

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian

Lingkungan sosial pertama bagi anak dimulai dari lingkungan keluarga. Keluarga memiliki peran besar sebagai lingkungan tempat dimana anak belajar untuk berinteraksi. Anak sebagai anggota keluarga akan belajar seiring berjalannya waktu untuk beradaptasi dan kelak dapat menjadi pribadi yang sosial. Maka dari itu, peran orang tua sebagai anggota keluarga dapat dikatakan sebagai pribadi yang dapat menentukan berhasil dan tidaknya proses sosialisasi yang terbentuk kepada anak (Gustina, 2016). Jika anaknya tidak dibimbing mengenai pentingnya bersosialisasi dalam lingkungan keluarga, ditakutkan anak tidak akan bisa bersosialisasi dengan baik. Hal ini dapat menyebabkan anak menjadi sulit untuk mendapatkan teman dan dijauhi oleh lingkungannya (Susanti dalam Mursalim, 2020).

Sekolah merupakan tempat bagi anak untuk bertumbuh dan berkembang selain dalam lingkungan keluarga. Dalam segi pendidikan, terdapat layanan pendidikan khusus bagi anak penyandang disabilitas, yaitu SLB atau Sekolah Luar Biasa. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan tim dosen kepada guru-guru di salah satu SLB di Jakarta Selatan yaitu SLB Ulaka Penca, diketahui bahwa sistem pembelajaran SLB berbasis KURNAS 2013 yang merujuk kepada paket buku tekstual dengan visualisasi tidak terstruktur dalam hal kejelasan objek, keterangan, korelasi dengan kehidupan sosial, serta tidak komprehensif karena bersifat cerita yang *stereotyping*. Hal ini membuat peserta didik akhirnya tidak tertarik kepada pelajaran relasi sosial tersebut, sehingga kemampuan relasi sosial tidak terbangun. Hal ini menyebabkan anak-anak terkena kasus *bullying*, kekerasan seksual, serta tersesat lalu hilang karena tidak bisa menjelaskan tentang diri sendiri dan berisiko tidak bisa mengidentifikasi keluarganya. Penulis tergabung ke dalam tim Pusat Studi Pengembangan dan Inovasi Art Therapy

(PSIT). Bersama dengan mereka, penulis melakukan analisis observasi lapangan mengenai guru-guru di SLB Ulaka Penca yang cenderung membuat sistem permainan sendiri berhubungan dengan pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi. Namun, media tersebut belum berfungsi secara maksimal karena tidak menarik perhatian anak-anak didik. Sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Karena itu, PSIT bermaksud membantu merancang media pembelajaran berbasis *interactive toys*, penulis sebagai bagian dari tim penelitian di PSIT DKV ditugaskan untuk merancang elemen figur *interactive toys*. Dalam proses penelitian ini, penulis bermaksud membuat analisis dan perancangan konsep figur *interactive toys* sebagai rekomendasi media pembelajaran untuk mengenalkan konsep diri dan keluarga bagi penyandang disabilitas intelektual.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, berikut merupakan identifikasi masalah yang ditemukan oleh penulis:

1. Sistem pembelajaran relasi sosial di SLB SD Ulaka Penca masih didominasi oleh sistem pendidikan satu arah dengan media yang tidak representatif dan tidak menarik bagi peserta didik.
2. Tim PSIT akan merancang media *interactive toys* untuk mendukung sistem pembelajaran tersebut.
3. Diperlukan analisis yang spesifik tentang figur dalam media tersebut, sehingga pembelajaran relasi sosial menjadi lebih efektif dan dua arah.

Dari rincian dari fenomena tersebut, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu:

“Bagaimana perancangan figur *interactive toys* untuk mengenalkan relasi sosial kepada penyandang disabilitas intelektual di SLB Ulaka Penca?”

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Penulis menentukan batasan masalah untuk lebih menitikberatkan permasalahan dengan lebih spesifik dengan dua kategori target *user*. Target *user* primer yaitu guru-guru di SLB Ulaka Penca. Target *user* sekunder yaitu murid-murid yang dapat menerapkan media pembelajaran relasi sosial tersebut di sekolah. Berikut merupakan spesifikasi target user:

1.3.1 Demografis Target Primer

- a. Usia : 24–64 tahun (hasil didapat berdasarkan data keterangan informasi guru-guru pengajar SLB Ulaka Penca milik laporan hasil penelitian PSIT).
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c. SES : SES B-A
- d. Pendidikan : SMA–S2
- e. Bahasa : Bahasa Indonesia

1.3.2 Demografis Target Sekunder

- a. Usia : 6,5–12 tahun (Hasil didapat berdasarkan data keterangan informasi mengenai rata-rata usia siswa SD SLB Ulaka Penca milik laporan hasil penelitian PSIT)
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c. SES : SES B-A
- d. Pendidikan : -
- e. Bahasa : Bahasa Indonesia

1.3.3 Geografis Target Primer dan Sekunder

Provinsi DKI Jakarta

1.3.4 Psikografis Target Primer

- a. Memiliki kemampuan empati yang tinggi untuk memahami kebutuhan murid-murid di SLB.
- b. Memiliki kesabaran dan ketekunan untuk memberikan dukungan kepada murid-murid di SLB.

- c. Kreatif dalam hal menyampaikan materi pembelajaran dengan cara merancang materi sesuai dengan kemampuan dan minat dari murid-murid.
- d. Memiliki kemampuan beradaptasi tinggi dengan berbagai media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif.

1.3.5 Psikografis Target Sekunder

- a. Memiliki kebutuhan khusus dalam hal-hal yang berkaitan dengan intelektual.
- b. Belum memahami interaksi sosial dengan orang lain.
- c. Menyukai aktivitas permainan yang menggunakan psikomotorik.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan penjabaran rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menganalisa dan merancang konsep figur *interactive toys* sebagai rekomendasi media pembelajaran yang tepat sebagai sarana membangun relasi sosial bagi penyandang disabilitas intelektual.

1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian

Setelah melihat sistem pembelajaran di SLB Ulaka Penca, sistem pembelajaran cenderung bersifat 1 arah. Buku paket yang digunakan sebagai media pembelajaran masih menggunakan banyak teks dan tidak efektif untuk membangun pemahaman relasi sosial bagi peserta didik penyandang disabilitas.

1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian

Luaran dari kegiatan penelitian ini adalah rekomendasi konsep perancangan figur *interactive toys* sebagai media pembelajaran tentang relasi sosial untuk peserta didik penyandang disabilitas intelektual. Perancangan figur ini akan diterapkan pada tahap *beta test* di bulan Juni.

1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian

Dengan dibuatnya prototype sebagai hasil akhir dari penelitian, berikut merupakan manfaat yang dapat diterima:

1. Bagi Penulis, perancangan ini dapat dijadikan sarana pengembangan dan pengaplikasian ilmu desain komunikasi visual yang berkaitan dengan psikologi seni sehingga penulis mempunyai kajian lebih dalam tentang alternatif media pembelajaran lainnya untuk penyandang disabilitas.
2. Bagi Orang Lain, perancangan ini dapat dijadikan manfaat positif bagi guru di SLB, penyandang disabilitas, keluarganya, serta lapisan masyarakat yang lain dalam segi efektivitas pengajaran kepada anak-anak penyandang disabilitas.
3. Bagi Universitas, perancangan ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk pihak-pihak universitas dalam hal membuat baru atau mengembangkan alternatif media-media pembelajaran bagi anak-anak penyandang disabilitas.

1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian

Berikut merupakan timeline penelitian yang dilakukan oleh penulis selama 7 bulan menjalani MBKM Cluster Penelitian:

Tabel 1.1 Tabel Timeline MBKM Cluster Penelitian

Kegiatan	November		Januari		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	3	4	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Sosialisasi Cluster MBKM																								
Registrasi Cluster MBKM																								
Masa Bimbingan - Tahap 1 Cluster MBKM																								
Evaluasi 1 Cluster MBKM																								
Masa Bimbingan - Tahap 2 Cluster MBKM																								
Bimbingan Pra-Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																								
Evaluasi 2 Cluster MBKM																								
Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																								
Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																								
Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																								
Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir Sidang Cluster MBKM																								
Submisi Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster MBKM																								