

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Telinga merupakan salah satu indera penting dan berperan besar dalam kehidupan manusia. Apabila terjadi gangguan pada telinga, maka proses penerimaan informasi menjadi terganggu. Oleh sebab itu pengetahuan mengenai berbagai gangguan telinga sangat penting. Dari sekian banyak gangguan pendengaran, NIHL termasuk gangguan pendengaran yang penyebabnya masih banyak disepelekan. NIHL sendiri adalah gangguan pendengaran yang disebabkan oleh kebisingan yang melebihi ambang batas. Seperti penggunaan *headset* atau *earphone* dalam waktu yang lama, pekerja pabrik yang tidak menggunakan *earplug* padahal dikelilingi mesin – mesin bersuara bising, juga termasuk salah satu penyebab gangguan pendengaran NIHL.

Secara umum NIHL memang tidak dapat disembuhkan, tapi dapat dilakukan pencegahan. Dan jika sudah terkena gangguan ini, penderita hanya bisa mencegah agar tidak menuju ke tingkat yang lebih parah. Untuk penderita yang sudah parah, langkah terakhir yaitu dengan menggunakan alat bantu dengar. NIHL juga dapat terjadi pada semua umur dan kalangan, oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat masyarakat untuk mencegah dan mempelajari sebab akibatnya. Kurangnya edukasi mengenai gangguan NIHL juga masih rendah dan sebenarnya informasi serta artikel mengenai gangguan pendengaran NIHL sudah ada, namun minat baca masyarakat tergolong rendah dan malas. Kebanyakan masyarakat lebih senang menonton dan mendengarkan daripada harus membaca. Apalagi di beberapa artikel terkait gangguan pendengaran NIHL kosa katanya agak sulit dipahami, terlalu banyak menggunakan istilah – istilah kedokteran yang membuat bingung masyarakat awam.

Maka dari itu penulis mendapatkan ide untuk membantu memberikan edukasi seputar NIHL yang mudah dipahami dalam bentuk aplikasi “Media Pembelajaran Gangguan Pendengaran NIHL ( Noise Induced Hearing Loss ) Berbasis Android”. Aplikasi ini akan menampilkan anatomi telinga dasar yang

mudah dipahami, dan untuk penjelasan mengenai gangguan NIHL menggunakan animasi 3D sehingga pengguna tidak perlu membaca untuk memahaminya. Terdapat menu kuis juga untuk mengasah pemahaman pengguna mengenai gangguan pendengaran NIHL.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, dapat di simpulkan masih sedikit edukasi mengenai gangguan pendengaran terutama NIHL dan informasi mengenai gangguan pendengaran NIHL juga kurang menarik untuk masyarakat yang kebanyakan malas untuk membaca. Informasinya juga kebanyakan menggunakan bahasa yang sulit di mengerti masyarakat awam dan hanya berupa tulisan tidak ada penjelasan gambar. Oleh karena itu dapat diperoleh rumusan masalahnya yaitu bagaimana membuat media pembelajaran gangguan pendengaran NIHL berbasis android.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka dapat diketahui batasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini di buat sebagai media pembelajaran untuk masyarakat umum yang belum mengerti gangguan pendengaran NIHL.
2. Media pembelajaran ini hanya membahas gangguan pendengaran NIHL.
3. Lingkup pembahasan dalam media pembelajaran ini seputar pengenalan, pencegahan, penanganan, dan kuis.
4. Modelling 3D pada media pembelajaran ini hanya menampilkan anatomi telinga dasar.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari dibuatnya aplikasi ini untuk memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi dan belajar tentang gangguan pendengaran NIHL dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

### 1.5 Manfaat

Manfaat dari aplikasi ini adalah dapat menjadi solusi alternatif bagi pengguna untuk mendapatkan informasi mengenai gangguan pendengaran NIHL. Dan memudahkan pengguna dalam memahami, tidak perlu dengan membaca.

