

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Tentang Teman Tuli Usia Dini

Pada bab sebelumnya telah ditetapkan terkait subjek dalam penelitian ini, yaitu teman tuli usia dini berusia 6-12 tahun yang bersekolah di Sekolah Luar Biasa tingkat Sekolah Dasar di DKI Jakarta. Dengan kata lain, teman tuli usia dini menjadi inti pembahasan dalam penelitian ini sehingga diperlukan kajian teori yang berkaitan dengannya. Beberapa teori yang digunakan terkait teman tuli usia dini dibagi ke dalam empat teori, yaitu teman tuli dan penyakit tuli, keterampilan berbahasa, Bahasa Isyarat Indonesia, dan psikologi anak.

2.1.1 Teman Tuli dan Penyakit Tuli

Teman tuli adalah anak-anak yang mengalami kesulitan dalam pendengaran yang berimbas pada kemampuan berbicara mereka, yang sering disebut dengan tunawicara. Mereka yang mengalami ketulian total tidak bisa mendengar suara tanpa melihat gerakan bibir lawan bicara (Nofiaturrehman, 2018, h.18). Gangguan pendengaran yang dialami teman tuli dapat berupa kehilangan pendengaran sebagian atau seluruhnya, yang dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka. Ketulian ini juga membawa dampak yang kompleks terhadap cara mereka berinteraksi dengan dunia sekitar.

Teman tuli merupakan anak yang memiliki masalah dalam pendengaran, yang menyebabkan mereka tidak dapat mendengar suara dengan jelas, atau bahkan tidak bisa mendengar sama sekali. Meskipun demikian, dipercaya bahwa meski kemampuan mendengar mereka sangat terbatas, masih ada kemungkinan sedikit pendengaran yang tersisa yang dapat dioptimalkan. Dalam hal ini, ketulian dibedakan menjadi dua kategori, yaitu tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*) (Indriana, 2011, h.42).

Ketulian adalah istilah umum yang mencakup gangguan pendengaran mulai dari yang ringan hingga yang parah, yang terbagi dalam kategori tuli dan kurang dengar. Teman tuli biasanya kesulitan dalam menerima informasi melalui pendengaran, baik dengan alat bantu dengar maupun tanpa alat tersebut, karena batas pendengaran yang dimiliki cukup membatasi proses pemahaman bahasa secara auditori. Mereka sering kali menghadapi kesulitan dalam menangkap rangsang suara atau rangsang lainnya yang disampaikan melalui pendengaran (Indriana, 2011, h.43).

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang teman tuli di atas, dapat disimpulkan bahwa teman tuli adalah anak yang mengalami gangguan pendengaran. Gangguan pendengaran tersebut dapat berupa kehilangan pendengaran sepenuhnya atau hanya sebagian, meskipun masih ada sisa pendengaran yang dapat digunakan. Meskipun mereka menggunakan alat bantu dengar, anak-anak teman tuli tetap membutuhkan layanan pendidikan khusus untuk mendukung perkembangan mereka.

2.1.1.1 Faktor Penyebab Penyakit Tuli

Kehilangan pendengaran dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti faktor genetik, infeksi pada ibu selama kehamilan (misalnya cacar air), komplikasi saat proses kelahiran, atau penyakit yang dialami pada masa kanak-kanak awal, seperti gondok atau cacar air. Saat ini, banyak anak yang terlindungi dari kehilangan pendengaran berkat vaksinasi yang mencegah infeksi. Beberapa tanda masalah pendengaran pada anak antara lain adalah mencoba mendekatkan telinga ke pembicara, lebih sering menggunakan salah satu telinga saat berbicara, atau kesulitan memahami percakapan ketika wajah pembicara tidak terlihat. Indikasi lainnya termasuk tidak dapat mengikuti instruksi, sering meminta orang untuk mengulang perkataan, salah mengucapkan kata atau nama baru, atau menghindari partisipasi dalam diskusi di kelas (Anita, 2004, h.27). Gangguan pendengaran atau ketulian bisa terjadi baik sebelum anak dilahirkan maupun setelah kelahiran, dan berbagai faktor penyebabnya

perlu diperhatikan (Anita, 2004, h.27). Faktor-faktor penyebab penyakit tuli antara lain (Anita, 2004, h.29):

A. Faktor Sebelum Anak Dilahirkan (*Pre Natal*)

1. Faktor keturunan (cacar air).
2. Campak (*Rubella, Gueman measles*).
3. Terjadi *toxaemia* (keracunan darah).
4. Penggunaan obat-obatan dalam jumlah besar.
5. Kekurangan oksigen (*anoxia*).
6. Kelainan organ pendengaran sejak lahir.

B. Faktor Saat Anak Dilahirkan (*Natal*)

C. Faktor *Rhesus* (Rh) ibu dan anak yang sejenis

1. Anak lahir *pre mature*.
2. Anak lahir menggunakan *forcep* (alat bantu tang).
3. Proses kelahiran yang terlalu lama.

D. Faktor Sesudah Anak Dilahirkan (*Post Natal*)

1. Infeksi.
2. *Meningitis* (peradangan selaput otak).
3. Tunarungu perseptif yang bersifat keturunan.
4. *Otitismedia* yang kronis.
5. Terjadi infeksi pada alat-alat pernafasan.

2.1.1.2 Karakteristik Teman Tuli

Teman tuli merujuk pada kondisi dimana organ pendengaran atau telinga anak tidak berfungsi dengan baik. Hal ini menyebabkan mereka memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakan mereka dari anak-

anak pada umumnya. Beberapa ciri khas dari teman tuli antara lain adalah (Anita, 2004, h.30):

A. Segi Fisik

1. Cara berjalan teman tuli cenderung kaku dan sedikit membungkuk, hal ini disebabkan oleh gangguan pada organ keseimbangan yang ada di telinga. Kondisi ini membuat anak teman tuli kesulitan menjaga keseimbangan saat melakukan aktivitas fisik.
2. Pernapasan teman tuli cenderung pendek dan tidak teratur. Karena mereka tidak mendengar suara-suara di sekitar mereka, mereka kesulitan mengatur intonasi saat berbicara, yang juga mempengaruhi cara mereka mengatur pernapasan, terutama saat berbicara.
3. Cara melihat teman tuli biasanya tampak tajam dan penuh rasa ingin tahu. Penglihatan menjadi indera utama bagi mereka, karena banyak pengalaman yang mereka peroleh melalui penglihatan. Oleh karena itu, teman tuli termasuk anak visual, yang menyukai proses melihat untuk menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi.

B. Segi Bahasa

1. Kosakata yang dimiliki tidak banyak.
2. Sulit mengartikan kata-kata yang mengandung ungkapan.
3. Tata bahasanya kurang teratur.

C. Intelektual

1. Kemampuan intelektual anak teman tuli pada dasarnya adalah normal. Meskipun begitu, keterbatasan dalam berkomunikasi dan berbahasa menyebabkan perkembangan intelektual mereka berjalan lebih lambat.

2. Perkembangan akademik anak teman tuli cenderung tertunda karena hambatan dalam bahasa. Keterbatasan dalam berkomunikasi menyebabkan mereka mengalami keterlambatan, baik dalam aspek intelektual maupun akademik.

D. Sosial-Emosional

1. Anak teman tuli sering merasa curiga dan berprasangka. Hal ini disebabkan oleh gangguan pada fungsi pendengaran mereka, yang membuat mereka kesulitan memahami percakapan orang lain dan lebih mudah merasa curiga.
2. Anak teman tuli juga sering menunjukkan sikap agresif. Perasaan tidak dapat memahami apa yang dikatakan orang lain membuat mereka merasa frustrasi, sehingga sikap agresif sering muncul.

Teman tuli mengalami gangguan pada fungsi pendengarannya, yang menyebabkan kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang yang dapat mendengar. Hal ini dapat menghambat perkembangan potensi yang mereka miliki. Oleh karena itu, teman tuli memiliki hak-hak tertentu dalam kehidupan sehari-hari, antara lain (Indriana, 2011, h.44):

- a) Hak mendapatkan perlindungan sesuai dengan isi Pembukaan UUD 1945 alinea ke-4.
- b) Hak untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran.
- c) Sebagai warga negara Republik Indonesia, teman tuli memiliki kedudukan yang sama di mata hukum dan pemerintahan, sehingga meskipun mereka memiliki gangguan pada indera pendengaran, mereka berhak memperoleh hak yang setara dengan anak-anak lainnya dan wajib menghormati hukum serta pemerintahan.

Teman tuli juga berhak memperoleh pekerjaan dan penghidupan yang layak, sebagaimana anak-anak normal lainnya. Sementara itu,

kewajiban teman tuli sesuai dengan kemampuan mereka adalah sebagai berikut (Indriana, 2011, h.44):

A. Kewajiban Teman Tuli Atas Dirinya Sendiri

1. Mencintai dirinya.
2. Menerima keadaan dirinya.
3. Menyadari akan nasibnya.
4. Memelihara kesehatan dan kebersihan dirinya.
5. Berusaha mengembangkan kemampuannya.

B. Kewajiban Bersekolah Atau Belajar

1. Taat dan patuh pada peraturan sekolah.
2. Mengikuti seluruh kegiatan yang diselenggarakan sekolah.
3. Menghormati kepala sekolah, guru, dan mereka yang dianggap lebih tua dari padanya dan sepatutnya untuk dihormati.
4. Berbuat baik terhadap teman-teman sekelas dan teman-teman satu sekolah.
5. Menjaga citra sekolah

C. Kewajiban dalam Lingkungan Keluarga

1. Patuh dan taat pada orang tua.
2. Berlaku baik pada saudara.
3. Mengikuti jejak anggota keluarga.
4. Ikut ambil bagian dalam tugas sebagai anggota keluarga.

D. Kewajiban dalam Lingkungan Masyarakat

1. Menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat, sesuai dengan kemampuan yang ada padanya,

2. Menghormati anggota masyarakat.
3. Turut ambil bagian dalam melaksanakan tugas sesuai dengan kemampuan yang ada padanya.
4. Menaati peraturan masyarakat yang telah ditetapkan.

2.1.2 Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa termasuk sebagai salah satu hal penting dari kemampuan yang membutuhkan bimbingan agar anak-anak, terutama teman tuli usia dini dapat berkomunikasi secara baik dan benar. Keterampilan ini tidak dapat diwariskan karena memerlukan latihan dan pengarahan secara intensif. Keterampilan berbahasa terdiri dari proses memperkecil kesenjangan informasi, proses negosiasi pemikiran secara afektif, beriringan dengan komunikasi nonverbal (Tai & Yuen, 2007, h.65). Berbahasa berguna untuk mengutarakan maksud dari sebuah pesan. Jika isi pesan dapat dimengerti oleh lawan bicara, maka komunikasi yang baik dapat terjadi. Dengan kata lain, keterampilan berbahasa bertujuan sebagai sarana menyampaikan niat atau pemikiran, melaporkan suatu situasi maupun bertukar ide satu sama lain.

Keterampilan berbahasa bagi teman tuli usia dini membutuhkan penguasaan bahasa isyarat. Para teman tuli di Indonesia berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat merujuk pada dua sistem, yaitu BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia) dan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia). BISINDO diciptakan oleh para teman tuli melalui GERKATIN (Gerakan Kesejahteraan Tuna Rungu Indonesia). SIBI diciptakan oleh masyarakat normal yang tidak menderita keterbatasan pendengaran. SIBI sama seperti bahasa isyarat yang ada di Amerika Serikat, yaitu *American Sign Language* (ASL). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mursita (2015, h.37), dijelaskan bahwa mayoritas teman tuli di Indonesia telah memakai BISINDO dalam komunikasi antar sesama teman tuli di lingkungannya.



Gambar 2.1 Logo GERKATIN

Sumber: images.app.goo.gl/bR4i9cPUMwWWvP1G6

Berbahasa merupakan alat komunikasi memiliki sembilan konsep dasar, yaitu berbahasa dan mendengarkan sebagai aktivitas timbal balik, berbahasa sebagai proses berkomunikasi, berbahasa sebagai ekspresi kreatif, berbahasa sebagai bentuk perilaku, berbahasa sebagai perilaku yang dapat dipelajari, pengalaman mempengaruhi kemampuan berbahasa, serta berbahasa sebagai sarana memperbesar cakrawala (Patiung, *et al.*, 2015, h.57). Kemampuan berbahasa dan lingkungan sangat erat hubungannya. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa bagi teman tuli usia dini adalah kemampuan mereka dalam mengungkapkan simbol-simbol bermakna yang ada pada sistem bahasa isyarat, serta ada orang lain yang memperhatikan menjadi lawan berbicara. Melalui keterampilan berbahasa, teman tuli usia dini akan dapat mengungkapkan pemikirannya sehingga orang lain dapat memahami apa yang disampaikan olehnya. Keterampilan ini tidak dapat dikuasai dalam waktu singkat sehingga perlu latihan berulang untuk menguasainya.

2.1.2.1 Strategi Belajar Untuk Keterampilan Berbahasa

Strategi belajar dapat dipahami sebagai sifat dan perilaku yang digunakan oleh pembelajar untuk membuat proses pembelajaran bahasa menjadi lebih berhasil, terarah, dan menyenangkan (Dimiyati, 2009, h.38). Strategi belajar meliputi proses berpikir dan berperilaku yang mempengaruhi kemampuan memahami materi yang dipelajari. Strategi pembelajaran bahasa adalah berbagai cara yang bermanfaat melalui

pelaksanaan rencana yang mempertimbangkan berbagai variabel, seperti tujuan, alat, materi, metode, serta evaluasi, untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Strategi belajar dapat dikategorikan dalam beberapa kelompok, antara lain (Gulo, 2002, h.19):

A. Penekanan Komponen dalam Program Pengajaran

Komponen dalam program pengajaran meliputi fokus pada pengajar, peserta didik, dan materi pengajaran. Jika berpusat pada pengajar, pengajar menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan menggunakan berbagai teknik seperti ceramah, team teaching, sumbang saran, demonstrasi, dan antar disiplin. Bila berpusat pada peserta didik, strategi ini memberi kesempatan untuk berperan aktif dalam pembelajaran, dengan pengajar berperan sebagai fasilitator dan motivator, menggunakan teknik seperti diskusi, kerja kelompok, penemuan, eksperimen, kerja lapangan, dan penyajian khusus. Jika berpusat pada materi pengajaran, materi dibagi menjadi materi formal yang terdapat dalam buku teks resmi dan materi informal yang bersumber dari lingkungan sekolah, dengan teknik penyajian seperti tutorial, modular, pengajaran terpadu, dan demonstrasi.

B. Kegiatan Pengolahan Pesan atau Materi

Strategi pembelajaran dibedakan menjadi dua jenis, yaitu strategi pembelajaran ekspositoris dan strategi pembelajaran heuristik. Strategi pembelajaran ekspositoris adalah strategi yang menggunakan penguraian, baik melalui bahan tertulis maupun penjelasan secara verbal. Sementara itu, strategi pembelajaran heuristik berfokus pada pengaktifan peserta didik untuk mencari dan menemukan fakta, prinsip, serta konsep yang mereka butuhkan, dengan mengarahkan komponen-komponen pembentuk sistem instruksional secara efektif.

C. Pengelohan Pesan atau Materi

Strategi pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu strategi pembelajaran dedukasi dan strategi pembelajaran induksi. Strategi pembelajaran dedukasi dimulai dengan hal-hal yang bersifat umum dan kemudian diolah menuju hal-hal yang lebih khusus. Sebagai contoh, dalam pengajaran tentang kalimat tunggal, dimulai dengan definisi kalimat tunggal, dilanjutkan dengan contoh-contoh kalimat tunggal, dan akhirnya penjelasan tentang ciri-ciri kalimat tunggal. Sementara itu, strategi pembelajaran induksi dimulai dengan hal-hal yang khusus dan kemudian menuju konsep yang lebih umum. Misalnya, dalam pengajaran kalimat tunggal, dimulai dengan memberikan contoh-contoh kalimat tunggal dan ciri-cirinya, sehingga peserta didik dapat mendefinisikan kalimat tunggal itu sendiri.

D. Cara Memproses Penemuan

Strategi pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu strategi pembelajaran ekspositoris dan strategi penemuan (*discovery*). Strategi pembelajaran ekspositoris adalah strategi yang menggunakan penguraian, yang dapat disampaikan dalam bentuk bahan tertulis atau penjelasan verbal. Sementara itu, strategi penemuan (*discovery*) adalah proses yang memungkinkan peserta didik untuk mengasimilasi sebuah konsep atau prinsip melalui berbagai kegiatan seperti mengamati, mencerna, memahami, menggolongkan, menduga, menjelaskan, dan menarik kesimpulan.

2.1.2.2 Strategi Penerapan Keterampilan Berbahasa

Strategi penerapan keterampilan berbahasa sangat penting dalam berbagai aktivitas manusia. Semakin bagus seseorang dalam kemampuan berbahasa, semakin lancer dan efektif juga kemampuan dalam berkomunikasi. Penggunaan metode dan teknik yang inovatif dapat

menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Melalui pembelajaran yang dinamis, diharapkan dapat tercipta komunikasi lisan yang terstruktur melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Beberapa strategi yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak antara lain (Fatimah & Sari, 2018, h.11):

A. Strategi Pembelajaran Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak adalah salah satu bentuk kemampuan berbahasa yang bersifat adaptif. Pada tingkat yang lebih tinggi, keterampilan menyimak memungkinkan individu untuk mengungkapkan kembali pemahaman mereka melalui keterampilan berbicara maupun menulis. Beberapa strategi yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak adalah sebagai berikut:

1. Pemberian informasi tertentu, dalam hal ini peserta didik mendengarkan sebuah informasi, dan melihat demonstrasi serta mencatat.
2. Interaksi, yaitu ketika peserta didik diperlihatkan contoh hingga mencontohkan dan mengulangi dengan lebih kreatif disertai tanya jawab.
3. Melaksanakan kegiatan secara mandiri, seperti menyimak rekaman dan melakukan identifikasi serta klasifikasi percakapan nyata. Evaluasi keterampilan menyimak dapat dilakukan melalui tes rekaman, wawancara, menjawab dialog, atau pertanyaan tentang drama yang telah ditonton, serta bentuk tes lainnya.

B. Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah kemampuan berkomunikasi melalui bersuara dengan artikulasi untuk menyampaikan kehendak, perasaan, kebutuhan, dan keinginan kepada orang lain. Namun, keterampilan ini tidak dapat diterapkan oleh teman tuli, hanya untuk non disabilitas tuli. Keterampilan ini dimulai dengan pemahaman dasar dari pembicara untuk membentuk kalimat. Meskipun sebuah kalimat sederhana, ia tetap memiliki struktur dasar yang saling terkait untuk

menyampaikan makna. Strategi pembelajaran berbicara berfokus pada prinsip stimulus dan respon. Beberapa teknik yang digunakan dalam strategi pembelajaran berbicara antara lain (Fatimah & Sari, 2018, h.12):

1. Berbicara terpimpin meliputi dialog, frase dan kalimat, serta pembacaan puisi.
2. Berbicara semi-terpimpin meliputi reproduksi cerita, cerita berantai, menyusun kalimat dalam sebuah pembicaraan, melaporkan isi bacaan secara lisan.
3. Berbicara bebas meliputi wawancara, diskusi, drama, berpidato, dan bermain peran.

C. Strategi Pembelajaran Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan pengetahuan dan sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. Di negara maju, kebiasaan membaca yang tinggi menjadi salah satu ciri khas masyarakatnya. Membaca dilakukan untuk memahami makna dari teks tulisan yang ada. Pembelajaran membaca harus melibatkan cara berpikir yang teratur dan baik, serta mencakup proses mental yang lebih tinggi seperti ingatan, pemikiran, imajinasi, pengorganisasian, penerapan, dan pemecahan masalah. Strategi pembelajaran membaca dapat dilakukan dengan memberi tugas membaca teks dalam waktu tertentu, diikuti dengan pertanyaan, serta tes kemampuan membaca menggunakan format seperti benar/salah, melengkapi kalimat, pilihan ganda, atau pembuatan ringkasan. Selain itu, membaca karya sastra juga dapat menjadi strategi lain untuk meningkatkan keterampilan membaca.

D. Strategi Pembelajaran Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis didasari oleh penguasaan berbagai unsur kebahasaan serta elemen-elemen di luar bahasa yang menjadi isi tulisan. Kedua aspek tersebut harus terjalin dengan baik untuk

menghasilkan tulisan yang terstruktur dan koheren. Menulis merupakan kegiatan untuk menyampaikan pikiran maupun perasaan secara tertulis. Isi tulisan harus dipilih dengan cermat dan disusun secara sistematis agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Tes keterampilan menulis dapat dilakukan dengan meminta peserta untuk membuat karangan, yang dinilai dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

1. Kualitas dan ruang lingkup isi
2. Organisasi dan penyajian isi.
3. Komposisi.
4. Kohesi dan Koherensi.
5. Gaya dan bentuk Bahasa.
6. Tata bahasa, ejaan, tanda baca.
7. Kerapihan tulisan dan kebersihan.

Keterampilan menulis melibatkan hal-hal yang bersifat linguistik maupun ekstralinguistik, yang dapat memberi peluang kepada para pembelajar untuk menggunakan bahasa secara tepat dengan memikirkan gagasan yang ingin disampaikan.

2.1.3 Bahasa Isyarat Indonesia

Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) memiliki ciri khas. Berbeda dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI), isyarat abjad BISINDO mirip simbol huruf latin yang digunakan oleh orang normal pada umumnya. Hal tersebut dapat memudahkan teman tuli dalam memahami pesan ketika berkomunikasi dengan orang lain. Terbentuknya simbol-simbol tersebut berasal dari keseharian dan pengalaman teman tuli ketika berinteraksi sehingga termasuk bahasa Ibu bagi para teman tuli.

Teman tuli mengatasi kendala berkomunikasi dengan menciptakan BISINDO melalui pemanfaatan simbol isyarat yang sederhana. Kemudian

BISINDO ini dikelola melalui asosiasi yang bernama Pusat Bahasa Isyarat Indonesia (Pusbisindo). Teman tuli memaknai simbol isyarat yang tidak memiliki arti pada awalnya, kemudian proses interaksi memberi makna hingga disepakati secara bersama. Makna merupakan hasil konstruksi sosial dalam berbahasa secara interpretatif (Siregar, *et al.*, 2016, h.46). Makna yang ada dalam komunitas teman tuli menjadi identitas diri bagi mereka. Hal ini dikarenakan manusia memandang simbol dalam setiap interaksi sosial secara bermakna (Morissan, 2013, h.36).



Gambar 2.2 Logo Pusbisindo

Sumber: images.app.goo.gl/emxYKeGusQH3kt6U9

Serupa dengan komunikasi pada orang normal, teman tuli juga memaknai simbol isyarat secara denotatif dalam pemaknaan. Misalnya, rasa terima kasih dengan isyarat tangan telungkup di depan dada dan perasaan marah dengan ekspresi marah. Selain itu, terdapat beberapa istilah khusus bagi tiap komunitas yang tidak dimengerti oleh komunitas lain, misalnya isyarat nama orang. Terdapat juga pemaknaan secara privat dan tidak resmi. Hanya yang menggunakannya yang mengerti makna sebenarnya karena tidak bermakna secara literal. Hal ini seringkali melibatkan intuisi antar teman tuli sehingga hanya beberapa dari mereka yang saling memahami (Wedayanti, 2019, h.7). Istilah-istilah khusus dan pemaknaan yang sangat pribadi ini tidak terdapat dalam BISINDO.

2.1.3.1 Makna BISINDO Sebagai Budaya Teman Tuli

Makna BISINDO sebagai bagian dari budaya teman tuli dapat terbentuk melalui interaksi antar teman tuli. Proses pembentukan makna dalam berbahasa terjadi ketika dua orang atau lebih berkomunikasi (Hikmawati & Rusmiyati, 2011, h.78). Makna tersebut sering kali berupa rangkaian asosiasi, pemikiran yang saling terkait, dan perasaan yang memperkaya konsep yang digunakan. Makna yang terbentuk sangat bervariasi, dan makna-makna ini dapat disimpulkan menjadi makna afirmatif yang mempengaruhi pikiran bawah sadar. Hal ini bertujuan untuk membantu teman tuli mengembangkan persepsi yang lebih positif terhadap BISINDO sebagai bagian dari budaya mereka. Makna-makna BISINDO tersebut antara lain (Hikmawati & Rusmiyati, 2011, h.78):

A. Kepentingan

Makna afirmatif mengenai BISINDO sebagai budaya teman tuli mencakup pemahaman bahwa penggunaan bahasa ini penting bagi teman tuli dan orang di sekitarnya. Dengan menganggap BISINDO sebagai bagian dari budaya mereka, teman tuli merasa telah menggunakan hak mereka dengan bijak dalam memilih bahasa komunikasi. Namun, masih banyak teman tuli yang belum memanfaatkan BISINDO, yang sering kali disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang hak-hak dasar mereka. Teman tuli yang tidak menyadari hak-haknya cenderung menerima apa yang ditetapkan oleh sistem, seperti dalam konteks pendidikan. Sebaliknya, teman tuli yang membuka diri dan aktif dalam kegiatan di luar sekolah lebih mungkin untuk memahami BISINDO dan menyadari hak-hak mereka.

BISINDO perlu digunakan oleh teman tuli agar mereka memiliki identitas yang jelas sebagai bagian dari komunitas teman tuli. Sementara itu, penggunaan SIBI yang diperkenalkan sebagai bahasa isyarat dalam dunia pendidikan dinilai tidak mencerminkan identitas mereka. SIBI, yang diadaptasi dari isyarat Amerika Serikat, dianggap

tidak menggambarkan budaya asli teman tuli, terlebih karena dalam penyusunannya tidak melibatkan partisipasi mereka. Oleh karena itu, banyak teman tuli yang merasa tidak dihargai oleh pemerintah karena ketidakterlibatan mereka dalam proses tersebut. Sebaliknya, BISINDO yang muncul secara alami dalam komunitas teman tuli dianggap lebih dapat mencerminkan budaya asli mereka, karena merupakan bahasa isyarat yang berkembang di lingkungan teman tuli dan berfungsi sebagai bahasa ibu mereka.

BISINDO juga harus digunakan oleh teman tuli untuk mempermudah komunikasi, karena keberadaannya sudah ada sejak lama dan berkembang seiring dengan kebiasaan teman tuli dalam menggunakan isyarat untuk berkomunikasi. Isyarat dalam BISINDO, yang mirip dengan isyarat alami, menjadi salah satu faktor yang membuat BISINDO lebih mudah dipahami dan digunakan. Setiap isyarat dalam BISINDO langsung merujuk pada hal yang ingin disampaikan, berbeda dengan SIBI yang memerlukan kamus tebal dan penggunaan imbuhan dalam kalimat yang justru dapat menghambat komunikasi teman tuli. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika teman tuli memaknai BISINDO sebagai budaya mereka yang sangat penting untuk diketahui oleh teman tuli lain, karena hal tersebut dapat mempermudah mereka dalam berkomunikasi sehari-hari.

B. Kebanggaan

Memaknai BISINDO sebagai budaya teman tuli merupakan suatu bentuk kebanggaan bagi mereka. Kebanggaan tersebut timbul karena teman tuli merasa telah mengetahui dan menggunakan hak, identitas, serta budaya mereka sebagai teman tuli. Mereka merasa bangga karena telah menyadari hak mereka dalam memilih bahasa komunikasi yang sesuai. Penggunaan BISINDO sebagai pilihan bahasa adalah bentuk pengakuan diri mereka sebagai bagian dari komunitas teman tuli. Dengan demikian, BISINDO menjadi simbol penting dalam menegaskan identitas mereka.

Memaknai BISINDO sebagai budaya teman tuli merupakan bentuk pengakuan terhadap identitas mereka. Isyarat yang ada dalam BISINDO, seperti penggunaan dua tangan, gestur, dan ekspresi wajah, menjadi elemen khas yang membedakan BISINDO sebagai bahasa teman tuli. Dengan menggunakan BISINDO, teman tuli tidak hanya mengakui identitas mereka, tetapi juga merasa bangga akan hal tersebut. Kesadaran akan identitas teman tuli yang diperoleh melalui penggunaan BISINDO memberikan rasa percaya diri bagi mereka di dalam masyarakat. Identitas ini menjadi bagian penting dalam membentuk hubungan mereka dengan lingkungan sekitar.

BISINDO dianggap sebagai bentuk pengakuan teman tuli terhadap budaya mereka sendiri. Asal-usul dan nilai-nilai yang terkandung dalam BISINDO menjadikannya bagian integral dari budaya teman tuli. Seperti halnya bahasa daerah dalam budaya tertentu, BISINDO menjadi bahasa yang melekat bagi teman tuli, berkembang melalui kebiasaan, nilai, dan tradisi setempat. Keberagaman isyarat yang ada dalam BISINDO di setiap daerah menunjukkan variasi yang mirip dengan bahasa daerah pada umumnya. Oleh karena itu, BISINDO tidak hanya dilihat sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai representasi budaya teman tuli.

Makna BISINDO sebagai budaya teman tuli dapat dipahami melalui pandangan teman tuli yang telah mengerti arti dari tuli itu sendiri. Secara klinis atau patologis, tuli dianggap sebagai suatu kondisi medis yang disebabkan oleh gangguan pada organ pendengaran, yang mengakibatkan ketidakmampuan mendengar. Namun, dalam perspektif sosial budaya, tuli dipandang sebagai kondisi sosiokultural yang membatasi perkembangan budaya dan bahasa yang menjadi identitas teman tuli. Dalam pandangan ini, tuli bukan hanya soal gangguan fisik, melainkan juga mencakup aspek budaya dan identitas yang membentuk kehidupan sosial teman tuli.

Ketuliaan dari sudut pandang sosial dan budaya dianggap sebagai suatu entitas yang muncul akibat pengelompokan masyarakat berdasarkan kekayaan bahasa, yang sebagian besar didominasi oleh masyarakat hearing (non-tuli). Dalam hal ini, kondisi kecacatan, termasuk tuli, dapat dipandang dari berbagai perspektif definisi (Hafiar, 2012, h.22). Oleh karena itu, terdapat perbedaan persepsi tentang apakah suatu kondisi dapat dikategorikan sebagai kecacatan atau tidak, termasuk dalam hal ketuliaan. Perbedaan pandangan mengenai batasan kecacatan ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di berbagai negara. Dengan demikian, batasan mengenai kecacatan, termasuk tuli, masih terus berkembang dan menjadi perdebatan yang belum sepenuhnya terselesaikan.

Dengan memandang ketuliaan dari perspektif budaya, kita akan lebih memahami bahwa ketuliaan bukanlah sekadar kondisi kerusakan fisik, melainkan merupakan kondisi sosiokultural dalam masyarakat tuli, khususnya dalam konteks bahasa. Perubahan pemaknaan dari ketuliaan yang awalnya dipandang secara patologis menjadi lebih kepada pandangan sosiokultural menunjukkan bahwa ketuliaan merupakan identitas budaya dengan karakteristik tersendiri. Karena alasan tersebut, teman tuli lebih memilih istilah "tuli" dibandingkan "tuna rungu," karena "tuna rungu" sering diartikan sebagai kondisi yang mengindikasikan kekurangan atau kerusakan. Dalam pandangan sosiokultural, penyandang kecacatan cenderung memiliki preferensi terhadap terminologi yang dianggap paling cocok dengan kondisi mereka, seperti disabilitas, difabel, penyandang ketunaan, teman tuli, atau istilah lainnya (Hafiar, 2012, h.23).

Teman tuli yang memahami kondisi dirinya tidak ingin dianggap sebagai individu yang kekurangan, melainkan sebagai seseorang yang memiliki kelebihan. Mereka yang telah menyadari dan menerima identitasnya sebagai orang tuli berupaya untuk dilihat sebagai bagian dari sebuah budaya. Keterwakilan budaya teman tuli ini

sangat mereka rasakan melalui penggunaan BISINDO. Dalam perspektif budaya, bahasa merupakan salah satu unsur yang selalu ada dalam setiap masyarakat. Bahasa dianggap sebagai salah satu unsur budaya universal yang pertama dari tujuh unsur budaya universal (Nurhayati, 2016, h.17). Hal ini menunjukkan bahwa bahasa adalah alat identifikasi yang paling awal dan penting dalam sebuah budaya, yang semakin memperkuat upaya teman tuli dalam memperjuangkan bahasa mereka sebagai bagian dari pengakuan terhadap budaya teman tuli.

2.1.3.2 Pusat Bahasa Isyarat Indonesia (Pusbisindo)

Pusbisindo didirikan berawal dari organisasi GERKATIN yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan teman tuli di Indonesia. Kemudian, dengan tujuan untuk mengadvokasi penggunaan bahasa isyarat Indonesia, Pusbisindo resmi berdiri pada tahun 2009. Saat ini, Pusbisindo memiliki cabang yang tersebar di 15 provinsi, yaitu Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta, Jawa Timur, Bali, Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan, Sulawesi Utara, Sulawesi Selatan, Jambi, Sumatera Selatan, dan Nusa Tenggara Barat (Pusbisindo, 2024, h.1).

Latar belakang pendirian Pusbisindo berakar dari kenyataan bahwa lingkungan keluarga menjadi faktor utama dalam penggunaan BISINDO. Banyak orang tua teman tuli yang memaksakan bahasa verbal sebagai bahasa ibu anak mereka tanpa memahami kondisi yang sebenarnya. Selain itu, sekolah juga dianggap menjadi penghambat penggunaan BISINDO, terutama karena masih banyak guru SLB yang menggunakan SIBI (Nurhayati, 2016, h.18). Hal ini menjadi kendala dalam upaya memperkenalkan BISINDO melalui jalur pendidikan. Untuk mengatasi hal ini, Pusbisindo berusaha melakukan advokasi bersama pemerintah, terutama melalui Kementerian Pendidikan, dengan tujuan agar BISINDO juga dapat diterima dan digunakan secara luas, bukan hanya SIBI.

Pusbisindo juga berusaha mengenalkan BISINDO melalui berbagai acara yang diselenggarakan, dengan yang terbesar adalah partisipasi Pusbisindo dalam merayakan Hari Bahasa Isyarat Internasional setiap tahunnya. Komunitas teman tuli menjadi sarana utama dalam menyebarkan BISINDO (Mandasari & Winduwati, 2022, h.77). Dalam rangka meningkatkan pemahaman tentang BISINDO, Pusbisindo juga menyelenggarakan seminar dan *workshop*. Komunitas teman tuli serta berbagai lembaga turut berperan dalam menyebarkan kesadaran tentang penggunaan BISINDO melalui berbagai *event* yang mereka adakan. *Event* terbesar yang diadakan oleh Pusbisindo adalah perayaan Hari Bahasa Isyarat Internasional, yang dilaksanakan secara terbuka dan meriah. Acara ini bertujuan untuk meningkatkan kepedulian terhadap BISINDO, didukung dengan kehadiran media yang meliput acara tersebut.

Komunitas teman tuli berperan sebagai jembatan bagi Pusbisindo dalam meningkatkan kesadaran tentang BISINDO secara lebih luas. Komunitas ini tersebar di berbagai daerah dan terdiri dari berbagai wadah yang berbeda. Sebagian besar media yang bekerja sama dengan Pusbisindo adalah media yang fokus mendukung pengembangan isu disabilitas, sehingga sasaran yang ingin dicapai pun dapat terarah dengan tepat sasaran.

Kampanye untuk mempromosikan BISINDO yang dilakukan oleh Pusbisindo tidak hanya melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter dan website resmi Pusbisindo. Peserta kelas bahasa isyarat yang diselenggarakan oleh Pusbisindo juga berperan sebagai saluran dalam menyebarkan kesadaran tentang BISINDO kepada teman dengar di masyarakat, sehingga budaya teman tuli dapat lebih dikenal. Platform media sosial yang paling efektif untuk tujuan ini adalah Instagram dan WhatsApp, sehingga Pusbisindo lebih fokus pada kedua media tersebut (Mandasari & Winduwati, 2022, h.78). Respon cepat yang diberikan oleh Pusbisindo melalui media sosial dan aplikasi chat messenger menjadi kunci penting untuk menjaga komunikasi dengan

teman dengar yang melakukan kontak. Publikasi kegiatan yang dilakukan Pusbisindo bergantung pada jenis acara yang diadakan, yang akan dipublikasikan lebih luas jika ditujukan untuk umum. Penyebaran informasi yang terjadi dari orang ke orang terbukti sangat membantu dalam mempromosikan kegiatan Pusbisindo. Melalui media sosial dan komunitas teman tuli, penyebaran informasi dirasakan semakin meluas.

Fokus utama Pusbisindo saat ini adalah mengembangkan sumber daya manusia, khususnya pendidik BISINDO. Pusbisindo berupaya meningkatkan penggunaan BISINDO dengan memberikan edukasi kepada orang tua yang memiliki anak tuli. Sebagai langkah tambahan, Pusbisindo juga ingin memperkuat kemampuan BISINDO para muridnya agar penggunaan bahasa isyarat ini semakin meluas. Oleh karena itu, penting untuk memiliki sumber daya guru yang memadai untuk mendukung pengembangan pembelajaran BISINDO.

Pusbisindo masih menghadapi hambatan ketika memperkenalkan pengetahuan tentang BISINDO. Keluarga dan sekolah belum sepenuhnya peka terhadap pentingnya penggunaan BISINDO dan masih cenderung menggunakan SIBI. Akses di tempat ibadah juga masih belum optimal, serta jumlah masyarakat dengar yang mengikuti kelas bahasa isyarat di Pusbisindo masih tergolong rendah. Namun, adanya akses untuk menonton berita di televisi yang menampilkan juru bahasa isyarat telah membantu meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai kondisi tuli dan BISINDO. Hal ini juga memicu minat masyarakat umum untuk mempelajari BISINDO, dengan harapan dapat menekuni profesi sebagai juru bahasa isyarat.

2.1.4 Psikologi Perkembangan Anak

Psikologi merupakan perpaduan dari kata *psyche* yang berarti jiwa dan *logos* yang berarti ilmu. Dari perpaduan dua kata tersebut, psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang manusia dari sisi kejiwaan (Sit, 2015, h.33). Setiap orang memiliki jiwa atau kepribadian serta perilaku yang berbeda.

Namun, ilmu psikologi dapat dipelajari tentang hal-hal yang berguna untuk mengetahui perilaku maupun kepribadian seseorang.

Salah satu cabang dari ilmu psikologi adalah psikologi perkembangan anak, tentang perubahan perilaku manusia selama tahap perkembangan hidupnya. Tahap-tahap tersebut terdiri dari masa sebelum lahir, bayi, kanak-kanak, sekolah dasar, remaja awal, remaja tengah, dewasa muda, dewasa tua, dan usia lanjut (Sit, 2015, h.33). Beberapa aspek yang dapat mengalami perubahan pada anak adalah bahasa, sosial, emosional, kognitif, identitas diri, moral, fisik dan *gender* (Kail & Reese, 2002, h.20).

Perkembangan bahasa yang terjadi pada anak usia dini terbagi ke dalam tiga periode, yaitu *pre-lingual* (0-1 tahun) ditandai dengan mengoceh, *lingual* (1-2,5 tahun) ditandai dengan membuat kalimat, diferensiasi (2,5-6 tahun) ditandai dengan kemampuan bahasa yang baik dan benar, serta *post-lingual* (6-12 tahun) ditandai dengan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Tingkat perkembangan yang terakhir ini, anak dapat menyimak dan memahami perkataan orang lain sehingga dapat menceritakan kembali secara sederhana, serta menyebutkan tokoh-tokoh di dalam cerita. Jika pada rentang usia yang ada pada tiga periode tersebut terlewati dan belum menguasai penggunaan bahasa, maka anak akan relatif lebih sulit mempelajari bahasa di usia selanjutnya (Amalia, *et al.*, 2019, h.39). Oleh karenanya, penelitian ini akan fokus pada audiens dengan rentang 6-12 tahun.

2.1.4.1 Perkembangan Psikososial Anak

Masa anak-anak merupakan periode perkembangan yang berlangsung antara usia 2 hingga 12 tahun. Pada fase ini, perkembangan biologis dan fisik anak terjadi dengan sangat cepat dan pesat, sementara secara sosiologis, anak-anak masih sangat bergantung pada lingkungan terdekat, terutama keluarga. Oleh karena itu, keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas, terutama ketika memasuki dunia sekolah.

Perkembangan psikososial yang terjadi pada masa ini mencakup beberapa aspek, di antaranya (Murni, 2017, h.101):

A. Perkembangan Emosi

Pada awal masa kanak-kanak, emosi anak-anak sangat kuat. Ini merupakan periode ketidakseimbangan, dimana anak-anak mudah terbawa oleh ledakan emosi, sehingga sulit untuk dibimbing dan diarahkan. Fenomena ini sangat terlihat pada anak-anak usia 2,5 hingga 3,5 tahun dan 5,5 hingga 6,5 tahun, meskipun pada umumnya hal ini berlaku pada hampir seluruh fase masa kanak-kanak awal.

Emosi yang tinggi pada masa usia dini biasanya ditandai dengan ketakutan yang mendalam, amarah yang meluap, dan rasa dengki yang kuat. Pada fase ini, anak-anak sering kali sulit untuk dibimbing dan diarahkan. Mereka cenderung marah, memberontak, dan merasa tersinggung jika diberi peringatan, karena mereka merasa keluar dari fokus atau kontrol mereka.

Emosi yang tinggi ini sering kali disebabkan oleh masalah psikologis. Misalnya, orang tua sering membatasi anak-anak untuk hanya melakukan beberapa hal tertentu, sementara anak merasa mampu melakukan lebih banyak lagi. Akibatnya, anak bisa menolak larangan tersebut dan cenderung memberontak. Jika anak tidak dapat melakukan sesuatu yang dirasa mudah untuk dilakukan, amarah mereka pun bisa meledak.

B. Perkembangan Sosial

Dasar sosialisasi pada anak-anak mulai terbentuk seiring dengan meningkatnya interaksi mereka dengan teman sebaya setiap tahunnya. Anak-anak tidak hanya lebih sering bermain dengan teman-teman sebayanya, tetapi juga mulai lebih banyak berbicara. Ketika anak

menikmati hubungan sosial dengan orang lain, meskipun hanya sesekali, hal ini akan lebih berpengaruh positif daripada hubungan sosial yang sering terjadi tetapi dengan kualitas interaksi yang kurang baik.

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa perkembangan sosialisasi pada masa awal anak-anak ditandai dengan peningkatan intensitas hubungan mereka dengan teman sebaya, yang berkembang seiring berjalannya waktu. Pada fase ini, anak-anak tidak hanya lebih sering bermain, tetapi juga mulai lebih banyak berbicara. Kualitas hubungan sosial yang baik jauh lebih berpengaruh positif daripada hubungan sosial yang sering terjadi namun kurang berkualitas.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teman sebaya memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan sosial anak, karena melalui teman sebaya, anak dapat belajar dan memperoleh informasi mengenai dunia di luar keluarga. Pada masa ini, anak mulai mengenal dunia luar melalui interaksi dan bermain bersama teman-teman sebayanya, serta mulai membandingkan dirinya dengan teman-teman tersebut.

C. Perkembangan Moral

Perkembangan moral adalah proses yang berkaitan dengan pemahaman aturan dan norma yang menentukan apa yang seharusnya dilakukan oleh individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Ketika lahir, anak-anak belum memiliki konsep moral yang jelas, namun mereka memiliki potensi moral yang dapat berkembang seiring dengan pertumbuhan dan pengalamannya.

Perkembangan moral pada masa awal kanak-kanak masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini dikarenakan kemampuan intelektual anak-anak belum berada pada tahap yang membuat mereka mampu memahami serta menerapkan prinsip-prinsip yang bersifat abstrak

tentang benar dan salah. Pada tahap ini, masa usia dini ditandai dengan moralitas dengan cara paksaan, dimana anak-anak hanya mengikuti aturan secara otomatis tanpa melalui proses pemikiran yang mendalam.

Pada awal masa anak-anak, perkembangan moral belum berkembang pesat karena pemikiran intelektual anak-anak belum mencapai pemahaman mengenai prinsip-prinsip benar dan salah. Pada tahap ini, anak-anak belum dapat membedakan hal-hal yang benar untuk dilakukan dan hal-hal yang seharusnya dihindari. Mereka hanya mengikuti peraturan yang ada tanpa memahami tujuan atau fungsinya, serta tanpa menilai apakah peraturan tersebut benar atau salah.

2.1.4.2 Perkembangan Kognitif Anak

Salah satu ahli psikologi, Jean Piaget, menyuarakan sumbangan besar untuk tinjauan perkembangan kognitif. Pendapat Piaget tentang tahapan belajar anak-anak berdasarkan prinsip dari tahap perkembangan anak yang disesuaikan dengan usianya. Ada tahapan-tahapan perkembangan kognitif anak menurut Piaget (Istiqomah & Maemonah, 2021, h.110).

Tahap pertama adalah tahapan sensorimotorik yang terjadi pada usia 0-18 bulan. Pada tahap ini, anak mulai menjelajahi dunia melalui sentuhan dan gerakan tubuh. Aktivitas fisik menjadi pengalaman utama yang membantu anak belajar, di mana mereka berpikir melalui tindakan mereka. Anak mulai memahami cara kerja tubuhnya dan fungsi motorik untuk mengenal serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Tahap kedua adalah tahapan pra-operasional yang berlangsung pada usia 18 bulan hingga 6 tahun. Pada tahap ini, anak mulai belajar dengan menggunakan simbol atau lambang yang ada di sekitarnya. Mereka mulai menggunakan lambang saat bermain, yang dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas. Kemampuan ini membantu

anak dalam mengolah bahasa, memulai proses berpikir, merencanakan, dan meniru aktivitas yang mereka lihat di lingkungan mereka.

Tahap ketiga adalah tahapan operasional konkret yang terjadi pada usia 6-12 tahun. Pada tahap ini, anak dapat mengelola dan memahami konsep-konsep dengan bantuan benda-benda nyata. Mereka mulai mampu mengamati dan berpikir secara lebih sistematis untuk menunjukkan perkembangan pemahaman. Anak dapat memahami perubahan angka, terutama yang berkaitan dengan benda nyata, di mana bentuk dan sifat benda tersebut memudahkan anak serta pendidik untuk mengerti makna yang diajarkan.

Tahap keempat adalah tahapan operasional formal yang dimulai pada usia 12 tahun hingga dewasa. Pada tahap ini, anak mulai dapat berpikir secara abstrak tanpa memerlukan bantuan benda nyata. Mereka mengembangkan kemampuan berpikir hipotetik dan analitis, mampu mempertimbangkan berbagai kemungkinan, serta membuat kesimpulan berdasarkan pemikiran yang lebih kompleks dan terstruktur.

2.2 Teori Tentang Desain Grafis

Pada bab sebelumnya telah ditetapkan terkait objek dalam penelitian ini, yaitu perancangan media informasi untuk edukasi Bahasa Isyarat Indonesia pada teman tuli usia dini. Dengan kata lain, perancangan media informasi untuk edukasi menjadi inti pembahasan dalam penelitian ini sehingga diperlukan kajian teori yang berkaitan dengannya. Beberapa teori yang digunakan terkait perancangan media informasi untuk edukasi dibagi ke dalam tiga teori, yaitu desain grafis, media edukatif, dan *board game*.

2.2.1 Prinsip Desain

Prinsip desain menunjukkan ciri-ciri desain berkualitas tinggi yang dinilai dari pandangan para pengguna produk desain tersebut. Desain yang baik harus membuat pengguna merasa mudah ketika menggunakan produk yang dirancang. Beberapa ciri desain yang baik (Krug, 2020, h.98) adalah:

1. Mudah Dipahami

Desain yang baik harus menyediakan informasi yang mudah dipahami bagi pengguna. Informasi tersebut harus terstruktur dan mudah dicari sehingga pengguna mudah menemukannya.

2. Efisien

Desain yang baik harus membantu pengguna untuk dapat menggunakan produk dengan cara yang efisien dan efektif. Desain yang efisien dapat menghemat waktu dan energi pengguna ketika menggunakan produk.

3. Konsisten

Desain yang baik harus konsisten pada seluruh media produk yang dirancang. Pengguna perlu mengalami konsistensi dalam tampilan dan pengalaman ketika menggunakan produk.

2. Mudah Dipakai

Desain yang baik harus mudah digunakan oleh pengguna, terutama yang sesuai dengan target user. Pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan kognitif perlu diakomodasi kemudahannya dalam memakai produk.

3. Menarik

Desain yang baik harus dapat menarik perhatian sehingga pengguna mau memakai produk yang dirancang. Desain yang menarik akan memotivasi pengguna untuk selalu menggunakan produk.

Ada beberapa kesalahan yang sering terjadi dan perlu dihindari ketika mendesain. Kesalahan tersebut antara lain tidak memperhatikan target user, kurang memahami tujuan desain, dan tidak memperhatikan aspek fungsionalitas. Berikut adalah kesalahan umum lainnya yang harus dihindari saat mendesain:

1. Terlalu Kompleks

Menghindari desain yang terlalu rumit dapat membantu tujuan desain tersampaikan dengan jelas kepada pengguna (Ambrose, 2019, h.71).

2. Mengabaikan Feedback

Mengabaikan feedback dari pengguna bias menyebabkan desain tidak dapat digunakan oleh pengguna (Garrett, 2002, h.122).

3. Tidak Konsisten

Melewatkan konsistensi pada desain dapat memberi kesandesain untuk menciptakan kesan yang tidak teratur bagi pengguna (Tidwell, 2010, h.77)

4. Terlalu Ramai

Terlalu ramai dan banyak warna dapat menjadikan desain terlihat berantakan di mata pengguna (Beaird, 2010, h.85).

5. Tidak Kontekstual

Kesan yang dibawa oleh desain secara tidak kontekstual dan jauh dari tujuan desainnya dapat membingungkan pengguna (Landa, 2012, h.135).

Selain prinsip desain, terdapat juga elemen desain yang perlu diperhatikan oleh seorang desainer grafis. Ketika seorang desainer grafis ingin melakukan perancangan suatu media, dengan memperhatikan prinsip dan elemen desain dapat memudahkannya dalam membuat komposisi perancangan yang baik sekalipun dengan berbagai konsep maupun ide.

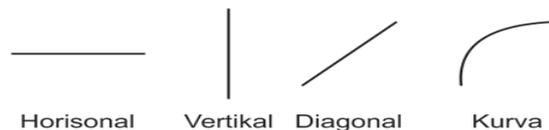
2.2.2 Elemen Desain

Desain grafis merupakan elemen visual (seperti foto, bentuk, tulisan, dan elemen lainnya) yang digunakan dalam berkomunikasi. Tujuannya untuk menyampaikan ide kepada orang lain menggunakan perpaduan elemen-elemen tersebut. Bentuk komunikasi visual dalam desain grafis menggunakan teks maupun gambar untuk menyampaikan informasi secara tepat. Seorang desainer

grafis juga harus sensitif terhadap lingkungan sekitar karena dapat menjadi salah satu sumber ide untuk menciptakan desain yang kreatif dan relevan (Widyana & Waluyanto, 2022, h.94). Setiap melakukan perancangan desain, perlu mengetahui elemen-elemen desain yang dapat digunakan. Desain grafis memiliki banyak elemen, di antaranya adalah garis, bentuk, warna, tekstur, layout, tipografi, dan logo.

2.2.2.1 Garis

Titik merupakan elemen terkecil yang membentuk sebuah garis, dan sering kali dikenali melalui bentuknya yang bulat. Sebagai bagian yang paling dasar, titik membentuk dasar dari garis, yang pada dasarnya bisa dianggap sebagai kumpulan titik-titik yang memanjang (Arifi, et al., 2019, h.88). Garis memiliki peranan penting dalam komposisi visual dan komunikasi, karena fungsinya yang mampu mengarahkan perhatian pembaca atau pengamat. Berbagai jenis garis, seperti garis lurus, melengkung, atau bersudut, memberikan variasi dalam cara penyampaian pesan dan pengaturan ruang dalam desain.



Gambar 2.3 Garis

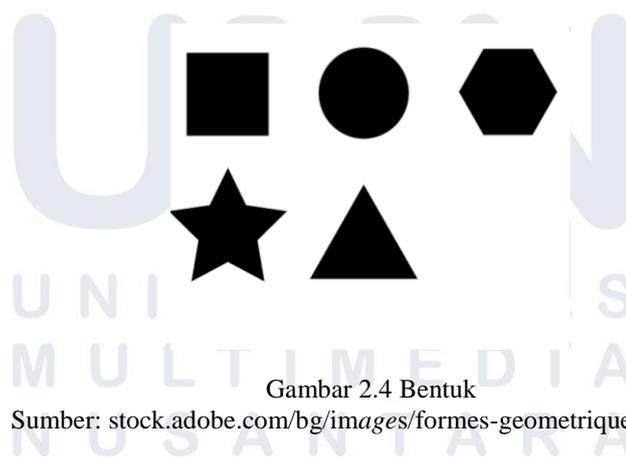
Sumber: stock.adobe.com/bg/images/formes-geometriques/3119...

Selain itu, garis juga memiliki dimensi panjang yang khas, yang menjadi salah satu ciri penting dari keberadaannya. Meskipun ketebalannya dapat bervariasi, garis tetap mempertahankan panjang sebagai salah satu fitur utamanya, yang memberi arahan dan konteks tertentu pada sebuah karya atau desain. Setiap garis juga memiliki arah tertentu yang membantu menyampaikan informasi atau menuntun pandangan ke bagian tertentu dalam komposisi visual (Arifi, et al., 2019, h.47). Hal ini memungkinkan garis untuk menjadi elemen yang sangat fleksibel dalam menciptakan struktur dan alur dalam desain.

Karakteristik garis sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk media tempat garis itu dibuat, teknik yang digunakan, serta lokasi atau konteks pembuatannya. Garis bisa mengambil berbagai bentuk, mulai dari garis lurus yang tegas hingga garis lengkung yang lebih organik, atau bahkan garis patah yang memberikan kesan dinamis. Variasi bentuk ini memungkinkan garis untuk mengekspresikan berbagai nuansa, yang dapat mempengaruhi bagaimana sebuah karya dirasakan dan dipahami oleh pengamat.

2.2.2.2 Bentuk

Dalam desain visual, terdapat dua komponen dasar yang sering digunakan untuk membentuk elemen-elemen karya, yaitu bidang dan bentuk. Bidang dapat dipahami sebagai elemen visual yang memiliki dua dimensi, yaitu panjang dan lebar, yang sering kali terlihat dalam bentuk area datar atau pipih (Widyokusumo, 2020, h.70). Bidang ini menjadi dasar dari hampir setiap komposisi visual, memberikan ruang dan struktur bagi elemen-elemen lainnya untuk berkembang. Keberadaannya sangat penting dalam membentuk tampilan visual yang jelas dan terorganisir.



Gambar 2.4 Bentuk

Sumber: stock.adobe.com/bg/images/formes-geometriques/3119...

Sementara itu, bentuk memiliki dimensi yang lebih kompleks, yaitu panjang, lebar, dan tinggi, yang memungkinkan bentuk tersebut memiliki volume atau isi. Dengan dimensi yang lebih lengkap, bentuk dapat terlihat lebih nyata dan tiga dimensi, memberikan kesan kedalaman atau volume yang berbeda dengan bidang yang cenderung datar. Bentuk

sering kali digunakan untuk menciptakan objek yang lebih solid dan terdefinisi, dan dapat dilihat dalam berbagai variasi, baik itu berbentuk geometris, organik, atau bahkan bentuk-bentuk yang lebih bebas dan abstrak (Widyokusumo, 2020, h.71).

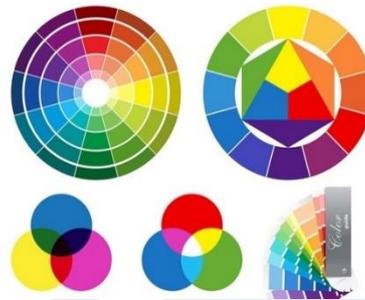
Berbagai jenis bidang dan bentuk yang sering digunakan dalam desain visual meliputi bentuk geometris, yang memiliki struktur yang jelas dan teratur; bentuk organik, yang lebih bebas dan alami; serta bentuk bersudut dan tidak beraturan yang memberikan kesan dinamis dan ekspresif. Jenis-jenis bidang dan bentuk ini memberikan berbagai kemungkinan dalam menciptakan komposisi visual yang menarik dan bermakna, tergantung pada tujuan dan konteks desain yang diinginkan.

2.2.2.3 Warna

Warna adalah elemen yang sangat krusial dalam desain visual, terutama dalam menciptakan emosi serta mengekspresikan identitas sebuah merek. Penggunaan warna yang tepat dapat merangsang asosiasi positif dengan merek dan mempercepat proses diferensiasi merek tersebut dari pesaing di pasar (Wheeler, 2018, h.99). Karena itu, warna memiliki peran yang sangat penting dalam komunikasi visual, mengingat otak manusia cenderung memproses warna dengan cepat dan memberikan kesan pertama yang kuat. Kesan pertama ini sering kali dapat mempengaruhi cara orang mempersepsikan suatu merek, produk, atau pesan yang ingin disampaikan.

Proses pemilihan warna tidak hanya sekadar memilih warna yang menarik, tetapi juga memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap teori warna. Seorang desainer atau pemilik merek perlu memiliki visi yang jelas mengenai bagaimana mereka ingin merek atau produk mereka dipersepsikan oleh audiens dan bagaimana warna yang dipilih dapat membedakan mereka dari pesaing. Oleh karena itu, pemahaman tentang pengaruh psikologis warna dan bagaimana warna dapat

membangun kesan tertentu sangatlah penting dalam menciptakan identitas merek yang kuat dan mudah dikenali (Wheeler, 2018, h.100).



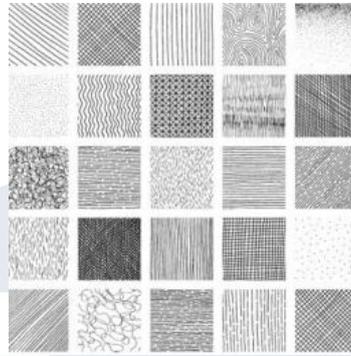
Gambar 2.5 Warna
Sumber: wuanjrotbray.xyz/p/tugas.html

Dengan memahami teori warna dan prinsip psikologi warna, desainer dapat memilih kombinasi warna yang tepat untuk menciptakan suasana atau emosi yang diinginkan. Misalnya, warna biru yang menenangkan dapat digunakan untuk merek yang ingin memberikan kesan profesional dan dapat dipercaya, sementara warna merah yang energik bisa digunakan untuk merek yang ingin terlihat berani dan dinamis. Melalui pemilihan warna yang cermat, merek dapat memperkuat pesan yang ingin mereka sampaikan dan meningkatkan daya tarik serta keunikannya di mata konsumen.

2.2.2.4 Tekstur

Tekstur merupakan salah satu elemen desain yang sangat penting, yang mengacu pada kualitas yang dapat dirasakan saat kita menyentuh permukaan suatu komponen. Dalam dunia desain, tekstur dapat dibagi menjadi dua kategori utama: tekstur yang hanya dapat dilihat dan tekstur yang dapat dirasakan secara langsung saat disentuh. Tekstur yang hanya dapat dilihat sering disebut sebagai tekstur maya (*simulated texture*) (Widyana dan Waluyanto, 2022).. Tekstur maya ini dihasilkan melalui modifikasi elemen-elemen visual yang memberikan ilusi bahwa permukaan tersebut memiliki tekstur tertentu, meskipun kenyataannya tidak ada sensasi saat disentuh. Meskipun hanya terlihat, tekstur maya

tetap memiliki peran dalam menciptakan kedalaman visual atau menambah dimensi pada desain.



Gambar 2.6 Tekstur

Sumber: i.pinimg.com/originals/a3/22/b1/a322b1e7fda4be68bb...

Sementara itu, tekstur yang dapat dirasakan saat disentuh dikenal sebagai tekstur nyata (*actual texture*). Tekstur nyata ini memungkinkan kita untuk tidak hanya melihat, tetapi juga merasakan stimulus yang muncul saat menyentuh permukaan tersebut (Widyana & Waluyanto, 2022, h.80). Tekstur nyata memberikan sensasi fisik yang berbeda, karena permukaan tersebut benar-benar memiliki kualitas yang dapat dirasakan, seperti kasar, halus, atau berombak. Oleh karena itu, tekstur nyata memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman sensorik yang lebih kaya bagi pengamat atau pengguna, menjadikannya lebih interaktif dan menyeluruh dalam desain.

Perbedaan antara tekstur maya dan tekstur nyata ini menunjukkan bahwa tekstur tidak hanya berfungsi secara visual, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan terhadap pengalaman pengguna atau pengamat. Dengan memanfaatkan kedua jenis tekstur ini secara efektif, desainer dapat menciptakan karya yang lebih menarik, tidak hanya dalam tampilan visual, tetapi juga dalam cara karya tersebut dirasakan secara fisik (Widyana & Waluyanto, 2022, h.82).

2.2.2.5 Layout

Layout merupakan elemen yang ada pada desain grafis dan biasanya memiliki grid di dalamnya. Grid adalah garis horizontal yang digunakan untuk membentuk garis dan titik potong (Poulin, 2011, h.86). Fungsi utama grid adalah untuk memberikan urutan dan kesatuan pada elemen visual serta menciptakan ritme. Grid sering diterapkan dalam pembuatan berbagai media seperti koran, majalah, buku, brosur, katalog, identitas perusahaan, dan website.

Tujuan grid adalah untuk menjadi alat pengatur komposisi yang fleksibel, yang dapat membantu desainer menciptakan karya dengan komposisi statis yang baik, baik simetris maupun asimetris. Struktur grid harus disesuaikan dengan analisis serta material yang telah ditentukan. Penggunaan grid juga perlu dipertimbangkan ketika mengarahkan elemen-elemen desain. Grid memiliki beberapa komponen anatomi yang perlu dipahami, antara lain (Poulin, 2011, h.87):

1. *Margin*

Margin adalah ruang kosong yang mengelilingi konten pada halaman, berfungsi untuk memberikan batasan dan pemisahan antara konten dengan tepi halaman. *Margin* juga berperan dalam menciptakan kesan ruang yang hidup serta menentukan posisi penempatan teks dan gambar pada halaman.

2. *Flow Lines*

Flow Lines adalah perataan area yang mendatar dengan cara mengatur sebuah konten yang ada pada sebuah area yang telah dipilih.

3. *Modules*

Modul adalah area dalam grid yang dibatasi oleh interval yang konsisten. Ketika modul-modul ini diulang, mereka akan membentuk struktur kolom dan baris.

4. *Columns*

Kolom merupakan bagian tegak lurus yang menciptakan bagian datar di antara *margin* halaman.

5. *Spatial Zones*

Spatial zones adalah kumpulan modul yang digabungkan untuk membentuk area pada halaman yang menampilkan konten serupa, seperti sekelompok gambar dan teks.

4. *Markers*

Markers adalah indikator grafis yang digunakan untuk mendukung informasi dalam sebuah halaman. Penggunaannya mirip dengan *header*, *footer*, atau nomor halaman.

5. *Gutter*

Gutter merupakan sebuah area vertical yang terletak di antara kolom.

2.2.2.6 Tipografi

Tipografi adalah bidang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki peran besar dalam komunikasi visual. Tipografi terdiri dari alfabet, yang terdiri dari dua puluh enam karakter yang dapat menyampaikan berbagai makna dan pesan. Sepanjang sejarah, tipografi telah berkembang, dengan banyak komponen yang berkaitan dengan bentuk huruf itu sendiri. Pada zaman *medieval*, pedoman horizontal sering digunakan dengan cara diluruskan dan memiliki kata-kata di dalamnya. Berdasarkan hal tersebut, terdapat lima bentuk dalam tipografi, yaitu (Poulin, 2011, h.88):

1. *Baseline*

Baseline adalah sebuah garis imajinari yang menjadi sebuah *base* dari kapital.

2. *Beard Line*

Beard Line adalah sebuah garis imajinatif yang ada di bawah posisi yang menurun pada huruf.

3. *Capline*

Capline adalah sebuah garis imajinari yang terletak di atas huruf kapital.

4. *Meanline*

Meanline adalah sebuah garis imajinatif yang menentukan tinggi badan dari huruf yang paling bawah.

5. *X-Height*

X-Height adalah jarak antara garis *base* dan garis dalam.

Tipe huruf yang digunakan dalam tipografi memiliki karakteristik masing-masing yang memberi kesan berbeda pada pembaca. Penyesuaian optikal ini bertujuan untuk memastikan keterbacaan dan kesatuan visual antara huruf-huruf dalam satu *set* tipografi. Dalam penciptaan kesatuan ini, ada 22 jenis penyesuaian huruf optikal, yang bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan dan keharmonisan visual, yaitu (Poulin, 2011, h.89):

1. *Apex*: Sebuah potongan yang terdapat pada bagian atas huruf A.
2. *Arm*: Sebuah garis horizontal yang tidak terlibat dengan garis apapun contohnya garis horizontal yang terletak pada bagian atas huruf T.
3. *Ascender*: Sebuah garis yang ada pada huruf bagian bawah dan berada di bawah garis dalam.
4. *Bowl*: Sebuah garis lengkung menutup bagian depan pada huruf, contohnya bagian atas pada huruf G yang sering disebut dengan *loop*.
5. *Counter*: Sebuah tempat kosong yang tidak terhubung dengan garis manapun pada huruf.

6. *Crosssbar*: Sebuah garis horizontal yang menghubungkan 2 sisi dari huruf seperti yang terdapat pada huruf A.
7. *Descender*: Sebuah garis yang terdapat di bagian bawah huruf yang terhubung ke bawah seperti seakan-akan terjatuh.
8. *Ear*: Sebuah garis kecil yang terdapat di sisi atas huruf G.
9. *Eye*: Sebuah ruang kosong yang terdapat pada huruf E.
10. *Fillet*: Sebuah garis lengkung yang terletak di bagian bawah huruf seperti yang terdapat pada bagian bawah sebelah kanan huruf A.
11. *Hairline*: Sebuah garis yang paling tipis yang berbeda ketebalannya dengan garis-garis lainnya.
12. *Leg*: Sebuah garis diagonal yang terletak di bagian bawah huruf K.
13. *Link*: Sebuah garis yang terletak di tengah-tengah *bowl* dan *loop* pada huruf G.
14. *Loop*: Sebuah bentuk bulat memiliki kesamaan seperti *bowl*.
15. *Serifs*: Sebuah garis pendek yang memiliki angle di atas dan bawah garis yang besar.
16. *Shoulder*: Sebuah garis lengkung yang terdapat dari sebuah batang pada huruf.
17. *Spine*: Sebuah lengkungan yang terdapat pada huruf S.
18. *Spur*: Sebuah garis yang menonjol lebih kecil dari serif yang berguna untuk menguatkan di akhir lengkungan garis yang biasanya terdapat pada huruf G.
19. *Stem*: Sebuah garis vertikal utama pada huruf.
20. *Stroke*: Sebuah elemen *linear* yang terdapat pada huruf. Cara menghasilkannya dengan tekanan *brush* dan *pen*.

21. *Tail*: Sebuah garis diagonal yang biasanya terdapat di huruf R.
22. *Terminal*: Sebuah garis akhir yang terletak pada huruf yang tidak diakhiri dengan *serif*.

Dalam tipografi, huruf dapat dibagi menjadi beberapa tipe karakter yang masing-masing memiliki ciri khas tersendiri, dan tipe-tipe ini membantu menciptakan keseimbangan serta keterbacaan dalam desain. Berikut adalah 14 tipe karakter huruf yang biasa digunakan dalam tipografi, yaitu (Poulin, 2011, h.90):

1. *Capital*: Huruf besar yang seharusnya terletak di tempat yang benar.
2. *Lowercase*: Huruf kecil.
3. *Small Caps*: Satu *set* dari huruf besar.
4. *Lining figures*: Satu *set* huruf kecil yang memiliki garis bawah di bawahnya.
5. *Old Style figures*: Satu *set* huruf yang terdapat angka di dalamnya.
6. *Superior and inferior figures*: Angka-angka kecil.
7. *Fractions*: Sebuah tipe yang biasanya hanya terdapat satu kata di dalamnya.
8. *Ligatures*: Sebuah kata yang di dalamnya terdapat dua kata atau lebih yang kemudian disatukan menjadi satu.
9. *Digraphs*: Sebuah kata yang diikat menjadi satu kata.
10. *Mathematical signs*: Karakter yang biasanya digunakan untuk menghitung proses matematika.
11. *Punctuation*: Sebuah sistem papan tanda yang sering kali digunakan untuk menulis.
12. *Accented characters*: Sebuah karakter dengan sistem bahasa asing.

13. *Dingbats*: Berisi kan tanda simbol, tanda referensi dan lain-lain.

14. *Monetary symbols*: Sebuah karakter yang biasa digunakan untuk memasukan mata uang.

2.2.2.7 Logo

Dalam merancang sebuah logo, ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan untuk memastikan bahwa logo tersebut efektif, representatif, dan mudah dikenali. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam desain logo (Poulin, 2011, h.100):

1. *Answer who, what, why?*

Sebelum memulai desain logo, desainer harus mengetahui siapa yang akan menggunakan logo tersebut dan untuk apa logo itu digunakan. Hal ini penting karena dalam berbagai aspek seperti posisi, misi, komposisi, budaya, kepribadian, tujuan klien, perkembangan, target audiens, persepsi, kompetisi, respon, dan tujuan orang berbeda-beda. Mengetahui hal ini akan membantu desainer untuk menciptakan logo yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan harapan klien.

2. *Identify, don't explain*

Dalam merancang logo, kita perlu memahami bahwa jika sebuah perusahaan bernama John, misalnya, lebih memilih untuk tidak dikenali hanya sebagai seseorang yang tinggal di Jalan Maple dan bekerja sebagai apoteker, maka logo juga tidak harus menggambarkan secara detail jenis usaha yang dijalani oleh klien. Logo haruslah sederhana, mudah dikenali, dan mudah diingat.

3. *Understand limitations*

Logo bukanlah sesuatu yang bisa mengubah produk buruk menjadi baik. Sebaliknya, logo membantu memperlihatkan bahwa produk yang berkualitas dapat diterima dengan baik dan dikenal oleh masyarakat.

4. *Be Seductive*

Logo harus terlihat menarik di depan masyarakat dan logo harus mempunyai nilai estetika tersendiri.

5. *Make mnemonic value*

Ketika desainer menciptakan memori visual, pertama-tama kita memerlukan bentuk dan warna yang dapat mempermudah ingatan. Kedua, kita perlu memperhatikan posisi. Ketiga, informasi yang telah dipelajari harus diterapkan melalui respons yang memiliki makna tertentu. Keempat, logo atau desain harus mudah diingat.

6. *Pose a question*

Dalam merancang logo, kita perlu menciptakan rasa ingin tahu, seperti mengapa logo itu dirancang dengan cara tertentu. Tujuan dari ini adalah agar orang merasa tertarik untuk mencari tahu lebih lanjut, yang pada gilirannya akan membantu mereka mengingat logo perusahaan tersebut.

7. *Design for longevity*

Dalam membuat logo, diperlukan pembuatan logo yang tidak bisa *out of date* dan harus logo yang bisa bertahan lama pengaruhnya.

6. *Make the logo foundation of a system*

Dalam membuat logo kita seperti membangun sebuah fondasi yang berasal dari pesan pesan.

7. *Design for a variety of media*

Logo harus memilih fondasi yang bermacam macam seperti bisa dipakai di koran, web, papan informasi tiga dimensi, dan tv.

8. *Be strong*

Logo harus bisa berdiri kuat seperti halnya desainer paham apa yang dia kerjakan.

2.3 Teori Tentang Media Informasi Edukatif

Bagian ini akan membahas konsep dasar media edukatif, yang merujuk pada segala bentuk media yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan

pengetahuan dengan tujuan mendidik serta meningkatkan pemahaman penggunanya. Kemudian juga akan membahas tentang board game, yang merupakan alat permainan berbentuk papan dengan aturan tertentu yang mengedepankan aspek pendidikan. Board game tidak hanya menghibur, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran aktif melalui interaksi sosial dan pemecahan masalah.

2.3.1 Media Edukatif

Media edukatif sangat penting bagi siapapun yang berperan sebagai pengajar karena sebagai fasilitas pendukung bahkan utama dalam kegiatan edukasi. Media edukatif merupakan sarana penyalur informasi ketika belajar (Nurseto, 2011, h.23). Sarana tersebut dapat berupa benda, bahan, atau apapun yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan edukasi.

Media edukatif digunakan untuk mengasah pikiran, perhatian, dan perasaan sehingga penggunanya terdorong untuk belajar. Kegiatan belajar mengajar yang menggunakan bantuan media akan memperbaiki proses belajar jika dibandingkan dengan tanpa media. Kehadiran media edukatif juga terbukti secara baik meningkatkan prestasi pada siswa (Mahnun, 2012, h.66).



Gambar 2.7 Media Edukatif
Sumber: images.app.goo.gl/z672ZCfGCsiiGDGt7

Media edukatif memiliki tiga peran, yaitu sebagai penarik perhatian, komunikasi, dan ingatan (Abdullah, 2015, h.74). Guru maupun orangtua dan siapapun yang berperan sebagai pengajar dapat memberi edukasi secara menarik ketika memanfaatkan media edukatif yang kreatif sehingga proses

edukasi dapat optimal dalam meningkatkan prestasi belajar. Oleh karena itu, penggunaan media edukatif menjadi kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan dalam dunia pendidikan dan segala bentuk kegiatan belajar mengajar.

2.3.1.1 Karakteristik Media Edukatif

Ada tiga ciri media yang menjadi petunjuk mengapa media digunakan dalam edukasi, serta apa yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin tidak dapat dilakukan atau kurang efisien jika hanya mengandalkan guru dalam proses pembelajaran. Tiga ciri tersebut adalah (Gerlach & Ely, 1971, h.102):

A. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menunjukkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, mengembangkan, dan memperbaiki suatu peristiwa atau objek. Dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, dan film, suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali. Misalnya, sebuah objek yang telah direkam menggunakan kamera atau video kamera dapat dengan mudah direproduksi kapan saja jika diperlukan. Ciri fiksatif ini memungkinkan suatu kejadian atau objek yang terjadi pada waktu tertentu untuk dipindahkan dan diakses tanpa terbatas oleh waktu.

Ciri ini sangat bermanfaat bagi guru karena kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dalam format media dapat diakses kapan saja. Peristiwa yang jarang terjadi, seperti peristiwa langka yang hanya terjadi sekali dalam satu dekade atau abad, dapat diabadikan dan disusun kembali untuk tujuan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang kompleks pun dapat direkam dan disusun ulang untuk diputar sesuai kebutuhan. Selain itu, kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh rekan siswa, baik secara individu maupun kelompok. Dengan demikian, media memberikan kemudahan dalam mengulang materi pembelajaran dan mendukung proses refleksi serta evaluasi yang lebih efektif.

B. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu singkat, seperti dua atau tiga menit, dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, proses metamorfosis dari ulat menjadi kepompong hingga kupu-kupu bisa dipercepat dengan teknik fotografi tersebut. Selain itu, kejadian juga bisa diperlambat saat menganalisis hasil rekaman video. Misalnya, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati lebih detail melalui kemampuan manipulatif yang dimiliki oleh media.

Suatu aksi gerakan dapat direkam menggunakan kamera foto untuk menghasilkan gambar. Pada rekaman gambar hidup (seperti video atau film bergerak), kejadian dapat diputar mundur. Media, seperti rekaman video atau audio, juga memungkinkan untuk diedit, sehingga guru dapat menampilkan hanya bagian-bagian penting atau utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Namun, kemampuan manipulatif media ini memerlukan perhatian yang sangat hati-hati, karena jika terjadi kesalahan dalam mengatur urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, hal itu bisa menyebabkan kesalahan penafsiran yang membingungkan atau bahkan menyesatkan, yang pada akhirnya dapat mengubah sikap siswa ke arah yang tidak diinginkan.

C. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian untuk dipindahkan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada banyak siswa, memberikan pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Saat ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas di sekolah-sekolah dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media seperti rekaman video, audio, atau

disket komputer dapat disebar ke berbagai tempat yang diinginkan, kapan saja. Hal ini memungkinkan akses yang lebih luas dan fleksibel terhadap materi pembelajaran.

Setelah informasi direkam dalam format media apapun, informasi tersebut dapat diproduksi berulang kali dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat, atau digunakan berulang-ulang di satu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan tetap terjaga, hampir sama dengan aslinya, setiap kali diputar atau ditampilkan.

2.3.1.2 Manfaat Media Edukatif

Dalam proses belajar maupun mengajar, dua hal yang sangat penting adalah cara mengajar dan media belajar. Kedua aspek ini saling berkaitan erat. Pemilihan metode mengajar yang tepat akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang paling sesuai untuk mendukung proses tersebut. Dengan kata lain, metode yang digunakan oleh guru akan menentukan jenis media yang akan digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.: Ada empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu (Levie & Lentz, 1982, h.158):

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar mereka dapat berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berhubungan dengan makna visual yang ditampilkan atau yang menyertai teks materi pelajaran. Seringkali, pada awal pelajaran, siswa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan, atau materi tersebut mungkin adalah pelajaran yang tidak mereka sukai, sehingga mereka cenderung tidak memperhatikannya. Dengan menggunakan media visual, perhatian siswa dapat lebih mudah dipusatkan pada materi yang sedang dipelajari.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual terlihat dari tingkat kenikmatan siswa saat belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau simbol visual memiliki kemampuan untuk menggugah emosi dan mempengaruhi sikap siswa. Misalnya, informasi yang berkaitan dengan masalah sosial atau ras dapat memunculkan reaksi emosional yang lebih mendalam, membantu siswa untuk lebih terhubung dengan materi dan membangkitkan perasaan yang relevan dengan topik yang diajarkan.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Media visual membantu siswa dalam memproses informasi secara lebih efektif, memudahkan mereka untuk mengingat dan memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik, karena gambar atau simbol dapat menyederhanakan konsep yang kompleks dan memperkuat pemahaman.

4. Fungsi kompensatoris

Fungsi ini pada media pembelajaran terlihat dari sisi media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dapat membantu siswa yang kesulitan dalam membaca untuk mengorganisasi informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan hanya melalui teks atau secara verbal. Media visual memberikan dukungan tambahan yang memungkinkan siswa memahami pelajaran dengan lebih baik dan lebih cepat.

2.3.2 Board Game Sebagai Media Edukatif

Salah satu media edukatif adalah *board game* edukasi. *Board game* adalah permainan konvensional non-elektronik yang bervariasi dari segi cara bermain maupun tema yang ditawarkan. Permainan ini dapat menjadi sarana edukasi sekaligus sarana hiburan yang dapat dimainkan dimana saja (Istianto, *et al.*, 2013, h.166). Biasanya, pembuatan *board game* harus memperhatikan usia pemain karena berkaitan dengan level kesulitan permainan.

Permainan edukatif seperti *board game* dapat membantu teman tuli usia dini ketika belajar secara lebih menyenangkan. Permainan edukatif juga bagus untuk memperkenalkan anak-anak pada suatu ilmu yang baru ingin dipelajari atau untuk menantang mereka mengingat materi (Simkin, 2013, h.115). Kegiatan seperti ini akan membangun semangat, minat anak-anak, dan membuat kegiatan belajar lebih terkesan bagi anak-anak.



Gambar 2.8 Board Game

Sumber: images.app.goo.gl/BjY4ZuJnF4KmvwseA

Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *board game* merupakan permainan konvensional non-elektronik menggunakan media fisik seperti papan maupun kartu. Dalam permainannya, terdapat aturan yang harus ditaati oleh seluruh pemain dengan tujuan menang maupun kalah. Setiap *board game* yang dibuat memiliki tujuan berdampak bagi pemain yang ingin dicapai secara menyenangkan, salah satunya sebagai media edukatif untuk mempelajari BISINDO bagi teman tuli usia dini. Alasan tentang objektivitas

board game sebagai media edukatif untuk edukasi BISINDO pada teman tuli usia dini akan dipaparkan setelah ini dalam subbab penelitian yang relevan.

2.3.2.1 Jenis-jenis *Board Game*

Board game sama seperti jenis permainan lainnya, secara umum dapat dimainkan dan mengarah kepada peraturan yang ada pada *game* itu sendiri. Ada beberapa jenis *board game* dilihat dari cara bermainnya, di antaranya (Zhou, 2018, h.93):

A. *Abstract Strategy Board Games*

Tipe permainan ini tidak berhubungan langsung dengan tema dunia nyata, dan hasil keseluruhannya sangat bergantung pada keputusan yang telah dibuat oleh pemain. Permainan jenis abstrak ini jarang mengandalkan unsur keberuntungan atau kesempatan pemain, seperti misalnya mengocok dadu atau menarik kartu. Fokus utama dalam permainan ini adalah strategi dan pemikiran yang diambil oleh pemain untuk mencapai tujuan dalam permainan. Contoh dari *board game* ini adalah catur.



2.9 Catur

Sumber: images.app.goo.gl/BjY4ZuJnF4KmvwseA

Tipe permainan ini juga memiliki peraturan yang sederhana dan mudah dipahami. Tantangan sesungguhnya terletak pada kompleksitas opsi yang tersedia, mengingat peraturannya yang minim. Permainan jenis ini sangat baik untuk mengembangkan pemikiran kritis, karena pemain harus menghadapi banyak langkah strategis untuk mengalahkan lawan

mereka. Salah satu contoh permainan seperti ini adalah catur, yang menuntut pemain untuk berpikir secara mendalam dan merencanakan langkah-langkah dengan cermat.

B. *Educational Board Games*

Board game edukatif sudah ada sejak lama, tetapi sering kali memiliki reputasi buruk karena dianggap terlalu kekanak-kanakan atau penyampaian materi yang terlalu sulit bagi anak-anak. Meskipun beberapa permainan mungkin memang demikian, ada juga *board game* edukasi yang cukup menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa proses belajar tidak selalu harus serius dan membosankan, karena belajar bisa juga dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Biasanya memiliki *winning condition* untuk menarik perhatian anak-anak. Contoh dari *board game* ini adalah Azul, seperti catur Jepang yang memiliki sistem *winning condition*.



2.10 Azul

Sumber: images.app.goo.gl/BjY4ZuJnF4KmwseA

Kebanyakan permainan memiliki manfaat edukasi, namun ada juga yang dirancang secara khusus untuk membuat pemain mempelajari sesuatu yang nyata melalui permainan tersebut. Salah satunya adalah Ravensburger, sebuah perusahaan game yang memproduksi permainan untuk anak-anak. Mereka tertarik untuk menciptakan permainan edukasi karena kualitas edukasinya yang beragam, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermanfaat bagi anak-anak.

C. Cooperative Board Games

Cooperative games sangat efektif dalam permainan tertentu, terutama ketika ada satu pemain yang lebih suka bersaing dibandingkan dengan pemain lainnya. Contohnya adalah grup pemain yang bekerja sama untuk melawan satu "penjahat", yang sering kali justru merupakan bagian dari permainan itu sendiri, seperti papan atau sistem permainan yang bertindak sebagai musuh. Sistem ini menawarkan dinamika yang menarik dan telah menjadi sangat populer dalam dunia board games belakangan ini, karena mengutamakan kerja sama tim untuk mencapai tujuan bersama. *Board game* ini memiliki beberapa jenis, yaitu *EuroGame (German – Style Board Games)*, *Hidden Traitor Games*, *Worker Placement Board Games*, *Legacy Board Games*, *War Games*, dan *Role Playing Games*. Salah satu contoh dari *cooperative board game* adalah *Pandemic*.



2.11 Pandemic

Sumber: images.app.goo.gl/BjY4ZuJnF4KmvwseA

Genre pada *game* ini juga sering kali menggunakan sistem acak yang berperan sebagai kecerdasan buatan. Contohnya, dalam permainan *Pandemic*, digunakan satu set kartu untuk memberi tahu negara mana yang terinfeksi oleh virus, dan elemen acak lainnya juga sering diterapkan dalam permainan-permainan lain untuk menyatukan pemain melawan papan permainan itu sendiri. Sistem acak ini menciptakan ketegangan dan ketidakpastian, sehingga pemain harus beradaptasi dengan situasi yang terus berubah dalam permainan.

2.3.2.2 Elemen Pada *Board Game*

Untuk membuat sebuah *board game*, dibutuhkan elemen-elemen dasar yang akan membentuk struktur dan kelancaran permainan. Berikut adalah elemen-elemen dasar yang terdapat dalam *board game* (Nacke, 2014, h.75):

1. *Players*

Dalam mendesain sebuah *board game*, dibutuhkan partisipan sukarela yang aktif dalam aktivitas hiburan tersebut. Pemain berpartisipasi, mengonsumsi, dan fokus pada aktivitas permainan, dengan tujuan untuk menjadi calon pemenang. Ketika pemain mengadopsi *lusory attitude* (sikap bermain), mereka memasuki *magic circle* permainan dan membenamkan diri mereka dalam dunia permainan yang telah diciptakan. *Magic circle* merujuk pada batasan ruang dan waktu yang dibuat khusus untuk permainan, di mana aturan dan realitas permainan berlaku sepenuhnya. Proses ini sering kali dimulai dengan undangan untuk bermain, yang bisa berupa ritual sosial atau persembahan yang mengajak orang untuk bergabung dalam pengalaman bermain bersama.

2. Objektif

Tujuan sangat penting untuk memotivasi pemain agar terlibat dalam gameplay. Tujuan permainan yang baik adalah tujuan yang tampaknya dapat dicapai, tetapi tetap dianggap sebagai tantangan. Pemain ingin berusaha sebaik mungkin untuk mencapai tujuan mereka sendiri dalam permainan, yang memberikan rasa pencapaian dan kepuasan. Tujuan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan pemain, mendorong mereka untuk terus bermain dan berusaha lebih keras untuk meraih kemenangan.

3. Prosedur

Tindakan atau metode bermain yang diperbolehkan dalam suatu aturan permainan disebut prosedur. Prosedur ini dapat berupa instruksi spesifik mengenai tindakan apa yang harus dilakukan dalam

permainan. Prosedur juga bisa merujuk pada sekumpulan kontrol atau aturan yang mengatur interaksi pemain dengan permainan. Dalam permainan komputer, prosedur ini berfungsi sebagai mekanisme untuk menerima masukan dari pemain, seperti tombol yang ditekan atau gerakan mouse. Prosedur juga dapat menetapkan tindakan yang dianggap tidak efisien atau di luar lingkaran permainan, yang berarti hal-hal tersebut tidak diterima atau tidak relevan dalam konteks permainan yang sedang berlangsung.

4. *Rules*

Rules atau aturan adalah elemen yang sangat penting dalam sebuah *board game*, yang berfungsi sebagai pembangun dari sistem permainan. Sebagai desainer *game*, kita harus dapat menjelaskan tindakan apa saja yang diperbolehkan untuk dilakukan oleh pemain dalam setiap situasi yang dapat terjadi dalam permainan. *Set* aturan ini menentukan apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan oleh pemain, serta mengatur bagaimana permainan merespon setiap tindakan pemain. Tujuan utama dari aturan adalah untuk membatasi tindakan yang boleh dilakukan pemain, sehingga tercipta keseimbangan dan keteraturan dalam permainan. Aturan-aturan ini juga harus mempertimbangkan reaksi permainan terhadap setiap keputusan pemain, memastikan bahwa setiap aksi memiliki dampak yang sesuai dengan logika dan tujuan permainan. Secara keseluruhan, *rules* berfungsi sebagai kekuasaan yang mengendalikan dunia permainan, memberikan struktur yang jelas dan memandu jalannya permainan.

5. *Resources*

Objek permainan yang ada pada *board game* memiliki manfaat bagi pemain untuk mencapai tujuan mereka ketika bermain. Nilai dari benda-benda tersebut dapat ditentukan berdasarkan kelangkaan dan utilitas mereka. Kelangkaan merujuk pada sejauh mana objek tersebut sulit didapat atau terbatas jumlahnya dalam permainan, sementara utilitas mengacu pada sejauh mana objek tersebut membantu pemain

dalam mencapai tujuannya. Nilai untuk pemain biasanya diukur berdasarkan seberapa besar bantuan atau keuntungan yang diberikan oleh objek tersebut dalam proses pemain mencapai tujuan atau kemenangan. Sebagai contoh, dalam permainan seperti *Monopoly*, nilai uang atau properti yang dimiliki pemain sangat bergantung pada seberapa efektif mereka dalam menggunakan benda-benda tersebut untuk mengalahkan lawan atau meraih tujuan permainan.

6. *Conflicts*

Konflik dalam sebuah permainan muncul melalui prosedur dan aturan yang ada, yang mencegah pemain mencapai tujuan mereka. *Objectives* atau tujuan dalam permainan selalu menuntun pemain untuk menghadapi situasi konflik tersebut, memberikan tantangan yang harus dihadapi untuk meraih kemenangan. Sebagai contoh, dalam kebanyakan permainan *first-person shooters*, konflik utama yang dihadapi pemain adalah bertahan hidup, di mana karakter pemain atau karakter non-pemain berusaha untuk membunuh pemain. Dalam konteks ini, aturan permainan dan situasi yang diciptakan oleh desainer *game* membatasi pemain, menciptakan ketegangan yang memotivasi pemain untuk berpikir strategis dan bertindak untuk mengatasi konflik tersebut.

7. *Outcome*

Hasil dari sebuah permainan sebaiknya tidak sepenuhnya pasti untuk menumbuhkan minat dan keterlibatan pemain. Ketidakpastian hasil permainan menciptakan tantangan yang menarik dan mempertahankan rasa penasaran pemain. Dalam permainan, hasil sering kali diukur dengan indikator seperti poin atau skor lainnya, yang mencerminkan sejauh mana pemain berhasil mencapai tujuan mereka. Namun, kondisi kemenangan dalam permainan seringkali berbeda dari tujuan individu pemain. Sementara tujuan pemain bisa berupa pencapaian tertentu, seperti mengumpulkan *item* atau mengalahkan musuh, kondisi kemenangan lebih bersifat keseluruhan,

yaitu keadaan di mana pemain berhasil mencapai kemenangan dalam konteks permainan secara keseluruhan. Perbedaan ini menciptakan dinamika yang membuat permainan lebih kompleks dan memotivasi pemain untuk terus bermain.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dipilih dan memiliki relevansi pada penelitian ini adalah tentang *board game* Pelajar Go!, *board game* Investasi Sejak Dini, dan *board game* Kedisiplinan Anak. Ketiganya terfokus pada perancangan *board game* untuk anak-anak. Meski ketiganya bukan ditujukan untuk media edukasi bahasa isyarat, tetapi objek perancangannya yang sama untuk anak-anak dapat memberi gambaran terkait perancangan *board game* edukatif dalam penelitian ini. Berikut adalah tabel tentang ketiga penelitian yang relevan tersebut.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|---|-----------------------------------|---|--|
| 1 | Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa dan Sikap Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar | Fatma Pratiwi dan Mukminan (2019) | <i>Board Game</i> Pelajar Go! yang bagus untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan peduli lingkungan bagi 20 siswa kelas 4 di SD Negeri 2 Sanden. | Terfokus pada dua tujuan sekaligus (komunikasi dan peduli lingkungan) dan bersifat tematik sesuai kurikulum sekolah dasar. |
| 2 | Desain <i>Board Game</i> Untuk Media Pembelajaran Anak Usia 9 Tahun Keatas Tentang Investasi Sejak Dini | Kiki Rizky Karunia (2017) | <i>Board Game</i> Investasi Sejak Dini yang baik untuk memperkenalkan investasi secara materi (uang) maupun non materi (ilmu) pada anak minimal usia 9 tahun di Surabaya. | Desain yang dirancang lebih nyata karena bersifat 3D. |

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| 3 | <i>Board Game</i> Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak | Budi Darmo, Agnes Tashya, dan Ariani Wardhani (2022) | <i>Board Game</i> Kedisiplinan Anak yang tepat untuk mengajarkan perilaku disiplin pada anak usia 7-11 tahun. | Konsep <i>board game roll and move game</i> seperti permainan ular tangga dengan desain visual yang <i>colorful</i> dan menarik untuk anak-anak. |
|---|--|--|---|--|

Penelitian oleh Fatma Pratiwi dan Mukminan (2019, h.23) mengembangkan media pembelajaran berupa *board game* Pelajar Go! yang menarik untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan sikap peduli lingkungan pada siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game* ini mampu mencapai dua tujuan sekaligus, yakni pengembangan kemampuan komunikasi dan kesadaran lingkungan. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi kedua tujuan tersebut dalam satu media yang tematik dan sesuai dengan kurikulum pendidikan dasar, menjadikannya relevan untuk diterapkan di sekolah dasar.



Gambar 2.12 *Board Game* Pelajar Go!
Sumber: eprints.uny.ac.id/65648/

Penelitian oleh Kiki Rizky Karunia (2017, h.40) mengembangkan *board game Investasi Sejak Dini* yang efektif untuk mengenalkan konsep investasi, baik dari segi materi (uang) maupun non-materi (ilmu), kepada anak-anak usia 9 tahun ke atas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game* ini dapat membantu anak memahami konsep investasi dengan cara yang menarik dan edukatif. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada desain *game* yang lebih nyata dan interaktif, dengan

elemen 3D yang menambah daya tarik dan memudahkan pemahaman anak terhadap materi investasi sejak dini.



Gambar 2.13 *Board Game* Investasi Sejak Dini

Sumber: repository.its.ac.id/48443/1/3412100104-Undergradu...

Penelitian oleh Budi Darmo, Agnes Tashya, dan Ariani Wardhani (2022, h.34) mengembangkan *board game* Kedisiplinan Anak yang efektif untuk mengajarkan perilaku disiplin dan tanggung jawab kepada anak usia 7-11 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game* ini dapat membimbing anak untuk memahami pentingnya kedisiplinan melalui mekanisme permainan yang menyenangkan. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan konsep *roll and move* yang mirip dengan permainan ular tangga, dipadukan dengan desain visual yang *colorful* dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan anak dan memudahkan pemahaman nilai-nilai kedisiplinan dan tanggung jawab.



Gambar 2.14 *Board Game* Kedisiplinan Anak

Sumber: journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/...

Ketiga penelitian yang tercantum menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *board game* efektif dalam meningkatkan keterampilan dan sikap positif pada anak-anak, baik dalam komunikasi, peduli lingkungan, investasi,

kedisiplinan, maupun tanggung jawab. Masing-masing penelitian mengembangkan *board game* dengan pendekatan yang tematik, relevan dengan kurikulum, serta disesuaikan dengan usia dan kebutuhan anak. Kebaruan yang ditemukan dalam setiap studi meliputi desain yang lebih interaktif dan menarik, seperti penggunaan elemen 3D dalam *game* investasi dan desain visual yang cerah untuk meningkatkan daya tarik pada anak, serta penggabungan tujuan ganda, seperti peningkatan komunikasi dan kesadaran lingkungan. Oleh karena itu, ketiga penelitian tersebut dapat menjadi acuan bagi penulis dalam penelitian ini.

