

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian tim PSIT terdiri dari lima mahasiswa dimana terbagi menjadi dua tim, yaitu *interactivity toys* dan *visual storytelling book*. Pada penelitian ini, penulis termasuk dalam tim *interactivity toys* dan mendapat peran untuk merancang *visual environment* media *interactivity toys* dengan tema rumah. Dalam penelitian ini, tim PSIT dan penulis menggunakan teknik *purposive sampling*. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel *non random* yang digunakan dalam suatu penelitian. Teknik *purposive sampling* digunakan dengan mengambil sampel sumber data dengan adanya pertimbangan berdasarkan karakteristik atau ciri-ciri tertentu dalam suatu populasi yang bertujuan untuk mencapai tujuan penelitian dan mendapatkan hasil yang efektif. Dalam hal ini, tim PSIT memilih SLB Ulaka Penca yang berlokasi di Jakarta Selatan sebagai objek dalam penelitian. Hal ini dikarenakan SLB Ulaka Penca sudah bekerja sama dengan Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dan pihak SLB terbuka dalam memberikan waktu dan ruang untuk tim PSIT melakukan penelitian. Selain itu, tim PSIT menemukan masalah yang berhubungan dengan media yang akan dirancang. Berikut merupakan profil SLB Ulaka Penca:



Gambar 3.1 Logo SLB Ulaka Penca

Sumber: <https://www.youtube.com/@SLBUlakaPenca?app=desktop>

Sekolah Luar Biasa (SLB) Ulaka Penca merupakan sekolah yang terletak di Jakarta Selatan dan dikelola oleh Yayasan Wahana Bina Karya Penca. SLB ini didirikan untuk memberikan sarana pendidikan yang layak bagi anak berkebutuhan khusus dengan keterbelakangan mental atau tunagrahita. Dengan dibangunnya SLB ini, maka anak-anak tunagrahita yang selama ini dianggap sebagai beban masyarakat dapat hidup mandiri dan diterima oleh masyarakat. Sejak tahun 2010, SLB Ulaka Penca mulai membuka jejang pendidikan Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) hingga SMALB, serta kegiatan *workshop* untuk penyandang disabilitas mental atau tunagrahita (Sekolah SLB Ulaka Penca, 2018).

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan cara memperoleh data untuk tujuan dan kegunaan tertentu. Creswell (2018) menjelaskan bahwa terdapat 3 metode pendekatan dalam penelitian, yaitu metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran (*mixed methods*). Wahidmurni (2017) menyatakan bahwa metode kualitatif adalah penyelesaian masalah dalam penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi, studi referensi, dan studi eksisting. Sementara metode kuantitatif adalah penyelesaian masalah dalam penelitian melalui statistik dan perhitungan angka. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Dalam hal ini, tim PSIT dan penulis menggunakan metode kualitatif dalam bentuk observasi, wawancara, studi literatur, dan studi eksisting. Dengan penggunaan metode kualitatif ini dapat membantu penulis dalam memahami dan menganalisis hasil data secara lebih detail mengenai suatu peristiwa, objek, maupun perilaku yang terjadi di lapangan.

3.1.1 Observasi

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa observasi adalah metode kualitatif dimana peneliti mengamati kegiatan keseharian manusia secara langsung menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utama. Observasi dilakukan dengan mengunjungi SLB Ulaka Penca secara langsung untuk mengamati dan mendokumentasikan aktivitas dan perilaku murid dan guru, serta media pembelajaran di kelas. Observasi ini dilakukan secara non

partisipan dimana tim PSIT dan penulis tidak ikut terlibat dalam aktivitas guru dan murid, melainkan hanya mengamati dan mencatat saja untuk keperluan pengumpulan data. Observasi dilakukan dua kali dimana observasi pertama pada tanggal 13 Februari 2024 dan observasi kedua pada tanggal 16 Februari 2024.

Pada observasi pertama, tim PSIT bersama-sama mengamati perilaku murid penyandang disabilitas, media pembelajaran yang digunakan di kelas, serta bagaimana interaksi antara guru, murid, maupun media pembelajaran. Sementara pada observasi kedua, tim PSIT membawa beberapa media *interactive toys* dan *visual storytelling book* yang bersifat edukatif sebagai uji coba untuk dimainkan oleh murid dan guru. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku dan ketertarikan murid terhadap mainan dan buku tersebut, serta sejauh mana murid maupun guru dapat memainkannya. Observasi kedua ini terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas pertama untuk *interactive toys* dan kelas kedua untuk *visual storytelling book*. Maka dari itu, anggota tim peneliti dibagi untuk mengobservasi pada masing-masing kelas dan memiliki tugas tersendiri. Dalam hal ini, penulis bertugas dalam melakukan observasi kelas *interactive toys* yang terdiri dari 8 murid dengan rentang usia 6 hingga 8 tahun. Penulis bertugas dalam memberi penilaian dan mencatat aktivitas serta perlakuan murid dan guru terhadap media. Sementara anggota tim lainnya bertugas dalam mendokumentasikan aktivitas murid dan guru secara keseluruhan.

Sebelum observasi dilakukan, penulis bertugas dalam membuat tabel observasi yang digunakan sebagai tabel indikator penilaian dalam kegiatan observasi kedua. Penulis membuat dua jenis tabel observasi dimana tabel pertama untuk mencatat secara detail, sedangkan tabel kedua untuk menilai dengan cara mencentang saja. Penulis membuat lima indikasi penilaian berupa pertanyaan berdasarkan tabel penelitian terdahulu oleh Dr. Anne Nurfarina, M.Sn selaku praktisi disabilitas mental intelektual di PSIT. Berikut merupakan indikasi pada tabel pertama:

- 1) *Time* (waktu yang dibutuhkan oleh murid untuk berinteraksi dengan media)
- 2) *Action* (tindakan yang dilakukan terhadap media)
- 3) *Object* (objek yang diajak berinteraksi oleh murid)
- 4) *Insight* (hal yang didapat dari murid ketika berinteraksi)
- 5) *Expression* (ekspresi atau perasaan yang ditunjukkan oleh murid saat berinteraksi)

Pada tabel observasi kedua, penulis membagi indikator penilaian menjadi lima bagian, yaitu:

- 1) Memori
 - a) Apakah siswa dapat mengingat isi/konten dari media?
 - b) Apakah siswa dapat menjelaskan kembali isi atau konten dari media?
 - c) Apakah siswa dapat membedakan isi atau konten media?
- 2) Bahasa dan Literasi
 - a) Apakah siswa dapat mengeja isi atau konten dari media?
 - b) Apakah siswa dapat membaca isi atau konten media?
 - c) Apakah siswa mengerti isi atau konten dari media?
 - d) Apakah siswa dapat memberikan contoh isi atau konten dari media?
 - e) Apakah siswa dapat menggunakan bahasa lain dengan media?
- 3) *Problem Solving*
 - a) Apakah siswa dapat memecahkan masalah yang ada di dalam media?
 - b) Apakah siswa berinisiatif atau kreatif mencari alternatif terhadap media?
 - c) Apakah siswa dapat berpikir logis dengan isi atau konten media?

4) *Social Cognition*

- a) Apakah murid dapat memahami moral dari media?
- b) Apakah murid dapat berkomunikasi dengan teman dengan adanya media?
- c) Apakah murid dapat bekerja sama dengan teman dengan adanya media?

5) *Interaction*

- a) Apakah murid dapat fokus dengan media?
- b) Apakah murid dapat berinteraksi secara proper dengan media?
- c) Apakah murid terlihat suka/nyaman dengan media?
- d) Apakah murid aktif bertanya mengenai media?
- e) Apakah murid dapat mengekspresikan apa yang dirasakan mengenai media?
- f) Apakah murid merasa bosan dengan media?
- g) Apakah murid dapat menyelesaikan kegiatan/tujuan dari media?

6) *Behaviour*

- a) Murid dapat duduk tenang
- b) Murid dapat fokus konsentrasi
- c) Suasana hati murid mudah berubah
- d) Murid mudah tantrum (mengamuk) dan tidak segan memukul, melempar, ataupun menggigit media
- e) Murid melakukan sesuatu yang membahayakan diri sendiri maupun orang lain dengan media
- f) Murid bertanggung jawab dengan media yang dimilikinya
- g) Murid terlihat percaya diri
- h) Murid tidak tertarik perhatiannya pada objek penglihatan
- i) Murid dapat menyusun media berdasarkan warna
- j) Murid dapat menyusun media berdasarkan bentuk

3.1.2 Wawancara

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa wawancara merupakan salah satu metode kualitatif dimana terjadi aktivitas timbal balik antar dua orang untuk bertukar informasi dan ide mengenai suatu topik tertentu.

Wawancara dilakukan oleh salah satu anggota tim PSIT dengan guru di SLB Ulaka Penca pada tanggal 13 Februari 2024. Wawancara dilakukan secara langsung di SLB Ulaka Penca dengan menuliskan daftar pertanyaan secara digital kemudian dicetak dan disebarikan kepada 8 guru. Metode ini dilakukan untuk mengetahui informasi bagaimana pandangan dari setiap guru mengenai suatu permasalahan yang ada. Pertanyaan yang ditanyakan dalam wawancara adalah seputar murid disabilitas, aktivitas dan perilaku murid selama proses belajar, media pembelajaran, serta keperluan media interaktif yang bersifat edukasi. Berikut merupakan rincian pertanyaan wawancara yang dilakukan:

- 1) Kendala apa saja yang dialami selama ini dalam mengajarkan/ membimbing anak-anak?
- 2) Menurut anda, seberapa penting materi pelajaran terkait pengenalan anggota keluarga? Apakah mereka sudah mengenal anggota keluarga dan peran?
- 3) Umumnya, apa metode yang digunakan untuk mengajari/ melatih anak-anak agar dapat mengenal anggota keluarganya?
- 4) Sejauh ini, media apa yang digunakan sebagai media pembelajaran? Apakah sudah cukup efektif?
- 5) Dari pengalaman sejauh ini, apakah anak-anak menyukai/ *enjoy* belajar? Apakah dirasa perlu/ dapat membantu jika diberi sedikit interaktif/ gamifikasi dalam proses edukasinya?
- 6) Bagaimana cara anak-anak belajar (habitnya)? Apakah dengan menyentuh/ menggenggam setiap barang yang ia lihat? Dilihat terlebih dahulu? Diucap berulang kali? Atau lainnya?

- 7) Seberapa peka anak-anak terhadap visual (warna, karakter, dll), suara, dan tulisan?
- 8) Apakah anak-anak sudah familiar dengan mainan (*interactive toys*) dan *storytelling book*? Mainan (*interactive toys*) dan *storytelling book* jenis apa yang biasanya digunakan?
- 9) Apakah dengan visual, suara, atau tulisan yang menarik dapat mempengaruhi kelancaran/membantu anak-anak dalam belajar (mengenal anggota keluarganya)?
- 10) Apakah ada saran dan masukan untuk media interaktif agar efektif dan membantu anak-anak mengenal anggota keluarganya? Dari segi visual, interaksi/gamifikasi, isi materi, dan lain sebagainya?
- 11) Apa harapan Ibu/Bapak untuk anak-anak dengan adanya media edukasi interaktif mainan (*interactive toys*) dan *storytelling book* ini? Apakah sekiranya akan efektif dan berperan?
- 12) Bagaimana standar dari *game* atau media interaktif (*interactive toys* dan *visual storytelling book*) bagi anak-anak jika dengan diperhatikan habit/gerak-geriknya selama proses belajar?

3.1.3 Studi Literatur

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa studi literatur merupakan metode kualitatif yang dilakukan dengan mengkaji teori dan referensi lain mengenai nilai, budaya, dan norma terkait topik sosial yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, penulis mendapatkan peran dalam merancang *visual environment* untuk media *interactivity toys* dengan tema rumah. Maka dari itu, penulis mengumpulkan 15 studi literatur berupa jurnal, buku, maupun artikel. Studi literatur yang penulis kumpulkan terkait perancangan *visual environment* media *interactive toys* serta anak penyandang disabilitas intelektual. Setelah penulis mengumpulkan 15 studi literatur, penulis menganalisis dan menyimpulkan referensi tersebut dimana berfungsi sebagai kerangka berpikir dan landasan teori dalam penelitian ini.

3.1.4 Studi Eksisting

Creswell (2014) menjelaskan bahwa studi eksisting merupakan metode kualitatif yang digunakan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan perancangan yang telah ada sebelumnya. Pada penelitian ini, penulis berperan dalam tim *interactivity toys*. Maka dari itu, tim PSIT dan penulis melakukan studi eksisting terkait mainan anak yang sudah ada dengan cara melakukan uji coba kepada murid di SLB Ulaka Penca. Pada studi eksisting ini, penulis melakukan analisa mainan tersebut berdasarkan elemen permainan, bentuk, material, warna, *user flow*, mekanisme, konten permainan, serta nilai kelebihan dan kekurangan dari perancangan mainan anak tersebut.

3.2 Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini, tahapan penelitian yang dilalui penulis mengacu pada metode perancangan *design thinking* dalam buku yang berjudul “*The Basic of User Experience Design*”. Metode ini dapat membantu penulis dalam memberikan sebuah solusi yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan target sasaran desain. Tahapan yang dilalui penulis, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*, dan *evaluation* (Soegaard, 2018).

1) *Emphatize*

Pada tahap ini, penulis mencari informasi melalui tiga cara, yakni *observe*, *engage*, dan *immerse*. *Observe* yaitu melakukan pengamatan melalui perilaku, ekspresi, maupun perkataan objek pengamatan. *Engage* adalah melakukan interaksi dengan pengguna maupun ahli terkait topik masalah. Sementara *immerse* dilakukan dengan cara memposisikan diri dalam lingkungan sehingga penulis sendiri bisa merasakan dan mengetahui masalah yang dialami. Informasi dan data yang didapatkan berfungsi sebagai penunjang perancangan *visual environment interactivity toys* dimana berhubungan dengan masalah, tujuan perancangan, dan target audiens.

2) *Define*

Pada tahapan ini, penulis mengumpulkan dan menganalisis hasil pengamatan yang telah didapatkan pada tahap *emphatize*. Kemudian penulis menetapkan rumusan masalah yang akan diselesaikan dengan cara yang berpusat pada manusia. Tidak hanya itu, penulis juga akan menetapkan rencana untuk perancangan *visual environment interactivity toys*.

3) *Ideate*

Pada tahap ini, penulis mengolah kembali data yang telah diperoleh pada tahap *emphatize* dan *define*, serta tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya menjadi sebuah gagasan ide. Penulis mulai memikirkan ide terkait media *interactivity toys* dengan cara membuat *mind-map* guna mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang ada. Pembuatan *mind-map* dapat menghasilkan *keyword* yang nantinya akan dijadikan sebagai *big idea*, dimana berfungsi sebagai landasan dari proses perancangan.

4) *Prototype*

Pada tahap ini, penulis mulai melakukan perancangan dan memvisualisasikan solusi yang terpilih pada tahap *ideate* dan diuji melalui pembuatan visual *prototype*. Hal ini bertujuan supaya penulis dapat mengetahui apakah solusi yang dirancang dapat beroperasi dengan baik dan dapat menyelesaikan masalah, baik dari segi strategi, visual, fungsi, dan sebagainya.

5) *Test*

Pada tahapan ini, penulis melakukan uji coba terkait *prototype* yang telah dirancang. Uji coba yang akan dilakukan berupa *alpha test* dan *beta test*. *Alpha test* akan dilakukan dengan pihak internal dalam tim penelitian PSIT, sementara *beta test* akan dilakukan dengan target audiens. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan persepsi, sudut pandang,

dan *feedback* dari sekelompok orang secara nyata terkait solusi yang telah dirancang.

3.2.1 Survey Awal

Tim PSIT dan penulis melakukan *briefing* terkait *timeline* penelitian dan metode pengumpulan data yang akan digunakan sebelum melakukan pengumpulan data di lapangan. Tim PSIT menyepakati untuk melakukan wawancara pada tanggal 13 Februari dan kegiatan observasi secara dua kali, yaitu pada tanggal 13 Februari 2024 dan 16 Februari 2024. Pelaksanaan observasi dilakukan secara bertahap dimana observasi pertama untuk mengamati aktivitas, perilaku, dan media pembelajaran murid di SLB Ulaka Penca terlebih dahulu. Setelah itu, pada observasi kedua tim PSIT membawa studi eksisting untuk dimainkan oleh murid SLB Ulaka Penca sebagai uji coba sambil melakukan pengamatan.

Namun, penulis mencari studi literatur terlebih dahulu untuk mengetahui bagaimana karakteristik dan perilaku anak penyandang disabilitas intelektual sebelum turun ke lapangan. Tidak hanya itu, penulis juga membuat tabel observasi sebagai indikator penelitian dalam kegiatan observasi kedua. Tim PSIT dan penulis juga membawa studi eksisting berupa *interactivity toys* maupun *visual storytelling book* yang bersifat edukatif untuk dimainkan oleh murid SLB Ulaka Penca sebagai uji coba untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan visual dan tertariknya murid terhadap media tersebut.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dalam bentuk observasi, wawancara, studi literatur, dan studi eksisting. Melalui metode ini, penulis dapat memahami dan menganalisis hasil data yang telah dikumpulkan secara lebih detail mengenai suatu peristiwa, objek, maupun perilaku yang terjadi di lapangan.

3.3.1 Observasi

Tim PSIT dan penulis melakukan observasi di SLB Ulaka Penca secara dua kali dimana observasi pertama pada tanggal 13 Februari 2024 dan observasi kedua pada tanggal 16 Februari 2024. Berikut merupakan hasil observasi yang didapatkan:

1) Observasi Pertama

Tim PSIT dan penulis melakukan observasi pertama pada tanggal 13 Februari 2024 pukul 9 pagi. Sesampainya tim peneliti di SLB Ulaka Penca, terdapat murid-murid yang sedang melakukan pelajaran olahraga bola ping pong di dekat pintu utama sekolah. Sistem belajar ini yaitu 2 murid maju ke depan untuk memainkan bola ping pong dengan pendampingan dan arahan dari 2 guru. Sementara murid lainnya duduk dilantai untuk menunggu giliran bermain. Dari proses pembelajaran ini, penulis mengamati bahwa suasana belajar sangat kondusif dan teratur.



Gambar 3.2 Suasana Belajar Murid SLB Ulaka Penca

Langkah pertama yang dilakukan adalah bertemu dengan kepala sekolah SLB Ulaka Penca, Ratmartini. Disini tim PSIT menyampaikan tujuan kunjungan serta prosedur dalam pengumpulan data. Setelah menyampaikan keseluruhan informasi, Ratmartini mulai membawa tim PSIT untuk mengelilingi dan mengamati SLB Ulaka Penca. Kelas pertama yang tim PSIT kunjungi adalah kelas SD yang merupakan gabungan dari kelas 1,

2, dan 3 dengan jumlah 12 murid. Sementara kelas kedua adalah gabungan kelas SD 4, 5, dan 6 dengan jumlah 5 murid. Saat tim PSIT menghampiri setiap kelas, penulis mengamati bahwa terdapat beberapa murid yang selalu didampingi oleh guru ataupun orang tua untuk belajar, makan, maupun bermain. Selain itu, penulis juga mengamati bahwa SLB Ulaka Penca menyediakan berbagai media pembelajaran yang terdapat dalam setiap kelas dengan media yang hampir sama. Penulis menemukan media pembelajaran berupa mainan balok warna yang sedang dimainkan oleh seorang murid. Mainan ini berfungsi untuk melatih motorik halus serta belajar pengenalan warna-warna dasar, seperti merah, biru, kuning, dan hijau. Murid tersebut dapat memainkan mainan tersebut dengan berbagai cara tanpa adanya pendampingan atau arahan. Misalnya, menyusun balok meninggi ke atas maupun melebar ke samping baik sesuai ataupun tidak sesuai warna.



Gambar 3.3 Murid Sedang Memainkan Mainan Balok Warna

Penulis juga menemukan media pembelajaran berupa mainan menyesuaikan warna dan ukuran biji pada papan yang sedang dimainkan oleh seorang murid. Mainan ini bertujuan untuk melatih motorik anak untuk memasukkan biji ke dalam lubang, serta belajar pengenalan warna dan ukuran. Murid tersebut dapat memainkan mainan tersebut tanpa adanya arahan dan pendampingan dimana walaupun media mainan tersebut berupa

biji kecil, Ia tidak memasukkannya ke dalam mulut. Ia dapat memasukkan biji-biji tersebut ke dalam lubang papan walaupun terkadang terdapat beberapa kesalahan. Namun, Ia masih belum dapat mengurutkan biji-biji tersebut sesuai warna dimana masih mengurutkan sesuai keinginannya.



Gambar 3.4 Murid Sedang Memainkan Mainan Biji

Selain itu, penulis menemukan sebuah media pembelajaran yang merupakan hasil modifikasi guru SLB Ulaka Penca. Media ini berupa kartu wayang yang berfungsi untuk mengajarkan murid terkait huruf, bentuk, dan warna. Terdapat dua jenis media digunakan dengan cara yang berbeda. Pada media pertama, murid memilih atau menunjuk kartu yang dipegang oleh guru sesuai dengan apa yang disebutkan oleh guru. Sementara pada media kedua, murid memilih kartu yang terletak di meja berdasarkan kartu yang dipegang dan diucapkan oleh guru.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.5 Guru dan Murid Sedang Memainkan Kartu Wayang

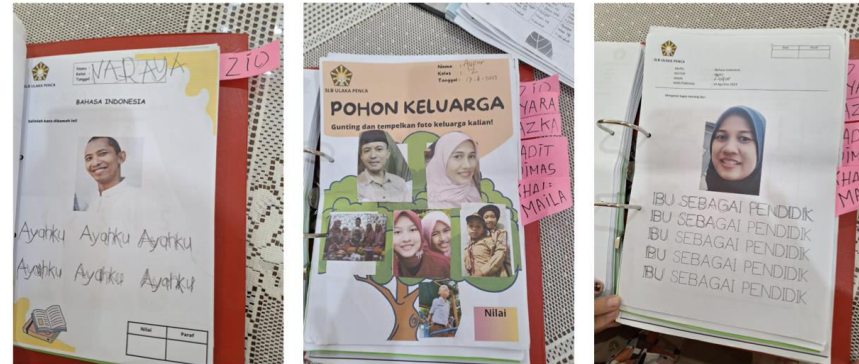
Media pembelajaran lain hasil modifikasi guru SLB Ulaka Penca adalah mainan kartu menyusun huruf. Permainan ini dimainkan dengan cara murid menyusun huruf berdasarkan kata yang terdapat pada kartu gambar yang diajukan oleh guru. Berdasarkan pengamatan penulis, masih terdapat beberapa murid yang masih belum terlalu bisa menyusun huruf berdasarkan kata tersebut dimana terlihat dari masih perlunya arahan dari guru.



Gambar 3.6 Mainan Menyusun Huruf

Penulis menemukan beberapa kekurangan pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SLB Ulaka Penca yang berkaitan dengan konsep relasi sosial. Guru-guru membuat media pembelajaran tersebut dengan menggunakan material seadanya berupa kertas hvs dan foto. Media tersebut menggunakan elemen visual yang kurang menarik, kurang jelas, dan kurang tertata sehingga terkesan membosankan. Hal ini dapat mempengaruhi

ketertarikan murid untuk belajar sehingga proses belajar menjadi tidak efektif dan efisien.



Gambar 3.7 Media Pembelajaran Keluargaku Karya Guru SLB Ulaka Penca
Sumber: Dokumentasi Tim PSIT

Selain mengamati media pembelajaran di kelas, penulis juga mengamati perilaku murid. Ketika proses pembelajaran, terdapat beberapa murid yang bersikap hiperaktif dimana selalu berkeliaran, melempar barang, dan sebagainya. Di sisi lain, terdapat beberapa murid yang kalem dan tetap fokus belajar. Namun, penulis mengamati bahwa mayoritas murid cenderung memilih untuk bermain sendiri dibanding bermain dengan teman. Penulis menemukan bahwa dalam proses mendidik guru terkesan lebih mendominasi sehingga murid-murid tidak terlalu terdorong untuk berpikir dalam menyelesaikan suatu masalah. Dalam kegiatan observasi ini, penulis menyadari bahwa pendampingan guru dalam menemani murid bermain sangat penting.

2) Observasi Kedua

Tim PSIT dan penulis melakukan observasi kedua pada tanggal 16 Februari 2024. Pada observasi ini, tim PSIT membawa tabel observasi yang telah penulis buat serta beberapa media *interactive toys* dan *visual storytelling book* untuk melakukan uji coba. Dalam hal ini, penulis bertugas untuk mengobservasi kelas SD 1 hingga 4 dengan media *interactive toys* secara non partisipatori. Terdapat 2

jenis *interactive toys*, yaitu mainan *Go Go Gelato!* dan mainan kereta kayu. *Go Go Gelato!* dimainkan dengan cara menaruh bola pada lubang cone serta mencocokkan kedua warna bola dan *cone* berdasarkan gambar di kartu.



Gambar 3.8 Mainan *Go Go Gelato!*

Sumber: <https://www.blibli.com/p/go-go-gelato-board-game/ps--PTU-70014-36503>

Sementara mainan kereta kayu dimainkan dengan cara memasukkan balok-balok ke dalam tiang berdasarkan bentuk maupun warna. Kedua mainan ini bertujuan untuk melatih motorik anak serta belajar pengenalan warna, bentuk, maupun ukuran.



Gambar 3.9 Murid Sedang Memainkan Mainan Kereta Kayu
Sumber: Dokumentasi Tim PSIT

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku dan ketertarikan murid di SLB Ulaka Penca terhadap kedua mainan tersebut, serta sejauh mana murid dapat memainkannya. Berikut merupakan data yang penulis dapatkan

melalui tabel observasi pertama yang terdiri dari 5 kategori, yaitu *time*, *action*, *object*, *insight*, dan *expression*.

1) *Time*

Kategori ini bertujuan untuk menandakan waktu yang dibutuhkan murid untuk berinteraksi dengan mainan yang diberikan. Berdasarkan pengamatan penulis, mayoritas murid dapat berinteraksi terhadap mainan yang diberikan dalam waktu cepat. Murid-murid terlihat memiliki ketertarikan pada mainan, terutama pada mainan *Go Go Gelato!* dimana dapat terlihat dari seorang murid yang langsung mengambil dan memainkannya ketika mainan ditunjukkan. Namun, terdapat seorang murid yang aktif beraktivitas dan tidak fokus dengan media pembelajaran dimana guru mengatakan bahwa ia mudah bosan dan mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar.

2) *Action*

Kategori ini bertujuan untuk menandakan kegiatan apa saja yang dilakukan oleh murid terhadap media. Berdasarkan pengamatan penulis, mayoritas murid dapat memainkan kedua permainan dengan baik. Namun, terdapat seorang murid dimana ketika dia melihat mainan *Go Go Gelato!*, ia menaruh bola ke dalam mulutnya seolah-olah mainan tersebut adalah es krim untuk dimakan. Hal ini dikarenakan murid melihat mainan tersebut menyerupai es krim pada aslinya. Dalam hal ini, terdapat murid-murid yang masih perlu adanya pendampingan dan arahan dari guru untuk memainkan mainan tersebut sehingga mereka dapat memahami maksud dan tujuan dari permainan tersebut.

3) *Object*

Kategori ini untuk menunjukkan objek apa saja yang berinteraksi dengan murid atau objek apa yang dapat menarik perhatian murid. Berdasarkan pengamatan penulis, murid-

murid dapat mengetahui mengenai objek apa saja yang dapat dimainkan dan objek apa yang tidak dapat dimainkan. Melalui pengamatan ini, penulis menemukan bahwa murid tertarik pada objek dengan visual dan warna yang menarik, seperti mainan *Go Go Gelato!*. Namun, terdapat murid-murid yang mudah bosan dan mudah terdistraksi sehingga lama-kelamaan mereka akan fokus pada objek ataupun lingkungan sekitarnya.

4) *Insight*

Kategori ini untuk menunjukkan hal yang penulis dapatkan ketika mengamati proses interaksi murid dengan media mainan. Berdasarkan pengamatan penulis, terdapat beberapa murid yang memiliki rasa semangat untuk bermain di awal hingga pertengahan saja. Hal ini dapat terlihat ketika murid tidak bisa atau salah dalam memainkan mainan tersebut meskipun sudah diberi arahan oleh guru, mereka tidak mau memainkannya lagi. Namun disisi lain, terdapat pula murid yang merasa percaya diri dalam memainkannya dan dapat menyelesaikan permainan tersebut dengan baik, meskipun masih diberi arahan dan pendampingan dari guru.

5) *Expression*

Kategori ini untuk menunjukkan ekspresi atau perasaan yang ditunjukkan oleh murid saat berinteraksi dengan media. Berdasarkan pengamatan penulis, mayoritas murid menunjukkan ekspresi muka yang kurang ekspresif ketika bermain. Namun, penulis mengamati terdapat seorang murid yang memiliki ekspresi semangat dan senang ketika bermain dengan kedua media tersebut. Di sisi lain, penulis mengamati seorang murid yang bermain dengan ekspresi yang sedikit lesu. Penulis mendapatkan informasi dari guru bahwa murid

tersebut belum tidur sehingga memiliki *mood* yang kurang bagus ketika di sekolah.

Pada tabel observasi kedua, penulis menilai kegiatan observasi berdasarkan 6 kategori dengan mencentang pada kolom tabel. 6 kategori ini terdiri dari *memory*, bahasa dan literasi, *problem solving*, *social cognition*, *interaction*, dan *behaviour*.

1) *Memory*

Kategori ini bertujuan untuk menunjukkan daya ingat murid mengenai media mainan yang diberikan. Berdasarkan pengamatan, penulis menemukan bahwa murid masih belum dapat mengingat dan menjelaskan kembali konten dari mainan tersebut. Namun, mereka masih dapat membedakan konten media seperti mengambil bola atau cone berdasarkan gambar pada kartu.

2) Bahasa dan Literasi

Kategori ini bertujuan untuk menunjukkan kemampuan bahasa dan literasi murid yang berkaitan dengan media mainan yang diberikan. Berdasarkan pengamatan, penulis menemukan bahwa murid masih belum dapat mengeja dan membaca hal-hal terkait mainan yang diberikan. Hal ini dikarenakan mayoritas murid memiliki gangguan berbicara sehingga masih belum lancar ketika berbicara. Hal ini juga berpengaruh pada penggunaan bahasa lain yang sangat minim, seperti bahasa inggris. Namun, murid sudah bisa mengerti dan dapat memberikan contoh konten dari media. Hal ini dapat terlihat dari adanya murid ketika melihat mainan es krim langsung mengambil dan menjilatnya. Hal ini mengindikasikan bahwa ia mengetahui bahwa visual dari mainan tersebut adalah bentuk es krim dan biasa es krim dimakan dengan dijilat.

3) *Problem Solving*

Kategori ini bertujuan untuk menunjukkan kemampuan berpikir murid dalam memecahkan suatu masalah ketika bermain. Berdasarkan pengamatan, penulis mengamati bahwa murid sudah dapat memecahkan masalah yang ada di dalam media tetapi tetap harus dipandu. Mereka juga dapat berinisiatif mencari alternatif penyelesaian ketika bermain. Namun, mereka belum dapat berpikir secara logis terkait konten media.

4) *Social Cognition*

Kategori ini bertujuan untuk menunjukkan kemampuan bersosialisasi murid dengan lingkungan sekitarnya terkait media mainan yang diberikan. Berdasarkan pengamatan, penulis mengamati bahwa murid-murid masih belum dapat memahami moral dari media. Tidak hanya itu, mereka juga belum bisa berkomunikasi maupun bekerja sama dengan temannya dengan adanya media.

5) *Interaction*

Kategori ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana interaksi murid dengan media mainan yang diberikan. Berdasarkan pengamatan, penulis menemukan bahwa murid dapat fokus dengan medianya. Namun masih tergolong mudah terdistraksi jika terdapat suara keras seperti musik ataupun teman yang berteriak dan berlarian. Mayoritas murid tidak mudah bosan ketika bermain dengan media dimana mereka terlihat nyaman dengan media dan dapat berinteraksi secara *proper* dengan media. Murid juga dapat mengekspresikan apa yang dirasakan mengenai media dengan jelas. Hal ini dapat dilihat dari adanya murid yang senang hingga bertepuk tangan jika ia berhasil memasukkan balok kayu kedalam tiang ketika

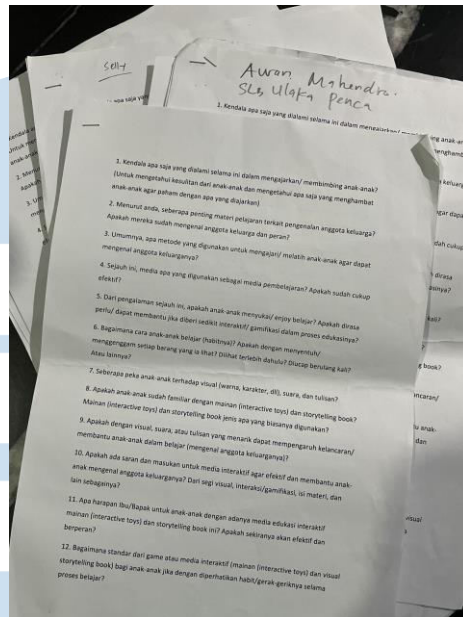
memainkan mainan kereta. Namun, masih terdapat beberapa murid yang dapat menyelesaikan kegiatan mainan tersebut dikarenakan adanya pendampingan dari guru.

6) *Behaviour*

Kategori ini bertujuan untuk menunjukkan perilaku murid ketika memainkan media mainan yang diberikan. Berdasarkan pengamatan, penulis mengamati bahwa murid dapat duduk tenang dalam memainkan mainan dan fokus konsentrasi, namun hanya di 2 hingga 5 menit pertama. Suasana hati murid juga tergolong mudah berubah dimana dapat terlihat dari yang awalnya terlihat percaya diri dalam bermain bisa saja menjadi kesal dan sedih karena tidak dapat menyelesaikan misi dari mainan tersebut. Meskipun begitu, mereka tidak mudah tantrum, memukul, melempar, maupun membahayakan diri sendiri dan orang lain dengan media mainan tersebut. Dalam memainkan kedua mainan tersebut, murid hanya tertarik perhatiannya pada mainan saja, tidak pada *guidances* mainan. Namun, secara keseluruhan murid-murid masih dapat menyusun mainan berdasarkan warna maupun bentuk.

3.3.2 Wawancara

Tim PSIT dan penulis melakukan wawancara dengan 8 guru SLB Ulaka Penca yang dilaksanakan pada 13 Februari 2024. Wawancara dilakukan secara langsung di SLB Ulaka Penca dengan menuliskan list pertanyaan secara digital kemudian dicetak dan disebarkan kepada 8 guru. Pertanyaan yang ditanyakan dalam wawancara adalah seputar murid disabilitas, aktivitas dan perilaku murid selama proses belajar, media pembelajaran, keperluan media interaktif yang bersifat edukasi, serta saran terhadap perancangan *interactivity toys*.



Gambar 3.10 Lembar Pertanyaan Wawancara
Sumber: Dokumentasi Tim PSIT

Dari kegiatan wawancara tersebut, penulis menemukan bahwa selama proses belajar mengajar, guru-guru mengaku kesulitan dalam membimbing. Hal ini dikarenakan murid sulit untuk fokus dan duduk diam. Menurut guru-guru, hal ini disebabkan kondisi murid yang tantrum dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Selain itu, guru-guru menyatakan bahwa pengenalan anggota keluarga bagi murid merupakan salah satu edukasi yang penting. Hal ini dikarenakan murid-murid masih belum sepenuhnya mengenal dan mengingat siapa dan bagaimana anggota keluarganya beserta perannya.

Media pembelajaran yang digunakan guru-guru SLB Ulaka Penca hingga saat ini hanya berupa visual (gambar dan tulisan), seperti *flash card*, kartu wayang, video pembelajaran, foto atau gambar keluarga, dan pembelajaran ceramah. Pendapat guru-guru mengenai media pembelajaran saat ini berbeda-beda. Sebagaimana guru menganggap media tersebut sudah cukup efektif, begitupun sebaliknya, sebagian guru berpendapat bahwa sudah cukup efektif tetapi masih kurang bervariasi. Guru-guru mengatakan bahwa murid-murid masih menyukai media pembelajaran berbentuk visual seperti ini. Namun mayoritas guru menyatakan bahwa masih diperlukan

media yang lebih interaktif dimana dapat mempermudah pemahaman siswa dalam menerima suatu pelajaran. Menurut guru-guru, murid-murid lebih peka terhadap gambar atau karakter, tulisan, warna, dan suara dalam memahami suatu objek. Setiap murid memiliki cara dan gaya yang berbeda dalam menerima dan memahami materi, yaitu seperti sentuhan, mengenggam, mengamati terlebih dahulu, mengucap secara berulang hingga aktif bertanya terkait media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Beberapa guru menggunakan mainan sebagai media pembelajaran sehingga murid sudah cukup familiar.

Guru-guru telah memberikan beberapa masukan dan saran terkait standar yang diharapkan dapat diterapkan pada media pembelajaran *interactivity toys*. Berikut merupakan masukan dan saran yang diberikan:

1. Media interaktif berbentuk 3 dimensi dengan warna yang bervariasi, serta menggunakan audiovisual.
2. Isi materi menggunakan gambar dan tulisan berukuran besar.
3. Media pembelajaran menggunakan material dengan sifat tahan banting, tahan air, tidak mudah rusak, dan dapat bertahan dalam jangka waktu lama.
4. Jika mainan berupa *flash card*, maka menggunakan bahan kertas yang tidak mudah robek atau rentan rusak.

Guru-guru berharap bahwa media pembelajaran edukatif yang dirancang ini sederhana dan sesuai dengan kebutuhan murid-murid. Hal ini bertujuan supaya murid dapat menggunakannya dengan lebih efisien, efektif, dan apa yang dipelajari dapat diterima dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3.3.3 Studi Literatur

Pada studi literatur ini, penulis mengumpulkan dan menganalisa literatur berupa jurnal, buku, maupun artikel terkait perancangan media *interactive toys* serta anak penyandang disabilitas intelektual. Studi literatur

ini dapat berfungsi sebagai kerangka berpikir dan landasan teori dalam penelitian ini.

3.3.4 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting untuk memperoleh *insight* lebih terkait *interactivity toys* yang sudah pernah ada. Penulis melakukan analisa mainan yang penulis temukan dari internet berdasarkan elemen permainan, bentuk, material, warna, *user flow*, mekanisme, konten permainan, serta nilai kelebihan dan kekurangan dari perancangan mainan anak tersebut.

1) *Dress Up Puzzle*

Penulis melakukan analisis terhadap mainan dress up puzzle untuk mendapatkan *insight*. Berikut merupakan analisis yang penulis lakukan:

Tabel 3.1 Tabel Analisis Mainan *Dress Up Puzzle*

No.	Indikator	Keterangan
1.	Elemen Permainan	<ul style="list-style-type: none"> - Berbagai jenis kepala dan pakaian - Kartu mengenai gambar kepala dan pakaian yang harus ditempel - Papan tulis.
2.	Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat 3 bagian, yaitu kepala (4 jenis kepala hewan dengan tampilan yang berbeda-beda pada masing-masing hewan), baju, dan celana (terdapat beberapa motif satu set pakaian). - Setiap ujung dari <i>puzzle</i> ini tumpul sehingga aman untuk anak.
3.	Material	<ul style="list-style-type: none"> - Kepingan <i>puzzle</i> menggunakan material magnet dan karton. - <i>Packaging</i> menggunakan material

		<p>hardbox.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papan menggunakan material magnetik board. - Kartu menggunakan material karton.
4.	Warna	<ul style="list-style-type: none"> - Warna yang <i>colorful</i> - Didominasi dengan warna biru.
5.	<i>User Flow</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> menempelkan <i>puzzle</i> kepala dan pakaian pada lubang di papan berdasarkan gambar yang ada pada kartu. - Terdapat 5 tema kartu, yaitu sirkus, rumah sakit, pasukan, atlet, dan sekolah.
6.	Mekanisme	<ul style="list-style-type: none"> - Kepingan <i>puzzle</i> kepala dan pakaian terdapat magnet yang dapat ditempel. - Terdapat lubang pada papan ataupun pada papan tulis untuk menempelkan kepingan <i>puzzle</i>.
7.	Konten	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran bentuk dan warna - Melatih keterampilan motorik dan kognitif anak.
8.	Kelebihan/ keunikan	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki papan tulis pada bagian belakang yang tidak hanya digunakan untuk menempelkan <i>puzzle</i> magnetik, tetapi juga bisa untuk belajar menghitung, menulis, dan sebagainya. - Mainan tergolong mudah untuk

		dimainkan.
9.	Kekurangan	- Tempat untuk menempel memiliki bentuk lubang yang permanen sehingga <i>puzzle</i> yang ditempelkan pada satu binatang itu tidak bisa bervariasi.
10.	Catatan	- Mainan sesuai untuk anak usia 3 hingga 6 tahun yang masih dalam masa perkembangan. - Memiliki dimensi produk 30cm x 14,8cm x 4,6cm



Gambar 3.11 Dress Up Puzzle

Sumber: <https://www.blibli.com/p/wodeen-puzzle-dress-up-5-tema-bongkar-pasang-magnetic-mainan-edukasi-anak-papan-tulis-simulasi-designer-edu-toys-kids-child-kindergarten-fun-game/ps--OND-60024-00224>

2) Abeec Wooden Stacking Toy

Penulis melakukan analisis terhadap mainan Abeec wooden stacking toy untuk mendapatkan *insight*. Berikut merupakan analisis yang penulis lakukan:

Tabel 3.2 Tabel Analisis Mainan Abeec Wooden Stacking Toy

No.	Indikator	Keterangan
1.	Elemen Permainan	- Papan tiang - Kayu <i>geometric shape</i> - Kayu kepala hewan

2.	Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> - 4 bentuk geometrik, yaitu lingkaran, segitiga, persegi, dan segi enam. - 5 bentuk kayu kepala hewan, yaitu buaya, monyet, singa, harimau, dan cheetah. - Setiap kayu-kayu ini memiliki ujung yang tumpul sehingga aman untuk dimainkan anak.
3.	Material	<ul style="list-style-type: none"> - Kayu
4.	Warna	<ul style="list-style-type: none"> - Warna soft
5.	<i>User Flow</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memasukkan kayu-kayu ke dalam tiang berdasarkan bentuk, warna, serta angka yang tertulis pada alas kayu atau depan tiang.
6.	Mekanisme	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan tiang dimana kayu-kayu dimasukkan ke dalam tiang.
7.	Konten	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran bentuk, warna, dan angka. - Melatih keterampilan motorik anak.
8.	Kelebihan/ keunikan	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam satu mainan, anak dapat belajar banyak hal. Baik dari sisi warna, bentuk, angka, pengenalan hewan, dan sebagainya.
9.	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> - Lubang pada kayu-kayu yang terlalu kecil sehingga anak yang masih kecil bisa saja mengalami kesulitan dalam memasukkan kayu ke tiang.

10.	Catatan	- Mainan sesuai untuk anak usia 2 tahun ke atas.
-----	---------	--



Gambar 3.12 Abeec Wooden Stacking Toy
 Sumber: <https://www.ebay.co.uk/itm/155999192469?>

3.4 Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019), analisis data merupakan suatu proses untuk menyusun dan mencari data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data secara sistematis dimana mengorganisasikan data berdasarkan kategori maupun pola. Setelah mengumpulkan data kualitatif, penulis akan menganalisa data-data yang dibagi menjadi 3 kategori, yaitu analisis fenomena, analisis urgensi, dan analisis perancangan. Dengan adanya analisis ini dapat membantu dalam merancang suatu solusi atau kebaruan penelitian. Berikut merupakan hasil analisis yang dilakukan:

3.4.1 Analisis Fenomena

Setelah tim PSIT dan penulis melakukan observasi dan wawancara, penulis menemukan bahwa anak-anak penyandang disabilitas intelektual masih memiliki pemahaman yang kurang mengenai konsep relasi sosial, seperti mengidentifikasi dan memperkenalkan diri sendiri maupun keluarganya. Berdasarkan hasil pengamatan penulis di SLB Ulaka Penca, penulis mengamati bahwa mayoritas murid-murid penyandang disabilitas cenderung kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif dimana mereka menyampaikan atau mengekspresikan apa yang ingin disampaikan mereka melalui gestur maupun ekspresi. Dari sini, guru ataupun orang tua

menangkap hal yang ingin disampaikan oleh murid dengan menebak ataupun sudah tertebak karena sudah terbiasa. Dengan keterbatasan fisik ini, murid penyandang disabilitas kesulitan dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.

Penulis juga menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan di SLB Ulaka Penca merupakan sistem pembelajaran yang mengacu pada sistem paket dan pola belajar klasikal satu arah. Materi yang diberikan berupa buku paket tekstual yang mengacu pada kurikulum pendidikan di Indonesia pada umumnya. Dengan sistem pembelajaran seperti ini menyebabkan tidak adanya stimulus bagi murid untuk merespon sehingga dapat membuat murid mudah merasa bosan dan menyebabkan tidak terbangunnya pemahaman tentang konsep relasi sosial. Sistem pendidikan ini tidak komprehensif dimana belum berhasil secara signifikan dalam mengimplementasikan ke subjek atau murid didik penyandang disabilitas intelektual di dalam kesehariannya. Pernyataan ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru di SLB Ulaka Penca yang menyatakan bahwa guru-guru kesulitan memberikan materi pelajaran kepada murid karena mereka mudah terdistraksi, tidak fokus, dan tidak tertarik pada pelajaran yang disampaikan. Namun, ketika tim PSIT dan penulis memberikan mainan interaktif sebagai uji coba, murid-murid cenderung lebih tertarik dan lebih dapat menerima materi yang diberikan, meskipun masih diberikan arahan dan beberapa kali penyampaian.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, tim PSIT dan penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran di SLB Ulaka Penca masih belum efektif karena masih mendukung dalam membangun pemahaman murid disabilitas intelektual mengenai konsep relasi sosial, terutama dalam hal mengidentifikasi dan mengenalkan diri dan keluarganya. Maka dari itu, tim PSIT dan penulis menyimpulkan bahwa SLB Ulaka Penca memerlukan media untuk mengenalkan konsep relasi sosial untuk mengidentifikasi diri dan keluarganya yang berbasis interaktif dan menarik supaya murid-murid

lebih bisa menerima materi pelajaran, serta tidak mudah bosan dan terdistraksi.

3.4.2 Analisis Urgensi

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, tim PSIT dan penulis menemukan bahwa media pembelajaran di SLB Ulaka Penca masih bersifat tekstual, pola belajar klasikal satu arah, dan *stereotyping*. Media ini tidak efektif sebagai media pembelajaran dimana indikatornya menunjukkan bahwa murid-murid belum bisa menyampaikan maupun mengidentifikasi diri dan keluarganya. Padahal relasi sosial sangat penting untuk diajarkan dan dimiliki oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas intelektual. Ketika relasi sosial tidak terbangun pada diri murid, maka bisa saja terjadi berbagai kasus pelecehan seksual ataupun kasus anak hilang karena mereka tidak bisa menjelaskan siapa dirinya dan orang tuanya. Maka dari itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang efektif dan menarik supaya murid-murid penyandang disabilitas intelektual, khususnya di SLB Ulaka Penca, dapat mudah memahami dan menerima materi mengenai menyampaikan maupun mengidentifikasi diri dan keluarganya.

3.4.3 Analisis Perancangan

Berdasarkan hasil analisis fenomena dan urgensi, tim PSIT dan penulis memutuskan untuk merancang *visual environment* pada media *interactivity toys* sebagai solusi media pembelajaran untuk SLB Ulaka Penca. Berikut merupakan perencanaan dalam perancangan *visual environment*:

1. Media interaktif berbentuk 3 dimensi dengan berbagai variasi warna. Penggunaan warna yang bervariasi atau lebih dari satu memiliki daya tarik visual yang besar untuk meningkatkan rasa dan emosi.
2. Isi materi menggunakan gambar berukuran besar supaya murid dapat mengetahui dengan jelas dan cepat terkait visual yang sedang ditampilkan.

3. Media pembelajaran *interactivity toys* menggunakan material yang sifatnya tahan banting, tahan air, tidak mudah rusak, dan dapat bertahan dalam jangka waktu lama. Hal ini dikarenakan beberapa murid penyandang disabilitas intelektual memiliki karakteristik yang mudah tantrum dan hiperaktif sehingga memiliki kemungkinan untuk merusak, merobek, ataupun melempar media (Kusmiyati, 2022).
4. Ujung mainan lebih baik tumpul supaya aman untuk dimainkan oleh murid. Produk mainan anak harus menggunakan bentuk yang tidak runcing dan tidak terlalu berat supaya memiliki jaminan keselamatan bagi penggunaanya (Siregar, Huda, & Rambe, 2014).
5. Mainan dengan sistem *dress up* dapat mengasah kreativitas murid untuk *mix and match* antara satu *puzzle* dan *puzzle* lainnya. Hal ini dikarenakan setiap murid memiliki kemampuan imajinasinya tersendiri yang bisa diekspresikan melalui berbagai media, salah satunya melalui permainan *dress up*.

