

PERANCANGAN “*BUSY BOX*” SEBAGAI MEDIA TERAPI WICARA ANAK SPEECH DELAY

Anisya Mairida Muntia¹, Robby Usman², Riki Iskandar³

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima 2 Mei 2025

Revisi 12 Mei 2025

Diterima 30 Mei 2025

Kata kunci:

Busy Box

Media Interaktif

Perkembangan bahasa

Speech delay

Terapi wicara

ABSTRAK

Masa kanak-kanak awal adalah periode kritis dalam perkembangan bahasa dan bicara. Namun, fenomena keterlambatan bicara (*speech delay*) masih sering terjadi, dengan prevalensi 5%-8% pada anak prasekolah di Indonesia (IDAI, 2023). Faktor penyebabnya beragam, mulai dari gangguan medis, kondisi sosial ekonomi, hingga pola asuh yang kurang optimal. Terapi wicara menjadi solusi utama, namun keterbatasan media interaktif dalam terapi menghambat efektivitasnya. Penelitian ini bertujuan merancang media terapi wicara inovatif berupa *Busy Box*, yang terinspirasi dari konsep *Busy Book*, untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan komunikasi anak. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi literatur dan observasi, sedangkan metode perancangan mengacu pada prinsip 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*) untuk menghasilkan desain yang sesuai kebutuhan anak. *Busy Box* dirancang sebagai kotak interaktif berisi berbagai aktivitas edukatif yang merangsang perkembangan bahasa dan bicara. Hasil perancangan diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi *speech delay* melalui terapi yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Ini adalah akses terbuka di bawah [lisensi CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Penulis yang sesuai:

Anisya Mairida Muntia

Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Komunikasi Visual

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Padang, Indonesia

Email: Anisyamairidamuntia@gmail.com

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak awal, atau yang lebih dikenal perkembangan usia dini, adalah periode di mana anak mengalami pertumbuhan fisik dan psikis yang sangat pesat. Karena pertumbuhan yang begitu cepat ini, periode tersebut sering disebut sebagai Masa Keemasan atau *Golden Age*. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek, termasuk motorik, kognitif, sosial, emosional, dan terutama bahasa. Jika pada usia ini anak tidak mendapatkan stimulus yang memadai serta lingkungan yang mendukung, hal ini dapat berdampak negatif pada kemampuan komunikasi mereka.

Perkembangan bahasa dan kemampuan berbicara anak merupakan salah satu indikator penting dalam tumbuh kembang mereka. Bahasa adalah bentuk komunikasi lisan, tertulis, dan simbolik yang didasarkan pada sistem simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata (kosa kata) yang digunakan oleh masyarakat serta aturan variasi dan kombinasi kata-kata ini (tata bahasa dan sintaksis). Bahasa melibatkan lima sistem aturan fonetik, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik. Perkembangan bahasa dapat dipelajari pada masa bayi, masa kanak-kanak, anak usia dini,

tahap pertengahan dan akhir, serta masa remaja (Lestari, 2021:1). Dalam proses ini, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak cukup beragam. Berdasarkan buku Ardiyansyah, M. (2020), faktor medis seperti gangguan pendengaran, gangguan perkembangan saraf, dan kondisi genetik tertentu dapat menjadi penyebab utama. Selain itu, faktor sosial ekonomi juga berperan, di mana anak dari keluarga dengan status sosial ekonomi rendah mungkin tidak mendapatkan akses ke stimulasi yang memadai. Penggunaan dua bahasa secara bersamaan di lingkungan rumah tanpa panduan yang tepat juga dapat menyebabkan kebingungan pada anak dan memperlambat perkembangan bahasa mereka. Pola asuh yang kurang tepat, seperti orang tua yang terlalu sibuk, juga menjadi faktor signifikan dalam perkembangan bahasa anak.

Pola asuh orang tua memegang peran penting dalam perkembangan bicara anak. Interaksi verbal yang intens dan berkualitas antara orang tua dan anak dapat mempercepat perkembangan kemampuan bicara. Namun, dalam kehidupan modern saat ini, banyak orang tua yang terlalu sibuk dengan berbagai aktivitas, sehingga waktu untuk berinteraksi secara verbal dengan anak menjadi terbatas. Kurangnya interaksi verbal yang memadai dapat membuat anak kurang aktif dalam berkomunikasi, sehingga tidak mendapatkan stimulasi bahasa yang cukup. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan bicara mereka dan menyebabkan keterlambatan bicara (Umah, R. Y. H., 2017:6).

Keterlambatan bicara atau *speech delay* adalah suatu kondisi di mana anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan berbicara jika dibandingkan dengan teman sebayanya. Meskipun mengikuti pola perkembangan normal, anak-anak ini menunjukkan kemampuan berbicara yang lebih lambat. Mereka mungkin kesulitan dalam menyampaikan pesan, mengekspresikan perasaan, dan mengungkapkan keinginan secara verbal (Ardiyansyah, M., 2020).

Gejala *speech delay* dapat terlihat pada anak usia 2 tahun yang masih sering salah mengucapkan kata, memiliki perbendaharaan kata yang terbatas pada usia 3 tahun, atau kesulitan menamai objek pada usia 5 tahun. Di Indonesia, Menurut data Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), tahun 2023 prevalensi *speech delay* cukup tinggi, yakni sekitar 5% hingga 8% pada anak usia prasekolah. Untuk mengatasi masalah *speech delay*, diperlukan perhatian khusus dan intervensi dini melalui terapi wicara.

Terapi wicara adalah proses pemulihan yang bertujuan untuk menangani gangguan dalam kemampuan berbicara, bahasa, dan motorik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam terapi wicara adalah komunikasi non-verbal, yang menggunakan media visual, simbol, atau gerakan tubuh untuk membantu anak memahami bahasa dan menyampaikan pesan (Mirantisa et al., 2021). Pendekatan ini dirancang untuk mendukung perkembangan komunikasi verbal anak secara bertahap. Dalam praktik terapi wicara, penggunaan media yang menarik dan interaktif sangat penting untuk menjaga motivasi anak dalam mengikuti terapi. Saat ini, media untuk terapi wicara sudah ada, namun variasinya masih terbatas. Hal ini menyebabkan anak-anak dengan keterlambatan bicara sering kesulitan dalam memahami dan menggunakan bahasa dalam interaksi sehari-hari. Keterbatasan media yang efektif untuk mendukung tahap awal komunikasi menjadi tantangan dalam pelaksanaan terapi wicara.

Saat ini, media untuk terapi wicara sudah ada, namun variasinya masih terbatas. Hal ini menyebabkan anak-anak dengan keterlambatan bicara sering kesulitan dalam memahami dan menggunakan bahasa dalam interaksi sehari-hari. Keterbatasan media yang efektif untuk mendukung tahap awal komunikasi menjadi tantangan dalam pelaksanaan terapi wicara.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penyediaan media terapi yang lebih beragam dan interaktif. Salah satu inovasi yang dapat menjadi solusi adalah *Busy Box*, sebuah kotak interaktif yang berisi berbagai media dan aktivitas yang dirancang untuk merangsang kemampuan bicara dan bahasa anak. Konsep dasar perancangan *Busy Box* ini terinspirasi dari *Busy Book*, yaitu buku interaktif anak yang di dalam satu buku memiliki berbagai kegiatan untuk melatih motorik dan sensorik anak.

Dengan adanya media terapi ini, diharapkan anak-anak lebih termotivasi untuk mengikuti terapi wicara dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. *Busy Box* tidak hanya sebagai alat bantu terapi, tetapi juga sebagai sarana bermain yang edukatif, sehingga anak dapat belajar sambil

bermain. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam mengatasi masalah *speech delay* pada anak-anak usia dini.

TINJAUAN LITERATUR

1. Tinjauan Umum

a. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Menurut Putra, R. W. (2021:6), Desain Komunikasi Visual adalah suatu proses kreatif yang menggabungkan unsur seni dan teknologi dalam menyampaikan ide atau gagasan. Sementara itu, Hilmi (2022:1) menjelaskan bahwa istilah Desain Komunikasi Visual terdiri dari tiga unsur yaitu, “desain” yang berasal dari *designare* (Latin) berarti merancang, “komunikasi” dari *communio* berarti proses penyampaian pesan, dan “visual” merujuk pada sesuatu yang dapat dilihat.

Berdasarkan kedua pandangan tersebut, Desain Komunikasi Visual dapat dipahami sebagai bidang yang mengintegrasikan seni, teknologi, dan komunikasi visual untuk menyampaikan pesan secara efektif.

b. Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual

Menurut Putra, R. W. (2021:11–24) menjelaskan bahwa terdapat beberapa prinsip dasar yang penting dalam Desain Komunikasi Visual, yaitu:

- 1) Kesatuan (*unity*) menciptakan keharmonisan antar elemen agar pesan tersampaikan secara utuh.
- 2) Keseimbangan (*balance*) menjaga distribusi elemen visual agar tampak stabil dan tidak berat sebelah.
- 3) Ritme (*rhythm*) membentuk alur visual melalui pengulangan atau variasi elemen.
- 4) Penekanan (*emphasis*) menonjolkan elemen tertentu untuk menarik perhatian utama audiens.
- 5) Proporsi (*proportion*) mengatur perbandingan ukuran antar elemen untuk menciptakan komposisi yang seimbang.
- 6) Tekstur memberikan kualitas visual, baik nyata maupun semu, yang memperkuat karakter desain.

c. Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual

Menurut Putra, R. W. (2021:9), elemen-elemen desain komunikasi visual adalah dasar yang membentuk struktur visual. Elemen-elemen utama tersebut meliputi:

- 1) Titik adalah elemen kecil yang dapat memanjang atau melebar. Meskipun terlihat sederhana, titik dapat membentuk variasi visual melalui jumlah, susunan, dan kepadatannya.
- 2) Garis menghubungkan titik satu dengan yang lain, membentuk garis lurus atau lengkung. Garis digunakan untuk menciptakan keteraturan, mengarahkan pandangan, serta memberikan kesan pergerakan.
- 3) Bidang adalah unsur visual yang memiliki dimensi panjang dan lebar, yang dapat dibentuk melalui susunan titik, garis, atau pertemuan goresan beberapa garis.
- 4) Tekstur adalah visualisasi permukaan yang dapat dinilai melalui penglihatan atau sentuhan. Tekstur memberi dimensi tambahan dan dapat membangkitkan emosi tertentu dalam desain.
- 5) Ruang adalah jarak yang memisahkan atau menyatukan elemen-elemen dalam desain. Secara fisik, ruang terbagi menjadi dua, yaitu objek (*figure*) dan latar belakang (*background*)

2. Tinjauan Khusus

a. Perancangan

Perancangan adalah proses analisis, penilaian, dan penyusunan sistem untuk mencapai kondisi optimal (KBBI). Hidayat et al. (2017:3) menyatakan bahwa perancangan melibatkan ide kreatif dan struktur untuk menghasilkan gagasan yang dapat direalisasikan dalam bentuk fisik yang menarik. Secara keseluruhan, perancangan bertujuan mengoptimalkan elemen desain dan menghasilkan karya yang efisien serta menarik.

b. Media Edukasi

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECH), media adalah segala bentuk yang dirancang untuk proses penyampaian informasi. Sementara itu, Sidin (2016:3) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa.

Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media edukasi adalah alat, objek, atau instrumen yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan merangsang berbagai aspek dalam diri siswa, dengan tujuan untuk mendukung proses belajar yang lebih efektif dan interaktif.

c. *Busy Box*

Busy Box adalah media edukatif untuk anak-anak yang dirancang untuk membantu perkembangan keterampilan melalui aktivitas permainan. Istilah "*Busy Box*" berasal dari kata "*Busy*" yang berarti sibuk dan "*Box*" yang berarti kotak (Aprita & Kurniah, 2021:4). Konsep ini terinspirasi dari *Busy Book*, yang terbukti efektif dalam mendukung perkembangan anak-anak. *Busy Box* difokuskan untuk anak-anak dengan *speech delay*, dengan tujuan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka.

d. Terapi Wicara

Terapi wicara adalah intervensi untuk membantu anak-anak yang mengalami gangguan berbicara, termasuk *speech delay*. Menurut Sunanik (dalam Rahmah et al., 2023:2), terapi ini bertujuan mengatasi gangguan bahasa, bicara, dan suara, serta aspek lainnya seperti menelan, irama bicara, dan gangguan neuromotor pada organ artikulasi. Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia tahun 2014, Pasal 81 Ayat 1, terapi wicara adalah layanan kesehatan yang diberikan oleh profesional di bidang bahasa, komunikasi, menelan, dan irama untuk individu atau kelompok yang mengalami gangguan terkait anatomi, fisiologi, psikologi, dan sosiologi.

e. *Speech Delay*

Keterlambatan bicara atau *speech delay* adalah kondisi di mana anak tidak dapat berbicara sesuai dengan usia seharusnya (Amin & Haswita, 2022:15). Anak dengan *speech delay* mengalami perkembangan bicara yang lebih lambat, dengan tanda-tanda seperti ketidakjelasan ucapan dan penguasaan kosakata yang rendah. Menurut Hurlock (dalam Yulifarhah et al., 2023:3), kondisi ini menghambat kemampuan anak dalam berinteraksi. Tanda-tanda keterlambatan berbicara meliputi kesulitan merespon suara, berbicara lambat, ucapan sulit dipahami, dan kesulitan bersosialisasi serta belajar (Fauzia et al., 2020:2).

Speech delay menghambat perkembangan komunikasi anak, mempengaruhi interaksi sosial dan kemampuan belajar. Deteksi dini dan intervensi seperti terapi wicara sangat penting untuk membantu anak mengatasi keterlambatan ini dan mendukung perkembangan mereka.

METODE

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis terdiri dari tiga bagian yaitu tentang metode pengambilan data, metode analisis data dan metode perancangan. Dalam memperoleh data untuk menyusun penelitian ini, penulis menggunakan metode berikut ini:

a. Metode Pengumpulan Data

1) Data Verbal

a) Observasi

Observasi dilakukan pada 22 Mei 2024 di Layanan Psikologi Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, 4 Juni 2024 pada orang tua anak dengan *speech delay*, dan 10 Juni 2024 di UPTD Disabilitas dan Pendidikan Inklusif Kota Padang. Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan data terkait terapi wicara yang digunakan dan mendalami kondisi anak-anak dengan *speech delay*.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data langsung dari narasumber yang relevan dengan topik penelitian. Narasumber yang diwawancarai meliputi psikolog, orang tua anak dengan *speech delay*, dan terapis wicara. Wawancara pertama dilakukan dengan Ibu Riska, psikolog dari Universitas Putra Indonesia, untuk mendapatkan

wawasan mengenai faktor-faktor penyebab *speech delay*. Wawancara kedua dilakukan dengan Ibu Riri, seorang ibu yang memiliki anak dengan *speech delay*, untuk mengetahui pengalaman langsung terkait penanganan dan interaksi dalam keluarga. Wawancara ketiga dilakukan dengan Ibu Mike, terapis wicara dari Layanan Disabilitas dan Pendidikan Inklusif, yang menjelaskan pentingnya media visual yang mudah dipahami dalam membantu anak-anak pada tahap komunikasi awal.

c) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mendalami dan memperkuat data verbal yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Referensi yang digunakan mencakup artikel, buku, website, serta sumber media lainnya. Proses ini bertujuan untuk memperkaya kajian dan memberikan dasar teori yang relevan dengan topik penelitian.

2) Data Visual

Dokumentasi merupakan bagian penting dalam pengumpulan data yang tidak hanya berfungsi sebagai bukti, tetapi juga untuk mendukung proses pembuatan karya, yaitu perancangan *Busy Box*. Dokumentasi ini disajikan dalam Gambar 1 hingga Gambar 3.



Gambar 1. Wawancara Orangtua



Gambar 2. UPTD LDPI Padang



Gambar 2. Wawancara dengan terapis

b. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan media ini adalah metode 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*), yang bertujuan untuk memahami kebutuhan anak dengan *speech delay* secara menyeluruh dan merumuskan solusi perancangan yang tepat.

1) *What* (Apa permasalahan yang diangkat?)

Permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini adalah kebutuhan akan media yang lebih efektif untuk terapi wicara anak-anak dengan *speech delay*. Banyak anak-anak yang mengalami keterlambatan bicara memerlukan stimulasi tambahan yang optimal untuk mendukung terapi wicara mereka.

2) *Who* (Siapa yang menjadi target audiens?)

Target audiens adalah anak-anak dengan *speech delay* yang membutuhkan terapi wicara, serta terapis wicara dan orang tua yang berperan dalam mendukung perkembangan kemampuan bicara anak-anak tersebut.

3) *Why* (Kenapa *Busy Box* ini diperlukan?)

Busy Box ini dirancang untuk menjadi media yang dapat menarik minat anak-anak dan membantu dalam merangsang kemampuan bicara mereka. Media ini menawarkan aktivitas yang edukatif, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi anak-anak untuk berpartisipasi dalam terapi wicara.

4) *When* (Kapan *Busy Box* ini dirancang?)

Busy Box ini dirancang selama periode penelitian yang dimulai pada tahun 2024. Tahap-tahap yang terlibat meliputi pengumpulan data, pengembangan, dan evaluasi prototipe.

5) *Where* (Dimana *Busy Box* ini akan digunakan?)

Busy Box ini akan digunakan di berbagai lokasi yang mendukung terapi wicara anak-anak dengan *speech delay*, seperti klinik terapi anak, Layanan Disabilitas dan Pendidikan Inklusif dan dapat juga di gunakan di rumah.

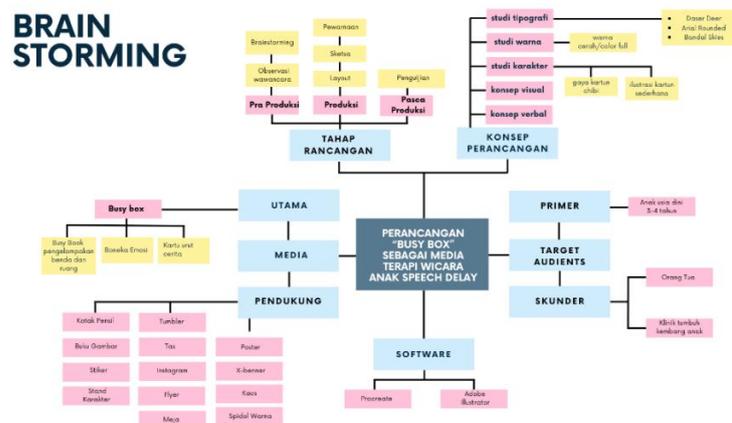
6) *How* (Bagaimana cara merancang *Busy Box* ini?)

Perancangan *Busy Box* diawali dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan terapis wicara, orang tua, dan ahli psikologi. Selanjutnya, penulis membuat konsep dan desain awal *Busy Box*, termasuk sketsa dan elemen yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. *Mind mapping*

Kata kunci yang disusun dalam bentuk ide dan gagasan utama dikembangkan menjadi dasar perancangan *Busy Box* Gempita, yang dituangkan ke dalam konsep elemen media interaktif seperti tampak pada Gambar 4.



Gambar 4. *Mind Mapping*

b. Studi Judul dan Tagline

Pada perancangan ini, dipilih judul GEMPITA yang merupakan akronim dari “*Busy Box Interaktif Melatih Percakapan Anak*”. Judul ini dipilih karena mencerminkan semangat dan keceriaan anak dalam belajar berbicara. Sementara itu, tagline “Belajar, Bermain, & Bercerita” digunakan untuk memperkuat nilai edukatif sekaligus memberikan kesan media yang interaktif dan menyenangkan.

c. Studi Tipografi

Pada perancangan media ini digunakan tiga jenis font yang memiliki fungsi berbeda. Dash Deer digunakan untuk judul karena tampilannya yang menarik dan mudah dikenali oleh anak-anak. Bandal Skies digunakan untuk teks penjelas karena karakter hurufnya santai namun tetap terbaca jelas. Arial Rounded MT Bold diterapkan pada subjudul untuk memberi penekanan informasi secara tegas dan tetap ramah anak, lihat pada gambar 5.



Gambar 5. Typografi terpilih

d. Studi Warna

Pada perancangan ini, pemilihan warna cerah digunakan untuk menarik perhatian anak-anak, menciptakan suasana menyenangkan, dan mempermudah fokus pada elemen media. Warna yang dipilih bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Berikut adalah warna-warna yang digunakan dalam perancangan ini, tertera pada gambar 6.



Gambar 6. Warna

e. Studi Karakter

Studi karakter dalam perancangan ini menggunakan gaya chibi yang lucu dan menyenangkan untuk menarik perhatian anak-anak. Dua karakter utama, laki-laki dan perempuan, dirancang dengan nama yang dapat disesuaikan dengan nama anak yang memainkan permainan. Karakter-karakter ini hadir dalam berbagai media, seperti buku, boneka, dan kartu, untuk memperkuat keterikatan anak dengan permainan dan meningkatkan pengalaman bermain. Hal ini dapat dilihat pada gambar 7 dan 8.



Gambar 7. Karakter Perempuan



Gambar 8. Karakter Laki-laki

f. *Busy Box* Gempita

Perancangan *Busy Box* Gempita diawali dengan pembuatan sketsa manual menggunakan media pensil dan kertas sebagai dasar visual. Selanjutnya, proses digitalisasi dilakukan melalui aplikasi Procreate untuk ilustrasi, dan Adobe Illustrator CC untuk tata letak serta penyusunan elemen tipografi. *Busy Box* Gempita merupakan media pembelajaran interaktif yang ditujukan bagi anak-anak, khususnya yang mengalami keterlambatan bicara. Nama "Gempita" yang berarti ramai dan ceria dipilih untuk mencerminkan suasana belajar yang menyenangkan. Produk ini memuat tiga aktivitas utama, yaitu buku interaktif untuk mengenal benda dan ruangan, boneka emosi dengan ekspresi yang dapat diganti untuk membantu pemahaman emosi, serta kartu urutan aktivitas untuk melatih kemampuan naratif anak dan memperkaya kosakata. Hasil perancangan ini dapat dilihat pada Gambar 9 hingga Gambar 12.

Mockup Tampilan Depan

Mockup Tampilan Belakang

Gambar 9. Tampilan *Busy Box* Gempita



Gambar 10. Buku Interaktif RuangKu



Gambar 11. Boneka Emosi



Gambar 12. Kartu Urut Aktifitas Ku

DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Busy Box* sebagai alat interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan antara orang tua dan anak dalam aktivitas belajar. Alat ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, dengan harapan dapat memperkuat hubungan orang tua dan anak melalui kegiatan yang melibatkan kedua belah pihak secara aktif.

Sebagai kontribusi utama, *Busy Box* Gempita dapat memperkenalkan cara baru dalam mendekatkan orang tua dan anak dalam kegiatan yang menyenangkan sekaligus mendidik. Hal ini penting mengingat peran orang tua dalam mendukung perkembangan anak sangat besar, namun seringkali terhambat oleh kurangnya alat atau metode yang memadai untuk mendukung interaksi tersebut. Penelitian oleh Sidin (2016:3) tentang penggunaan media pembelajaran menegaskan bahwa media yang menarik dan interaktif dapat merangsang perhatian dan motivasi anak dalam proses belajar. Oleh karena itu, *Busy Box* diharapkan dapat menawarkan solusi yang dapat diakses dan mudah digunakan oleh banyak keluarga, serupa dengan temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan pentingnya media interaktif dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif.

Hasil yang diharapkan dari penggunaan *Busy Box* Gempita adalah peningkatan dalam interaksi orang tua dan anak, yang berpotensi memperbaiki hubungan dan komunikasi di dalam keluarga. Penelitian yang ada menunjukkan bahwa pendekatan berbasis bermain yang melibatkan orang tua dapat memperkuat keterlibatan mereka dalam perkembangan anak. Dengan menggunakan alat ini, diharapkan orang tua dapat lebih aktif dalam mendampingi anak-anak mereka dalam kegiatan belajar yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga menghibur. Aktivitas yang ada dalam *Busy Box* didesain agar dapat merangsang kreativitas dan perkembangan motorik anak, yang tentunya sejalan dengan tujuan pengembangan perangkat berbasis media interaktif.

Namun, beberapa faktor eksternal dapat mempengaruhi efektivitas dari alat ini, seperti kebiasaan orang tua dalam mendampingi anak atau preferensi individu anak terhadap jenis kegiatan yang ada di dalam *Busy Box* Gempita. Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa setiap keluarga mungkin akan mengalami variasi dalam penggunaan alat ini, tergantung pada faktor-faktor tersebut. Penelitian yang menunjukkan bahwa dinamika hubungan orang tua dan anak berperan besar dalam keberhasilan interaksi pendidikan, termasuk dalam kegiatan bermain dan belajar, mendukung pentingnya faktor ini dalam penggunaan *Busy Box* Gempita.

Selain itu, meskipun *Busy Box* Gempita dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dalam kegiatan belajar, perlu diingat bahwa alat ini tidak dapat menggantikan interaksi langsung yang lebih dalam antara orang tua dan anak. Oleh karena itu, peran aktif orang tua dalam menggunakan alat ini sangat penting untuk mencapai hasil yang diinginkan. Konsep terapi bermain yang dijelaskan oleh Ibu Riska, seorang psikolog, juga menggarisbawahi bahwa peran orang tua dalam mendampingi anak sangat signifikan untuk perkembangan sosial dan kognitif anak.

Keterbatasan utama dari penelitian ini adalah bahwa alat ini, meskipun dirancang dengan baik, belum dapat dipastikan efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas. Pengujian lebih lanjut yang mencakup berbagai kondisi dan lingkungan akan memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai penerapan *Busy Box* secara lebih luas. Penelitian lebih lanjut akan sangat berguna untuk mengeksplorasi bagaimana alat ini dapat diadaptasi lebih lanjut agar lebih sesuai dengan kebutuhan beragam keluarga.

Secara keseluruhan, *Busy Box* Gempita menunjukkan potensi besar dalam mendukung peningkatan interaksi orang tua dan anak melalui media yang menyenangkan dan edukatif. Ke depan, penelitian lebih lanjut dapat mengembangkan atau memperbaiki fitur-fitur alat ini untuk lebih meningkatkan pengaruh positifnya terhadap hubungan orang tua dan anak, serta perkembangan anak secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Pada bagian ini, penulis menyajikan kesimpulan singkat dari hasil penelitian dengan saran untuk *Busy Box* Gempita merupakan media edukatif yang dirancang untuk mendukung terapi wicara anak-anak dengan gangguan keterlambatan bicara (*speech delay*). Media ini mengintegrasikan elemen interaktif seperti buku pengenalan benda dan ruang, boneka ekspresi wajah lepas-pasang, serta kartu urutan aktivitas harian yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi anak dalam aktivitas belajar bicara secara menyenangkan.

Perancangan media ini didasarkan pada studi literatur dan konsultasi dengan ahli, termasuk psikolog dan terapis wicara, untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Fokus desain diarahkan pada kemudahan penggunaan, baik bagi anak-anak maupun bagi orang tua dan terapis, sehingga media ini dapat berfungsi sebagai alat bantu yang praktis dalam kegiatan terapi sehari-hari.

Busy Box Gempita diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam menstimulasi kemampuan bahasa anak-anak dengan *speech delay*, sekaligus memperkuat keterlibatan orang tua dan terapis dalam proses terapi. Media ini menunjukkan potensi sebagai sarana pembelajaran yang edukatif dan interaktif, yang menggabungkan pendekatan bermain untuk mendukung perkembangan bahasa anak secara optimal.

BATASAN

Perancangan *Busy Box* Gempita ini memiliki sejumlah batasan yang disesuaikan dengan tujuan dan ruang lingkup perancangan. Fokus utama penelitian ini adalah pada proses perancangan media pembelajaran interaktif untuk stimulasi percakapan anak usia 3–4 tahun yang mengalami keterlambatan bicara ringan. Penelitian tidak membahas aspek medis atau efektivitas klinis terapi secara menyeluruh.

Media yang dirancang dibatasi pada tiga jenis aktivitas utama, yaitu pengelompokan benda dan ruangan, pengenalan emosi melalui boneka, serta kartu urutan aktivitas harian. Perancangan tidak mencakup keseluruhan metode terapi wicara, tetapi hanya aspek-aspek dasar yang relevan dengan kemampuan komunikasi awal anak usia dini.

Selain itu, proses pengujian produk dilakukan secara terbatas dan belum melalui uji coba jangka panjang, sehingga temuan dalam penelitian ini masih bersifat konseptual dan perlu pengembangan serta evaluasi lebih lanjut.

REFERENSI

- Ainnayah, M. S. (2021). TA: Perancangan Buku Interaktif Practical Life dalam Montessori Method guna Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 3-6 Tahun (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Amin, Y., & Haswita, H. (2023). Emergency Department Overcrowding and Its Potential Impact on Care Processes: A Literature Review. *International Journal of Advanced Health Science and Technology*, 3(2).
- Aprita, N., & Kurniah, N. (2021). Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Pada Anak Kelompok A Paud Kota Bengkulu). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 50–63. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18368>
- Ardiyansyah, M. (2020). Perkembangan Bahasa dan Deteksi Dini Keterlambatan Berbicara (*Speech delay*) Pada Anak Usia Dini. Guepedia.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fadlillah, M. (2019). Buku ajar bermain & permainan anak usia dini. Prenada Media.
- Fauzia, W., Fithri Meiliawati, & Ramanda, P. (2020). Mengenali dan menangani *speech delay* pada anak. *Jurnal Al-Shifa*, 1(2), 102–110.
- Hidayat, S., Panduan, B., Gunung, M., & Pemula, P. (n.d.). 1'2Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Abstrak 2. 1 Pendaki Gunung Arti pendakian gunung atau mendaki gunung yang disadur dari KBBI online sebagai berikut Mendaki atau Pendakian : Perbutan berpindah ke.
- Hilmi, M. (2022). Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual. Penerbit NEM.Mirantisa, F. A., Wirman, W., Firdaus, M., & Lestari, S. S. (2021). Komunikasi Terapeutik Berbasis Kartu (Flash Card) Pada Anak Dengan Gangguan Bicara (*Speech Delay*) Di Eka Hospital Pekanbaru. *Jurnal Keperawatan Abdurrab*, 5(1), 53–62. <https://doi.org/10.36341/jka.v5i1.1691>
- Khoiriyah, K. (2020). Picture Exchange Communication System (PECS): A strategy to improve children's speaking ability. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 3(2), 111–123.
- Lestari, I. (2021). Perkembangan Bahasa pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(2), 113–118. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i2.46>
- Maher, G. T., Husodo, B. T., & Kusumawati, A. (2021). Gambaran Perilaku Ibu Dalam Pola Asuh Balita Dengan Gangguan *Speech delay* (Studi Kasus Di Ypac Kota Semarang). *Jurnal Kesehatan Masyarakat (Undip)*, 9(2), 236–244. <https://doi.org/10.14710/jkm.v9i2.28845>
- Maisyarah, Safitri, J., & Zwagery, rika vira. (2019). Penerapan Metode Dir/Floor Time Dalam Meningkatkan Kemampuan Bicara Pada Anak Yang Mengalami Keterlambatan Bicara Application of Dir / Floor Time Method in Improving Speaking Ability on Children Who Have *Speech delay*. *Jurnal Kognisia*, 2(2), 75–82. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/kog/article/view/1660>
- Mirantisa, F. A., Wirman, W., Firdaus, M., & Lestari, S. S. (2021). Komunikasi terapeutik berbasis

- kartu (flash card) pada anak dengan gangguan bicara (*speech delay*) di Eka Hospital Pekanbaru. *Jurnal Keperawatan Abdurrah*, 5(1), 53-62.
- Nawaal Yuliafarhah, I. S., Rw, R. T., Selatan, B., Pendidikan, S., Indonesia, S., Bahasa, F., & PGRI, U. I. (2023). 5349-Article Text-10097-1-10-20230205. Nawaal Yuliafarhah, Irwan Siagian, 7, 705–713
- Ni Made Yuniari, & I Gusti Ayu Indah Triana Juliari. (2020). Strategi Terapis Wicara Yang Dapat Diterapkan Oleh Orang Tua Penderita Keterlambatan Berbicara (*Speech delay*). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 564–570.
- Rahmah, F., Kotrunnada, S. A., Purwati, P., & Mulyadi, S. (2023). Penanganan *Speech delay* pada Anak Usia Dini melalui Terapi Wicara. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 99–110. <https://doi.org/10.32678/assibyan.v8i1.8279>
- Ratnasari, A. A., Nurmalinda, E., & Hadiansyah, M. S. H. (2020). Perancangan Buku Interaktif (Busy Book) Sebagai Media Pelengkap Edukasi Hewan Dan Tumbuhan Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Annisa Ayu Ratnasari: 136010034 (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual).
- Saputra, A., & Kuntarto, E. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Bicara Pada Anak Usia Prasekolah. *Repository Unja*.
- Sidin, U. S. (2016). Media Edukasi Pengenalan Huruf Lontara Makassar Berbasis HTML5. *Jurnal semanTIK*, 2(2).
- Soewardikoe, Didit Widiatmoko M.Sn (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta
- Umah, R. Y. H. (2017). Gadget dan *speech delay*: kajian perkembangan kemampuan berbahasa anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 235-242.
- Yuniari, N. M., & Juliari, I. G. A. I. T. (2020). Strategi Terapis wicara yang dapat diterapkan oleh orang tua Penderita keterlambatan berbicara (*Speech delay*). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 564-570.