

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan inklusif adalah sebuah pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk mengakomodasi setiap anak tanpa memandang perbedaan fisik, intelektual, emosional, sosial, atau kondisi lainnya. Prinsip inklusif menekankan perlunya lingkungan belajar yang aman, penuh pengertian, dan mendukung bagi setiap anak. Anak tunarungu, seperti anak-anak lainnya, memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang setara dan berkualitas, dalam suasana yang inklusif dan suportif. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya mendukung tujuan pembelajaran, namun juga memberikan kesempatan kepada semua anak untuk memaksimalkan potensi mereka. [1].

Semua anak memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan termasuk anak yang memiliki keterbatasan tunarungu. Tunarungu adalah kondisi dimana seseorang kehilangan daya pendengaran secara keseluruhan atau hanya sebagian, sehingga mengalami kesulitan untuk berkomunikasi secara oral / verbal. Hal ini menjadikan anak tunarungu membutuhkan upaya lebih untuk bisa memahami sebuah pembelajaran [2].

Pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan hal yang wajib dipelajari oleh semua anak, termasuk anak yang memiliki keterbatasan tunarungu sesuai dengan yang tercantum pada kurikulum MERDEKA. Kurikulum MERDEKA adalah pendekatan pendidikan yang memberikan fleksibilitas kepada sekolah dan guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing siswa, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau kognitif. Pada Kurikulum MERDEKA, menekankan pentingnya setiap anak untuk mengenal huruf hijaiyah dan harakatnya, terutama harakat fathah, kasroh,

dan dommah, sebagai bagian dari pembelajaran dasar untuk dapat membaca Al-Qur'an.

Mengenalkan huruf hijaiyah bukan hal yang mudah khususnya pada anak tunarungu. Pembelajaran huruf hijaiyah bagi anak tunarungu memiliki tantangan unik. Mereka kesulitan dalam membedakan bunyi huruf karena keterbatasan pendengaran. Selain itu, mengingat bentuk huruf dan memahami konsep harakat (tanda baca dalam Al-Qur'an) juga menjadi hambatan. Metode konvensional yang mengandalkan penjelasan verbal dan tulisan di papan tulis kurang efektif karena tidak mengakomodasi kebutuhan visual dan kinestetik anak tunarungu. Sehingga dalam proses ini anak tunarungu membutuhkan media dalam pengenalan huruf hijaiyah [3].

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan bapak Dedih Rahmat, S.Pd selaku guru PAI di SLB B Summersari, pembelajaran bahasa isyarat hijaiyah merupakan hal yang baru diterapkan pada bulan November 2023 sehingga anak masih asing terhadap bentuk dari huruf hijaiyah dan tanda bacanya (hasil wawancara terlampir pada lampiran B). Observasi menunjukkan bahwa Anak penyandang disabilitas tunarungu kurang fokus dan cepat bosan dalam pembelajaran bahasa isyarat hijaiyah dengan metode konvensional, yang hanya menggunakan penjelasan di papan tulis dan tidak banyak interaksi. Anak tunarungu membutuhkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk menarik perhatian mereka dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Dalam proses pembelajaran, interaksi tidak efektif. Siswa yang lebih tua tidak memiliki keterampilan mengajar yang cukup untuk mengajarkan huruf hijaiyah kepada siswa yang lebih muda. Hal ini menyebabkan anak tunarungu kurang memahami huruf hijaiyah. Beberapa siswa tunarungu dapat belajar di luar sekolah, seperti di "Rumah Qur'an Isyaroh", tetapi tidak semua orang tua mampu membayar biaya tambahan tersebut. Anak-anak penyandang disabilitas tunarungu membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat diakses kapan saja. Untuk memberi anak-anak

lebih banyak kesempatan untuk belajar dan berlatih secara mandiri, aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan di rumah diperlukan [4].

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka dibutuhkan sebuah proses analisis desain interaksi terhadap aplikasi media pembelajaran huruf hijaiyah, khususnya bagi anak tunarungu yang akan dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Metode desain yang akan digunakan adalah metode *Design Thinking*. Metode tersebut dipilih karena pendekatannya yang berpusat pada pengguna. Dengan memahami kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan anak tunarungu secara mendalam, diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan mudah digunakan [5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, bagaimana merancang desain interaksi media pembelajaran bahasa isyarat huruf hijaiyah beserta tanda baca yang efektif, menarik, dan mudah digunakan oleh anak tunarungu di SLB B Summersari?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang desain interaksi media pembelajaran bahasa isyarat huruf hijaiyah beserta tanda baca bagi anak tunarungu. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah, untuk memperbaiki pengalaman belajar bahasa isyarat huruf hijaiyah dan tanda baca agar lebih efektif, menarik, dan mudah digunakan oleh anak tunarungu di SLB B Summersari.

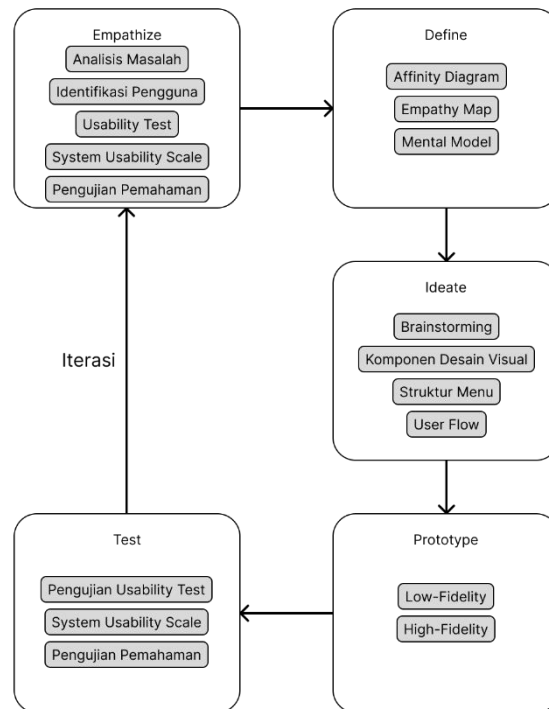
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian adalah siswa tunarungu kelas 1-2 di SLB B Summersari yang memiliki tingkat ketunarunguan sedang hingga berat.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi mobile berbasis Android yang memuat materi pengenalan huruf hijaiyah (huruf tunggal dan harakat dasar)
3. Bahasa isyarat huruf hijaiyah yang digunakan dalam aplikasi mengacu pada pedoman membaca mushaf Al-Qur'an bagi penyandang disabilitas sensorik rungu wicara yang dikeluarkan oleh Kementerian Agama RI tahun 2022. Kesesuaian bahasa isyarat akan divalidasi oleh guru SLB B Summersari yang memiliki kompetensi di bidang bahasa isyarat.
4. Hasil penelitian berupa *native prototype*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat lunak, dengan kerangka kerja *Design Thinking* sebagai panduan utama. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai masing-masing metode:



Gambar 1. 1 Gambar Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Metode yang dilakukan dalam rangka mengumpulkan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan literatur, paper, dan jurnal yang relevan dengan topik penelitian, yaitu desain interaksi media pembelajaran huruf hijaiyah bagi anak tunarungu. Literatur ini akan digunakan sebagai dasar teori, acuan penelitian sebelumnya, dan sumber informasi untuk memahami kebutuhan dan

karakteristik anak tunarungu.

2. Wawancara

Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan guru PAI dan 5 orang siswa tunarungu di SLB B Summersari. Pertanyaan wawancara akan berfokus pada pengalaman mereka dalam pembelajaran bahasa isyarat huruf hijaiyah, tantangan yang dihadapi, harapan terhadap media pembelajaran, serta preferensi mereka terkait desain interaksi. Hasil wawancara akan direkam dan ditranskripsi untuk analisis lebih lanjut.

3. Observasi

Observasi partisipan akan dilakukan di SLB B Summersari untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran bahasa isyarat huruf hijaiyah, interaksi antara guru dan siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang sudah ada. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks pembelajaran dan kebutuhan pengguna.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah dan merancang solusi inovatif. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan keinginan pengguna, serta melibatkan pengguna secara aktif dalam proses perancangan [5]. *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu:

1. Empathize (Berempati) : Pada tahap ini, peneliti berusaha memahami kebutuhan, keinginan, dan permasalahan yang dihadapi oleh anak tunarungu dalam belajar bahasa isyarat huruf hijaiyah. Pemahaman ini diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi literatur yang dilakukan sebelumnya

2. Define (Mendefinisikan) : Data yang terkumpul pada tahap Empathize dianalisis untuk mengidentifikasi masalah utama yang perlu dipecahkan. Masalah dirumuskan secara spesifik dan terukur, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan keterbatasan anak tunarungu.
3. Ideate (Mengideasi) : Pada tahap ini, peneliti melakukan brainstorming untuk menghasilkan ide-ide solusi desain interaksi yang kreatif dan inovatif. Ide-ide yang muncul dieksplorasi dan dikembangkan lebih lanjut dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti tampilan visual, navigasi, interaksi, dan umpan balik.
4. Prototype (Membuat Prototipe) : Konsep-konsep desain interaksi yang terpilih diwujudkan dalam bentuk prototipe. Prototipe dapat berupa sketsa, mockup, atau bahkan aplikasi yang berfungsi sebagian. Tujuan dari pembuatan prototipe adalah untuk memvisualisasikan dan menguji ide-ide desain interaksi sebelum diimplementasikan secara penuh.
5. Testing (Menguji) : Prototipe diuji coba dengan melibatkan anak tunarungu sebagai pengguna. Pengujian dilakukan untuk mendapatkan umpan balik mengenai keefektifan, kemudahan penggunaan, dan tingkat kepuasan pengguna terhadap desain interaksi. Hasil pengujian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan prototipe.

Tahapan-tahapan dalam Design Thinking ini bersifat iteratif, artinya dapat dilakukan berulang kali hingga mendapatkan desain interaksi yang optimal dan memenuhi kebutuhan pengguna [6].

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang dasar pemikiran penelitian dengan menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah yang diteliti, perumusan maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas dan menjelaskan landasan teori yang digunakandengan penelitian yang dilakukan. Pembahasan yang dilakukan pada bab ini digunakan sebagai acuan untuk menyelesaikan masalah pada penelitian ini

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tahapan dalam menganalisis masalah hingga perancangan sistem dari hasil analisis dengan menjalankan serangkaian proses user research, perancangan antarmuka, hingga dilakukannya pengujian.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang bagaimana proses pengimplementasian sistem dari hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya serta bagaimana hasil dari pengujian yang dilakukan untuk menjadi pembandingan antara hasil pengujian sebelumnya dengan hasil pengujian dari pengimplementasian sistem yang baru.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang diperoleh untuk langkah pengembangan selanjutnya.