



# 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

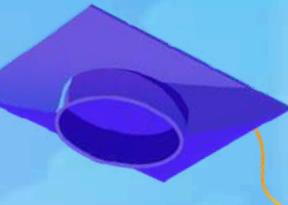
# Metode Perancangan – Design Thinking

- 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

