

Penerapan pendekatan design thinking dalam perancangan alat bantu ajar di ruang kelas untuk tunarungu: studi kasus: murid Sekolah Dasar SLB-B Santi Rama = Implementation of design thinking approach in designing learning support tools in the classroom for hearing impaired person: case study: Elementary School students in SLB-B Santi Rama

Hajid Naufal Atthousi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20472887&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRACT

Belum adanya akomodasi yang memadai untuk para tunarungu di bidang Pendidikan merupakan salah satu permasalahan di Indonesia saat ini. Alat bantu ajar sebagai salah satu alat akomodasi dapat membantu para tunarungu untuk mengakselerasi dan meningkatkan kualitas pendidikan mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan design thinking dalam merancang alat tersebut agar hasil dari rancangan tersebut sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Dimulai dari fase empati hingga fase define yang didapatkan bahwa target pengguna memiliki sebuah kebutuhan dan keinginan untuk mempelajari kosakata dengan mudah dan menyenangkan. Dilanjutkan dengan fase ideation dengan stakeholder dan prototyping untuk menghasilkan ide dan mewujudkan alat bantu ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan mereka dalam bentuk sebuah permainan arcade game dengan kartu kata-kata. Diakhiri dengan fase testing yang menunjukkan bahwa alat tersebut mampu meningkatkan pemahaman bahasa reseptif visual sebesar 8,07 dan bahasa ekspresif visual sebesar 77,74 dengan cara yang menyenangkan. Penelitian ini telah menghasilkan suatu alat bantu ajar yang dirancang dengan pendekatan design thinking yang dapat meningkatkan kualitas belajar mereka di sekolah sesuai dengan kebutuhan dan kemauan murid sekolah dasar tunarungu dan telah divalidasi oleh stakeholder.

<hr>

ABSTRACT

The absence of adequate accommodation for the hearing impaired in the Education field is one of the problems in Indonesia nowadays. Teaching aids as an accommodation tool can help the deaf to accelerate and improve the quality of their education. This research uses design thinking approach in designing the tool so that the result of the design is in accordance with the needs and desires of the users. Started from the empathy phase until the define phase which obtained that the target users have a need and desire to learn the vocabulary with ease and fun. Then proceed with the ideation phase with stakeholders and prototyping to generate ideas and create the learning support tools in accordance with their needs and desires in the form of an arcade game with card of words. Then ended with the testing phase which shows that the tool is able to improve visual receptive language comprehension of 8.07 and visual expressive language of 77.74 in a fun way. This research has produced a learning support tool that designed with design thinking approach which can improve the quality of their learning in school in accordance with the needs and desires of hearing impaired elementary school students and has been validated by stakeholders.