



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut American Psychiatric Association (2017), Tunagrahita (Disabilitas Intelektual) adalah kondisi keterbelakangan mental, dimana seorang anak memiliki kemampuan intelektual (tingkat IQ) yang dibawah rata-rata dibandingkan anak pada umumnya. Hal ini mempengaruhi fungsi pada dua bidang, yaitu fungsi intelektual (pembelajaran anak, pemecahan masalah, dan penilaian), dan fungsi adaptif (kehidupan sehari-hari, komunikasi dan kemandirian). Menurut American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (2018), anak dengan disabilitas intelektual memerlukan pendidikan publik yang sesuai, mencakup evaluasi adil, tujuan ambisius, tujuan menantang, hak untuk maju, dukungan dan layanan individual, pengajaran berkualitas tinggi, dan akses kurikulum pendidikan umum dalam pengaturan inklusif sesuai dengan usia. Pendidikan diperoleh melalui edukasi kebutuhan khusus, yakni pendidikan yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran individu yang memerlukan dukungan tambahan dan metode adaptif untuk berpartisipasi dan memenuhi tujuan pembelajaran dalam pendidikan (UNESCO, 2011). Edukasi kebutuhan khusus dapat diberikan dalam sekolah luar biasa, yang diberi nama “Sekolah Kebutuhan Khusus” (MEXT, n.d.).

Sekolah kebutuhan khusus adalah sekolah untuk anak berkebutuhan khusus yang mengidap kecacatan (disabilitas). Murid melakukan proses belajar dengan kurikulum khusus, dikelilingi banyak guru dan berbagai fasilitas juga peralatan yang memenuhi kebutuhan anak tersebut (MEXT, n.d.). Di Indonesia, sistem dari sekolah kebutuhan khusus menggunakan sistem pendidikan inklusif, yaitu sistem pendidikan yang memberi kesetaraan hak, juga kesempatan bagi anak berkebutuhan khusus untuk dapat mengikuti pendidikan seperti peserta didik pada umumnya, sebagaimana ditulis dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 32. Salah satu sekolah yang menerapkan sistem ini adalah SKH Aditiya Silih Asih.

SKH Aditiya Silih Asih adalah sekolah kebutuhan khusus yang memiliki jumlah murid sebanyak 53 anak yang tersebar di 3 jenjang berbeda (SD-SMA), dengan tunagrahita sebagai jenis disabilitas terbanyak dengan jumlah 34 anak. Menurut Ibu Eneng Purnamasari S. Pd., proses pembelajaran utama sekolah memfokuskan kemandirian anak (bina diri), dengan edukasi intelektual (membaca, menulis, menghitung) hanya diberikan kepada anak yang mampu. Ibu Eneng menjelaskan bahwa dalam menunjang edukasi, sekolah memerlukan pemakaian media atau alat bermain visual agar konten belajar dapat diserap oleh murid tunagrahita. Namun, terdapat kendala yang ditemukan dalam media yang digunakan dari observasi penulis, dimana proses belajar yang monoton dan kurang *fun*, menyebabkan interaksi belajar dan media antar guru dengan murid masih minim. Penggunaan media sangat bergantung dari guru dalam memberi edukasi, namun proses belajar yang kurang menyenangkan dan interaksi dari murid yang masih kurang (anak hanya mengikuti, dan kurang berpartisipasi dalam aktivitas) juga menyebabkan murid yang cenderung kehilangan fokus dalam belajar di kelas.

Hal tersebut memunculkan sebuah urgensi, dimana jika murid tidak fokus dan berinteraksi aktif secara penuh dalam proses belajar bersama guru, maka pembelajaran bina diri kepada anak tidak akan tersampaikan dengan maksimal. Berdasarkan urgensi ini, diperlukan sebuah solusi untuk membuat proses belajar menjadi interaktif dan *fun* untuk murid. Disini penulis menawarkan solusi perancangan yang dibuat dalam sebuah media edukasi interaktif untuk edukasi anak tunagrahita dalam bentuk media permainan papan (*board game*). Menurut Stephenson (2019), *Board game* adalah media visual berbasis mainan yang dapat bermanfaat dalam membantu interaksi dengan sesama, mengembangkan fungsi otak, dan kemampuan sosial. Media *board game* akan disesuaikan dengan fokus edukasi SKH, yakni pembelajaran bina diri bagi anak tunagrahita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memperoleh rumusan masalah perancangan, yakni :

Bagaimana merancang media edukasi yang dapat menjadi sebuah media pembelajaran interaktif yang *engaging* dan *fun* untuk murid SD Tunagrahita SKH Aditiya Silih Asih?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit batas ruang lingkup, batasan masalah ditetapkan sebagai berikut :

1.3.1. Demografi

Jenis Kelamin : Unisex (Laki-laki dan perempuan)

Rentang IQ : 35-69 (*mild-moderate**)

*Catatan :

Tingkat IQ tunagrahita yang dibawah rata-rata membuat perkembangan dan kehidupan sehari-hari anak menjadi lebih lambat dan sulit dibandingkan anak normal. Hal ini dapat terlihat pada anak yang belum memperoleh *skill* perkembangan yang diharapkan darinya, dibanding dengan anak lain pada usia yang sama (*developmental delay*).

(CDC, 2021)

Tingkat Ekonomi : SES B-C

Tingkat Pendidikan : SD (Jenjang terbanyak di SKH)

1.3.2. Psikografi

Perancangan ini ditargetkan untuk penyandang tunagrahita level ringan menuju sedang (*mild-moderate*), dengan rentang tingkat IQ pada angka 35-69 (Johnson, 2019).

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

Merancang sebuah media edukasi interaktif yang dapat diterima dan digunakan oleh target penulis. Media interaktif ini diharapkan dapat menjadi sebuah media pembelajaran alternatif yang *engaging* dan *fun* bagi target sasaran penulis, yakni murid tunagrahita SD SKH Aditiya Silih Asih.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi manfaat untuk :

1. Penulis

Mendapat pengetahuan mengenai desain, yang berguna dalam membantu penulis dalam pembuatan media edukasi interaktif untuk SKH.

2. Sekolah

Memberikan perancangan sebuah media edukasi dengan konten berpusat untuk murid SD dengan disabilitas tunagrahita.

3. Universitas

Referensi materi mengenai pembuatan media edukasi bagi civitas academica Universitas Multimedia Nusantara.

