewarna”. Menurut Wardhana (2016) keunikan batik jumput atau ikat celup tidak terletak pada gambar dari canting, namun pola atau cara penahanan warna pada kain batik oleh ikatan atau tali yang digunakan.

Pembuatan batik jumput biasanya dilakukan dengan proses perebusan, akan tetapi proses perebusan bukanlah proses yang aman terlebih dilakukan di Sekolah Luar Biasa (SLB). Untuk mengatasi hal tersebut, batik jumput dapat dibuat tanpa proses perebusan. Proses perebusan akan diganti dengan proses merendam kain yang telah diberi warna ke dalam cairan pengikat warna bernama *waterglass* sehingga warna tidak mudah pudar.

Penyampaian materi batik jumput tanpa proses perebusan dalam pelajaran keterampilan kepada peserta didik tunarungu tentu berbeda dengan penyampaian kepada peserta didik reguler (Adriani ^ Pradipta, 2018). Untuk itu, diperlukannya media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tunarungu yaitu media yang berbasis audio visual atau video yang dapat menarik perhatian peserta didik tunarungu total melalui visualnya dan juga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik tunarungu yang masih memiliki sisa pendengaran melalui audio dari video tersebut (Fauziah & Pradipta, 2018). Belajar menggunakan audio-visual akan memberikan keuntungan bagi peserta didik karena peserta didik akan lebih banyak belajar dan menyerap banyak materi yang di sajikan melalui stimulus audio dan visual (Arsyad, 2014).

Berdasarkan penelitian Septiani (2016) dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Membatik Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo, minat peserta didik terhadap pembuatan batik jumput sangat tinggi dan peserta didik dapat membuat batik jumput dengan baik serta menghasilkan produk-produk yang bernilai jual tinggi. Media video efektif digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan menimbulkan semangat serta antusias peserta didik karena belum pernah menggunakan media ini (Pradipta, dkk, 2020). Sehingga video pembelajaran ini sangat cocok apabila diterapkan pada peserta didik tunarungu dalam penyampaian materi mengenai batikjumput tanpa proses perebusan. Untuk itu dibuatlah media video “Membuat Batik Jumput Tanpa Proses Perebusan” yang berisi tentang materi seputar batik jumput tanpa proses perebusan

seperti alat dan bahan pembuatan batik jumput tanpa proses perebusan, cara pembuatan, dan hasil karya dari batik jumput. Video ini disampaikan dengan cara praktik langsung oleh presenter dan komunikasi total (komntal) yaitu penggunaan bahasa oral (gerak bibir) dan SIBI (Sistim Isyarat Bahasa Indonesia). Selain itu, video ini disertai dengan teks pembantu peserta didik dalam memahami materi membuat batik jumput tanpa proses perebusan.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan menggunakan pengembangan (*Research and Development*) prosedural yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1989) dalam Sukmadinata (2015) yang telah disederhanakan menjadi tujuh tahapan.

Prosedur pelaksanaan pengembangan melalui tujuh tahap yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan data; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan desain produk awal; (4) Validasi produk awal; (5) Revisi produk awal; (6) Uji coba lapangan, dan (7) Revisi produk akhir. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, penelitian dan pengumpulan data dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru keterampilan dan peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dialami peserta didik terkait dengan pembelajaran keterampilan membuat batik.

Data yang dihasilkan pada tahap ini adalah data kualitatif. *Kedua*, Perencanaan pembuatan produk berupa video dengan materi yang disesuaikan dengan permasalahan atau kesulitan yang dialami peserta didik dalam pelajaran keterampilan khususnya membuat batik. *Ketiga*, pengembangan dan desain produk awal diawali dengan pembuatan *story board* dan naskah yang disesuaikan dengan materi berdasarkan hasil observasi dan wawancara kemudian ditambahkan bahasa isyarat, alat dan bahan batik jumput tanpa proses perebusan, *background*, dan video praktik membuat batik jumput tanpa proses perebusan yang disatukan dan dikemas dalam keping CD/DVD. *Keempat*, Validasi produk awal dilakukan oleh validator ahli media yaitu dosen jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang dan validator ahli materi 1 yaitu dosen pengampu mata kuliah batik jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang serta ahli materi 2 (praktisi) yaitu guru pengajar mata pelajaran keterampilan di SLB-B Putra Harapan

Bojonegoro. Data yang dihasilkan dalam tahapan ini adalah data kuantitatif. Data ini dihitung dengan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Akbar (2015), sedangkan analisis validasi produk menggunakan kriteria penilaian tingkat kevalidan produk yang diadaptasi dari Akbar (2015) yang ditunjukkan pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Tingkat Kevalidan Produk

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	85,01 % - 100,00 %	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	70,01% - 85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan atau perlu revisi kecil
3.	50,01% - 70,00 %	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	01,00% - 50,00%	Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan

(Sumber: Akbar, 2016)

Tabel 2. Kriteria Keefektifan Pemanfaatan Media Pembelajaran

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	81,00 – 100,00	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	61,00 – 80,00	Cukup valid, atau dapat digunakan atau perlu revisi kecil
3	41,00 – 60,00	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	21,00 – 40,00	Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan
5	00,00 – 20,00	Sangat tidak valid atau tidak boleh digunakan

(Sumber : Akbar, 2016)

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1	Media	96,25 %	Sangat Valid
2	Materi 1	95%	Sangat Valid
3	Materi 2	93,75%	Sangat Valid

Kelima, revisi produk awal yaitu melakukan perbaikan dari kekurangan dan kelemahan produk setelah dilakukan penilaian oleh ahli materi 1, ahli materi 2 (praktisi) dan ahli media. Revisi dilakukan dengan berpedoman pada saran atau masukan dari ahli yang dapat dilihat pada tabel 3. *Keenam*, uji coba lapangan melibatkan 6 subjek data yang merupakan peserta didik tunarungu di SLB-B Putra Harapan Bojonegoro. Uji coba dilakukan dengan cara praktik

membuat batik jumput tanpa proses perebusan untuk mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang membuat batik jumput tanpa proses perebusan. Data ini termasuk dalam data kuantitatif. *Ketujuh*, revisi produk akhir dilakukan dengan menggunakan acuan dari hasil uji coba lapangan untuk menyempurnakan produk sehingga materi dapat tersampaikan dengan maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan perolehan skor pada tabel 3, hasil validasi ahli media menunjukkan skor 96,25%, Berdasarkan kriteria penilaian tingkat kevalidan produk termasuk dalam rentangan nilai 85,01% - 100,00% artinya produk ini sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Perolehan skor hasil validasi dari ahli materi 1 menunjukkan angka 95%, berdasarkan kriteria penilaian tingkat kevalidan produk juga termasuk dalam rentangan nilai 85,01% - 100,00% yaitu kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan perolehan skor hasil validasi dari ahli materi 2 (praktisi) menunjukkan angka 93,75%, berdasarkan kriteria penilaian tingkat kevalidan produk juga termasuk dalam rentangan nilai 85,01% - 100,00% yaitu kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Uji coba dilakukan pada 6 orang peserta didik tunarungu dan didapatkan rata-rata dari jumlah keseluruhan nilai peserta didik berdasarkan tes akhir (*post test*) dengan data yang dapat dilihat pada tabel 4.



Gambar 1. Uji Coba Media Video “Membuat Batik Jumput Tanpa Proses Perebusan



Gambar 2. Praktik Uji Coba Membuat Batik Jumput Tanpa Proses Perebusan

Tabel 4. Hasil Uji Coba

No.	Nama	Skor
1.	AA	85
2.	MC	95
3.	KPF	80
4.	NS	90
5.	ADP	90
6.	GF	85
Total		525
Rata-rata		$\frac{\sum x}{n} = \frac{525}{6} = 87,5$

Hasil perolehan skor rata-rata subjek uji coba tersebut yang menunjukkan angka 87,5. Berdasarkan kriteria keefektifan pemanfaatan media pembelajaran termasuk dalam rentangan nilai 81,00 – 100,00 artinya sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, media video “Membuat Batik Jumput Tanpa Proses Perebusan” sangat layak digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang membuat batik jumput tanpa proses perebusan bagi peserta didik tunarungu di SLB-B Putra Harapan Bojonegoro.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai praktek peserta didik dari rata-rata 68,33 menjadi 87,5. Hasil validasi dari validator media dan validator materi menunjukkan hasil yang valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video membuat batik jumput tanpa proses perebusan ini efektif dan sesuai digunakan bagi peserta didik tunarungu. Media berbasis audio visual dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan, seperti yang dikemukakan oleh Haryoko (2009) bahwa pembelajaran dengan inovasi media seperti media audio visual atau video sangat baik karena peserta didik seakan dibawa langsung kedalam dunia yang sedang dipelajari.

Pemilihan media video dalam pembelajaran, didasari oleh karakteristik peserta didik tunarungu, sehingga peserta didik tunarungu dapat menyerap materi yang disampaikan. Terkait ketunarunguan, tunarungu merupakan seseorang yang mengalami kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian maupun keseluruhan yang diakibatkan oleh tidak berfungsinya seluruh atau sebagian alat pendengaran sehingga tidak dapat menggunakan alat pendengaran dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan orang disekitarnya yang akan berdampak pada kesadaran dan pemahaman tentang suatu hal (Kustiawan, 2015) sedangkan menurut Efendi

(2009) jika dalam proses mendengar terdapat satu atau lebih organ telinga bagian luar, tengah, maupun dalam mengalami kerusakan atau gangguan yang diakibatkan oleh penyakit, kecelakaan atau sebab yang tidak diketahui sehingga organ pendengaran tidak berfungsi secara baik maka keadaan tersebut dapat dikatakan tunarungu.

Ketunarunguan akan berdampak dalam kehidupan sehari-hari salah satunya adalah komunikasi. Telinga sebagai organ pendengar tidak dapat berfungsi secara optimal sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman terhadap informasi yang diterima. Hal tersebut juga terjadi di sekolah dimana tunarungu tidak mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru terlebih jika materi disajikan secara verbal. Permasalahan penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik tunarungu terjadi disetiap mata pelajaran termasuk keterampilan khususnya membuat batik. Dalam pelajaran ketrampilan, peserta didik kurang meminati materi membuat batik karena dinilai terlalu sulit karena proses pembuatan batik yang lama. Batik jumput adalah batik yang cara pembuatannya melalui jumpitan (mengambil sebagian kain) dan melalui proses ikat celup yaitu pengikatan kain dan mencelupkan kain pada zat pewarna (Rosyidah, 2017). Batik jumput yang dianggap paling mudah dalam pembuatannya, masih kurang menarik peserta didik karena adanya proses perebusan yang dinilai kurang aman. Untuk itu, penting bagi peserta didik tunarungu untuk mengetahui adanya batik jumput tanpa proses perebusan. Proses perebusan kain akan diganti dengan proses perendaman kain pada cairan *waterglass* yaitu cairan pengikat warna agar tidak mudah pudar.

Pada kalangan masyarakat, batik jumput sering juga disebut sebagai batik ikat celup. Menurut Ratnawati (2015) batik ikat celup merupakan batik dengan proses pembuatannya diikat, dapat juga dengan diisi biji-bijian sehingga saat pewarnaan akan nampak bagian yang tidak terkena pewarna. Untuk menciptakan motif yang beragam pada kain batik ini, digunakanlah teknik ikatan. Kain akan diberi gambar pola terlebih dahulu, kemudian pola tersebut diikat hingga bagian tersebut mengerut. Saat dicelupkan ke dalam pewarna, bagian kain yang diikat tidak akan terkena warna.

Batik jumput banyak digemari oleh masyarakat karena proses yang sederhana, dan juga hasil yang indah dengan ciri khas yang tidak tertandingi oleh teknik batik lainnya. Ciri khas terdapat pada motif yang dihasilkan oleh teknik ikatan, yakni bagian yang terikat tidak akan terkena pewarna sehingga menciptakan variasi warna yang indah dan motif yang bagus. Bahan pengikat yang digunakan bervariasi, seperti : benang kapas, *polyester*, tali rafia, karet atau elastik. Selain menggunakan bahan pengikat, juga dapat ditambahkan bahan pengisi seperti batu-batuan, kacang-kacangan, biji-bijian, manik-manik dan sebagainya sehingga motif akan lebih bervariasi. Kain yang digunakan

adalah kain mori “Primisima” karena memiliki serat yang halus dan mudah menyerap warna. Menurut Jannah (2008) mori “Primisima” adalah golongan mori paling bagus yang biasanya digunakan untuk batik tulis dan jarang digunakan untuk batik cap.

Penyampaian materi pembuatan batik jumput tanpa proses perebusan kepada peserta didik tunarungu memerlukan strategi khusus. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dilapangan materi membuat batik jumput tanpa proses perebusan sangat dibutuhkan untuk peserta didik tunarungu dalam pelajaran keterampilan. Namun dalam penyampaiannya dibutuhkan media yang dapat memudahkan anak tunarungu untuk memahami materi yang disampaikan melalui media yaitu dengan menggunakan media video “Membuat Batik Jumput Tanpa Proses Perebusan” yang dikemas secara menarik yang disampaikan oleh presenter menggunakan komunikasi total yaitu penggunaan bahasa oral dan SIBI (Sistim Isyarat Bahasa Indonesia), dan disertai teks pembantu peserta didik untuk memahami materi. Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Athaya (2014) dengan video isyarat membuat batik ciprat yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik sehingga peserta didik mampu menghasilkan produk bernilai jual tinggi.

Hasil analisis data validasi menggunakan rumus yang berpedoman pada Akbar (2013) yang mana validasi ahli media memberi skor 96,25% , data validasi ahli materi 1 memberi skor 95% dan validasi ahli materi 2 (praktisi) memberi skor 93.75%. Berdasarkan pada pedoman kriteria penilaian tingkat kevalidan produk, skor tersebut termasuk dalam rentangan nilai 85,01% - 100,00% yaitu dalam kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Hal tersebut menunjukkan bahwa video “Membuat Batik Jumput Tanpa Proses Perebusan” sangat layak digunakan sebagai media yang dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang batik jumput tanpa proses perebusan. Adapun saran dan masukannya yaitu untuk memberikan kalimat perintah praktik batik jumput tanpa proses perebusan di akhir video.

Hasil analisis data uji coba yang dilakukan pada 9 subjek dengan menggunakan rumus adaptasi dari Arikunto (2012) memiliki perolehan skor rata-rata yang didasarkan pada post-test yaitu bernilai 87,5 maka sesuai dengan kriteria keefektifan pemanfaatan media pembelajaran termasuk dalam rentangan nilai 81,00 – 100,00 yaitu kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Septiani (2016) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video, minat peserta didik terhadap pembuatan batik jumput sangat tinggi dan peserta didik dapat membuat batik jumput dengan baik serta menghasilkan produk-produk yang bernilai jual tinggi. Demikian pula dengan hasil pengembangan media video “Membuat Batik Jumput Tanpa Proses

Perebusan” ini menunjukkan bahwa media video ini sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat dan pengetahuan peserta didik tunarungu terhadap materi membuat batik jumput tanpa proses perebusan dalam pelajaran keterampilan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Media Video “Membuat Batik Jumput Tanpa Proses Perebusan” yang telah dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik tunarungu sebagai media pembelajaran merupakan media yang sangat layak dan efektif untuk meningkatkan minat dan pengetahuan peserta didik terhadap materi membuat batik jumput tanpa proses perebusan dalam pelajaran keterampilan.

Saran

Kepada pengembang lain yang akan mengembangkan materi pengembangan yang sama dengan media video “Membuat Batik Jumput Tanpa Proses Perebusan” ini disarankan untuk mengkaji materi lebih dalam untuk dikembangkan serta melakukan observasi terlebih dahulu agar produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, serta agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan produk yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Andriani, W., & Pradipta, R. F. (2018). Permainan Scramble dalam Menyusun Kalimat pada Siswa Tunagrahita. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 2(1), 43-46.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Efendi, M. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Athaya, M. R. 2014. Embuatan Video Tutorial Membuat Ciprat Dengan Bahasa Isyarat Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya Di SLB-B Wantu Wirawan Salatiga. *Jurnal Mahasiswa*, 1(1),1-10.
- Fauziah, A. Y., & Pradipta, R. F. (2018). Implementasi Metode Sosiodrama dalam Mengasah Pelafalan Kalimat Anak Tunarungu Kelas XI. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 4(2), 82-86.
- Haryoko. 2009. Ewektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model

- Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 5(1). 1-10.
- Jannah. Miftahul. (2008). *Keterampilan Dasar Membuat Batik*. Surakarta: Era Intermedia.
- Kustiawan, U. (2015). *Media Pembelajaran Sekolah Inklusif*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ratnawati, Ike. (2015). *Seni Kriya*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Rosyidah, F, S. 2012. Pembuatan Batik Jumput Di Desa Gluranploso Kecamatan Benjeng Kota Gresik. *Penamas Adi Buana*, 02(2), 63-68.
- Purnamawati, F., & Pradipta, R. F. (2020, December). Relationship of Parent Patterns With Self-Awareness Children With Intellectual Disabilities. In 6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020) (pp. 182-185). Atlantis Press.
- Pradipta, R. F., Dewantoro, D. A., & Purnamawati, F. (2020). Admission System for New Students: Study of Multi Sites in Special School. 2nd Early Childhood and Primary Childhood Education (ECPE 2020), 335-338.
- Pradipta, R. F., Purnamawati, F., Yasin, M. H. M., Dewantoro, D. A., Irvan, M., & Susilawati, S. Y. (2020, October). Online Learning Resource Based on One ID Website for All Access (OIAA) as a Student Learning Assistance System. In 2020 6th International Conference on Education and Technology (ICET) (pp. 77-83). IEEE.
- Septiani, Sylvia. (2016). *Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Membuat Busana Butik Smk Negeri 1 Pengasih Kulon Progo*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY
- Wardani, A., Hernawati, Somad. (2010). *Pengantar Pendidikan Luar Biasa* (Volume 1). Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Wardhana, M. (2016). Peningkatan Desain dan Ketrampilan Batik Celup Ikat untuk Meningkatkan Minat Wira Usaha Masyarakat. *Jurnal Desain Interior*, 1(1), 11-14.