

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan kemajuan teknologi saat ini, ada kesempatan baru untuk membuat pembelajaran bahasa isyarat interaktif lebih menarik dan bermanfaat bagi penyandang tunarungu. Selain itu, media ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat untuk menarik minat siswa dan membantu mereka tetap fokus selama pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa atau antara siswa dan materi pelajaran. Media ini dapat berupa perangkat lunak komputer, aplikasi web, simulasi, permainan edukatif, atau alat lainnya yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Penyandang tunarungu mengalami kesulitan dalam belajar dan berinteraksi dengan orang lain karena mereka menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi dan mengakses informasi melalui bahasa lisan. Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) adalah bahasa alami penyandang tunarungu yang dapat berkomunikasi dengan menggunakan gerak kedua tangan, gerak bibir, bahasa tubuh, dan pandangan mata.

SLB Panca Bhakti Magetan adalah satu-satunya sekolah khusus di Magetan yang belum menggunakan media pembelajaran interaktif untuk mengajar anak penyandang tuna rungu huruf dan angka. Pembelajaran pengenalan huruf dan angka pada SLB pada sekolah dasar sudah diterapkan pada siswa kelas 1 sampai kelas 3. Media pembelajaran yang masih terbatas ini tidak berhasil meningkatkan kemampuan bahasa anak, seperti merangkai kalimat dan menguasai kosa kata. Selain itu, kegiatan melatih komunikasi membutuhkan waktu yang lama, sehingga banyak siswa jenuh dan bosan. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu wujud pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan (Bustamin, S., Hamdani, I. M., & Hadi, A. 2023).

Multimedia adalah istilah yang mengacu pada kombinasi berbagai jenis media untuk menyampaikan informasi atau memberikan hiburan. Jenis media yang digunakan dalam multimedia termasuk teks, gambar, video, animasi, dan interaktivitas, dan tujuan penggunaan media ini adalah untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan diatas, penulis mengambil judul “RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO) BAGI ANAK PENYANDANG TUNARUNGU BERBASIS *MULTIMEDIA*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah dipahami untuk membantu anak penyandang tunarungu

belajar bahasa isyarat seperti mengidentifikasi huruf dan angka, yang merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi mereka.

B. Pembatasan Masalah

Banyak aspek yang menjadi pertimbangan dalam menyelesaikan penelitian ini, oleh karena itu diperlukan adanya batasan masalah :

1. Media pembelajaran interaktif BISINDO ini hanya fokus pada pengenalan huruf dan angka dengan menggunakan software *Adobe Flash Profesional*.
2. Media pembelajaran interaktif BISINDO ini hanya digunakan oleh anak penyandang tunarungu di SLB Panca Bhakti Magetan.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan keadaan saat ini, beberapa perumusan masalah dapat dibuat, yaitu:

1. Bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif BISINDO yang berbasis multimedia untuk anak penyandang tunarungu?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif BISINDO untuk anak penyandang tunarungu?

D. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Merancang media pembelajaran interaktif BISINDO tentang pengenalan huruf dan angka bagi anak penyandang tunarungu berbasis *multimedia*.
2. Mengetahui kegunaan media pembelajaran interaktif BISINDO tentang pengenalan huruf dan angka bagi anak penyandang tunarungu berbasis *multimedia*.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, berikut adalah penjelasan dari kegunaan teoritis dan kegunaan praktis dari penelitian ini :

1. Kegunaan Teoritis

a. Bagi Universitas PGRI Madiun

Diharapkan penelitian ini dapat membantu mahasiswa dalam menggunakan bahan penelitian lain saat mereka mengerjakan tugas akhir mereka.

b. Bagi Peneliti Lain

Memberikan referensi dan sumber informasi yang berguna untuk digunakan dalam penelitian yang terkait dengan subjek penelitian ini.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Studi ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang bahasa dan teknologi informasi serta memecahkan masalah saat membuat media pembelajaran interaktif bahasa isyarat Indonesia tentang pengenalan huruf dan angka bagi anak penyandang tunarungu.

b. Bagi Pembaca

Ada kemungkinan untuk digunakan sebagai referensi dan memberikan wawasan baru tentang pembuatan media pembelajaran interaktif bahasa isyarat.