

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting bagi anak - anak di dalam menjalani kehidupan sehari – hari. Melalui pendidikan anak- anak dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk diri sendiri, keluarga, serta masyarakat. Pentingnya pendidikan juga dicantumkan dalam Undang – undang dasar 1945 pasal 31 ayat 1 yang menjelaskan bahwa setiap warga Negara berhak untuk mendapatkan pendidikan. Sehingga semua warga Negara termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) juga berhak untuk memperoleh pendidikan.

Dalam dunia pendidikan Luar Biasa terdapat beberapa Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), salah satunya adalah anak penyandang tunagrahita. Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) tunagrahita memerlukan waktu yang lama jika dibandingkan dengan anak normal dalam pemahaman materi pelajaran yang disampaikan, termasuk pemahaman tentang huruf alfabet (A-Z) yang merupakan pelajaran dasar bagi anak – anak. Anak Berkebutuhan Khusus tunagrahita membutuhkan metode belajar yang berbeda dan interaktif agar dapat mengingat dan mempelajari huruf alfabet.

Pemanfaatan *software game* edukasi adalah salah satu cara untuk memberikan metode belajar yang berbeda dan menarik bagi Anak

Berkebutuhan Khusus (ABK) tunagrahita untuk mengenali dan mempelajari huruf alfabet. Diharapkan dengan *game* edukasi pengenalan huruf alfabet yang akan dibuat oleh peneliti dapat membuat anak berkebutuhan khusus tunagrahita mampu mengenal huruf alfabet lewat sebuah permainan yang interaktif dan menyenangkan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka didapatkan rumusan masalah “ Bagaimana cara membuat sebuah *game* edukasi pengenalan huruf alfabet yang mendidik, interaktif, mudah untuk dipahami, serta dapat menjadi media pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus tunagrahita ? “.

1.3. Batasan Masalah

Pembuatan *game* edukasi pengenalan huruf alfabet ini diharapkan dapat memenuhi sasaran dengan mempertimbangkan batasan- batasan sebagai berikut :

1. Pembuatan *game* pengenalan huruf alfabet untuk anak penyandang tunagrahita ini menggunakan *software* Unity 3D versi 4.3 dengan bahasa pemrograman C# dan menggunakan *controller* kinect dalam implementasinya.
2. Pengguna dari *game* edukasi ini dikhususkan untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) tunagrahita dan anak - anak SDLB-C, sehingga kurang cocok apabila digunakan oleh anak normal.

3. *Game* ini hanya memberikan materi mengenai huruf alfabet (A-Z) dan mempelajari tentang ejaan kata dan tidak mengenalkan angka.
4. Huruf - huruf dalam game ini menggunakan huruf besar dan tidak menggunakan huruf kecil.
5. *Game* ini hanya bisa dimainkan dengan perangkat kinect.
6. *Game* ini hanya bisa berjalan di sistem operasi Windows.
7. *Game* hanya dapat dimainkan oleh *single player* (pemain tunggal).
8. *Game* ini disesuaikan dengan kurikulum yang menggunakan metode tematik

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat sebuah *game* edukasi yang menarik, interaktif dan dapat membantu anak berkebutuhan khusus tunagrahita mengenali huruf alfabet.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengguna

Game edukasi pengenalan huruf alfabet dapat membantu pengguna (anak penyandang tunagrahita) untuk dapat mempelajari huruf A-Z dengan permainan yang menarik, interaktif dan menyenangkan.

2. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mempraktikkan ilmu yang didapatkan selama kuliah, terutama tentang bahasa pemrograman c#. Selain itu peneliti juga mendapatkan pengetahuan tentang pola pikir anak tunagrahita dan

bagaimana cara membantu mereka agar dapat mempelajari huruf alfabet dengan sebuah game edukasi yang menyenangkan.

3. Bagi Guru

Mempermudah dan memberikan variasi guru dalam menyampaikan materi pengenalan huruf pada anak berkebutuhan khusus tuna grahita secara tematik dengan tema pengalaman.

1.6. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi *game* edukasi pengenalan huruf alfabet.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.