

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan juga merupakan suatu kebutuhan pokok bagi setiap individu yang ingin maju, baik itu anak yang normal maupun anak yang mengalami kelainan fisik atau mental. (Salim, 2016)

Tuna rungu adalah seorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan oleh tidak fungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga anak tersebut tidak dapat menggunakan indera pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari (Winarsih, 2007). Melihat latar belakang anak tuna rungu yang harus menggunakan bahasa isyarat dalam berkomunikasi, sehingga seorang guru harus menyampaikan materi secara jelas dan konsisten dalam menggunakan bahasa isyarat pada setiap proses belajar mengajar.

Keterbatasan penggunaan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar di SLB Dharma Bhakti Dharma Pertiwi seperti pada proses pembelajaran alat peraga yang digunakan masih bersifat manual (ditulis di kertas atau di papan tulis). Dengan proses pembelajaran ini, kurang meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari bahasa isyarat Bisindo (Bahasa Isyarat Indonesia) pada materi huruf abjad dan angka. Pada saat berkomunikasi siswa menggunakan bahasa isyarat dimana guru memiliki peran penting dalam pengajaran materi yang disampaikan. Kendala yang dihadapi adalah guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang menarik mengenai

pengenalan bahasa isyarat Bisindo (Bahasa Isyarat Indonesia) pada materi huruf abjad dan angka berbasis teknologi informasi. Sehingga sangat dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu proses pengajaran agar menjadi lebih efektif. Dengan metode pembelajaran ini siswa diharapkan dapat belajar mandiri tanpa ketergantungan terhadap pendampingan guru secara terus menerus serta meningkatkan kuantitas perolehan belajar siswa.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, para guru dituntut untuk mampu menyusun program kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media pola gerak yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik khusus peserta didik. Pola gerak irama digunakan sebagai alat belajar yang mampu untuk mengembangkan potensi kemampuan, membebaskan kesulitan peserta didik, mengabstraksikan, serta membentuk pengalaman-pengalaman baru atau wawasan diri yang bersifat positif setiap peserta didik (Yuniati, 2011).

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat terjadi pada perangkat gerak khususnya smartphone. Saat ini hampir semua orang menggunakan smartphone untuk beraktifitas sehari-hari. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh smartphone dengan OS Android dari segi fleksibilitas, memungkinkan penyandang tuna rungu untuk dapat ikut mengoprasikannya (Wardani, 2017).

Media pembelajaran pengenalan huruf dan angka dapat menumbuhkan minat dan daya tarik bagi penyandang tuna rungu karena dilengkapi dengan fitur yang menarik. Dan dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengaruh atau respon positif terhadap hasil pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dan penulisan laporan dengan judul **“APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN**

TUNA RUNGU BERBASIS MOBILE”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran tuna rungu berbasis *mobile* menggunakan bahasa isyarat Bisindo dalam pengenalan huruf abjad dan angka?
2. Bagaimana membangun aplikasi media pembelajaran tuna rungu berbasis *mobile* menggunakan bahasa isyarat Bisindo dalam pengenalan huruf abjad dan angka?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan diatas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Merancang aplikasi media pembelajaran tuna rungu berbasis *mobile* menggunakan bahasa isyarat Bisindo dalam pengenalan huruf abjad dan angka.
2. Membangun aplikasi media pembelajaran tuna rungu berbasis *mobile* menggunakan bahasa isyarat Bisindo dalam pengenalan huruf abjad dan angka.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas agar tidak terjadi perluasan masalah, maka batasan masalah yang dibatasi:

1. Aplikasi media Pembelajaran tuna rungu berbasis *mobile* hanya

membahas tentang bahasa isyarat Bisindo untuk pengenalan huruf dan angka.

2. Pada aplikasi yang akan dibuat hanya digunakan untuk siswa di SLB dari kelas satu sampai kelas dua khusus untuk anak penyandang tuna rungu.
3. Pada aplikasi tuna rungu untuk angka hanya dibatasi 1-10, dan untuk huruf dari A sampai Z.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat atau kontribusi yang diharapkan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi media pembelajaran ini dapat mempermudah para penyandang disabilitas dalam proses pembelajaran huruf dan angka untuk bahasa isyarat Bisindo.
2. Media pembelajaran berbasis android oleh guru untuk mempermudah menerangkan materi kepada siswa dan pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan teknologi *smart phone*.
3. Mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan media pembelajaran untuk pengenalan huruf dan angka dengan bahasa isyarat Bisindo bagi tuna rungu.