

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini memberikan masyarakat kemudahan dalam mengakses berbagai informasi, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi telah menjadi alat yang efektif dalam menunjang proses pembelajaran, baik melalui aplikasi, media interaktif, maupun *platform* berbasis digital. Dalam konteks pendidikan inklusif, teknologi juga memiliki peran yang penting dalam memperluas akses pembelajaran bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus, seperti individu dengan hambatan pendengaran (Tuli). Salah satu kebutuhan pendidikan inklusif yang terus berkembang adalah Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), yang menjadi alat komunikasi utama bagi teman Tuli.

Kesadaran masyarakat terhadap pentingnya bahasa isyarat semakin meningkat. Menurut data yang dirilis oleh Badan Bahasa dan Kementerian Pendidikan, terdapat peningkatan minat sebesar 30% pada pelatihan dan kursus bahasa isyarat selama lima tahun terakhir. Hal ini didorong oleh kampanye inklusi sosial yang semakin masif, serta upaya organisasi yang mendukung hak-hak komunitas Tuli. Dalam lingkup internasional, menurut *World Federation of the Deaf* (2023) menunjukkan bahwa lebih dari 70 juta orang di dunia menggunakan bahasa isyarat sebagai bahasa utama mereka. Dengan demikian semakin banyak individu yang menunjukkan minat untuk belajar bahasa isyarat.

Seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap bahasa isyarat, interaksi antara teman Tuli dan teman dengar (non-Tuli) juga memegang peranan yang tidak kalah penting dalam mewujudkan lingkungan yang inklusif. Di perkotaan besar seperti Jakarta, terutama dalam lingkup kampus, banyak teman Tuli yang aktif dalam berpartisipasi dalam berbagai kegiatan akademik dan sosial. Namun, interaksi antara teman Tuli dan teman dengar (non-Tuli) masih sering kali menghadapi berbagai tantangan. Masalah umum yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman tentang BISINDO di kalangan teman dengar (non-Tuli) (non-Tuli) sehingga mengakibatkan

teman Tuli kesulitan dalam berkomunikasi, mereka akan merasa terasing dan sulit terlibat dalam diskusi kelompok atau kegiatan akademik lainnya. Di sisi lain, ada juga stereotip dan stigma yang melekat pada teman Tuli yang sering kali menciptakan jarak dengan teman dengar (non-Tuli) (non-Tuli) karena merasa canggung atau tidak tahu bagaimana cara berinteraksi dengan teman Tuli, yang dapat menyebabkan isolasi sosial bagi teman Tuli. Masalah khusus yang lebih mendalam juga mencakup keterbatasan akomodasi dalam mendukung aksesibilitas bagi teman Tuli. Banyak kampus yang belum sepenuhnya siap untuk menyediakan fasilitas pendukung, seperti Juru Bahasa Isyarat (JBI) dalam perkuliahan atau acara kampus lainnya.

Dalam mengatasi berbagai tantangan serta meningkatkan kesadaran akan menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan mendukung perkembangan diri generasi muda, berbagai inisiatif telah muncul dari komunitas atau organisasi sosial. Salah satu organisasi yang aktif dalam bidang ini adalah STARA, STARA hadir sebagai organisasi sosial yang dibentuk sejak Mei 2023 dan berfokus pada kesehatan mental, serta pengembangan diri bagi individu berusia 18-25 tahun. Tidak hanya berfokus pada sesi konseling, STARA juga menyediakan berbagai kelas pengembangan diri yang dirancang untuk membantu individu dalam menemukan potensi terbaik mereka. Selanjutnya, STARA memiliki komitmen yang kuat terhadap inklusivitas, khususnya bagi teman Tuli. Contohnya dalam berbagai program yang diselenggarakan, STARA memberikan kesempatan yang setara bagi teman Tuli untuk terlibat sebagai pemateri maupun peserta, sehingga menciptakan ruang yang benar-benar inklusif dan mendukung kesetaraan.

Namun, pemahaman masyarakat umum terhadap BISINDO masih terbatas khususnya teman dengar (non-Tuli) (non-Tuli). Hal ini menjadi perhatian utama dalam organisasi sosial STARA, yang menyadari bahwa masih banyak individu yang ingin belajar bahasa isyarat tetapi tidak memiliki akses atau lingkungan yang mendukung. Oleh karena itu, STARA berupaya menjembatani kesenjangan ini melalui berbagai program edukatif yang tidak hanya mengenalkan BISINDO, tetapi juga mendorong interaksi yang lebih inklusif antara teman Tuli dan teman dengar (non-Tuli) (non-Tuli).

Salah satu program unggulan STARA adalah STARA *Sign Language Learning* (STASLE) yang dirancang sebagai ruang belajar untuk tumbuh dan mengembangkan BISINDO kepada teman dengar (non-Tuli) yang berminat belajar. Program ini juga terbuka bagi teman Tuli, sehingga dapat menciptakan lingkungan yang lebih dinamis dan inklusif untuk berbagai kalangan. Dalam pelaksanaannya, kelas STASLE dipandu langsung oleh Guru Tuli yang memiliki kompetensi dalam mengajarkan BISINDO, dengan didukung oleh JBI untuk memastikan komunikasi yang efektif antara peserta dengar dan pengajar. Tujuan kelas STASLE adalah untuk mengurangi kesenjangan pendidikan dan karier yang disebabkan oleh komunikasi yang tidak setara antara teman dengar (non-Tuli) dan teman Tuli.

Program STASLE ini awalnya dilaksanakan secara daring (*online*) untuk memberikan kemudahan akses bagi peserta dari berbagai kalangan seperti mahasiswa atau pekerja untuk belajar BISINDO. Namun, seiring dengan meningkatnya antusias dan kebutuhan peserta untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam, mulai dilaksanakan secara luring (*offline*). Meskipun demikian, metode pembelajaran yang diterapkan dalam kelas STASLE hingga saat ini masih berbasis tatap muka, dan belum ada media digital yang dapat digunakan peserta untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan *founder* STARA, mereka menyatakan bahwa perancangan *game* edukasi BISINDO akan menjadi solusi yang dapat meningkatkan pemahaman peserta sebelum mengikuti kelas offline, sekaligus menjadi media pendukung untuk mengulang kembali materi setelah kelas berlangsung.

Wawancara selanjutnya yaitu dengan dua peserta STASLE. Mereka mengungkapkan bahwa salah satu tantangan dalam belajar BISINDO adalah keterbatasan waktu untuk latihan setelah sesi pembelajaran selesai. Salah satu peserta mengatakan bahwa materi yang dipelajari dalam kelas cenderung mudah terlupakan jika tidak digunakan secara berulang, sementara peserta lainnya berharap adanya media pembelajaran yang lebih fleksibel seperti *game* edukasi yang memungkinkan mereka belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Kedua peserta menyatakan bahwa *game* edukasi yang interaktif dapat membantu mereka memahami dan mengingat lebih banyak kosa kata serta ekspresi dalam BISINDO.

Selain itu evaluasi penyelenggaraan kelas STASLE dilakukan dengan penyebaran survei, hasilnya ditemukan disparitas tingkat pemahaman peserta. Dari total 20 peserta yang mengikuti kelas, 77.8% peserta berpendapat bahwa mereka merasakan kesenjangan dengan peserta lain yang sudah pernah belajar bahasa isyarat sebelumnya. Sebagian peserta 22.2% sudah memahami dasar-dasar BISINDO, sementara sebagian lainnya masih ada yang belum memahami konsep dasar BISINDO. Ketimpangan ini menimbulkan hambatan dalam proses pembelajaran karena fasilitator harus membagi fokus antara peserta yang memerlukan pengenalan mendasar dan peserta yang sudah memiliki pemahaman awal. Selain ditemukannya disparitas tingkat pemahaman peserta, 88.9% peserta juga berpendapat bahwa merasa mudah melupakan materi pembelajaran BISINDO yang didapat setelah kelas berakhir. Hal ini terjadi karena tidak ada pengulangan materi atau interaksi lanjutan menggunakan BISINDO.

Melihat permasalahan tersebut, Penulis ingin merancang *game* edukasi STASLE yang mengimplementasikan BISINDO. *Game* ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta dapat mengulang dan mendalami materi secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu, pengembangan *game* ini memerlukan pendekatan metodologis yang terstruktur agar efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu meningkatkan pemahaman belajar dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prensky (2012) *game* edukasi mampu meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan pengalaman yang menyenangkan dan menantang. Selain itu *game* edukasi juga memungkinkan pengguna untuk belajar secara mandiri dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui simulasi, latihan, dan eksplorasi dalam lingkungan virtual. Selanjutnya, penelitian lain menemukan bahwa *game* edukasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu pemain dalam memahami konsep-konsep yang kompleks melalui pengalaman interaktif (Gee, 2014).

Tantangan yang perlu diperhatikan agar *game* yang dikembangkan adalah *game* yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi juga dapat berfungsi sebagai media

pembelajaran yang efektif. Tantangan lainnya adalah bagaimana menyusun desain permainan yang dapat menyampaikan materi dengan jelas tanpa mengurangi aspek interaktivitas yang menarik bagi pemain. Jika desain *game* terlalu berfokus pada aspek permainan, maka ada risiko pemain lebih tertarik pada mekanisme *game* dibandingkan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebaliknya, jika terlalu berorientasi pada penyampaian materi tanpa mempertimbangkan elemen interaktif, *game* bisa terasa membosankan dan tidak efektif dalam mempertahankan keterlibatan pengguna.

Metode *Four-D* merupakan salah satu pendekatan yang sering digunakan dalam pengembangan *game* edukasi karena pendekatan terstruktur dan sistematisnya (Thiagarajan., 1974). Selain itu, metode *Four-D* ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan motivasi pembelajaran bagi pengguna (Miswari et al., 2022).

Dengan demikian *game* edukasi STASLE diharapkan dapat membantu peserta dalam mempelajari dasar-dasar BISINDO secara mandiri sebelum mengikuti kelas tatap muka. Selain itu, *game* ini juga dapat menjadi sarana pembelajaran lanjutan bagi peserta untuk mengulang dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan, sehingga mendukung keberlanjutan pembelajaran dan meningkatkan efektivitas program STASLE secara keseluruhan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan diidentifikasi ke dalam beberapa poin:

1. Keterbatasan pemahaman peserta terhadap dasar-dasar Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) sebelum mengikuti kelas STARA Sign Language Learning Class (STASLE).
2. Ketimpangan tingkat pemahaman peserta yang menghambat proses pembelajaran yang efektif di Kelas BISINDO STARA.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang interaktif dan inklusif di STASLE untuk membantu peserta memahami dasar-dasar BISINDO secara mandiri sebelum mengikuti kelas tatap muka.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, batasan masalah yang dapat dibatasi menjadi:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan *game* edukasi BISINDO sebagai media pembelajaran interaktif bagi peserta STASLE. Namun, evaluasi terhadap efektivitas jangka panjang pembelajaran tidak termasuk dalam cakupan penelitian ini.
2. Materi yang disajikan dalam *game* dibatasi pada materi dasar, meliputi: budaya Tuli, abjad BISINDO, angka BISINDO, dan kosakata pengenalan.
3. Area BISINDO yang dijadikan referensi merupakan variasi gerakan tangan yang umum digunakan di wilayah Jabodetabek, dengan merujuk pada standar yang digunakan oleh komunitas Tuli lokal.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah disebutkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana hasil dari perancangan *game* edukasi STASLE BISINDO dengan menggunakan metode *Four-D*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan *game* edukasi STASLE sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat membantu peserta memahami dasar-dasar Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) secara mandiri.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat membawa manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam pendidikan inklusif, khususnya untuk pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO).
 - b. Memperkaya literatur mengenai efektivitas metode *Four-D* dalam perancangan *game* edukasi sebagai sarana pembelajaran interaktif.

- c. Menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut yang berfokus pada pengembangan teknologi pembelajaran inklusif untuk komunitas Tuli dan teman dengar (non-Tuli).
- d. Mengkaji bagaimana elemen interaktif dalam *game* edukasi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat peserta dalam mempelajari bahasa isyarat.

2. Manfaat Praktis:

- a. Memberikan solusi inovatif bagi peserta STARA Sign Language Learning (STASLE) yang membutuhkan media pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif sebelum mengikuti kelas tatap muka.
- b. Memfasilitasi peserta STASLE dalam mengulang dan memperdalam materi BISINDO kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- c. Mengurangi disparitas tingkat pemahaman peserta dengan menyediakan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan berbagai tingkat pemahaman pengguna.
- d. Menyediakan referensi bagi institusi pendidikan, komunitas, atau organisasi sosial yang ingin mengembangkan metode pembelajaran inklusif berbasis teknologi untuk meningkatkan aksesibilitas bagi komunitas Tuli.