



PERANCANGAN MEDIA “DINDING LUKIS INTERAKTIF” UNTUK STIMULASI PENGEMBANGAN KOORDINASI MATA- TANGAN ANAK TUNA GRAHITA USIA SD

Siwi Anjar Sari^{1*}, Arry Mustikawan², Tsamarah Nadiyah³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jalan Telekomunikasi No.01, Bandung, Jawa Barat, Indonesia, 40257

*Penulis Korespondensi: siwianj@telkomuniversity.ac.id

Abstract. *Children with intellectual disabilities at elementary school age require consistent developmental stimulation, particularly to strengthen hand-eye coordination. This ability serves as an important foundation for the development of fine motor skills, concentration, and children’s independence in carrying out daily activities. However, learning media available in many educational institutions are often limited, less engaging, and have not fully provided structured visual-motor activities that suit children’s abilities. Therefore, this community service program aims to design and implement an “Interactive Painting Wall” as a medium to stimulate hand-eye coordination through color recognition activities and gradual painting movements. This medium is designed in the form of a patterned or thematic wall equipped with interactive elements, such as step markers, coloring areas, and simple visual instructions. The design is expected to help children follow activity sequences more clearly, enjoyably, and with minimal dependence on verbal instructions. The implementation method includes partner needs analysis, media and visual material design, production and installation of the painting wall, trial use with the target children, and evaluation through structured observation. The evaluation focuses on several indicators of hand-eye coordination, including accuracy in following patterns, brush movement control, color suitability, and activity completion time. The outputs of this program include a ready-to-use Interactive Painting Wall, a brief user guide, and documentation of the implementation process and children’s developmental stimulation achievements. This program is expected to increase children’s engagement in learning activities, strengthen hand-eye coordination, and provide a sustainable learning medium to support the education of children with intellectual disabilities in the school environment.*

Keywords: *intellectual disability, special school, elementary school, painting, motor skills*

Abstrak. Anak tunagrahita pada usia sekolah dasar membutuhkan stimulasi perkembangan yang dilakukan secara konsisten, khususnya untuk memperkuat koordinasi mata dan tangan. Kemampuan ini menjadi dasar penting bagi perkembangan motorik halus, konsentrasi, serta kemandirian anak dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Namun, media pembelajaran yang tersedia di berbagai satuan pendidikan masih sering terbatas, kurang menarik, dan belum sepenuhnya menyediakan aktivitas visual-motorik yang terarah sesuai dengan kemampuan anak. Oleh karena itu, program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk merancang dan menerapkan media “Dinding Lukis Interaktif” sebagai sarana stimulasi koordinasi mata-tangan melalui kegiatan pengenalan warna dan aktivitas melukis secara bertahap. Media ini dirancang dalam bentuk dinding berpola atau bertema yang dilengkapi dengan elemen interaktif, seperti penanda tahapan, area pewarnaan, serta petunjuk visual sederhana. Rancangan tersebut diharapkan dapat membantu anak mengikuti urutan kegiatan dengan lebih jelas, menyenangkan, dan tidak terlalu bergantung pada instruksi verbal. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi analisis kebutuhan mitra, perancangan media dan materi visual, pembuatan serta pemasangan dinding lukis, uji coba penggunaan kepada anak sasaran, serta evaluasi melalui observasi terstruktur. Evaluasi dilakukan dengan memperhatikan beberapa indikator koordinasi mata-tangan, seperti ketepatan anak dalam mengikuti pola, kemampuan mengontrol gerakan kuas, kesesuaian pemilihan warna, dan durasi penyelesaian aktivitas. Luaran dari kegiatan ini berupa media Dinding Lukis Interaktif yang siap digunakan, panduan singkat penggunaan, serta dokumentasi implementasi dan capaian stimulasi perkembangan anak. Program ini diharapkan dapat meningkatkan

**PERANCANGAN MEDIA “DINDING LUKIS INTERAKTIF” UNTUK STIMULASI
PENGEMBANGAN KOORDINASI MATA–TANGAN ANAK TUNA GRAHITA USIA SD**

keterlibatan anak dalam kegiatan belajar, memperkuat koordinasi mata-tangan, serta menyediakan media pembelajaran yang berkelanjutan bagi anak tunagrahita di lingkungan sekolah.

Kata kunci: tuna grahita, Sekolah Luar Biasa, Sekolah Dasar, Lukis, Motorik

1. LATAR BELAKANG

SLB Negeri Cinta Asih Soreang merupakan lembaga pendidikan formal negeri yang berada di Kecamatan Soreang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Sekolah ini menyelenggarakan layanan pendidikan khusus pada berbagai jenjang, mulai dari TKLB, SDLB, SMPLB, hingga SMLB. Berlokasi di Jl. Nyalindung No. 91, Soreang, sekolah ini memiliki akreditasi A pada tahun 2023, yang mencerminkan komitmen sekolah dalam memberikan layanan pendidikan yang bermutu bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Dengan karakteristik layanan tersebut, SLB Negeri Cinta Asih Soreang menjadi mitra yang relevan dalam penguatan program stimulasi perkembangan, khususnya bagi anak tunagrahita usia sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan pembelajaran konkret, berulang, dan berbasis aktivitas langsung.

Pada anak tunagrahita usia sekolah dasar, salah satu tantangan perkembangan yang sering ditemui dalam pembelajaran adalah keterbatasan fungsi adaptif serta keterampilan dasar yang berkaitan dengan motorik halus dan koordinasi mata-tangan. Kemampuan ini terlihat dalam berbagai aktivitas, seperti mengontrol gerakan tangan saat menulis, mewarnai, menempel, maupun mengikuti pola. Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, stimulasi motorik halus dan koordinasi mata-tangan umumnya dilakukan melalui lembar kerja atau media berbasis meja. Namun, penggunaan media tersebut sering kali kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan kuat secara sensori-motorik. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia belum selalu dilengkapi dengan petunjuk visual bertahap yang mudah diikuti anak, terutama pada aktivitas yang membutuhkan urutan langkah. Kondisi ini dapat menyebabkan latihan koordinasi mata-tangan belum berjalan optimal, yang tampak dari gerakan tangan yang belum stabil, kesulitan mengikuti batas atau pola, serta rendahnya ketahanan fokus anak saat menyelesaikan aktivitas.

Kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran yang menarik, mudah diakses, dan dapat digunakan secara berulang menjadi semakin penting, terutama ketika terdapat keterbatasan atau perubahan dalam pengaturan ruang belajar. Adanya informasi mengenai pemanfaatan ruang alternatif untuk kegiatan belajar siswa di SLB Negeri Cinta

*PERANCANGAN MEDIA “DINDING LUKIS INTERAKTIF” UNTUK STIMULASI
PENGEMBANGAN KOORDINASI MATA–TANGAN ANAK TUNA GRAHITA USIA SD*

Asih pada periode tertentu menunjukkan bahwa sekolah dapat menghadapi tantangan dalam optimalisasi ruang pembelajaran. Situasi ini memperkuat perlunya media yang dapat menyatu dengan lingkungan sekolah, tidak bergantung pada perangkat individual, serta mampu menjadi sarana aktivitas terstruktur yang tetap dapat digunakan meskipun pengaturan kelas mengalami perubahan.

Berdasarkan profil dan kebutuhan mitra tersebut, permasalahan utama yang dihadapi sekolah adalah perlunya media stimulasi yang mampu mendukung penguatan koordinasi mata-tangan anak tunagrahita usia sekolah dasar secara lebih konkret, menarik, dan bertahap. Selain itu, sekolah juga membutuhkan media visual-motorik yang memiliki struktur aktivitas berurutan agar anak dapat mengikuti kegiatan dengan lebih mudah dan tidak terlalu bergantung pada instruksi verbal. Kebutuhan lainnya adalah tersedianya media yang dapat digunakan secara berulang di lingkungan sekolah untuk mendukung keberlanjutan program stimulasi perkembangan. Oleh karena itu, perancangan media “Dinding Lukis Interaktif” dipandang sebagai solusi yang relevan karena dapat menghadirkan stimulasi visual-motorik dalam skala besar, dilengkapi petunjuk langkah yang jelas, serta dapat menjadi fasilitas belajar yang melekat pada ruang sekolah dan mudah dimanfaatkan secara rutin.

SLB Negeri Cinta Asih Soreang juga memiliki potensi pemberdayaan yang kuat karena berperan sebagai pusat layanan pendidikan khusus yang secara langsung menangani kebutuhan belajar peserta didik berkebutuhan khusus, termasuk anak tunagrahita usia sekolah dasar. Pembelajaran di SLB umumnya menekankan praktik langsung, pengulangan, serta penggunaan media konkret. Oleh sebab itu, inovasi media yang sesuai dengan karakteristik siswa memiliki peluang besar untuk diterapkan sebagai bagian dari rutinitas pembelajaran. Keberadaan guru dan staf yang telah terbiasa menyesuaikan strategi belajar, seperti penyederhanaan tugas, penggunaan petunjuk visual, dan pendekatan multisensori, menjadi modal penting agar media yang dikembangkan tidak hanya digunakan sementara, tetapi dapat diintegrasikan secara berkelanjutan dalam kegiatan sekolah.

Selain dari sisi sumber daya manusia, lingkungan sekolah juga memiliki potensi ruang yang dapat dioptimalkan sebagai area stimulasi perkembangan yang menarik dan mudah

dijangkau siswa. Media “Dinding Lukis Interaktif” dapat ditempatkan pada area tertentu di sekolah, seperti koridor, sudut kelas, atau ruang kegiatan, sehingga penggunaannya tidak bergantung pada ketersediaan alat atau perangkat individual. Karena bersifat bersama dan mudah dipahami secara visual, media ini dapat menjadi titik aktivitas rutin untuk melatih koordinasi mata-tangan, fokus, dan kemandirian siswa. Potensi tersebut mendukung keberlanjutan program karena media dapat digunakan oleh berbagai kelas dan angkatan tanpa memerlukan penambahan sumber daya yang besar.

Potensi pemberdayaan mitra juga terlihat dari peluang memperluas pemanfaatan media ke dalam ekosistem belajar yang melibatkan orang tua atau wali siswa. Apabila sekolah memiliki media yang terstruktur dan dilengkapi indikator penggunaan yang jelas, seperti urutan langkah, target aktivitas per tingkat kemampuan, serta lembar observasi sederhana, guru dapat lebih mudah menyampaikan perkembangan anak kepada orang tua. Hal ini juga dapat mendorong orang tua untuk melakukan penguatan latihan serupa di rumah. Dengan demikian, sekolah tidak hanya memperoleh produk media, tetapi juga memiliki alat bantu untuk memperkuat komunikasi dan kerja sama antara guru dan keluarga dalam mendukung perkembangan anak.

Dengan demikian, program ini berpotensi memberdayakan SLB Negeri Cinta Asih Soreang melalui penguatan kapasitas sekolah dalam menyediakan fasilitas stimulasi perkembangan yang konkret, menarik, dan mudah digunakan. Program ini juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis aktivitas visual-motorik yang dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan harian sekolah. Selain itu, media ini berpeluang memperkuat sistem dukungan bagi siswa melalui komunikasi perkembangan yang lebih mudah antara guru dan orang tua. Kombinasi ketiga aspek tersebut diharapkan dapat mendorong keberlanjutan penggunaan media, meningkatkan kualitas layanan pembelajaran, serta memberikan dampak nyata terhadap perkembangan koordinasi mata-tangan anak tunagrahita usia sekolah dasar.

2. KAJIAN TEORITIS

Anak tunagrahita atau anak dengan hambatan intelektual memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda dengan anak pada umumnya, terutama dalam aspek fungsi

*PERANCANGAN MEDIA “DINDING LUKIS INTERAKTIF” UNTUK STIMULASI
PENGEMBANGAN KOORDINASI MATA–TANGAN ANAK TUNA GRAHITA USIA SD*

intelektual, perilaku adaptif, kemampuan memahami instruksi, serta kemandirian dalam aktivitas sehari-hari. American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD, n.d.) menjelaskan bahwa intellectual disability ditandai oleh keterbatasan signifikan pada fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang muncul selama masa perkembangan. Sejalan dengan hal tersebut, American Psychiatric Association (n.d.) melalui DSM-5 menjelaskan bahwa hambatan intelektual tidak hanya dilihat dari kemampuan kognitif atau skor IQ, tetapi juga dari kemampuan adaptif individu dalam menjalankan aktivitas konseptual, sosial, dan praktis. Dengan demikian, pembelajaran bagi anak tunagrahita perlu dirancang secara konkret, sederhana, bertahap, dan berulang agar sesuai dengan kemampuan anak dalam memahami serta menjalankan suatu aktivitas.

Dalam konteks pendidikan, anak tunagrahita usia sekolah dasar membutuhkan stimulasi yang mendukung perkembangan keterampilan dasar, salah satunya koordinasi mata dan tangan. Koordinasi mata–tangan merupakan kemampuan untuk menyelaraskan informasi visual dengan gerakan tangan dalam melakukan suatu aktivitas. Kemampuan ini sangat penting dalam berbagai kegiatan belajar dan kehidupan sehari-hari, seperti menulis, mewarnai, menggunting, menempel, memegang alat, mengikuti pola, serta menyelesaikan tugas yang membutuhkan ketepatan gerak. Apabila koordinasi mata–tangan belum berkembang secara optimal, anak dapat mengalami kesulitan dalam mengontrol gerakan, mengikuti batas atau pola, mempertahankan fokus, dan menyelesaikan aktivitas secara mandiri. Oleh karena itu, stimulasi visual-motorik perlu dilakukan secara konsisten melalui aktivitas yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat kemampuan anak.

Teori perkembangan dan pendidikan khusus menekankan pentingnya media pembelajaran yang konkret bagi anak dengan hambatan intelektual. Bertelli, Munir, Harris, dan Salvador-Carulla (2016) menjelaskan bahwa intellectual developmental disorders berkaitan dengan keterbatasan fungsi kognitif, pembelajaran, perilaku adaptif, dan keterampilan yang berkembang sejak masa perkembangan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran tidak dapat hanya mengandalkan penjelasan verbal atau materi abstrak. Anak tunagrahita lebih membutuhkan aktivitas langsung yang memungkinkan mereka melihat, menyentuh, mencoba, mengulang, dan mendapatkan pengalaman belajar melalui gerakan tubuh. Dalam hal ini, media “Dinding Lukis

Interaktif” menjadi relevan karena menyediakan pengalaman belajar berbasis aktivitas visual-motorik yang melibatkan pengamatan warna, pengenalan pola, kontrol gerak tangan, dan pengulangan langkah secara bertahap.

Keterampilan motorik halus juga menjadi dasar penting dalam kesiapan belajar anak di sekolah. Caramia, Gill, Ohl, dan Schelly (2020) menunjukkan bahwa aktivitas motorik halus merupakan bagian besar dari kegiatan siswa di sekolah dasar, termasuk kegiatan menulis, menggambar, memanipulasi alat, dan berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lain. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus bukan hanya berkaitan dengan aktivitas seni, tetapi juga menjadi bagian penting dari keberhasilan anak dalam mengikuti kegiatan belajar sehari-hari. Oleh karena itu, media stimulasi yang dapat memperkuat kontrol gerak tangan, ketepatan mengikuti pola, serta ketahanan fokus menjadi penting untuk dikembangkan, khususnya bagi anak tunagrahita yang membutuhkan latihan lebih terstruktur dan berulang.

Aktivitas melukis memiliki potensi sebagai sarana stimulasi motorik halus dan koordinasi mata–tangan. Agustinawati dan Suparno (2025) menunjukkan bahwa metode finger painting dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak dengan hambatan intelektual ringan. Walaupun penelitian tersebut menggunakan metode finger painting, prinsip dasarnya tetap relevan dengan pengembangan Dinding Lukis Interaktif, yaitu penggunaan aktivitas seni berbasis warna, gerakan tangan, dan pengalaman sensorimotor untuk mendukung perkembangan anak. Aktivitas melukis memungkinkan anak melatih koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan, mengontrol tekanan dan arah gerak, mengenali warna, serta mengikuti batas atau pola yang telah ditentukan. Dengan demikian, kegiatan melukis tidak hanya bernilai ekspresif, tetapi juga dapat menjadi strategi stimulasi perkembangan yang terarah.

Media “Dinding Lukis Interaktif” juga dapat dipahami sebagai media pembelajaran visual-motorik yang berbasis lingkungan. Berbeda dengan lembar kerja atau media meja yang cenderung bersifat individual dan terbatas, dinding lukis memberikan ruang aktivitas yang lebih luas, menarik, dan dapat digunakan secara berulang. Elemen seperti pola gambar, area warna, penanda langkah, dan petunjuk visual sederhana dapat membantu anak memahami urutan kegiatan tanpa terlalu bergantung pada instruksi verbal. Hal ini penting karena anak tunagrahita sering membutuhkan instruksi yang

*PERANCANGAN MEDIA “DINDING LUKIS INTERAKTIF” UNTUK STIMULASI
PENGEMBANGAN KOORDINASI MATA–TANGAN ANAK TUNA GRAHITA USIA SD*

singkat, jelas, konkret, dan mudah diikuti. Dengan adanya petunjuk visual, anak dapat lebih mudah memahami apa yang harus dilakukan, bagian mana yang harus diwarnai, serta urutan langkah yang perlu diselesaikan.

Konsep pendidikan inklusif juga menjadi landasan penting dalam pengembangan media ini. UNICEF (n.d.) menekankan bahwa pendidikan inklusif memberikan kesempatan kepada setiap anak, termasuk anak dengan disabilitas, untuk memperoleh pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensinya. Dalam konteks SLB, prinsip ini dapat diterapkan melalui penyediaan media pembelajaran yang adaptif, mudah diakses, dan mampu mendukung keterlibatan aktif siswa. Dinding Lukis Interaktif mendukung prinsip tersebut karena dirancang agar anak dapat belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, konkret, dan tidak menuntut kemampuan akademik abstrak yang terlalu tinggi. Media ini juga dapat digunakan oleh guru sebagai sarana pembelajaran tambahan yang mendukung stimulasi motorik halus, fokus, dan kemandirian anak.

Dari sisi konteks mitra, SLB Negeri Cinta Asih Soreang merupakan satuan pendidikan khusus yang melayani peserta didik berkebutuhan khusus pada beberapa jenjang, mulai dari TKLB, SDLB, SMPLB, hingga SMLB. Data Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia menunjukkan bahwa sekolah ini berstatus negeri, berbentuk Sekolah Luar Biasa, dan berlokasi di Jl. Nyalindung No. 91, Soreang, Kabupaten Bandung. Kondisi ini menunjukkan bahwa sekolah memiliki peran penting dalam menyediakan layanan pendidikan khusus bagi anak berkebutuhan khusus. Selain itu, adanya dinamika kebutuhan ruang belajar sebagaimana diberitakan oleh Harapan Rakyat (2025) menunjukkan pentingnya media pembelajaran yang fleksibel, dapat digunakan berulang, dan dapat menyatu dengan lingkungan sekolah.

Beberapa penelitian sebelumnya memberikan landasan bagi pengembangan media Dinding Lukis Interaktif. Penelitian Caramia et al. (2020) menegaskan bahwa aktivitas motorik halus memiliki peran besar dalam kegiatan belajar di sekolah dasar, sehingga stimulasi motorik perlu menjadi perhatian dalam pembelajaran. Penelitian Agustinawati dan Suparno (2025) menunjukkan bahwa aktivitas melukis berbasis finger painting dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan hambatan intelektual ringan. Sementara itu, kajian Bertelli et al. (2016), AAIDD (n.d.), APA (n.d.), dan WHO (n.d.) memberikan dasar konseptual bahwa anak dengan hambatan intelektual

membutuhkan dukungan yang memperhatikan fungsi kognitif, perilaku adaptif, dan kebutuhan perkembangan. Dengan menghubungkan temuan-temuan tersebut, dapat dipahami bahwa media visual-motorik yang konkret, berulang, dan terstruktur memiliki landasan teoritis yang kuat untuk digunakan dalam stimulasi perkembangan anak tunagrahita.

Berdasarkan kajian tersebut, pengembangan Dinding Lukis Interaktif memiliki dasar yang relevan baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, media ini didasarkan pada pemahaman bahwa anak tunagrahita membutuhkan pembelajaran yang konkret, visual, multisensori, dan bertahap. Secara praktis, media ini menjawab kebutuhan sekolah terhadap sarana stimulasi yang menarik, mudah digunakan, dan dapat diintegrasikan ke dalam lingkungan belajar. Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa media Dinding Lukis Interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas pembelajaran, memperkuat koordinasi mata–tangan, serta mendukung perkembangan motorik halus dan kemandirian anak tunagrahita usia sekolah dasar. Asumsi tersebut tidak dinyatakan sebagai hipotesis formal, tetapi menjadi dasar konseptual dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini.

3. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui rangkaian tahapan yang saling terintegrasi, mulai dari persiapan, identifikasi kebutuhan, perancangan media, produksi dan instalasi, implementasi, evaluasi, hingga penyusunan mekanisme keberlanjutan program. Kegiatan dilaksanakan di SLB Negeri Cinta Asih Soreang dengan sasaran utama anak tunagrahita usia sekolah dasar, khususnya dalam upaya menstimulasi koordinasi mata-tangan, motorik halus, fokus, dan kemandirian melalui media “Dinding Lukis Interaktif”. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat partisipatif, yaitu melibatkan pihak sekolah, guru, serta tim pelaksana dalam proses perencanaan dan pelaksanaan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata di lingkungan sekolah.

Tahap awal kegiatan dimulai dengan koordinasi bersama pihak SLB Negeri Cinta Asih Soreang untuk menyepakati tujuan program, ruang lingkup kegiatan, sasaran pengguna, teknis pelaksanaan, serta pembagian peran antara tim pelaksana dan pihak

***PERANCANGAN MEDIA “DINDING LUKIS INTERAKTIF” UNTUK STIMULASI
PENGEMBANGAN KOORDINASI MATA–TANGAN ANAK TUNA GRAHITA USIA SD***

sekolah. Pada tahap ini juga dilakukan peninjauan lokasi untuk menentukan area dinding yang aman, mudah dijangkau siswa, tidak mengganggu aktivitas pembelajaran lain, serta memungkinkan untuk digunakan secara berulang. Selain itu, tim bersama pihak sekolah menetapkan aturan dasar terkait keselamatan, kebersihan, penggunaan alat lukis, serta pengawasan selama kegiatan berlangsung. Penentuan lokasi dan aturan penggunaan menjadi bagian penting karena media yang dikembangkan akan melibatkan aktivitas fisik, penggunaan cat, kuas, dan interaksi langsung dengan area dinding.

Setelah tahap koordinasi, kegiatan dilanjutkan dengan identifikasi kebutuhan mitra melalui observasi singkat dan diskusi bersama guru. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai aktivitas motorik anak tunagrahita usia sekolah dasar, kemampuan anak dalam mengikuti instruksi, durasi fokus saat berkegiatan, serta respons anak terhadap aktivitas visual dan gerak tangan. Sementara itu, diskusi dengan guru dilakukan untuk menggali informasi mengenai karakteristik siswa, tingkat kemampuan motorik halus, kendala yang sering muncul saat kegiatan mewarnai atau melukis, serta kebutuhan media stimulasi yang sesuai dengan rutinitas pembelajaran di sekolah. Informasi dari guru juga digunakan untuk mengidentifikasi potensi risiko penggunaan media, seperti penggunaan cat yang perlu aman bagi anak, kebutuhan pengawasan saat memakai kuas, serta kemungkinan anak mengalami kesulitan mengikuti batas atau pola tertentu.

Hasil identifikasi kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam perancangan konsep media “Dinding Lukis Interaktif”. Media dirancang sebagai ruang bebas melukis yang tetap memiliki struktur aktivitas agar anak dapat berekspresi tanpa kehilangan arah kegiatan. Perancangan mencakup penentuan ukuran area lukis, pembagian zona aktivitas, batas aman penggunaan, penataan area penyimpanan alat, serta pemilihan elemen visual yang sederhana dan mudah dikenali. Elemen interaktif yang disiapkan meliputi pemicu tema atau emosi, petunjuk visual sederhana, area warna, serta tanda langkah yang fleksibel. Elemen tersebut bertujuan membantu anak memulai aktivitas, memahami urutan kegiatan, dan mempertahankan fokus, tanpa terlalu bergantung pada instruksi verbal dari guru. Dalam proses perancangan, prinsip ramah anak juga diperhatikan melalui pemilihan warna, bentuk, tinggi area lukis, dan alur penggunaan agar sesuai dengan kemampuan anak tunagrahita usia sekolah dasar.

Tahap berikutnya adalah produksi media dan pengadaan perlengkapan pendukung. Pada tahap ini, tim menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan, seperti cat yang aman digunakan, kuas dengan ukuran yang sesuai kemampuan genggam anak, wadah warna, pelindung area, serta perlengkapan kebersihan. Desain dinding kemudian diwujudkan dalam bentuk pola atau area tematik yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas melukis. Selain itu, disiapkan pula panduan penggunaan sederhana bagi guru agar media dapat digunakan secara terarah. Panduan tersebut memuat cara memulai aktivitas, contoh instruksi singkat, durasi penggunaan yang disarankan, langkah pendampingan, prosedur kebersihan, serta cara melakukan pengamatan perkembangan anak selama kegiatan berlangsung.

Setelah media dan perlengkapan siap, dilakukan instalasi dan penataan ruang dinding lukis di area yang telah disepakati bersama pihak sekolah. Instalasi dilakukan dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan, dan kemudahan akses bagi siswa. Area dinding lukis ditata agar anak dapat bergerak dengan cukup leluasa, guru dapat melakukan pendampingan dengan mudah, dan alat lukis dapat dijangkau tanpa menimbulkan risiko penggunaan yang tidak terkontrol. Penataan ruang juga memperhatikan alur kegiatan, mulai dari persiapan alat, pelaksanaan melukis, pembersihan, hingga penyimpanan kembali perlengkapan. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas visual, tetapi juga sebagai ruang aktivitas yang terstruktur dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan melalui beberapa sesi penggunaan media oleh siswa dengan pendampingan guru dan tim pelaksana. Aktivitas utama yang dilakukan adalah melukis bebas atau *free painting* dengan dukungan prompt ringan apabila diperlukan, seperti tema warna, bentuk sederhana, suasana hati, atau objek yang dekat dengan kehidupan anak. Meskipun kegiatan bersifat bebas, guru tetap dapat memberikan arahan sederhana agar anak memiliki tujuan aktivitas, misalnya memilih warna tertentu, mengikuti pola dasar, mengisi area kosong, atau menyelesaikan bagian tertentu secara bertahap. Selama kegiatan berlangsung, anak didorong untuk mengenali warna, mengontrol gerakan kuas, mengikuti batas visual, serta menyelesaikan aktivitas sesuai kemampuan masing-masing. Proses ini juga didokumentasikan sebagai bagian dari laporan kegiatan dan portofolio perkembangan anak.

***PERANCANGAN MEDIA “DINDING LUKIS INTERAKTIF” UNTUK STIMULASI
PENGEMBANGAN KOORDINASI MATA–TANGAN ANAK TUNA GRAHITA USIA SD***

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi terstruktur sebelum dan sesudah implementasi media. Observasi awal bertujuan untuk melihat kemampuan dasar anak dalam melakukan aktivitas visual-motorik, seperti memegang kuas, mengarahkan gerakan tangan, mengikuti pola, memilih warna, dan mempertahankan fokus. Observasi setelah implementasi dilakukan untuk melihat perubahan atau capaian yang muncul setelah anak menggunakan media dinding lukis. Indikator evaluasi meliputi koordinasi mata-tangan, kontrol gerak kuas, ketepatan mengikuti area atau pola, kesesuaian penggunaan warna, durasi fokus, tingkat kemandirian saat berkegiatan, serta respons keterlibatan anak selama aktivitas. Selain observasi terhadap siswa, umpan balik dari guru juga dikumpulkan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, kesesuaian media dengan karakteristik anak, potensi penerapan dalam kegiatan rutin sekolah, serta aspek yang masih perlu diperbaiki.

Data yang diperoleh dari observasi dan umpan balik guru kemudian dianalisis secara deskriptif. Analisis dilakukan dengan membandingkan kondisi awal dan kondisi setelah penggunaan media berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Hasil analisis tidak hanya digunakan untuk menilai keberhasilan pelaksanaan kegiatan, tetapi juga menjadi dasar dalam menyusun rekomendasi penggunaan media secara berkelanjutan. Apabila ditemukan kendala, seperti instruksi visual yang kurang jelas, area lukis yang perlu disesuaikan, atau alat yang kurang sesuai dengan kemampuan motorik anak, maka dilakukan perbaikan agar media lebih mudah digunakan oleh siswa dan guru.

Kegiatan ditutup dengan serah terima media “Dinding Lukis Interaktif” kepada pihak SLB Negeri Cinta Asih Soreang beserta panduan penggunaan dan perawatan. Pada tahap ini, guru diberikan penjelasan mengenai cara memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran, cara mengatur aktivitas secara bertahap, cara menjaga kebersihan dan keamanan alat, serta cara melakukan observasi sederhana terhadap perkembangan anak. Selain itu, disusun mekanisme keberlanjutan agar dinding lukis dapat digunakan secara rutin sebagai fasilitas stimulasi perkembangan di sekolah. Mekanisme tersebut mencakup penjadwalan penggunaan media, penanggung jawab perawatan, pengelolaan perlengkapan, serta kemungkinan pengembangan variasi aktivitas melukis sesuai kebutuhan siswa.

PERANCANGAN MEDIA “DINDING LUKIS INTERAKTIF” UNTUK STIMULASI PENGEMBANGAN KOORDINASI MATA–TANGAN ANAK TUNA GRAHITA USIA SD

Melalui tahapan pelaksanaan tersebut, program pengabdian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan produk media fisik, tetapi juga memberikan manfaat berkelanjutan bagi sekolah. Media “Dinding Lukis Interaktif” diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan mudah digunakan untuk menstimulasi koordinasi mata-tangan anak tunagrahita usia sekolah dasar. Selain itu, keterlibatan guru dalam proses identifikasi kebutuhan, implementasi, dan evaluasi diharapkan dapat memperkuat kapasitas sekolah dalam memanfaatkan media visual-motorik sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dan stimulasi perkembangan anak secara rutin.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (Sub judul level 1)



Gambar 1. Pelaksanaan Abdimas

Implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui media Dinding Lukis Interaktif telah dilaksanakan di SLB Negeri Cinta Asih Soreang dengan melibatkan 50 siswa jenjang sekolah dasar. Kegiatan ini dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan pendampingan guru dan tim pelaksana. Berdasarkan dokumentasi kegiatan, siswa terlihat mengikuti kegiatan secara aktif dan antusias. Hal ini tampak dari keterlibatan mereka dalam proses melukis, memilih warna, membuat bentuk, serta berinteraksi dengan teman-

*PERANCANGAN MEDIA “DINDING LUKIS INTERAKTIF” UNTUK STIMULASI
PENGEMBANGAN KOORDINASI MATA–TANGAN ANAK TUNA GRAHITA USIA SD*

teman dalam satu area kegiatan. Suasana kegiatan yang dilakukan secara terbuka dan berkelompok juga mendukung siswa untuk merasa lebih bebas dalam berekspresi.

Media yang digunakan dalam kegiatan ini berupa kanvas berukuran 40 x 60 cm yang difungsikan sebagai media lukis interaktif. Setiap satu kanvas dikerjakan oleh lima siswa secara berkelompok. Dengan pembagian tersebut, siswa tidak hanya melakukan aktivitas visual-motorik secara individual, tetapi juga belajar bekerja dalam ruang bersama. Anak-anak diberikan kebebasan untuk melukis, mengeksplorasi warna, membuat bentuk, serta mengekspresikan gagasan visual sesuai kemampuan masing-masing. Pendekatan ini dipilih agar siswa tidak merasa terbebani oleh instruksi yang terlalu kaku, tetapi tetap mendapatkan stimulasi melalui aktivitas yang melibatkan koordinasi mata dan tangan.

Selama kegiatan berlangsung, siswa menggunakan berbagai warna cerah dan bentuk bebas pada permukaan kanvas. Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih kemampuan memegang alat lukis, mengarahkan gerakan tangan, mencampur warna, mengisi bidang, dan membuat bentuk sederhana. Proses tersebut menjadi bagian dari stimulasi motorik halus dan koordinasi mata-tangan, karena siswa perlu menghubungkan apa yang mereka lihat dengan gerakan tangan yang dilakukan. Meskipun hasil lukisan setiap kelompok berbeda-beda, seluruh karya menunjukkan adanya eksplorasi warna, goresan, bentuk, dan ekspresi visual yang muncul secara spontan dari siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa media lukis interaktif ini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran berbasis seni. Siswa tampak lebih tertarik ketika kegiatan dilakukan melalui media besar, warna-warni, dan dapat digunakan bersama. Dibandingkan dengan media pembelajaran yang bersifat lembar kerja, aktivitas melukis pada kanvas memberikan pengalaman yang lebih konkret dan langsung. Anak dapat melihat hasil dari gerakan tangannya secara nyata, sehingga kegiatan ini membantu memperkuat hubungan antara pengamatan visual, gerakan tangan, dan hasil karya yang dihasilkan.

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif pada aspek sosial dan afektif siswa. Penggunaan satu kanvas oleh lima siswa mendorong anak untuk berada dalam satu ruang kerja, menunggu giliran, melihat proses teman, serta ikut menyelesaikan karya kelompok.

Hal ini menunjukkan bahwa media Dinding Lukis Interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana stimulasi motorik halus, tetapi juga sebagai media untuk melatih interaksi sederhana, keberanian berekspresi, dan keterlibatan dalam aktivitas bersama. Antusiasme siswa selama kegiatan menjadi indikator awal bahwa media ini memiliki potensi untuk digunakan sebagai aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita.

Berdasarkan hasil implementasi, media Dinding Lukis Interaktif berpotensi menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara berkelanjutan di lingkungan SLB. Media ini mendukung pembelajaran berbasis aktivitas langsung, eksplorasi warna, dan pengalaman visual-motorik yang sesuai dengan kebutuhan anak tunagrahita usia sekolah dasar. Meskipun kegiatan ini belum melakukan pengukuran kuantitatif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus siswa, hasil pelaksanaan menunjukkan respons positif dari siswa, terutama dalam bentuk antusiasme, partisipasi aktif, keberanian mencoba, serta keterlibatan dalam kegiatan melukis bersama. Oleh karena itu, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai sarana stimulasi koordinasi mata-tangan, motorik halus, fokus, dan ekspresi kreatif siswa di sekolah.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui media Dinding Lukis Interaktif di SLB Negeri Cinta Asih Soreang menunjukkan bahwa aktivitas melukis dapat menjadi sarana stimulasi yang menarik dan sesuai bagi anak tunagrahita usia sekolah dasar. Implementasi kegiatan yang melibatkan 50 siswa SD memperlihatkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi warna, bentuk, serta gerakan melukis pada media kanvas berukuran 40 x 60 cm. Setiap kanvas dikerjakan secara berkelompok oleh lima siswa, sehingga kegiatan ini tidak hanya mendukung stimulasi koordinasi mata-tangan dan motorik halus, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, bekerja bersama, dan mengekspresikan diri secara visual. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa media lukis interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan mudah diikuti oleh siswa. Kebebasan anak dalam memilih warna, membuat bentuk, dan menggerakkan kuas membantu mereka menghubungkan

**PERANCANGAN MEDIA “DINDING LUKIS INTERAKTIF” UNTUK STIMULASI
PENGEMBANGAN KOORDINASI MATA–TANGAN ANAK TUNA GRAHITA USIA SD**

pengamatan visual dengan gerakan tangan secara langsung. Aktivitas ini juga berpotensi meningkatkan fokus, keberanian berekspresi, serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis seni. Meskipun belum dilakukan pengukuran kuantitatif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus secara jangka panjang, respons positif siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa media ini layak dikembangkan sebagai alternatif media stimulasi perkembangan di lingkungan SLB.

Sebagai saran, media Dinding Lukis Interaktif perlu dimanfaatkan secara rutin dalam kegiatan pembelajaran atau aktivitas pendukung di sekolah agar stimulasi koordinasi mata-tangan dapat berlangsung secara konsisten. Guru dapat mengembangkan variasi kegiatan, seperti melukis mengikuti pola sederhana, mengenal warna, membuat bentuk tertentu, atau bekerja dalam kelompok kecil sesuai kemampuan siswa. Selain itu, sekolah disarankan untuk menyusun panduan penggunaan dan jadwal pemanfaatan media agar kegiatan dapat berjalan lebih terarah, aman, dan berkelanjutan. Untuk pengembangan berikutnya, evaluasi penggunaan media sebaiknya dilakukan secara lebih sistematis dengan indikator yang jelas, seperti kemampuan memegang kuas, ketepatan mengikuti pola, kontrol gerak tangan, durasi fokus, kemandirian saat melukis, dan keterlibatan sosial siswa. Penelitian atau program lanjutan juga dapat melibatkan guru dan orang tua dalam memantau perkembangan anak, sehingga manfaat media tidak hanya terlihat pada saat kegiatan berlangsung, tetapi juga dapat mendukung perkembangan motorik halus dan kemandirian anak dalam aktivitas sehari-hari.

DAFTAR REFERENSI

Agustinawati, S., & Suparno, S. (2025). Improving fine motor skills through the finger painting method for children with mild intellectual disabilities. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(2), 448–459. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe/article/view/2266>

American Association on Intellectual and Developmental Disabilities. (n.d.). *Defining criteria for intellectual disability*. Retrieved June 16, 2026, from <https://www.aaid.org/intellectual-disability/definition>

American Psychiatric Association. (2013). *Intellectual disability*. https://www.psychiatry.org/File%20Library/Psychiatrists/Practice/DSM/APA_DSM-5-Intellectual-Disability.pdf

Bertelli, M. O., Munir, K., Harris, J., & Salvador-Carulla, L. (2016). “Intellectual developmental disorders”: Reflections on the international consensus document for redefining “mental retardation-intellectual disability” in ICD-11. *Advances in Mental Health and Intellectual Disabilities*, 10(1), 36–58. <https://doi.org/10.1108/AMHID-10-2015-0052>

Caramia, S., Gill, A., Ohl, A., & Schelly, D. (2020). Fine motor activities in elementary school children: A replication study. *The American Journal of Occupational Therapy*, 74(2), Article 7402345010. <https://doi.org/10.5014/ajot.2020.035014>

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (n.d.-a). 20258497 - *Data Pendidikan Kemendikdasmen*. Retrieved June 16, 2026, from <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/pendidikan/npsn/20258497>

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (n.d.-b). 20258497 - *SLB Negeri Cinta Asih*. Retrieved June 16, 2026, from <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/snpm/snpmb/site/sekolah?npsn=20258497>

UNICEF. (n.d.). *Inclusive education*. Retrieved June 16, 2026, from <https://www.unicef.org/education/inclusive-education>

World Health Organization. (n.d.). *ICD-11: International Classification of Diseases 11th Revision*. Retrieved June 16, 2026, from <https://icd.who.int/>