

**PERANCANGAN PRODUK MAINAN EDUKASI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN BAGI ANAK
TUNAGRAHITA RINGAN**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Ana Eka Dianti

NIM 1610047027

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

**PERANCANGAN PRODUK MAINAN EDUKASI SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN BAGI
ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Ana Eka Dianti

NIM 1610047027

Tugas Akhir ini Diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-I dalam Bidang
Desain Produk

2021

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa Tugas Akhir yang berjudul:
“PERANCANGAN PRODUK MAINAN EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN”

Yang dibuat untuk memenuhi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukanlah merupakan hasil tiruan, publikasi dari skripsi, atau Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan/atau pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 Maret 2021

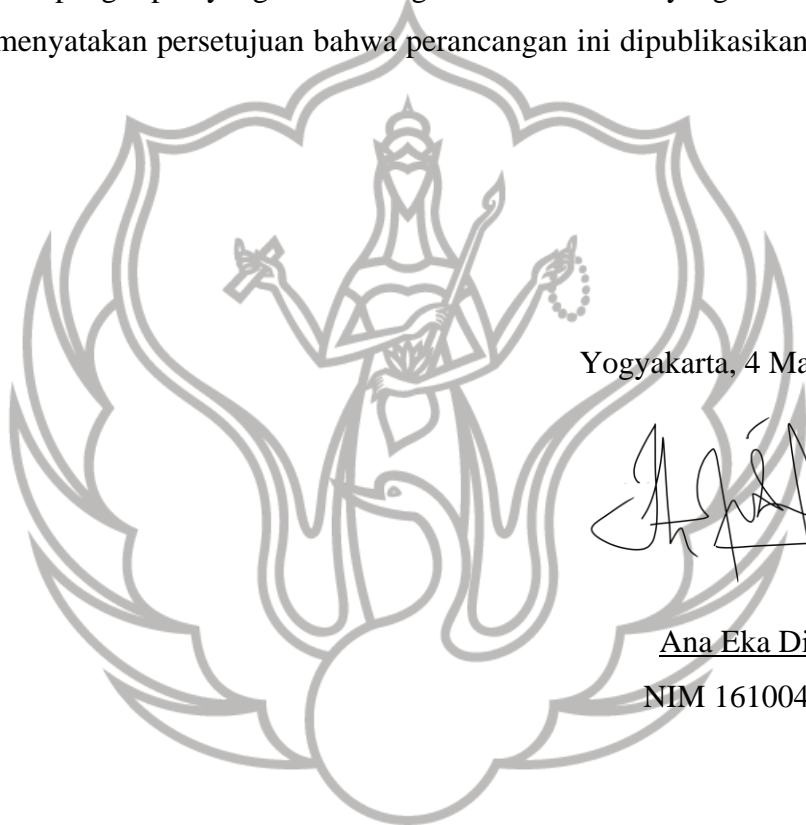


Ana Eka Dianti

NIM 1610047027

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA

Saya menyatakan bahwa perancangan Tugas Akhir dengan Judul
“PERANCANGAN PRODUK MAINAN EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN” adalah sebuah karya tulis ilmiah yang didasarkan pada perancangan yang telah dilakukan oleh perancang. Perancangan ini adalah asli karya perancang dan dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Dengan ini penulis menyatakan persetujuan bahwa perancangan ini dipublikasikan sebagai karya ilmiah.



Yogyakarta, 4 Maret 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ana Eka Dianti', is written over the watermark logo.

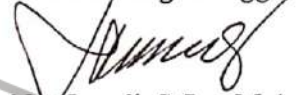
Ana Eka Dianti

NIM 1610047027

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN PRODUK MAINAN EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN diajukan oleh Ana Eka Dianti, NIM 1610047027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90231), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 April 2021.

Pembimbing I/Anggota



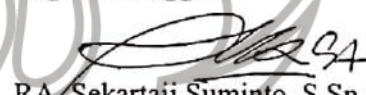
Nor Jayadi, S.Sn., M.A.
NIP. 197508052008011014
NIDN. 0005087503

Pembimbing II/Anggota



Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196409211994031001
NIDN. 0021096402

Cognate/Anggota



RA Sekartaji Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196807111998022001
NIDN. 0011076810

Ketua Program Studi Desain Produk



Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si.
NIP. 196905121999031001
NIDN. 0012056905

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 197703152002121005
NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Caharjo, M.Hum.
NIP. 196911081993031001
NIDN. 0008116906

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir perancangan/penciptaan yang berjudul **“PERANCANGAN PRODUK MAINAN EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN”** dengan tepat waktu.

Dalam laporan ini berisi tentang proses perancangan mainan edukasi yang digunakan sebagai alternatif media pembelajaran menulis permulaan bagi anak tunagrahita ringan. Laporan ini diajukan untuk menyelesaikan Tugas Akhir pada Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan ini masih banyak memiliki kekurangan, keterbatasan pengetahuan, dan pengalaman. Oleh karenanya penulis menerima segala bentuk saran dan kritik dari pembaca agar perancangan dapat dikembangkan lagi. Penulis berharap semoga laporan dan perancangan ini bisa memberikan manfaat maupun inspirasi untuk pembaca.

Yogyakarta, 4 Maret 2021



Ana Eka Dianti

NIM 1610047027

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses perancangan tugas akhir ini, penulis menemui banyak kendala yang tentunya tidak akan tercapai tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, penulis secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis banyak menerima bimbingan, petunjuk, bantuan serta dorongan dari berbagai pihak baik yang bersifat moral maupun material. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT., atas segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tiada henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M. Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Bapak Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M. Si., selaku Ketua Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia yang telah memberikan saran, masukan, pengertiannya dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
6. Bapak Nor Jayadi, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan arahan, bimbingan, semangat, saran dan segala bentuk diskusinya selama proses penyusunan laporan dan pembuatan karya pada Tugas Akhir perancangan ini.
7. Bapak Endro Tri Susanto, S. Sn., M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus dosen wali, yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, referensi bacaan, serta semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Ibu R.A. Sekartaji Suminto, S.Sn., Almh. Ibu R.A. MM Pandansari Kusumo, S.Sn, M.Sn., Alm. Bapak Dr. Sumartono, M.A., Ph.D., serta dosen-dosen lainnya, atas bimbingan, ilmu, dan segala yang telah disampaikan.
9. Bapak Wahyudin, S.IP. yang banyak membantu dalam urusan administratif dan Mas Nuri yang telah membantu kelancaran operasional sehari-hari, khususnya dalam proses Tugas Akhir ini.
10. Ibu Tuti Maherani S.Pd, Bapak Yudha Tri Prasetya, S.Pd, dan Bapak Nurul Huda, S.Pd, yang telah bersedia menjadi narasumber dan segala ilmu, bantuan, dan masukannya.
11. Mbak Anna Nur Annisa PLB UNESA, untuk segala diskusi ilmu dan wawasannya.
12. Handoyo Agus dan Diah Wisnu, yang telah menjadi narahubung dalam proses wawancara kepada guru.
13. Bapak Gunarto dan Purwanto Basuki, yang telah membantu dalam proses produksi karya Tugas Akhir.
14. Eky Febryansyah, Audi Virza, Yustina Kristi, Radhitya Yoga, dan Abiyya yang telah membantu proses perancangan Tugas Akhir ini.
15. Mas Hery Jatmiko, Dwiga, Deni, dan Bagas atas semangat dan dorongan moralnya dalam proses perancangan Tugas Akhir.
16. Mbak Hafshoh Musfiroh dan Mas Nugroho Margo atas semangat dan bantuannya dalam proses perancangan Tugas Akhir.
17. Seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu oleh penulis, yang telah turut serta mendukung proses penyusunan laporan dan perancangan Tugas Akhir perancangan karya ini.

Yogyakarta, 4 Maret 2021



Ana Eka Dianti
NIM 1610047027

**PERANCANGAN PRODUK MAINAN EDUKASI SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN
BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

Ana Eka Dianti

ABSTRAK

Anak tunagrahita ringan adalah anak dengan intelegensi dibawah rata-rata, sehingga mengalami kesulitan dan ketertinggalan dalam mengikuti program pembelajaran di sekolah umum, tetapi masih memiliki kemampuan yang bisa dikembangkan melalui pendidikan dan sekolah khusus dengan materi yang harus diajarkan secara berulang-ulang. Keterbatasan intelegensi yang berada di bawah rata-rata anak normal membuat anak tunagrahita kesulitan dalam berfikir abstrak, sehingga anak tunagrahita harus belajar dengan menggunakan konsep berfikir konkret. Proses pembelajaran anak tunagrahita ringan diarahkan pada kemampuan akademis, dan menulis adalah salah satu materi pelajaran yang harus dikuasai oleh semua peserta didik agar dapat mengikuti mata pelajaran yang lain. Bagi peserta didik tunagrahita, kemampuan menulis dianggap sulit dan tantangannya besar karena motorik halus anak tunagrahita yang juga sedikit lemah. Namun kemampuan itu perlu terus dilatih agar muncul kemandirian. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan perancangan mainan edukatif yang dapat dijadikan sebagai penunjang media pembelajaran yang bersifat konkret dan dapat membantu proses pembelajaran menulis permulaan bagi anak tunagrahita ringan.

Kata kunci : Anak Tunagrahita Ringan, Mainan Edukasi, Menulis Permulaan.

**THE DESIGN OF EDUCATIONAL TOYS AS A LEARNING MEDIA FOR
EARLY WRITING FOR MILD MENTALLY DISABLED**

Ana Eka Dianti

ABSTRACT

The mild mentally disabled are the children with below average intelligence, and so they find difficulties and are left behind when following the study programs in public school, but still have the abilities that can be developed through special treatment of education with repetitive materials. The limitation of intelligence that are below the average of normal children makes the mild mentally disabled children difficult to think abstractly. The learning process of mild mentally children is directed to the academic ability, and writing is one of the subjects that must be mastered by all students in order to be able to learn other subjects. For the mild mentally students, writing is seen as the most difficult ability and have the hardest challenge, it is because the fine motor skill of mild mentally disabled children are a little weak. However, this ability is needed to be continuously trained in order to emerge self reliance. Based on those problems, it is a need to design an educational toys as a concrete learning media and can support the early writing process learning for mild mentally disabled children.

Keywords : Mild Mentally Disabled, Educational Toys, Early Writing.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan dan Manfaat.....	5
BAB II. TINJAUAN PERANCANGAN.....	7
A. Tinjauan Produk.....	7
1. Deskripsi Produk.....	7
2. Definisi Produk.....	8
3. Gagasan Awal.....	9
B. Perancangan Terdahulu.....	10
1. Produk Eksisting.....	10
2. Produk yang Relevan.....	15
C. Landasan Teori.....	19
1. Anak Tunagrahita.....	19
2. Taksonomi Bloom.....	26

3. Membaca dan Menulis.....	30
4. Teknik Graphomotor Untuk Menulis Permulaan	35
5. Stimulasi Multisensori dalam Menulis Permulaan	37
6. Media Pembelajaran	38
7. Tipografi	42
8. Tipografi Untuk Anak-anak.....	45
9. Mainan dan Permainan	46
10. Ergonomi dan Antropometri.....	47
11. Material Produk	51
12. Warna.....	54
13. Gaya.....	57
14. Tema	57
15. Estetika	58
16. <i>Finishing</i>	59
17. Kemasan	60
BAB III. METODE PERANCANGAN.....	62
A. Metode Perancangan.....	62
B. Tahapan Perancangan.....	65
C. Metode Pengumpulan Data.....	65
1. Data Primer.....	65
2. Data Sekunder.....	67
D. Analisis Data.....	67
1. Wawancara	67
2. Observasi	73
3. Hasil analisa anak tunagrahita ringan dalam belajar menulis.....	73
BAB IV. PROSES KREATIF	78
A. <i>Desain Problem Statement</i>	78
B. <i>Brief Desain</i>	78
C. <i>Image Board</i>	81

D. Alternatif Desain.....	84
E. Desain Terpilih	98
F. 3D Desain Terpilih	99
G. Branding	110
H. Biaya Produksi.....	114
BAB V. PENUTUP	116
A. Kesimpulan	116
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN.....	123

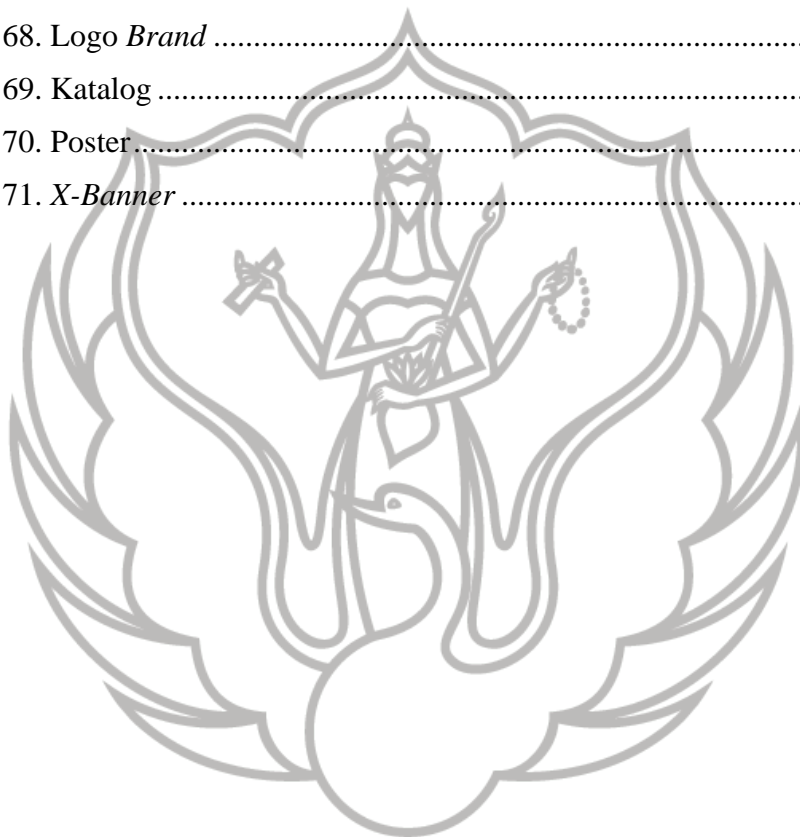


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Presentase Disabilitas Anak Usia 5-17 Tahun di Indonesia Tahun 2018 ...	2
Gambar 2. <i>Magna Writing Toys</i>	10
Gambar 3. <i>Large Movable Alphabets</i>	11
Gambar 4. Jahit Huruf.....	12
Gambar 5. <i>Magnetic Maze ABC</i>	13
Gambar 6. <i>Magic Line</i>	13
Gambar 7. <i>Alphabet Water Card</i>	14
Gambar 8. <i>Alphabet Water Card</i>	14
Gambar 9. Pohon <i>Alphabet Angka</i>	15
Gambar 10. <i>Wiregame Singa</i>	16
Gambar 11. <i>Joqutoys Spelling Games for Kids</i>	17
Gambar 12. <i>Kizh Wooden Letter</i>	17
Gambar 13. <i>Alphabet Flash Card</i>	18
Gambar 14. <i>Aqua Magic Doodle Drawing Mat</i>	18
Gambar 15. <i>LeapFrog Words Book</i>	18
Gambar 16. Contoh posisi menulis yang benar	32
Gambar 17. Contoh memegang pensil yang benar	33
Gambar 18. Contoh soal latihan menulis dengan teknik graphomotor.....	37
Gambar 19. Contoh soal menulis nama	38
Gambar 20. Media Pembelajaran Buku Visual.....	41
Gambar 21. Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	41
Gambar 22. Media Pembelajaran Mainan Edukatif.....	42
Gambar 23. <i>Character Huruf</i>	43
Gambar 24. Geometri Huruf	44
Gambar 25. Contoh Huruf dan Keterbacaannya.....	45
Gambar 26. Contoh Font untuk Anak-anak (Sugary Pancake).....	45
Gambar 27. Contoh Font untuk Anak-anak (Font Kiddos)	46
Gambar 28. Dimensi Tangan	49

Gambar 29. Kayu Jati Belanda.....	52
Gambar 30. MDF	52
Gambar 31. Bahan Akrilik	53
Gambar 32. Magnet Lembaran	54
Gambar 33. <i>Brewster Color Wheel</i> (Lingkaran Warna)	56
Gambar 34. Warna Primer	56
Gambar 35. Warna Sekunder	57
Gambar 36. Tahapan <i>Design Thinking: The Launch Cycle</i>	58
Gambar 37. Sistematika Perancangan.....	62
Gambar 38. <i>Image Board</i>	81
Gambar 39. <i>Usage Board</i>	82
Gambar 40. <i>Material Board</i>	83
Gambar 41. Alternatif Desain 1 Bagian 1	84
Gambar 42. Alternatif Desain 1 Bagian 2	85
Gambar 43. Alternatif Desain 1 Bagian 3	86
Gambar 44. Alternatif Desain 2 Bagian 1	87
Gambar 45. Alternatif Desain 2 Bagian 2	88
Gambar 46. Alternatif Desain 2 Bagian 3	89
Gambar 47. Alternatif Desain 3 Bagian 1	90
Gambar 48. Alternatif Desain 3 Bagian 2	91
Gambar 49. Alternatif Desain 3 Bagian 3	92
Gambar 50. Alternatif Desain 4 Bagian 1	93
Gambar 51. Alternatif Desain 4 Bagian 2	94
Gambar 52. Alternatif Desain 4 Bagian 3	95
Gambar 53. Alternatif Desain 4 – <i>Handle Pen</i>	96
Gambar 54. Model Mainan A – Posisi Tertutup	99
Gambar 55. Model Mainan A – Pengenalan Huruf dan Kata	100
Gambar 56. Materi Kartu Huruf Abjad.....	100
Gambar 57. Dadu	100
Gambar 58. Model Mainan B – Materi Garis dan Bidang.....	102
Gambar 59. Model Mainan C – Materi Huruf Abjad.....	103

Gambar 60. Model Mainan C.....	104
Gambar 61. Model Mainan C – Materi Garis dan Bidang.....	104
Gambar 62. <i>Handle Pen</i> – Tampak Depan	105
Gambar 63. <i>Handle Pen</i> – Tampak Belakang.....	105
Gambar 64. Gambar Kerja Mainan 1	106
Gambar 65. Gambar Kerja Mainan 1	107
Gambar 66. Gambar Kerja Mainan 2.....	108
Gambar 67. Gambar Kerja Mainan 3.....	109
Gambar 68. Logo <i>Brand</i>	110
Gambar 69. Katalog	111
Gambar 70. Poster.....	113
Gambar 71. <i>X-Banner</i>	114



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Istilah Tunagrahita	20
Tabel 2. Contoh Tabel Kemampuan Belajar Anak Tunagrahita.....	23
Tabel 3. Klasifikasi Anak Tunagrahita	24
Tabel 4. Keterangan Antropometri Tangan	49
Tabel 5. Batas kontrol atas dan batas kontrol bawah (dalam satuan cm)	50
Tabel 6. Antropometri data tangan anak 4-6 tahun (dalam satuan cm)	50
Tabel 7. Hasil Analisis Dokumentasi Mainan SLB N 2 Yogyakarta.....	73
Tabel 8. Hasil Analisis Dokumentasi Buku Soal Latihan Menulis Permulaan.....	75
Tabel 9. <i>Key Features</i> Produk Mainan Edukatif.....	76
Tabel 10. Matriks Desain	97
Tabel 11. Matriks Desain	97
Tabel 12. Matriks Desain	98
Tabel 13. Matriks Desain	98
Tabel 14. Biaya Produksi	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hak bagi setiap manusia tanpa terkecuali. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan manusia sebagai upaya mewujudkan kemandirian dan keterampilan hidup agar dapat memenuhi kebutuhan pribadinya. Pentingnya memperoleh pendidikan sejak masih kanak-berguna sebagai pondasi dalam membentuk kepribadian anak, tidak terkecuali bagi anak berkebutuhan khusus. Pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus sangat penting untuk keberlangsungan hidup bermasyarakat, melalui pendidikan khusus diharapkan anak dapat menjalin interaksi dan dapat diperlakukan sama dengan orang lain. Hak memperoleh pendidikan telah ditetapkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 31 Ayat 1.

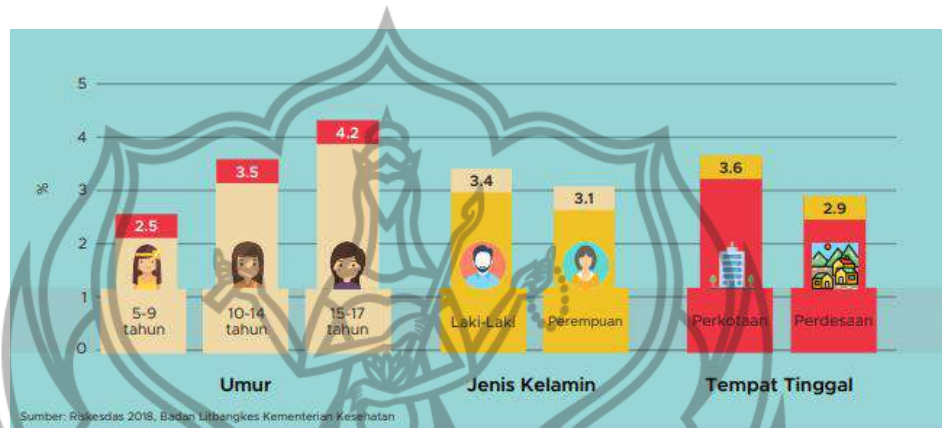
“Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.”

Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangan diri. Kondisi tersebut kemudian menjadi perhatian khusus dalam pola didiknya, mereka membutuhkan layanan yang harus disesuaikan dengan kebutuhannya agar dapat mencapai perkembangan diri secara optimal. Jaminan tersebut juga telah ditetapkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 32 Ayat 1.

“Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.”

Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia pada tahun 2018, menunjukkan adanya presentase

sebesar 3,3% anak umur 5-17 tahun mengalami disabilitas. Disamping hal tersebut, berdasarkan Statistik Pendidikan 2018, persentase penduduk usia 5 tahun ke atas penyandang disabilitas yang bersekolah hanya sebesar 5,48%. Hal ini terjadi karena minimnya informasi atau edukasi yang diperoleh masyarakat. Banyak keluarga membiarkan ABK tanpa didikan karena dianggap sebagai anak yang tidak dapat berkembang, akibatnya keterampilan dan kemampuan diri ABK kurang terbina sehingga anak tidak dapat hidup mandiri.



Gambar 1. Presentase Disabilitas Anak Usia 5-17 Tahun di Indonesia Tahun 2018 (InfoDATIN Kemenkes RI, 2019)

Salah satu kategori anak berkebutuhan khusus ialah tunagrahita. Tunagrahita adalah anak dengan gangguan intelektual dan secara nyata mengalami hambatan serta keterbelakangan perkembangan mental-intelektual di bawah rata-rata, sehingga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Gunawan (2011) dalam Garnida (2016:17). Anak tunagrahita terbagi menjadi empat kelompok berdasarkan tingkat intelektualnya, yaitu: tunagrahita ringan (IQ: 70-55), tunagrahita sedang (IQ: 54-36), tunagrahita berat (IQ: 35-20), dan tunagrahita sangat berat (IQ dibawah 20). Rojabtiyah, Erawati, & Sunarko (2019:36).

Menurut Atmaja (2018:100), anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan dan ketertinggalan dalam mengikuti program pembelajaran di sekolah umum, tetapi masih memiliki kemampuan yang bisa dikembangkan melalui pendidikan

dan sekolah khusus dengan materi yang harus diajarkan secara berulang-ulang. Meskipun kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat, mereka mampu untuk dididik, baik dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja atau memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri di kemudian hari.

Dalam pendidikan formal di sekolah, proses pembelajaran anak tunagrahita ringan diarahkan pada aspek akademik seperti membaca, menulis, mengeja, dan berhitung (Gunawan, 2011 dalam Garnida, 2016:18). Sesuai dengan pendapat tersebut, salah satu pelajaran yang penting diajarkan bagi anak tunagrahita ringan adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis diajarkan kepada anak dengan harapan agar membantu anak dalam berbahasa, mengkomunikasikan ide dan perasaannya terhadap orang lain. Menulis adalah salah satu materi pelajaran yang harus dikuasai oleh semua peserta didik, termasuk tunagrahita. Bagi peserta didik tunagrahita, kemampuan menulis dianggap paling sulit dan memiliki tantangan besar. Namun hal tersebut perlu terus terus dilatih agar muncul kemandirian (Suryani, 2008 dalam Mumpuniarti, 2010).

Menulis adalah kegiatan yang memerlukan keterampilan cukup kompleks. Melatih keterampilan menulis tidak dapat diajarkan secara instan, melainkan melalui proses yang panjang. Oleh karena itu keterampilan menulis harus dilatih sejak masih anak-anak. Sebelum sampai pada tingkat mampu menulis, peserta didik di sekolah harus memulainya dari tingkat awal (menulis permulaan), mulai dari latihan motorik halus untuk keluwesan tangan anak, membuat garis, serta pengenalan huruf. Pentingnya keterampilan menulis ini masih mengalami banyak hambatan bagi anak tunagrahita ringan.

Atmaja (2018:104) menjelaskan bahwa kondisi anak tunagrahita ringan memiliki daya konsentrasi rendah, cepat bosan, dan kemampuan motorik yang rendah, anak tunagrahita memerlukan adanya interaksi yang baik antar siswa dengan guru, dinama guru harus mampu membawa suasana kelas agar menarik dan siswa tetap konsentrasi terhadap pelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut,

pelaksanaan belajar akademik anak tunagrahita biasanya dilaksanakan dengan dengan kegiatan-kegiatan menyenangkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru maupun orang tua agar dapat membuat anak tertarik pada materi yang diajarkan adalah dengan menggunakan media permainan. Adam dan Syastra (2015) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran juga berfungsi bagi siswa dalam menyerap informasi terhadap pembelajaran yang dilakukan. Media pembelajaran yang diterapkan biasanya lewat permainan (bermain), atau dengan bantuan media-media lainnya seperti media pembelajaran visual.

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Kosasih, 2012:149). Untuk membantu anak tunagrahita, guru, maupun orang tua harus melakukan terapi bermain dalam belajar. Terapi permainan yang diberikan bukan sembarang permainan, permainan yang bersifat edukatif dan hendaknya tidak terlalu sukar untuk dipahami anak. Media pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukasi menjadi suatu metode bagi para guru untuk membantu proses pembelajaran anak tunagrahita agar menarik perhatian anak.

Berdasarkan uraian di atas, menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk dapat merancang produk berupa mainan edukasi sebagai media pembelajaran menulis permulaan bagi anak tunagrahita ringan yang lebih variatif, agar dapat menarik minat dan memotivasi anak dalam kegiatan belajar mengajar dengan suasana yang menyenangkan, mengingat menulis adalah suatu keterampilan yang penting diajarkan kepada anak dalam bidang akademisnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, perancang merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan produk mainan edukasi yang dapat menstimulasi aspek sensorik dan motorik halus anak tunagrahita ringan?
2. Bagaimana rancangan produk mainan edukasi bagi anak tunagrahita ringan yang variatif, interaktif, dan dapat memotivasi anak agar mau belajar menulis permulaan?

C. Batasan Masalah

1. Ruang lingkup perancangan mainan edukasi sebagai media pembelajaran ini difokuskan pada anak tunagrahita ringan atau anak normal pada fase menulis permulaan (mulai umur 5 tahun).
2. Materi yang disampaikan pada perancangan mainan edukasi ini merujuk pada kebutuhan latihan menulis permulaan.
3. Materi pada pembelajaran menulis permulaan yang akan direspon pada perancangan produk ini ialah: (a) pengenalan huruf; (b) latihan motorik halus pra menulis; (c) menjiplak dan menyalin garis, bidang, dan huruf.

D. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan karya perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Mendapatkan rancangan mainan edukasi yang dapat melatih aspek sensorik, motorik dan kognitif dalam materi menulis permulaan bagi anak berkebutuhan khusus (tunagrahita ringan).
2. Mendapatkan rancangan mainan edukasi yang variatif dan interaktif agar anak dapat termotivasi untuk belajar, sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Adapun manfaat dari karya perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Meningkatkan kemampuan diri lewat pengembangan produk yang dirancang atau dihasilkan.

- b. Berkembangnya wawasan lewat suatu masalah yang diangkat, analisis, dan penyelesaiannya.
- c. Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Bagi Institusi

- a. Sebagai sumber referensi dalam melakukan kegiatan perancangan maupun penelitian yang lebih lanjut mengenai topik yang berhubungan dengan judul karya tulis ini.

3. Bagi Masyarakat

- a. Dapat menjadi inovasi produk mainan edukasi bagi guru atau pengguna, guna mempermudah penyampaian materi ajar dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Dapat menjadi referensi dalam membuat produk mainan edukasi anak khususnya bagi anak-anak berkebutuhan khusus.

