

MEDIA POSTER SEBAGAI AKTUALISASI POTENSI CIPTAKAN KARYA GEMILANG MELALUI KOMUNIKASI VISUAL PENDIDIKAN INKLUSI

Hanifah Mar'atush Shalihah¹, Yunita Ambarwati², Asma' Khoirunnisa³,
Heru Sukoco⁴

Universitas Negeri Yogyakarta

Email: ¹hanifahmaratusbs@gmail.com, ²yunitaambarwati123@gmail.com,
³amsakbairunisa@gmail.com, ⁴heru.sukoco@uny.ac.id

Abstrak

Mahasiswa sebagai representasi universitas dan agen perubahan, seharusnya memainkan peran aktif dalam memajukan pendidikan berkelanjutan di Indonesia (*Education for Sustainable Development/ESD*) melalui penerapan teknologi digital untuk menghasilkan berbagai inovasi di bidang pendidikan dan pembelajaran sehingga literasi digital dapat tumbuh dan berkembang dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan kondisi ini, memperoleh pendidikan sesuai harapan tentunya merupakan hak setiap orang, termasuk bagi orang-orang dengan kebutuhan khusus, yaitu pendidikan yang kondusif dan inklusif. Penelitian ini mengkaji poster sebagai aktualisasi potensi dan penciptaan karya yang brilian melalui pendidikan inklusif menggunakan analisis komunikasi visual. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari tahap-tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa poster yang disajikan dapat mendukung peran Komisi Nasional Disabilitas dalam mewujudkan pendidikan inklusif bagi semua orang, terutama bagi orang-orang dengan disabilitas.

Kata Kunci: *Inovasi Digital, Ajang Talenta, Anak Berkebutuhan Khusus*

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi setiap anak adalah hak fundamentalnya terlepas dari pandangan suku, agama, bahkan golongan yang ada. Bukan hanya diperuntukkan bagi suku, agama, atau kekayaan tertentu saja, namun lebih daritu bahwa pendidikan juga merupakan hak untuk bisa diterima oleh semua golongan. Tidak terkecuali bagi mereka yang cacat, seperti halnya mereka yang kekurangan harta atau sumber daya pendidikan. Mengenai pendidikan dan tanpa Batasan baik secara ras, suku, agama, hingga golongan, maka pendidikan akan lekat kaitannya dengan interaksi sosial budaya secara masyarakat. Oleh sebab itu, daya manusia secara pendidikan dalam mencapai kemampuan sosial dan perkembangan individu yang optimal akan menciptakan hubungan yang kuat antara seseorang dengan masyarakatnya dan lingkungan budaya sekitarnya (Bakar & Daulai, 2022).

Pendidikan sebagai proses "memanusiakan manusia" di mana individu diharapkan memperoleh pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain, alam, dan lingkungan budayanya (Zafi, 2018). Sebagai hasil dari tujuan pendidikan untuk mengasah rasa, karsa, dan karya, pendidikan tidak dapat terlepas dari budaya yang melingkupinya. Perbedaan budaya adalah salah satunya, sehingga mencapai tujuan pendidikan selalu menjadi tantangan. Oleh karena itu, sangat penting pendidikan yang mampu mengakomodasi dan memberikan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menciptakan budaya baru dan toleran

terhadap budaya lain. Pendidikan dengan basis multikultural dapat membantu mengembangkan sumber daya manusia yang kuat dan toleran terhadap budaya lain. Mendapatkan hak pendidikan yang layak sebagai kesatuan anggota masyarakat merupakan prioritas utama dalam menjalani hidup, lebihnya di era globalisasi seperti saat ini.

Prinsipnya ketika berbicara mengenai hakikat, pendidikan menjadi hak fundamental yang diberikan kepada setiap individu sebagai warga negara Indonesia. Pasal 31 Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 mengamanatkan bahwa pendidikan merupakan hak asasi bagi setiap warga negara, namun pendidikan dasar pendidikan dasar juga menjadi hal yang diwajibkan bagi seluruh warga negara dan pemerintah bertanggung jawab dalam membiayai proses pendidikan tersebut (Pemerintah Indonesia, 1945). Oleh karena itu, setiap individu, termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), tentu berkeinginan untuk mendapatkan pendidikan sesuai harapan mereka, yang mana pendidikan tersebut haruslah kondusif dan inklusif.

Model pendidikan inklusi memungkinkan anak-anak berkebutuhan khusus yang tersebar di seluruh negeri untuk ditampung di sekolah-sekolah reguler di tempat tinggal mereka, hal ini membuat lebih mudah bagi mereka untuk memperoleh kesempatan pendidikan. Dengan demikian, akan sangat mudah untuk mencapai pemerataan pendidikan untuk anak-anak yang termasuk dalam kategori ini. Selain itu, pendidikan yang inklusif akan memberikan kesempatan yang luar biasa bagi anak berkebutuhan khusus untuk mencapai potensinya tanpa dibedakan dari teman sebayanya. Selama proses pembelajaran, mereka memiliki kemampuan untuk berinteraksi, berpartisipasi, dan berkomunikasi.

Dengan membiarkan mereka berkumpul, belajar, dan bermain bersama secara psikologis, mereka akan lebih dekat dengan teman lainnya, meningkatkan kepercayaan dirinya. Kepercayaan diri pada anak berkebutuhan khusus sangat penting untuk kehidupan mereka di masa depan. Dalam diri, kompetensi sosial dibangun melalui belajar bersama di sekolah yang integrasi. Mereka akan memiliki kemampuan untuk hidup secara normal dan menyatu dengan masyarakat. Pendidikan inklusi adalah evolusi terbaru dari model pendidikan anak berkelainan yang secara resmi mengikuti prinsip dasar bahwa selama memungkinkan, semua anak seyogyanya belajar bersama-sama tanpa memandang kesulitan atau perbedaan yang mungkin ada pada mereka. Oleh sebab itu, tentu terdapat korelasi antara literasi bangsa, perbaikan kualitas pendidikan, dan inklusi. Ketiganya adalah masalah pendidikan penting di Indonesia.

Akan tetapi, sekolah inklusi cenderung sebagai ruang yang memproduksi subjek Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), seorang yang dianggap punya kesadaran sebagai ABK (Azzahra & Dhona, 2023). Persoalan lainnya, sekolah tumbuh dan berkembang menjadi tempat yang eksklusif, awam disabilitas dan persoalannya. Problematika pelaksanaan pendidikan inklusi beserta berbagai kecenderungan yang sangat kontra produktif dengan fungsi dan hakekat sekolah sebenarnya. Oleh karena itu, melalui penelitian ini dapat membuka pandangan kita tentang pendidikan yang ditujukan untuk semua kalangan secara bersama. Melalui fase belajar bersama tanpa adanya diskriminasi, kita dapat secara bersamaan

melihat harmonisasi pendidikan. Selain itu, poin SDG's mengenai *Universal Quality Education* bagi semua kalangan, termasuk kelompok marjinal.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian/penelitian kualitatif yang menggunakan analisis komunikasi visual dengan *design thinking* sebagai metode. *Design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk memenuhi kebutuhan orang-orang dan bahkan kebutuhan teknologi (Lazuardi & Sukoco, 2019). Tahapan penelitian adalah mengumpulkan data, memproses hasil validasi, dan membuat kesimpulan tentang elemen komunikasi visual poster. Semua tahapan tersebut merujuk pada kerangka kerja metode *design thinking*.

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode *design thinking*, awalnya terdapat 3 tahapan yang terdiri dari *inspiration* yaitu kebutuhan atau masalah yang memotivasi pencarian suatu solusi atau inovasi, *ideation* yaitu proses menghasilkan gagasan, pengembangan dan pengujian gagasan, dan yang terakhir *implementation* yaitu finalisasi peneranan ke pengguna (Razi, Mutiaz, & Setiawan, 2018).

Dalam membuat sebuah produk atau aplikasi dengan metode *design thinking*, terdapat beberapa tahapan yang dibutuhkan untuk menghasilkan produk yang sesuai (dalam hal ini adalah poster) seperti pada Gambar 1 (Stanford D School, 2010; Gallanis, 2020). Kelima tahapan ini merupakan pengembangan dari yang sebelumnya tiga tahapan, pada dasarnya tidak berbeda jauh namun terdapat penekanan pada bagian tertentu sehingga menghasilkan prosedur yang lebih terperinci (Razi, Mutiaz, & Setiawan, 2018).



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

Tahapan tersebut, yaitu: (Baskoro & Haq, 2020)

1. *Empathize*, merupakan langkah awal yang melibatkan pemahaman mendalam terhadap masalah yang perlu dipecahkan. Pada tahap ini, desainer diharapkan dapat memasuki perspektif pengguna dan memahami cara mereka memandang masalah yang mereka hadapi. Dengan memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai masalah dari sudut pandang pengguna, akan memungkinkan pengembangan solusi yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna;
2. *Define*, menjadi tahap di mana data yang dikumpulkan dari fase *empathize* digunakan untuk menganalisis dan mensintesis informasi tersebut, dengan tujuan untuk mengidentifikasi inti dari permasalahan yang dihadapi oleh pengguna;

3. *Ideate*, merupakan tahap ketiga di mana terjadi proses untuk menghasilkan solusi. Pada tahap ini, diharapkan untuk berpikir secara kreatif dan melampaui batasan yang ada. Proses *ideate* ini dimulai dengan mengidentifikasi solusi baru yang didasarkan pada pernyataan masalah yang dihasilkan dari tahap *define*. Selanjutnya apabila mengalami kebuntuan, maka perlu mengubah cara pandang terhadap masalah tersebut;
4. *Prototype*, menggambarkan tahap di mana ide-ide diwujudkan dalam bentuk model atau prototipe yang ekonomis, atau dalam bentuk model yang mengadopsi skala yang lebih rendah dari produk akhir. Pembuatan prototipe ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan uji coba, sehingga peneliti dapat mengeksplorasi keefektifan solusi yang dihasilkan dari tahap sebelumnya; dan
5. *Test*, merupakan tahap pengetesan keseluruhan yang dilakukan dengan ketat dan teliti. Meskipun merupakan tahap terakhir, tahap ini dapat dilakukan berulang-ulang untuk memastikan bahwa solusi yang diusulkan sesuai dengan harapan peneliti dan memenuhi goals dari suatu publikasi poster kedepannya.

Perencanaan merupakan langkah nyata pertama dalam menuju tujuan yakni terbentuknya poster. Kerangka perencanaan disusun berdasarkan proses pemilihan, penetapan tujuan strategi, kebijakan, serta prosedur pembuatan poster seperti pada Gambar 2 berikut. *Framework* yang digunakan dimulai dengan menentukan tema poster yakni “Literasi digital untuk menumbuhkembangkan talenta pendidikan nasional menuju Indonesia Maju dengan tatanan kehidupan baru”.

Selanjutnya pada tahap *creative approach* akan digunakan metode *design thinking* (Stanford D School, 2010; Gallanis, 2020) yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan diakhiri dengan tahap *test*. Implementasi metode *design thinking* sebagai sarana telaah komunikasi visual poster ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulius & Putra (2021) mengenai pemanfaatan metode *design thinking* dalam perancangan media promosi berbasis keilmuan desain komunikasi visual.



Gambar 2. Kerangka Perancangan Poster

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut akan diuraikan temuan dan pembahasan hasil penelitian ini.

Desain *Brief* dan Desain Poster

Desain *brief* esensinya merupakan karangan atau deskripsi singkat mengenai konsep poster sebelum selesai melakukan serangkaian tahap *design thinking*. Tujuan sebenarnya dari desain *brief* adalah untuk membuat *brief* desain selengkap dan bermanfaat mungkin. Pada akhir seberapa lama juga ditentukan oleh persyaratan khusus dalam proyek dan kompleksitasnya.

Design *brief* dibutuhkan ketika ingin memulai proyek desain dan sudah mengisi *project brief* terlebih dahulu. Design *brief* harus dikomunikasikan secara efektif. Pada desain *brief* ini termuat tema mengenai “Literasi digital untuk menumbuhkembangkan talenta pendidikan nasional menuju Indonesia Maju dengan tatanan kehidupan baru”. Melalui poster pada Gambar 3, peneliti menghadirkan media atau sarana bagi gerakan kepedulian terhadap percepatan tercapainya SDG’s melalui penerapan teknologi digital dalam bentuk poster.

Berangkat dari tema besar tersebut, ruang lingkup yang akan lebih ditekankan adalah mengenai kepedulian peningkatan literasi dan kualitas pendidikan berkelanjutan (ESDG’s). Penelitian ini menggunakan media konsep pendidikan inklusi yang terintegrasi penerapan IPTEK guna sukseskan akselerasi literasi serta kualitas pendidikan berkelanjutan di Indonesia. Seperti yang diketahui bersama bahwa problematika pelaksanaan pendidikan inklusi beserta berbagai kecenderungan yang sangat kontra produktif dengan fungsi dan hakekat sekolah sebenarnya.

Empathize

Tahap ini, pendalaman masalah berdasarkan sudut pandang pengguna dilakukan melalui kegiatan survei secara daring dengan responden berjumlah 250 mahasiswa. Adapun hasilnya seperti ditunjukkan pada Tabel 1.

Define

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh pada Tahap *Empathize*, didefinisikan bahwa inti permasalahan adalah kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat Indonesia mengenai pendidikan inklusi, khususnya pada masyarakat terpelajar yaitu mahasiswa.

Ideate

Pada tahap *ideate*, salah satu solusi yang sangat mungkin dan potensial untuk generasi muda Indonesia saat ini, yaitu membuat poster digital sebagai bentuk sosialisasi. Tujuannya, melalui komunikasi visual berbentuk poster ini mampu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat Indonesia mengenai pendidikan inklusi.



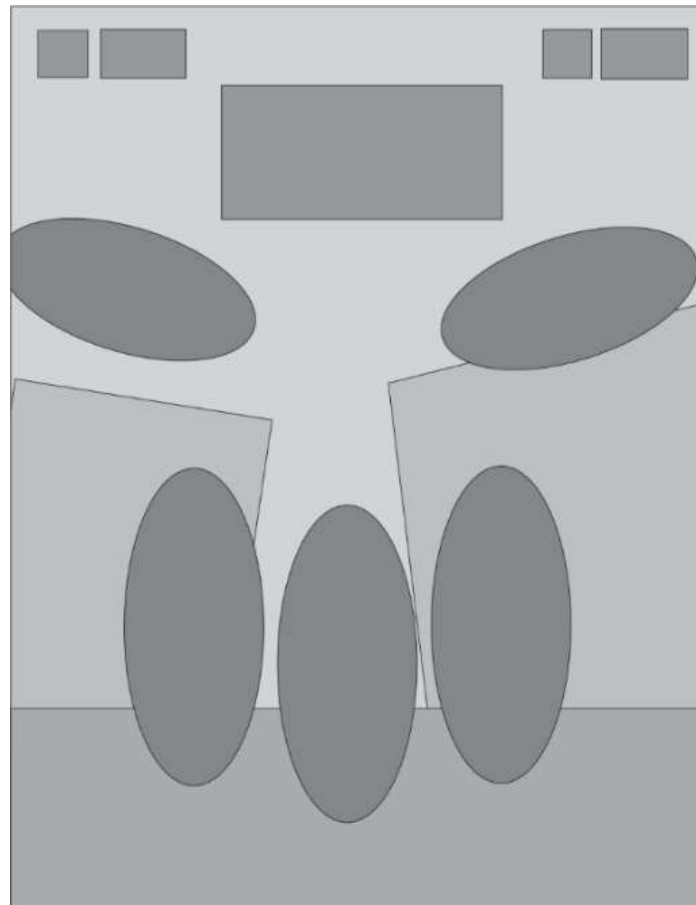
Gambar 3. Hasil Karya Poster

Tabel 1. Survei Persepsi Mahasiswa terhadap Pendidikan Inklusi

Item Pertanyaan	Persepsi Mahasiswa terhadap Pendidikan Inklusi				
	<i>Selalu</i>	<i>Sering</i>	<i>Kadang-kadang</i>	<i>Jarang</i>	<i>Tidak Pernah</i>
Seberapa sering Anda merasa diikutsertakan dalam kegiatan pembelajaran yang sama dengan siswa non-ABK?		25%	25%	50%	
Seberapa sering Anda merasa mendapatkan dukungan dari guru dan teman sekelas saat belajar di sekolah yang bersifat inklusi?			75%	25%	
Seberapa sering Anda merasa nyaman berada di sekolah yang bersifat inklusi?			50%	50%	

Prototype

Adapun *prototype* poster yang akan dibuat seperti ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. *Prototype* Poster

Test

Tes merupakan tahap terakhir, yaitu melalui validasi kepada ahli. Adapun proses validasi ini melibatkan dosen dan praktisi Pendidikan Luar Biasa yang masing-masing memiliki keahlian atau konsentrasi pada pendidikan inklusi, pendidikan anak tunanetra, *braille*, serta *assitive technology*. Adapun skala Likert yang digunakan adalah Sangat Setuju (5) sampai dengan Sangat Tidak Setuju (1). Setelah dicari reratanya, kriteria validitas menggunakan pedoman (Aini, Komarudin, & Masykur, 2018) seperti ditunjukkan Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Pengkategorian Validitas

Interval Skor	Kategori
$0 \leq \bar{x} < 1,8$	Tidak Valid
$1,8 \leq \bar{x} < 2,6$	Kurang Valid
$2,6 \leq \bar{x} < 3,4$	Cukup Valid
$3,4 \leq \bar{x} < 4,2$	Valid
$4,2 \leq \bar{x} \leq 5$	Sangat Valid

Keterangan: \bar{x} =Rata-rata total penilaian semua validator

Adapun hasil validasi ahli ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

Aspek	Skor Rerata		Rerata Total	Keterangan
	Validator A	Validator B		
Penulisan dan Kebahasaan	4,5	4,5	4,5	Sangat Valid
Multimedia	3,5	3,8	3,65	Valid

Berdasarkan hasil validasi, kedua ahli juga memberikan masukan dan sudah ditindaklanjuti melalui revisi, seperti dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Masukan Ahli

Nama	Masukan (kritik dan saran)
Validator A	Aspek tulisan bagian SDGs masih terlalu kecil dan warna samar sehingga diperkirakan sulit terbaca, gambar yang menunjukkan prestasi pada anak perlu ditambahkan dan ditonjolkan, aspek kolaboratif partisipatif perlu dimunculkan dalam interaksi anak.
Validator B	Jika memungkinkan, gambar bisa menjelaskan terkait anak-anak yang berada pada kelompok rentan lainnya juga. Karena inklusi tidak hanya terbatas pada hubungan antara disabilitas dan non disabilitas saja. Tetapi ada agama, kelompok masyarakat yang berada di bawah garis kemiskinan, ras, dan sebagainya. Jadi akan jauh lebih baik jika bisa menggambarkan hal-hal tersebut, karena jangan sampai terjadi mispersepsi pada makna inklusi.

Analisis Komunikasi Visual Poster: Aktualisasi Potensi Ciptakan Karya Gemilang Melalui Pendidikan Inklusi

Pendidikan masih dipandang eksklusif bagi sebagian kalangan khususnya bagi para penyandang disabilitas. Penyandang disabilitas masih kesulitan perihal akses pendidikan yang inklusif. Hal yang demikian menyiratkan bahwa ketidaksetaraannya akses pendidikan bagi penyandang disabilitas masih menjadi persoalan tersendiri bagi Indonesia yang belum terselesaikan dan terasa jauh dari harapan.

Data dari Survei Ekonomi Nasional (SUSENAS) 2018 menunjukkan, hanya 56 persen anak penyandang disabilitas yang lulus Sekolah Dasar, dan hampir 3 dari 10 anak dengan disabilitas tidak pernah mengenyam pendidikan (Badan Pusat Statistik, 2018). Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 juga mengamanatkan kepada pemerintah untuk menyelenggarakan pendidikan inklusi (Pemerintah Indonesia, 2016). Selanjutnya, dalam aturan turunannya yakni, Peraturan Pemerintah Nomor 13/2020 juga diatur tentang akomodasi yang layak untuk penyandang disabilitas dalam mendapatkan pendidikan inklusif (Pemerintah Indonesia, 2020a).

Sebagai bentuk perbaikan kualitas pendidikan sekaligus penghormatan hak-hak penyandang disabilitas, maka dibentuk suatu lembaga yakni Komisi Nasional Disabilitas (KND). Perihal hal tersebut telah diatur dalam Peraturan Presiden Nomor 68 Tahun 2020 yang ditetapkan pada 8 Juni 2020 dan yang memimpin dalam pembentukan Komisi Nasional Disabilitas adalah Kementerian Sosial (Pemerintah Indonesia, 2020b). Perpres 68/2020

menjadi dasar hukum dalam pembentukan Komisi Nasional Disabilitas yang nantinya Komisi akan bertugas melaksanakan pemantauan, evaluasi, dan advokasi pelaksanaan penghormatan, perlindungan, dan pemenuhan hak penyandang disabilitas. Perpres ini juga mengatur mengenai struktur organisasi Komisi, mekanisme pengangkatan dan pemberhentian, mekanisme kerja, pertanggungjawaban dan pendanaan. Singkatnya, memastikan bahwa daerah-daerah yang ada di Indonesia terjamin inklusivitasnya adalah salah satu tugas utama KND tetapi, guna mewujudkan pendidikan inklusif terutamanya bagi penyandang disabilitas ini, tentu perlu komitmen dari semua pihak.

Mahasiswa Indonesia memiliki peran penting sebagai agen perubahan dalam memajukan pendidikan berkelanjutan di Indonesia (*Education for Sustainable Development/ESD*) melalui penggunaan teknologi digital untuk menciptakan inovasi-inovasi pendidikan yang beragam. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan dan memperluas literasi digital di lingkungan pendidikan Indonesia. Perlu diketahui Bersama bahwa tema besar literasi digital ini menjadi kunci dalam mengembangkan potensi pendidikan nasional menuju kemajuan Indonesia di era baru serta hal ini menjadi fokus utama dalam mendukung gerakan peningkatan literasi sekaligus kualitas pendidikan berkelanjutan (*Education for Sustainable Development Goals/ESDG's*) untuk dan dengan semangat Indonesia Maju. Bersama dengan poster yang sudah dikembangkan ini, menjadi satu bentuk langkah aktif dalam mengenalkan konsep pendidikan inklusi dengan prinsip komunikasi visual. Poster pendidikan tersebut diharapkan mampu membawa asa untuk membuka pandangan luas seluruh masyarakat Indonesia tentang pendidikan inklusi yang ditujukan untuk semua kalangan secara bersama. Melalui fase belajar bersama tanpa adanya diskriminasi, kita dapat secara bersamaan melihat harmonisasi pendidikan. Selain itu, poin SDG's mengenai *Universal Quality Education* bagi semua kalangan, termasuk kelompok marjinal dapat tercapai.

KESIMPULAN

Mendapatkan pendidikan yang layak sebagai warga negara dapat diartikan sebagai prioritas penting dalam kehidupan, terutama di tengah persaingan yang semakin ketat di era globalisasi. Pendidikan yang mana secara prinsip merupakan hak fundamental bagi setiap warga negara Indonesia. Oleh karena itu, memiliki akses ke pendidikan yang memenuhi harapan menjadi impian bagi semua orang, termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Hal ini selaras dengan konsep bahwa setiap orang dengan pasti menginginkan pendidikan yang inklusif dan mendukung akselerasi literasi bangsa. Model pendidikan inklusi memberikan kesempatan lebih luas bagi anak-anak berkebutuhan khusus di seluruh negeri ini untuk mendapatkan pendidikan, karena mereka dapat bergabung dengan sekolah-sekolah reguler di lingkungan mereka. Dengan demikian, pemerataan pendidikan untuk anak-anak dalam kategori ini juga dapat tercapai dengan lebih mudah.

Selain itu, pendidikan inklusi memberikan peluang besar bagi anak-anak berkebutuhan khusus untuk mengembangkan potensi mereka tanpa dibedakan dari teman sebaya. Namun, tidak dapat disangkal bahwa masih banyak sekolah di Indonesia yang belum sepenuhnya menerima Anak Berkebutuhan Khusus dan menerapkan pendekatan inklusi dalam pendidikan. Akibatnya, sekolah berkembang menjadi tempat yang eksklusif, mengabaikan

keberadaan anak-anak dengan disabilitas dan berbagai persoalan yang terkait. Problematisasi dalam pelaksanaan pendidikan inklusi dan kecenderungan yang kontraproduktif dengan tujuan sebenarnya dari sekolah menjadi isu yang perlu diatasi. Oleh karena itu, melalui komunikasi visual dalam bentuk poster dengan judul “Aktualisasi Potensi Ciptakan Karya Gemilang Melalui Pendidikan Inklusi”, dapat membantu membuka wawasan masyarakat secara umum mengenai pendidikan yang inklusif bagi semua kalangan secara bersama-sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, E. P., Komarudin, K., & Masykur, R. (2018). Handout matematika berbantuan etnomatematika berbasis budaya lokal. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 73-79. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1950>
- Azzahra, S., & Dhona, H. R. (2023). Eksklusi anak berkebutuhan khusus di sekolah inklusi. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(1), 46-58. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i1.56610>
- Badan Pusat Statistik. (2018). *Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS) Tahun 2018*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Bakar, R. A., & Daulai, A. F. (2022). *Dasar-dasar kependidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan metode design thinking pada mata kuliah desain pengembangan produk pangan. *IKRA-ITH Humaniora: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(2), 83-93.
- Gallanis, T. (2020). An Introduction to Design Thinking and an Application to the Challenges of Frail, Older Adults. In: Celi, L., Majumder, M., Ordóñez, P., Osorio, J., Paik, K., Somai, M. (eds) *Leveraging Data Science for Global Health*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-47994-7_2
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design thinking David Kelley & Tim Brown: Otak dibalik penciptaan aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1-11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Pemerintah Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 Pasal 31*.
- Pemerintah Indonesia. (2016). *Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas*.
- Pemerintah Indonesia. (2020a). *Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2020 tentang Akomodasi yang Layak untuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas*.
- Pemerintah Indonesia. (2020b). *Peraturan Presiden Nomor 68 Tahun 2020 tentang Komisi Nasional Disabilitas*.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 3(2), 75-93. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>

- Stanford D School. (2010). An introduction to design thinking—Process guide. In *Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University*. Retrieved from <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>.
- Yulius, Y., & Putra, M. E. P. (2021). Metode design thinking dalam perancangan media promosi kesehatan berbasis keilmuan desain komunikasi visual. *Besaung: Jurnal eni, Desain, dan Budaya*, 6(2), 111-116. <http://dx.doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>
- Zafi, A. A. (2018). Transformasi budaya melalui lembaga pendidikan (pembudayaan dalam pembentukan karakter). *Al Ghazali*, 1(1), 1-16.