

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis bersama tim PSIT menggunakan teknik *purposive sampling* dengan tujuan penelitian untuk menyelesaikan masalah di salah satu Sekolah Luar Biasa (SLB) di Jakarta yaitu SLB Ulaka Penca. Teknik *purposive sampling* sendiri melibatkan pengambilan sampel yang sifatnya eksklusif dan tidak acak, dan populasinya kecil sehingga menghasilkan sampel yang lebih akurat dan mudah untuk digeneralisasi dibandingkan dengan sampel yang sifatnya acak (LP2M, 2022). *Purposive sampling* merupakan strategi untuk menentukan fenomena, urgensi, dan perancangan yang ditujukan untuk satu target spesifik, yaitu SLB Ulaka Penca.

Metodologi yang dipakai untuk penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan disusun secara tulisan, menggunakan kata dan kalimat dan hasilnya lebih tergeneralisir (Basmatulhana, 2022). Penulis dan tim PSIT melakukan wawancara dengan guru yang mengajar di SLB Ulaka Penca, studi literatur menggunakan karya tulis terdahulu mengenai perancangan media untuk penyandang disabilitas, studi eksisting terhadap media-media visual interaktif, dan observasi non-partisipan di SLB Ulaka Penca.



Gambar 3.1 SLB Ulaka Penca
Sumber: Google Maps (2022)
Sekolah Luar Biasa (SLB) yang menjadi objek penelitian tim PSIT adalah

salah satu SLB di Jakarta dengan nama SLB Ulaka Penca. Bersumber dari Data Pokok Pendidikan (Dapodik), SLB Ulaka Penca yang berlokasi di Lebak Bulus, Kecamatan Cilandak, Kota Jakarta Selatan ini merupakan sekolah swasta yang telah berdiri sejak tahun 2002. SLB yang berdiri di bawah naungan Yayasan Wahana Bina Karya Penca ini melayani murid penyandang tunagrahita ringan, dan sudah terakreditasi A. Alasan tim PSIT memilih SLB Ulaka Penca sebagai objek penelitian *purposive sampling* adalah karena keterbukaan SLB Ulaka Penca dalam memberikan waktu dan ruang sehingga tim PSIT dapat melakukan penelitian dari sistem dan media pembelajaran yang sudah ada di SLB Ulaka Penca.

3.2 Tahapan Penelitian

Berdasarkan buku *Graphic Design Solutions* oleh Robin Landa (2019), tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada teori *Design Thinking* yang meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Melalui teori *Design Thinking* tersebut, tahapan perancangan yang dilakukan penulis dan tim penelitian PSIT adalah sebagai berikut.

3.2.1 Survei Awal

Penulis dan tim penelitian PSIT mengawali tahap *Empathize* dengan melakukan *briefing* dan persiapan untuk merencanakan observasi secara langsung, dimana observasi dilakukan di tanggal 13 dan 16 Februari 2024 secara langsung di SLB Ulaka Penca. Ketika melakukan observasi, penulis melihat bagaimana media pembelajaran di SLB Ulaka Penca dan sejauh mana pengetahuan murid-murid di SLB tersebut.

Penulis juga melakukan studi eksisting dengan memperhatikan, mencatat, dan mendokumentasikan interaksi anak-anak penyandang disabilitas intelektual terhadap buku cerita interaktif yang dibawa oleh tim penelitian PSIT, untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan visual, warna, teks, dan interaktivitas pada media pembelajaran.

3.2.2 Pengumpulan Data Kualitatif

Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif melalui wawancara, observasi, studi eksisting, dan studi literatur. Hasil dari pengumpulan data ini termasuk dalam tahap *Define* dalam teori *Design Thinking*.

3.2.2.1 Wawancara

Wawancara menurut Esterberg dalam Sugiyono (2019) diartikan sebagai kegiatan saling berbagi informasi antara dua orang yang bertemu dengan cara bertanya dan menjawab, untuk menambah dan memperluas pengetahuan mengenai sebuah topik tertentu. Penulis dan tim PSIT melakukan wawancara terhadap narasumber yaitu 8 guru SLB Ulaka Penca yang dilakukan pada tanggal 13 Februari 2024, bersamaan dengan observasi di SLB Ulaka Penca. Pada wawancara yang dilakukan tersebut, terdapat uraian pertanyaan wawancara sebagai berikut.

1. Kendala apa yang dialami guru saat sedang mengajar atau membimbing anak-anak di kelas?
2. Seberapa penting materi pembelajaran mengenai keluarga inti dan perannya?
3. Metode apa yang sudah dilakukan sebelumnya untuk mengenalkan keluarga inti dan perannya?
4. Sejauh ini, media apa yang dipakai sebagai media pembelajaran? Apakah media tersebut sudah cukup efektif?
5. Sejauh ini, apakah anak-anak menyukai proses belajar mengajar di kelas? Apakah penggunaan interaktivitas dan gamifikasi diperlukan untuk meningkatkan minat belajar anak-anak?
6. Bagaimana tingkah laku dan kebiasaan anak-anak saat belajar?

7. Seberapa peka anak-anak terhadap elemen visual (seperti warna, karakter), suara, dan tulisan?
8. Apakah anak-anak sudah familiar dengan media seperti *visual storytelling book*?
9. Apakah penggunaan visual, suara, dan tulisan bisa meningkatkan pengalaman belajar anak mengenai pemahaman keluarga inti dan perannya?
10. Apakah ada saran untuk media interaktif agar lebih efektif untuk anak-anak dalam pengenalan keluarga inti dan perannya?
11. Apa harapan dari Bapak/Ibu guru untuk media *visual storytelling book* ini?
12. Bagaimana standar untuk *visual storytelling book* yang sekiranya sesuai dengan kebiasaan dan tingkah laku anak-anak saat proses belajar?

Melalui wawancara ini, penulis menguraikan hasil wawancara ke dalam poin-poin berikut:

1. Para guru kesulitan untuk memberikan materi pembelajaran karena murid-murid di kelas mudah terdistraksi dan tidak menunjukkan ketertarikan dengan materi yang disampaikan dan media pembelajaran yang digunakan.
2. Karakteristik murid yang tidak tertarik dengan media pembelajaran ditunjukkan dengan perilaku tidak fokus, tantrum, menangis, serta merusak dan melempar benda.
3. Media pembelajaran yang mengikuti standar kurikulum bersifat tekstual dan tidak menggunakan banyak warna.
4. Murid-murid menunjukkan ketertarikan ketika diberi media pembelajaran yang berbasis visual dan memerlukan interaksi, serta mampu menerima materi melalui beberapa kali pengulangan.

3.2.2.2 Observasi

Observasi adalah aktivitas mengamati secara langsung yang dilakukan oleh seorang peneliti terhadap objek yang diteliti (Alfari, 2023). Sugiyono (2019) berpendapat bahwa observasi tidak hanya fokus pada mengamati individu, tetapi juga benda-benda alam yang ada di sekitarnya. Terdapat 4 bentuk observasi menurut Creswell dalam Haryono (2020) meliputi:

1. Partisipan sempurna (partisipan sepenuhnya terlibat terhadap masyarakat/tempat penelitiannya).
2. Partisipan sebagai pengamat (partisipan terlibat dalam aktivitas yang ada di tempat penelitiannya sebagai pengamat).
3. Non-partisipan/pengamat (partisipan menyaksikan secara langsung dan mencatat tanpa terlibat dalam aktivitas apapun).
4. Pengamat sempurna (peneliti sama sekali tidak terlihat keberadaannya oleh masyarakat yang menjadi objek penelitian).

Pada observasi ini, penulis dan tim PSIT melakukan bentuk observasi non-partisipan dengan menyaksikan guru memberikan materi pembelajaran ke murid-murid di kelas, dan mencoba media eksisting yang tim PSIT bawa untuk melihat bagaimana interaksi murid dengan media visual interaktif.

Penulis bersama tim PSIT melakukan observasi non-partisipan dengan survei secara langsung, melakukan wawancara di tempat, dan mengisi tabel observasi selama di SLB Ulaka Penca, yang lokasinya berada di Lebak Bulus, Kecamatan Cilandak, Kota Jakarta Selatan pada tanggal 13 Februari 2024 dan 16 Februari 2024. Tabel observasi dilampirkan melalui tabel di

bawah ini.

Tabel 3.1 Tabel Observasi

Subjek 1: Elfira (reaktif, responsif, cari perhatian, cenderung tertarik pada satu individu) Subjek 2: Arik (pendiam, cenderung harus disuruh, didikte, tidak responsif) Subjek 3: Adi (pasif/ harus disuruh, kognitif lebih baik, tidak ada inisiatif untuk berbicara, harus ditanya terlebih dahulu, empatik) Subjek 4: Zakia (paling pintar (kognitif), namun pasif apabila dikeramaian) Guru : Ibu Purba Asisten Guru (disabilitas) : Ibu Ratna					
Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Biasa	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Memory Apakah siswa dapat mengingat isi/konten dari media?			v		
Apakah siswa dapat menjelaskan kembali isi/konten dari media?				v	
Apakah siswa dapat membedakan isi/konten media?				v	
Bahasa dan Literasi Apakah siswa dapat mengeja isi/konten dari media?		v			
Apakah siswa dapat membaca isi/konten media?					v
Apakah siswa mengerti isi/konten dari media?			v		
Apakah siswa dapat memberikan contoh isi/konten dari media?					v
Apakah siswa dapat secara aktif mengucapkan isinya dengan lantang?				v	
Apakah siswa dapat menggunakan bahasa lain dengan media?				v	
Problem Solving Apakah siswa dapat memecahkan masalah yang ada di dalam media?				v	

Apakah siswa berinisiatif/kreatif mencari alternatif terhadap media?				v	
Apakah siswa dapat berpikir logis dengan isi/konten media?					v
Social Cognition Apakah murid dapat memahami moral dari media?					v
Apakah murid dapat berkomunikasi dengan teman dengan adanya media?	.	V (hanya Elfira dan Adi)			
Apakah murid dapat bekerja sama dengan teman dengan adanya media?					v
Interaction Apakah murid dapat fokus dengan media?			v		
Apakah murid dapat berinteraksi secara proper dengan media?					v
Apakah murid terlihat suka/nyaman dengan media?		v			
Apakah murid aktif bertanya mengenai media?					v
Apakah murid dapat mengekspresikan apa yang dirasakan mengenai media?					v
Apakah murid merasa bosan dengan media?					v
Apakah murid dapat menyelesaikan kegiatan/tujuan dari media?					v
Behavior Murid dapat duduk tenang				v	
Murid dapat fokus konsentrasi			v (mudah terdistraksi)		
Suasana hati murid mudah berubah		v			
Murid mudah tantrum (mengamuk)		v (hanya			

dan tidak segan memukul, melempar, ataupun menggigit media		Elfira)			
Murid melakukan sesuatu yang membahayakan diri sendiri maupun orang lain dengan media				v	
Murid dapat bertanggung jawab dengan media yang dimilikinya				v	
Murid terlihat percaya diri			v		
Murid menyipitkan mata/ mengerutkan dahi		v			
Murid tidak tertarik perhatiannya pada objek penglihatan				v	
Murid membawa buku/media ke dekat mata		v			
Murid mengalami keterlambatan ketika berbicara		v			

Melalui tabel observasi di atas, penulis dan tim penelitian PSIT menggunakan 6 indikator, yaitu *Memory*, Bahasa dan Literasi, *Problem Solving*, *Interaction*, dan *Behavior* yang dinilai berdasarkan skala 1 Sangat Setuju hingga 5 Sangat Tidak Setuju.



Gambar 3.2 Diskusi Tim PSIT membahas Tabel Observasi

Melalui diskusi mengenai tabel observasi yang dilakukan di tanggal 20 Februari 2024, terdapat 6 poin penilaian dalam tabel

observasi yang melingkupi *memory*, bahasa dan literasi, *problem solving*, *social cognition*, *interaction*, dan *behavior*, dinilai menggunakan skala 1 Sangat Setuju hingga skala 5 Sangat Tidak Setuju. Penjelasan mengenai poin-poin tersebut akan dijabarkan di bawah ini.

1. *Memory*

Pada poin pertama ini, kami menyimpulkan mengenai kemampuan murid dalam mengingat isi dari media media masih biasa saja (skala 3), dan kemampuan murid untuk menjelaskan kembali dan membedakan isi dari media terbilang kurang (skala 4). Penilaian ini ada kaitannya dengan uraian hasil wawancara yang menyampaikan bahwa untuk menerima materi, perlu untuk dilakukan pengulangan beberapa kali sebelum murid bisa benar-benar menangkap pelajaran yang diberikan oleh media. Oleh karena itu, dalam perancangan media *visual storytelling book*, kami menggunakan pendekatan alur yang sederhana dengan penggalan cerita di setiap bukaan halaman (contoh: halaman 2-3 berisi pengenalan bagian tubuh dan objek-objek disekitar, halaman 4-5 berisi pengenalan keluarga, dsb.) untuk menyesuaikan kapasitas daya ingat muridnya.

2. Bahasa dan Literasi

Pada poin kedua, kami menyimpulkan bahwa murid bisa untuk mengeja isi dari media (skala 2), tetapi terbilang biasa saja dalam mengerti isi media (skala 3). Selain belum bisa untuk mengucapkan isi media dengan lantang dan menggunakan bahasa lain dengan media (skala 4), murid juga tidak bisa membaca isi media dan memberikan contoh yang berhubungan dengan isi media (skala 5). Uraian ini menunjukkan bahwa selain mengeja, kemampuan bahasa dan literasi murid masih perlu ditingkatkan. Menyesuaikan dengan kemampuan bahasa dan literasi murid,

media *visual storytelling book* dirancang dengan lebih menonjolkan aspek visual dan interaktivitas, serta mengurangi penggunaan teks berlebihan seperti pada media yang sudah ada sekarang seperti yang sebelumnya disampaikan di uraian hasil wawancara di atas.

3. *Problem Solving*

Pada poin ketiga, kami menyimpulkan bahwa murid masih belum bisa untuk memecahkan masalah yang ada dalam media, dan belum bisa untuk berinisiatif atau secara kreatif mencari alternatif untuk media (skala 4). Murid juga masih sangat belum bisa untuk berpikir logis terhadap isi media (skala 5). Penilaian ini menunjukkan bahwa murid belum mampu untuk menangkap isi media tanpa adanya bantuan atau arahan. Isi media yang terlalu kompleks tidak bisa dijadikan opsi karena kemampuan daya ingat serta bahasa dan literasi yang belum mendukung. Karena hal ini, dalam menggunakan media murid memerlukan pendampingan baik dari guru di sekolah maupun orang tua di rumah untuk memahami bagian-bagian buku secara perlahan.

4. *Social Cognition*

Pada poin keempat, kami menyimpulkan bahwa murid masih sangat belum bisa untuk memahami moral dari media, dan bekerja sama dengan teman menggunakan media (skala 5). Dari 4 murid, terdapat 2 orang murid yang bisa untuk berkomunikasi dengan teman mengenai media yang diberikan (skala 2), tetapi 2 lainnya belum bisa dan tidak menunjukkan adanya komunikasi dengan teman lainnya. Melalui pendampingan yang disampaikan di poin nomor 3, murid akan terbantu untuk memahami moral dan isi dari media, serta belajar melalui arahan yang diberikan oleh pendampingnya juga.

5. *Interaction*

Pada poin kelima, kami menyimpulkan bahwa sebenarnya murid terlihat suka dan nyaman dengan media (skala 2), tetapi tingkat fokusnya masih biasa (skala 3). Selain itu, murid tidak menunjukkan adanya interaksi yang sesuai dengan media, tidak aktif bertanya tentang media, tidak mengekspresikan perasaannya terhadap media, tidak dapat menyelesaikan tujuan dari media (skala 5), meskipun murid terlihat tidak bosan dengan media (skala 5). Melalui pengamatan ini, terdapat kesimpulan bahwa interaksi yang diberikan pada media *visual storytelling book* perlu dibuat sederhana seperti menempel magnet, melingkari dan menulis, serta mampu menarik fokus murid, salah satunya dengan penggunaan warna yang cerah untuk *tone* buku secara keseluruhan.

6. *Behavior*

Pada poin terakhir ini, kami mengamati bagaimana tingkah laku murid ketika berhadapan dengan media, dan terdapat kesimpulan bahwa murid kerap menyipitkan mata dan mengerutkan dahi, membawa media ke dekat mata, mengalami perubahan suasana hati, dan keterlambatan berbicara (skala 2). Terdapat juga salah satu murid yang tantrum dan tidak segan untuk merusak media (skala 2), namun 3 murid lainnya tidak menunjukkan tingkah laku merusak ketika dihadapkan dengan media. Rasa percaya diri murid terhadap media terbilang biasa saja (skala 3), dan murid kurang bertanggung jawab dengan media yang dimilikinya, tetapi tidak melakukan sesuatu yang membahayakan dirinya atau orang lain menggunakan media (skala 4). Melalui pernyataan “murid tidak tertarik perhatiannya pada objek penglihatan”, kami memberikan skala 4 yang artinya, murid cukup tertarik dengan objek yang dilihat oleh mata. Pernyataan ini juga menjadi *statement* pendukung untuk pemilihan warna yang cerah seperti yang disampaikan di poin kelima sebelumnya. Karena adanya perilaku

tantrum dan merusak media, tim penelitian perlu untuk merancang media yang bahannya kokoh dan tahan air supaya tidak mudah rusak ketika digunakan.

3.2.2.3 Studi Eksisting



Gambar 3.3 Studi Eksisting di SLB Ulaka Penca

Eksistensi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan kata yang berasal dari kata dasar “eksis” yang memiliki arti ada atau keberadaan. Studi eksisting adalah pengkajian terhadap media yang sudah ada sebelumnya sebagai acuan untuk merancang media dalam perancangan yang dilakukan penulis. Studi eksisting dilakukan melalui percobaan pemberian media berupa buku cerita interaktif terhadap anak-anak di kelas 4 sampai 6 SD di SLB Ulaka Penca. Pada tahapan studi eksisting, penulis melakukan analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities* dan *Threats*) ke dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.2 Analisis *SWOT*

Strengths	<ul style="list-style-type: none"> - Warna-warna terang dan mencolok meningkatkan perhatian murid - Interaktivitas yang sederhana mudah dimengerti oleh murid
Weaknesses	<ul style="list-style-type: none"> - Terlalu banyak teks menyulitkan proses penyampaian informasi - Material yang tipis mudah rusak

Opportunities	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan material yang kokoh dan tahan air - Pemilihan warna-warna <i>cool undertone</i> yang memberikan kesan tenang
Threats	<ul style="list-style-type: none"> - Memungkinkan adanya media yang serupa/mirip dengan media yang sudah ada

3.2.2.4 Studi Literatur

Studi literatur berkaitan dengan pengkajian teori lewat referensi yang berhubungan dengan nilai, norma, dan budaya dari topik sosial yang ditelaah (Sugiyono, 2019). Studi literatur dapat diartikan sebagai kegiatan mencari ide melalui pengumpulan sumber dan referensi melalui media-media seperti buku-buku, jurnal ilmiah, catatan, dan laporan yang pembahasannya berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Penulis melakukan studi literatur dengan membaca, mengumpulkan, dan menyimpulkan 15 literatur berupa artikel, jurnal, dan laporan perancangan yang berkaitan dengan perancangan media visual interaktif dan noninteraktif untuk anak-anak penyandang disabilitas. Daftar referensi karya tulis tertulis pada tabel di bawah ini, dan ulasannya telah dicantumkan di bagian lampiran.

Tabel 3.3 Daftar Judul untuk Referensi Jurnal

No.	Judul Artikel, Jurnal, atau Laporan Perancangan
1.	Pendampingan Membuat <i>Pop-Up Book</i> MACE (Membaca Asyik dan Ceria) sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Anak Autisme di SLB Anim Ha
2.	Efektivitas <i>Busy Book</i> untuk Meningkatkan Motorik Halus dalam Kemampuan Menulis bagi Anak Autisme

3.	Menumbuhkan Budaya Literasi pada Siswa Sekolah Dasar dengan Gangguan Autisme
4.	Pelatihan Pembuatan <i>Busy Book</i> sebagai Media Pembelajaran bagi Para Guru SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo
5.	Penggunaan Media Grafis <i>Lift The Flap Book</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Cuaca pada Anak Autisme Kelas III di SD Pembangunan Laboratorium UNP
6.	Penggunaan Media <i>Busy Book</i> untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak
7.	Pengembangan Buku Saku <i>Toilet Training</i> Anak Autis Usia 5-10 Tahun
8.	Komunikasi Ekspresif dengan Metode PECS bagi Anak dengan Autis
9.	Pengembangan <i>Pop-Up Book</i> untuk Pembelajaran IPA dalam Mengenalkan Bagian Tubuh Hewan Bagi Anak Autisme
10.	Perbedaan Keterampilan Menyikat Gigi dengan menggunakan Media (<i>Dental Pop-Up Book</i>) Siswa SDI An-Nur Surabaya
11.	Peran Fasilitas Pendidikan dalam Meningkatkan Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus
12.	Efektivitas Penggunaan Media Buku <i>Pop-up</i> Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah Luar Biasa Widya Mulia Pundong
13.	Perancangan Buku Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat

14.	<i>Pictorial Illustration for Enhancing Reading Skills of Learners with Intellectual Disability</i>
15.	Pengaruh Media <i>Pop-up Book</i> Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Disabilitas Intelektual Sedang Kelas 6 di SLB Negeri Branjangan Jember

3.2.3 Media Interaktif *Visual Storytelling Book*

Dengan pemilihan media berupa *prototype visual storytelling book* yang bersifat interaktif, penulis dan tim penelitian PSIT memulai tahap *Ideate* dengan melakukan riset terhadap media-media eksisting, seperti buku-buku cerita anak interaktif yang tidak banyak narasi dan menonjolkan elemen visual dua dimensi yang sederhana dengan penggunaan warna yang cerah dan *vibrant*, serta menggunakan pola interaksi *linear interactive* dengan aktivitas berupa menempelkan aset magnet, melingkari, dan menulis kata (*response*) dengan tujuan untuk melengkapi visual dan kalimat pada media *visual storytelling book* supaya alur cerita dan informasinya bisa tersampaikan melalui visual dan teksnya.

3.2.4 Perancangan *Prototype*

Perancangan *prototype* termasuk dalam tahap *Prototype* dari teori *Design Thinking*. Metodologi yang digunakan dalam perancangan konsep interaktivitas untuk *prototype visual storytelling book* yang termasuk dalam *interactive information design* adalah metode yang terdapat di buku *Book Design* karya Andrew Haslam yang mencakup tahap-tahap sebagai berikut.

1. *Documentation*

Tahapan ini menghasilkan informasi yang bersumber dari tulisan dan gambar, melalui macam-macam rupa seperti tipografi, fotografi, videografi, laporan, pemetaan, diagram, dan tabel (Haslam, 2006). Dalam tahapan ini, penulis mendapatkan hasil dokumentasi mengenai interaksi anak-anak di SLB Ulaka Penca

dengan media eksisting berupa buku cerita anak saat melakukan observasi lapangan di SLB Ulaka Penca.

2. *Analysis*

Melalui tahap ini, penulis berusaha untuk memperoleh struktur dan inti dari suatu konten, data, atau dokumentasi (Haslam, 2006). Setelah observasi, penulis menganalisa hasil dokumentasi dengan mengisi tabel observasi, dan melakukan *meeting* dengan tim penelitian PSIT mengenai hasil observasi dan media yang paling dibutuhkan untuk target yang dipilih.

3. *Expression*

Dalam tahap ini, penulis melakukan pendekatan ekspresif dan melibatkan interpretasi dalam memilih jenis interaktivitas untuk diaplikasikan pada *prototype visual storytelling book*, dan melakukan diskusi lebih lanjut dengan tim penelitian PSIT.

4. *Concept*

Pada tahapan ini, penulis menyatukan data dan persepsi yang didapat ke dalam satu *big idea* dan menjadikannya konsep perancangan untuk interaktivitas media. Konsep yang akan digunakan meliputi jenis interaktivitas pada tiap-tiap halaman *prototype visual storytelling book* akan dijadikan arahan dalam merancang yang akan berpengaruh ke *output* yang dihasilkan saat melakukan *prototype* dan *test* setelah tahapan ini.

5. *The Design Brief*

Penulis menetapkan *brief* atau arahan yang akan digunakan untuk mendasari proses perancangan interaktivitas dan pengaplikasiannya. Penulis melakukan tahapan ini dengan tujuan untuk mengarahkan proses perancangan agar tetap sesuai dengan tujuan perancangan dan keputusan tahap-tahap selanjutnya.

3.2.5 Alpha Test dan Beta Test

Tahap ini termasuk dalam tahap *Test* dalam teori *Design Thinking*

yang sifatnya *iterative*. Dilansir dari *Teman Start Up* (2023), *Alpha Test* dilakukan sebagai pengujian awal saat produk baru jadi, untuk menguji kelayakan fungsi dari produk. Sedangkan *Beta Test* dilakukan setelah proses revisi berkali-kali dari *Alpha Test*, dimana pengujian dilakukan terhadap *end user*. Pada perancangan ini, tim PSIT sampai di tahap *Alpha Test* dengan mencetak 1 bukaan halaman yang sudah difinalisasikan ilustrasinya, dan kemudian dilakukan evaluasi dan revisinya diterapkan ke 8 bukaan halaman (16 halaman). *Beta Test* belum dilakukan karena merujuk pada skema penelitian PSIT di BAB IV, tahap dilakukan di semester kedua yang dijadwalkan di bulan Juli setelah tahap produksi selesai.

3.2.6 Evaluasi

Evaluasi adalah tahap akhir dari perancangan, dimana penulis akan mengukur tingkat keberhasilan dari media yang dirancang. Pangemanan (2022) menjelaskan tujuan evaluasi sebagai berikut.

1. Menemukan saran mengenai perencanaan media, kelanjutan program mengenai apakah media akan dikembangkan lebih lanjut atau diberhentikan, dan apakah diperlukan revisi/modifikasi terhadap media.
2. Mendapatkan masukan mengenai faktor yang mendukung dan menghambat perencanaan atau penggunaan media.
3. Memotivasi perancang untuk mengembangkan media, atau menjadikan media sebagai pembelajaran untuk perancangan selanjutnya.

3.3 Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengolah data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan guna memecahkan suatu masalah (Kurnia, 2023). Analisis data bisa dilakukan melalui pengelompokan data, dan dalam penelitian ini, penulis dan tim penelitian PSIT

mengelompokkan analisis data berdasarkan data-data yang mendukung fenomena, urgensi, dan perancangan dalam penelitian.

3.3.1 Analisis Fenomena

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan tim penelitian PSIT, penulis menemukan fenomena mengenai kurangnya pemahaman anak-anak penyandang disabilitas intelektual dalam hal-hal dasar mengenai relasi sosial, seperti memperkenalkan diri, berkomunikasi dengan efektif, dan mengenal anggota keluarganya.

Penulis dapat melihat masih kurangnya media pembelajaran interaktif untuk pengenalan relasi sosial bagi anak-anak di SLB Ulaka Penca, dimana kurikulumnya masih tergeneralisir, dan pembelajarannya masih tekstual dan bersifat satu arah. Pertanyaan ini didukung dengan hasil wawancara bersama 8 orang guru di SLB Ulaka Penca, yang menyatakan bahwa para guru kesulitan untuk memberikan materi pelajaran karena anak-anak di kelas mudah terdistraksi, tidak fokus, dan tidak tertarik baik dengan pelajaran yang disampaikan maupun media pembelajaran yang digunakan seperti buku cetak yang memiliki banyak teks dan tidak memiliki banyak warna.

Terkadang, anak-anak mengalami tantrum karena bosan, jenuh, atau tidak suka dengan kegiatan belajar, sehingga kerap merusak buku cetak atau melempar buku. Para guru juga menceritakan bahwa peran media visual sangat membantu proses pembelajaran. Saat diberi media pembelajaran yang berbasis visual dan bersifat interaktif, anak kerap lebih tertarik dan mampu menerima materi dengan beberapa kali pengulangan.

Berdasarkan hasil analisis di atas, penulis bersama tim penelitian PSIT menyimpulkan bahwa media pembelajaran di SLB kurang mendukung pemahaman anak penyandang disabilitas intelektual mengenai relasi sosial seperti perkenalan diri dan anggota keluarga, disertai dengan kemampuan literatur seperti membaca dan menulis yang masih minim

bahkan untuk murid-murid di kelas 4-6 SLB Ulaka Penca. Dapat disimpulkan pula mengenai adanya kebutuhan untuk media berbasis visual yang bersifat interaktif untuk meningkatkan minat belajar dan mempermudah pemahaman anak-anak mengenai diri sendiri dan keluarga inti sebagai pengetahuan dasar.

3.3.2 Analisis Urgensi

Melihat sistem pembelajaran di SLB yang masih tergeneralisir, bersifat tekstual dan satu arah, penulis dan tim penelitian PSIT menyimpulkan bahwa sistem pembelajaran ini tidak strategis untuk meningkatkan pemahaman dasar mengenai relasi sosial. Melalui observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Februari 2024, penulis bersama dengan tim penelitian PSIT berpendapat bahwa anak-anak masih belum bisa memahami moral dari buku dan membaca secara mandiri tanpa pendampingan langsung dari guru.

Melalui hasil penelitian ini, penulis dan tim penelitian PSIT menyadari adanya urgensi untuk kebutuhan media *prototype visual storytelling book* dengan pendekatan yang menyenangkan dan mudah diterima bagi anak-anak penyandang disabilitas intelektual, sesuai dengan kemampuannya. Hasil analisis ini nantinya juga akan berpengaruh pada bagaimana pendekatan plot cerita yang akan digunakan untuk media *prototype visual storytelling book*, sedikit banyaknya elemen teks yang akan digunakan, dan seberapa sederhana topik yang akan disampaikan dalam buku yang sekiranya mudah untuk dipahami oleh anak-anak penyandang disabilitas intelektual.

3.3.3 Analisis Perancangan

Berdasarkan hasil analisis fenomena dan urgensi di atas, penulis bersama tim penelitian PSIT memutuskan untuk merancang *prototype visual storytelling book* yang tidak menggunakan banyak teks dan lebih menonjolkan elemen visual yang dua dimensi dan sederhana, mengaplikasikan penggunaan warna-warna yang mencolok, serta interaksi

yang sederhana tetapi mampu meningkatkan pemahaman anak penyandang disabilitas intelektual mengenai pengenalan diri, keluarga inti, dan dasar-dasar relasi sosial, memilih penggunaan material yang tebal dan tahan air untuk lembar media supaya kokoh dan tidak mudah rusak.

Selain topik dan pendekatan cerita yang dibuat tidak kompleks, penulis dan tim penelitian PSIT juga menentukan jumlah halaman buku kurang lebih 30 halaman. Selain itu, penulis dan tim PSIT juga akan menyediakan *guide book* yang dapat digunakan guru untuk mendampingi anak saat menggunakan *prototype visual storytelling book*.

