

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media Belajar Abjad Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) berisi mengenai Pengenalan Abjad Bisindo sebagai salah satu bahasa alternatif Teman Tuli. Topik ini diangkat dengan tujuan memperkenalkan Abjad Bisindo kepada anak-anak penyandang disabilitas Tunarungu. Media Belajar ini memiliki 3 Medium yaitu *Pop-Up Book*, *Puzzle Huruf*, dan *Maze Alur Huruf*. Dipilih sebagai media yang memiliki kedekatan dengan anak-anak pada kelas *pra-Sekolah* rentang usia 3-6 Tahun, yang dinilai lebih menyukai Buku yang memiliki bentuk unik, dan berada pada usia yang senang bermain.

Pada *Pop-Up Book*, selain ilustrasi karakter yang akan menjadi Elemen Peraga atau *Movement Representator* pada setiap peragaan abjad, pada medium ini juga memiliki tampilan dimensi timbul jika buku tersebut dibuka. Medium Permainan menghadirkan Abjad Bisindo yang akan dicocokkan dengan abjad latin, strategi ini digunakan guna menstimulus anak mengenal Abjad Bisindo. Untuk strategi publikasi akan didukung oleh sejumlah media seperti poster, x-banner, *merchandise*, hingga *feed instagram*. Hal ini tentunya akan membuat penyebaran Media Belajar Abjad Bisindo ini semakin luas, tidak hanya bermanfaat bagi radius segmentasi perancangan bahkan hingga ke seluruh indonesia.

B. Saran

Banyak hal yang telah dilalui dari awal perancangan hingga terwujudnya Media Pembelajaran Abjad Bisindo ini, berikut merupakan beberapa saran yang ingin perancang sampaikan kepada Lembaga terkait demi keberlangsungan dan kesempurnaan perancangan ini kedepanya.

1. Karya ini belum sempurna. Diharapkan kedepanya para desainer lainnya dapat ikut berpartisipasi demi tercapainya perancangan Media Pembelajaran Abjad Bisindo yang lebih baik lagi dan terus mengalami kesempurnaan.
2. Sebaiknya Media Pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai bahan media ajar bagi guru SLB pada kelas *pra-sekolah* dan orang tua selaku target sekunder pada perancangan ini. Selain itu pihak sekolah perlu menambahkan media pembelajaran ini pada koleksi media ajar yang ada di sekolah.
3. Alangkah baiknya Pemerintah selaku otoritas yang menaungi Sekolah Luar Biasa, bekerja sama dengan para Desainer, *Membuat, Menggandakan, Mempublikasikan*, Media Pembelajaran Abjad Bisindo ini dalam upaya untuk membantu teman tuli belajar, menjembatani kesulitan teman tuli dalam mempelajari banyak jendela ilmu, guna mendapatkan *inside* pada aspek yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Adam's, D.M, 1975. *An Aproach to learning*. Ohio: Jones Publishing Company.

Andriyanto. 2017. *Perancangan Buku Pop-Up Cerita Rakyat Legenda Asal Usul Nama Minangkabau*. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Brimingham, Duncan. *Pop-Up! A Manual of Paper Mechanisms*. Tarquin Publication.

Brown, Cristopher. 2017. *Seni Membaca Bahasa Isyarat*. Yogyakarta: Locus.

Desiningrum, Dinie Ratri. 2016. *Psikologi anak berkebutuhan khusus*. Yogyakarta: Psikosain.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dzuanda, B. 2009. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri "Gatotkaca"*. Surabaya: Desain Produk Institut Teknik Surabaya.

Dr. Pupung Puspa Ariani M.Pd, Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.

Fajriyah, Ela Latifatul. 2016/2017. *Penerapan Media Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V SDN Sumberrejo Kota Gajah*. Metro: PGMI IAIN Metro.

Fariz. 2009. *Living in harmony: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

Febriana, Ninda. 2015. *Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif Maze Alur Tulis terhadap keterampilan motorik halus pada anak*

- kelompok A TK ABA JANTURAN UMBULHARJO Yogyakarta.
Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hallahan, P.D. dan Kauffman, M.J. 1991. *Exceptional Children (Introduction To Special Education), Fifth Edition*. University of Virginia: Prentice-Hall International, Inc.
- Istiana, Febri. 2020. *Perancangan Media Edukasi Untuk Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini 4-5 Tahun*. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Izzaty, Rita Eka. 2008. *Cognitive dan intelektual*. Yogyakarta: UNY Press.
- Johnson, Paul. 1992. *Pop-Up Paper Engineering : Cross-Curricular Activities in Design Technology, English and Art*. London: RoutledgeFalmer.
- Joto Soenarto, Widyatmiko SA. 1994. *Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin, 2005. *Analisis dan desain sistem informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Laksana, Deddy Award Widya. 2013. *Pengantar Desain Grafis*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Lawton, George. 1995. *Kamus besar Inggris-Indonesia*. Jakarta: Pustaka Baru Press.
- Lexy J Moleong, 2007. *Metodologi penelitian kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Novia, Irma. 2021. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Media Edukasi Untuk Pencegahan Stunting (Balita Pendek) Di Kabupaten Solok*. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Panduan Dan Sistematika Proposal Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual*. FSRD ISI Padangpanjang 2020.

Rahmadani, Femi. 2022. *Perancangan Buku Pop-Up Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah*. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Ridduan, Rachmad. 2022. *Perancangan Media Promosi Objek Pariwisata Istana Maimoon Kesultanan Deli Kota Medan*. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Sabuda, Robert. 2010. *Winter's Tale an original Pop-up journey*. New York: Little Simon.

Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Majapahit Gajah Mada*. Humaniora. Vol. 5, No.2, Oktober 2014, 566.

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber belajar dan alat permainan*, Jakarta:Grasindo.

Sulasmi Darmaprawira. 2002. *Warna: Teori Dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi 70

Tanjung, Marissa. 2022. *Perancangan Media Pembelajaran Tentang Mengenal Huruf Sebagai Upaya Pengembangan Kognitif Anak Bagi Guru PAUD/TK*. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo.

UNDANG UNDANG :

Kebijakan Pemerintah UU RI No 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Keputusan Kementrian Pendidikan dan Budaya Nomor (09190/P/1994) untuk membuat Kamus Bahasa Isyarat.

JURNAL :

David Graddol, 1997. *Describing Language*. London, Open University Press.

Gilang Gumelar dkk. 2018. *Bahasa Isyarat Indonesia sebagai budaya tuli melalui pemaknaan anggota gerakan untuk kesejahteraan Tunarungu*. Sumedang: Universitas Padjajaran.

Meilani, 2013. *Penerapan lingkaran warna dalam berbusana*. Jakarta Barat: Binus University.

Rachmad Ferdian, 2020. *Deteksi gambar gestur kosakata Bahasa Isyarat Indonesia dengan convolutional neural network*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Rofiandaru, Muktiaji, 2015. *Sistem pembelajaran bahasa isyarat menggunakan metode komunikasi total untuk penyandang tunarungu di SLBN Semarang*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.

Widyastuti, S. H dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

WAWANCARA :

Bapak Nefrianra Saputra, S.Psi., M.Pd. Dosen Psikologi. Wawancara 12 Juli 2022. Di Prodi Pendidikan Kriya, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Ibu Nurhastuti, S.Pd (58 tahun) Kepala Sekolah. Wawancara 13 Juli 2022. Di SLB N 1 PADANGPANJANG.

Ibu RR. Sri Nurhayatini, S.Psi. Psi. (38 tahun). Dokter Psikologi Anak.

Wawancara 06 Juli 2022. Di Poli Psikolog Anak, RSUD

PADANGPANJANG.

INTERNET :

Akhmad Solihin. 2012. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak* :

<http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2012/11/ape-alat-permainan-edukatif.html>. Diakses pada 22 juli 2022.

Arifin dan Kusrianto. 2009. *Fungsi Ilustrasi*: <http://apoiki.blogspot.co>.

Diakses pada 26 Agustus 2022.

Junaedi, 2003. Karakter warna. Tersedia :

<http://www.dumetschool.com/blog/Teori-Warna-Sebagai-Unsur-Penting-Dunia-Desain>. Diakses 17 Juli 2022.

Laman Website PUSBISINDO :

Pusbisindo.Org/Tentang-Kami. Diakses 22 Januari 2022.

Liputan 6.com tentang Teman Tuli lebih suka menggunakan Bisindo :

<https://www.liputan6.com/disabilitas/read/4389897/penyandang-tuli-lebih-suka-menggunakan-bisindo-ketimbang-sibi-mengapa>. Diakses 22 Januari 2022.

Mengenal Bahasa Isyarat, Yayasan Peduli Kasih. Gambar Abjad Bisindo :

<https://www.ypedulikasihabk.org/2018/11/09/mengenal-bahasa-isyarat/>. Diakses 10 Januari 2022.

Wenda Alifullah, 2020. Mengenal sistem isyarat bahasa indonesia :

<https://youtu.be/4DZnZv3weBw>. Diakses 12 Juli 2022.