



## **Pengembangan Modul Pembelajaran “Diana” (Media Baca Anak) untuk Anak Cerebral Palsy**

**Nadhila Berlian Assabilia<sup>1(\*)</sup>, Itsna Iftayani<sup>2</sup>, Wanodya Kusumastuti<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Purworejo

Received : 9 Okt 2024  
Revised : 29 Okt 2024  
Accepted : 13 Nov 2024

### **Abstract**

This developmental research aims to improve the reading ability of children with cerebral palsy. The study resulted in a learning module product called "Diana (Children's Reading Media)," which serves as a guidebook for using the developed flash card media. The learning module has been validated by experts to assess its feasibility. This developmental research employed the Research and Development (RnD) method by Borg and Gall, which was modified by Sugiyono, using five stages: (1) Potential and Problems, (2) Data Collection, (3) Product/Media Design, (4) Product/Media Validation, and (5) Media Revision. The research was conducted in two special needs schools (SLB) in Kebumen Regency and two SLBs in Purworejo Regency that provide educational services for children with cerebral palsy. Data analysis techniques in this study used qualitative analysis and descriptive quantitative analysis as the basis for improving the developed product. The result of this research is the Diana learning module (Children's Reading Media) for children with cerebral palsy. The feasibility level of the Diana learning module was assessed through material and media validation by experts. The overall average score from three material expert validators was 86%, which, in terms of qualification, is "Very Good" with the note "Highly feasible without revision." The overall average score from one media expert validator was 83%, which, in terms of qualification, is "Very Good" with the note "Highly feasible without revision." However, there were some inputs and suggestions from the validators that required the module to be revised. The conclusion from the material and media validation results is that the Diana learning module is feasible to be used as a learning module for children with cerebral palsy.

**Keywords:** learning module; reading ability; children with cerebral palsy

(\*) Corresponding Author: [nadhilaberlian21@gmail.com](mailto:nadhilaberlian21@gmail.com)

**How to Cite:** Assabilia, N.B., Iftayani, I., & Kusumastuti, Wanodya. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran “Diana” (Media Baca Anak) untuk Anak Cerebral Palsy. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 18 (2): 135-141.

## **PENDAHULUAN**

Setiap orang tua pastinya menginginkan anaknya terlahir dalam keadaan sempurna tanpa ada kekurangan fisik maupun psikis. Namun, tidak semua yang manusia inginkan dapat menjadi kenyataan. Beberapa orang tua dikaruniai anak berkebutuhan khusus, salah satunya yaitu *cerebral palsy*. *Cerebral Palsy* (CP) adalah salah satu penyakit kronis yang ditandai dengan gangguan postur dan gerak *nonprogresif* (Ibrahim R, 2022). *Spatisitas* pada anak *cerebral palsy* dapat menyebabkan gangguan postur tubuh, gerak control, keseimbangan dan koordinasi sehingga akan mengganggu aktivitas fungsional anak. *Cerebral Palsy* terjadi akibat adanya gangguan pada sistem syaraf pusat pada otak. *Cerebral* yang berarti otak dan *palsy* adalah ketidakmampuan fungsi otot (Wardani, 2016). Maka dapat dijelaskan bahwa, anak *cerebral palsy* mengalami gangguan kerusakan pada otak anak yang belum matang dan berkembang, yang biasanya terjadi sebelum kelahiran yang disebabkan oleh perkembangan otak yang tidak normal.

*Cerebral Palsy* dengan ketunadaksaan terjadi di Indonesia pada tahun 2018 dengan jumlah penduduk di Indonesia dengan disabilitas mencapai 2.126.000 jiwa, dengan total jumlah *Cerebral Palsy* sedang 717.312 dan *Cerebral Palsy* Berat 149.458 jiwa, sama dengan menyumbang angka 47,4% dari keseluruhan jumlah difabel (Junianto.A, 2018). Sedangkan, menurut hasil Data Utama Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018, terdapat sekitar 8,6 % penderita *cerebral palsy* dari seluruh jumlah



penduduk di Jawa Tengah yang terdiri dari (2,9 %) pada usia 5-17 tahun, (3,2 %) pada usia 18-59 tahun dan (2,5 %) pada usia lansia > 60 tahun (Riskesdas, 2018). Kerusakan otak yang dialami oleh anak *cerebral palsy*, menyebabkan anak mengalami permasalahan dalam belajarnya, salah satunya permasalahan dalam membaca. Membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis dan kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi, dan dampak bacaan itu (Nurhadi, 2016). Hambatan yang dimiliki anak *cerebral palsy* berada di sistem syaraf pusat sehingga beberapa anak *cerebral palsy* memiliki permasalahan pada tingkat kecerdasannya.

Permasalahan dalam kemampuan membaca yang dialami anak *cerebral palsy* perlu mendapatkan penanganan yang tepat agar kesulitan tersebut dapat teratasi sedini mungkin karena membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh anak. Metode yang kemungkinan dapat efektif digunakan pada anak *cerebral palsy* yaitu metode suku kata. Metode suku kata adalah metode yang cocok untuk Indonesia hal ini karena semua bahasa di Indonesia memiliki unsur suku kata, namun ada beberapa kelemahan dalam metode tersebut yaitu anak kurang mengenal huruf dan kesulitan membaca kata-kata lain karena mengingat suku kata yang diajarkan saja. Selain itu, salah satu alternatifnya yaitu dengan menggunakan Metode Glenn Doman. Glenn Doman merupakan seorang peneliti dan ahli bedah otak, yang menyatakan bahwa sel otak anak normal dengan anak yang memiliki cedera otak tidak ada bedanya. Dengan demikian semua anak yang mengalami cedera otak (*cerebral palsy*) dapat diajari membaca seperti halnya anak normal, karena otak anak yang mengalami cedera apabila diasah terus menerus akan menghasilkan seperti anak normal pada umumnya (Khasanah, 2018). Tahap untuk mengajarkan membaca anak dengan Metode Glenn Doman adalah dengan membacakan kata yang bermakna yang dibacakan dengan cepat, kemudian anak mengikutinya. Sehingga dari kata yang bermakna, anak-anak dapat langsung mengenal huruf dan dapat membaca rangkaian huruf.

Penggunaan metode Glenn Doman dengan media *flash card* dari beberapa penelitian sebelumnya yaitu (Paramita, 2016), ditemukan beberapa kelemahan di antaranya, anak hanya mengetahui kata, tetapi tidak mengenal huruf. Kata yang digunakan sangat *prediktif*. Kata-kata yang diajarkan juga sangat familiar bagi anak. Selain itu, tidak adanya interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya, hanya berfokus pada kata dalam *flash card* dan orang yang mengajarnya sehingga kemampuan bersosialisasinya terbatas. Penelitian Budela (2020) menyebutkan bahwa dalam penelitiannya metode yang digunakan terdapat kelemahan dari segi ukuran yang kecil sehingga terbatas untuk pembelajaran kelompok besar.

*Cerebral palsy* sendiri membutuhkan interaksi sosial sebagai bagian penting dari perkembangan anak. Interaksi ini membantu anak untuk belajar berkomunikasi, membangun hubungan, dan memahami dunia di sekitar mereka. Melalui interaksi sosial, anak dengan *cerebral palsy* dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Interaksi sosial juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan harga diri anak, serta memberikan dukungan emosional yang sangat dibutuhkan. Peneliti melihat bagaimana pentingnya interaksi sosial bagi anak *cerebral palsy* ketika mengasah kemampuan membaca mereka menggunakan metode Glenn Doman. Interaksi yang terjalin antara anak dan temannya tersebut dapat meningkatkan kemampuan komunikasi (bahasa) dan melatih sosialisasi anak, untuk itu perlu dilakukan pembelajaran secara berkelompok dan disajikan dengan cara yang menyenangkan.

Keterbatasan yang dimiliki penderita *Cerebral Palsy* terkadang membuat mereka tidak percaya diri. Karena mereka juga menghadapi kesulitan dalam interaksi sosial. Dalam mengatasi tantangan ini, penting untuk memperhatikan kebutuhan individu dan memperhatikan lingkungan sosial agar mereka percaya diri dan nyaman dengan kondisi mereka ketika berada pada lingkungannya. Seperti anak pada umumnya, anak *cerebral palsy* juga memiliki kondisi dan karakteristik yang berbeda-beda, hal ini menjadi permasalahan tersendiri bagi guru saat mengajar. Permasalahan lain yang muncul yaitu ketersediaan sarana dan prasarana yang kurang memadai,



termasuk tidak adanya buku pedoman bagi guru. Adanya pengembangan modul terkait dengan *flash card* sebagai media belajar, namun belum ada yang mengembangkannya untuk anak *cerebral palsy* yang diajarkan secara berkelompok. Berdasarkan permasalahan tersebut fokus dalam penulisan ini adalah “Pengembangan modul pembelajaran “Diana” (meDIA bAca aNAk) untuk anak *cerebral palsy*”. Modul ini dikembangkan untuk anak *cerebral palsy* usia 6-13 tahun (disesuaikan dengan kesiapan anak) dan ditunjukkan pada anak *cerebral palsy* dengan karakteristik golongan ringan dan sedang. Modul pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta membantu mengembangkan keterampilan sosial dan proses belajar membaca dan pada anak *cerebral palsy*.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti pada pengembangan modul ini adalah kualitatif. Sedangkan, metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa modul pembelajaran. Kemudian modul tersebut diberikan kepada validator untuk divalidasi. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dari model Sugiono (2015). Namun, karena keterbatasan waktu dan kondisi, penelitian hanya sampai pada revisi media/produk. Tahap penelitian yang dilaksanakan, antara lain : (1) Potensi dan Masalah, (2) Mengumpulkan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan modul pembelajaran berupa lembar validasi dan lembar angket. Ketersediaan instrumen digunakan untuk mengetahui keefektifan dari modul “Diana” yang dikembangkan oleh peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan pada 4 SLB, yaitu SLBN Tamanwinangun Kebumen, SLB Budi Asih Gombong, Kebumen, SLBN Purworejo dan SLB Muhammadiyah Purworejo. Adapun, keempat SLB tersebut melayani pendidikan untuk anak *cerebral palsy*.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu: instrumen validitas dan observasi. Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif. Di mana data yang dipaparkan merupakan hasil perkembangan produk yang berupa pembuatan modul pengembangan pembelajaran kemampuan membaca pada anak *cerebral palsy*. Serta analisis kuantitatif deskriptif untuk mendapatkan gambaran kelayakan dari media pembelajaran tersebut. Hasil dari analisis data digunakan sebagai dasar memperbaiki produk yang dikembangkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk membantu memfasilitasi perkembangan kemampuan membaca pada anak *cerebral palsy* dan interaksi sosial dengan teman sebayanya pada anak usia 6-13 tahun (disesuaikan dengan kesiapan anak) dan ditunjukkan pada anak *cerebral palsy* dengan karakteristik golongan ringan dan sedang. Sasaran dalam modul pembelajaran ini adalah anak *cerebral palsy*, di mana pembelajaran pada anak akan sangat efektif dengan metode bermain dan belajar. Penggunaan media pembelajaran Diana ini dimaksudkan untuk memudahkan guru dalam proses mengajar dan membantu mengembangkan interaksi sosial serta kemampuan belajar membaca pada anak *cerebral palsy*.

Melalui wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa guru SLB mengatakan anak yang sudah bisa membaca beberapa kata akan menganggap bahwa dirinya telah pintar membaca hal tersebut membuat anak malas belajar membaca. Anak *cerebral palsy* juga mengalami kesulitan ketika membaca kata dengan tambahan -ng, -m, -n serta tambahan huruf konsonan pada belakang kata. Ketika anak *cerebral palsy* mengeja kata yang terdapat huruf konsonan, mereka akan menambahkan satu huruf di belakangnya. Ketika anak mengeja kata dengan dua suku kata, anak akan menyebutkan suku kata pada kata tersebut secara berulang. Guru juga menyebutkan bahwa anak *cerebral palsy* kurang percaya diri dengan dirinya ia merasa bahwa dirinya



tidak seperti orang normal lainnya. Beberapa anak *cerebral palsy* tidak mau masuk kelas ketika mereka tidak mendapati teman yang mereka kenal berada di kelas. Mereka juga mencari berbagai alasan ketika sudah memasuki lingkungan sekolah. Seperti pura-pura mengeluh sakit, atau menangis hingga mengamuk ketika teman yang mereka anggap nyaman tidak ada di lingkungan sekolah.

Selain itu, guru menyebutkan media yang digunakan dalam mengajar membaca anak *cerebral palsy* di antaranya yaitu *flash card*, guru mengajar menggunakan *flash card* dengan caranya masing-masing tanpa menggunakan panduan modul, *flash card* hanya berupa kartu tanpa adanya modul yang berisi penjelasan penggunaannya. Pembelajaran menggunakan *flash card* ini juga dilakukan secara individual karena bentuk *flash card* yang kecil. Kosakata yang ada pada *flash card* juga tidak terlalu terlihat jika dilihat dari kejauhan. Guru juga ada yang mengajar tanpa menggunakan media belajar seperti *flash card* atau video. Ketika guru tersebut ditanya mengenai media belajar membaca anak *cerebral palsy* ia terlihat kebingungan. Tetapi, guru tersebut menggunakan rangkuman materi sebagai penunjang belajar anak *cerebral palsy* seperti menyebutkan benda-benda riil yang ada di sekitar anak dan memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang keseharian mereka sehingga anak dapat menceritakan atau menyebutkan benda-benda yang ada pada sekeliling mereka. Dari permasalahan di atas, dijelaskan bahwa guru juga ada yang mengajar tanpa menggunakan media belajar seperti *flash card*, sehingga modul pembelajaran dan media *flash card* belum efektif dalam penggunaannya.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

<b>Validasi Materi</b>							
Aspek Penilaian	V.1	V.2	V.3	Jumlah	Rerata	Persentase	Kategori
Kelayakan isi							
Kelayakan bahasa Penyajian	60	46	48	154	86%	86%	Sangat baik, sangat layak tanpa direvisi
<b>Validasi Media</b>							
Aspek Penilaian	V.1	Jumlah	Rerata	Persentase	Kategori		
Ukuran modul	8	54	83%	83%	Sangat baik, sangat layak tanpa direvisi		
Desain cover	17						
Desain isi modul	29						

Pemilihan pengembangan berupa modul karena penggunaan modul dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang mengutamakan keaktifan anak, hal ini dikarenakan modul merupakan sarana pembelajaran yang berisikan materi dan penjelasan yang dirancang secara sistematis, selain itu modul juga dapat membantu dalam memperlancar pemahaman informasi sesuai dengan kemampuan belajar pada anak. Modul pembelajaran Diana (Media Baca Anak) merupakan sebuah media pembelajaran bagi anak *cerebral palsy* berupa *flash card* untuk pengenalan huruf dan kosakata pada satu kata, dua kata dan kalimat sederhana (tiga kata) serta pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok pada anak *cerebral palsy* dengan jumlah siswa/siswi dapat disesuaikan 3 sampai 5 anak pada setiap kelompok agar pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan anak dapat fokus dalam memperhatikan penjelasan guru. *Flash card* ini terdapat 6 tema atau mata pelajaran (Pendidikan Agama, PPKN, Bahasa Indonesia, Matematika, IPAS, SBdP) dan berisi 20 kata tunggal serta *flash card* dua kata dan kalimat sederhana masing-masing 2 *flash card* pada setiap mata pelajaran. Kata pada *flash card* juga dapat di hapus dan di tulis kembali oleh guru maupun anak untuk proses belajar menulis.

Modul pembelajaran Diana (Media Baca Anak) yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan penilaian untuk mengetahui apakah modul pembelajaran Diana layak digunakan dalam proses pembelajaran anak *cerebral palsy*. Maka diperoleh hasil seperti pada Tabel 1.



Berdasarkan hasil analisis terhadap validasi modul pembelajaran Diana oleh ahli materi dan ahli media/produk, hasil validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata 86% dengan keterangan “Sangat baik dan sangat layak tanpa direvisi”. Sedangkan hasil validasi ahli media diperoleh skor rata-rata 83 % dengan keterangan “Sangat baik dan sangat layak tanpa direvisi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk modul pembelajaran Diana (Media Baca Anak) ini sudah layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran anak *cerebral palsy*, namun ada beberapa masukan dan saran dari ahli materi dan media mengenai modul dan media pembelajaran Diana yang masih diperbaiki.

### **Pembahasan**

Masukan saran perbaikan dalam pengembangan modul Diana yang telah di berikan oleh ahli materi dan media, di perbaikan dan disesuaikan dengan teori. Berikut saran dan perbaikan dari ahli materi dan media di antaranya; Pengenalan huruf vokal terlebih dahulu baru huruf konsonan, menurut Wandini (2017) fungsi pengenalan huruf vokal bagi anak sangat penting karena huruf-huruf vokal diperlukan untuk menyambung huruf atau rangkaian huruf-huruf dari kumpulan konsonan yang dijadikan satu perkataan. pengenalan huruf vokal diajarkan terlebih dahulu dalam pembelajaran membaca dan menulis karena huruf vokal memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk suku kata dan kata. Alasan mengapa huruf vokal diajarkan sebelum huruf konsonan yaitu, karena huruf vokal merupakan dasar pembentukan kata, huruf vokal adalah inti dari hampir semua suku kata. Selain itu, karena huruf vokal lebih mudah diucapkan, bunyi vokal biasanya lebih mudah diucapkan oleh anak-anak dibandingkan bunyi konsonan. Memudahkan proses fonetik, dalam pembelajaran fonetik, pengenalan vokal membantu anak memahami struktur dasar dari bunyi untuk membentuk suku kata, seperti "ba", "ca", "da" serta frekuensi penggunaan yang tinggi, hal itu dimaksudkan karena huruf vokal sering muncul dalam banyak kata.

Kemudian pengenalan huruf kemudian suku kata kemudian kata lalu kalimat sederhana, dalam hal tersebut ketika proses validasi guru menyebutkan bahwa anak akan kesulitan ketika belajar membaca sebuah kata lebih dari dua suku kata, sehingga dalam *flash card* perlu diperhatikan dalam memberikan contoh kata yang akan di ajarkan. Perlunya ditambahkan lagi variasi untuk latihan misalnya permainan agar anak lebih tertarik dan tertantang. Bermain pada dasarnya merupakan aktivitas alami yang sangat disukai anak dan bisa digunakan sebagai sarana belajar, minimal belajar tentang aturan (*rule*) dan peran (*role*). Dengan adanya permainan dalam modul pembelajaran melibatkan komunikasi, dan interaksi sosial. Hal tersebut membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial seperti bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

Selanjutnya, gambar pada *flash card* disesuaikan dengan jelas, gambar pada *flash card* perlu disesuaikan dengan kata yang tertera karena kombinasi gambar dan kata berperan penting dalam membantu anak-anak memahami konsep dan memperkuat ingatan mereka. Gambar yang relevan dengan kata membantu anak-anak menghubungkan informasi visual dengan kata-kata yang mereka pelajari. Hal ini memudahkan mereka untuk memahami arti kata tersebut dan memperkuat ingatan jangka panjang. Bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus, seperti anak dengan *cerebral palsy* atau kesulitan belajar, gambar yang sesuai dengan kata dapat membantu mereka memahami dan berkomunikasi dengan lebih baik. Visualisasi membuat informasi lebih mudah diakses dan dipahami.

Gunakan kata atau benda yang konkret, kata pada *flash card* harus menggunakan kata-kata konkret karena kata-kata konkret lebih mudah dipahami dan dihubungkan dengan pengalaman nyata anak-anak. Kata-kata konkret adalah kata-kata yang menggambarkan objek, orang, atau peristiwa yang dapat dilihat, didengar, disentuh, atau dialami secara langsung. Anak-anak lebih mudah memahami kata-kata ini karena mereka bisa menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari. Kata-kata abstrak (seperti "cinta" atau "keadilan") bisa sulit dipahami oleh anak-anak, terutama di usia dini. Kata-kata konkret lebih mudah dimengerti karena memiliki representasi



fisik atau visual yang jelas, seperti "bola", "kucing", atau "pohon". Ini membantu anak mengaitkan kata dengan objek atau tindakan nyata. Penggunaan kata-kata konkret mempercepat proses pembelajaran, terutama dalam tahap awal pembelajaran bahasa. Ketika anak-anak mengenal kata-kata yang mereka lihat atau alami sehari-hari, mereka lebih cepat mengaitkannya dengan pengalaman mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien.

Pada media *flash card* sudut tidak lancip, rekomendasi seperti ini berasal dari penelitian yang dilakukan oleh organisasi yang berfokus pada keamanan produk untuk anak, seperti *American Academy of Pediatrics* (AAP), atau standar desain produk seperti yang dikeluarkan oleh *Consumer Product Safety Commission* (CPSC) di Amerika Serikat. Panduan semacam ini juga sering diadopsi oleh para desainer produk pendidikan, psikolog anak, dan pakar pendidikan secara umum. Sudut pada media *flash card* sebaiknya tidak lancip karena alasan keamanan dan kenyamanan anak-anak dalam penggunaan. Sudut yang lancip dapat menyebabkan cedera, terutama pada anak-anak yang mungkin belum memiliki koordinasi motorik yang baik. Anak-anak dapat tanpa sengaja melukai diri mereka sendiri atau teman-teman mereka dengan sudut tajam dari *flash card*, terutama saat bermain atau bergerak aktif. *Flash card* dengan sudut bulat lebih nyaman dipegang oleh anak-anak. Sudut yang bulat tidak akan menusuk tangan mereka, sehingga anak-anak dapat dengan lebih leluasa memegang dan memainkan kartu tersebut tanpa merasa tidak nyaman. Ketika anak-anak merasa aman dengan alat yang mereka gunakan, mereka cenderung lebih fokus pada pembelajaran. Menghilangkan risiko kecil seperti sudut tajam dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan bebas dari gangguan. Dengan sudut yang bulat, *flash card* menjadi alat pembelajaran yang aman, nyaman, dan tahan lama bagi anak-anak, sehingga memaksimalkan pengalaman belajar mereka tanpa risiko cedera.

## **PENUTUP**

Pengembangan modul pembelajaran Diana (Media Baca Anak) untuk anak *cerebral palsy* menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau RnD (*research and development*) yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Namun, dalam penelitian ini dibatasi sampai pada lima tahap penelitian karena keterbatasan waktu dan biaya. Adapun tahap penelitian yang dilakukan yaitu; (1) Potensi dan Masalah, peneliti mengumpulkan data berdasarkan hasil observasi dan wawancara terkait dengan permasalahan dalam kemampuan membaca bagi anak *cerebral palsy* pada proses pembelajaran. (2) Pengumpulan Data, peneliti melakukan kajian pustaka untuk menemukan modul pembelajaran yang akan dikembangkan. (3) Desain Produk, peneliti merancang suatu produk yaitu modul pembelajaran yang dilengkapi dengan media *flash card*. (4) Validasi Media, tahap dimana uji kelayakan oleh para validator ahli materi dan ahli media. (5) Revisi Media, peneliti memperbaiki modul pembelajaran berdasarkan masukan dan saran oleh para validator.

Produk ini berupa modul pembelajaran yang dilengkapi dengan panduan penggunaan *flash card*. Modul pembelajaran Diana dan *flash card* sudah divalidasi oleh ahli materi dan media. Modul pembelajaran Diana (Media Baca Anak) dinyatakan layak digunakan sebagai modul pembelajaran guna membantu proses pembelajaran pada anak *cerebral palsy* dalam kemampuan membaca. Hasil uji validasi yang telah dilaksanakan oleh para ahli materi dan ahli media. Pada penilaian oleh tiga validator ahli materi menunjukkan bahwa rata-rata skor 86% sehingga termasuk ke dalam kategori "Sangat baik" dengan keterangan "Sangat layak, tanpa direvisi". Sedangkan, validasi yang dilakukan oleh satu validator ahli media memperoleh rata-rata skor 83% termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dengan keterangan "Sangat Layak, tanpa direvisi".

## **DAFTAR PUSTAKA**

Budela, R. M. (2022). Metode Pembelajaran Membaca Pada Anak Usia Dini (Kajian Teoritik Metode Glenn Doman). *AlBanna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.24260/albanna.v2i1.2043>



- I Gusti Ayu Putu Dewi Paramita. (2016). Keefektifan Metode Glenn Doman dalam Mengajar Anak Membaca Permulaan. *Soshum: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 6.
- Ibrahim, R., & Syafitri, P. (2022a). Efektivitas Intervensi Bobath Pada Anak Dengan Cerebral Palsy: Artikel Reviu. *Indonesian Journal of Health Science*, 2(2), 59–67. <https://doi.org/10.54957/ijhs.v2i2.211>
- Junianto, A. D., & Kuswanto, D. (2018). Desain Kaki Palsu untuk Membantu Aktivitas Berjalan pada Tuna Daksa Transtibial dengan Menggunakan Rapid Prototyping dan Reverse Engineering. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29934>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). *Laporan Nasional Riset Kesehatan Dasar 2018*. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.
- Nurhadi. (2016). *Teknik Membaca: Vol. Bumi Aksara*.
- Rizky Wandini. (2017). *Pengenalan Huruf Vokal Terhadap Anak Usia Dini dengan Media Tradisional*. 24, 1.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wardani, I. G. A. K. dkk. (2016). *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Universitas Terbuka.