

Media Edukasi Interaktif bagi Anak Berkebutuhan Khusus





Anggota Kelompok

Miftahul Khoiriyah | 123140064

Andini Rahma Kemala | 123140067

Zahwa Natasya Hamzah | 123140069

Kristof Tsunami Ginting | 123140117

Prima Agusta Sembiring | 123140119



Latar Belakang & Permasalahan

Pendidikan inklusif bertujuan memberikan kesempatan belajar yang setara bagi seluruh anak, termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Namun, pada kenyataannya masih terdapat berbagai kendala dalam proses pembelajaran di lapangan.

- Media pembelajaran untuk ABK masih dominan konvensional.
- Anak tunarungu membutuhkan pembelajaran berbasis visual.
- Anak autisme membutuhkan pembelajaran yang terstruktur dan minim distraksi.
- Banyak media digital belum ramah aksesibilitas.
- Diperlukan solusi pembelajaran interaktif yang inklusif.
- EduPlay ABK hadir sebagai media pembelajaran berbasis website untuk ABK.



Target Pengguna (Persona – Pahlawan Visual & Ksatria Logika)

Pahlawan Visual (Anak Tunarungu)

- Mengandalkan penglihatan sebagai indra utama
- Lebih mudah belajar melalui gambar, warna, dan bahasa isyarat
- Kesulitan memahami materi berbasis teks panjang dan audio

Pahlawan Visual (Anak Tunarungu)


- Menyukai pola, dan urutan
- Rentan sensory overload jika stimulus terlalu ramai
- Lebih fokus dengan tampilan minimalis tanpa distraksi visual berlebihan






Deskripsi Produk

EduPlay ABK merupakan media pembelajaran interaktif berbasis website yang dirancang khusus untuk mendukung pendidikan inklusif bagi anak tunarungu dan autisme.

- Nama produk: EduPlay ABK
 - Konsep utama: Learn by Senses
 - Berfungsi sebagai alat bantu belajar interaktif.
 - Memiliki dua mode pembelajaran:
 - Mode Visual (tunarungu)
 - Mode Logika (autisme)
- 

- Fitur utama:
 - Login
 - Beranda
 - Kuis
 - Guru Super
 - Profil
- 

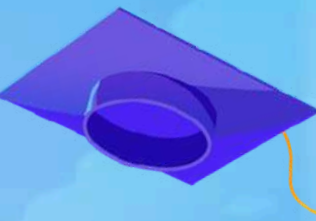
Metode Perancangan – Design Thinking

- **Empathize:** Menggali kebutuhan ABK melalui literatur dan observasi
- **Define:** masalah utama kurangnya media belajar digital yang adaptif
- **Ideasi:** Menghasilkan konsep dual-mode dan alur pembelajaran ramah disabilitas
- **Prototype:** Membuat low-fi dan high-fi prototype dengan fokus pada visual dan aksesibilitas
- **Test:** Melakukan usability testing menggunakan proxy user untuk menilai kemudahan penggunaan



Hasil

- Semua partisipan berhasil menyelesaikan skenario tugas
- Navigasi dinilai intuitif berkat ikon besar, warna jelas, dan alur sederhana
- Mode Visual efektif membantu siswa tunarungu berkat ilustrasi isyarat dan warna kontras tinggi
- Mode Logika membantu anak autisme fokus dengan tampilan minimalis dan pola berurutan
- Feedback warna dipahami dengan baik, tetapi disarankan ditingkatkan dengan animasi sederhana



Prototipe



Terima Kasih

