

Implementasi Pop-up EmotionViz Book Berbasis *Augmented Reality* dan *Audiovisual* untuk Meningkatkan Kesehatan Mental Siswa Disabilitas di SLBN Muaro Jambi

Wina Tiodora Br S^{*1}, Rema Mela Sari², Rahmad Azizi³, Melan Yulia Sari⁴, Kelvin⁵, Haerul Pathoni⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Indonesia
Email: ¹winatiodora@gmail.com

Abstrak

Kesehatan mental siswa disabilitas merupakan aspek penting yang sering kali terabaikan dalam pendidikan, sehingga diperlukan pendekatan yang inovatif untuk mendukung perkembangan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan Pop-up EmotionViz Book berbasis *augmented reality* dan *audiovisual* di SLBN Muaro Jambi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kesehatan mental siswa. Metode penelitian ini terdiri dari lima tahapan yakni tahap persiapan, sosialisasi, pelatihan, implementasi, dan evaluasi. Dimana pada tahap persiapan, tim mempersiapkan materi dan peralatan berdasarkan kebutuhan siswa. Kemudian pelatihan diberikan kepada guru terkait cara pembuatan animasi serta penggunaan Pop-up EmotionViz Book, diikuti dengan implementasi media kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap kesehatan mental, yang tercermin dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dengan peningkatan rata-rata skor dari 49 menjadi 77. Selain itu, hasil angket menunjukkan 93,7% guru memahami hasil dari pelatihan yang telah dilakukan serta memahami penggunaan media Pop-up EmotionViz Book sebagai media pembelajaran kesehatan mental. Pengimplementasian Pop-up EmotionViz Book dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesehatan mental siswa disabilitas, serta mampu mendukung guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan adaptif.

Kata kunci: Kesehatan Mental, Pop-Up Emotionviz Book, Siswa Disabilitas

Abstract

The mental health of students with disabilities is an important aspect that is often overlooked in education, so innovative approaches are needed to support their development. This research aims to develop and implement the pop-up EmotionViz Book based on augmented reality and audiovisual at SLBN Muaro Jambi as a learning medium to improve students' mental health. This research method consists of five stages, namely preparation, socialization, training, implementation and evaluation. Where in the preparation stage, the team prepares materials and equipment based on student needs. Then training was given to teachers regarding how to create animations and use the Pop-up EmotionViz Book, followed by implementing the media for students. The results of the research show an increase in students' understanding of mental health, which is reflected in the comparison of pretest and posttest results with an increase in the average score from 49 to 77. In addition, the results of the questionnaire show that 93.7% of teachers understand the results of the training that has been carried out and understand use of the EmotionViz Book Pop-up media as a mental health learning medium. The implementation of the Pop-up EmotionViz Book is considered effective in improving the understanding and mental health of students with disabilities, as well as being able to support teachers in creating a more interactive and adaptive learning environment.

Keywords: Mental Health, Pop-Up Emotionviz Book, Students With Disabilities

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting dan dibutuhkan oleh anak-anak dalam hal mencapai kesejahteraan sosialnya. Anak penyandang disabilitas juga termasuk, baik secara fisik maupun mental. Menurut rencana pendidikan nasional, sebanyak 49.647 anak penyandang disabilitas harus mendapatkan pendidikan di setiap tempat tanpa memandang perbedaan. Pemerintah juga mendirikan pendidikan

inklusi sebagai solusi dari permasalahan pendidikan anak penyandang disabilitas. Pendidikan inklusi merupakan suatu pendidikan yang memberikan kesempatan bagi anak penyandang disabilitas untuk menempuh pendidikan bersama dengan anak-anak yang tidak memiliki keterbatasan (non disabilitas). Kesehatan mental merupakan salah satu indikator yang memotivasi pelajar untuk fokus belajar, tanpa adanya kesehatan mental yang baik, mereka tidak akan fokus dan tidak bisa berkembang (Diana, 2021).

Kesehatan mental merupakan aspek penting dalam mewujudkan kesehatan yang menyeluruh. Namun di sebagian besar negara berkembang, masalah kesehatan mental belum diprioritaskan. Kebijakan kesehatan mental di Indonesia terbilang mengalami kemajuan apabila dibandingkan dengan beberapa dekade sebelumnya, meskipun kemajuannya cenderung lambat. Perumusan kebijakan kesehatan mental belum didukung oleh data penunjang yang adekuat, sama halnya seperti yang dialami banyak negara berkembang lainnya (Ridlo, 2020). Kesehatan mental merupakan aspek penting dalam kehidupan seseorang. Memiliki kesehatan mental yang baik tidak hanya terhindar dari penyakit mental tetapi juga memiliki keadaan mental yang sejahtera (Suryanto Aloysius & Nada Salvia, 2021). Selanjutnya menurut (Handayani et al., 2020) Kesehatan mental merupakan komponen esensial dari ikatan sosial, produktivitas, kedamaian dan stabilitas lingkungan, yang dapat berkontribusi pada perkembangan sosial dan ekonomi di masyarakat. Oleh karena itu, perhatian terhadap kesehatan mental anak, termasuk anak penyandang disabilitas, adalah krusial dalam upaya mencapai kesejahteraan sosial

Menurut (Rizky, 2019) bahwa hambatan penyandang disabilitas dalam mengakses pendidikan yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka, berada pada sistem dan lingkungan sekolah yang tidak mampu mengakomodasi kebutuhan penyandang disabilitas. Dengan kata lain, disabilitas bukan sebuah hambatan, melainkan perbedaan kondisi yang dialami seseorang. Untuk memenuhi hak penyandang disabilitas dalam mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya, maka dibutuhkan media yang mendukung.

Dalam konteks pendidikan saat ini, teknologi memainkan peranan penting dalam memfasilitasi proses belajar siswa, terutama bagi siswa dengan kebutuhan khusus. Salah satu teknologi yang dapat mendukung atau memfasilitasi belajar adalah media berbasis *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam realitas atau kenyataan kemudian memunculkan atau memproyeksikan secara *real time*. AR dapat digunakan dalam membantu memvisualkan atau menampilkan konsep yang abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu objek (Aditama et al., 2019).

Sedangkan menurut (Fernando et al., 2021) AR merupakan teknologi yang dapat menggabungkan objek nyata dan virtual dalam bentuk 3D secara *realtime*. Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang dapat menampilkan objek dan dapat melakukan scan marker dengan mengarahkan kamera smartphone ke buku katalog dari berbagai sudut diantaranya: atas, samping kiri dan kanan serta belakang. Selain itu pengguna dapat melihat interior, exterior, dapat melakukan zoom in, zoom out dan rotasi. Keunggulan yang dimiliki *Augmented Reality* dibandingkan gambar 2D yaitu lebih interaktif, efektif dalam penggunaan, dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media, modeling obyek yang sederhana karena hanya menampilkan beberapa obyek, pembuatan yang tidak memakan terlalu banyak biaya, serta mudah untuk dioperasikan (Triyono, 2022).

Augmented Reality menawarkan solusi efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar, terutama dalam memvisualisasikan konsep yang kompleks atau abstrak. Keunggulannya yang interaktif dan mudah dioperasikan menjadikannya alat yang dapat diterapkan secara luas dalam pendidikan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat semakin efektif jika dipadukan dengan elemen *Audiovisual*, yang tidak hanya menampilkan visualisasi objek secara interaktif tetapi juga menyertakan suara dan narasi, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan mendalam bagi siswa.

Media *Audiovisual* merupakan media yang paling efektif untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Media *Audiovisual* berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat, atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Haryanto, 2020). Media *Audiovisual* juga dapat menjadi media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung (Fahrudin & Asy'ari, 2019).

Media audiovisual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, dan slide suara. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua (Wahyudin et al., 2021). Secara keseluruhan, media *Audiovisual* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui kombinasi visual dan auditori yang memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Pop-up EmotionViz Book adalah inovasi yang menggabungkan teknologi *Augmented Reality* dan *Audiovisual* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa disabilitas. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga sebagai media terapi emosional yang dirancang untuk membantu siswa mengidentifikasi, mengekspresikan, dan mengelola emosi mereka. Penelitian menunjukkan bahwa intervensi berbasis seni dan teknologi, seperti yang ditawarkan oleh *EmotionViz*, dapat berkontribusi positif pada kesehatan mental siswa dengan disabilitas.

Penggunaan *Pop-up EmotionViz Book* di SLBN Muaro Jambi diharapkan dapat memberikan dampak signifikan terhadap kesehatan mental siswa. Melalui karakter dan cerita yang dihidupkan oleh *Augmented Reality*, siswa dapat belajar tentang berbagai emosi dan cara mengelolanya dalam situasi yang berbeda. Selain itu, elemen *Audiovisual* yang menyertai cerita memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif, baik melalui mendengarkan narasi maupun menonton visualisasi, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan merasakan emosi yang sedang digambarkan. Oleh karena itu, implementasi *Pop-up EmotionViz Book* sebagai media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dan *Audiovisual* di SLBN Muaro Jambi tidak hanya relevan tetapi juga sangat diperlukan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan kesejahteraan siswa disabilitas di Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa penelitian ini sangat penting dilakukan karena menggabungkan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan media *Audiovisual* melalui *Pop-up EmotionViz Book*, yang dirancang khusus untuk meningkatkan kesehatan mental siswa disabilitas. Dengan menyajikan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif, media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, tetapi juga mendukung mereka dalam mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi mereka. Hal ini sangat relevan bagi siswa disabilitas yang seringkali menghadapi tantangan dalam berkomunikasi dan mengolah perasaan mereka. Melalui pendekatan berbasis teknologi dan seni ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, serta mendukung kesejahteraan mental siswa di SLBN Muaro Jambi dan di berbagai institusi pendidikan lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data dalam program ini dilakukan melalui beberapa pendekatan. Observasi dan wawancara menjadi langkah awal yang penting pada tahap persiapan. Metode ini digunakan untuk menggali informasi mengenai kondisi siswa dengan berbagai jenis disabilitas, yakni tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, dan autis. Data ini diperlukan untuk menyesuaikan media pembelajaran *Pop-up EmotionViz Book* agar sesuai dengan kebutuhan/jenis disabilitas mereka masing-masing. Selanjutnya, *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa terkait kesehatan mental sebelum dan sesudah dilakukannya implementasi. Hasil *pretest* membantu mengidentifikasi pengetahuan awal, sedangkan *posttest* mengevaluasi peningkatan kemampuan setelah program selesai. Selain itu, *kuesioner* disebar kepada guru yang terlibat dalam program ini untuk mengukur pemahaman mereka tentang pelatihan yang telah diberikan.

Kegiatan ini dilaksanakan secara intensif dan berkala di SLBN Muaro Jambi. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa dan guru SLBN Muaro Jambi, dengan sampel 15 orang siswa disabilitas tingkat SMP dan 10 orang guru sebagai peserta pelatihan. Kegiatan ini memiliki 5 tahapan pelaksanaan, yaitu tahap persiapan, tahap sosialisasi, tahap inti kegiatan, tahap refleksi, dan tahap evaluasi.

- a. Tahap persiapan merupakan tahapan tim pelaksana PKM-PM mempersiapkan materi kegiatan dan peralatan yang dibutuhkan dengan merujuk pada hasil yang didapatkan. Kegiatan observasi dan wawancara bertujuan untuk mengetahui lebih dalam keadaan peserta didik penyandang disabilitas.

Sebelum memasuki tahap sosialisasi dan inti kegiatan pengabdian, tim pelaksana PKM-PM berdiskusi dengan para guru terkait teknis pelaksanaan dari pengenalan hingga tahap akhir dari pelaksanaan kegiatan. Tujuan melibatkan para guru ialah agar guru dapat melanjutkan keberlanjutan dari kegiatan ini setelah pengabdian selesai dilaksanakan.

- b. Tahap sosialisasi merupakan tahapan tim pelaksana PKM-PM memperkenalkan program Emotion Aid kepada warga SLB Muaro Jambi yang akan terlibat aktif dalam program PKM-PM ini. Tahap sosialisasi ini akan menjelaskan tujuan program dan teknis pelaksanaannya.
- c. Tahap inti kegiatan

Tabel 1. Rincian Kegiatan

No	Tahapan Inti	Rincian Kegiatan
1	Tahap pengenalan	Memperkenalkan kepada siswa dan guru SLBN Muaro Jambi tentang kesehatan mental, gejala, serta dampak yang dapat ditimbulkannya. Pengenalan ini dikemas dengan model kartu pembelajaran, sehingga mudah untuk memahaminya. Pada tahap ini, dilaksanakan <i>pretest</i> kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal mereka terkait kesehatan mental.
2	Tahap pelatihan dan pengembangan media	Membimbing guru SLBN Muaro Jambi untuk mempraktikkan pembuatan Pop-Up EmotionViz Book, dimulai dari pembuatan kode batang atau barcode, pembuatan animasi <i>augmented reality</i> menggunakan <i>Assemblr EDU</i> , serta desain audio dan visual.
3	Tahap penyesuaian kebutuhan	Media pembelajaran Pop-up EmotionViz Book akan disesuaikan dengan karakteristik siswa yang memiliki jenis keterbatasan masing-masing. Seperti yang diketahui kategori siswa SLBN Muaro Jambi berbeda-beda yaitu kategori A (tunanetra), B (tunarungu), C (tunagrahita), D (tunadaksa), F (autis). Karena itu diperlukan adanya penyesuaian media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik penyandang berbagai jenis disabilitas berupa <i>Augmented Reality</i> dan Audio, Visual, dan <i>Audiovisual</i> .
4	Tahap pengimplementasian <i>Pop-up EmotionViz Book</i>	<i>Pop-up EmotionViz Book</i> digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat merangsang imajinasi siswa disabilitas, siswa akan dibimbing memahami pembelajaran kesehatan mental melalui teknologi <i>Pop-Up EmotionViz Book</i> , mulai dari cara kerja, fitur-fitur utama, dan potensi penggunaannya dalam pembelajaran kesehatan mental.
5	Tahap evaluasi inti kegiatan	Pada tahap ini akan dilaksanakan <i>posttest</i> kepada siswa untuk mengukur kemampuan akhir mereka terkait kesehatan mental setelah di implementasikannya rangkaian kegiatan program yang telah terlaksana. Kemudian pada tahap ini juga dibagikan angket kepada guru untuk mengetahui pemahaman mereka terkait hasil dari pelatihan yang sebelumnya telah dilaksanakan.

- d. Tahap refleksi merupakan respon yang diberikan siswa dan guru SLBN Muaro Jambi akan mengungkapkan hal apa yang sudah berjalan dengan baik dan bagian yang belum berjalan dengan baik selama kegiatan berjalan.
- e. Tahap evaluasi keseluruhan merupakan kegiatan pendampingan yang diberikan, mengecek capaian tujuan, serta proses tahapan yang telah terlaksana yang menjadi tolak parameter keefektifan program terhadap indikator keberhasilan.

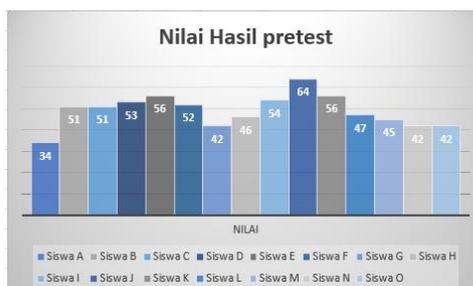
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim PKM-PM menjalankan sebuah program Emotion Aid di SLBN Muaro Jambi yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan mental siswa disabilitas menggunakan *Pop-up EmotionViz Book* berbasis *audiovisual* dan *augmented reality*. *Pop-up emotionviz book* adalah buku interaktif menggunakan teknik *pop-up*, di mana gambar atau elemen-elemen dalam buku tersebut bisa muncul atau berdiri saat halaman dibuka, untuk menggambarkan berbagai emosi. Dalam *pop-up emotionviz book*, gambar-gambar yang muncul tersebut secara khusus dirancang untuk menggambarkan berbagai emosi, seperti kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, ketakutan, dan lainnya. Visualisasi ini tidak hanya

membantu pembaca dalam mengenali dan memahami emosi, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Melalui media ini, siswa diajak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran tentang kesehatan mental, yang tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif tetapi juga meningkatkan kesejahteraan psikologis mereka. Selain itu, pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa dengan berbagai jenis disabilitas untuk lebih memahami dan mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang lebih mudah dipahami dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

Selain ditujukan kepada siswa, program Emotion Aid ini juga menasar para guru di SLBN Muaro Jambi. Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam mendampingi siswa dengan disabilitas. Oleh karena itu, program ini dirancang untuk membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam mengenali serta membantu siswa mengelola emosi mereka. Melalui pelatihan khusus, para guru diajarkan cara menggunakan *Pop-up EmotionViz Book* berbasis *Audiovisual* dan *Augmented Reality* sebagai alat bantu dalam mengajarkan emosi. Selain itu, guru juga dibekali ilmu terkait cara menggunakan *Assemblr Edu* yakni salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat animasi, dimana tujuannya adalah di pembelajaran kedepannya guru-guru di SLBN Muaro Jambi dapat membuat animasi sebagai media pembelajaran.

Hasil capaian pada program ini dilihat dari dua hal, yaitu siswa dan guru. Untuk mengetahui keberhasilan program pada siswa, dilaksanakan rangkaian tes, yakni *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum program di implementasikan, dimana tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait kesehatan mental. Hasil *pretest* yang di peroleh bervariasi, dimana nilai perolehan yang didapatkan oleh siswa dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



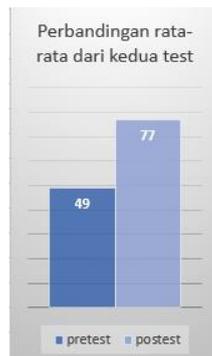
Gambar 1. Hasil *pretest* siswa SLBN Muaro Jambi

Selanjutnya, setelah mengimplementasikan program emotion aid, kembali dilakukan tes kedua, yakni berupa *posttest*, dimana pada tes ini diperoleh hasil seperti yang ditunjukkan pada grafik di bawah.



Gambar 2. Hasil *posttest* siswa SLBN Muaro Jambi

Adapun pada grafik perbandingan antara nilai perolehan *pretest* dan *posttest*, terlihat terjadinya peningkatan. Dimana pada *pretest* skor rata-rata nya berada pada angka 49. Dan ketika *posttest* dilakukan setelah di implementasikannya pop-up emotionviz book, diperoleh hasil di angka 77.



Gambar 3. Perbandingan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*

Dari hasil data ini terlihat bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa terkait kesehatan mental. Selain dari data peningkatan pemahaman siswa yang ditunjukkan oleh data *pretest* dan *posttest*, peningkatan pemahaman siswa juga tercermin dari perubahan kepribadian siswa yang semakin berkembang menjadi lebih baik, dimana hal ini menunjukkan terjadinya pemahaman yang lebih mendalam terhadap kesadaran terkait kesehatan mental baik itu dari segi edukasi maupun tindakan.

Untuk mengevaluasi keberhasilan program pelatihan Emotion Aid kepada para guru di SLBN Muaro Jambi, tim PKM-PM membagikan angket kepada 10 guru yang terlibat dalam kegiatan tersebut. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru mengenai kesehatan mental dan kemahiran mereka dalam menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* mencapai rata-rata 93,7%. Angka ini menunjukkan keberhasilan yang sangat tinggi dalam mencapai tujuan pelatihan, terutama dalam mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* sebagai bagian dari media pembelajaran kesehatan mental untuk siswa disabilitas.

Angket yang dibagikan mencakup beberapa pertanyaan yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman guru. Salah satu pertanyaannya adalah: "Seberapa mudah anda memahami penggunaan aplikasi *Assemblr Edu* untuk membuat animasi?" dengan opsi jawaban berupa skala Likert, yaitu 'Sangat Mudah', 'Mudah', 'Cukup Sulit', 'Sulit', dan 'Sangat Sulit'. Sebagian besar guru memberikan jawaban 'Sangat Mudah' dan 'Mudah', yang menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mudah dipahami dan diimplementasikan oleh guru dalam konteks pembelajaran. Pertanyaan lain dalam angket adalah: "Apakah anda merasa mampu mengajarkan kesehatan mental dengan menggunakan media *Pop-up EmotionViz Book* tanpa pendampingan lebih lanjut?" Jawaban dari pertanyaan ini memberikan wawasan tentang tingkat kepercayaan diri guru dalam melanjutkan penggunaan media pembelajaran yang telah diajarkan. Sebagian besar guru menjawab 'Sangat Mampu' dan 'Mampu', yang juga berkontribusi pada tingginya persentase rata-rata yang diperoleh.

Selain itu, ada pertanyaan terkait dampak pelatihan terhadap pengajaran di kelas, yakni: "Apakah anda merasa media pembelajaran yang diperkenalkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas?" Jawaban dari pertanyaan ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasakan adanya peningkatan keterlibatan siswa, terutama karena media yang digunakan bersifat interaktif dan menarik. Penggunaan *Augmented Reality* yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung telah dianggap efektif dalam menarik perhatian siswa disabilitas, yang cenderung memerlukan pendekatan multisensori.

Dari hasil analisis angket ini, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan ini berhasil meningkatkan kapasitas para guru, baik dalam pemahaman kesehatan mental maupun dalam penggunaan teknologi pembelajaran inovatif. Ini membuka peluang bagi kelanjutan program secara mandiri oleh para guru di masa depan, tanpa perlu pendampingan intensif dari tim pelaksana.

4. KESIMPULAN

Kesehatan mental adalah bagian penting dari proses pendidikan, terutama bagi siswa disabilitas yang sering menghadapi tantangan unik, baik dalam aspek akademik, interaksi sosial, maupun pengelolaan emosi. Gangguan kesehatan mental yang tidak ditangani dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik, perilaku bermasalah, dan dampak jangka panjang pada kesejahteraan siswa. Oleh

karena itu, kepedulian terhadap kesehatan mental di sekolah, khususnya di SLB, sangat diperlukan. Teknologi seperti *Augmented reality* dan media *audiovisual* telah terbukti efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar dan kesejahteraan mental siswa disabilitas. *Pop-up EmotionViz Book*, yang menggabungkan teknologi *Augmented Reality* dan *Audiovisual*, merupakan inovasi penting yang dapat meningkatkan kesehatan mental. Penggunaan media ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa SLB N Muaro Jambi terkait kesehatan mental. Program Emotion Aid yang diterapkan di SLBN Muaro Jambi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai kesehatan mental, dengan skor rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Selain itu, pelatihan untuk guru juga berhasil meningkatkan pemahaman mereka tentang kesehatan mental dan keterampilan membuat animasi menggunakan *Assemblr EDU*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Nyoman Widhi Adnyana, I., & Ayu Ariningsih, K. (2019). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA), 2, 176–182.
- Diana, S. (2021). Strategi penanganan kesehatan mental anak penyandang disabilitas di Sekolah Al-Kaustar Jakarta Timur. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 1(12), 1332–1343. <https://doi.org/10.17977/um063v1i12p1332-1343>
- Fahrudin, A., & Asy'ari, N. A. S. (2019). Kajian Teori Strategi Programming Sydney W. Head pada Program Acara Dakwah ADiTV. *ProTVF*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i1.21207>
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(1), 62–71.
- Handayani, T., Ayubi, D., & Anshari, D. (2020). Literasi Kesehatan Mental Orang Dewasa dan Penggunaan Pelayanan Kesehatan Mental. *Perilaku Dan Promosi Kesehatan: Indonesian Journal of Health Promotion and Behavior*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.47034/ppk.v2i1.3905>
- Haryanto, A. (2020). Penyuluhan Pembuatan Video Profil Desa Bedoyo. *Jurnal Pengabdian Seni*, 1(1), 4–10.
- Ridlo, I. A. (2020). Pandemi COVID-19 dan Tantangan Kebijakan Kesehatan Mental di Indonesia. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 5(2), 162. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v5i22020.162-171>
- Rizky, U. F. (2019). Identifikasi Kebutuhan Siswa Penyandang Disabilitas Pasca Sekolah Menengah Atas. *IJDS Indonesian Journal of Disability Studies*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.21776/ub.ijds.2014.01.01.07>
- Suryanto Aloysius, & Nada Salvia. (2021). Analisis Kesehatan Mental Mahasiswa Perguruan Tinggi Pada Awal Terjangkitnya Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Citizenship Virtues*, 1(2), 83–97.
- Triyono, A. (2022). Aplikasi Pembelajaran Biologi Tentang Tanaman Berbasis Augmented Reality Untuk Kelas Xi. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(4), 501–513. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i4.1607>
- Wahyudin, A., Sunarsa, Karna, Subechi, I., & Wulandari, Y. (2022). Pelatihan Produksi Audiovisual dan Master of Ceremony bagi Santri Pondok Pesantren
- Nurul Huda, Sragen. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8.

Halaman Ini Dikosongkan