

Motion Graphic Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet bagi Anak Tunarungu SDLB

M. Sayuti^{1✉} Jov Pandawara²

^{1,2}Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

msayuti@upiypk.ac.id

Abstract

Effective and inclusive education for deaf children in Special Schools for the Deaf (SDLB) requires a creative and innovative approach. In this context, the design of learning media using motion graphics can be an effective solution in teaching sign language alphabet to deaf children. The aim of this research is to design and develop motion graphics as an engaging and easily understandable learning media that meets the needs of deaf children in SDLB. This learning media aims to help deaf children master and understand sign language alphabet, which is an important communication tool for them. Effective and engaging learning media can play a crucial role in the education of deaf children in SDLB. In this context, motion graphic learning media can be an effective tool to teach sign language alphabet to deaf children. The method used in this research is an instructional design approach with several stages, including needs analysis, content design, motion graphic development, testing, and evaluation. The participation of deaf children in SDLB will involve them as research subjects to test the effectiveness of the designed learning media. Data analysis will be conducted using the concept of I.D.U theory (Identification Benefit, Delivery Benefit, Unique Selling Proposition). It is expected that the development of motion graphic learning media will contribute positively to the education of deaf children in SDLB.

Keywords: Motion Graphics, Learning Media, Sign Language Alphabet, Special School for the Deaf (SDLB).

Abstrak

Pendidikan yang efektif dan inklusif bagi anak-anak tunarungu di Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) membutuhkan pendekatan yang kreatif dan inovatif. Dalam konteks ini, perancangan media pembelajaran yang menggunakan *motion graphic* dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengajarkan bahasa isyarat alfabet kepada anak-anak tunarungu. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan *motion graphic* sebagai media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak tunarungu di SDLB. Media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu anak-anak tunarungu dalam menguasai dan memahami bahasa isyarat alfabet, yang merupakan alat komunikasi yang penting bagi mereka. Media pembelajaran yang efektif dan menarik dapat memainkan peran yang sangat penting dalam pendidikan anak-anak tunarungu di Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB). Dalam konteks ini, *motion graphic* media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan bahasa isyarat alfabet kepada anak-anak tunarungu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perancangan instructional dengan beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan konten, pengembangan *motion graphic*, uji coba, dan evaluasi. Partisipasi anak-anak tunarungu di SDLB akan melibatkan mereka sebagai subyek penelitian dalam menguji keefektifan media pembelajaran yang dirancang. Analisis data menggunakan konsep teori I.D.U (Identification Benefit, Delivery Benefit, Unique Selling Proposition). Diharapkan pada pengembangan *motion graphic* media pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pendidikan anak-anak tunarungu di SDLB.

Kata kunci: Motion Graphic, Media Pembelajaran, Bahasa Isyarat Alfabet, Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB).

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang sengaja dilakukan untuk tujuan pendidikan semata. Proses pendidikan membentuk manusia yang memegang peranan penting dalam proses pembangunan bangsa dan negara [1]. Oleh karena itu, peran pendidikan sangatlah penting, karena pendidikan merupakan kunci terpenting untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas [2]. Didefinisikan secara luas Pendidikan adalah setiap usaha terencana untuk mempengaruhi orang lain, baik individu, kelompok atau masyarakat, agar melakukan apa yang diharapkan oleh pencipta pendidikan [3]. Manusia adalah makhluk sosial yang cenderung

berinteraksi dengan lingkungannya. Bahasa merupakan media yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain. Sebagai makhluk sosial, manusia diharapkan memahami fungsi bahasa untuk mencapai keharmonisan antar manusia yang merata [4].

Tidak semua orang dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik di lingkungannya. Ini mungkin berlaku untuk anak-anak pada umumnya atau untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus, termasuk tunarungu. Anak tunarungu biasanya menemui hambatan dalam komunikasi, interaksi sosial, perilaku dan emosi, bahkan perkembangan bahasa yang lambat atau bahkan tidak ada sama sekali [5]. Keterlambatan

perkembangan bahasa anak tunarungu menyebabkan hambatan dalam perkembangan komunikasi anak tersebut. Jika hal ini dibiarkan terus menerus, anak akan menemui hambatan dalam segala aspek dan dalam menyerap informasi dari luar [6].

Keterbatasan komunikasi anak tunarungu merupakan tantangan utama yang dihadapi oleh mereka dalam berinteraksi dengan dunia luar [7]. Beberapa keterbatasan komunikasi yang dialami oleh anak tunarungu meliputi [8]. Keterbatasan pendengaran pada anak tunarungu ialah mengalami gangguan pendengaran dengan beragam tingkat keparahannya. Kondisi yang tidak dapat mendengar atau memahami suara atau ucapan secara jelas, bahkan dengan penggunaan alat bantu dengar [9]. Kesulitan dalam berbicara juga disebabkan keterbatasan pada pendengaran. Hal ini juga berdampak pada kesulitan dalam mengucapkan kata-kata dengan jelas dan akurat. Sehingga memiliki masalah dalam pengucapan, intonasi, dan artikulasi suara [10]. Anak tunarungu yang lahir dengan gangguan pendengaran sering kali tidak memiliki akses langsung terhadap bahasa lisan sejak awal kehidupan. Hal ini dapat mengakibatkan keterbatasan dalam penguasaan bahasa lisan dan pemahaman komunikasi lisan [11]. Terbatasnya pemahaman bahasa lisan pada anak tunarungu akan mengalami kesulitan memahami percakapan dan instruksi lisan yang diucapkan oleh orang lain. Sehingga akan kesulitan dalam mengikuti percakapan kelompok atau mengerti informasi yang disampaikan secara lisan [12]. Keterbatasan dalam komunikasi sosial, Anak tunarungu mungkin menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi secara sosial dengan orang lain. Serta tidak dapat mengikuti percakapan kelompok, merespons isyarat verbal, atau mengenali ekspresi wajah dan bahasa tubuh orang lain [13].

Untuk mengatasi keterbatasan komunikasi ini, penting bagi anak tunarungu untuk belajar bahasa isyarat, yang menjadi sarana komunikasi utama bagi mereka. Bahasa isyarat memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dengan orang lain secara efektif, mengungkapkan pikiran dan perasaan, serta terlibat dalam interaksi sosial dan pembelajaran [14]. Keterbatasan aksesibilitas pembelajaran terhadap anak-anak tunarungu di SDLB menghadapi tantangan dalam memperoleh pendidikan yang berkualitas karena keterbatasan aksesibilitas terhadap materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka [15]. Kurangnya media pembelajaran yang cocok untuk belajar bahasa isyarat alfabet menjadi salah satu hambatan dalam memahami dan menguasai komunikasi [16]. Dalam tampilan *Motion Graphic* ini dimulai dengan animasi abjad, diikuti dengan gambar dan kata benda di sekitarnya. Konsep pembelajaran disajikan dalam bentuk tayangan *Motion* yang mengandung unsur edukatif agar penyandang tunarungu tidak bosan saat belajar. Selain itu, saat belajar, anak merasa senang, gembira dan santai [17].

Dengan demikian untuk dapat meningkatkan keterampilan anak tunarungu, dibutuhkan media belajar bahasa isyarat abjad dengan menggunakan *motion graphics*. *Motion graphics* atau grafik gerak biasanya merupakan perpaduan karya desain berbasis media visual, dimana bahasa sinema dipadukan dengan desain grafis, misalnya dengan berbagai elemen seperti model 2D atau 3D, animasi, video, tipografi, ilustrasi dan Fotografi [18].

2. Metodologi Penelitian

2.1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data perancangan *Motion Graphic* Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet bagi Anak Tunarungu SDLB adalah wawancara, observasi, studi pustaka, dokumentasi

2.2. Metode analisis data

Setelah melakukan pengumpulan data, maka dilakukanlah analisis data berdasarkan data yang telah ada. Metode yang dipakai adalah I.D.U (*Identification Benefit, Delivery Benefit, Unique Selling Proposition*).

2.2.1. Identification Benefit

Pada tahap ini, penting untuk mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan anak tunarungu saat belajar bahasa isyarat. Ini membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang keterampilan komunikasi mereka, tantangan yang mereka hadapi dan kebutuhan belajar mereka. Dengan memahami hal ini, desain media pendidikan dapat memberikan keuntungan tersendiri bagi anak tunarungu dalam bentuk pemahaman yang lebih mudah, interaksi yang lebih baik, dan peningkatan pembelajaran.

2.2.2. Delivery Benefit

Manfaat penyampaian dalam perancangan media pembelajaran fokus pada bagaimana konten dalam bahasa isyarat abjad dapat disampaikan kepada anak tunarungu. *Motion graphics* dapat digunakan sebagai cara yang efektif untuk mengkomunikasikan konsep dan gerak tubuh melalui gambar yang menarik dan jelas. Penggunaan teknologi ini membantu anak tunarungu lebih memahami dan mengolah konten pembelajaran. Kecepatan, kejelasan, dan bahasa isyarat yang mudah dipahami adalah keuntungan penting dari penyampaian.

2.2.3. Unique Selling Proposition

Dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet untuk anak tunarungu, USP dapat berfokus pada fitur unik yang membedakan sumber daya ini dari sumber belajar lainnya. Hal ini dapat mencakup penggunaan gambar bergerak yang menarik, konten yang disesuaikan dengan kebutuhan anak tunarungu, metode pembelajaran interaktif, dan alat bantu visual untuk meningkatkan pemahaman. USP yang kuat membuat lingkungan belajar ini lebih menarik dan efektif untuk anak tunarungu.

Dengan menerapkan metode I.D.U dalam merancang materi pembelajaran bahasa isyarat alfabet untuk anak tunarungu dengan animasi grafis, SDLB bertujuan untuk menciptakan media yang menjawab kebutuhan anak tunarungu, memungkinkan distribusi materi pembelajaran yang efektif, dan memiliki keunggulan yang membedakan mereka dari yang lain. metode pembelajaran ini untuk membantu anak-anak tunarungu belajar bahasa isyarat dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.

2.3. Metode Perancangan

Penciptaan *Motion Graphic* Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet bagi Anak Tunarungu SDLB ada beberapa metode yang digunakan antara lain adalah:

2.3.1. Metode Visual

Metode visual menggunakan elemen visual seperti gambar, animasi dan grafik untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran alfabet bahasa isyarat. Dalam hal ini, *motion graphic* dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan gerakan dan gestur secara visual kepada anak tunarungu. Penggunaan gambar yang menarik dan jelas dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak dalam belajar.

2.3.2. Metode Adaptif

Metode adaptif melibatkan penyesuaian isi dan metode pembelajaran dengan kebutuhan dan kemampuan individu anak tunarungu. Dalam merancang media pendidikan, konten *motion graphic* dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan bahasa isyarat dan kemampuan individu anak. Hal ini memungkinkan anak tunarungu untuk belajar pada tingkat kesulitan yang sesuai dan belajar secara efektif.

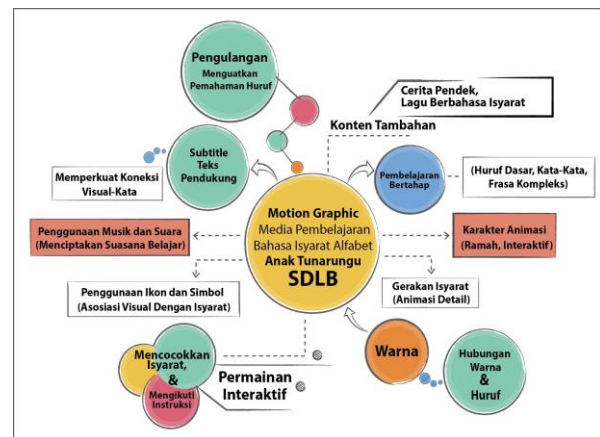
Dengan menerapkan metode tersebut dalam Penciptaan *Motion Graphic* Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet bagi Anak Tunarungu SDLB diharapkan tercipta lingkungan belajar yang menarik, interaktif dan adaptif sesuai dengan kebutuhan anak tunarungu. Media ini membantu anak-anak tunarungu mempelajari alfabet bahasa isyarat dengan lebih baik, meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, dan mendukung pembelajaran inklusif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Mind mapping

Dalam *Motion Graphic* Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet, ada beberapa faktor-faktor seperti karakter animasi yang ramah, gerakan yang jelas dan terperinci, penggunaan warna, permainan interaktif, subtitle dan teks pendukung, pengulangan, penggunaan simbol dan simbol, langkah demi langkah pembelajaran, musik dan suara dipertimbangkan. Konten tambahan seperti cerita pendek dan lagu dalam bahasa isyarat juga dipertimbangkan. Peta pikiran ini dapat membantu merancang konten yang menarik, efektif dan tanggap terhadap kebutuhan belajar anak

tunarungu di SDLB, yang tersaji pada gambar diagram 1.



Gambar 1. Mind mapping

Kata kunci dan poin yang ditetapkan dalam pemetaan pikiran di atas. Kemudian dikembangkan menjadi bentuk visual dengan menggunakan sketsa kasar, diolah kembali menjadi bentuk digital dan langkah terakhir adalah proses animasi.

3.1.1. Tipografi

Tipografi juga berperan penting dalam perancangan media pembelajaran bahasa isyarat abjad untuk anak tunarungu di SDLB. Berikut adalah beberapa pertimbangan tipografi yang penting dalam konteks ini seperti yang tampil pada tabel 1.

Tipografi	Keterbacaan	Kontras	Penggunaan Visual	Animasi Teks	Konsistensi
	✓	✓	✓	✗	✗
	✓	✗	✗	✓	✓
	✓	✓	✓	✓	✓
	✓	✓	✓	✗	✗

Tabel 1. Tipografi

3.1.2. Warna

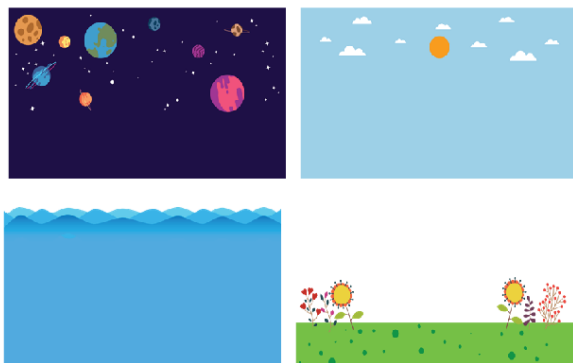
Dalam perancangan *Motion Graphic* Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet bagi Anak Tunarungu di SDLB, pemilihan warna yang tepat sangat penting untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif. Berikut adalah beberapa pertimbangan tentang penggunaan warna dalam konteks tersebut: kontras yang tinggi, warna yang Jelas dan terang, konsistensi, warna yang mendukung keterbacaan, penggunaan warna untuk menyoroti, asosiasi warna dengan isyarat atau konteks, dan warna dalam animasi seperti pada gambar 1



Gambar 1. Warna dan konteks

3.1.3. Ilustrasi

Ilustrasi dalam perancangan *Motion Graphic Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet* bagi Anak Tunarungu di SDLB dapat menjadi alat yang kuat untuk membantu visualisasi gerakan isyarat, menggambarkan konsep dan objek, membangun ikatan emosional, dan meningkatkan keterlibatan anak tunarungu dalam proses pembelajaran bahasa isyarat. Berikut adalah beberapa pertimbangan tentang penggunaan ilustrasi dalam konteks tersebut: Representasi Gerakan Isyarat, Visualisasi Konsep dan Objek, Karakter Karakteristik, Visualisasi Cerita Pendek, Ikatan Emosional, Konsistensi Gaya dan Warna, Kesederhanaan dan Keterbacaan. Struktur karya. Seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Studi Ilustrasi Lingkungan Alam

3.1.4. Judul

Judul ini dipilih karena memiliki peran penting dalam menarik perhatian, menggambarkan konten, membangun identitas, memperjelas sasaran pengguna, memudahkan komunikasi, dan meningkatkan aksesibilitas media pembelajaran tersebut. seperti yang tertera pada gambar 3

MENGENAL
BAHASA ISYARAT
ALFABET

Gambar 3. Judul *Motion Graphics*

3.1.5. Storyline

Dengan adanya storyline dalam perancangan *Motion Graphic Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet* bagi Anak Tunarungu di SDLB, anak tunarungu dapat terlibat secara emosional, memahami konteks penggunaan bahasa isyarat, memori dengan lebih baik, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap huruf-huruf isyarat. Hal ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi mereka. Seperti tabel 2 berikut ini

NO	KETERANGAN	DURASI
1.	Menampilkan opening logo dan judul "MENGENAL BAHASA ISYARAT ALFABET"	10"
2.	Background berwarna hitam animasi huruf "A" dan benda yang berwarna "A" beserta bahasa isyaratnya	6"
3.	Huruf "B" dan benda yang berwarna "B" beserta bahasa isyaratnya	3"
4.	Huruf "C" dan benda yang berwarna "C" beserta bahasa isyaratnya	3"
5.	Huruf "D" dan benda yang berwarna "D" beserta bahasa isyaratnya	3"
6.	Huruf "E" dan benda yang berwarna "E" beserta bahasa isyaratnya	3"
7.	Animasi ikon panah ke permukaan laut dan huruf "F" dan benda yang berwarna "F" beserta bahasa isyaratnya	6"
8.	Huruf "G" dan benda yang berwarna "G" beserta bahasa isyaratnya	3"
9.	Huruf "H" dan benda yang berwarna "H" beserta bahasa isyaratnya	3"
10.	Huruf "I" dan benda yang berwarna "I" beserta bahasa isyaratnya	3"
11.	Huruf "J" dan benda yang berwarna "J" beserta bahasa isyaratnya	3"
12.	Animasi background daratan, rumah dengan balok warna kuning menampilkan huruf "K" dan benda berwarna "K" beserta bahasa isyaratnya	6"
13.	Huruf "L" dan benda yang berwarna "L" beserta bahasa isyaratnya	3"
14.	Huruf "M" dan benda yang berwarna "M" beserta bahasa isyaratnya	3"
15.	Huruf "N" dan benda yang berwarna "N" beserta bahasa isyaratnya	3"
16.	Huruf "O" dan benda yang berwarna "O" beserta bahasa isyaratnya	3"
17.	Huruf "P" dan benda yang berwarna "P" beserta bahasa isyaratnya	3"
18.	Animasi balok warna dan background langit hitam warna menampilkan huruf "Q" dan menampilkan benda yang berwarna "Q" beserta bahasa isyaratnya	6"
19.	Huruf "R" dan benda yang berwarna "R" beserta bahasa isyaratnya	3"
20.	Huruf "S" dan benda yang berwarna "S" beserta bahasa isyaratnya	3"
21.	Huruf "T" dan benda yang berwarna "T" beserta bahasa isyaratnya	3"
22.	Huruf "U" dan benda yang berwarna "U" beserta bahasa isyaratnya	3"
23.	Background ruang angkasa, ikon menampilkan huruf "V" dan menampilkan animasi benda berwarna "V" beserta bahasa isyaratnya	3"
24.	Huruf "W" dan benda berwarna "W" beserta bahasa isyaratnya	3"
25.	Huruf "X" dan benda berwarna "X" beserta bahasa isyaratnya	3"
26.	Huruf "Y" dan benda berwarna "Y" beserta bahasa isyaratnya	3"
27.	Huruf "Z" dan benda berwarna "Z" beserta bahasa isyaratnya	3"
28.	Closing	3"

Tabel 2. Storyline

3.1.6. Storyboard

Dengan adanya storyboard dalam perancangan *Motion Graphic Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet* bagi Anak Tunarungu di SDLB, pengembang dapat mengatur alur cerita, posisi dan komposisi visual, timing dan transisi dengan lebih baik. Hal ini membantu memperbaiki desain dan memastikan bahwa *motion graphic* yang dihasilkan memenuhi tujuan pembelajaran dan memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif bagi anak tunarungu. Seperti tabel 3 sampai dengan tabel 4 berikut ini.

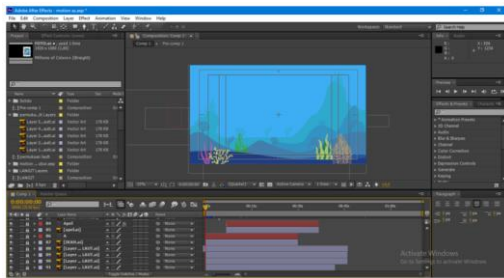
NO	VISUAL	KETERANGAN	DURASI
1.		Menampilkan opening logo dan judul "MENGENAL BAHASA ISYARAT ALFABET"	10"
2.		Background berwarna hitam animasi huruf "A" dan benda yang berwarna "A" beserta bahasa isyaratnya	6"
3.		Huruf "B" dan benda yang berwarna "B" beserta bahasa isyaratnya	3"
4.		Huruf "C" dan benda yang berwarna "C" beserta bahasa isyaratnya	3"
5.		Huruf "D" dan benda yang berwarna "D" beserta bahasa isyaratnya	3"
6.		Huruf "E" dan benda yang berwarna "E" beserta bahasa isyaratnya	3"
7.		Animasi ikon panah ke permukaan Laut dan huruf "F" dan benda yang berwarna "F" beserta bahasa isyaratnya	6"
8.		Huruf "G" dan benda yang berwarna "G" beserta bahasa isyaratnya	3"
9.		Huruf "H" dan benda yang berwarna "H" beserta bahasa isyaratnya	3"
10.		Huruf "I" dan benda yang berwarna "I" beserta bahasa isyaratnya	3"

Tabel 2. Storyboard

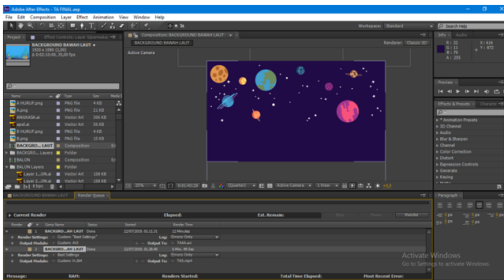
3.1.7. Proses penciptaan *motion graphic*

Proses editing dalam perancangan media pembelajaran bahasa isyarat alfabet melalui *motion graphic* membutuhkan perhatian terhadap detail dan pemahaman yang baik tentang kebutuhan anak tunarungu di SDLB. Dengan pendekatan yang tepat, media pembelajaran dapat dirancang dengan tahapan Penyusunan rencana penciptaan, pengumpulan materi, pengeditan konten visual, penambahan teks dan

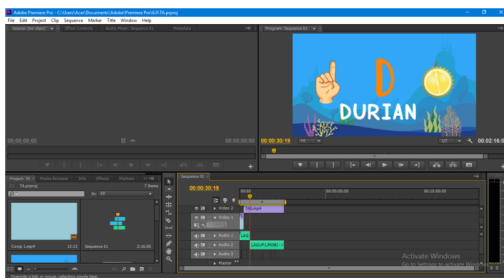
keterangan, integrasi suara, uji coba dan revisi, dan Penggabungan dan penyimpanan. Seperti pada gambar 4 sampai dengan gambar 9.



Gambar 4. pengumpulan materi



Gambar 5. pengumpulan materi 2



Gambar 6. pengeditan konten visual



Gambar 7. penambahan teks dan keterangan



Gambar 8. uji coba dan revisi, dan Penggabungan dan penyimpanan



Gambar 9. Screenshoot final video

3.1.8. Media pendukung

Penggunaan media pendukung dalam perancangan *Motion Graphic* Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet bagi Anak Tunarungu di SDLB dapat membantu memperjelas, memvisualisasikan, dan meningkatkan pemahaman dan minat anak tunarungu dalam belajar bahasa isyarat alfabet. Media pendukung tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi audiens target serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seperti pada gambar 10 sampai dengan gambar 17.



Gamba 10. poster



Gambar 11. Stiker



Gambar 12. Gantungan kunci



Gambar 13. Stiker meja belajar



Gambar 14. T-shirt



Gambar 15. Tas



Gambar 16. Note book



Gambar 17. Tampilan sosia media pembelajaran

4. Kesimpulan

Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet Melalui *Motion Graphic* untuk Anak Tunarungu di SDLB merupakan sebuah upaya yang bertujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi anak tunarungu dalam mempelajari bahasa isyarat alfabet. Dalam perancangan ini, dilakukan identifikasi kebutuhan dan karakteristik anak tunarungu di SDLB agar media pembelajaran dapat disesuaikan dengan baik. Metode I.D.U (Identification Benefit, Delivery Benefit, Unique Selling Proposition) dapat digunakan untuk mengidentifikasi manfaat yang diperoleh anak

tunarungu dari media pembelajaran ini, cara penyampaian yang efektif, dan keunikan yang membedakan media pembelajaran ini dengan yang lain.

Dalam perancangan *motion graphic*, berbagai elemen seperti tipografi, warna, ilustrasi, judul, storyline, dan storyboard digunakan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Tipografi yang tepat akan membantu menyampaikan pesan dengan jelas, sedangkan penggunaan warna yang tepat dapat memperkuat komunikasi visual. Ilustrasi memberikan gambaran yang jelas tentang gerakan isyarat dalam bahasa isyarat alfabet. Judul memberikan identifikasi yang jelas tentang konten pembelajaran yang akan disampaikan. Storyline membantu membangun keterlibatan dan memori anak tunarungu, sementara storyboard membantu dalam merencanakan tata letak visual dan transisi antara adegan.

Dalam perancangan ini, juga diperlukan penggunaan media pendukung seperti gambar, audio, teks pendukung, animasi, dan contoh penggunaan nyata. Media pendukung ini membantu memvisualisasikan, mendengarkan, dan mengaitkan bahasa isyarat dengan konteks penggunaan sehari-hari. Mereka juga memberikan interaksi yang lebih aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan yang terintegrasi dan mempertimbangkan kebutuhan serta preferensi anak tunarungu, perancangan *Motion Graphic* Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet bagi Anak Tunarungu di SDLB diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan mendukung perkembangan bahasa isyarat serta keterampilan komunikasi anak tunarungu dalam lingkungan pembelajaran mereka.

Daftar Rujukan

- [1] Hendayani, M. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.368>
- [2] Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan generasi emas indonesia tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains dan Pendidikan Informatika*, 3(2), 73-87.
- [3] Yunianti, N., Apriliastuti, D., Prihatin, R. P., Ilmundhita, S., Ramadhana, L., Darmawan, A., ... & NM, A. I. (2019). Peningkatan Mutu Pendidikan Spiritualitas Anak-Anak Dusun Jamblangan, Desa Srumbung, Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. *Prosiding Konferensi Pengabdian Masyarakat*, 1, 303-306.
- [4] Makhlik, M. S. I. D. (2020). *BAB 3 Manusia Sebagai Individu Dan Makhluk Sosial*. Ilmu Sosial dan Budaya Dasar: Berbasis General Education, 33.
- [5] RACHMAN, A., Tenri Awaru, A. O., & ANRICAL, A. (2022). Interaksi Sosial Dan Pola Komunikasi Siswa Penyandang Tunarungu di Sekolah Luar Biasa (SLB-B YPPLB Makassar). *Phinisi Integration Review*, 5(1), 1-14.
- [6] Alang, N. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Berbasis Informasi dan Teknologi (IT) Melalui Variasi Gaya Mengajar di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Parepare* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- [7] Anugerah, S. Y., Ulfa, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan video pembelajaran bahasa isyarat Indonesia (bisindo) untuk siswa tunarungu Di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 76-85.
- [8] Rahmah, F. N. (2018). Problematika anak tunarungu dan cara mengatasinya. *Quality*, 6(1), 1-15.
- [9] Sarah Aisya Erdiana, S. A. E. (2021). *Asuhan keperawatan pada an. R dengan gangguan pendengaran di slb ma'arif muntilan* (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).
- [10] Setiawan, I. (2020). *A to Z anak Berkebutuhan Khusus*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- [11] Indah, R. N. (2017). *Gangguan berbahasa: Kajian pengantar*.
- [12] Saputri, N. M. I. (2009). *Sosialisasi Anak Tunarungu* (Doctoral dissertation).
- [13] Mudjiyanto, B. (2018). Pola komunikasi siswa tunarungu di sekolah luar biasa negeri bagian B kota Jayapura. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 22(2), 151-166.
- [14] Maulida, D. K. (2017). *Bahasa isyarat Indonesia Di komunitas gerakan untuk kesejahteraan tunarungu Indonesia* (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, 2017).
- [15] Geni, W. (2017). *Studi Aksesibilitas Pada Fasilitas Pendidikan Siswa Tunadaksa Di Sdlb-D Negeri Bendo Kota Blitar* (Doctoral dissertation, INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA).
- [16] Rahmawati, T., Candiasa, I. M., & Suarsana, I. M. (2014). Analisis Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) B Negeri Singaraja. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA*.
- [17] Gunawan, G. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Motion Comic dan Efektivitasnya Dalam Penyampaian Materi Akhlak Pada Siswa Sekolah Dasar Namira Medan. *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1). <http://dx.doi.org/10.30829/taz.v8i1.459>
- [18] Mulyana, I., Kom, M., Putra, A. P., Kom, M., Suriansyah, M. I., & Kom, M. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia* (Vol. 1). Flash.