

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Di era globalisasi saat ini tidak terlepas dari penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi. Pesatnya perkembangan diawali dari munculnya teknologi internet yang menghubungkan jutaan computer di seluruh dunia. Selain itu, teknologi informasi telah menjadi sebuah teknologi yang bersifat universal. Penggunaan teknologi informasi di dalam bidang pendidikan telah mengalami kemajuan yang pesat saat ini, dalam bidang pendidikan sudah sangat banyak terciptanya media pembelajaran. Mulai dari media sederhana hingga media yang mengagumkan. Di dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi merupakan sebuah inovasi yang dapat menciptakan dan menawarkan keefektifan dalam proses pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam bentuk media pembelajaran berbasis komputer (Wijaya & Rakhmawati, 2015).

Penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan keinginan yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat juga membantu dalam pemahaman siswa (Hamalik, Media Pendidikan, 2014).

Media interaktif berbasis Aplikasi Ayo Belajar Bisindo yang di dalamnya terdapat beberapa materi guna untuk pengenalan bahasa isyarat bagi anak tunarungu maupun tunawicara, dari aplikasi tersebut anak dapat belajar dimana pun

dan kapan pun sehingga dapat mempercepat dalam pemahaman bahasa isyarat tersebut, aplikasi Ayo Belajar Bisindo juga tidak hanya terpaku untuk anak-anak saja tetapi juga dapat digunakan dalam ruang lingkup umum, dapat digunakan orang normal untuk mempelajari bahasa isyarat, dan juga dapat digunakan para orang tua yang anaknya memiliki kebutuhan khusus.

Di dalam aplikasi Ayo Belajar Bisindo terdapat visual-visual dengan konsep penuh warna yang bertujuan untuk menarik minat untuk menggunakan aplikasi tersebut, tetapi kurang tertata nya tampilan visual dari aplikasi tersebut menyebabkan kesulitan dalam memahami dari setiap fungsi yang ada di dalamnya, seperti tata letak yang masih berantakan dan bentuk ikon yang masih membingungkan bagi penggunanya, terutama anak-anak yang menjadi target dari aplikasi ini.

Anak berkebutuhan khusus memerlukan metode, bahan, layanan, dan peralatan khusus untuk mencapai perkembangan yang optimal. Karena anak-anak ini mungkin belajar dengan kecepatan dan cara yang berbeda. Meski memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda dengan anak-anak pada umumnya, mereka harus mendapatkan perlakuan dan kesempatan yang sama. Ini bisa dimulai dengan merujuk pada anak berkebutuhan khusus. Kategori anak berkebutuhan khusus antara lain anak tunanetra (gangguan penglihatan), anak tunarungu (gangguan pendengaran), anak tunadaksa (kelainan fisik), anak tunagrahita (gangguan mental), anak dengan hambatan berbicara (tunawicara), anak dengan kesulitan belajar, dan anak dengan gangguan spektrum autisme.

Dari banyak nya kategori anak berkebutuhan khusus ini, sangat banyak yang di jumpai di lingkungan masyarakat anak-anak berkebutuhan khusus, seperti tuna rungu dan tuna wicara

kurangnya metode pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga kurang efektif saat proses belajar mengajar, Susahnya menjelaskan bahasa isyarat terhadap anak-anak. Oleh sebab itu dibutuhkan lah media yang berfungsi untuk pengenalan bahasa isyarat bagi tuna rungu dan tuna wicara dalam bentuk media interaktif, seperti bahasa isyarat tangan.

BISINDO merupakan singkatan dari kata Bahasa Isyarat Indonesia. Kata BISINDO pertama kali diciptakan dan dicetuskan oleh Dimiyati Hakim, tunarungu, berkaitan dengan maraknya pertikaian dan polemik penggunaan bahasa isyarat di Indonesia. Dimiyati Hakim yang pertama kali meneliti dan membedakan bentuk Bahasa Isyarat di Indonesia, yaitu berbentuk struktural dan konseptual dengan memaparkan fungsi, maksud, tujuan dan lingkup penggunaannya.

Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia bagi tuna rungu dan tuna wicara dalam bentuk media Interaktif adalah Suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian untuk melihatnya. Penggunaan Multimedia interaktif sangatlah bermanfaat di dunia kerja dan juga di dunia pendidikan.

Dalam multimedia interaktif ditampilkan visualisasi dengan menggunakan suara, teks, gambar-gambar yang lucu. Dengan desain pembelajaran yang kreatif diharapkan proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif, lebih

efektif, kualitas belajar-belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dengan menggunakan media interaktif dapat mempermudah penyampaian informasi dalam mempelajarinya.

Kajian visual dalam penggunaan media interaktif jika diteliti maka akan memberikan sumbangsih atau alternatif guna memberikan kemudahan bagi siswa-siswi dalam proses pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh berbagai pihak, peneliti mencoba menganalisis kajian visual penggunaan media interaktif yang digunakan untuk proses belajar Bahasa Isyarat Indonesia

Pemanfaatan Teknologi Informasi dapat dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan manusia, baik dalam kebutuhan individu, perusahaan, bisnis, hingga kepada bidang pendidikan. Multimedia menjadi penting dikarenakan salah satunya di pakai sebagai alau untuk perusahaan bersaing. Pada abad 21 ini multimedia akan menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca (Suyanto, 2003). Proses pembelajaran yang sifatnya menjadi dinamis dengan memberikan pengalaman baru pada setiap kegiatan pembelajarannya. Hal ini merupakan salah satu solusi bagi pengajar atau guru untuk dapat memanfaatkan sistem belajar e-learning basis multimedia interaktif dalam pembelajaran.

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan secara interaktif. Terdapat tiga jenis multimedia, yakni Multimedia Interaktif, Multimedia Hiperaktif, dan Multimedia Linier. Multimedia Interaktif sendiri fasilitasnya menyediakan berbagai navigasi untuk

penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi secara aktif, Multimedia Hiperaktif memiliki struktur dari berbagai elemen yang saling terkait dengan pengguna serta menghubungkan elemen-elemen multimedia yang lainnya, dan multimedia linier, dalam multimedia ini pengguna hanya berinteraksi satu arah serta hanya mendapat informasi saja tanpa mendapatkan feedback.

Pembelajaran dengan teknologi informasi akan berjalan apabila pengajar dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan fasilitator pembelajaran, bukan lagi sebagai pemberi informasi. Pengajar atau guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar yang berbagi ilmu pengetahuannya kepada siswa. Pengajar juga bukan menjadi instruktur yang memberikan perintah, melainkan sebagai mitra belajar bagi siswa dan memfasilitasi segala hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Kondisi saat ini, pembelajaran e-learning basis multimedia interaktif sudah banyak diproduksi dan dikembangkan oleh para pengembang multimedia interaktif. Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran serta sebagai media penunjang pembelajaran dari berbagai usia mulai anak-anak dibawah umur lima tahun hingga usia remaja.

Dalam perkembangannya sudah banyak pengembang baik industri kecil, industri besar, atau bahkan peneliti yang membuat serta mengembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran. Secara umum multimedia interaktif hadir menjadi media penunjang bagi siswa sebagai kelas praktis untuk belajar. Hal ini perlu adanya evaluasi terhadap multimedia interaktif yang dibuat, untuk dipertimbangkan dalam perkembangan multimedia interaktif ke depannya sebagai

upaya membangun kerangka teoretis struktur desain multimedia interaktif yang digunakan secara maksimal.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka teridentifikasi permasalahan yaitu kajian visual dalam penyampaian pesan dari aplikasi Ayo Belajar Bisindo

Dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalah adalah:

- a. Visual seperti apa yang tepat untuk digunakan dalam media pembelajaran interaktif Ayo Belajar BISINDO?
- b. Apakah media interaktif Ayo Belajar BISINDO optimal?
- c. Apakah media interaktif Ayo Belajar Bisindo sudah efektif untuk proses pengenalan Bahasa Isyarat tersebut?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui visual seperti apa yang tepat digunakan di dalam media interaktif Ayo Belajar BISINDO
- b. Untuk mengetahui Apakah media interaktif Ayo Belajar Bisindo sudah optimal
- c. Untuk mengetahui efektifitas media interaktif tersebut

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat pada pengembangan bidang keilmuan desain, yaitu diantaranya:

- a. Menjadi rujukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, khususnya berkaitan dengan topik, objek, dan metodologi yang sama, diantaranya

perkembangan media interaktif tersebut baik dari objek gambar, jenis kosakata, dan interaksi terhadap media interaktif tersebut.

- b. Menjadi bahan acuan bagi praktisi desain, khususnya desainer dalam pembuatan media pembelajaran mengenai pemahaman visual pada media pembelajaran, agar media pembelajaran tersebut dapat menjadi media pembelajaran yang baik dan menarik.

1.5. Pembatasan Masalah dan Asumsi

Peneliti membatasi ruang lingkup penelitian karena luasnya ruang lingkup permasalahan penelitian yang akan dikaji, maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

- a. Dari aspek penelitian dibatasi hanya pada visual media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa isyarat indonesia.
- b. Subjek penelitian dibatasi pada penyandang tunarungu dan tunawicara dan beberapa orang normal seperti guru yang mengajar di SLB dan masyarakat biasa yang tertarik dengan BISINDO.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi deskripsi topik kajian dan latar belakang masalah yang dikaji, tujuan dan manfaat penelitian, pembatasan masalah dan asumsi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini peneliti membahas permasalahan anak terhadap media pembelajaran interaktif. Materi yang digunakan yaitu tentang teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI

Pada bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian yang digunakan serta pendekatan secara keilmuan dalam proses penelitian. Tahapannya berupa metodologi penelitian yang digunakan untuk menganalisis objek kajian serta menjelaskan tahapan dan proses pengolahan data pada objek kajian yang diteliti.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab keempat ini berisikan pemaparan hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan dari data yang didapat pada penelitian tersebut. Bab ini merupakan tinjauan analisis visual yang meliputi hasil dari kuesioner yang diisi oleh responden dan mendapatkan hasil elemen-elemen visual apa saja yang harus di perbaiki agar aplikasi tersebut bisa lebih dapat di terima oleh masyarakat luas.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini merupakan penutup dari seluruh informasi yang diperoleh selama penelitian, selain itu juga berisi kesimpulan dan saran penelitian yang berkaitan dengan kajian visual media interaktif Ayo Belajar Bisindo berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.