

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sekolah luar biasa (SLB) merupakan suatu lembaga pendidikan khusus yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki seorang murid yang memiliki kebutuhan khusus juga guna memenuhi tujuan pendidikan nasional. Di sekolah SLB khususnya SLB-C YPSLB Surakarta diajarkan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang didalamnya terdapat materi pengenalan anggota tubuh untuk anak berkebutuhan khusus tunagrahita. Materi pengenalan anggota tubuh sendiri menuntut anak tunagrahita untuk mengetahui nama-nama anggota tubuh bahkan fungsi anggota tubuh itu sendiri. Sehingga dibutuhkan sebuah media pelatihan interaktif yang menarik dan dapat mempermudah pemahaman materi bagi anak berkebutuhan khusus tunagrahita.

Oleh karena itu penulis mencoba untuk membuat sebuah media pembelajaran yaitu, sebuah aplikasi *game* sebagai sarana pengenalan anggota tubuh untuk anak berkebutuhan khusus tunagrahita berbasis kinect. Aplikasi *game* ini diharapkan menumbuhkan minat belajar anak tunagrahita serta memudahkan anak tunagrahita dalam memahami nama-nama anggota tubuh

## 1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana membuat aplikasi *game* pengenalan anggota tubuh untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) tunagrahita yang bersifat mendidik, menarik dan interaktif serta mampu menjadi media pembelajaran pengenalan anggota tubuh bagi siswa sekolah luar biasa?”

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* ini digunakan untuk alternatif penyampaian materi pengenalan anggota tubuh untuk anak berkebutuhan khusus tunagrahita.
2. Aplikasi *game* ini berjalan di sistem operasi windows.
3. *Game* hanya dapat dimainkan oleh *single player*.
4. *Game* berbasis kinect.
5. *Game* ini menyampaikan materi pengenalan anggota tubuh sesuai kurikulum SLB-C YPSLB Surakarta.
6. Aplikasi *game* dibuat dengan *software* Unity 3D yang berfungsi sebagai *game engine* dengan bahasa pemrograman C# dan *software* pendukung

seperti *3DsMax* yang berfungsi untuk *modelling*/desain karakter dan *convert* kedalam format file \*.fbx.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi *game* berbasis kinect sebagai media pembelajaran dalam pelajaran pengenalan anggota tubuh untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) tunagrahita yang bersifat mendidik, menarik, dan interaktif serta mampu menjadi media pembelajaran pengenalan anggota tubuh bagi siswa Sekolah Luar Biasa.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

##### 1. Bagi pengguna

Aplikasi *game* ini dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa dalam pembelajaran materi pengenalan anggota tubuh untuk memudahkan pemahaman materi dan mengukur kemampuan anak tunagrahita dalam hal mengenal anggota tubuh.

##### 2. Bagi peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mempelajari hal baru selain yang dipelajari dibangku perkuliahan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik. Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka meliputi dua bagian yaitu telaah penelitian dan landasan teori. Pada telaah penelitian berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan landasan teori berupa definisi-definisi penjas yang mendukung penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini 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.