

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Judul Skripsi

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT
BERBASIS ANDROID*

B. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan smartphone android saat ini yang begitu pesat, banyak pengembang aplikasi yang mengembangkan berbagai aplikasi berbasis android baik aplikasi permainan, pembelajaran, sosial media, dll. Salah satu pengembangan aplikasi bidang pembelajaran adalah pengembangan aplikasi bahasa isyarat. Dalam mempermudah pembelajaran bahasa isyarat dengan pemanfaatan teknologi yang ada sekarang maka dikembangkanlah aplikasi pembelajaran bahasa isyarat yang ditujukan untuk penyandang tuna rungu, tuna wicara dan masyarakat umum (Kautsar et al., 2015). Bahasa isyarat merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi sesama penyandang tunarungu atau tunawicara kepada masyarakat normal dengan menggunakan gerakan tangan, mimik, tubuh yang membentuk symbol-simbol yang mengartikan suatu huruf atau kata (Borman & Priyopradono, 2018).

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), dalam paper Nida pada tahun 2013, adalah anak yang dalam setiap proses pertumbuhan fisik, mental, intelektual, sosial atau emosional dan mengalami perkembangan kelainan yang membutuhkan perawatan khusus. Beberapa dari mereka buta, tuli, keterbelakangan mental, autisme dan cacat gerak (Al Irsyadi et al., 2019). Menurut (Pradikja Hendra et al., 2018) Pandangan masyarakat kepada para penderita tuna rungu dan wicara masih sangatlah minim. Hal ini dikarenakan sulitnya memahami komunikasi.

Mereka yang bisa mendengar menggunakan bahasa oral atau gerak bibir yang jelas serta kosa kata yang dapat dipahami. Mereka yang tuna rungu dan tuna wicara menggunakan bahasa isyarat untuk tetap berkomunikasi dengan yang lainnya. Menggunakan bahasa isyarat merupakan langkah yang diambil oleh mereka yang memiliki kekurangan bicara atau mendengar untuk tetap mampu berinteraksi dengan masyarakat umum (Prasetyo, 2014). Jika dibandingkan dengan materi pelajaran, permainan lebih diminati oleh setiap orang. Permainan yang banyak menyita perhatian siswa adalah game, baik game online maupun game offline. Citra game di masyarakat masih dipandang sebagai media penghibur bahkan ada sebagian orang menganggapnya sebagai media yang membuang waktu dibanding sebagai media pembelajaran. Padahal aplikasi game yang apabila dimaksimalkan, dapat menjadi sesuatu yang sangat berguna. Game harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan (Amirulloh et al., 2019).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis bermaksud membangun sebuah pengembangan media pembelajaran bahasa isyarat berbasis android. Oleh karena itu, penulis memilih topik “pengembangan media pembelajaran Bahasa isyarat berbasis android” Bahasa yang akan digunakan oleh penulis yaitu Bahasa bisindo. Penelitian ini merupakan game edukasi yang mana user sebagai pemeran utama di dalam game dan memberikan pengajaran mengenai materi macam Bahasa isyarat yang sering digunakan. Penulis memilih software Construct 3 sebagai software pembuatan gamenya.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Uraian di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Perlunya media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman masyarakat akan bahasa isyarat
- b. Perlunya rancang media pembelajaran yang mudah di akses kaum disabilitas
(Tunarungu/Tunawicara)
- c. Perlunya media pembelajaran yang dapat membantu masyarakat untuk mempermudah komunikasi dengan kaum disabilitas.

3. Pembatasan Masalah

Pembatasan luasnya masalah yang teridentifikasi tersebut, batasan masalah dalam penelitian ini adalah menghadirkan media pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis

Android untuk kaum disabilitas yang dapat digunakan dalam berkomunikasi sehari-hari.

4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan bahwa permasalahannya adalah:

- a. Bagaimana model media pembelajaran berbasis android sebagai sarana pembelajaran bahasa isyarat ?
- b. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis android dapat membantu masyarakat dalam memahami bahasa isyarat untuk berkomunikasi dengan kaum disabilitas?

5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini yaitu :

- a. Membuat media pembelajaran berbasis android sebagai sarana untuk memudahkan masyarakat dalam memahami bahasa isyarat
- b. Menerapkan pembelajaran *bahasa isyarat* dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi android

6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan dan meningkatkan pola pikir peneliti dan pembaca dalam membuat media pembelajaran.

- b. Secara Praktis

- (1) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembuatan media pembelajaran terkait Bahasa Isyarat

- (2) Bagi Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien, membantu peserta didik untuk lebih memahami bahasa isyarat

- (3) Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang aplikasi media pembelajaran, serta dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.