
Perancangan Media Pembelajaran Berhitung 1-20 Guna Melatih Kognitif Bagi Anak Penyandang Tunarungu Kelas 2 SD di SLB Wilayah Kota Semarang

Nuruseba Hayyanah¹, Abi Senoprabowo²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Email: 114202003351@mhs.dinus.ac.id, abiseno.p@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 25 November 2023

Disetujui : 28 Desember 2023

Kata Kunci :

Anak, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran Interaktif, Tunarungu

ABSTRAK

Tunarungu merupakan disabilitas dalam menangkap suara. Terdapat keterbatasan siswa tunarungu secara kognitif dalam berhitung di kelas 2 SD ditambah media pembelajaran terdahulu yang telah usang, sehingga memerlukan adanya perancangan media pembelajaran interaktif. Perancangan buku interaktif ini menggunakan metode penelitian kualitatif melalui studi pustaka, wawancara, dan observasi. Metode analisis menggunakan analisis kebutuhan dan metode perancangan 5 phase of design dari Robin Landa. Media yang dihasilkan adalah buku interaktif sesuai dengan kebutuhan anak tunarungu dengan memadukan aspek visual dari karakter, tulisan angka, dan bahasa isyarat.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 25 November 2023

Accepted : 28 December 2023

Keywords:

Children, Elementary Schools, Interactive Learning Media, Deaf

ABSTRACT

Deafness is a disability in capturing sound. There are cognitive limitations of deaf students in counting in grade 2 SD plus the previous learning media has been obsolete, thus requiring the design of interactive learning media. This interactive book design uses qualitative research methods through literature studies, interviews, and observations. The analysis method uses needs analysis and Robin Landa's 5 phases of design method. The resulting media is an interactive book according to the needs of deaf children by combining the visual aspects of characters, writing numbers, and sign language.

1. PENDAHULUAN

Tunarungu atau yang kerap disebut dengan orang tuli merupakan disabilitas dimana penyandanginya memiliki keterbatasan dalam menangkap suara (Rahmah, 2018). Dengan adanya keterbatasan tersebut, penyandang akan tumbuh dengan insting bahasa isyarat alami mereka untuk berkomunikasi kepada orang lain. Terutama bagi anak tunarungu yang lahir di keluarga non tunarungu atau dapat mendengar. Sehingga, dengan adanya bahasa isyarat akan memudahkan penyandang dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada orang lain, karena sejatinya manusia membutuhkan adanya komunikasi untuk saling berinteraksi untuk dapat memberikan informasi kepada satu sama lain. (Haliza Nur, Kuntarto Eko, 2020)

Disamping keterbatasannya, anak penyandang tunarungu juga membutuhkan adanya wadah pendidikan yang setara dengan anak normal agar dapat menerima ilmu-ilmu baru yang diajarkan di sekolah. Dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Dalam pasal tersebut, seluruh warga negara, bahkan anak-anak yang kurang mampu atau cacat, berhak mendapat pendidikan, khususnya pendidikan sekolah dasar. Wadah pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus ialah melalui Sekolah Luar Biasa. Sekolah Luar Biasa merupakan sekolah yang akan mengklasifikasikan pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus sesuai dengan disabilitas yang dimilikinya (Yelvita, 2022). Bagi anak penyandang tunarungu, akan lebih cocok untuk memasuki Pendidikan Luar Biasa dengan kategori Sekolah Luar Biasa (SLB) B, karena kategori tersebut pembelajarannya memang dikhususkan untuk anak penyandang tunarungu. Anak-anak penyandang tunarungu akan mendapatkan pembelajaran yang eksklusif dalam Sekolah Luar Biasa (SLB) B dengan keterbatasan yang dimilikinya agar dapat meningkatkan pengetahuannya.

Di Kota Semarang terdapat beberapa Sekolah Luar Biasa. Salah satunya adalah SLB (B) Swadaya Semarang. SLB (B) Swadaya Semarang yang terletak di Jl. Seteran Utara II No.2, Miroto, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah. SLB ini menampung anak yang memiliki keterbatasan pendengaran atau tunarungu (B) dan anak yang memiliki keterbatasan intelegensi atau tunagrahita (C). Anak penyandang tunarungu memiliki tingkatan klasifikasi mulai dari yang ringan hingga berat. Pendekatan dalam proses belajarnya pun akan berbeda di setiap anak tunarungu karena perbedaan kognitif tiap anak penyandang tunarungu yang berbeda-beda. Tetapi, kognitif anak tunarungu sama dengan kognitif anak normal pada umumnya.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada anak-anak penyandang tunarungu di SLB/B Swadaya Semarang adalah matematika. Anak-anak yang duduk dibangku kelas 2 SD akan diajarkan untuk mengenal angka mulai dari angka 1 sampai 20, selain itu anak juga akan diperkenalkan tentang penjumlahan angka melalui visual objek gambar. Proses pembelajaran tersebut sesuai dengan capaian pembelajaran menurut Keputusan Kepala Badan standar kurikulum dan asesmen pendidikan nomor 008/kr/2022 tentang capaian pembelajaran matematika jenjang pendidikan dasar kelas 2 SDLB Tunarungu pada kurikulum merdeka. Dalam keputusan tersebut, capaian pembelajaran matematika dalam kelas 2 SD tunarungu ialah siswa dapat memahami, membilang, dan menuliskan bilangan asli sampai 20 menggunakan suatu objek untuk menunjukkan cara melakukan penjumlahan bilangan asli. (KEMDIKBUD, 2022)

Setiap anak memiliki respon pengerjaan yang berbeda-beda. Ada yang cepat dan tanggap dalam mengerjakan setiap latihan soal hitungan yang diberikan dan ada juga yang kesulitan dalam mengerjakan setiap soal hitungan. Dalam satu kelas pada kelas 2 SDLB Swadaya Semarang terdapat 5 orang siswa. 2 diantaranya tanggap dalam berhitung dan 3 siswa lainnya masih perlu dibimbing dan diarahkan dalam berhitung. Cara anak-anak untuk memecahkan perhitungan yang ada dalam soal adalah dengan menghitung melalui gambar yang ada, kemudian diurutkan sehingga mendapatkan hasil dari penjumlahannya. Setelah mengerjakan soal, anak-anak akan diberi tugas lagi untuk mewarnai gambar dengan warna yang sudah ditentukan oleh beberapa angka. Dari latihan-latihan soal yang diberikan sudah membantu untuk melatih kognitif anak penyandang tunarungu.

Agar siswa tidak bosan dan jenuh saat dikelas, diperlukan adanya media pembelajaran pada siswa kelas 2 sd untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan, serta dapat melatih kognitif siswa. Media pembelajaran membutuhkan adanya interaksi antara pengajar dan siswa penyandang tunarungu. Proses pembelajaran dianggap efektif apabila media pembelajaran tersebut memuat informasi yang jelas pada siswa, sehingga media tersebut memberikan kesan yang dapat diterima informasinya oleh para siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Blattner Doris telah memaparkan bahwasannya media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang terpenting saat proses pembelajaran (Putri, 2023)

Media pembelajaran berhitung yang digunakan sebelumnya pada anak kelas 2 SLB (B) Swadaya Semarang yaitu menggunakan alat peraga yang disebut “Pak Takur”. Pak Takur merupakan singkatan dari “Papan Jaritmatika Tambah-Kurang”. (Suhud, n.d.). Pak Takur ini merupakan sebuah papan media pembelajaran berhitung yang memiliki kekurangan yaitu hanya satu media, sehingga siswa yang ingin menggunakan media ini harus bergantian. Disamping itu, media pembelajaran “Pak Takur” di kelas 2 SLB (B) Semarang sudah usang.

Tujuan dirancangnya media pembelajaran interaktif di kelas 2 SD SLB (B) Kota Semarang adalah sebagai sarana untuk melatih kognitif anak. Sehingga, media pembelajaran yang akan dirancang tersebut berupa buku pembelajaran interaktif dengan materi mengenai angka dari 1-20. Buku pembelajaran interaktif ini akan dirancang sesuai dengan kebutuhan anak tunarungu yaitu dengan memadukan aspek visual dari karakter, tulisan angka, dan bahasa isyarat. Perasaan iri hati, anak-anak dapat memiliki rasa ingin tahu disertai rasa iri yang hebat saat teman/saudara mereka memiliki benda yang menarik untuk mereka. Bahkan tidak jarang juga perkelahian sengit hingga adu kekuatan antar anak-anak dipicu oleh adanya perebutan kepemilikan benda. Oleh karena itu, perancangan komik ini akan dimulai dengan masalah dengan konflik yang ringan yaitu tidak fokus dan iri hati sebagai titik beratnya.

2. METODE

Metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif ialah metode pengumpulan data bersifat deskriptif yang digali lebih lanjut melalui sumber data seperti studi pustaka, wawancara, dan observasi agar mendapati data yang rinci dan kompleks dari isu permasalahan yang diangkat. Data kualitatif akan dianalisa lebih lanjut menggunakan analisis kebutuhan agar lebih merincikan permasalahan dan menemukan solusi yang tepat.

Observasi dilakukan pada siswa-siswi murid kelas 2 SD di SLB (B) Swadaya Semarang untuk memahami proses pembelajaran tiap siswa. Observasi dilakukan setiap hari senin-kamis pukul 07.30-11.00 WIB. Dengan melakukan observasi, penulis mendapati informasi mengenai anak-anak dengan disabilitas tunarungu di SLB (B) Swadaya Semarang.

Wawancara dalam perancangan ini melibatkan 2 orang, yaitu wali kelas dan juga murid agar mendapatkan informasi mengenai psikomotorik anak tunarungu terhadap suatu media pembelajaran dan juga mendapatkan sebuah pemecahan arah desain sesuai dengan keinginan siswa. Dikarenakan sudah memasuki liburan sekolah, wawancara diadakan secara online melalui gform. Sebagai bukti observasi penulis mendokumentasikan beberapa foto mulai dari proses penyerahan surat izin observasi, proses belajar dan mengajar, dan juga proses wawancara kepada pihak-pihak yang menjadi target wawancara.

Disamping itu, proses pengambilan data melalui studi pustaka dimana pengumpulan data melalui referensi buku, jurnal, literatur terpercaya yang ditelaah untuk menemukan pemecahan masalah yang diangkat.

Metode analisis data yang digunakan pada perancangan ini adalah analisis kebutuhan. Metode analisis framing adalah metode penelitian untuk menganalisis perspektif secara membongkai yang bertujuan untuk melihat sebuah peristiwa dari sudut pandang media. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan komik “Si Warik: Warrior of Nusantara” tentang ceroboh dan iri hati ini menggunakan metode yang meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Metode

analisis kebutuhan merupakan suatu tahapan metode pengumpulan data yang tujuannya digunakan sebagai sarana pendukung dalam perancangan karya. Menurut Burton dan Merrill, analisis kebutuhan merupakan prosedur metode untuk membuat rekomendasi, menemukan kesamaan antara tujuan dan keadaan aktual, dan memilih tindakan yang akan dilakukan.

Metode perancangan dalam perancangan buku media pembelajaran interaktif ini menggunakan metode perancangan 5 Phase of Design Graphic Process yang dikemukakan oleh Robin Landa. Dalam proses tersebut terdapat 5 tahapan yaitu orientasi, analisis dan strategi, conceptual design, design development, dan implementasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Data Permasalahan

Salah satu sekolah luar biasa di Kota Semarang yang menjadi objek penelitian dalam perancangan buku media pembelajaran interaktif ialah SLB (B) Swadaya Semarang. SLB B Swadaya Semarang yang terletak di Jl. Seteran Utara II No.2, Miroto, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah. Anak penyandang tunarungu memiliki tingkatan klasifikasi mulai dari yang ringan hingga berat. Tetapi, tingkat kognitif anak tunarungu sama dengan tingkat kognitif anak normal pada umumnya.

Bagi anak penyandang tunarungu, proses belajar mengenal suatu hal dan menerima ilmu baru tentunya akan berbeda dengan anak normal. Pendekatan pembelajaran bagi anak penyandang tunarungu di kelas 2 SD akan lebih dikhususkan untuk melatih kognitif dan motoriknya agar memudahkan proses belajar pada anak-anak kedepannya. Media pembelajaran berhitung yang digunakan sebelumnya pada anak kelas 2 SLB (B) Swadaya Semarang yaitu menggunakan alat peraga yang disebut "Pak Takur".

Adanya keterbatasan mendengar dalam proses pembelajaran, menyebabkan anak-anak tunarungu di SLB (B) akan mengalami sedikit kelambatan menerima materi belajar dari anak-anak normal yang mengenyam pendidikan di bangku Sekolah Dasar pada umumnya.

Dalam satu kelas 2 SD di SDLB (B) Swadaya Semarang terdapat 5 orang siswa yang mana didalamnya terdapat 2 orang laki-laki dan 3 orang lainnya perempuan. Karakteristik siswa penyandang tunarungu jika dilihat dari fisiknya terlihat seperti anak normal pada umumnya, tetapi saat berkomunikasi mereka akan menggunakan bahasa isyarat dengan tangannya.

Tingkat intelegensi siswa tunarungu dalam pendidikan setara dengan orang normal pada umumnya yang memiliki kategori kecerdasan tinggi, rata-rata dan juga rendah. Sehingga, dalam proses pembelajaran di kelas terdapat beberapa anak yang tanggap dan juga beberapa anak yang perlu dibimbing dan diarahkan dalam menangkap sebuah materi.

Materi pembelajaran pada anak penyandang tunarungu akan mengandalkan visual atau gambar untuk memberikan pemahaman secara nyata terhadap materi-materi yang diajarkan. Materi pembelajaran pada kelas 2 SDLB (B) yang diajarkan juga berbeda dengan anak kelas 2 SD pada umumnya, materi pembelajaran pada kelas 2 SD penyandang tunarungu akan memiliki sedikit keterlambatan dengan sekolah SD pada umumnya karena menyesuaikan dengan disabilitas siswa yang dimiliki. Seperti pada salah satu mata pelajaran sekolah yaitu matematika, siswa kelas 2 SDLB (B) Swadaya Semarang baru belajar berhitung dan menulis angka mulai dari 1-20.

Sistem pembelajaran di kelas 2 SDLB (B) Swadaya Semarang yaitu dengan bermain sambil belajar untuk dapat melatih kognitif dan motorik siswa. Anak kelas 2 SDLB (B) dengan umur 7-10 tahun akan senang jika belajar dengan bermain. Selain itu, belajar dengan bermain

menggunakan sebuah media pembelajaran akan berguna untuk kognitif anak. Sayangnya media pembelajaran di SLB (B) Swadaya rata-rata sudah usang.

3.2 Analisis Kebutuhan

1. Analisis Kebutuhan Desain

Dari data kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa kelas 2 SD di SLB/B Swadaya Semarang, terdapat data gaya desain yang dapat dianalisis sebagai berikut:

1) Karakter Desain

Dari karakter hewan dan buah, karakter hewan lebih unggul dipilih dalam diagram persentase. Maka dari itu, karakter yang akan digunakan untuk perancangan buku media pembelajaran interaktif menggunakan karakter hewan.

2) Jenis Font

Dari keempat pilihan jenis font serif, sans serif, script dan decorative, siswa lebih dominan memilih jenis font sans serif dari diagram persentase. Maka dari itu, jenis font yang akan digunakan untuk merancang buku media pembelajaran interaktif menggunakan jenis font sans serif. Font sans serif ini digunakan untuk desain yang minimalis.

3) Warna Desain

Dari kedua pilihan jenis warna yaitu vibrant dan pastel, yang paling unggul dipilih oleh siswa dari diagram presentase ialah warna dengan karakteristik vibrant. Maka dari itu, warna desain yang akan digunakan untuk merancang buku media pembelajaran interaktif menggunakan warna vibrant. Warna vibrant sangat mencolok karena menggunakan warna-warna yang cukup berani.

4) Artstyle Karakter Desain

Dari kedua pilihan style gambar yaitu ilustrasi dan ilustrasi vector, ilustrasi vector mendominasi dipilih oleh siswa dari diagram presentase. Maka dari itu, style gambar karakter desain yang akan digunakan untuk merancang buku media pembelajaran interaktif menggunakan ilustrasi vector. Ilustrasi vector ini menggunakan artstyle yang simple dan minimalis.

Data Kuesioner Gaya Desain

2. Analisis Kebutuhan Materi

Materi pembelajaran yang akan digunakan dalam perancangan buku interaktif ini menggunakan materi dari modul pembelajaran yang disesuaikan oleh Kementerian Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus (KEMDIKBUD). Materi tersebut diambil dari modul Pengalaman Dalam Kebersamaan tema 1 yang memiliki 138 halaman. Kebutuhan materi yang akan dirancang dengan menggunakan materi berhitung, yang mana ada pada pembelajaran ke 3 dan ke 4 di halaman 15-17 dan 21-23. Pada halaman 15-17 memuat materi soal berhitung melalui visual bola dan kue, dimana visual tersebut diambil dari teks cerita singkat mengenai pengalaman yosep saat kecil merayakan ulang tahun di panti asuhan kemudian mendapati hadiah kue dan mainan bola. Pada halaman 21-23 memuat materi soal berhitung melalui visual kado, dimana visual tersebut diambil dari teks cerita singkat mengenai pengalaman ulang tahun ali yang dirayakan di sekolah dan mendapati banyak kado. Dari diambilnya materi ini, diharapkan memudahkan siswa dalam memahami, membilang, dan menuliskan bilangan asli sampai 20 melalui objek visual.

Dalam buku tersebut terdapat materi yang mencakup pembelajaran berhitung bagi kelas 2 Sekolah Dasar Luar Biasa. Dalam pembelajaran secara langsung di SLB Swadaya

Semarang sebenarnya tidak menggunakan buku ajar materi untuk acuan pembelajaran. Tetapi, anak didik diajarkan untuk berhitung melalui lembar-lembar hitungan yang nantinya dijadikan sebagai bahan latihan bagi anak. Materi pembelajarannya pun tidak jauh beda dari buku tema ini.



Gambar 1. 1 Materi yang diangkat Materi yang ingin di angkat

Sumber: KEMDIKBUD

3. Analisis Kebutuhan Bentuk Media

Bentuk media yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah media pembelajaran berupa buku interaktif yang dapat mencocokkan sebuah potongan gambar dengan lembaran gambar yang sudah disediakan. Selain itu, terdapat layout untuk siswa menulis menirukan angka dan tulisan angka 1-20. Tujuan dirancangnya buku interaktif ini guna melatih kognitif siswa tunarungu kelas 2 SD dalam berhitung 1-20. Dari ketiga media interaktif yang telah dipaparkan, baiknya perancangan buku media pembelajaran interaktif pada siswa tunarungu kelas 2 SD menggunakan buku seperti busy book yang dipadukan dengan number match untuk memudahkan siswa dalam belajar dan membawa media pembelajaran interaktif tersebut. Buku media pembelajaran interaktif tersebut nantinya berisi tentang berhitung dengan menempelkan potongan gambar dari angka 1-20 dan dilengkapi dengan gestur jari dalam angka 1-20. Disamping itu, terdapat layout untuk siswa menulis menirukan angka dan tulisan angka dari angka 1 sampai angka 20 untuk memudahkan pemahaman siswa tunarungu terhadap angka 1-20. Jenis kertas yang akan digunakan yaitu art carton 350 gr dengan ukuran A4 landscape yang dilaminasi dengan laminasi glossy. Untuk perekat potongan kertas dengan lembaran soal, akan menggunakan kain velcro.

3.3 Perancangan

1. Orientasi

Dalam perancangan buku pembelajaran interaktif ini, akan dirancang buku pembelajaran interaktif dalam mengenal angka 1-20 untuk anak tunarungu usia 7-10 tahun. Berdasarkan dari data wawancara siswa kelas 2 Sd SLB Swadaya Semarang menginginkan media pembelajaran interaktif dengan visual karakter hewan dengan artsyle yang mengarah ke vector. Pewarnaan visual yang dipilih menggunakan warna vibrant dan font yang dipilih

ialah font sans serif. Acuan materi pembelajaran berhitung 1-20 bagi siswa tunarungu kelas 2 SD diambil dari modul Pengalaman Dalam Kebersamaan tema 1 yang memiliki 138 halaman. Materi yang akan digunakan terdapat pada pembelajaran ke 3 dan ke 4 di halaman 15-17 dan 21-23.

2. Analisis dan Strategi

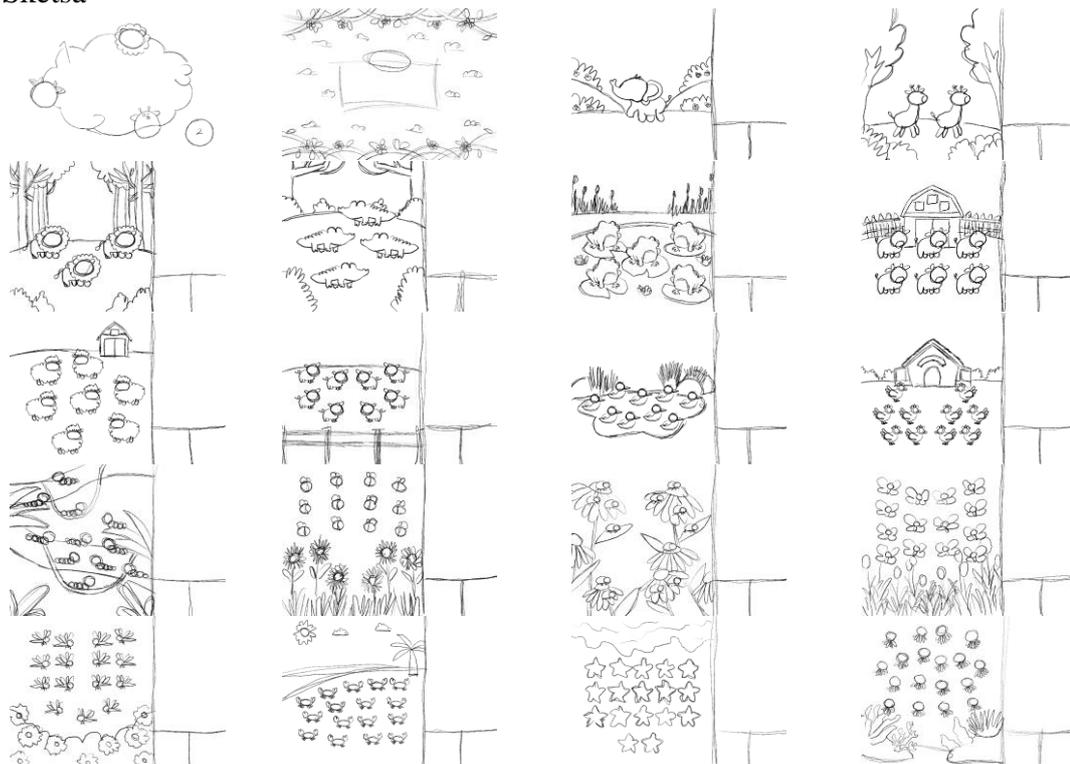
Dibutuhkan rancangan desain buku pembelajaran interaktif untuk melatih kognitif anak tunarungu berusia 7-10 tahun atau setara dengan kelas 2 SD, karena data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif yang dibarengi dengan bermain adalah cara yang efektif untuk melatih kognitif anak tunarungu. Buku pembelajaran interaktif yang akan dirancang yaitu dengan menempelkan potongan gambar sambil menghitungnya dan juga menirukan menulis angka dan tulisan angka 1-20. Visual gambar yang dirancang mengarah ke hewan dengan art style vector. Bahan media yang digunakan ialah menggunakan kertas art carton 350 gr dengan ukuran kertas A4 dan dilapisi laminasi glossy. Untuk perekat potongan kertas dengan gambar yang ada dalam buku, akan menggunakan kain velcro. Jumlah halaman yang akan dibuat adalah 24 halaman. Rincian isi halamannya ialah 20 isi halaman dan 4 halaman penunjang buku seperti cover depan, petunjuk penggunaan, halaman akhir dan cover belakang.

3. Conceptual Design

Buku yang akan dibuat berisi 24 halaman. Rincian isi halamannya ialah 20 isi halaman dan 4 halaman penunjang buku seperti cover depan, petunjuk penggunaan, halaman akhir dan cover belakang. Buku media pembelajaran interaktif tersebut bertema hewan yang mana tema tersebut diambil dari data kuesioner siswa kelas 2 SD tunarungu di SLB Swadaya Semarang. Tema hewan dalam buku media pembelajaran interaktif akan dibagi menjadi beberapa tema. Terdapat 4 klasifikasi tema hewan disetiap 5 lembar bukunya. Tema tersebut ialah hewan hutan, hewan ternak, hewan serangga dan hewan laut.

4. Design Development

a. Sketsa



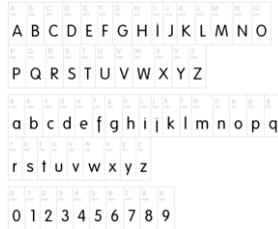


Gambar 1. 2 Sketsa

Sumber: Penulis

b. Font

Font yang digunakan dalam buku interaktif ini menggunakan jenis font Sans Serif dengan nama font Folks.



Gambar 1. 3 Font Folks

Sumber: Penulis

c. Hasil Akhir



Gambar 1. 4 Hasil Akhir

Sumber: Penulis

5. Implementasi

a. Buku Interaktif

- Ukuran : A4
Bahan : Art cartoon 350 gr
Warna : Full color
Teknik : Digital Print

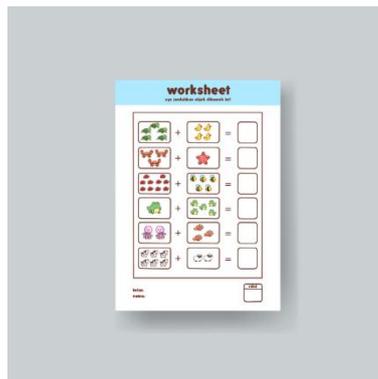


Gambar 1. 5 Mockup Buku Interaktif

Sumber: Penulis

b. Work Sheet

- Ukuran : A5
Bahan : Art paper
Warna : Full color
Teknik : Digital Printing

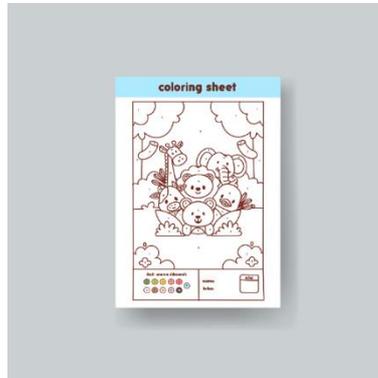


Gambar 1. 6 Mockup Work Sheet

Sumber: Penulis

c. Coloring Sheet

- Ukuran : A5
- Bahan : Art paper
- Warna : Full color
- Teknik : Digital Printing



Gambar 1. 7 Mockup Coloring Sheet

Sumber: Penulis

d. Sticker

- Ukuran : A6
- Bahan : Kertas vynl
- Warna : Full color
- Teknik : Digital Printing



Gambar 1. 8 Mockup Sticker

Sumber: Penulis

e. Gantungan Kunci

- Ukuran : 5x5cm
- Bahan : Akrilik
- Warna : Full color
- Teknik : Digital Printing



Gambar 1. 9 Mockup Gantungan Kunci

Sumber: Penulis

f. Packaging Buku

Ukuran : 30 x 30 cm

Bahan : Kardus

Warna : Full color

Teknik : Digital Printing



Gambar 1. 10 Mockup Packaging Buku

Sumber: Penulis

g. Packaging Potongan Gambar

Ukuran : 10 x 8 x 4 cm

Bahan : Kardus

Warna : Full Color

Teknik : Digital Printing



Gambar 1. 11 Mockup Packaging Potongan Gambar

Sumber: Penulis

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam hal mendengar, sehingga dalam proses pembelajarannya memiliki kekurangan dalam indra pendengarannya. Dari keterbatasan tersebut, anak tunarungu juga dapat memiliki hak untuk mengenyam pendidikan layaknya orang normal. Dalam proses belajarnya, anak tunarungu akan mengandalkan indra visualnya untuk memahami materi. Berdasarkan data yang telah diambil dan diperoleh, diantara 5 orang siswa di kelas 2 SDLB (B) Swadaya Semarang terdapat 2 orang yang tanggap dan 3 orang yang perlu dibimbing dalam memahami suatu materi. Salah satu cara untuk melatih kognitif anak dengan disabilitas tunarungu dapat dilakukan melalui belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya perancangan media pembelajaran buku interaktif agar dapat melatih kognitif anak tunarungu berumur 7-10 tahun atau setara dengan kelas 2 SD. Buku interaktif yang dirancang memberikan materi tentang belajar berhitung angka 1-20 melalui gambar dan potongan gambar. Disamping itu, buku interaktif tersebut melatih anak kelas 2 SD Tunarungu untuk dapat menulis angka dan tulisan angka yang ditampilkan pada buku. Buku interaktif yang dirancang visual karakternya mengarah ke hewan dengan art style vector dan pewarnaan menggunakan teknik mapping. Bahan media yang digunakan ialah menggunakan kertas art carton dengan ukuran kertas A4 350 gr yang dilapisi laminasi glossy. Untuk perekat potongan kertas dengan gambar yang ada dalam buku, akan menggunakan kain velcro. Jumlah isi halaman yang akan dibuat ialah 24 halaman. Diantaranya ialah 20 halaman isi dan 4 halaman pelengkap seperti cover depan, petunjuk penggunaan, penutup, dan juga cover belakang. Perancangan buku media pembelajaran interaktif ini telah dianggap berhasil dikarenakan telah merepresentasikan media pembelajaran berhitung 1-20 dengan visual gambar yang disediakan.

4.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan untuk memperoleh data di lapangan, pada dasarnya penelitian ini telah dilakukan dengan baik. Tetapi, tidak dipungkiri bahwasannya penelitian yang telah penulis lakukan memiliki kekurangannya didalamnya. Penulis berharap agar pada penelitian dan perancangan selanjutnya akan lebih dikembangkan lagi mulai dari segi materi pembelajaran hingga ke media interaktifnya sehingga siswa-siswa tunarungu lebih termotivasi dalam mempelajari suatu materi pembelajaran baru.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andi, K. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Djumingin, S. (n.d.). Pengembangan materi pembelajaran bahasa Indonesia.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Posiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(2019), 181–188.
- Haliza Nur, Kuntarto Eko, K. A. (2020). Pemerolehan Bahasa Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Dalam Memahami Bahasa. *Jurnal Metabasa*, 2, 38–50.
- Indah, B. P., & Safaruddin. (2022). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal JPSD*, 3(1), 1–8.
- Jasinta Rosa Vedaarum, M., & Ariffudin Islam, M. (2023). Analisis Preferensi Gaya Desain Y2K Pada Visual Desain Konten Instagram @Popbela_Com. *Jurnal Barik*, 5(1), 183–195. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- KEMDIKBUD. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kurikulum Merdeka Tentang Capaian Belajar Bagi Siswa Disabilitas. KEMDIKBUD. <https://id.scribd.com/document/581915420/CP-SLB>
- Mirta, A., Khamila, K., Hawa, M. H., & Matin, M. F. (2023). Prosiding Seminar Nasional Analisis Kebutuhan Penggunaan Metode Numbered Head Together (NHT) terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Materi Menulis Karya Ilmiah pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 4 Bojonegoro Tahun Pelajaran 2022 / 2023. 770–783.

- Munfaati, H. (2014). Pengaruh Pola asuh Orang Tua Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Tunarungu di TKLB-B Dharma Wanita Sidoarjo.
- Prisanti Aulia. (2019). Kelayakanmedia Pembelajaran Powtoon Pada Sub Kompetensi Pegeringan Rambut Teknik Dasar Siswa Kelas Xi Tata Kecantikan Rambut. E-Journal, 08(01), 14–17.
- Putri, V. K. M. (2023). 7 Pengertian Media Pembelajaran Menurut Ahli. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/08/01/110000969/7-pengertian-media-pembelajaran-menurut-ahli?page=all>
- Rahmah, F. N. (2018). Problematika Anak Tunarungu Dan Cara Mengatasinya. Quality, 6(1), 1. <https://doi.org/10.21043/quality.v6i1.5744>
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. Jurnal Barik, 4(1), 175–189. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48614>
- Sihombing, D. (2017). Tipografi Dalam Desain Grafis. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Suhud, H. (n.d.). Cara Membuat Media Pembelajaran “Pak Takur” untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa SD. Naikpangkat.Com. Retrieved February 4, 2024, from <https://naikpangkat.com/cara-membuat-media-pembelajaran-pak-takur-untuk-meningkatkan-keterampilan-berhitung-siswa-sd/>
- Widyorini, E., Harjanta, G., Roswita, M. Y., Sumijati, S., Eriyani, P., Primastuti, E., Hapsari, L. W., & Agustina, E. (2014). Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus. 160.
- Yelvita, F. S. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. Edukasi Nonformal, 2(8.5.2017), 2003–2005.
- Zainudin, A. (2023). Jenis-Jenis Ilustrasi Dalam Desain Grafis. Universitas Stekom. <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Jenis-Jenis-Illustrasi-dalam-Desain-Grafis/63b2f48a65875c97de5a21bc7a6422f3b83ca625>