



0.51%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 15 JUL 2025, 11:15 AM

### Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● CHANGED TEXT 0.51% ● QUOTES 3.42%

## Report #27495145

**3** BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Pendidikan memiliki peran penting dalam perkembangan setiap anak sebagai dasar kehidupan mereka. Melalui pendidikan, karakter, moral, dan prinsip hidup anak dibentuk untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Pendidikan sejak dini membantu membangun karakter dan mengembangkan potensi anak. Namun, tidak semua anak lahir dalam kondisi yang sama. Beberapa anak memiliki kebutuhan khusus yang memerlukan perhatian lebih dalam pendidikannya. Pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus tidak hanya berfokus pada akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter, seperti aspek sosial, emosional, dan moral.

**1** Publikasi **19** "Potret Penyandang Disabilitas di Indonesia: Hasil Long Form Sensus Penduduk 2020" **1** yang dirilis pada Desember 2024 oleh BPS menyajikan data komprehensif mengenai penyandang disabilitas di Indonesia, termasuk anak-anak. Namun, publikasi ini tidak secara spesifik menyebutkan angka pasti jumlah anak berkebutuhan khusus pada tahun 2023). Mayoritas media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus di Indonesia masih bersifat konvensional dan kurang mendukung kebutuhan mereka. Padahal, jumlah anak disabilitas cukup besar dan akses pendidikan inklusif masih terbatas. Terapi okupasi menjadi salah satu pendekatan efektif untuk melatih kemandirian dan kemampuan mereka dalam aktivitas sehari-hari. Terapi okupasi mencakup aktivitas seperti menolong diri sendiri, bermain, aktivitas rekreasi dan melakukan kegiatan

belajar lainnya. Terapi okupasi seringkali memfokuskan anak pada peningkatan keterampilan motorik halus, seperti melipat pakaian, memakai sepatu, merapikan barang, serta aktivitas sehari-hari lainnya yang dapat dilaksanakan dalam proses pendidikan. Terapi okupasi tidak hanya dapat dilakukan oleh terapis, tetapi terapi ini juga dapat dilakukan oleh guru dan orang tua melalui penggunaan media edukasi yang sesuai dengan sistem pendidikan yang diterapkan seperti buku interaktif. Dilansir dari artikel *The Jakarta Post Assistive technology a game changer for people with disabilities* ", menyoroti peran teknologi bantu dalam meningkatkan kehidupan individu dengan disabilitas, termasuk dalam aspek pendidikan dan kegiatan sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh laporan dari WHO ). 1 Badan Pusat Statistik Indonesia (2024) (WHO Optimizing brain health across the life course, 2022 Menekankan bahwa optimalisasi kesehatan otak anak dapat didukung melalui lingkungan belajar yang kaya, interaksi sosial yang positif, dan pendekatan yang melibatkan berbagai pengalaman sensorik untuk membantu anak dengan keterbatasan kognitif memahami materi secara lebih baik. Meskipun demikian, belum banyak tersedia buku interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung terapi okupasi anak berkebutuhan khusus di Indonesia. Kebanyakan guru, orang tua, dan terapis harus membuat buku semacam ini sendiri dengan menyesuaikan kebutuhan setiap anak secara manual. Selain memerlukan keterampilan dan sumber daya tambahan, proses pembuatan buku ini tidak selalu menghasilkan media yang ideal karena tidak melalui perancangan profesional yang mempertimbangkan kebutuhan terapi secara komprehensif. Berdasarkan mencatat bahwa sebagian besar buku cerita anak yang beredar di Indonesia masih berasal dari terjemahan bahasa asing. Padahal, buku berbahasa Indonesia yang dirancang secara khusus dapat menjadi jembatan yang lebih efektif untuk menyampaikan pesan edukasi dan terapi dengan lebih mudah. Dikutip dari Liputan6.com, pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan lokal sangat penting, karena dapat meningkatkan relevansi dan penerimaan

materi budaya lokal di kalangan anak-anak . Menurut , anak berkebutuhan khusus cenderung lebih menyukai buku dengan tulisan besar, banyak gambar, dan warna yang menarik. Mereka juga lebih menyukai alur cerita yang sederhana, tokoh yang mudah dipahami, serta buku dengan jumlah halaman yang sedikit, karena mereka sering menganggap buku yang besar dan tebal berisi cerita yang membosankan. Buku interaktif yang beredar saat ini cenderung hanya mengandalkan elemen visual seperti gambar dan warna cerah, tanpa memanfaatkan potensi fitur multisensori secara maksimal. Menurut artikel di ), orang tua dapat memberikan terap " di rumah bagi anak dengan autisme, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis multisensori yang melibatkan berbagai indera untuk membantu anak memahami konsep-konsep abstrak. Sementara itu, menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan taktil dapat meningkatkan kemampuan anak autis dalam fokus dan koordinasi tangan-mata hingga 30%. **11** Pentingnya pengembangan buku interaktif untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) tidak dapat dipandang sebelah mata. Menurut artikel di Perpustakaan tentang Pentingnya Aksesibilitas Buku untuk Anak Berkebutuhan 2 (Kemendikdasmen, 2025) (Liputan 6, 2023) (Shafrina et al., 2023) (CNN Indonesia, 2023 (Yury Ulandary & M. Shodiq, 2023) (Achmad Haikal Kurniawan, 2024) Khusus, buku dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif dan mendukung perkembangan keterampilan kritis seperti membaca, menulis, dan berpikir kreatif. Membuka akses terhadap buku yang sesuai dengan kebutuhan ABK berarti memberi mereka kesempatan untuk tumbuh dan berkembang seperti anak-anak lainnya. Buku ini diharapkan tidak hanya membantu proses terapi dan pembelajaran tetapi juga menjadi alat edukasi yang inklusif, menarik, dan efektif bagi anak berkebutuhan khusus serta pendamping mereka. **9** 1.2 Identifikasi Masalah Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu: 1. Tantangan dalam meningkatkan kemandirian anak berkebutuhan khusus, 2. Kurang tersedianya buku interaktif yang dirancang untuk terapi okupasi dan mayoritas

menggunakan bahasa asing . 1.3 Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1. Bagaimana cara membuat media edukasi untuk pendidikan anak berkebutuhan khusus? 2. Bagaimana media edukasi interaktif dapat mendukung terapi okupasi untuk melatih kemandirian anak berkebutuhan khusus? 1.4 Batasan Masalah Berdasarkan rumusan masalah diterapkan dalam Tugas Akhir ini, maka dirasa perlu dilakukan Batasan masalah yang ingin di pecahkan, yaitu: 1. Penelitian tidak hanya mencakup seluruh jenis media edukasi dan juga berfokus pada media visual dan interaktif berbasis buku interaktif, 2. Penelitian difokuskan pada penggunaan terapi okupasi sebagai metode untuk meningkatkan kemandirian dan kebersihan anak berkebutuhan khusus usia 6-9 tahun. 1.5 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: 3 1. Merancang model buku cerita sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus, baik dari segi visual, alur cerita, maupun fiturnya, 2. Mengkaji peran media edukasi dalam mendukung proses pembelajaran kebersihan anak berkebutuhan khusus, 3. Menganalisis efektivitas terapi okupasi dalam meningkatkan kemandirian anak berkebutuhan khusus. 1.6 Manfaat Penelitian 1.6.1Manfaat Teoritis 1. Media edukasi dalam meningkatkan literasi dalam penerapan terapi okupasi untuk kasus anak berkebutuhan khusus, 2. Mengembangkan teori mengenai interaksi yang logis jelas, dan terhubung secara konsisten dalam mendukung pengembangan kemandirian anak berkebutuhan khusus, 3. Membuktikan peran media visual interaktif dalam meningkatkan keterampilan motorik. 1.6.2Manfaat Praktis 1. Memudahkan orang tua dan tenaga pendidik dalam menyediakan alat bantu belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus. 2. Mendorong pengembangan media pembelajaran yang inklusif untuk mendukung anak berkebutuhan khusus dalam mencapai keterampilan hidup sehari hari, 3. Meningkatkan kemandirian anak berkebutuhan khusus melalui interaktif yang sesuai dengan kebutuhan mereka. 1.6.3Bagi Universitas Pembangunan Jaya 1.

Memperkaya materi pengajaran di jurusan atau fakultas yang terkait dengan pendidikan khusus, 2. Menjadi referensi bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian terkait anak berkebutuhan khusus dan pendidikan inklusif, 3. Menyediakan peluang bagi kolaborasi antar disiplin ilmu dalam penelitian pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus. 1.6.4Bagi Peneliti 1. Membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dari buku interaksi yang dirancang, 4 2. Menambah pengalaman penulis dalam menangani kasus nyata terkait kebersihan dan kemandirian anak berkebutuhan khusus, 3. Menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut terkait pendidikan anak berkebutuhan khusus. 1.6.5Bagi Masyarakat 1. Memberikan solusi bagi orang tua dalam mengajarkan kemandirian dan kebersihan kepada anak berkebutuhan khusus, 2. Mendorong inklusivitas dalam pendidikan melalui media yang dirancang khusus untuk anak berkebutuhan khusus. 1.7 Sistematika Penulisan Proposal tugas akhir ini disusun dengan struktur untuk memudahkan akses dan pemahaman terhadap isi penulisan. Struktur penyusunan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bagian utama sebagai berikut: a. Bagian Awal Tugas Akhir Pada awal proposal Tugas Akhir ini, terdapat bagian yang mencakup abstrak, rangkuman, serta dokumen-dokumen yang memerlukan legalisasi. Bagian ini juga mencakup daftar isi, daftar gambar, dan daftar tabel. b. Bagian Isi Tugas Akhir BAB 1 Pendahuluan Pada poin berisi latar belakang menjelaskan pentingnya pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus, permasalahan yang dihadapi dalam pengajaran kebersihan dan kemandirian bagi anak berkebutuhan khusus yang kemudian memberikan solusi perlunya buku interaksi sebagai media pembelajaran, rumusan masalah mengenai masalah utama yang ingin di pecahkan, batasan masalah yang membatasi permasalahan agar tidak keluar konteks pembahasn, tujuan penelitian dalam pengembangan buku interaksi untuk kebersihan dan kemandirian anak berkebutuhan khusus, dan manfaat penelitian yang membahas manfaat teoritis, praktis, dari berbagai pihak universitas, penulis, dan masyarakat. BAB 2 Tinjauan Umum Bab kedua

mengulas dan merangkum beberapa jurnal penelitian terdahulu yang membahas buku interaktif dengan pendekatan dan output yang berbeda sebagai bahan perbandingan dengan penelitian yang akan dilakukan. Bab ini juga mencakup konsep dasar dan teori terkait buku interaktif termasuk fungsinya sebagai media 5 edukasi sebagai terapi okupasi untuk anak berkebutuhan khusus. BAB 3 Metodologi Desain Bab ketiga membahas metode penelitian yang digunakan untuk merancang buku interaktif. Tahapan diawali dengan pengumpulan data melalui studi literatur, analisis visual dan observasi untuk memperoleh informasi mendalam yang mendukung perancangan buku interaktif. Tahap-tahap pembuatan buku interaktif menggunakan design thinking . Setiap tahap ini direncang untuk memastikan bahwa hasil buku tidak hanya interaktif tetapi efektif sebagai media terapi okupasi dan edukasi untuk anak berkebutuhan khusus. BAB 4 Strategi Kreatif Bab keempat berfokus pada strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan buku interaktif, mulai dari dengan analisis audiens khususnya anak berkebutuhan khusus usia 6-9 tahun untuk memahami gaya belajar yang mereka sukai. Pembuatan konsep, gaya visual, pemilihan warna, tipografi dan penggunaan elemen untuk meningkatkan kualitas visual juga dibahas di bab ini. BAB 5 Kesimpulan dan Kesimpulan Bab kelima merangkum keseluruhan isi proposal Tugas Akhir, mulai dari permasalahan yang diangkat, tujuan perancangan, hingga implementasi media. Kesimpulan yang diambil mencakup hasil penelitian mengenai efektivitas buku interaktif sebagai terapi okupasi untuk anak berkebutuhan khusus. Bab ini juga berisi saran dari segi peneliti dalam menyelesaikan perancangan buku interaktif. c. Bagian Akhir Tugas Akhir Bagian akhir dari proposal Tugas Akhir ini berisi bagian- bagian yang berhubungan dengan lampiran dan daftar pustaka, yang memuat sumber-sumber yang dijadikan acuan dalam menyusun penelitian Tugas Akhir. 6 BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Buku cerita dengan ilustrasi telah terbukti ampuh dalam memajukan kemampuan kognitif, motorik halus, dan kemampuan

mandiri anak-anak, termasuk dalam melatih kebersihan diri. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa buku interaktif yang menggabungkan elemen visual dan taktil dapat merangsang kemampuan anak dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Beberapa penelitian yang relevan mengenai penerapan buku interaktif dalam pendidikan anak berkebutuhan khusus, serta mengidentifikasi gap yang ada dalam pengembangan media belajar yang selaras dengan

kebutuhan spesifik anak-anak tersebut adalah: a. . **2 14** Pengembangan Buku

**Cerita Bergambar Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Isi Cerita pada Siswa.**

Jurnal ini membahas penerapan buku cerita bergambar yang interaktif guna memperbaiki keterampilan siswa dalam mengidentifikasi isi cerita.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis gambar efektif dalam membantu siswa memahami konten pembelajaran karena

kombinasi antara teks dan gambar mampu menarik perhatian serta merangsang daya ingat siswa. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media interaktif dapat memperdalam pengetahuan siswa mengenai topik

yang diajarkan. b. Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase untuk

Meningkatkan Pemahaman Siswa. Jurnal ini membahas penerapan buku cerita

bergambar berbasis montase yang dapat diterima dengan baik oleh

siswa. Penelitian ini menunjukkan tingkat akseptabilitas mencapai 91,39%

dan efektif untuk memperdalam pengertian siswa mengenai topik yang

diajarkan. Buku cerita bergambar berbasis montase menggabungkan ilustrasi

menarik dengan teks yang mudah dipahami, yang bisa menambah minat

siswa dalam belajar. c. . Pengembangan Buku Cerita Bergambar tentang

Permainan Tradisional Sipak Tekong. 7 Wicaksono et al. (2020) (Nurul

Faroh & Setiawan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2018) (Satria

et al., 2020) Penelitian ini menciptakan buku ilustrasi tentang

permainan tradisional Sipak Tekong dengan tujuan untuk meningkatkan

pemahaman anak-anak tentang budaya lokal sekaligus memberikan manfaat

edukasi yang berdampak positif pada perkembangan kognitif mereka. **1 17** Buku ini

**menggunakan ilustrasi yang menarik dan warna cerah untuk menarik perhatian anak-anak.**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual seperti ini mampu meningkatkan kesadaran budaya sambil mendukung perkembangan kognitif anak-anak. d.

#### 21 Buku Cerita Interaktif Sebagai Medium Keterampilan Motorik Halus Anak.

Penelitian ini mengindikasikan bahwa buku cerita bergambar yang interaktif dapat berfungsi sebagai alat latihan yang tepat untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak melalui aktivitas seperti menjiplak, menempel, dan mewarnai. Selain itu, buku ini juga mendukung perkembangan aspek kognitif dan bahasa anak. e. Pengembangan Media Lift the flap Book Berbasis Discover Learning dalam Pembelajaran Tematik Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis discovery learning menggunakan buku lift-the-flap. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, minat belajar, dan konsentrasi siswa. f. Pengaruh Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Hasil Belajar. Penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media buku cerita bergambar memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan pemahaman membaca serta hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar. Ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar bisa menjadi sarana yang efektif dalam mendukung pertumbuhan bahasa dan kognitif pada anak. g. Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Pada Anak Berkebutuhan Khusus di MI NW Tanak Beak Narma. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa meskipun 90% media yang ada di MI NW Tanak Beak Narma digunakan, masih ada media yang belum dimanfaatkan 8 (Cedrik Putra Kalmansur et al., 2023) (Fathonah et al., 2018) (Mulyaningsih & Zubaidah, 2021) (Feni Haryati et al., 2020) secara maksimal. Hambatan yang dihadapi oleh para guru menjadi penyebab utama belum optimalnya penggunaan media tersebut. Hal ini menunjukkan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang spesifik dan disesuaikan dengan kebutuhan unik ABK agar proses pembelajaran lebih efektif. h. Pengembangan Buku Cerita Interaktif Pemuda dan Sing " untuk Anak Berkebutuhan Khusus. Penelitian ini mengembangkan buku cerita interaktif

berjudul “Pemuda dan Singa” yang dilengkapi dengan elemen interaktif seperti pop up dan lift the flap untuk memperbaiki pemahaman anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus mengenai materi pembelajaran. Buku ini dirancang dengan pendekatan Design Thinking untuk memaksimalkan keterlibatan anak-anak dalam belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku interaktif berbasis elemen desain yang menarik dapat meningkatkan pemahaman anak berkebutuhan khusus dalam proses pembelajaran. i. Pengembangan Buku Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Usia Dini di LPA Sunshine UNESA. Penelitian ini mengembangkan buku interaktif untuk meningkatkan kemampuan emosional anak usia dini di LPA Sunshine UNESA. Buku ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak berkebutuhan khusus, dengan teks besar, gambar menarik, dan cerita sederhana. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa buku ini mampu meningkatkan keterampilan emosional anak, yang merupakan aspek penting dari pertumbuhan sosial dan kognitif mereka. 2.2 Tinjauan Teori Perancangan buku interaktif sebagai terapi okupasi ini memiliki peran penting dalam mendidik anak-anak berkebutuhan khusus usia 6-9 tahun. Buku ini dirancang untuk menjadi media efektif dalam membantu melatih keterampilan kebersihan diri secara mandiri. Melalui pendekatan visual yang menarik dan fitur interaktif, buku ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu anak berkebutuhan khusus memahami pentingnya kebersihan diri dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman ini didukung dan dikembangkan dengan beberapa sumber dan data, di antaranya sebagai berikut: 9 (Shafrina et al., 2023) (Rahmawati et al., 2024) 1. Terapi okupasi adalah pendekatan berbasis aktivitas yang bertujuan untuk memperkuat kemampuan individu dalam menjalani aktivitas sehari-hari. , kebersihan pakaian berkaitan erat dengan kesehatan anak binaan. Hal ini penting untuk meningkatkan kesadaran anak tentang pentingnya kebersihan diri, terutama dalam konteks pendidikan anak berkebutuhan khusus. 2. Media edukasi seperti buku cerita interaktif

dapat membantu anak lebih mudah memahami konsep melalui kombinasi gambar, teks, dan fitur interaktif. mencatat bahwa ilustrasi visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. 3. Di era digital, buku berbasis digital menjadi alat bantu yang efektif untuk anak berkebutuhan khusus. Penggunaan fitur multimedia sederhana, seperti warna-warna cerah dan animasi, dapat memperkuat daya tarik serta meningkatkan pemahaman anak terhadap aktivitas kebersihan. 2 4 4. Studi yang secara komprehensif menganalisis situasi dan dampak penggunaan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam desain instruksional untuk anak berkebutuhan khusus, khususnya anak dengan autisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program instruksional yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memiliki dampak positif pada berbagai domain perkembangan anak, termasuk kemandirian dalam menjalani rutinitas harian. 10 5. Dengan menggunakan pendekatan Design Thinking dalam perancangan ini sebagai metode yang berfokus pada pengguna. Design Thinking adalah proses yang kreatif dan berulang yang terdiri dari lima langkah: merasakan, mendefinisikan masalah, menghasilkan ide, membuat prototipe, dan menguji. Metode ini memiliki tujuan untuk menggali kebutuhan pengguna dengan mendalam dan menghasilkan solusi yang relevan serta inovatif. Menurut Brown (2009), Design Thinking menggabungkan empati terhadap pengguna, kreativitas dalam menghasilkan solusi, dan rasionalitas dalam menyesuaikan desain terhadap konteks nyata yang dihadapi pengguna. Dengan metode ini, perancangan buku interaktif diharapkan dapat benar-benar menjawab kebutuhan anak berkebutuhan khusus secara efektif . 10 (Farhan Anwarrul Anam & Ali Muhammad, 2023) (Satria et al., 2020) (Gonen, 2019) 2.3 Teori Utama 2.3.1Buku Menurut Sutarno NS (2003), Buku merupakan sekumpulan halaman kertas yang memuat teks, ilustrasi, atau gabungan keduanya, yang ditujukan untuk memberikan informasi, gagasan, atau hiburan kepada audiensnya. Buku berperan sebagai sarana komunikasi antara penulis dan pembaca yang dapat

digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk edukasi, dokumentasi, dan rekreasi. Buku memiliki peran penting dalam menyimpan dan menyebarkan pengetahuan kepada generasi berikutnya. Sutarno mengklasifikasikan buku menjadi beberapa jenis berdasarkan tujuan dan kontennya, seperti buku pendidikan, buku referensi, buku cerita, dan buku panduan. Buku pendidikan dirancang untuk mendukung proses belajar-mengajar, sedangkan buku referensi menyediakan informasi yang dapat digunakan untuk keperluan penelitian. Buku cerita, seperti novel atau cerita anak, bertujuan menghibur sekaligus mengedukasi, sedangkan buku panduan menawarkan langkah-langkah praktis untuk menyelesaikan tugas atau kegiatan tertentu. Buku memiliki peran yang signifikan dalam pendidikan sebagai sumber utama informasi dan referensi. Menurut Sutarno, buku mendukung pengembangan literasi dan kemandirian belajar siswa. Buku juga memungkinkan pembaca untuk mempelajari topik tertentu secara mendalam dengan kecepatan mereka sendiri, memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Dalam konteks pendidikan formal, buku teks sering digunakan sebagai alat utama untuk menyampaikan kurikulum. Teori buku ini yang penulis gunakan untuk membuat buku interaktif anak berkebutuhan khusus usia 6-9 tahun. Buku perlu memperhatikan elemen visual, penggunaan bahasa, dan materi yang tepat dengan tahap perkembangan kognitif anak supaya dapat secara efektif mendukung proses belajar bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus.

### 2.3.2 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan media edukatif yang dirancang untuk mendorong keaktifan dan keterlibatan pembaca, terutama kalangan anak-anak, selama proses belajar. Menurut buku interaktif merupakan serangkaian halaman kertas yang dijilid, yang mengundang pembacanya untuk berpartisipasi langsung dengan konten yang disajikan. Interaksi ini dapat berupa aktivitas fisik seperti membuka lipatan, menarik tab, atau menempel stiker, yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. 11 (Oey et al., 2013) Buku interaktif memiliki peran penting dalam menstimulasi perkembangan kognitif dan motorik.

Menurut penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal Artika, perancangan buku ilustrasi interaktif aktivitas domestik dapat menjadi media edukasi efektif bagi anak. Buku semacam ini tidak hanya mengenalkan anak pada berbagai aktivitas sehari-hari, tetapi juga mendorong mereka untuk terlibat secara aktif melalui ilustrasi dan mekanisme interaktif yang disediakan. Jenis-jenis buku interaktif beragam, masing-masing menawarkan cara unik untuk berinteraksi dengan pembaca. Beberapa di antaranya adalah: 1. Buku Pop Up: Menampilkan elemen 3D yang muncul ketika halaman dibuka, menciptakan pengalaman visual yang menarik. 2. Buku Lift the Flap: Memiliki flap atau penutup yang dapat diangkat untuk mengungkap informasi tersembunyi, meningkatkan rasa ingin tahu anak. 3. Buku dengan Tab Tarik (Pull Tab): Dilengkapi dengan tab yang dapat ditarik untuk menggerakkan bagian tertentu dari ilustrasi, menambah dinamika dalam membaca. 4. Buku dengan Stiker: Mengajak anak menempelkan stiker pada halaman sesuai instruksi, melatih koordinasi motorik halus dan kreativitas. 5. Buku dengan Suara (Sound Book): Dilengkapi dengan tombol yang menghasilkan suara terkait cerita atau informasi dalam buku, menambah dimensi audio dalam pembelajaran. 6. Busy Book: Dilengkapi dengan kegiatan yang mendidik dan menyenangkan, seperti mencocokkan gambar, mewarnai, atau memecahkan teka-teki. Penulis menggunakan konsep busy book untuk buku interaktif anak berkebutuhan khusus karena dapat mengembangkan berbagai keterampilan. Busy book atau buku sibuk ini dirancang dengan berbagai aktivitas yang bertujuan untuk merangsang motorik halus, kognitif, serta keterampilan sosial dan emosional anak. Aktivitas dalam buku ini biasanya mencakup pengenalan warna, bentuk, angka, huruf, dan keterampilan kehidupan sehari-hari melalui kegiatan yang menyenangkan dan mudah diikuti. Salah satu teori yang mendasari penggunaan busy book adalah Teori Perkembangan Motorik dari Gesell (1940) dan McGraw (1943), yang menyatakan bahwa aktivitas dalam buku ini dirancang untuk merangsang perkembangan motorik halus anak. Aktivitas seperti menggenggam, menekan, atau

melibatkan keterampilan tangan dan jari sangat penting untuk 12 perkembangan koordinasi tangan-mata. 13 Keterampilan ini juga mendukung anak dalam tugas sehari-hari, seperti berpakaian atau makan. Dengan menerapkan desain yang baik, busy book tidak hanya membantu anak belajar konsep-konsep dasar, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan hidup yang penting, seperti kebersihan diri, keterampilan sosial, dan pemecahan masalah. Aktivitas dalam buku ini dapat disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak, maka menyediakan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta tahapan perkembangan mereka.

### 2.3.3 Terapi Okupasi Menurut Setyoadi dan Kushariyadi (2011), dalam buku Terapi Modalitas Keperawatan pada Klien Psikogeriatrik, terapi okupasi adalah sebuah pendekatan intervensi yang bertujuan untuk membantu individu, terutama anak-anak dengan kebutuhan khusus, dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berfungsi secara optimal dalam kehidupan sehari-hari. Terapi okupasi tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan fisik, tetapi juga aspek emosional dan sosial, yang meliputi keterampilan untuk berinteraksi dengan lingkungan, keluarga, dan masyarakat. 15 Melalui pendekatan ini, anak-anak dapat lebih mandiri dalam menjalani aktivitas sehari-hari mereka. Terapi okupasi berperan penting dalam membantu anak-anak berkebutuhan khusus untuk mengatasi berbagai hambatan yang dapat menghalangi mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang penting bagi kehidupan mereka. Menurut Setyoadi dan Kushariyadi, terapi okupasi juga memiliki tujuan untuk memodifikasi aktivitas dan lingkungan agar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan individu tersebut. Dengan demikian, terapi ini tidak hanya berfokus pada anak-anak untuk menguasai keterampilan baru, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan rasa percaya diri dan kemandirian.

### 2.3.4 Integrasi Sensorik Menurut Bundy dan Lane (1999), teori integrasi sensorik mengacu pada kemampuan sistem saraf untuk mengorganisir dan memproses informasi yang diterima melalui berbagai saluran sensorik, seperti penglihatan, pendengaran, perabaan,

penciuman, dan rasa. Teori ini menjelaskan bagaimana individu 13 mengumpulkan informasi dari lingkungan mereka dan menggunakannya untuk berinteraksi secara efektif dengan dunia di sekitar mereka. Proses ini penting dalam memungkinkan individu untuk merespon rangsangan secara tepat dan sesuai dengan situasi, baik secara fisik maupun emosional. Bundy dan Lane (1999) menekankan pentingnya keselarasan antara rangsangan sensorik dan respons motorik. Teori ini menjelaskan bahwa jika sistem sensorik seseorang tidak dapat memproses rangsangan dengan cara yang terorganisir, hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam berfungsi sehari-hari. Misalnya, seorang anak yang mengalami kesulitan dalam memproses informasi sensorik mungkin akan merasa kesulitan dalam berpartisipasi dalam aktivitas sosial atau mengelola tugas-tugas sekolah, yang mengarah pada frustrasi dan masalah perilaku. Teori integrasi sensorik juga mengidentifikasi dua jenis respons sensorik yang umum, yaitu respons berlebihan (over-responsive) dan respons tidak memadai (under-responsive). Anak yang berlebihan respons terhadap rangsangan sensorik, seperti suara keras atau sentuhan, mungkin akan merasa cemas atau terganggu dalam situasi yang memerlukan perhatian atau interaksi sosial. Sebaliknya, anak yang kurang respons terhadap rangsangan sensorik mungkin tampak tidak memperhatikan rangsangan yang ada di sekitarnya, seperti suara atau sentuhan ringan, dan kesulitan dalam merespon situasi yang membutuhkan perhatian. Teori integrasi sensorik yang dijelaskan oleh Bundy dan Lane (1999) juga menekankan pentingnya lingkungan yang mendukung dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sensorik yang sehat. Melalui pendekatan yang tepat, terapi integrasi sensorik dapat membantu anak-anak mengelola masalah sensorik mereka dan mengoptimalkan perkembangan mereka dalam berbagai aspek kehidupan, baik di rumah, sekolah, maupun dalam interaksi sosial. Terapi berbasis integrasi sensorik menggunakan aktivitas bermakna untuk membantu anak mengembangkan kemampuan adaptif, yang juga dapat didukung oleh media edukasi

seperti buku interaktif yang dirancang untuk memberikan pengalaman multi sensorial. 14 2.4 Teori Pendukung 2.4.1 Tipografi Menurut Legge dan Bigelow (2011), tipografi adalah elemen penting dalam desain buku, terutama dalam konteks buku anak-anak, karena dapat mempengaruhi kenyamanan membaca dan pemahaman teks. Mereka mengatakan bahwa pemilihan jenis huruf yang tepat, ukuran font, serta pengaturan jarak antar huruf dan antar baris dapat meningkatkan keterbacaan dan memperkaya pengalaman membaca bagi anak. Tipografi yang baik dapat mendukung anak-anak dalam memproses informasi dengan lebih efisien, yang penting dalam membantu mereka memahami dan menikmati teks. Legge dan Bigelow (2011) merekomendasikan penggunaan font sans serif, seperti Arial atau Helvetica, untuk memastikan keterbacaan yang optimal pada buku anak. Font sans serif lebih mudah dibaca karena tidak memiliki garis tambahan di ujung huruf, yang sering kali bisa mengganggu atau membuat huruf terlihat lebih kecil pada ukuran yang lebih kecil. Mereka menekankan bahwa anak-anak, terutama yang baru belajar membaca, akan lebih mudah mengenali bentuk huruf yang sederhana dan jelas tanpa gangguan elemen dekoratif yang dapat ditemukan pada font serif. Ukuran font yang disarankan oleh Legge dan Bigelow (2011) untuk buku anak adalah antara 12 hingga 16 pt. Ukuran ini dianggap ideal untuk buku anak-anak karena cukup besar untuk memungkinkan pembaca muda untuk melihat teks dengan jelas, tanpa mengurangi ruang untuk ilustrasi atau desain lainnya. Ukuran font yang lebih kecil dapat menyulitkan anak-anak untuk membaca dengan nyaman, sementara font yang terlalu besar bisa membuat teks terasa terpotong atau tidak proporsional, yang dapat mengurangi aliran visual buku. Selain itu, Legge dan Bigelow (2011) juga mengungkapkan pentingnya jarak antar huruf (tracking) dan jarak antar baris (leading). Mereka menyarankan agar jarak antar huruf tidak terlalu rapat agar setiap huruf dapat dikenali dengan jelas, terutama bagi anak-anak yang sedang belajar membaca. Untuk jarak antar baris,

mereka menyarankan jarak yang cukup longgar agar teks tidak terasa padat dan memberikan ruang visual yang nyaman bagi pembaca. Jarak yang tepat antara baris teks juga dapat membantu anak untuk memusatkan perhatian pada teks, tanpa terganggu oleh elemen lainnya. Secara keseluruhan, Legge dan Bigelow (2011) menekankan bahwa tipografi dalam buku anak-anak harus mempertimbangkan keterbacaan dan kenyamanan visual sebagai prioritas utama. Dengan memilih font sans serif yang jelas, ukuran font yang sesuai, serta pengaturan jarak yang tepat, desainer buku anak dapat menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan efektif. Tipografi yang dirancang dengan baik tidak hanya mempermudah anak-anak dalam membaca, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih tertarik pada kegiatan membaca, yang pada akhirnya mendukung perkembangan literasi mereka.

#### 2.4.2Warna Menurut Brewster (1831), teori warna berkaitan dengan cara warna dipersepsikan oleh manusia dan bagaimana warna dapat mempengaruhi emosi dan respons psikologis seseorang. Dalam konteks buku interaktif anak, penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan daya tarik visual serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang diajarkan dalam buku tersebut. Brewster mengemukakan bahwa warna tidak hanya memiliki efek estetika, tetapi juga dapat digunakan untuk menyampaikan makna dan mempengaruhi pengalaman pembaca, terutama anak-anak yang sedang dalam tahap perkembangan visual dan kognitif. Brewster (1831) mengidentifikasi tiga warna dasar dalam spektrum warna, yaitu merah, biru, dan kuning, yang kemudian dapat dikombinasikan untuk menghasilkan warna-warna sekunder. Dalam buku interaktif anak, penggunaan warna-warna dasar ini dapat disesuaikan dengan tujuan untuk menarik perhatian anak atau menyoroti informasi penting. Misalnya, warna merah sering kali digunakan untuk menarik perhatian pada elemen tertentu, seperti tombol atau gambar, sementara warna biru memberikan rasa ketenangan dan konsentrasi, yang dapat digunakan untuk mengatur suasana dalam halaman yang lebih tenang atau edukatif. Selain itu, Brewster (1831)

menjelaskan bahwa kombinasi warna yang harmonis dapat mempengaruhi mood pembaca. Dalam buku interaktif anak, desain warna yang harmonis dapat mendukung penciptaan lingkungan yang menyenangkan dan tidak membingungkan. Misalnya, menggunakan warna-warna lembut seperti pastel pada latar belakang dengan aksen warna- warna cerah pada elemen interaktif (seperti gambar, teks, atau tombol) akan membantu menarik perhatian tanpa mengalihkan fokus dari konten utama. Penggunaan warna kontras juga penting dalam mempermudah anak-anak untuk membedakan elemen- elemen yang berbeda dalam buku. Brewster juga menekankan pentingnya keseimbangan antara warna terang dan gelap. Dalam buku interaktif anak, warna terang seperti kuning atau oranye dapat digunakan untuk menciptakan rasa kegembiraan dan energi, sementara warna gelap seperti biru tua atau hijau dapat memberikan kestabilan dan kedamaian. Kombinasi yang bijaksana antara warna terang dan gelap dapat membantu menjaga keseimbangan visual dan emosi anak selama berinteraksi dengan buku. Misalnya, latar belakang yang lebih gelap dapat digunakan untuk menonjolkan elemen teks yang lebih terang dan lebih mudah dibaca. Secara keseluruhan, penggunaan teori warna dari Brewster (1831) dalam desain buku interaktif anak dapat membantu menciptakan pengalaman yang menyenangkan, edukatif, dan memfasilitasi perkembangan visual anak. Dengan memahami pengaruh psikologis warna, desainer buku dapat memilih warna yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung tujuan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas interaktif. Teori ini penulis gunakan untuk membuat buku interaktif untuk Anak berkebutuhan khusus, warna harus dipilih untuk mendukung keterbacaan, memberikan daya tarik visual, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan dapat memberikan stimulasi visual yang positif pada anak .

### 2.4.3 Layout Menurut Samara (2007),

teori layout adalah panduan untuk mengatur elemen visual secara strategis dalam sebuah desain agar dapat menyampaikan pesan secara efektif. Dalam konteks buku interaktif anak, layout yang baik harus

memperhatikan kebutuhan anak sebagai audiens utama, yaitu dengan menciptakan tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan mendukung interaksi. Elemen-elemen seperti teks, gambar, dan elemen interaktif harus ditempatkan secara seimbang untuk memastikan keterbacaan dan kemudahan navigasi. Samara (2007) menekankan pentingnya prinsip hirarki visual dalam layout. Hirarki visual membantu pembaca untuk memahami informasi berdasarkan urutan prioritasnya. Prinsip keseimbangan juga menjadi perhatian penting menurut Samara (2007). Layout yang seimbang memberikan kesan harmonis dan 17 (Aisyafs, 2018) memudahkan pembaca untuk mengikuti alur cerita atau aktivitas dalam buku. **16** Samara juga menyoroti pentingnya penggunaan ruang kosong atau white space. Dalam buku interaktif anak, ruang kosong dapat memberikan istirahat visual bagi pembaca dan membantu mereka memusatkan perhatian pada elemen penting. Teori ini juga menggarisbawahi pentingnya konsistensi dalam layout. Konsistensi dalam penggunaan warna, jenis font, dan tata letak di seluruh halaman buku interaktif anak membantu anak-anak mengenali pola dan merasa nyaman saat membaca. Berikut adalah jenis-jenis layout yang dijelaskan oleh Samara (2007), yang relevan untuk desain buku interaktif anak: 1. Grid-Based Layout Layout berbasis grid menggunakan struktur kotak-kotak yang terorganisir untuk menyusun elemen visual. **20** Jenis ini membantu menciptakan tata letak yang teratur dan mudah dipahami. 2. Hierarchical Layout Layout ini menekankan hirarki visual, di mana elemen penting seperti judul atau gambar utama ditampilkan lebih menonjol dibandingkan elemen lainnya. 3. Asymmetrical Layout Layout asimetris memberikan kesan dinamis dengan menempatkan elemen-elemen visual secara tidak simetris namun tetap seimbang. 4. Modular Layout Layout modular membagi halaman menjadi beberapa modul atau kotak independen. Setiap modul dapat berisi informasi atau elemen visual yang berbeda. 5. Free-Form Layout Layout ini memiliki pendekatan yang lebih bebas dan tidak terikat pada struktur grid atau pola tertentu. 6. Axial Layout Tata letak berpusat pada sumbu utama, seperti gambar atau

elemen interaktif di tengah halaman. Elemen-elemen lain disusun secara simetris di sekitarnya untuk menciptakan kesan harmonis dan fokus visual. Axial layout adalah tata letak yang menggunakan sumbu sebagai titik pusat, di mana elemen-elemen visual disusun secara seimbang di kedua sisi sumbu tersebut. Dalam buku interaktif, axial layout membantu anak berkebutuhan khusus memusatkan perhatian pada elemen utama, seperti ilustrasi kartun atau 18 (Timothy Samara, 2007) instruksi aktivitas. Kesan harmonis dari tata letak ini membuat halaman lebih mudah dicerna dan memberikan alur visual yang terarah, sehingga anak dapat mengikuti cerita atau aktivitas dengan lebih baik.

#### 2.4.4 Ilustrasi Menurut Susanto, ilustrasi dalam buku interaktif anak memiliki peran penting sebagai media komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan secara lebih efektif dibandingkan teks saja. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pendukung teks, tetapi juga sebagai alat utama untuk membantu anak memahami konsep, alur cerita, atau instruksi dalam buku. Dalam buku interaktif anak, ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan tema buku dapat merangsang imajinasi, menarik perhatian, dan meningkatkan motivasi belajar anak. Susanto menjelaskan bahwa ilustrasi dalam buku anak harus memiliki sifat komunikatif, yaitu mampu menyampaikan pesan secara jelas sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman anak.

6 Ilustrasi yang terlalu kompleks atau abstrak dapat membingungkan anak, sehingga penting untuk menggunakan bentuk dan warna yang sederhana namun menarik. Misalnya, karakter dengan ekspresi yang jelas dan penggunaan warna- warna cerah dapat membantu anak memahami emosi atau tindakan dalam cerita yang disampaikan. Fungsi edukatif dari ilustrasi juga ditekankan oleh Susanto. Dalam buku interaktif anak, ilustrasi dapat digunakan untuk memperkuat konsep-konsep pembelajaran, seperti pengenalan bentuk, warna, angka, atau huruf. Selain itu, ilustrasi juga berperan dalam menciptakan suasana yang mendukung pengalaman membaca. Susanto menekankan bahwa ilustrasi harus mampu membangun suasana yang sesuai dengan tema buku, seperti

suasana ceria, penuh petualangan, atau menenangkan. Pemilihan warna, gaya gambar, dan tata letak ilustrasi harus dirancang untuk mendukung emosi dan pesan yang ingin disampaikan oleh buku. Dengan demikian, ilustrasi tidak hanya menjadi hiasan visual, tetapi juga elemen yang integral dalam menyampaikan cerita. Terakhir, Susanto menyoroti pentingnya konsistensi gaya ilustrasi dalam buku interaktif anak. Konsistensi ini mencakup karakter, warna, dan elemen visual lainnya, sehingga anak dapat dengan mudah mengenali dan memahami isi buku. **7 Ilustrasi yang konsisten juga menciptakan identitas visual yang kuat, membuat 19 pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan dan berkesan.** Dengan menggunakan teori ilustrasi ini, buku interaktif anak dapat dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan anak. Buku ini menggunakan ilustrasi kartun, karena gaya ini lebih komunikatif, sederhana, dan menarik bagi anak. Ilustrasi kartun juga mudah dipahami karena menampilkan ekspresi wajah yang jelas dan warna-warna cerah, yang membantu anak mengasosiasikan cerita dengan pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, ilustrasi kartun dapat meningkatkan daya tarik visual dan memotivasi anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas buku interaktif.

### 2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori Berdasarkan berbagai teori utama dan teori pendukung yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku interaktif sebagai media terapi okupasi untuk anak berkebutuhan khusus memiliki dasar teoritis yang kuat dari berbagai aspek. Terapi okupasi berperan penting dalam membantu anak berkebutuhan khusus untuk melatih kemandirian dan keterampilan kebersihan diri secara bertahap. Melalui pendekatan yang terstruktur, terapi ini mampu menyesuaikan aktivitas dengan kebutuhan anak dan mendukung perkembangan fisik, emosional, serta sosial mereka. Buku interaktif yang dirancang dengan fitur seperti pull-the-tab, lepas-tempel, dan aktivitas taktil lainnya terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran karena melibatkan aspek visual, motorik, dan sensorik secara bersamaan.

Teori integrasi sensorik turut memperkuat pentingnya penggunaan elemen-elemen multisensori dalam buku interaktif, di mana pengalaman belajar anak akan semakin optimal apabila informasi disampaikan melalui gabungan stimulasi visual, perabaan, dan pendengaran. Selain itu, aspek desain visual seperti tipografi, warna, layout, dan ilustrasi juga memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga fungsional. Penggunaan huruf sans-serif, warna-warna cerah dan kontras, tata letak yang seimbang, serta ilustrasi bergaya kartun yang sederhana namun ekspresif sangat membantu meningkatkan keterbacaan dan pemahaman anak terhadap isi buku. Keseluruhan teori tersebut saling melengkapi dalam mendukung rancangan buku interaktif yang tidak hanya edukatif, 20 (Gesya Dwi Augia, 2017) tetapi juga memiliki nilai terapeutik. Dengan demikian, buku berjudul “TAMA Sang Penakluk Kotoran” ini diharapkan mampu menjadi solusi media edukatif yang efektif dalam melatih keterampilan kebersihan diri secara mandiri pada anak berkebutuhan khusus usia 6–9 tahun melalui pendekatan yang menyenangkan, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka. 21

### BAB III METODOLOGI DESAIN

#### 3.1 Sistematika Perancangan Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggali fenomena secara mendalam dan menghasilkan solusi berdasarkan informasi yang diperoleh melalui pengamatan, wawancara, dan kajian literatur. Menurut Creswell (2018), metode penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk mengeksplorasi suatu fenomena melalui perspektif partisipan yang relevan dengan konteks penelitian. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif diterapkan untuk merancang buku interaktif sebagai terapi okupasi bagi anak berkebutuhan khusus. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design Thinking, yang dikembangkan oleh Kelley dan Brown dari IDEO. Design Thinking merupakan metode berbasis manusia yang fokus pada pemecahan masalah melalui lima tahapan utama, yaitu: Empathize (Empati), Define (Definisi), Ideate (Ideasi), Prototype

(Prototipe), dan Test (Pengujian) (Brown, 2009). Menurut David Kelley, Design Thinking melibatkan lima tahapan utama, dan membantu penelitian Tugas Akhir ini, yaitu: 1. Empathize (Empati) Tahap ini bertujuan memahami kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna, yakni anak berkebutuhan khusus usia 6-9 tahun. 8 Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan terapis okupasi, guru pendidikan khusus, serta orang tua anak. Studi literatur mengenai kebiasaan dan tantangan kebersihan diri pada anak berkebutuhan khusus juga menjadi bagian penting. 2. Define (Definisi) Data yang dikumpulkan dari tahap empati dianalisis untuk merumuskan masalah utama yang dihadapi oleh anak berkebutuhan khusus dalam melatih kebersihan diri. Misalnya, kurangnya media edukasi interaktif yang sesuai dengan kebutuhan anak dengan tantangan motorik dan kognitif. 3. Ideate (Ideasi) Proses ini melibatkan eksplorasi ide untuk menciptakan konsep buku interaktif yang menarik dan mendukung keterlibatan anak secara aktif. Berbagai konsep desain, seperti penggunaan warna cerah, ilustrasi sederhana, dan 22 elemen taktil, dieksplorasi untuk meningkatkan pengalaman belajar. 4. Prototype (Prototipe) Prototipe awal buku interaktif sebagai terapi okupasi untuk Anak berkebutuhan khusus dibuat berdasarkan ide yang dihasilkan. Prototipe ini meliputi elemen visual, teks naratif, serta fitur interaktif dan tekstur yang mendukung terapi okupasi. 5. Test (Pengujian) Prototipe diuji coba pada kelompok kecil pengguna (anak berkebutuhan khusus) dengan bimbingan orang tua dan terapis. Feedback yang diterima digunakan untuk memperbaiki desain agar lebih efektif dan ramah pengguna. 3.2 Metode Pencarian Data Metode pencarian data yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial dan perilaku individu secara mendalam. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2019), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami makna di balik suatu fenomena berdasarkan data empiris yang diperoleh melalui interaksi langsung dengan partisipan. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan

melalui observasi terhadap anak berkebutuhan khusus, wawancara dengan orang tua dan tenaga pendidik, serta studi literatur terkait media pembelajaran anak berkebutuhan khusus. Penelitian ini berfokus pada eksplorasi mendalam terhadap efektivitas buku interaktif sebagai terapi okupasi bagi anak berkebutuhan khusus dalam melatih kebersihan diri.

### 3.3 Analisis Data

Analisis data dalam perancangan buku interaktif ini dilakukan melalui tiga metode: studi literatur, wawancara, dan observasi. Ketiga metode ini digunakan untuk memahami kebutuhan, keterbatasan, dan preferensi anak berkebutuhan khusus usia 6–9 tahun terkait pembelajaran kebersihan diri.

1. Observasi dilakukan di beberapa lokasi, yaitu:
  - a. Sekolah inklusi: Peneliti mengamati metode pengajaran yang digunakan untuk anak berkebutuhan khusus, terutama yang berkaitan dengan kebersihan diri di Sekolah Alam Rahlia Indonesia. Anak-anak lebih responsif terhadap media yang melibatkan aktivitas fisik, seperti menggerakkan alat bantu atau menyusun potongan gambar.
  - 23 b. Tempat terapi okupasi: Di Sahabat Cerdas Center yang merupakan lokasi terapi dan juga di Rumah Sakit Permata Depok, peneliti mencatat bahwa permainan dengan elemen taktil (misalnya, benda dengan tekstur kasar dan halus) sering digunakan untuk melatih sensitivitas motorik anak.
  - c. Komunitas anak berkebutuhan khusus: Peneliti mengamati di Rumah Autis Yayasan Yasmin Limo dan di Yayasan PPDI Depok bahwa anak-anak lebih tertarik dengan aktivitas berbasis cerita atau narasi yang dapat mereka ikuti secara langsung melalui media visual.
2. Wawancara: dilakukan dengan tiga kelompok responden, yaitu guru pendidikan inklusi dan terapis okupasi. Berikut merupakan hasil dari wawancara: 24 Tabel III. 1 Hasil Wawancara (Tabel oleh penulis (2025))

No	Narasumber	Pertanyaan	Jawaban
1	Pak Adi Terapis dan ketua komunitas	21 Desember 2020	Menurut Anda apakah buku interaktif efektif dalam terapi untuk Anak berkebutuhan khusus? Iya, untuk anak autis ringan, speech delay, dan down syndrome menggunakan buku interaktif memungkinkan untuk digunakan saat

terapi. Apakah ada keterbatasan sensorik/motoric tertentu yang harus diperhatikan dalam merancang buku interaktif untuk Anak berkebutuhan khusus? Iya, kalau buku ini dibuat untuk Anak berkebutuhan khusus secara umum berarti bukunya juga harus dirancang dengan standar umum. Seberapa penting faktor warna, tekstur, dan bentuk dalam menarik perhatian Anak berkebutuhan khusus? Menurut saya ini sangat penting, faktor warna, tekstur, dan bentuk adalah hal pokok dalam terapi dan mendidik anak itu. Bagaimana respon anak terhadap penggunaan alat bantu visual dalam pembelajaran sehari-hari? Alat bantu visual itu sangat penting karena itu akan menarik perhatian dan dapat memengaruhi ke banyak hal. Apa ada saran/rekomendasi terkait isi dan desain buku yang ramah Anak berkebutuhan khusus? Warnanya harus menarik seperti penggunaan warna dasar atau warna primer, dalam 1 halaman buku tidak perlu banyak kata-kata, perbanyak gambarnya. Menurut anda lebih baik buku ini diperuntukkan untuk anak TK atau lebih baik SD kelas 1-3? Menurut saya lebih baik ke anak yang lebih besar seperti SD kelas 1-3 karena kemungkinan anak sudah bisa belajar dengan buku interaktif dan secara mandiri.

2. Ibu Levy  
Bagaimana peran Peran guru itu sangat 25 Guru Motoric Class dan orang tua dari anak berkebutuhan khusus 21 Desember 2020 guru dalam mendampingi Anak berkebutuhan khusus untuk belajar kemandirian dan kebersihan diri? penting tapi peran orang tua lebih penting, guru hanya pelengkap dan pendamping sesaat di sekolah maupun tempat les. Apakah sekolah menyediakan buku interaktif/media visual yang serupa untuk membantu pembelajaran Anak berkebutuhan khusus? Ada dan sangat penting karena Anak berkebutuhan khusus tidak bisa di ajari melalui ucapan, tetapi harus dengan media audio visual dan praktek. Elemen apa yang harus ada dalam buku interaktif agar mudah dipahami oleh Anak berkebutuhan khusus? Motorik kasar dan halus, elemen di buku harus sesuai dengan kebutuhan Anak berkebutuhan khusus itu sendiri, contohkan ketika kita memberikan suatu pengajaran di buku tersebut

diharapkan ada sesuatu yang bisa dipegang. Seberapa penting faktor visual seperti ilustrasi dan warna dalam menarik perhatian Anak berkebutuhan khusus saat belajar? Sangat penting, setidaknya didalam buku itu harus ada rangsangan yang menarik yang membuat Anak berkebutuhan khusus tersebut mau ikut dan belajar. Bagaimana reaksi Anak berkebutuhan khusus terhadap materi pembelajaran berbasis permainan/ aktivitas fisik? Tergantung jenis Anak berkebutuhan khusus itu sendiri ada yang suka ada yang kurang suka. Tergantung dari kondisi Anak berkebutuhan khusus itu sendiri, tapi kita sebagai guru harus berusaha agar anak itu suka dan mau agar anak tersebut lebih bisa fokus dan mandiri.

26 3. Studi Literatur: Penelitian ini mengambil berbagai data yang digunakan untuk penulisan ini. Berikut adalah kumpulan data yang digunakan: Tabel III. 2 Studi Literatur (Tabel oleh penulis (2025))

Judul Penulis Tahun Bentuk Keterangan Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini Putri Rizkiyah, Mallevi Agustin Ningrum 2022 Jurnal Penelitian menemukan bahwa ilustrasi yang sederhana, menarik, dan mendukung cerita dapat membantu anak memahami isi buku lebih baik. Hal ini penting dan relevan dalam perancangan buku untuk anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan stimulus visual yang jelas dan konsisten

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita Gigih Wicaksono, Sukarir Nuryanto 2020 Jurnal Studi ini mengembangkan buku cerita bergambar interaktif yang meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan isi cerita, cocok sebagai referensi untuk pembuatan buku interaktif

Pengaruh Terapi Okupasi untuk Melatih Perkembangan Motorik Halus Anak Autisme Lindesi Yanti, Leni Widyastuti 2021 Jurnal Studi ini menunjukkan bahwa terapi okupasi dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak autisme, membantu mereka dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Pengembangan Media Pembelajaran dan Game Interaktif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Yusran & Elinda Revita 2021

Jurnal pengembangan media pembelajaran dan game interaktif yang dirancang khusus untuk anak berkebutuhan khusus. Elemen interaktif seperti tombol dan animasi digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan Visual Tipografi untuk Anak Hasan Husain T 2020 Jurnal Pemilihan tipografi yang tepat dapat menjadi sarana pembelajaran visual yang efektif bagi anak-anak. Penulis menekankan pentingnya desain tipografi yang menarik dan mudah dibaca untuk mendukung proses belajar anak. Tinjauan Penerapan Tata Letak (Layout) pada Karya Poster Pross Desain Studio Tahun 2018-2019. Faras Dina & Gamal Kartono 2025 Jurnal Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan tata letak (layout), tipografi, dan prinsip penekanan pada desain poster. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan layout, tipografi, dan prinsip penekanan pada desain poster tersebut berada dalam kategori baik. Pengaplikasian ilustrasi dalam pengembangan desain grafis di Televisi Republik Indonesia (TVRI) Ilham Mohammad Akbar 2022 Jurnal Penelitian ini membahas penerapan ilustrasi dalam desain grafis untuk meningkatkan daya tarik visual. Perancangan menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi efektif dalam menarik perhatian audiens muda dan meningkatkan interaksi mereka dengan konten TVRI. Pengaruh Terapi Okupasi terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Nurfadillah, Samsualam, Nur Ilah Padhila, Rizqy Iftitah 2023 Jurnal Mengukur efektivitas terapi okupasi terhadap perkembangan motorik halus anak berkebutuhan khusus. 28 Berkebutuhan Khusus Alam Perancangan Buku Pop Up Alfabet untuk Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Ringan Guna Meningkatkan Kemampuan Visual Anak Naufal Zaim Ramadhan, Darwin Yuwono Riyanto, Fenty Fahminnan sih 2018 Tugas Akhir Membahas perancangan buku pop up dengan tujuan meningkatkan kemampuan visual anak tunagrahita ringan. Perancangan Buku Interaktif Teknik Lepas Tempel Sebagai Media Pengenalan Karakter Kemandirian Bagi Anak Usia 3-5 Tahun Retno Purwanti 2023 Jurnal Perancangan sebuah buku interaktif melalui teknik lepas tempel dan

metode eksperimental dengan tujuan menstimulasi anak dalam melakukan aktivitas sosial Hasil studi literatur ini memberikan panduan tentang desain buku yang menarik, seperti penggunaan warna cerah, ilustrasi sederhana, serta fitur interaktif yang dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan anak. 3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa anak berkebutuhan khusus (ABK) memiliki kebutuhan pembelajaran yang spesifik, terutama dalam pelatihan kemandirian dan kebersihan diri. Anak-anak dalam rentang usia 6–9 tahun cenderung lebih mudah memahami materi melalui pendekatan visual dan taktil, dengan media yang sederhana, menyenangkan, dan dapat disentuh langsung. Dari wawancara dengan terapis dan guru pendidikan khusus, diperoleh informasi bahwa elemen-elemen seperti warna cerah, ilustrasi yang komunikatif, serta fitur interaktif seperti pull-the-tab dan lepas tempel-lepas efektif dalam menarik perhatian anak dan mempertahankan fokus mereka dalam proses belajar. 29 Analisis juga menunjukkan bahwa mayoritas media edukatif yang tersedia masih bersifat konvensional dan tidak disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan motorik maupun kognitif anak berkebutuhan khusus. 18 Hal ini menyebabkan proses terapi dan pembelajaran menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran alternatif yang mampu mengakomodasi kebutuhan sensorik dan motorik anak, serta memberikan pengalaman belajar yang inklusif dan menarik. Studi literatur memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa buku interaktif yang didesain secara multisensori dapat meningkatkan efektivitas terapi okupasi dan memotivasi anak untuk lebih mandiri dalam menjalani aktivitas kebersihan diri. Dari keseluruhan analisis, dapat disimpulkan bahwa buku interaktif berbasis cerita dengan fitur-fitur interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik ABK dapat menjadi media edukatif yang efektif. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu terapi okupasi, tetapi juga sebagai media belajar yang menyenangkan, yang mampu menjembatani antara dunia anak dan

kebutuhan pengembangan keterampilan hidup mereka secara mandiri. 3.5 Pemecahan Masalah Sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan, penulis merancang sebuah buku interaktif berjudul “TAMA Sang Penakluk Kotoran”. Buku ini dirancang khusus untuk anak berkebutuhan khusus usia 6–9 tahun, dengan pendekatan terapi okupasi yang mengedepankan pelatihan kebersihan diri secara menyenangkan dan interaktif. Buku ini memadukan elemen visual, cerita sederhana, dan fitur interaktif berbasis taktil yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, koordinasi tangan-mata, dan kemandirian anak dalam melakukan rutinitas kebersihan seperti mencuci tangan, menyikat gigi, mandi, hingga memakai pakaian bersih. Dalam perancangannya, buku ini menggunakan pendekatan design thinking, yang dimulai dari tahap empati terhadap kebutuhan pengguna, perumusan masalah, penggalan ide desain, hingga pembuatan prototipe dan uji coba langsung kepada anak. Setiap elemen dalam buku dirancang berdasarkan masukan dari terapis, guru pendidikan khusus, dan orang tua ABK, sehingga media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan. Fitur-fitur seperti pull-the-tab dan tempel-lepas tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga secara tidak langsung melatih keterampilan motorik halus dan 30 memberikan stimulasi sensorik yang sangat penting dalam proses terapi okupasi. Tokoh utama, yaitu Tama, dirancang dengan karakter visual yang bersahabat, sederhana, dan mudah dikenali oleh anak-anak. Cerita yang disampaikan dalam buku bersifat naratif dan kontekstual, disusun berdasarkan aktivitas keseharian anak yang berkaitan dengan kebersihan diri. Dengan begitu, anak tidak hanya memahami pentingnya kebersihan, tetapi juga diajak untuk meniru dan mempraktikkannya secara mandiri. Melalui media ini, diharapkan anak-anak berkebutuhan khusus dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, sekaligus memperkuat kemampuan mereka dalam menjalani kehidupan sehari-hari secara lebih mandiri. Buku ini juga menjadi alat bantu yang praktis dan aplikatif bagi orang tua dan

guru dalam membimbing anak-anak menjalani proses terapi kebersihan diri secara konsisten dan menyeluruh. 1 31 BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Strategi Komunikasi Strategi komunikasi yang digunakan dalam perancangan buku ini berangkat dari kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang personal, emosional, dan mudah diterima oleh anak berkebutuhan khusus. Anak-anak dalam kelompok usia 6–9 tahun umumnya memiliki rentang perhatian yang singkat dan cenderung lebih mudah memahami pesan melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, pendekatan naratif personal dan edukatif dipilih untuk menyampaikan pesan kebersihan diri secara lembut namun bermakna. Strategi ini bertujuan agar anak tidak hanya memahami konsep kebersihan, tetapi juga merasa terhubung secara emosional dengan tokoh cerita, sehingga lebih termotivasi untuk meniru perilaku positif yang ditampilkan. Perancangan buku interaktif “TAMA Sang Penakluk Kotoran” dilandasi oleh tujuan untuk menciptakan media edukatif yang tidak hanya informatif, tetapi juga fungsional sebagai alat bantu terapi okupasi bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) usia 6–9 tahun. Dengan konsep busy book, buku ini memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi aktif melalui elemen-elemen seperti pull the tab, lepas tempel, dan fitur taktil lainnya. Setiap halaman berisi aktivitas yang berhubungan dengan kebersihan diri, mulai dari cuci tangan, menyikat gigi, mandi, hingga mengenakan pakaian. Buku ini menyajikan cerita sederhana yang dikombinasikan dengan berbagai aktivitas interaktif untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Konsep ini lahir dari permasalahan utama yang dijelaskan dalam BAB 1, yaitu rendahnya kesadaran anak ABK terhadap rutinitas kebersihan diri. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan mudah dipahami, buku ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam menginternalisasi rutinitas kehidupan sehari-hari anak secara mandiri. Tokoh utama dalam buku ini bernama Tama, dipilih karena namanya yang sederhana dan mudah diingat oleh anak-anak. Nama “Tama” berasal dari kata “Teman Mandiri” yang melambangkan y

ang merepresentasikan perannya sebagai sahabat yang senantiasa hadir untuk membimbing dan mendorong anak-anak agar mampu belajar serta melakukan berbagai hal secara mandiri. Karakter Tama digambarkan sebagai anak laki-laki berusia 6 tahun, sesuai dengan rentang 32 usia target pembaca buku ini. Usia 6 tahun dipilih karena merupakan usia transisi menuju fase anak sekolah, di mana kemandirian mulai dibentuk lebih kuat dan anak sudah mulai memahami instruksi sederhana serta memiliki kemampuan kognitif dan motorik yang berkembang pesat. Filosofi visual karakter juga diperhatikan secara detail. Warna kulit Tama berwarna sawo matang sebagai representasi kehangatan, keberagaman, dan kebersamaan. Rambut hitam bergelombang mencerminkan dinamika dan fleksibilitas. Mata coklat menandakan kelembutan, rasa ingin tahu, dan semangat belajar. Pakaian yang dikenakan juga memiliki filosofi. Kaos biru langit bermotif awan melambangkan ketenangan dan kebebasan untuk berkembang. Celana pendek hijau daun merepresentasikan pertumbuhan dan harapan. Sneakers biru dengan garis kuning menyimbolkan awal baru dan semangat optimisme. Dengan strategi ini, komunikasi pesan dalam cerita tidak hanya melalui kata-kata, tetapi juga melalui simbol visual yang memperkuat nilai kebersihan, kemandirian, dan kepercayaan diri.

#### 4.2 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning

a. Segmentasi Buku interaktif ini ditujukan untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) usia 6-9 tahun di Indonesia, dengan fokus pada mereka yang mengalami gangguan spektrum autisme, ADHD, disabilitas fisik ringan, dan gangguan pemrosesan sensorik. Buku ini dirancang untuk memudahkan orang tua dan guru dalam mendampingi proses pembelajaran anak, dengan mempertimbangkan kebutuhan mereka dalam memahami materi secara lebih efektif. Dari sisi psikografis, buku ini cocok untuk anak yang tertarik dengan cerita visual dan interaktif, yang menggunakan warna cerah, gambar dominan, serta elemen bermain atau sentuhan. Metode multisensori yang menggabungkan audio, visual, dan taktil menjadi pendekatan utama dalam buku ini, mengingat banyak anak ABK lebih

mudah belajar melalui pengalaman langsung dibandingkan metode konvensional. 2. Targeting Sasaran utama dari buku interaktif ini adalah orang tua dan guru yang berperan penting dalam membantu anak berkebutuhan khusus (ABK) usia 6–9 tahun dalam mengaplikasikan kegiatan yang ada pada buku. Buku ini dirancang sebagai media edukasi yang mendukung proses pembelajaran anak melalui pendekatan interaktif dan visual yang ramah bagi perkembangan sensorik dan motorik mereka. Dengan panduan dan bantuan dari orang tua serta guru, anak-anak ABK diharapkan dapat lebih mudah memahami dan melatih keterampilan kebersihan diri secara mandiri. Buku ini juga diharapkan menjadi solusi yang efektif, menarik, dan mudah digunakan oleh pendamping anak dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan adaptif terhadap kebutuhan anak berkebutuhan khusus. 3. Positioning Buku cerita interaktif untuk mendukung perkembangan sensorik, motorik, dan kemandirian anak berkebutuhan khusus. Didesain dengan fokus pada kebutuhan kognitif dan sensorik. Melalui pendekatan cerita visual dan fitur interaktif yang menyenangkan dan edukatif.

34 4.3 Analisa SWOT Analisis SWOT dilakukan untuk mengevaluasi Strengths (kekuatan), Weaknesses (kelemahan), Opportunities (peluang), dan Threats (ancaman) dalam perancangan buku interaktif sebagai terapi okupasi bagi anak berkebutuhan khusus.

5 4.4 Strategi 5W+1H Strategi ini dilakukan untuk memahami lebih dalam mengenai penelitian dengan menjawab enam pertanyaan dasar: What (apa), Why (mengapa), Who (siapa), When (kapan), Where (di mana), dan How (bagaimana).

Strategi ini membantu dalam merancang buku interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. 1. What: Buku interaktif dirancang sebagai terapi okupasi bagi anak berkebutuhan khusus untuk membantu mereka dalam melatih kebersihan diri. 2. Why: Buku ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak dalam melakukan kebersihan diri dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. 3. Who: Sasaran utama dari buku interaktif ini adalah anak berkebutuhan khusus usia 6-9 tahun, beserta orang tua, guru, dan terapis yang membimbing mereka.

4. When: Buku ini dapat digunakan saat melakukan rutinitas harian anak seperti bermain, sesi terapi, dan saat belajar. 5. Where: Buku ini dapat digunakan di berbagai lingkungan belajar anak, seperti sekolah inklusi, rumah, dan pusat terapi okupasi. 6. How: Anak mengikuti cerita dan melakukan aktivitas interaktif seperti menarik tab, menempel-lepas gambar, dan menyentuh elemen taktil dengan panduan dari pendamping.

#### 4.5 Proses tahapan Perancangan Media Interaktif

Proses perancangan buku interaktif "TAMA Sang Penakluk Kotoran" dilakukan secara bertahap melalui pendekatan desain yang sistematis dan berfokus pada kebutuhan anak berkebutuhan khusus usia 6–9 tahun. Tahapan ini meliputi penyusunan moodboard, pengembangan konsep visual dan verbal, pemilihan warna dan tipografi yang sesuai, penentuan persona pengguna, ilustrasi karakter dan objek, hingga pembuatan high fidelity prototype sebagai bentuk akhir media.

##### 4.5.1 Moodboard

Moodboard disusun sebagai acuan visual yang mencerminkan suasana, gaya, dan estetika yang akan diusung dalam perancangan buku interaktif. Referensi yang digunakan terdiri dari:

- ☒ Ilustrasi bergaya kartun yang sederhana dan komunikatif
- , ☒ Warna-warna cerah seperti biru, kuning, dan hijau sebagai warna dominan,
- ☒ Elemen busy book seperti fitur pull-the-tab dan lepas tempel,
- ☒ Tipografi sans-serif yang mudah dibaca anak,
- ☒ Ekspresi karakter yang ceria dan bersahabat.

Moodboard ini menjadi landasan visual dalam menjaga konsistensi desain serta mendukung tujuan edukatif dan terapeutik dari buku.

##### 4.5.2 Konsep Perancangan

Konsep perancangan buku interaktif "TAMA Sang Penakluk Kotoran" difokuskan pada penyusunan media edukatif berbasis terapi okupasi yang dirancang secara khusus untuk anak berkebutuhan khusus usia 6–9 tahun. Buku ini dirancang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu terapi yang mendorong anak untuk belajar kemandirian dalam menjaga kebersihan diri melalui pendekatan yang menyenangkan, multisensorik, dan partisipatif. Konsep utama dari perancangan ini adalah "Belajar Mandiri Lewat Interaksi", di mana anak tidak hanya

membaca atau melihat gambar, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas fisik melalui fitur-fitur interaktif seperti pull-the-tab dan tempel-lepas. Aktivitas ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, koordinasi tangan-mata, serta stimulasi sensorik yang sesuai dengan pendekatan terapi okupasi. Penentuan gaya visual mengacu pada karakteristik visual yang disukai anak berkebutuhan khusus, seperti penggunaan warna-warna primer yang kontras, ilustrasi bergaya kartun yang sederhana dan komunikatif, serta tipografi sans-serif berukuran besar untuk meningkatkan keterbacaan. 3 Setiap halaman buku mengangkat satu aktivitas kebersihan diri (seperti menyikat gigi, mencuci tangan, mandi, memakai pakaian bersih) yang disampaikan melalui narasi sederhana, petunjuk visual, dan aktivitas yang dapat dilakukan langsung oleh anak. 12 Perancangan mengikuti tahapan metode Design Thinking, yaitu empati, definisi masalah, ideasi, prototyping, dan pengujian. 36 Melalui proses ini, buku dikembangkan berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan ahli (terapis dan guru pendidikan inklusi), serta studi literatur. Hal ini memastikan bahwa konten yang dihadirkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna utama, yaitu anak berkebutuhan khusus. Konsep tokoh utama, yaitu Tama, dirancang sebagai figur inspiratif dan ramah anak yang menjadi representasi dari semangat belajar dan kemandirian. Melalui narasi dan aksi Tama dalam cerita, anak diharapkan dapat terdorong untuk meniru dan membentuk kebiasaan baik dalam menjaga kebersihan diri. Secara keseluruhan, perancangan buku ini menggabungkan aspek edukatif, terapeutik, dan visual secara holistik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan inklusif. 4.5.3 Color Palette Palet warna yang digunakan terdiri dari warna primer dan sekunder yang cerah dan kontras, seperti: ☐ White (#ffffff) merepresentasikan konsep kebersihan sempurna yang menjadi tema utama buku, ☐ Grayish cyan - lime green (#a1c9b5) memberikan nuansa sejuk dan menenangkan, membantu mengurangi overstimulasi bagi anak dengan kepekaan sensorik,

☒ Bright orange (#dd8c3c) memicu rasa excitement dan dapat digunakan untuk menandai aksi penting atau momen menyenangkan dalam cerita,

☒ Strong cyan (#00b2b3) menarik perhatian anak pada elemen penting seperti tombol interaktif, ☒ Very soft yellow (#f0f09e) membantu menciptakan kontras lembut untuk elemen ilustrasi dan teks, serta menambah kesan friendly dan playful tanpa terlalu mencolok. Pemilihan warna ini mengikuti prinsip psikologi warna untuk anak, agar memberikan stimulasi visual yang menyenangkan sekaligus tidak membingungkan.

4.5.4 Font Tipografi menggunakan jenis huruf sans-serif seperti: 37 ☒ Qilka Bold untuk judul dan subjudul, karena bentuknya lembut dan ramah anak, ☒ Ukuran font disesuaikan antara 14–18 pt, dengan jarak baris cukup lebar agar nyaman dibaca. Pemilihan font mempertimbangkan keterbacaan bagi anak dengan hambatan visual dan kognitif.

38 4.5.5 Persona Persona pengguna dirancang berdasarkan hasil wawancara dan observasi: Tabel IV. 1 Tabel Persona (Sumber Penulis (2025))

Persona	Karakter	Tama	Elemen	Deskripsi	Nama	Tama	Usia	
6 Tahun	Jenis Kelamin	Laki-laki	Kepribadian	Ceria, penuh rasa ingin tahu, dan mandiri.	Peran dalam Cerita	Tokoh utama yang mengajak anak-anak belajar menjaga kebersihan diri.	Latar Belakang	Anak yang suka bermain dan menjelajah, yang sedang belajar pentingnya hidup bersih dan sehat melalui rutinitas sehari-hari seperti mencuci tangan, menyikat gigi, mandi, dan berpakaian. Kelebihan senang belajar hal baru dan semangat dalam mencoba banyak hal.
Gaya Visual	Warna kulit sawo matang, rambut hitam bergelombang, mata coklat.	Warna kaos biru langit bermotif awan, celana pendek hijau daun, sneakers biru dengan garis kuning.	Motivasi	Ingin menjadi anak yang sehat, bersih, dan disayang Mama karena selalu menjaga kebersihan.	Tujuan Pendidikan	Menjadi teladan anak-anak dalam menjaga kebersihan diri dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.	Persona ini menjadi acuan dalam menyesuaikan isi, ilustrasi, dan mekanisme interaktif yang mudah dipahami dan dilakukan secara mandiri atau dengan pendampingan.	

4.5.6 Sketch Sketsa awal dibuat sebagai dasar eksplorasi visual terhadap karakter, elemen aktivitas, dan layout halaman buku. Sketsa ini membantu memvisualisasikan ide cerita dan alur interaktif 39 sebelum masuk ke tahap digitalisasi. Sketsa dibuat secara manual, lalu dievaluasi bersama pembimbing untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan terapi okupasi dan gaya ilustrasi yang ramah anak.

4.5.7 Illustration Ilustrasi “TAMA Sang Penakluk Kotoran” dirancang dengan pendekatan yang ramah terhadap kebutuhan anak berkebutuhan khusus (ABK). Ilustrasi dalam buku ini menggunakan warna-warna cerah dan kontras tinggi untuk memudahkan anak dengan hambatan visual atau gangguan atensi dalam mengenali objek dan memahami cerita. Pemilihan warna utama seperti biru langit, hijau daun, kuning cerah, dan putih tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga memiliki makna simbolik yang memperkuat pesan kebersihan, keceriaan, dan pertumbuhan. Desain karakter Tama dibuat sederhana namun ekspresif, dengan gaya gambar kartun yang menonjolkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh secara jelas. Hal ini memudahkan anak untuk mengenali emosi dan mengikuti alur cerita. Gaya visual ini juga disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 6-9 tahun menurut Piaget, di mana mereka belajar melalui simbol visual dan asosiasi sederhana. Komposisi halaman tidak terlalu padat, ilustrasi dan teks ditempatkan dengan jarak yang cukup agar tidak membingungkan anak. Visualisasi urutan kegiatan seperti mencuci tangan, menyikat gigi, dan mengganti baju digambarkan secara bertahap dan konsisten, dengan memperlihatkan perubahan sebelum dan sesudah kegiatan. Visualisasi juga melibatkan petunjuk arah atau simbol sederhana untuk membantu anak memahami alur aksi yang harus dilakukan. Setiap halaman memiliki elemen visual yang tidak hanya mendukung cerita, tetapi juga merangsang keingintahuan dan interaksi. Misalnya, pada halaman saat Tama mandi, terdapat sponge yang bisa disentuh atau diangkat, sementara di halaman saat mengikat sepatu, ada tali sepatu yang bisa di lepas pasang. Elemen visual ini

berperan sebagai stimulus untuk eksplorasi dan pembelajaran aktif, yang penting dalam proses terapi okupasi bagi anak berkebutuhan khusus. Buku ini menggunakan warna-warna cerah dan kontras tinggi untuk menarik perhatian anak-anak dan mempermudah mereka dalam memahami isi buku. Ilustrasi karakter dibuat dengan ekspresi yang jelas dan bentuk sederhana agar mudah dikenali. Teks menggunakan font sans-serif yang besar dan jelas untuk meningkatkan keterbacaan.

#### 4.6 Prototype Design

Prototype dirancang sebagai bentuk awal dari buku interaktif untuk diuji coba kepada pengguna. Prototype ini terdiri dari sepuluh halaman yang memuat aktivitas kebersihan diri seperti mencuci tangan, menyikat gigi, dan memakai baju bersih. Setiap halaman dilengkapi fitur interaktif seperti pull-the-tab, lepas tempel, dan tekstur kain. Desain prototype juga mempertimbangkan ukuran tangan anak dan kemudahan dalam membuka serta memindahkan elemen buku. Buku “TAMA Sang Penakluk Kotoran” menggunakan gaya bahasa yang hangat, bersahabat, dan interaktif untuk menciptakan suasana positif bagi anak berkebutuhan khusus (ABK). Bahasa yang digunakan sengaja dibuat singkat, jelas, dan mudah dipahami oleh anak-anak usia 6-9 tahun dengan tantangan pemahaman bahasa atau komunikasi. Pilihan kalimat juga mengandung unsur motivasi dan apresiasi untuk membangun rasa percaya diri serta kebiasaan hidup bersih secara menyenangkan. Setiap halaman cerita menyajikan kalimat ajakan langsung yang sederhana namun efektif, misalnya: “Ups! Tangan Tama kotor! Ada kumannya, lho! Kita cuci tangan pakai sabun dan air mengalir, ya! Gosok... gosok... bersih!” atau “Waktunya sikat gigi! TAMA suka giginya bersih.” Kalimat-kalimat ini membantu anak mengenali rutinitas kebersihan melalui contoh nyata dari karakter utama, sekaligus mengajak mereka meniru perilaku tersebut. Setiap ajakan disusun sesuai dengan urutan aktivitas kebersihan diri, mulai dari pengenalan karakter di halaman 1, mencuci tangan, menyikat gigi, mandi, mengeringkan tubuh, menyisir rambut, hingga berpakaian dan memakai sepatu. Narasi ditutup dengan apresiasi

penuh pada halaman 10: “Kamu sudah menaklukkan semua kotoran! Kamu hebat, pintar, dan bersih!” Kalimat penutup ini tidak hanya memperkuat keberhasilan anak dalam mengikuti kegiatan, tetapi juga mempererat hubungan emosional antara pembaca dan karakter, sekaligus meninggalkan kesan menyenangkan dalam proses belajar. Penggunaan kalimat seperti ini sejalan dengan pendekatan komunikasi untuk ABK, di mana penggunaan bahasa positif dan konsisten sangat dianjurkan. Kalimat-kalimat tersebut diharapkan dapat memberikan dorongan emosional yang positif dan memperkuat pemahaman bahwa menjaga kebersihan adalah kegiatan yang menyenangkan dan bisa dilakukan secara mandiri. Afirmasi positif dalam bahasa anak dapat memperkuat perilaku dan membangun kepercayaan diri. Oleh karena itu, setiap ajakan dalam buku ini dirancang agar mudah diucapkan, menyenangkan, dan menguatkan karakter Tama sebagai teladan. Dengan konsistensi penggunaan kata dan nada positif, anak akan lebih mudah menerima pesan yang disampaikan, sekaligus merasa bahwa mereka mampu melakukan hal yang sama seperti Tama. Tahap persiapan dimulai dengan finalisasi seluruh elemen visual dan teks, termasuk ilustrasi, layout, serta penyesuaian warna dan ukuran file cetak. Pemeriksaan dilakukan secara menyeluruh untuk memastikan bahwa file digital telah siap untuk dicetak dengan hasil maksimal. Pada tahap ini juga dilakukan pemilihan bahan yang sesuai dengan kebutuhan anak, baik dari segi keamanan, kenyamanan, maupun ketahanan. Sampul buku akan menggunakan bahan hard cover dari papan tebal yang dilapisi laminasi glossy untuk tampilan yang mengkilap dan mudah dibersihkan. Halaman dalam akan dicetak menggunakan kertas art carton tebal dengan laminasi, agar tahan air, tidak mudah sobek, serta tetap nyaman untuk dilihat dan disentuh. Elemen interaktif pada buku, seperti bagian tulis-hapus, tarik-ulur, dan lepas-tempel, juga dirancang menggunakan bahan khusus. Bagian tulis-hapus dilapisi mika bening agar dapat digunakan berulang kali, sedangkan bagian interaktif lainnya memanfaatkan bahan seperti velcro dan yellow board untuk memberikan

kesan kokoh dan mudah digenggam oleh anak. Sebagai langkah akhir dalam tahap persiapan, dibuatlah dummy atau model fisik buku versi akhir untuk memastikan semua fitur interaktif berfungsi dengan baik dan telah sesuai dengan ukuran tangan anak. Tahap pelaksanaan mencakup proses pencetakan, pemotongan, perakitan, dan penjilidan. Pencetakan dilakukan secara digital untuk menjaga ketepatan warna dan kualitas visual. Selanjutnya, halaman-halaman buku dan elemen interaktif dipotong dengan menggunakan mesin pemotong presisi (die-cut) sesuai bentuk yang dirancang. Setelah proses pemotongan selesai, dilakukan perakitan secara manual, di mana setiap elemen seperti velcro, tali, dan pull-the-tab ditempelkan secara teliti ke halaman masing-masing. Proses penjilidan dilakukan menggunakan metode hard cover, dengan tujuan memberikan daya tahan lebih tinggi, tampilan premium, dan kenyamanan saat digunakan oleh anak. Seluruh halaman yang telah dirakit 42 kemudian disatukan ke dalam sampul tebal yang sudah dilapisi desain cetak. Tahap akhir merupakan proses pengecekan dan pengemasan buku yang telah selesai dirakit. Setiap eksemplar buku akan melalui proses kontrol kualitas (quality control) secara individual, untuk memastikan tidak ada kesalahan cetak, cacat pada elemen interaktif, maupun ketidaksesuaian dalam perakitan. Setelah dinyatakan lolos pemeriksaan, buku akan dikemas menggunakan plastik pelindung untuk mencegah debu dan kelembapan. Buku kemudian dimasukkan ke dalam kotak kemasan yang berisi media pendukung, seperti lembar panduan penggunaan dan stiker edukasi sebagai pelengkap. Melalui keseluruhan proses ini, buku interaktif TAMA Sang Penakluk Kotoran diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif, aman, serta menyenangkan, yang dapat digunakan sebagai bagian dari terapi okupasi untuk anak berkebutuhan khusus.

#### 4.7 Media Pendukung Untuk memperkuat pengalaman belajar, buku ini didukung oleh media tambahan. Media ini berfungsi sebagai penguat kebiasaan di luar sesi membaca buku dan dapat ditempel di rumah atau ruang kelas. Poster berisi ilustrasi

rutin harian Tama, sedangkan stiker diberikan sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan anak dalam melakukan aktivitas kebersihan secara mandiri.

4.7.1 Lembar Panduan Buku Interaktif Panduan ini memberikan instruksi singkat tentang cara mendampingi anak menggunakan buku, seperti membacakan cerita dengan ekspresif, mengajak anak menirukan gerakan Tama, serta memberikan pujian atas kemajuan kecil anak. Buku panduan ini dirancang dengan gaya visual yang serupa dengan buku utama agar tetap konsisten secara identitas visual.

4.7.2 Stiker Edukasi Kebersihan Diri Stiker berbentuk visual lucu dengan ilustrasi Tama sedang melakukan kegiatan bersih-bersih seperti menyikat gigi, mencuci tangan, dan lain-lain. Stiker ini dapat digunakan sebagai penghargaan atau ditempel pada lembar tugas sebagai bentuk penguatan positif.

4.7.3 Totebag Karakter Tama Tas kain dengan desain karakter Tama yang berwarna cerah dan menarik. Totebag ini berfungsi sebagai media penyimpanan buku dan perlengkapan anak sehari-hari, sekaligus menjadi media promosi edukatif yang membangkitkan semangat anak dalam menjaga kebersihan secara mandiri.

4.7.4 Lanyard Tali gantungan leher dengan motif karakter Tama yang dapat digunakan untuk menyematkan ID card atau kartu aktivitas. Lanyard ini sekaligus menjadi media promosi dan identitas personal anak saat kegiatan belajar.

4.7.5 T-Shirt Anak Kaos anak berdesain karakter Tama dan pesan-pesan edukatif sederhana tentang kebersihan diri. Baju ini berfungsi sebagai media promosi sekaligus pengingat rutin yang bisa dikenakan sehari-hari.

4.7.6 Maskot Stand Tama Replika karakter Tama dalam bentuk standing figure (standee) yang dapat diletakkan di booth sebagai media visual untuk memperkuat daya tarik anak terhadap karakter dan tema kebersihan.

4.7.7 Poster Poster cetak berisi pesan edukatif sederhana, jadwal kebersihan diri anak, dan ilustrasi karakter Tama. Dapat ditempel di kelas, ruang terapi, atau rumah untuk memperkuat pesan kebiasaan bersih. Poster digital poster promosi buku yang dapat disebarluaskan melalui media sosial, grup orang tua, atau komunitas pendidikan. Desain poster ini

menampilkan karakter Tama, tagline, serta manfaat buku secara ringkas dan menarik secara visual 4.7.8Feeds Instragram Konten promosi digital berupa visual carousel/postingan edukatif seputar isi buku, tips kebersihan diri, dan kutipan positif 44 dari karakter Tama. Media ini ditujukan untuk menyebarkan manfaat buku ke khalayak yang lebih luas secara daring. 4.7.9Lembar Aktivitas Lembar aktivitas berisi daftar rutinitas kebersihan diri yang dapat dilakukan anak setiap hari, seperti menyikat gigi, mencuci tangan, mandi, menyisir rambut, dan memakai pakaian bersih. Lembaran ini membantu memantau perkembangan kemandirian anak serta mendorong tanggung jawab pribadi melalui pelaporan visual yang menyenangkan. 4.7.10 Gantungan Kunci Gantungan kunci berbentuk karakter Tama digunakan sebagai cendera mata lucu yang dapat menarik perhatian dan kedekatan emosional anak terhadap tokoh utama buku. 45 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 5.1 Kesimpulan Berdasarkan temuan dari riset dan proses desain yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa buku interaktif adalah alat yang ampuh dan menyenangkan dalam mendukung terapi okupasi, khususnya untuk melatih keterampilan kebersihan diri pada anak dengan kebutuhan khusus berusia 6-9 tahun. Dengan penerapan pendekatan design thinking yang mencakup langkah- langkah empati, identifikasi masalah, pemikiran ide, pembuatan prototipe, dan pengujian, penulis berhasil menciptakan buku interaktif yang berjudul TAMA Sang Penakluk Kotoran". Buku ini menggabungkan ilustrasi visual yang menarik, seperti karakter kartun, warna cerah, dan fitur interaktif berbasis taktil seperti pull-the-tab dan teknik lepas-tempel, yang dapat meningkatkan fokus, motivasi belajar, serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran kebersihan diri secara mandiri. Selain itu, masukan dari guru, terapis, dan orang tua menunjukkan bahwa media edukatif seperti ini sangat dibutuhkan sebagai sarana pendamping belajar yang komunikatif, menyenangkan, dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari anak. Dengan demikian, buku ini tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga sebagai jembatan komunikasi antara

anak, orang tua, dan pendidik dalam mengembangkan kemandirian anak berkebutuhan khusus.

2 5.2 Saran Berdasarkan proses perancangan dan temuan yang diperoleh, penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya. Buku ini sebaiknya dilengkapi dengan lembar panduan penggunaan atau aktivitas pendukung agar memudahkan pendamping (orang tua, guru, atau terapis) dalam mengarahkan kegiatan bersama anak. Selain itu, konten buku dapat dikembangkan menjadi seri tematik lain yang mencakup keterampilan hidup lainnya, seperti memakai pakaian, makan sendiri, atau menggunakan toilet secara mandiri. Penulis juga menyarankan agar perancangan media edukasi seperti ini dilakukan secara kolaboratif antara desainer, tenaga pendidik, dan terapis okupasi untuk menghasilkan produk yang lebih efektif dan tepat sasaran. Mengingat perkembangan teknologi digital, adaptasi buku ini ke dalam format aplikasi atau media digital interaktif juga bisa menjadi alternatif yang potensial agar lebih mudah diakses oleh masyarakat luas. Terakhir, perlu dilakukan uji coba dalam jangka panjang dan 46 pada skala yang lebih besar agar efektivitas buku ini dalam meningkatkan kemandirian anak berkebutuhan khusus dapat dibuktikan secara lebih mendalam dan menyeluruh. 47



REPORT #27495145

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>0.18%</b> id.scribd.com	●
	<a href="https://id.scribd.com/document/864984903/Report-2024-BPS-potret-penyanda...">https://id.scribd.com/document/864984903/Report-2024-BPS-potret-penyanda...</a>	
INTERNET SOURCE		
2.	<b>0.17%</b> repository.upi.edu	●
	<a href="http://repository.upi.edu/91244/6/S_MAT_1705288_Chapter%205.pdf">http://repository.upi.edu/91244/6/S_MAT_1705288_Chapter%205.pdf</a>	
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.15%</b> lib.unnes.ac.id	●
	<a href="http://lib.unnes.ac.id/33610/1/1401415441_Optimized.pdf">http://lib.unnes.ac.id/33610/1/1401415441_Optimized.pdf</a>	

● QUOTES

INTERNET SOURCE		
1.	<b>0.41%</b> eprints.upj.ac.id	
	<a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9034/11/BAB%20IV.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9034/11/BAB%20IV.pdf</a>	
INTERNET SOURCE		
2.	<b>0.39%</b> journal.uin-alauddin.ac.id	
	<a href="https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/download/52821/...">https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/download/52821/...</a>	
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.29%</b> www.kompasiana.com	
	<a href="https://www.kompasiana.com/www.taufiqtravel.com/55112dcea333116242ba7...">https://www.kompasiana.com/www.taufiqtravel.com/55112dcea333116242ba7...</a>	
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.27%</b> journal.upy.ac.id	
	<a href="https://journal.upy.ac.id/index.php/skripta/article/download/7658/4548/28367">https://journal.upy.ac.id/index.php/skripta/article/download/7658/4548/28367</a>	
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.26%</b> media.neliti.com	
	<a href="https://media.neliti.com/media/publications/252243-none-8f4c0c4a.pdf">https://media.neliti.com/media/publications/252243-none-8f4c0c4a.pdf</a>	



REPORT #27495145

INTERNET SOURCE

6. **0.19%** eprints.unm.ac.id

<https://eprints.unm.ac.id/22275/3/bab%20II%20INI.doc>

INTERNET SOURCE

7. **0.16%** medium.com

<https://medium.com/@dennyabdurrachman/ymembuat-jadwal-konten-dan-me...>

INTERNET SOURCE

8. **0.15%** jurnal.umj.ac.id

<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/download/23510/11072>

INTERNET SOURCE

9. **0.15%** repository.unja.ac.id

[https://repository.unja.ac.id/58663/6/Skripsi\\_Sindi%20Tri%20Febrina\\_full%20%..](https://repository.unja.ac.id/58663/6/Skripsi_Sindi%20Tri%20Febrina_full%20%..)

INTERNET SOURCE

10. **0.14%** magenta.trisaktimultimedia.ac.id

<https://magenta.trisaktimultimedia.ac.id/magenta/index.php/magenta/article/d..>

INTERNET SOURCE

11. **0.13%** journal.yazri.com

<https://journal.yazri.com/index.php/chatra/article/download/156/120>

INTERNET SOURCE

12. **0.13%** ojs.amikomsolo.ac.id

<https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/download/635/190/268..>

INTERNET SOURCE

13. **0.12%** tumbuhbersama.co

<https://tumbuhbersama.co/blog/apa-itu-terapis-anak/>

INTERNET SOURCE

14. **0.11%** ejournal.undiksha.ac.id

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/35514/200...>

INTERNET SOURCE

15. **0.1%** ojs.hestiwirasriwijaya.ac.id

<https://ojs.hestiwirasriwijaya.ac.id/index.php/JSS/article/download/150/118/>

INTERNET SOURCE

16. **0.1%** prin.or.id

<https://prin.or.id/index.php/JURRSENDEM/article/download/5029/3922/16973>



REPORT #27495145

INTERNET SOURCE

17. **0.1%** repository.uinsaizu.ac.id

<https://repository.uinsaizu.ac.id/28339/1/upaya%20meningkatkan%20kemamp...>

INTERNET SOURCE

18. **0.09%** pustaka.ut.ac.id

<https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/TPEN4208-M1.pdf>

INTERNET SOURCE

19. **0.08%** id.scribd.com

<https://id.scribd.com/document/864984903/Report-2024-BPS-potret-penyanda...>

INTERNET SOURCE

20. **0.08%** kc.umn.ac.id

[https://kc.umn.ac.id/id/eprint/35024/3/BAB\\_II.pdf](https://kc.umn.ac.id/id/eprint/35024/3/BAB_II.pdf)

INTERNET SOURCE

21. **0.07%** jsret.knpub.com

<https://jsret.knpub.com/index.php/jrest/article/download/754/552/5054>