

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

SLB ABD Negeri Kedungkandang menjadi salah satunya adalah yang terdapat metode pembelajaran Alquran dengan menggunakan bahasa isyarat untuk siswa tunarungu yang beragama islam. Pelaksanaan pembelajaran Alquran adalah merupakan suatu proses belajar agama yang mendalam atau sebagai aktivitas penyampaian informasi dari guru kepada siswa tunarungu di SLB ABD Negeri Kedungkandang. Sudah menjadi hal yang umum untuk membaca Alquran dalam bahasa isyarat, membacanya dengan pelan-pelan, melafalkannya dengan benar sesuai tajwid, dan menjelaskannya untuk membantu siswa tunarungu mampu belajar dengan lebih baik.

Dengan kemajuan teknologi digital saat ini, Alat ini adalah salah satu yang digunakan untuk mendapatkan akses ke layanan tertentu seperti *email* dan *internet*. Selain itu, ada media online yang memungkinkan kita mempelajari Alquran dengan lebih mudah seperti *smarphone*. Dengan demikian, Alquran online dapat diakses atau dibuka kapan saja dan dimana saja pengguna berada dengan dukungan internet (Akbar, 2013).

Siswa tunarungu adalah anak yang tergolong tunarungu permanen atau kurang dengan, artinya mereka mengalami kesulitan pada organ pendengarannya sehingga menyebabkan ia tidak mampu mendengar. Baik mereka memakai alat bantu dengar atau tidak, hal ini membuat mereka sulit menerima informasi linguistic melalui pendengaran. Sehingga itu diperlukan pendampingan dan pembelajaran khusus sesuai dengan kebutuhan untuk

mengoptimalkan metode pembelajaran Alquran dalam bahasa isyarat (Faradisya & Sopandi, 2019).

Hasil observasi ini dilakukan pada SLB ABD Negeri Kedungkandang. Penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar perancangan aplikasi. Oleh karena itu, pihak sekolah meminta peneliti untuk membuat aplikasi baru tanpa menggunakan koding sebagai tujuan khusus dalam penelitian ini, sehingga peneliti ingin tahu tentang bagaimana cara metode pembelajaran Alquran dengan menggunakan bahasa isyarat.

Setiap langkah proses pembuatan aplikasi dievaluasi untuk memastikan produk akhir memenuhi harapan pengguna untuk belajar Alquran dalam bahasa isyarat.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan dengan studi kasus **“PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE EDUKASI ALQURAN DALAM BAHASA ISYARAT UNTUK SISWA TUNARUNGU”**.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu menemukan kebutuhan pengguna dan juga mencari solusi untuk masalah yang dialami oleh pengguna yang mempelajari Alquran dalam bahasa isyarat. Dalam pengembangan aplikasi ini yang diperlukan Desain UI/UX menjadi tahap yang sangat penting karena dapat membuat kesan pertama bagi pengguna.

Hasil penelitian ini mendapatkan informasi yang berguna untuk mencari data huruf hijaiyah yang ada di aplikasi dari pihak sekolah. Dengan terutama menggunakan metode *Design Thinking*, hal ini dapat membantu dalam pengembangan aplikasi secara efektif. Peneliti memilih metode yang tepat untuk merancang prototype aplikasi Alquran bernama Isyarat Quran dalam bahasa isyarat seperti *smartphone* menggunakan software *Figma*. Pada pengujian prototype, untuk memastikan bahwa data mencerminkan pengalaman pengguna berinteraksi dengan prototype visual aplikasi, peneliti juga melakukan pengujian kegunaan dan melakukan evaluasi menggunakan *System Usability Scable* (SUS).

1.2. Rumusan Masalah

Penulis menggunakan rumusan masalah sebagai pedoman dalam melakukan penyelidikan ini. Berikut adalah penulis ingin menyampaikan permasalahan tersebut:

1. Bagaimana merancang aplikasi dengan desain UI/UX yang berulang dan menambahkan beberapa elemen baru untuk dapat mengubah kesalahan menjadi fitur baru?
2. Bagaimana desain UI/UX sebuah aplikasi dapat mengubah tampilannya menjadi lebih besar dan lebih lengkap kontennya sehingga mudah dibaca dengan jelas?

Dengan latar permasalahan tersebut, diharapkan peneliti dapat menyelidiki permasalahan desain UI/UX aplikasi mobile edukasi bahasa isyarat Alquran untuk siswa tunarungu secara lebih detail dan menawarkan solusi yang sesuai untuk mengatasi permasalahan yang mungkin dihadapi pengguna.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian produk ini merupakan pembuatan desain UI/UX pada aplikasi Alquran yang dimanfaatkan di SLB ABD Negeri Kedungkandang dan dirancang untuk siswa tunarungu yang berbahasa isyarat. Beberapa tujuan dari penelitian tersebut:

1. Untuk melakukan perancangan aplikasi berisi ketampilan video bahasa isyarat dengan metode pembelajaran Alquran, diperlukan pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan siswa tunarungu.
2. Untuk membuat desain UI/UX sebuah aplikasi yang menggunakan software *figma* seperti fungsi desain sederhana, fungsi pemutaran video, fungsi pencarian, dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa tunarungu agar dapat belajar dengan baik secara efektif.

Dengan membuat aplikasi ini diharapkan pembelajaran Alquran bagi siswa tunarungu menjadi lebih mudah dan dapat diakses oleh pengguna secara umum.

1.4. Batasan Penelitian

Penulis mengatasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Studi dilakukan di SLB ABD Negeri Kedungkandang, dengan fokus metode pembelajaran Alquran dalam bahasa isyarat.
2. Batasan pengguna untuk siswa tunarungu di SLB ABD Negeri Kedungkandang, yang memiliki kesulitan belajar Alquran.
3. Peneliti membuat desain UI/UX untuk aplikasi berbasis mobile seperti *smartphone* dengan menggunakan software *figma*.
4. Dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*, peneliti membuat prototype desain UI/UX untuk aplikasi mobile selama proses penelitian.

Dengan membatasi masalah ini, peneliti dapat lebih fokus pada pengguna yang baru mulai belajar bahasa isyarat sehingga aplikasi dapat lebih memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik dan terbukti meningkatkan kemampuan bahasa isyarat siswa tunarungu.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat menghasilkan manfaat teoritis dan praktis. Berikut adalah beberapa manfaat yang diberikan oleh penelitian tersebut:

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Dapat mengetahui gambaran mengenai dunia kerja secara langsung dari instansi yang telah diteliti.
 - b. Dapat mendalami, membuat sebuah aplikasi yang akan digunakan di SLB ABD Negeri Kedungkandang untuk menambah pengetahuan dari apa yang telah didapatkan di bangku kuliah.
 - c. Salah satu syarat kelulusan untuk dapat memperoleh gelar Sarjana Komputer yaitu S.Kom pada Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Merdeka Malang.
2. Manfaat bagi Sekolah

- a. Membantu membuat media pembelajaran Alquran untuk meningkatkan kemampuan mengenal kemampuan huruf hijaiyah pada aplikasi, dikemas dengan video bahasa isyarat berkualitas tinggi dan dilengkapi dengan kuis menarik agar siswa tunarungu dapat belajar membaca Alquran dengan mudah dan menyenangkan.
- b. Evaluasi dari pihak sekolah, untuk pengembangan aplikasi ini dapat lebih bermanfaat bagi siswa dan guru.