

***Design Of Learning Media Of 3D Fruits Card For  
SLB Autis Bunda***  
**Perancangan Media Pembelajaran Kartu Buah-Buahan  
3D Untuk SLB Autis Bunda**

**Aqilah**

Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar  
Email : Aqilah02@gmail.com

**Alimuddin**

Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar  
Email: alimuddin185@gmail.com

**Agussalim Djirong**

Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar  
Email: Agussalim\_djirong@yahoo.co.id

**Abstrak**

Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar pada mata pelajaran pengenalan buah dengan efektif dan praktis. Salah satu Sekolah Luar Biasa Autis Bunda yang masih minim dalam media pembelajaran yang rendahnya kemampuan pengenalan buah di sekitar lingkungan siswa dan belum dapat mengenal buah-buahan 3D secara baik dan benar. Maka perancangan kartu buah-buahan ini menggunakan metode pengumpulan data dengan konsep belajar buah secara nyata untuk kelas 3 usia 10 sampai 12 tahun. Khususnya bagi anak tunagrahita untuk dapat mengembangkan segala potensinya dalam proses pembelajaran dengan kegiatan yang lebih interaktif. Perancangan kartu buah-buahan 3D ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik.

*Kata Kunci : Media pembelajaran, kartu, pengenalan buah-buahan 3D.*

**Abstract**

*This design aims to improve the quality of learning outcomes on the subject of fruit introduction with effective and practical method. Bunda Autism Extraordinary Schools has minimal media of learning and limited capability to introduce fruit to the students' environment therefore they are unable to recognize the 3D fruits correctly. Hence, the design of these fruit cards using data collection methods with the concept of learning fruit significantly for grade 3 ages 10 to 12 years, especially, for students with intellectual disability to be able to develop their potential in the learning process with more interactive activities. The design of this 3D fruit cards can be used as a more interesting learning media.*

*Keywords: Learning media, cards, introduction of 3D fruits.*

**Pendahuluan**

**Latar Belakang**

Menurut pasal 15 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, bahwa jenis pendidikan bagi Anak berkebutuhan khusus adalah Pendidikan Khusus. Pasal 32 (1) Undang-Undang No. 20 tahun 2003 memberikan batasan bahwa pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial,

dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Teknis layanan pendidikan jenis pendidikan khusus untuk peserta didik yang berkelainan atau peserta didik yang memiliki kecerdasan luar biasa dapat diselenggarakan secara *inklusif* atau berupa satuan pendidikan khusus pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Jadi Pendidikan Khusus hanya ada pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Untuk jenjang pendidikan tinggi secara khusus belum tersedia.

Anak tunagrahita merupakan anak yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata anak sebayanya, kekurangan ini dapat berimplikasi terhadap kemampuan adaptasinya dalam merealisasikan sikap dan perilakunya. Akibat dari rendahnya fungsi intelektual yang dimiliki oleh anak tunagrahita sehingga mereka sulit untuk memusatkan perhatian, tidak dapat menerima pelajaran yang bersifat abstrak. Oleh karena itu layanan pendidikan dan pengajaran hendaknya dirancang sebaik mungkin di samping penggunaan metode dan strategi yang tepat. Media pembelajaran yang diberikan kepada mereka hendaknya menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir konseptual dan analisis sederhana.

Fakta di lapangan masih banyak anak tunagrahita sedang mengalami kesulitan dalam pembelajaran mengenal buah-buahan, mereka tidak dapat menebak buah tersebut yang diberikan oleh guru, hal ini dikarenakan atas kondisi intelektualnya yang rendah dan masih kurang mengenal baik mengenai buah-buahan karena metode pengajaran yang diberikan sebagian guru hanya mengandalkan kemampuan guru tersebut tanpa menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dan pelajaran, yang tentunya media pembelajaran ini mampu diserap oleh mata dan telinga agar proses belajar mengajar dapat bekerja secara efektif dan efisien, intinya bahwa dengan media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan yang akan disampaikan. Terutama bagi seorang guru sangat penting untuk memperhatikan dan mempersiapkan kegiatan pembelajaran agar berjalan efektif dan apa yang menjadi tujuan pembelajaran bisa dicapai. Ada banyak sekali hal yang harus diperhatikan dan disiapkan oleh seorang guru, diantaranya adalah alat peraga atau media pembelajaran. perancangan media pembelajaran ini dimaksudkan agar siswanya

mudah mengerti pembelajarannya. Selain itu, guru tidak perlu repot-repot untuk membawa benda aslinya seperti buah asli untuk membawa di kelas pada saat mengajar.

Sekolah Luar Biasa Autis Bunda adalah salah satu Sekolah Luar Biasa yang masih minim dalam media pembelajaran yang bersangkutan dan rendahnya kemampuan pengenalan buah di sekitar lingkungan siswa dan belum dapat mengenal buah-buahan 3D secara baik dan benar. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya bagi anak Sekolah Luar Biasa khususnya bagi anak tunagrahita untuk dapat mengembangkan segala potensinya dalam proses pembelajaran dengan kegiatan yang lebih interaktif.

Berdasarkan paparan sebagaimana dikemukakan di atas, maka dengan adanya Media Pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keterampilan hasil belajar pada mata pelajaran dengan baik dan benar. Selain itu merupakan salah satu alat yang diasumsikan yang dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita dan pengembangan kemampuan pengetahuan dan pemahaman yang dikuasai oleh siswa dapat mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran mengenal buah-buahan secara baik dan benar. Oleh karena itu berdasarkan kenyataan tersebut maka diangkat sebuah judul tugas akhir yaitu Perancangan media pembelajaran kartu buah-buahan 3D untuk Sekolah Luar Biasa Autis Bunda.

### **Identifikasi Masalah**

1. Rendahnya kemampuan siswa tunagrahita dalam mengenal buah-buahan 3D di SLB Autis Bunda secara baik dan benar.
2. Kurangnya media ajar yang tepat dalam pembelajaran mengenai buah-buahan 3D untuk anak tunagrahita di SLB Autis Bunda.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagaimana diutarakan di atas, maka dirumusan masalahnya sebagai berikut : “Bagaimana cara membuat media pembelajaran pengenalan buah-buahan yang menarik pada siswa Sekolah Luar Biasa Autis Bunda ?”.

### Batasan Masalah

Kejelasan yang menjadi pokok permasalahan yang diperoleh dan lebih memudahkan dalam penyusunan serta rancang bangun media pembelajaran yang dibuat, maka batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Buah yang diajarkan terbatas pada 10 buah-buahan yang paling umum diketahui anak-anak.
2. Digunakan untuk anak berkebutuhan khusus (*Tunagrahita*).

### Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Merancang *flashcard* buah-buahan 3D agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik lagi bagi siswa Sekolah Luar Biasa Autis Bunda.
2. Meningkatkan keterampilan pengenalan buah-buahan disekitar lingkungan siswa.

### Manfaat Perancangan

Siswa dapat memahami pengetahuan pengenalan buah-buahan 3D dengan baik dan benar. Dan dapat menambah pengetahuan mengenai teknik pelajaran mengenal buah-buahan dengan media kartu yang disajikan melalui permainan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

## LANDASAN PERANCANGAN

### Kajian Desain yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan guna menjadi dasar melakukan penelitian lebih lanjut yaitu :

### 1. Kartu Bercerita Seri Buah



Gambar 2.1 Kartu Bercerita Seri Buah (Sumber; <http://usefulteaching.com>.diakses, 8 juli 2017)

Kartu ini mengenalkan ciri-ciri buah kepada anak sambil mengajak anak bermain tebak-tebakan. Desainnya masih menggunakan media cetak warna dalam wujud 2D. Dari obyek buahnya menggunakan gaya dan bentuk kartun. Kelebihan desainnya dari pemilihan warnanya sangat unik sehingga warna yang digunakan berupa warna yang disukai oleh anak-anak. Sedangkan kekurangan desainnya dari penggambaran masih belum dapat memahami bentuk buah-buahan yang digunakan dalam media pembelajaran. Seperti pada gambar buah pisang diatas, warnanya sama dengan warna buah pisang tetapi dalam bentuk buahnya seperti wortel. Sama halnya dengan buah jeruk yang berwarna *orange* memang buah jeruk tetapi dalam bentuk buahnya yang berwarna kuning seperti buah lemon.

### 2. Kartu Buah-buahan



Gambar 2.2 Kartu Buah-buahan (Sumber ; <https://www.google.co.id>, diakses 1 agustus 2017).

Kartu buah-buahan ini menggunakan media cetak dalam wujud 2D. Desainnya cukup bagus dan cetakan gambar buah terlihat buah asli. Bentuk dan gaya menggunakan gaya ilustrasi fotografi

kemudian lanjut keaplikasi desain untuk mengatur tata letak buah dan ukuran yang nantinya akan dicetak. Kelebihan desainnya menggunakan aplikasi yang khusus untuk mendesain. Kekurangannya tata letak buahnya masih perlu diperbaiki agar terlihat bagus. Seperti kita lihat buah *strawberry* seandainya cuman dua buah saja yang digunakan akan terlihat bagus yang dimaksudkan satu buah utuh dan satu buahnya dibelah dan diatur dengan komposisi satu buah yang dibelah menjadi dua membentuk posisi segitiga, maka akan terlihat cantik posisi buahnya. Mengapa penulis mengatakan seperti ini karena diantara gaya buah masing-masing terlihat semuanya sudah dibelah namun pasangan yang buah dibelah tidak dimasukkan.

### 3. Kartu Buah *Puzzle*



Gambar 2.3 Kartu Buah *Puzzle* (Sumber ; mainan-kartu-edukasi- puzzle-what-fruit-03, diakses 10 juni 2017).

Kartu buah yang berbentuk seperti *puzzle* ini menggunakan media cetak berwarna dalam wujud 2D. Bentuk buahnya pun mempunyai gaya dan bentuk seperti kartun. Kartu ini juga berpasangan-pasangan sesuai warnanya, contohnya buah guava berpasangan dengan jeruk karena warnanya sama memiliki warna *orange* sehingga dapat disatukan. Kelebihan produk ini memiliki warna yang bagus sehingga warnanya terlihat cantik dan anak-anak menyukainya karena *flashcard* tersebut didesain seperti bongkar pasang dan anak-anak menyukai permainan bongkar pasang tersebut . Sedangkan kekurangannya buah yang berpasangan akan terlihat bagus, apabila buah jeruk utuh berpasangan dengan buah jeruk yang membelah irisan, itu akan terlihat unik dan bagus.

### 4. Poster Buah



Gambar 2.4 Poster Buah (sumber ; yes24.co.id, diakses 16 agustus 2017)

Poster buah ini menjadi salah satu media pembelajaran yang dilekatkan di dinding depan kelas. Media cetak ini menggunakan cetak berwarna sehingga buahnya akan terlihat cantik. Namun sama halnya pada gambar di atas masih dalam wujud 2D. Kelebihan produk ini dapat memperkenalkan buah kepada anak sehingga memiliki gambar figuran kartun yang sekarang ini disukai anak-anak sebut saja film animasi yang berjudul Doraemon. Kekurangan dari produk gambah buahnya besar sedangkan ukuran tipografi penamaan buah di dalam poster terlihat kecil. Untuk itu bagusya terlihat kalau tipografinya terlihat sedikit besar.

### 5. Kartu Gambar Buah



Gambar 2.5 Kartu Gambar Buah (Sumber ;https://ecs7.tokopedia.net, diakses 16 agustus 2017)

Kartu ini sama dengan halnya gambar di atas menggunakan teknik cetak warna. Kartu gambar buah ini pun terlihat buah asli namun masih dalam wujud 2D. Kelebihan produk ini buah-buahannya

terlihat sangat asli dan pewarnaan cetaknya pun sangat bagus. Kekurangan produk ini tidak memiliki tipografi penamaan buahnya. Dan gambar buah seperti kita lihat pada buah pisang bagusnya satu buah pisang terbuka kulitnya dan posisi gambarnya didepan pisang yang kulitnya tertutup dan buah papaya juga bagusnya ada buah utuhnya disamping buah yang sudah dibelah. Dan buah manggis dan buah salak bagusnya ada buah yang disampingnya telah dibelah dan akan mempercantik posisi buah tersebut.

## 6. Tallbook



Gambar 2.6 Tallbook (sumber ; foto, Aqilah)

Tallbook ini dalam desain yang begitu unik sehingga tampilan buah-buahannya nyata. Bentuk bukunya memanjang dan terbagi 3 bagian namun bukunya menjadi satu. Bentuk dan desainnya yang bagus dan kreatif. Tetapi masih dalam wujud 2D. Kelebihan produk ini desainnya sangat kreatif sehingga terlihat unik dan cantik dan cetakan warnanya terlihat bagus. Kekurangan produk ini buah-buahannya masih dalam wujud 2D.

## Kajian Teori

### 1. Pengertian Perancangan

Menurut Suyanto (2005:84) mengatakan bahwa perancangan adalah proses menuangkan ide dan gagasan berdasarkan teori-teori dasar yang mendukung.

### 2. Prinsip Desain

Prinsip utama harus ditampilkan dalam sebuah desain grafis sehingga karya tersebut komunikatif, sedangkan unsur yang lainnya ditampilkan sekedar dan tidak mengalahkan

unsur utama. Semuanya itu tergantung selera desainer grafis, klien dan khalayak yang menjadi sasaran pesan.

### 3. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2003: 7) media diartikan sebagai “segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar, sehingga dapat mendorong dalam proses pembelajaran”.

### 4. Pengertian Kartu dan Buah-buahan

Menurut Olivia (2009: 76) bahwa “kartu adalah kertas tebal yang berbentuk segi empat”.

### 5. Pengertian Trimatra

Dunia Trimatra menurut Azis Said (2014 :7-10) Tri artinya tiga, matra sama dengan dimensi yang artinya ukuran. Pada kenyataan kita hidup dunia trimatra. Apa yang terlihat di depan kita bukanlah gambar papir dengan panjang dan lebar saja, tapi ruang yang memiliki kedalaman, jadi yang kita lihat bukan dwimatra tapi trimatra (memiliki panjang, lebar, dan kedalaman/ketebalan).

### 6. Pengertian Anak Berkebutuhan

#### Khusus

Anak berkebutuhan khusus (*special needs children*) dapat diartikan sebagai anak yang lambat (*slow*) atau mengalami gangguan (*retarded*) yang tidak akan pernah berhasil di sekolah sebagaimana anak-anak pada umumnya. Anak berkebutuhan khusus (ABK) juga dapat diartikan sebagai anak yang mengalami gangguan fisik, mental, inteligensi, dan emosi sehingga membutuhkan pembelajaran secara khusus.

### 7. Kelompok-Kelompok ABK (Anak Berkebutuhan Khusus)

Anak-anak yang tergolong ke dalam jenis ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) menurut E. Kosasih (2012: 2-5) adalah sebagai berikut :

- a) **Autisme;** *autisme* adalah gangguan perkembangan yang terjadi pada

- anak yang mengalami kondisi menutup diri. Gangguan ini mengakibatkan anak mengalami keterbatasan segi komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku.
- b) **Cerebral palsy; cerebral palsy (CP)** adalah gangguan kendali terhadap fungsi motorik dikarenakan kerusakan pada otak yang sedang berkembang. Menurut *World Commision on CP, cerebral palsy* adalah suatu sindroma, yakni terdapatnya gangguan pada sistem motorik, sikap tubuh atau gejala saraf lainnya dengan atau tanpa melibatkan keterbelakangan mental yang disebabkan disfungsi.
- c) **Down syndrome; down syndrome** merupakan kelainan kromosom yang dapat dikenal dengan melihat manifestasi klinis yang cukup khas. Kelainan itu berdampak pada keterbelakangan pertumbuhan fisik dan mental.
- d) **Indigo; indigo** adalah perilaku seorang anak yang lebih dewasa dibandingkan usianya dan memiliki kemampuan intuisi yang sangat tinggi. Anak indigo adalah anak yang umumnya tidak mudah diatur, tidak mudah berkompromi, dan bersifat emosional.
- e) **Kesulitan belajar; kesulitan belajar (*learning disability*)** adalah cacat syaraf (*neurological handicap*) yang mempengaruhi kemampuan otak anak untuk mengerti, mengingat, dan mengomunikasikan informasi. Kerusakan syaraf yang terjadi ini dapat berakibat mengganggu fungsi otak lainnya.
- f) **Sindrom asperger; sindrom asperger** merupakan gangguan kejiwaan pada diri seseorang yang ditandai dengan rendahnya kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi.
- g) **Thalassemia; thalassemia** adalah penyakit keturunan yang diakibatkan oleh kegagalan pembentukan salah satu dari empat rantai asam amino yang membentuk hemoglobin. *Thalassemia* dapat pula diartikan sebagai kelainan darah yang sifatnya menurun. Penderitanya mengalami ketidakseimbangan dalam produksi hemoglobin (Hb).
- h) **Tunadaksa; tunadaksa** adalah ketidakmampuan anggota tubuh untuk melaksanakan fungsinya disebabkan oleh berkurangnya kemampuan anggota tubuh untuk melaksanakan fungsi secara normal, sebagai akibat bawaan, luka, penyakit, atau pertumbuhan yang tidak sempurna sehingga untuk kepentingan pembelajarannya perlu layanan secara khusus.
- i) **Tunagrahita; tunagrahita** adalah suatu kondisi anak yang kecerdasannya jauh di bawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan inteligensi dan ketidakcakapan terhadap komunikasi sosial. Anak tunagrahita juga sering dikenal dengan istilah terbelakang mental dikarenakan keterbatasan kecerdasannya. Akibatnya, anak tunagrahita sukar untuk mengikuti pendidikan di sekolah biasa.
- j) **Tunalaras; tunalaras** adalah ketidakmampuan seseorang menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosial, bertingkah laku menyimpang dari norma-norma yang berlaku. Dalam kehidupan sehari-hari, anak tunalaras sering disebut anak nakal sehingga dapat meresahkan/mengganggu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

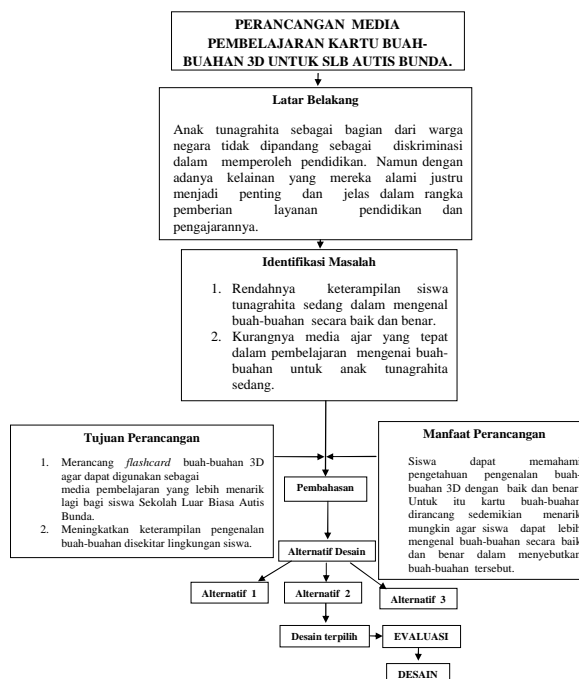
k) **Tunanetra;** tunanetra adalah ketidakmampuan seseorang dalam penglihatan atau tidak berfungsinya indra penglihatan. Tunanetra memiliki keterbatasan dalam penglihatan, misalnya tidak bisa melihat gerakan tangan pada jarak kurang dari 1 meter dan bidang penglihatannya tidak luas dari 20°.

l) **Tunarungu;** tunarungu adalah kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan fungsi dari sebagian atau seluruh alat atau organ-organ pendengaran, baik menggunakan maupun tanpa alat bantu dengar. Hal tersebut menyebabkan kemampuan pendengaran seseorang tidak berfungsi.

### 8. Anak Tunagrahita Sedang

Menurut Nur Aeni (1997:105) menyatakan bahwa: penyandang Tunagrahita atau Cacat Grahita adalah mereka yang mempunyai kemampuan intelektual atau IQ dan keterampilan penyesuaian di bawah rata-rata teman seusianya. dapat disimpulkan bahwa tunagrhitanya adalah suatu kondisi yang mengacu pada fungsi intelek umum yang nyata berada di bawah rata-rata secara jelas dengan disertai ketidakmampuan dalam adaptasi tingkah laku dan berlangsung pada masa perkembangan.

### C. Kerangka Pikir



### METODE, ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN

#### Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara; menanyai pertanyaan yang telah tersedia dan mendapatkan hasil jawaban yang telah di tanyakan oleh guru Sekolah Luar Biasa.
2. Observasi; Observasi langsung ini dilakukan pada guru dan siswa Sekolah Luar Biasa Autis Bunda.
3. Studi Pustaka; Teori-teori tersebut dapat diperoleh melalui buku-buku yang membahas tentang anak berkebutuhan khusus, media pembelajaran kartu-kartu, dimensi-dimensi lainnya, file pdf, dan jurnal.
4. Dokumentasi; Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap dari penggunaan metode observasi dalam tugas akhir ini.

#### Identifikasi Target Audience

##### 1. Geografis

Siswa-siswa Sekolah Dasar berada di daerah perkotaan Makassar terkhususnya Sekolah Luar Biasa Autis Bunda, bertempat di Jl. Prof. Dr. Ir. Sutami.

##### 2. Demografis

- a) Jenis kelamin, laki-laki.

- b) Anak sekolah dasar kelas 3.
- c) Usia, 10-12 tahun.

### 3. Psikografis

Anak memiliki ketertarikan terhadap buah-buahan, dan anak yang senang dengan belajar dan bermain.

### 4. Behaviour

- a) Anak tunagrahita yang kurang memahami buah-buahan dalam wujud 2D.
- b) Menggunakan flashcard dalam proses pembelajaran.

### Konsep Desain

Hasil dari data dan analisis yang telah dilakukan dalam perancangan ini akan dibuat media pembelajaran kartu buah dengan wujud 3D yang nantinya berupa buah yang telah diiris dan menampakkan isi, biji, dan kulit buah. Ada beberapa buah yang terlihat bijinya, sebagian lagi utuh. Yang akan dirancang ada 10 buah yakni buah apel, anggur, jeruk, jambu biji, mangga, nanas, pisang, papaya, semangka, stroberi dan pewarnaan sesuai buah. Sedangkan dibawahnya buah yaitu kotak kartu yang sebagai sandaran buah atau tempat diletakkan buah agar buah dan kotak kartu menyatu dan tidak mudah terlepas. Maka diangkatlah konsep belajar buah secara nyata. Kurikulum yang terpakai K 13, materi digunakan untuk menginformasikan media utama iyalah tematik berupa Bahasa Indonesia, Matematika dan Seni budaya keterampilan.

### Konsep Komunikasi Visual

#### a) Konsep Tipografi

Jenis tipografi dikomposisikan sesuai ukuran dan keseimbangan guna mendapatkan kesatuan. Karena target sasarannya anak tunagrahita namun dapat memilih tipografi yang mudah untuk di baca oleh siswa tunagrahita. Berikut tipografi yang digunakan  
Arial Black  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
VWXYZ

a b c d e f g h i j k l m n o p q  
r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 !@#?

#### b) Konsep Warna

Warna yang di gunakan dalam perancangan yaitu warna yang sesuai dengan buah aslinya. Selain itu warna yang disukai oleh anak-anak warna-warna cerah , kontras, dan netral yang dapat menimbulkan perasaan gembira. Warna yang digunakan adalah semua warna namun pengaplikasian berdasarkan jenis warna kontras komplementer.



Gambar 3.18 Macam-macam warna (sumber ; www.tigercolor.com)

#### c) Konsep Bentuk dan gaya

Bentuk dan gaya yang digunakan dengan bentuk dalam wujud 3D yang dapat dirasa dan disentuh sedangkan gaya yang berbentuk buah tampak samping kiri dan kanan terlihat kulit buah, tampak depan terlihat irisan dan terlihat isi dan bijinya. Maka dari itu media yang dirancang seunik mungkin dan semenarik mungkin sehingga konsumen akan tertarik. Maka bentuk dan gaya digunakan adalah gaya ilustrasi realis dan kartun. Alasan mengapa memilih gaya ilustrasi realis dan gaya kartun karena penulis akan menampakkan buahnya dalam wujud 3D dan penulis juga menggunakan gaya ilustrasi kartun karena anak-anak akan terhibur dan semangat belajar ketika melihat kartun buah dalam wujud 2D.



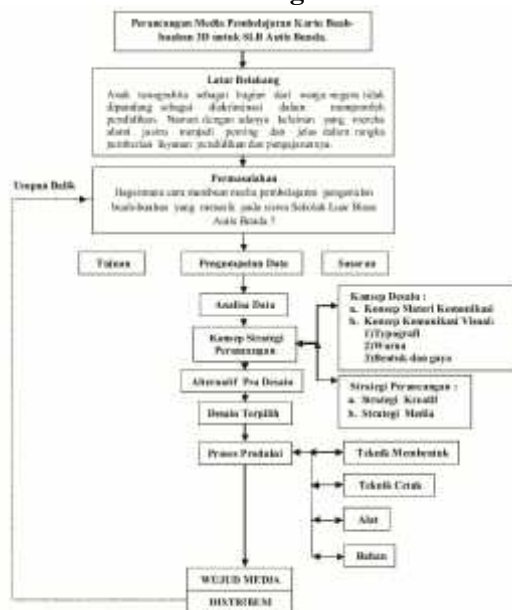


Gambar 3.19 buah realis  
(sumber; <https://www.google.com.gambarbuahrealis>, di akses 24 november 2014)



Gambar 3.20 kartun buah jeruk (sumber ; <http://www.gambar.kartun.jenis.buabuahan.html>, diakses 29 oktober 2011)

### Skema Proses Perancangan



Gambar 3.21 Skema Proses Perancangan

## PEMBAHASAN PERANCANGAN DAN HASIL

### Pembahasan Perancangan

#### a. Curahan Gagasan/Brainstorming

Di mana *brainstorming* suatu gambaran besar apa yang ingin dirancang dalam pembuatan media pembelajaran. Yakni perancangan media pembelajaran kartu

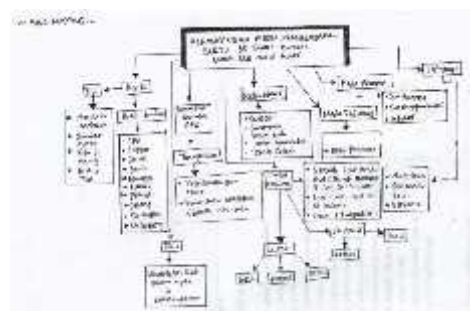
3D buah-buahan untuk Sekolah Luar Biasa Autis Bunda seperti di bawah ini :



Gambar 4.1 Curahan Gagasan/Brainstorming (Sumber: Foto Aqilah, 01 Mei 2018)

#### b. Pemetaan Gagasan/Mind Mapping

Dalam wujud 3D yaitu memiliki ketebalan, gambar nyata, bisa dipegang dan bisa diraba. Target *audience* berada di Sekolah Luar Biasa Autis Bunda, alamat jalan pro. dr. ir. Sutami. Jenis kelamin laki-laki berusia 10 sampai 12 tahun kelas 3 tunagrahita. Kelompok-kelompok anak berkebutuhan khusus yakni tunagrahita yang memiliki keterbelakangan mental dan kemampuan intelektualnya di bawah rata-rata. Dengan tema mempelajari buah secara nyata dan mengasyikkan. Dengan menggunakan ilustrasi gaya kartun dan bentuk realis. Media utama diawalinya sketsa, pewarnaan sesuai buah, teknik membentuk dan teknik cetak. Media pendukung yaitu buku petunjuk atau buku panduan. Media promosi yaitu *packaging* produk, gantungan kunci, stiker dan x-Banner.



Gambar 4.2 Pemetaan Gagasan/Mind Mapping (Sumber : Foto Aqilah, 01 Mei 2018).

## Hasil Rancangan



Gambar 4.87 Hasil media utama tampak depan 3D (Sumber: foto Aqilah, 10 Juli 2018)



Gambar 4.88 Hasil media utama tampak belakang 2D (Sumber: Corel Aqilah, 10 Juli 2018)

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan sesuai dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Kartu Buah-buahan 3D untuk SLB Autis Bunda” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan media pembelajaran ini menentukan media yang berawal dari hasil *survey*, pengumpulan data, sampai proses hasil hingga menentukan konsep desain yakni konsep tipografi, konsep warna, konsep bentuk dan gaya yang sesuai target *audience* yaitu anak tunagrahita yang dimana dapat memahami pengetahuan pengenalan buah-buahan 3D dengan baik dan benar.
2. Dalam perancangan media pembelajaran kartu buah-buahan 3D untuk SLB Autis Bunda dapat meningkatkan keterampilan pengenalan buah-buahan disekitar lingkungan siswa. Dan dari proses perancangan juga penulis dapat

pengetahuan yang menarik karena dari bentuk bahannya dibuat berbagai eksperimen atau alternatif bahan yang digunakan. Dan dilengkapi dengan media pendukung dan media promosi, yakni media pendukung *packaging* dan buku panduan, sedangkan media promosi yakni gantungan kunci, stiker, dan *x-banner*.

3. Media pembelajaran ini salah satu media yang bermanfaat bagi orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus.

### Saran

Media pembelajaran kartu buah-buahan 3D ini sangat bermanfaat bila memiliki anak berkebutuhan khusus, karena media ini dapat melatih anaknya di rumah tanpa menggunakan buah yang asli. Dan dapat belajar mengenal buah secara baik dan benar. Dan juga bahan media ini tidak boleh untuk di makan karena terbuat dari bahan yang tidak layak untuk dimakan oleh manusia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, Nunung. 2012. *Seluk-Beluk Tunagrahita dan strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta: Javalitera.
- Arief S, Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- E. Kosasih. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung : Yrama Widya.
- Dameria, Anne. 2007. *Color Basic Paduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka.
- Nuraeni. 1997. *Intervensi Dini Bagi Anak Bermasalah*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Olivia, Femi dan Lita Ariani. 2009. *Belajar Membaca yang Menyenangkan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

- Sadiman, Arif. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Somantri, Sutjihati. 1996. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Guru Depdikbud.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikaya.
- Said, Abdul Azis. 2006. *Dimensi Warna*.(Online). Diakses dari <http://eprints.unm.ac.id/4228/1/DIMENSI%20WARNA.pdf> pada tanggal 15 Desember 2017.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Nirmana Dasar Desain Trimatra* . Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Aprilia, Kartini, Dewi. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A Di TK ISLAM AL-AZHAR 34 MAKASSAR*. Tesis Tidak Diterbitkan. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Syamsuddin. 2015. *Penggunaan Garis Bilangan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Tunagrahita Sedang Kelas VIII Di SLB NEGERI MAKASSAR*. Tesis Tidak diterbitkan. Makassar : Universitas Negeri Makassar.