

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan salah satu cara untuk mendapatkan berbagai macam ilmu dari semua aspek. Dalam dunia pendidikan, sistem pembelajaran saat ini masih banyak dijumpai metode pembelajaran yang klasik. Kurikulum yang dikembangkan saat ini oleh sekolah dituntut untuk merubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Hal ini sesuai dengan tuntutan dunia masa depan anak yang harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar (*thinking and learning skills*). Kecakapankecakapan tersebut diantaranya adalah kecakapan memecahkan masalah (*problem solving*), berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi. Semua kecakapan ini bisa dimiliki oleh siswa apabila guru mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang menantang siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Dalam era modernisasi teknologi yang canggih sekarang, pembelajaran dapat menggunakan alat-alat canggih, seperti komputer, tablet, handphone, komputer, dll. Banyaknya gadget – gadget canggih seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan pembelajaran pada siswa. Karena sekolah yang masih menggunakan metode klasik sering membuat anak bosan dan kadang tidak paham pelajaran yang diajarkan.

Seperti halnya Android juga merupakan salah satu operasi system terbaru yang ada pada gadget. Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk

telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Android memiliki berbagai keunggulan sebagai piranti lunak yang memakai basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Android ini sangat cocok untuk jadi media pembelajaran siswa. Sehingga memudahkan dalam pembelajaran siswa pada umumnya.

Berbeda halnya pada pembelajaran anak yang memiliki kekurangan seperti anak tuna rungu. Anak yang memiliki kekurangan atau kehilangan pada pendengaran yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya disebut dengan Anak Tuna Rungu. Dalam pembelajaran anak tuna rungu sangat berbeda dengan pembelajaran anak normal pada umumnya. Anak tuna rungu dalam pembelajarannya lebih banyak menggunakan indera penglihatannya, sehingga dalam pembelajaran anak tuna rungu sangat dianjurkan untuk banyak membuat visualisasi atau penglihatan sehingga dapat memahami pelajaran dengan baik.

Dibuatnya Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Tuna rungu Berbasis Android di SD Luar Biasa Fajar Harapan Surabaya ini adalah untuk membuat siswa tuna rungu dapat belajar bahasa Inggris dengan mudah melalui handphonenya sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka penulis dapat merumuskan beberapa masalah diantaranya adalah:

1. Bagaimana merancang aplikasi berbasis android untuk tuna rungu untuk anak SD?
2. Bagaimana membangun aplikasi berbasis android untuk tuna rungu untuk anak SD?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tetap berada dalam batasan yang diinginkan dan tidak menyimpang terlalu jauh melewati batas yang akan dibahas dari permasalahan sebenarnya, maka diperlukan sebuah pembatasan. Dalam perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Tuna Rungu untuk anak sekolah dasa luar biasa, penulis membatasi permasalahannya hanya pada:

1. Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris ini digunakan untuk anak sekolahdasar luar biasa khususnya tuna rungu.
2. Aplikasi ini hanya untuk anak kelas 1 dan 2 SD luar biasa.
3. Aplikasi ini tidak memberikan modul pembelajaran.
4. Pembelajaran tidak dilakukan dalam bentuk teaching tetapi dalam media.
5. Pembelajaran ini tidak menggunakan sandi atau bahasa isyarat tertentu dalam pertanyaan.
6. Sandi hanya dalam evaluasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak tuna rungu adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi berbasis android untuk tuna rungu.
2. Membangun aplikasi aplikasi android untuk tuna rungu.
3. Untuk melakukan evaluasi dari pembelajaran yang sudah dilakukan terhadap kurangnya media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus,khususnya anak tuna rungu.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memudahkan anak tuna rungu dalam pembelajaran bahasa Inggris.
2. Membantu anak tuna rungu dalam belajar bahasa Inggris dengan mencocokkan gambar dengan kata atau sebaliknya.
3. Agar anak yang memiliki kekurangan seperti anak tuna rungu tidak memiliki hambatan untuk belajar.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Adapun metode yang digunakan dalam tiap-tiap tahapan antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang subjek penelitian dan bermanfaat untuk proses pengembangan aplikasi yang akan dibuat. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah:

a) Studi Pustaka

Buku-buku dan jurnal yang berhubungan dengan *Android*, *Game*, dan proses belajar-mengajar dijadikan bahan studi kepustakaan untuk menambah referensi dalam penelitian. Perpustakaan online dan *online repository*, *e-book*, *e-journal* dan artikel yang berkaitan dengan penyusunan skripsi didapatkan dari *GoogleScholar*.

b) Observasi

Observasi yang dilakukan di SD Luar Biasa Fajar Harapan Surabaya dimaksudkan untuk mengetahui perangkat pembelajaran

dan sarana prasarana pendukung proses belajar dan pembelajaran di kelas.

c) Wawancara

Wawancara di lakukan di SDLB SD Luar Biasa Fajar Harapan Surabaya, objek wawancara adalah Guru pengajar Bahasa Inggris kelas 1 untuk mengetahui proses belajar mengajar di kelas, dan kendala-kendala yang dihadapi dalam proses belajar pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *prototyping*. Metode ini cocok digunakan karena serangkaian sasaran umum bagi perangkat lunak tidak mengidentifikasi kebutuhan input, pemrosesan, ataupun output detail. Pada kasus yang lain, pengembang mungkin tidak memiliki kepastian terhadap efisiensi algoritme, kemampuan penyesuaian dari sistem operasi, atau bentukbentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dan mesin.

Metode perancangan yang digunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa grafis untuk mendokumentasi menspesifikasi dan membangun sistem perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan dalam tugas akhir ini disusun dalam bentuk karya ilmiah dengan struktur penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, pembatasan dan

perumusan masalah penelitian, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan teori yang mendiskripsikan pengertian game edukasi, android, pembelajaran Bahasa Inggris.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dari sistem yang akan dibangun, perbandingan sistem yang sudah ada dengan sistem yang diusulkan, dan perancangan sistem yang diusulkan.

BAB 4 TESTING DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang penjelasan prosedur testing dan proses pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar referensi yang digunakan dalam penelitian.