

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Pasal 31 Ayat 1 UUD 1945 menjelaskan bahwa, setiap manusia pastinya membutuhkan edukasi yang layak dan tentunya mampu menempuh gelar setinggi mungkin karena pentingnya pendidikan menjadikan pendidikan dasar tidak hanya sebagai kewarganegaraan tetapi juga kewajiban nasional. Baik itu manusia dengan kondisi fisik dan psikologis yang sempurna maupun manusia yang memiliki disabilitas, keduanya membutuhkan sistem dan fasilitas edukasi yang setimpal sesuai kemampuannya masing-masing. Namun, siswa dengan kebutuhan khusus memiliki banyak tantangan untuk memperoleh pendidikan yang maksimal.. Hal tersebut dikarenakan tidak semua siswa disabilitas memiliki psikografis yang mudah untuk diedukasi dalam waktu yang singkat.

Menurut Resolusi PBB Nomor 61/106 tanggal 13 Desember 2006, penyandang disabilitas merupakan keadaan atau kondisi seseorang yang tidak dapat memenuhi kebutuhan individual normal dan kehidupan sosialnya, baik secara mental maupun fisik. Pada era globalisasi dimana kemajuan teknologi yang meningkat, Komnas HAM melakukan penelitian terhadap program edukasi dari rumah dan hal ini juga mendapat dukungan oleh Kemedikbud ” Hal ini menunjukkan komitmen bahwa dalam masa yang sulit ini kementerian melakukan berbagai macam cara untuk memastikan adanya pembelajaran dari rumah”, ujar menteri Pendidikan dan kebudayaan. Dari hasil penelitian ditunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada stress pengasuhan dalam mendukung anak-anak penyandang disabilitas. Pernyataan tersebut membuat kami menyimpulkan dengan bantuan teknologi salah satunya aplikasi edukatif akan membantu dan mempermudah anak-anak penyandang disabilitas untuk menerima edukasi yang bertujuan untuk mendidik perkembangan soft skill mereka diluar sekolah untuk melatih siswa dalam berkomunikasi, keingintahuan, manajemen waktu dan juga

keterampilan mereka dalam menghadapi sesuatu di luar sekolah, yang bertujuan untuk membantu mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Setelah menyimpulkan permasalahan yang ada, penulis menemukan solusi untuk mengatasinya, yaitu aplikasi edukatif. Aplikasi edukatif merupakan sebuah aplikasi belajar sambil bermain yang di antaranya terdapat fitur-fitur seperti mix and match, speech therapy, jigsaw, dan sebagainya. Manfaatnya kurang lebih adalah untuk melatih psikomotorik dan sensorik anak. Aplikasi edukatif ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan pengalaman bermain sambil belajar layaknya di kelas namun diterapkan di rumah. Hal ini berkaitan dengan para siswa yang sangat ingin merasakan belajar di sekolah secara tatap muka. Menurut Kemendikbud terdapat akselerasi yang luar biasa dalam pemanfaatan teknologi digital di dunia pendidikan pada masa pandemi. Hal tersebut menyebabkan teknologi menjadi prioritas utama dalam media pembelajaran. Berkaitan dengan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak lagi menggunakan buku, dengan adanya aplikasi edukatif dapat mempermudah para siswa untuk belajar melalui teknologi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah aplikasi edukatif untuk membantu proses pembelajaran siswa disabilitas pada masa pandemi di sekolah khusus Menara Kasih?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan topik atau pengertian yang akan dibahas atau dikemukakan dalam penulisan laporan perancangan. Hal ini membatasi pembahasan agar tidak melebar, menjadi fokus dan tertib dalam penjabarannya. Hal yang dikemukakan pada bagian ini adalah mempersempit atau membatasi variabel-variabel yang menjadi objek perancangan, subjek/khalayak sasaran atau lokasi yang berhubungan dengan perancangan.

Agar suatu penelitian dalam sebuah perancangan terhindari dari segala pelebaran pokok masalah, maka proposal ini akan dikerucutkan menjadi segmentasi

yang tentunya tepat sasaran. Adapun pengerucutan ini bertujuan agar proposal ini semakin terarah dan sesuai dengan target segmentasinya. Berikut variabel-variabel dalam batasan masalahnya :

Berikut batasan masalah dari laporan ini:

### 1.3.1 Demografis :

- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan.
- Usia : 4 – 10 tahun.
- Tingkat Pendidikan : Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar
- SES : B

### 1.3.2 Geografis :

- Wilayah : Banten
- Negara : Indonesia
- Alamat : Jl. Kelapa Gading Selatan Blok 10 No. 29, Pakulonan Barat, Kec. Kelapa Dua, Kab. Tangerang, Prov. Banten. Kode Pos. 14320
- Lokasi : SKH Menara kasih

### 1.3.3 Psikografis :

#### a. Target Audience (Orangtua) :

- Orangtua yang menginginkan anaknya mendapatkan edukatif yang sepadan dengan siswa pada umumnya.
- Orangtua yang menginginkan anaknya mampu mengembangkan bakatnya.
- Orangtua yang menginginkan anaknya dapat terampil melakukan suatu kegiatan non-akademik.

#### b. Target Market (Anak) :

- Siswa yang ingin merasakan belajar di rumah namun masih merasakan nuansa belajar langsung di sekolah.
- Siswa yang ingin merasakan pengalaman belajar melalui aplikasi yang edukatif dan melatih psikomotorik.

- Siswa yang ingin merasakan pengalaman belajar menggunakan metode gamifikasi.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat sebuah aplikasi interaktif yang bersifat edukatif dan tentunya memiliki fitur gamifikasi yang nantinya akan memberikan pengalaman bermain sambil belajar bagi para siswa. Hal tersebut bertujuan agar para siswa dapat merasakan nuansa belajar layaknya di sekolah meskipun belajar di rumah.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

1. Manfaat bagi penulis: untuk menulis proses penelitian perancangan, untuk memahami proses penulisan karya tulis ilmiah, dan untuk menghasilkan perancangan aplikasi edukatif untuk siswa disabilitas,
2. Manfaat bagi masyarakat: Membantu proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi edukatif meskipun belajar dari rumah.
3. Manfaat bagi universitas: untuk menambah referensi akan perancangan aplikasi edukatif untuk penyandang disabilitas.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA