

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya pemerintah untuk mencapai tujuan nasional pendidikan bagi hajat hidup orang banyak, oleh karena itu pemerintah menjamin hak atas pendidikan warga negara.. Hal tersebut tertera pada Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 Ayat (1) yang menyatakan bahwa “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Pendidikan ditujukan untuk semua warga negara, termasuk mereka yang berkebutuhan khusus, bukan hanya kelompok tertentu. Pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar agar siswa dapat aktif mengembangkan potensinya. Pendidikan pada umumnya tidak hanya ditujukan kepada anak biasa saja, tetapi anak berkebutuhan khusus juga berhak mendapatkan pendidikan. Anak berkebutuhan khusus biasanya sekolah di Sekolah Luar Biasa (SLB) Deniska (2016) dengan ini memberikan peluang untuk pengembangan karakter yang sama dengan anak-anak lain. Seperti dalam kegiatan sosial.

Kegiatan belajar mengajar membutuhkan kebiasaan dan rutinitas yang dilakukan sangat sering dengan begitu akan tertanam kemampuan untuk melakukan kebiasaan pada anak yang sedang belajar dan membangun karakter. Kemampuan untuk melakukan kegiatan berulang yang dinilai mudah merupakan rutinitas kebiasaan yang dilakukan setiap harinya dalam kehidupan seseorang,

dengan didikan sejak dini bahwa rutinitas merupakan kewajiban seseorang untuk dapat bertahan hidup dan memberikan value pada kehidupan, mungkin bagi mayoritas masyarakat memahami dan menjalankan rutinitas sejak kecil merupakan hal yang mudah dipelajari dan dipraktekkan, namun tidak semua anak kecil bisa mendapatkan pemahaman dan pendidikan yang sama rata dengan yang lain contohnya pada anak berkebutuhan khusus seperti anak tunagrahita,

Tunagrahita dapat diartikan sebagai anak dengan disabilitas intelektual / retardasi mental (Soemantri, 2006: 103). Dengan kata lain, anak tunagrahita memiliki kemampuan kognitif yang berbeda dengan masyarakat pada umumnya. Akibatnya mereka kurang belajar dan kohesi sosial dibandingkan dengan yang lain, sehingga membutuhkan kegiatan / kegiatan khusus untuk belajar dan melakukan aktivitas sehari-hari guna meningkatkan minat dan kreativitas mereka. Halangan pada pengetahuan dan keterampilan perilaku untuk menyesuaikan diri dapat dilihat pada dua bagian yaitu kemampuan merawat diri sendiri, kemampuan dalam hubungan interpersonal, dan keterampilan dalam melakukan dan memanfaatkan alat yang diperlukan setiap hari. Gejala tersebut muncul dalam masa perkembangan, yaitu usia 3-12 tahun (Novan, 2014).di dalam permasalahan yang dialami anak-anak keterbatasan ini diperlukan instansi pendidikan khusus yang menaungi anak berkebutuhan khusus, maka dari itu di indonesia memiliki sekolah luar biasa (SLB).

SLB Sumber Dharma merupakan lembaga dan yayasan yang berada di bawah naungan Sumber Dharma yang mendidik dan memberikan pengajaran bagi anak berkebutuhan khusus jenis tunarungu, Tunagrahita ringan, autisme, dan

tunaganda. Dengan pernyataan salah satu tenaga pengajar yakni Leni Agustiani yang ada di SLB Sumber Dharma memiliki 40% materi yang digunakan berbasis visual dengan menggunakan kurikulum 13 yang disederhanakan sesuai dengan kebutuhan siswa walaupun dengan penyederhanaan ini siswa yang berada di sekolah tersebut tetap membutuhkan stimulasi lain dibanding pelajaran utama dikarenakan memiliki kebutuhan dan emosi yang berbeda dengan anak pada umumnya, stimulasi ini bisa berupa apapun yang dapat menarik perhatian siswa, salah satunya yang dinilai efektif adalah konsumsi konten visual dengan pernyataan beliau, anak di dalam sekolah ini membutuhkan materi lain dalam kegiatan yang repetitif namun memiliki stimulasi yang menarik bagi mereka. Dalam kurikulum yang digunakan dengan Penyederhanaan ini memiliki banyak aspek di dalam materinya dari tingkat kesulitan, penyampaian informasi, hingga materi naratif yang dibantu komunikasi visual ilustrasi.

Berdasarkan pernyataan salah satu tenaga pengajar. penyederhanaan materi yang disampaikan memiliki kecenderungan efektif adalah pada aspek komunikasi visual, yang berarti ilustrasi dalam penyampaian informasi masih dominan dibanding sekolah umum lainnya. Namun dengan pernyataan ini materi yang digunakan pada sekolah SLB Sumber Dharma ini signifikan lebih sedikit yang memiliki fokus pada visual ilustrasi yang membahas kegiatan repetitif seperti aktivitas sehari-hari, bahkan belum memiliki materi dan buku gambar yang berisikan materi tersebut dan juga tenaga pengajar kadang memiliki permasalahan dalam mendekati situasi ini terhadap siswa yang sulit pada keadaan tertentu, maka dibutuhkan instrumen lain yang dapat memberikan emosi baik lagi terhadap anak

yang memiliki keadaan emosional yang tidak menentu di dalam kegiatan repetitif seperti jam sekolah, menurut pernyataan tenaga pengajar di SLB Sumber Dharma menyatakan dengan adanya pendekatan konten komunikasi visual menarik salah satunya juga memberikan pengajaran yang baik bagi pengembangan karakter anak berkebutuhan khusus maka dibutuhkan buku bergambar ilustrasi mengenai kegiatan yang berulang atau repetitif.

Dengan materi Pembelajaran bina diri yang merupakan modul pembelajaran yang digunakan pada anak berkebutuhan khusus guna memberikan development karakter fisik dan sosial secara mandiri, perkembangan diri ini dapat membantu kegiatan sehari - hari mereka secara mandiri.

Menurut Wigianto (2015) Media pembelajaran pada anak dari balita hingga anak-anak, yang terbukti efektif merupakan media pembelajaran berbasis visual karena dinilai mampu dipahami peserta didik dengan baik dan layak untuk digunakan dimana anak kecil yang sembari mempelajari huruf dan kosakata praktek, dan visualisasi buku pembelajaran dibutuhkan untuk menstimulasi pengetahuan kognitif pada ilmu yang dipelajari dan menarik untuk dilihat dan dipelajari. hal ini dapat diperlihatkan di dalam fase anak yang sudah memahami kegiatan kegiatan yang dilakukan secara berulang dapat dilakukan dengan mudah.

Berdasarkan uraian di atas perancangan buku ilustrasi dibuat untuk melakukan visualisasi yang menarik untuk buku "Aku Anak Mandiri" yang ditulis oleh Leni Agustiani. Dengan mengembangkan visualisasi gambar kegiatan sehari-hari berdasarkan modul bina mandiri yang diterbitkan oleh KEMENDIKBUD (kementerian pendidikan kebudayaan) menjadi media pembelajaran mandiri dan

buku pembelajaran menarik sampingan berguna untuk memberikan atensi lebih baik kepada kegiatan belajar mengajar di SLB Sumber Dharma, dengan harapan pembelajaran *activity of daily living* (ADL) atau pembelajaran yang memerlukan self care terhadap anak-anak dengan pendekatan media pembelajaran melalui ilustrasi visual agar dapat memberikan pengetahuan self development yang sesuai dengan kemampuan berpikir dan penerimaan informasi oleh anak-anak secara mandiri terlebih lagi terhadap mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau mental. Melakukan perancangan ilustrasi pada buku tersebut yang akan bermanfaat bagi siswa Sekolah Luar Biasa ( SLB ) yang berada di Malang dengan ini upaya meningkatkan minat baca dan kemampuan kognitif yang dibutuhkan bagi siswa ketika dewasa dan dapat menumbuhkan kepribadian yang mandiri baik fisik maupun sosial.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan diatas permasalahan pada pengembangan buku ini untuk siswa SDLB Sumber Dharma Kota Malang dirancang dan bagaimana materi yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi kegiatan sehari-hari dengan judul “Aku Anak Mandiri” ini dibuat dengan berbasis pendekatan visual dan ilustrasi.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dengan uraian permasalahan yang dibahas dalam latar belakang, pengembangan buku ilustrasi “*Aku Anak Mandiri*” Ini dibutuhkan sebagai media pembelajaran berbasis visual yang sesuai untuk anak berkebutuhan khusus dalam

melakukan kegiatan yang repetitif dalam upaya pengembangan karakter dan minat belajar dalam hal kegiatan sehari-hari.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

- Menambah Wawasan mengenai Sekolah Luar Biasa
- Menjadi referensi dan pengetahuan Ilustrasi anak-anak yang baik
- Menjadi amal baik kepada ABK

##### 2. Manfaat Praktik

- Menambah kesadaran akan pembelajaran untuk ABK
- Media pembelajaran yang efektif untuk ABK
- Akses media yang mudah dan menarik untuk masyarakat sekitar

#### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah membahas halangan-halangan yang mungkin akan muncul dalam proses pengembangan buku aku anak mandiri ini baik dari segi teknikal menggunakan metode kualitatif yakni dengan design thinking dan 5W+1H dalam pengumpulan data penelitian hingga prototyping uji coba. Ilustrasi dibuat juga disesuaikan dengan modul pembelajaran bina diri dengan teknik stylistic agar tidak monoton serta layout baca yang bertahap dan mudah dipahami.

Kemudian rencana dan hasil cetak fisik buku ilustrasi yang direncanakan berukuran B5

### **1.5.1 Batasan Subjek penelitian**

1. Bagaimana penentuan jenis, ukuran dan tata letak gambar di dalam buku yang efektif untuk pembelajaran ABK
2. Menentukan buku dan kertas yang sesuai dengan target perancangan
3. Segmentasi Subjek penelitian terbatas pada :
  - Demografis : Anak-Anak, Usia 6-12 tahun
  - Psikografis : Tunagrahita Ringan, Tunaganda, Tunarungu, Autis
  - Geografis : Jawa Timur, Kota Malang, Institusi Pendidikan SLB Sumber Dharma
  - Behavioural : Anak-anak yang memiliki perilaku berbeda dengan anak-anak lain, dan masalah atensi anak-anak pada kegiatan belajar mengajar.

### **1.5.2 Batasan Objek Perancangan**

1. Bagaimana memahami kebutuhan ABK dan buku bergambar yang sesuai dengan objek penelitian
2. Keberhasilan media buku dengan ketentuan ukuran buku paket yakni B5 (176 mm x 250 mm) terhadap anak-anak sekolah luar biasa

3. Pengaplikasian modul dan kurikulum belajar yang sesuai pada buku ilustrasi bergambar dengan ilustrasi berupa langkah-langkah dan tutorial dalam berkegiatan sehari-hari
4. Media buku dengan hardcover dan jilid punggung sebagai penunjang ketahanan buku selama digunakan di sekolah SLB  
Sumber Dharma
5. Penggunaan kertas tebal jenis AP 120 Gram, menunjang ketahanan media
6. Layouting dan hirarki visual yang sesuai dengan karakteristik anak-anak dengan mengikuti teori para ahli.

## **1.6 Metode**

### **1.6.1 Tempat dan waktu penelitian**

Tempat waktu penelitian dilaksanakan di Jl. Candi Jago No.28, Blimbing, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65125. Merupakan instansi pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) dengan kategori tunagrahita ringan. Penelitian dilakukan dari tahun 2021 dengan melakukan pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan studi pustaka di tempat kepada tenaga pengajar dan kepala sekolah SD. Kemudian di tahun 2022 perancangan dilaksanakan kemudian melalui proses validasi kepada pengajar dan pakar media.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

	2021				2022							
Kegiatan	Bulan											
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8
Pengerjaan latar belakang	■											
pengumpulan data awal	■											
Kajian Teori		■	■									
validasi subjek penelitian		■	■									
pengumpulan data akhir			■	■	■							
Pra perancangan			■	■	■							
Perancangan					■	■	■	■	■	■		
Pasca Perancangan					■	■	■	■	■	■	■	
Uji coba											■	
Sidang akhir												■

Tabel 1. 1 Tempat Dan waktu penulisan

### **1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian**

pengembangan buku “Aku Anak Mandiri” dengan menggunakan peralatan yang dapat menunjang pengumpulan data hingga perancangan dibuat menggunakan alat sebagai berikut :

1. Laptop
2. Smartphone
3. Pen dan Drawing Tablet
4. Mouse
5. Keyboard

### **1.6.2 Metode Penelitian**

Untuk Pembuatan “ Perancangan Buku Cerita Bergambar “Aku Anak Mandiri” Sebagai Media Motivasi Anak Tunagrahita Ringan di SDLB Sumber Dharma Kota Malang “ menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut

#### **1. Metode Observasi**

Dengan metode observasi dilakukan melihat keadaan langsung di sekolah luar biasa di daerah malang tepatnya berdasarkan subjek penelitian di SLB Sumber Dharma

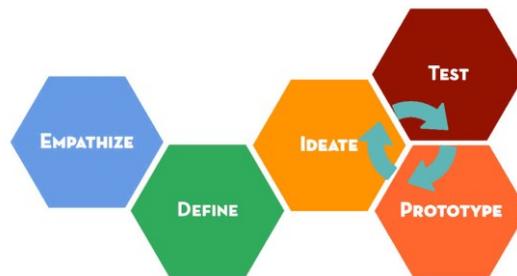
#### **2. Metode Wawancara**

Wawancara dilakukan oleh penulis kepada tenaga pengajar dan atau kepada pembuat kurikulum pendidikan siswa SLB sebagai alat bantu konten dalam buku ilustrasi

### 3. Studi Pustaka

Menambah materi dan referensi gambaran umum yang digunakan pada buku dan memperkuat data perancangan buku ilustrasi melalui buku, berita, dan pengetahuan yang ada di cetak atau maya.

### 1.6.3 Metode Perancangan



Gambar 1. 1 Design Thinking process oleh Hasso Plattner

Perancangan ilustrasi dan proses desain menggunakan metode design thinking oleh Plattner, Hasso. (2016) dengan merancang dan mengembangkan konteks yang sesuai dengan masalah yang diangkat dengan tujuan memahami human behaviour, proses design thinking ini terdiri dari :

1. Empathize

Dengan memahami permasalahan yang diangkat dapat membantu proses pemecahan masalah dengan mengidentifikasi segala hal yang berhubungan dengan masalah yang dibahas

2. Define

Di tahap ini memulai mengeksplorasi konteks tantangan desain dan memahaminya dari sudut pandang orang-orang yang relevan dengan menentukan apa permasalahan dan solusi yang akan diselesaikan.

3. Ideate

Pada fase ideate pembuatan design dibuat dengan proses memberikan poin poin penting yang harus muncul di dalam desain akhir, dengan membuat brainstorming, menentukan keyword, memberikan makna.

#### 4. Prototype

Tahap ini membuat pengembangan yang diuji pada hasil akhir design dalam bentuk fisik, dengan memeriksa berbagai aspek prototype seperti fungsi inti, kelayakan, mockup, teknis dan kegunaan intuitif.

#### 5. Test

Tahap akhir tes dibutuhkan untuk pengujian secara langsung kepada orang lain bagaimana interaksi berlangsung dengan hasil prototype juga dapat memberikan feedback yang mungkin diperlukan untuk selanjutnya pada masalah yang tidak terlihat di tahap sebelumnya.

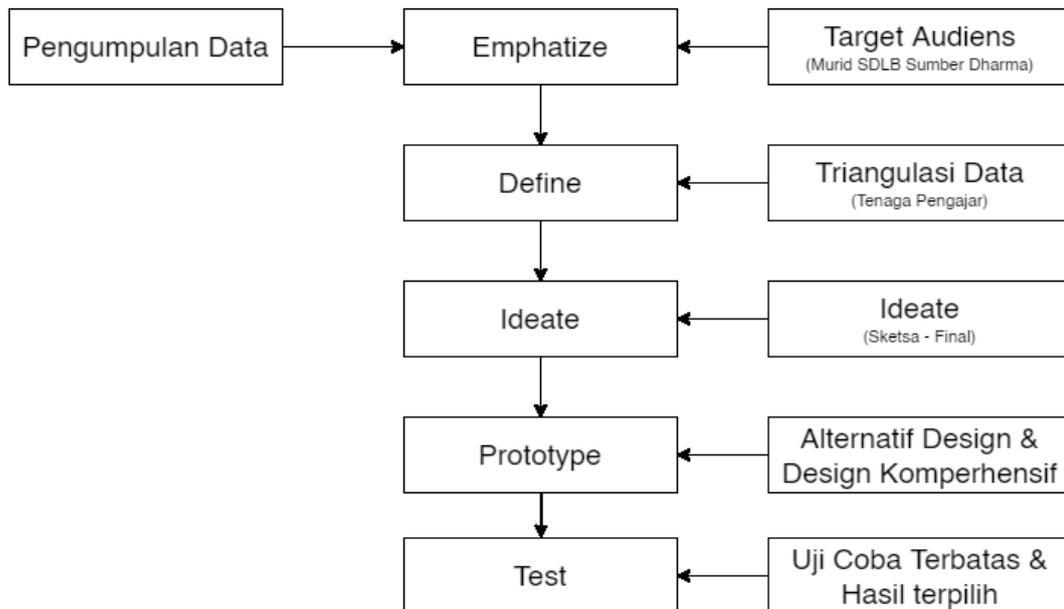
### **1.6.4 Metode Pengujian**

Rancang metode pengujian akan menggunakan teknik 5W+1H yang dinilai pantas untuk subjek penelitian wilayah terbatas untuk menarik kesimpulan dan informasi yang berguna untuk mengimplementasi buku kegiatan sehari-hari ini.

1. Apa nama atau sifat dari peristiwa atau peristiwa itu? Misalnya bencana alam seperti tanah longsor, banjir, angin topan, letusan gunung berapi, tsunami, gempa bumi dan bencana alam lainnya.

2. di mana, ini adalah tempat peristiwa, yaitu tempat peristiwa atau peristiwa yang terjadi. Dalam istilah pidana, ini biasa disebut sebagai Tempat Bersidang (TKP) . Elemen ini biasanya menunjukkan di mana dan di mana peristiwa itu terjadi.
3. kapan- peristiwa atau waktu di mana peristiwa itu terjadi, yaitu: pagi, siang, sore atau malam, hari, tanggal, jam, menit dan detik.
4. Orang yang menjadi subyek berita. Pertanyaan who digunakan untuk mengetahui tokoh mana yang terlibat dalam suatu peristiwa berita.
5. Mengapa, inilah mengapa suatu peristiwa dapat terjadi. Pertanyaan "mengapa" digunakan untuk mempelajari lebih lanjut tentang penyebab suatu peristiwa.
6. Bagaimana - Ini adalah pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui bagaimana sesuatu terjadi, bagaimana proses itu terjadi, termasuk hasil dari peristiwa

### 1.6.5 Prosedur



*Gambar 1. 2 Prosedur yang dipilih pada perancangan*

### **Design thinking**

Desain selalu menjadi pemecahan bahasa visual yang menyelesaikan permasalahan komunikasi pada usaha yang memerlukan penyampaian informasi kepada masyarakat sesuai dengan target audience produk atau jasa yang disebar. Permasalahan ini selalu sama dari dulu dengan memiliki kebutuhan komunikasi visual yang menarik dan menjadikan produk atau jasa yang disebar sukses dan diminati, seiring perkembangannya zaman metode dan cara cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah ini selalu melalui perubahan dan perbedaan tergantung permasalahan yang dihadapi, metode yang memiliki tahap-tahap berurutan untuk mempermudah memecah masalah tanpa perlu membuat ulang jika terjadi kesalahan di tahap selanjutnya. Pada zaman ini design thinking menjadi salah satu metode yang paling baru dan paling banyak

digunakan karena tahap-tahap yang dikerjakan lebih detail dan spesifik sehingga penyelesaian masalah dapat dipermudah penyelesaiannya. Tahap tahap yang digunakan adalah

1. Empathize

Pengumpulan data diperlukan pada tahap awal design thinking dengan pendekatan pada objek atau subjek yang dirancang menggunakan data verbal atau visual

2. Define

Pada tahap define merupakan data yang dikumpulkan sebelumnya menjadi satu dan menentukan ide atau elemen yang perlu muncul di dalam penyelesaian masalah

3. Ideate

Tahap pengembangan ide sudah dapat memasuki penyelesaian masalah dengan mengidentifikasi solusi yang tepat untuk ide-ide yang dikembangkan.

4. Prototype

Pada tahap ini hasil pengembangan ide dapat dibuat dan uji coba baik dalam bentuk fisik atau digital yang hasilnya final

5. Test

Testing dilakukan kepada *user* agar mendapatkan feedback sebagai bahan evaluasi

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai permasalahan diangkat yang ada pada SDLB Sumber Dharma mengenai Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan kebutuhan media pembelajaran kegiatan repetitif dan pengembangan modul belajar.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

penelitian terdahulu yang diambil merupakan penelitian yang memiliki metode dan prosedur berkorelasi dengan penelitian yang diangkat, dengan teori perancangan pendekatan komunikasi visual.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

pengumpulan data dengan metode kualitatif yakni observasi, wawancara, kepustakaan dan triangulasi data sumber serta 5W+1H, dan prosedur perancangan dengan Design Thinking

### BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang gambaran umum objek penelitian dan isi buku “Aku Anak Mandiri”, implementasi media, dan uji coba pada pakar dengan aspek media dan materi.

### BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran untuk calon peneliti kedepannya.