

BAB I. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi informasi telah memotivasi manusia untuk berusaha memecahkan masalah yang berkembang di sekitar dan untuk memenuhi kebutuhan yang beragam. Salah satunya adalah kebutuhan spiritual akan ketaatan beragama. Perkembangan teknologi saat ini yang semuanya serba digital, banyak solusi untuk kebutuhan masyarakat dalam memperoleh ilmu agama yang dikembangkan dalam bentuk digital untuk penanganan yang mudah dan praktis. Perkembangan teknologi juga diharapkan harus meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik. Hal ini juga bisa dimanfaatkan oleh lembaga Islami untuk memfasilitasi kebutuhan spiritual akan ketaatan dalam beragama.

Lembaga Pimpinan Wilayah Muhammadiyah (PWM) Yogyakarta merupakan salah satu lembaga penggerak dan pengamal prinsip-prinsip Islam bersumber pada Al-Quran serta *As-Sunnah* yang digunakan dalam dakwah dengan memberikan berbagai kebutuhan rohani khususnya untuk agama Islam. Dakwah dilakukan kepada masyarakat umum tanpa memandang status sosial dan fisik, baik itu orang bukan berkebutuhan khusus maupun orang yang memiliki kebutuhan khusus atau difabel. Namun, peran media dakwah secara digital oleh PWM Yogyakarta dalam menjangkau masyarakat umum serta yang ramah bagi difabel tunarungu masih tergolong belum maksimal, maka dari itu diperlukan tindak lanjut dalam memaksimalkan penggunaan media digital untuk menyokong dakwah yang dilakukan oleh PWM Yogyakarta yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum serta difasilitasi fitur-fitur yang ramah difabel agar media tersebut bisa digunakan untuk semua kalangan baik untuk orang bukan difabel, maupun untuk orang difabel tunarungu.

Menurut data Kemenkes RI [1], di antara kalangan difabel Indonesia, ada sebanyak 7,03 persen di dalamnya difabel tunarungu. Menurut Huda [2], Tunarungu merupakan seseorang yang mengalami kesulitan dalam pendengaran serta komunikasi yang disebabkan oleh tidak berfungsinya pendengaran, tunarungu menggunakan bahasa isyarat untuk berkomunikasi karena mereka memperoleh bahasa reseptif hanya dengan melihat. Pendapat tersebut sejalan dengan pemahaman Tjahyanti dan Setiawan [3], mengungkapkan bahwasanya, karena tidak semua yang dilihatnya dapat dipahami, hal ini akan berdampak pada pembelajaran bahasa reseptif yang cacat atau terfragmentasi. Maka dari itu, pada saat tunarungu memperoleh informasi sering kali mengalami kesulitan. Dalam memperoleh ilmu agama, difabel tunarungu sulit dalam memahaminya karena kebanyakan dalam berdakwah menggunakan media audio visual yang belum tentu dapat dicerna oleh difabel tunarungu, maka diperlukan media informasi atau dakwah yang juga berpihak kepada difabel tunarungu seperti adanya bahasa isyarat untuk mendukung difabel tunarungu dalam belajar Ilmu agama yang sesuai dengan kebutuhan agar dapat membantu dalam memperoleh ilmu agama yang baik dan benar bersamaan dengan masyarakat umum lainnya.

Berdasarkan pemaparan dari Huda dan Saputri [4], Bahasa isyarat adalah bahasa yang menekankan bahasa tubuh, gerakan bibir, dan komunikasi tangan ke tangan di atas komunikasi verbal. Bentuk bahasa isyarat tunarungu merupakan campuran bentuk dan gerakan lengan, tangan, ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang digunakan untuk menunjukkan apa yang dipikirkan orang tunarungu. Di Indonesia, ada dua bahasa isyarat yang digunakan oleh difabel tunarungu: Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) dan Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI). Untuk difabel tunarungu, BISINDO menjadi lebih murni, efektif, ekspresif serta mudah digunakan daripada SIBI karena SIBI adalah bahasa buatan dan tidak murni [5]. Interpretasi bahasa isyarat dan visual media lebih cocok menggunakan warna hitam putih karena warna hitam memiliki kontras yang sangat baik dengan warna putih, yang memungkinkan difabel

tunarungu untuk memahami informasi visual lebih mudah, warna putih memiliki kemampuan untuk memisahkan informasi visual dengan latar, yang memungkinkan difabel tunarungu untuk memahami informasi lebih mudah. Kombinasi warna hitam putih memungkinkan difabel tunarungu untuk memahami informasi visual dengan lebih baik, yang memungkinkan mereka untuk mengurangi kesalahan dalam mengenal informasi [6]. Maka ini akan menjadi salah satu cara dalam penerapan dalam mengadopsi media digital belajar Ilmu agama yang ramah bagi difabel tunarungu.

Berdasarkan pemaparan di atas, diperlukan suatu aplikasi yang berguna untuk menyediakan kajian ilmu agama yang dapat digunakan oleh masyarakat umum dan juga memiliki fasilitas yang ramah bagi difabel tunarungu, sehingga peneliti ingin membuat aplikasi berbasis *website* bernama *Bil Hikmah* yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar ilmu agama untuk masyarakat Islam yang juga mudah dipahami dan dimengerti oleh difabel tunarungu dengan adanya fitur membuat tampilan visual bisa berubah dengan warna hitam putih, dan juga fitur tambahan bahasa isyarat di dalamnya, sehingga mampu membantu difabel tunarungu mendapatkan fasilitas ilmu agama seperti orang-orang tidak berkebutuhan khusus.

1.2. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang dapat diterapkan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan terhadap masyarakat umum dan difabel tunarungu di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam memahami dan mempelajari ilmu agama secara digital.
2. Penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi berbasis *website* dengan menggunakan metode *Agile*.
3. Aplikasi yang dirancang memiliki fitur yang berisikan media pembelajaran ilmu-ilmu agama yang dapat digunakan oleh masyarakat umum serta ramah untuk difabel tunarungu.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang diberikan di atas, rumusan masalah kemudian dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi berupa media penyaluran dakwah serta yang ramah untuk difabel tunarungu berbasis *website* menggunakan metode *Agile*?
2. Bagaimana melakukan validasi dengan pengujian terhadap aplikasi dakwah untuk pembelajaran ilmu agama serta ramah difabel tunarungu berbasis *website* agar dapat digunakan dengan baik?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Menghasilkan aplikasi media penyaluran dakwah ramah difabel tunarungu berbasis *website* dengan menggunakan metode *Agile*.
2. Terujinya sebuah aplikasi dakwah ramah difabel tunarungu berbasis *website* yang baik dan benar sehingga yang mempermudah masyarakat umum dan difabel tunarungu dalam memahami dan mempelajari ilmu agama.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan mendapatkan harapan manfaat yang sangat signifikan sebagai berikut:

1. Manfaat untuk masyarakat, meningkatkan manfaat teknologi dalam memahami dan mempelajari ilmu agama.
2. Manfaat untuk mahasiswa, meningkatkan pemahaman tentang perancangan aplikasi dakwah yang ramah difabel tunarungu berbasis *website* menggunakan metode *Agile*.