

# **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.

Publikasi "Potret Penyandang Disabilitas di Indonesia: Hasil Long Form Sensus Penduduk 2020" 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 Badan Pusat Statistik Indonesia (2024)). 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 (*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.



Gambar 1. 1 buku anak cara mengikat tali sepatu (Moonbug Entertainment (2024))

Berdasarkan (Kemendikdasmen, 2025) 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 (Liputan 6, 2023).

Menurut (Shafrina et al., 2023), 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 (CNN Indonesia, 2023), orang tua dapat memberikan "terapi" 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, (Yury Ulandary & M. Shodiq, 2023) menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan taktil dapat meningkatkan kemampuan anak autis dalam fokus dan koordinasi tangan-mata hingga 30%.

Pentingnya pengembangan buku interaktif untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) tidak dapat dipandang sebelah mata. Menurut artikel (Achmad Haikal Kurniawan, 2024) di Perpustakaan tentang Pentingnya Aksesibilitas Buku untuk Anak Berkebutuhan 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.

## **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:

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**

##### **1.6.1 Manfaat 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.

### **1.6.2 Manfaat 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.

### **1.6.3 Bagi 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.

### **1.6.4 Bagi Peneliti**

1. Membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dari buku interaksi yang dirancang,
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.

### **1.6.5 Bagi 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 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 direncanakan 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.