

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan atau pembelajaran yang bisa menggunakan sebuah sistem dari sebuah kemajuan teknologi adalah pendidikan tentang pergerakan shalat. Shalat merupakan ibadah yang wajib dilaksanakan dalam keadaan apapun. Jika Anda tidak dapat berdiri, anda dapat duduk, anda dapat berbaring jika anda tidak dapat duduk. Shalat jamak dan qasar bisa dilakukan saat masih dalam perjalanan jauh. Hal ini menunjukkan bahwa shalat adalah ibadah wajib yang tidak boleh diabaikan oleh siapa pun atau dalam situasi apa pun.

Kemajuan teknologi yang pesat berdampak pada fungsi komputer. Pada awalnya penggunaan komputer hanya terbatas pada pengolahan data, namun seiring kemajuan teknologi, kini digunakan dalam berbagai ilmu, antara lain pendidikan, serta sebagai media informasi. Pendidikan merupakan salah satu kegiatan belajar mengajar yaitu upaya guru untuk memberikan ilmu dan pengetahuan kepada murid. Tingkat ketertarikan pengguna terhadap informasi yang disampaikan oleh guru merupakan tanda proses pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang menarik dan mendidik diperlukan untuk membantu guru menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau pengguna karena memiliki dampak yang signifikan terhadap seberapa tertarik pengguna pada materi.

Pendidikan bukan hanya saja bagi anak-anak yang terahir secara normal namun bagi anak yang berkebutuhan khusus seperti Anak Tuna Runggu juga memiliki kesempatan untuk belajar. Tidak setiap anak yang lahir di dunia ini memiliki kesehatan yang sempurna, baik secara jasmani maupun rohani. Banyak anak terlahir dengan keadaan khusus. Beberapa anak terlahir tidak dapat berbicara, mendengar, atau melihat. Kemudian, anak-anak tersebut disebut sebagai Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Sering kali terdapat kendala saat proses belajar mengajar pada Anak Tuna Runggu baik dalam berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung, kendala tersebut juga tidak luput bagi guru – guru yang ada di SLB Aneuk Nanggroe.

Target yang akan diteliti adalah anak tuna rungu pada SLB Aneuk Nangroe, yang saat ini sering disebut sebagai penyandang gangguan pendengaran. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi anak tunarungu karena memiliki keterbatasan pendengaran sehingga sulit menerima informasi. Oleh karena itu, individu dengan gangguan pendengaran mengoptimalkan indra penglihatannya sebagai sarana penerima informasi dalam proses belajar atau kegiatan sehari-hari. Selain itu, dalam pembelajarannya, anak tunarungu membutuhkan media pembelajaran berbasis visual agar lebih mudah menerima informasi dan membantu mereka mengingatnya.

Sekalipun anak tunarungu tidak dapat mendengar dan masih ada indra lain yang masih dapat dimanfaatkan untuk kepentingannya dalam belajar, hal ini tidak dapat dijadikan alasan untuk tidak belajar, khususnya dalam bidang ibadah wajib, dengan menggunakan metode penggunaan bahasa isyarat. Bahasa tanpa suara atau tulisan manusia disebut sebagai bahasa isyarat. Untuk memastikan bahwa informasi tersampaikan secara efektif kepada anak tuna rungu, guru sering menggunakan bahasa isyarat selain gerakan bibir yang jelas saat menyajikan materi. Prinsip yang sama digunakan oleh guru ketika mengajar siswa tentang bagaimana shalat selain bacaan dan doa. Karena bahasa Arab bukanlah bahasa yang digunakan orang tunarungu setiap hari, mungkin akan sangat sulit bagi siswa atau anak berkebutuhan khusus untuk memahami saat doa dibacakan dalam bahasa Arab.

Sebagai pendukung dalam pembelajaran anak tuna rungu peneliti ingin menerapkan metode Role Play sebagai media pembelajaran dengan mempraktekan atau memainkan suatu peran sehingga anak tuna rungu mendapatkan pembelajaran baru dengan secara menarik dan menyenangkan serta di tambah lagi penulis juga membuat sistem Android yang bisa digunakan secara efektif baik didalam sekolah maupun di luar sekolah.

Menurut Hasibuan dan Moedjiono, Role Playing atau bermain peran adalah tiruan atau perbuatan pura-pura belaka. Selain bermain peran, permainan, psikodrama, dan sosiodrama termasuk dalam pendekatan pembelajaran simulasi. Drama dan sosiologi adalah akar dari istilah "permainan peran". Masitoh dan Dewi berpendapat bahwa bermain peran adalah salah satu jenis model simulasi,

khususnya permainan yang didramatisasi di mana tuna rungu melakukan tugas tertentu di bawah bimbingan guru.

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, Penulis menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran dari guru – guru berdasarkan temuan survei yang dilakukan. Karena landasan teknik bermain peran dalam pengalaman tuna rungu, yang memungkinkan tuna rungu untuk berhubungan, berinteraksi, dan menerapkan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari, mungkin lebih mudah bagi siswa atau anak berkebutuhan khusus untuk menyerap informasi yang ditawarkan oleh guru saat menggunakan metode ini dan juga sebagai pembelajaran dengan hal yang baru.

Berdasarkan penjelasan diatas, dalam pengajuan proposal skripsi ini penulis akan membahas tentang **“Sistem Simulasi Pergerakan Shalat Serta Bahasa Isyarat Untuk Orang Berkebutuhan Khusus Menggunakan Metode Role Playing Berbasis Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang, maka ada beberapa rumusan masalah yang bisa diangkat dan di bahas oleh penulis adalah:

1. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Simulasi Pergerakan Shalat Serta Bahasa Isyarat Untuk Orang Berkebutuhan Khusus Menggunakan Metode Role Playing Berbasis Android pada anak Tuna Runggu?
2. Bagaimana mengimplementasikan Metode Role Play pada pembelajaran siswa Tuna Runggu di SLB Aneuk Nangroe?

1.3 Batasan Masalah

Dilihat dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dibuat, maka batasan masalah yang diberikan penulis adalah sebagai berikut:

1. Sistem simulasi dirancang untuk tujuan pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus mengenai tata cara sholat 2 rakaat bagi anak laki-laki dan perempuan.

2. Simulasi menyertai suara, animasi, dan teks untuk memberi contoh bacaan dan gerakan kepada pengguna dengan model animasi laki-laki.
3. Target hanya untuk anak berkebutuhan khusus (tuna rungu) yang ada di SLBN Aneuk Nanggroe Lhokseumawe.
4. Metode yang digunakan menggunakan Role Play .
5. Bahasa isyarat yang digunakan adalah SIBI sesuai rekomendasi pihak SLBN Aneuk Nanggroe Lhokseumawe.
6. Diperuntukan shalat 2 Rakaat dan sistem berbasis Android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir ini yaitu:

1. Membuat sebuah system simulasi shalat serta bahasa isyarat untuk mempermudah anak berkebutuhan khusus .
2. Dapat memberikan masukan untuk pihak penyelenggara pendidikan sehingga penyajian pelajaran tidak monoton serta pembelajaran lebih mudah dan menarik.
3. Dapat memanfaatkan teknologi sebagai dampak positif bagi seseorang tuna rungu dalam penyajian sarana pembelajaran.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang shalat serta bacaannya menggunakan bahasa isyarat untuk anak berkebutuhan khusus dalam menjalankan shalat wajib.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Manfaat yang diperoleh penelitian ini yaitu menghasilkan suatu sistem simulasi yang dapat membantu seseorang yang berkebutuhan khusus dalam memahami setiap gerakan dalam shalat serta memahami bahasa isyarat bacaan shalat yang tepat dan benar dan untuk mengetahui kemampuan dari Metode Role Play dalam mengimplementasikan setiap gerakan shalat yang benar dan dapat menjadi salah satu acuan bagi yang tertarik untuk mengembangkannya.