

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kepribadian peserta didik secara keseluruhan, mulai dari aspek mental, emosional, sosial, dan intelektual. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan pengetahuan saja, melainkan juga untuk membentuk karakter dan kepribadian peserta didik secara keseluruhan. Proses pendidikan tidak terbatas pada pendidikan di sekolah saja, melainkan berlangsung sepanjang hidup dalam berbagai bentuk, baik formal, non-formal, maupun informal. Pendidikan harus dimulai sejak usia dini karena masa tersebut memiliki pengaruh besar dalam perkembangan fisik, mental, dan sosial anak.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang seimbang dalam aspek spiritual, moral, intelektual, dan sosial, termasuk beriman kepada Tuhan, berakhhlak mulia, sehat, terampil, kreatif, mandiri, dan demokratis. Salah satu upaya untuk menciptakan peserta didik yang berakhhlak mulia yaitu melalui pendidikan agama. Pendidikan agama dan budi perkerti merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka. Pendidikan agama dan budi pekerti bertujuan untuk membentuk nilai-nilai moral dan spiritual sesuai dengan keyakinan agama yang dianut. Islam merupakan salah satu agama dengan penganut terbanyak di Indonesia, pada tahun 2024 tercatat 87,2% penduduk Indonesia beragama Islam.¹

Islam mewajibkan setiap umatnya untuk mempelajari Al-Qur'an. Al-Qur'an dijadikan sebagai pedoman hidup bagi umat muslim, karena di dalamnya berisi aturan-aturan yang harus diikuti dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Sebelum mempelajari Al-Qur'an peserta didik harus diajarkan huruf hijaiyah terlebih dahulu, mulai dari mengenal bentuknya sampai cara

¹ BPS Kota Samarinda, ‘Agama di Indonesia’, *Badan Pusat Statistik*, 2024.

membacanya. Huruf hijaiyah merupakan huruf dasar atau huruf ejaan yang digunakan dalam penulisan Al-Qur'an, mulai dari membentuk kata hingga ayat dalam Al-Qur'an.

Dalam kurikulum Merdeka fase A kelas I dan II pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti di sekolah luar biasa, salah satu capaian pembelajaran yang tertera adalah mengenal huruf hijaiyah beserta harakatnya. Dari proses pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik fase A mampu mengidentifikasi seluruh huruf hijaiyah, membedakan huruf hijaiyah yang satu dengan yang lain, dan mengenal tanda bacanya terutama harakat fathah, kasroh, dan dommah.

Capaian pembelajaran mengenal huruf hijaiyah diperuntukan bagi seluruh sekolah luar biasa, termasuk di dalamnya SLB bagian B bagi peserta didik tunarungu. Tunarungu merupakan kondisi seseorang yang mengalami gangguan pada pendengarannya baik secara keseluruhan maupun masih memiliki sisa pendengaran. Kondisi tersebut meskipun sudah diberikan alat bantu dengar tetap memerlukan layanan pendidikan khusus. Dengan kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik tunarungu mengalami tantangan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal yang sudah dilakukan oleh peneliti di SLB Negeri 02 Jakarta ditemukan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah peserta didik kelas VI fase C masih kurang. Padahal semestinya peserta didik sudah memiliki kemampuan yang baik dalam mengenal huruf hijaiyah karena capaian tersebut terdapat pada capaian pembelajaran untuk fase A. Peserta didik kelas VI masih belum mengenal semua huruf hijaiyah yang terdiri dari 30 huruf.

Permasalahan yang dialami oleh peserta didik kelas VI di SLB Negeri 02 Jakarta adalah kesulitan dalam mengingat isyarat dan nama dari huruf-huruf hijaiyah, serta mudah lupa dari materi yang diajarkan. Rata-rata kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah terbatas pada tujuh huruf pertama, yaitu dari alif sampai kha. Peserta didik juga mengalami kesulitan apabila diminta untuk menyebutkan huruf secara acak. Hal tersebut bisa terjadi

dikarenakan peserta didik menghafal isyarat huruf hijaiyah secara berurutan dari huruf awal, tidak menghafal tiap huruf hijaiyah secara satu per satu.

Permasalahan di atas bisa terjadi dikarenakan pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran huruf hijaiyah hanya menggunakan tulisan di papan tulis. Penggunaan media tersebut kurang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah masih kurang. Maka dibutuhkan media yang menarik yang dapat membantu peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah.

Peserta didik tunarungu mempunyai hambatan pada indera pendengarannya sehingga mereka lebih mengandalkan indera penglihatan dalam menerima informasi. Untuk itu penggunaan media berbasis visual akan sangat membantu bagi peserta didik tunarungu karena lebih mengoptimalkan indera penglihatan. Media pembelajaran berbasis visual yang sering digunakan dalam proses pembelajaran sangat beragam, salah satu contohnya yaitu media *flashcard*.

Flashcard merupakan kartu kecil yang digunakan sebagai alat bantu atau media dalam pembelajaran untuk mengingat materi atau informasi. *Flashcard* terdiri dari dua sisi, satu sisi berisi gambar dan sisi lain berisi penjelasan. *Flashcard* terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman dan memori melalui pengulangan visual. Keunggulan *flashcard* telah dibuktikan melalui berbagai penelitian. Salah satu contohnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Domi Saputra, dkk menjelaskan bahwa media pembelajaran *flashcard* dapat melatih daya ingat siswa dan dapat menciptakan keaktifan serta motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan *flashcard* memiliki pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata.²

² Domi Saputra, dkk, ‘Penggunaan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosa Kata’, *Jurnal AS-SAID* (2022), hlm. 127–137.

Pemilihan *flashcard* sebagai media didasarkan dari karakteristik anak tunarungu yang sulit menerima informasi secara auditori, sehingga penggunaan media visual seperti gambar, simbol, bahasa isyarat, dan media interaktif lainnya akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif, karena media *flashcard* merupakan cara mengakses informasi melalui kecerdasan spasial-visual dan kinestetik.³

Penelitian yang dilakukan oleh Evin Evianti dan Ayu Rissa Atika menunjukkan bahwa media *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak, yang meliputi kemampuan daya ingat, melatih konsentrasi, dan memperbanyak pertambaharaan kata.⁴ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Islamiah dengan melakukan eksperimen untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flashcard*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media *flashcard* memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,5 sedangkan siswa yang tidak menggunakan media *flashcard* memperoleh nilai rata-rata sebesar 62,3. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai melalui penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa.⁵

Setiap media tidak ada yang benar-benar sempurna, maka dari itu diperlukan pengembangan-pengembangan selanjutnya agar menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Di era digital ini, penggunaan teknologi sebagai media informasi sudah umum digunakan oleh berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi digital bisa dijadikan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih inovatif dan kreatif, sehingga peserta didik lebih dan termotivasi untuk terus belajar. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan *flashcard* konvensional yang umumnya tersedia dalam bentuk cetak menjadi *flashcard* berbasis android agar

³ Atika Rohmah dan Latifah Susilowati, ‘Permainan Edukatif Flashcard Meningkatkan Pengetahuan’, *Healthy Behavior Journal*, 2.2 (2024), hlm. 66–71.

⁴ Evin Evianti dan Atika Ayu Rissa, ‘Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard’, *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4.1 (2021), hlm. 2714–4107.

⁵ N Islamiah, ‘Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas I SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar’, *Pinisi Journal of Education*, 2.1 (2022), hlm. 1–20.

menarik untuk digunakan oleh peserta didik. *Flashcard* berbasis Android memungkinkan peserta didik tunarungu untuk mengenal huruf Hijaiyah melalui gambar, animasi, serta penambahan fitur video yang dapat membantu memperkenalkan cara membaca huruf Hijaiyah.

Pengintegrasian *flashcard* menjadi aplikasi Android disesuaikan dengan perkembangan teknologi, mengingat *smartphone* menjadi perangkat yang umum digunakan dan mudah diakses. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi android memungkinkan peserta didik tunarungu untuk dapat mempelajari huruf hijaiyah secara lebih interaktif dan menyenangkan, serta dapat diakses kapan dan di mana saja melalui ponsel mereka. Kemudahan dalam mengakses materi memungkinkan peserta didik tunarungu mempelajari materi secara berulang, hal tersebut sejalan dengan metode *drill*, sehingga mereka dapat mengulang pembelajaran secara mandiri di luar waktu pembelajaran formal. Selain itu, aplikasi berbasis android memungkinkan pemanfaatan elemen visual secara maksimal dengan penggunaan gambar, animasi, dan video, sehingga penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media belajar.

Pengembangan media *flashcard* berbasis Android dirancang menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik tunarungu berdasarkan analisis kebutuhan. Pertama, media dirancang untuk mendukung gaya belajar visual peserta didik tunarungu dengan menyajikan materi pembelajaran secara visual melalui gambar, animasi, dan video. Kedua, untuk memenuhi kebutuhan komunikasi total, media dilengkapi dengan penggunaan isyarat serta video cara membaca huruf hijaiyah yang menampilkan gerak bibir, memungkinkan peserta didik tunarungu mengenali dan mempelajari cara membaca huruf hijaiyah secara visual sesuai prinsip komunikasi total yang melibatkan gerak dan isyarat visual. Ketiga, untuk memenuhi kebutuhan berdasarkan prinsip keterarahan suara dengan menyediakan suara yang diarahkan melalui ponsel. Keempat, untuk memperkuat keterlibatan multisensori, media dilengkapi dengan fitur *Haptic* yang memberikan sensasi sentuhan melalui getaran sehingga dapat memperkuat keterlibatan sensorik dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik tunarungu.

Terdapat penelitian terdahulu yang telah mengembangkan media pembelajaran serupa untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada peserta didik tunarungu. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Purwanti mengembangkan media *flashcard* isyarat hijaiyah untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an tingkat permulaan dan mendapatkan hasil pengembangan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa tunarungu jenjang SDLB. Namun media dari penelitian tersebut belum memanfaatkan teknologi digital dan masih terbatas pada media cetak. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Dian Armila, dkk dengan mengembangkan media *flashcard* huruf hijaiyah berbasis *augmented reality* pada pembelajaran PAI dengan memperoleh hasil validasi uji kelayakan sebesar 97,71% yang berarti media layak untuk digunakan. Penelitian tersebut juga tetap menggunakan *flashcard* cetak yang dilengkapi dengan *barcode* untuk dipindai, dan belum sepenuhnya mengintegrasikan *flashcard* menjadi media digital.

Penelitian ini memiliki unsur kebaharuan yang membedakannya dengan penelitian sebelumnya. Pertama, berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian oleh Dewi Purwanti dan juga penelitian yang dilakukan oleh Dian Armila. Kedua penelitian tersebut masih menggunakan *flashcard* konvensional atau *flashcard* yang berbentuk kartu fisik, sedangkan penelitian yang dilakukan akan mengembangkan *flashcard* konvensional yang berbentuk kartu cetak menjadi *flashcard* berbasis android yang interaktif dan mudah diakses dengan *smartphone* serta tidak lagi memerlukan *flashcard* berbentuk kartu cetak. Kedua, kombinasi multi-modal, penelitian ini menggabungkan unsur visual (huruf hijaiyah), audio (video cara membaca), dan kinestetik (peragaan isyarat hijaiyah) dalam satu *platform* digital, sementara penelitian sebelumnya cenderung fokus pada satu atau dua modalitas saja. Ketiga, aksesibilitas pembelajaran mandiri yang memungkinkan pembelajaran berulang di luar jam sekolah, disesuaikan dengan metode belajar anak tunarungu yang membutuhkan pembelajaran secara berulang (metode *drill*). Terakhir, spesifikasi yang disesuaikan dengan anak tunarungu. Berbeda dengan aplikasi pembelajaran secara umum, penelitian ini dirancang dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan anak tunarungu,

seperti dalam penggunaan isyarat dan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh mereka.

Keunggulan lain dari media yang dikembangkan yaitu ketersediaan video cara membaca huruf hijaiyah agar membantu peserta didik tunarungu memahami cara membaca huruf tersebut. Dalam media ini nantinya juga akan disediakan fitur isyarat huruf hijaiyah agar pemahaman peserta didik tidak sebatas hanya mengetahui namanya saja melainkan juga bentuk isyaratnya. Materi huruf hijaiyah akan dijelaskan dalam 3 tahap agar peserta didik mempelajari huruf hijaiyah secara bertahap tidak langsung semua huruf. Hal tersebut dilakukan agar tidak membebani memori anak tunarungu secara berlebihan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Tidak hanya itu, ketersediaan fitur game dan kuis yang diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard* berbasis Android yang dirancang khusus untuk mengenalkan huruf Hijaiyah pada peserta didik tunarungu. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “**Pengembangan Flashcard Berbasis Android untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Peserta Didik Tunarungu**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang ada pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran pada materi pengenalan huruf hijaiyah bagi peserta didik tunarungu dirasa kurang menarik dan belum cukup efektif.
2. Peserta didik tunarungu hanya mengenal sebagian huruf hijaiyah dan sering mengalami kesalahan dalam menyebutkan huruf hijaiyah.
3. Peserta didik tunarungu membutuhkan media pembelajaran berbasis visual yang menarik untuk mempermudah mereka dalam mengenal huruf hijaiyah.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini untuk menghindari kemungkinan melebaranya topik, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *flashcard* berbasis Android yang ditujukan untuk membantu peserta didik tunarungu dalam mengenal huruf hijaiyah.
2. Materi yang terdapat pada media yang dikembangkan adalah materi mengenal huruf hijaiyah mulai dari mengenal bentuk hingga nama huruf hijaiyah yang disertai dengan isyarat.
3. Sasaran dalam penelitian ini yaitu peserta didik tunarungu fase C kelas VI.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, maka dapat peneliti rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *flashcard* berbasis Android untuk mengenalkan huruf hijaiyah bagi peserta didik tunarungu?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media *flashcard* berbasis Android untuk mengenalkan huruf hijaiyah bagi peserta didik tunarungu?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengguna dan pembacanya. Kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang ilmu pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membantu pengenalan huruf hijaiyah bagi peserta didik tunarungu.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi peneliti karena dapat menambah wawasan peneliti dalam pengembangan media yang menarik bagi peserta didik tunarungu dan

penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai penerapan dari pengetahuan yang diperoleh oleh peneliti selama masa perkuliahan.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi media belajar yang menarik serta memudahkan peserta didik tunarungu dalam mengenal huruf hijaiyah.

c. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasilnya dapat berguna sebagai media pembelajaran yang inovatif yang dapat membantu guru dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada peserta didik tunarungu.

