

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Dinas Kependudukan dan Pencacatan SIPIL kota Bandung pada tahun 2016 menunjukkan bahwa jumlah penyandang disabilitas sebanyak 1835 orang dengan jumlah tunarungu sebanyak 309 orang[1]. Dengan banyaknya penyandang tunarungu di kota Bandung, ketidakmampuan tunarungu ini berdampak pada perkembangan komunikasi anak yang menyebabkan kurangnya informasi yang dapat diterima oleh anak tunarungu[2]. Bahasa isyarat merupakan salah satu upaya anak tunarungu berkomunikasi dengan sesamanya dan orang normal. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 0161/U/1994 bahwa pembakuan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) sebagai sistem isyarat bagi tunarungu yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan bersifat nasional sebagai bentuk dari penyeragaman bahasa isyarat[3]. Dalam kamus Huruf SIBI, pentingnya mengetahui isyarat huruf SIBI merupakan elemen dasar bagi tunarungu karena penggabungan gerakan huruf SIBI tersebut dapat membentuk kosakata[4].

Dinas Pendidikan Kota Bandung mencatat bahwa jumlah Sekolah Luar Biasa (SLB) di Kota Bandung adalah 45 sekolah, dengan jumlah SLB-B sebanyak enam sekolah[5]. Dengan menggunakan Teknik *sampling accidental* [6], dari enam SLB-B diambil sampel satu sekolah dalam hal ini SLB-B Sukapura dipilih karena terdapat permasalahan terkait pembelajaran bahasa isyarat SIBI. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran di sekolah belum mencukupi bagi anak tunarungu, karena adanya keterbatasan waktu belajar di sekolah. Anak tunarungu kelas 1 SD SLB Sukapura memiliki karakteristik yaitu mempunyai kemampuan daya ingat yang rendah. Sudah terdapat media pembelajaran untuk mengulang materi, namun perancangan media yang sudah ada menggunakan *mobile application* cenderung ditujukan untuk orang normal, tidak memperhatikan kebutuhan khusus penyandang tunarungu [7] seperti adanya *video*, animasi dan teks yang sederhana karena kebutuhan tersebut penting untuk *mobile application* bagi penyandang tunarungu[8]. Hal ini dibuktikan dengan pengujian *usability* menggunakan metode USE *Questionnaire*, metode ini digunakan karena memiliki pilihan pertanyaan yang rata antara pengukuran nilai *usability* dan

pengalaman pengguna [9] sehingga dapat meningkatkan nilai *usability*[10]. Berdasarkan hasil pengujian sampel aplikasi diperoleh nilai *usability* pada faktor *usefulness* sebesar 48%, *ease of use* sebesar 56%, dan *satisfaction* sebesar 58%, menunjukkan bahwa aplikasi tersebut belum memberikan kemudahan dan kepuasan bagi anak. Metode *User Center Design* (UCD) dapat digunakan pada penelitian karena dapat menghasilkan perancangan yang sesuai dengan kebutuhan *user* dan memiliki manfaat meningkatkan nilai *usability* [11] untuk anak tunarungu kelas 1 SD SLB B Sukapura.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan didapat bahwa sampel aplikasi masih memiliki nilai *usability* yang rendah pada faktor *usefulness*, *ease of use*, dan *satisfaction* dengan nilai rata-rata keseluruhan 58%, sehingga pengguna masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi untuk mempelajari bahasa isyarat. Pertanyaan penelitian yang dapat dibuat yaitu bagaimana model *user interface* pengenalan huruf SIBI yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dengan pengukuran *usability* menggunakan *USE Questionnaire*.

Berdasarkan hasil perumusan masalah didapat beberapa batasan masalah pada Tugas Akhir ini sebagai berikut :

1. Target pengguna merupakan anak tunarungu kelas 1 SD SLB Sukapura yang sedang mempelajari bahasa isyarat
2. Penelitian menghasilkan sebuah prototipe aplikasi pengenalan huruf SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).
3. Pengujian menggunakan *USE Questionnaire* untuk mengukur *usability* aplikasi pengenalan huruf SIBI

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan model *user interface* pengenalan huruf SIBI yang sesuai dengan kebutuhan anak tunarungu kelas 1 SD Sukapura menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan melakukan pengujian *usability* aplikasi pengenalan huruf SIBI menggunakan *USE Questionnaire*.