

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Al-Qur'an merupakan kitab suci umat muslim yang berisikan petunjuk dan pedoman hidup manusia. Al-Qur'an mengandung banyak kisah inspiratif, ajaran moral, dan hukum-hukum yang harus dipatuhi oleh setiap umat muslim (Wibowo, 2023). Bagi umat muslim, mempelajari Al-Qur'an merupakan kewajiban dan upaya untuk memahami ajaran agama serta memperkuat keimanan. Ketika seseorang pandai membaca Al-Quran, secara tidak langsung akan memudahkannya untuk memahami isinya. Orang yang membaca Al-Qur'an juga akan dilindungi oleh Allah SWT dari segala hal yang dapat mencelakai mereka dan membuat jiwa mereka dipenuhi dengan sesuatu yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri.

Belajar Al-Qur'an memiliki tantangan tersendiri bagi pelajar, meskipun secara umum dianggap bahwa mereka dapat dengan mudah membaca Al-Qur'an dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk menguasainya. Namun kenyataannya tidak demikian, untuk mencapai keterampilan membaca Al-Qur'an tidaklah mudah. Kelompok yang perlu mendapatkan perhatian khusus adalah mereka dengan berbagai disabilitas, seperti disabilitas fisik, visual, auditori, kognitif, dan lain-lain. Bahkan tanpa landasan dan metode yang tepat, mencapai keterampilan membaca Al-Quran tidaklah mudah, terutama bagi individu dengan disabilitas yang menghadapi kesulitan dalam memahami dan menerima informasi baru, salah satunya adalah tunarungu (Muliati, 2016).

Bagi penyandang tunarungu, tantangan dalam mempelajari Al-Qur'an lebih besar lagi karena mereka menghadapi kesulitan untuk mendengar atau memahami suara. Mereka sering kali dihadapkan pada kesulitan dalam memperoleh pendidikan agama, termasuk pembelajaran Al-Quran: Pendidikan agama yang terbatas bagi penyandang tunarungu di Indonesia menyebabkan ketimpangan akses dan kesempatan belajar Al-Quran. Sehingga mereka kesulitan dalam mempelajari, memahami, dan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang inklusif dan solusi yang inovatif untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam memahami isi Al-Qur'an.

Dalam salah satu penelitian oleh Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an (LPMQ), Ahmad Jaeni, dalam Seminar Hasil Penelitian tentang Media Literasi Al-Qur'an bagi Komunitas Tuli atau Penyandang Disabilitas Sensorik Rungu Wicara (PDSRW), disebutkan bahwa Penyandang disabilitas rungu wicara sangat membutuhkan akses terhadap media literasi Al-Qur'an yang memudahkan

mereka. Penyandang disabilitas merupakan bagian dari komposisi kehidupan manusia dan Al-Qur'an mengakomodasi keberadaannya. Namun sering kali terjadi ketimpangan sosial dalam hal pengayoman terhadap kaum difabel khususnya di Indonesia.

Dalam menghadapi tantangan ini, dibutuhkan solusi pemanfaatan teknologi yang baik. Seperti dengan adanya sebuah platform khusus yang memudahkan tunarungu untuk mengakses dan mempelajari Al-Quran melalui isyarat tangan. Faktor pendukung di dalam membaca Al-Qur'an bagi anak tunarungu di antaranya yaitu menyesuaikan dengan KD (Kompetensi Dasar) dan KI (Kompetensi Inti) sesuai capaian mereka, menyajikan gambar, diselingi *game* atau bermain, dan perlu adanya pembimbing (Milania & Dahlan, 2021). Dengan menggunakan bantuan teknologi visual dan animasi, aplikasi ini menyajikan isyarat-isyarat sesuai dengan makna dan konteks ayat-ayat Al-Qur'an. Hal ini membantu tunarungu dalam memahami pesan-pesan Al-Quran dengan lebih baik dan memperkaya pemahaman mereka terhadap ajaran agama. Dengan adanya aplikasi Al-Qur'an dengan fitur isyarat, tunarungu dapat belajar Al-Qur'an secara mandiri, memperbaiki keterampilan membaca isyarat bahasa tubuh, dan terlibat aktif dalam ibadah. Aplikasi ini juga dapat menjadi sumber referensi yang komprehensif dan mudah diakses bagi tunarungu yang ingin memperdalam pengetahuan mereka tentang Al-Quran.

Berdasarkan hasil observasi lebih lanjut tentang aplikasi belajar Al-Qur'an yang sudah ada, baik dalam bentuk aplikasi *mobile* maupun situs web, Peneliti menemukan solusi dengan berfokus memahami tren terkini, fitur yang paling efektif, serta kelemahan yang perlu diperbaiki. Maka diperoleh fitur-fitur seperti, video tutorial, animasi, dan gambar isyarat membantu tunarungu dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Fitur yang membantu pembelajaran Al-Quran, seperti tampilan teks Al-Quran, teks Al-Quran dengan isyarat, terjemahan, serta latihan berupa permainan dan evaluasi. Fitur permainan yang menggunakan bahasa isyarat untuk membantu tunarungu dalam mempelajari dan memahami bahasa isyarat dalam membaca Al-Quran.

Sebelum mengimplementasikan sistem yang akan dibangun, langkah pertama yang dilakukan adalah merancang sistem. Hal ini dilakukan untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap kebutuhan pengguna. Sistem akan dirancang dengan menggunakan pendekatan *design thinking*. *Design thinking* adalah proses berulang di mana pengembang berusaha memahami pengguna dan asumsi mereka, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif. Pendekatan *design thinking* memberikan pendekatan berbasis solusi dalam memecahkan masalah. Desain

yang baik tentu menghasilkan produk yang baik pula (Ramadhani & Sidiq, 2022). Tidak hanya tentang estika dan menarik perhatian, namun desain yang baik juga tentang cara kerja atau bagaimana produk itu dapat difungsikan. Desain yang baik sangat penting di masa sekarang, Menurut mantan CEO Apple Inc Steve Jobs (2003), “Desain bukan hanya seperti apa rupa dan rasanya. Desain adalah cara kerjanya”. (Sumber: "New York Times Magazine," 30 November 2003).

Design Thinking adalah metode pengembangan yang inovatif dan berkelanjutan. Dikatakan inovatif dan berkelanjutan karena metode ini didasarkan pada kebutuhan pengguna. Sehingga perancangan suatu sistem akan selalu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap sistem tersebut (Mueller, 2018). Beberapa tahapan inti dari metode *Design Thinking*: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Metode *design thinking* memiliki keunggulan utama dalam pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna atau *user*. Metode *Design Thinking* dapat digunakan sebagai solusi dan mewujudkan tujuan dari perancangan aplikasi. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, aplikasi "iQur'an" dapat dirancang dengan lebih baik dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih tepat. Berfokus pada pemahaman terhadap kebutuhan pengguna dan mencoba untuk menemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Perbedaan utama antara metode *Design Thinking* dan metode lain adalah bahwa *Design Thinking* lebih menekankan pada empati dan kreativitas dalam proses pemecahan masalah, sementara metode lain lebih menekankan pada validasi hipotesis dan efisiensi. Sehingga metode ini cocok untuk digunakan dalam analisis dan perancangan aplikasi iQuran bagi penyandang tunarungu berbasis *mobile*.

Metode *Design Thinking* ini telah digunakan pada beberapa penelitian sebelumnya, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Izzati Mufida & Rizka Ramayanti, 2023) yang berjudul “Implementasi *Design Thinking* Dalam Menciptakan Inovasi *Sign Language Translantor*”, studi ini telah membangun *prototype Sign Language Translantor* dengan hasil pengujian yang dinilai berguna dan memenuhi kebutuhan pengguna. Metode *design thinking* adalah suatu pendekatan untuk mencari solusi dari suatu masalah yang ada dengan pendekatan yang berfokus pada empati pengguna. Dengan penerapan metode *design thinking* ditemukan beberapa permasalahan yang ada pada penyandang Tunarungu dan Tunawicara. Permasalahan inti yang ditemukan adalah sulitnya berkomunikasi dengan orang normal yang tidak mengerti Bahasa isyarat.

Penelitian lainnya yang menggunakan metode *Design Thinking* pada tahap perancangan sistem dilakukan oleh (Nurul Azizah et al., 2023) dalam penelitian mengenai Penerapan Metode *Design Thinking* pada Perancangan *User Interface*

Aplikasi *Mobile* Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). Metode *design thinking* digunakan sebagai satu cara berpikir mendalam untuk mewujudkan pemecahan masalah, diawali oleh tahap empati pada suatu permasalahan yang berfokus pada manusia (*human centered*) menghasilkan terobosan yang berkesinambungan dan didasari oleh permasalahan pengguna, dalam metode ini terdapat lima tahap yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*. Penelitian ini menghasilkan suatu *prototype* aplikasi *mobile* pengenalan bahasa isyarat indonesia (BISINDO) bernama "*i can hear you*". Berdasarkan pengujian *Prototype* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Rata-rata nilai sus yang didapatkan sebesar 80,045, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pengenalan bahasa isyarat Indonesia (BISINDO) "*i can hear you*" memenuhi kategori *acceptable*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diangkatlah topik penelitian dengan judul "Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Isyarat Qur'an (iQuran) Untuk Penyandang Tunarungu Dengan Pendekatan Metode *Design Thinking*". Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pembelajaran Al-Qur'an bagi penyandang tunarungu dengan menyediakan aksesibilitas yang lebih baik dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, semoga rancangan sistem yang dihasilkan dari penelitian ini akan dapat direalisasikan agar tercipta suatu aplikasi berbasis android yang mampu memenuhi kebutuhan penggunanya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka pokok permasalahan pada penelitian ini adalah, "Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran isyarat tangan Al-Qur'an (iQur'an) berbasis *mobile* bagi penyandang tunarungu dengan pendekatan metode *Design Thinking*?"

1.3. Batasan Masalah

Agar rancangan *user interface* dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai, maka terdapat beberapa batasan dalam menyelesaikan masalah, sebagai berikut:

1. Penelitian ini dikaji khusus untuk aplikasi pembelajaran isyarat tangan Al-Qur'an (iQur'an) bagi penyandang tunarungu dengan lingkup penelitian di Kota Jambi,
2. Hasil penelitian ini digunakan sebagai rekomendasi rancangan UI/UX aplikasi berbasis *mobile* yang dibuat pada aplikasi Figma, hingga ke tahap *prototype*

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Melakukan perancangan UI/UX aplikasi pembelajaran isyarat tangan Al-Qur'an (iQur'an) bagi penyandang tunarungu dengan pendekatan metode *Design Thinking* dan sebagai rancangan *mobile* yang akan dikembangkan peneliti selanjutnya.
2. Menguji hasil perancangan pada *prototype* aplikasi pembelajaran isyarat tangan Al-Qur'an (iQur'an) yang telah dibuat menggunakan *tool Maze usability testing*.

1.1. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini ialah memberikan rekomendasi rancangan UI/UX aplikasi (*prototype* aplikasi) iQur'an bagi penyandang tunarungu berbasis *mobile* dengan metode *Design Thinking* yang dapat meningkatkan pembelajaran Al-Qur'an bagi penyandang tunarungu, mendorong inovasi teknologi untuk inklusi pendidikan, dan menyediakan sumber referensi Al-Qur'an yang mudah diakses bagi penyandang tunarungu.