

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* (*Mobile apps*) merupakan perangkat lunak yang berjalan pada perangkat *mobile* atau yang sering disebut dengan *smartphone* [14]. Saat ini perangkat *mobile* telah memiliki media penyimpanan yang relatif besar, *performance* yang baik dan memiliki kecepatan transfer data yang tinggi [15]. Teknologi *mobile* merupakan infrastruktur dasar untuk mendukung pembelajaran melalui aplikasi *mobile*, untuk membantu siswa untuk belajar di era digital [16]. Sebuah perangkat *mobile*, juga dikenal sebagai perangkat genggam. Perangkat ini merupakan perangkat komputasi yang berukuran saku, biasanya memiliki layar dengan input sentuhan atau keyboard mini [17].

Dalam merancang aplikasi *mobile* khususnya untuk pendidikan bagi anak-anak, pengembang harus melihat pentingnya kesadaran untuk mengintegrasikan UCD dalam siklus proyek pembuatan perangkat lunak [18]. Aplikasi *mobile* yang baik dalam pendidikan di dalamnya mengandung proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan belajar dan meningkatkan motivasi belajar.

3.2 Multimedia

Multimedia adalah suatu aplikasi yang menggunakan berbagai macam media. Dengan multimedia, representasi dari suatu konsep dilakukan dengan menggabungkan teks, grafik, animasi, suara, dan video [12]. Element multimedia meliputi teks, gambar (grafik), suara, animasi, dan video disampaikan dan dikendalikan melalui sistem komputer interaktif [19]. Sebuah aplikasi dapat

dikatakan sebagai aplikasi multimedia jika mengandung kelima elemen multimedia tersebut. Pembelajaran dengan multimedia akan dapat meningkatkan kemampuan dalam menafsirkan materi pembelajaran [20].

3.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan bentuk komunikasi dari transfer pengetahuan dan informasi [21]. Pembelajaran bahasa merupakan proses belajar yang berhubungan dengan kemampuan dalam berbicara, mendengar dan belajar untuk membaca dan menulis [22]. Pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran dengan materi bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi yang digunakan di negara Indonesia.

3.4 Gangguan Pendengaran

Gangguan pendengaran adalah kehilangan sebagian atau total kemampuan mendengar pada salah satu atau kedua telinga. Tingkat penurunan gangguan pendengaran terbagi menjadi ringan, sedang, sedang berat, berat, dan sangat berat. Menurut *National Institute of Deafness and Other Communication Disorders* Gangguan pendengaran atau Sudden sensorineural hearing loss (SSHL) didefinisikan sebagai gangguan pendengaran sensorineural minimal 30 desibel (dB) [23].

Tabel 2 berikut ini adalah data klasifikasi derajat gangguan pendengaran menurut *International Standard Organization (ISO)* dan *American Standard Association (ASA)*.

Table 2. Klasifikasi Derajat Gangguan Pendengaran

Derajat Gangguan Pendengaran	ISO	ATA
Pendengaran Normal	10-25dB	10-15 dB
Gangguan ringan	26-40 dB	16-29 dB
Gangguan Sedang	41-55 dB	30-34 dB
Gangguan sedang berat	56-70 dB	45-59 dB
Gangguan Berat	71-90 dB	60-79 dB
Gangguan sangat berat	Lebih 90 dB	Lebih 80 dB

