

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SLB Putra Manunggal adalah sekolah luar biasa yang didirikan oleh yayasan Putra Manunggal untuk sarana pembelajaran bagi anak yang memiliki keterbatasan fisik maupun mental, seperti tuna rungu wicara, tuna grahita, tuna netra dan tuna cacat.

Dalam upaya pembelajaran pada SLB ini menggunakan banyak metode, salah satunya yaitu dengan metode bermain sambil belajar, yang diharapkan siswa lebih senang dan lebih cepat untuk menerima ilmu yang diajarkan guru. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menerapkan perkembangan teknologi komputer untuk dijadikan alat peraga guna membantu dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran serta cara penyampaian dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar ini, siswa cenderung lebih tertarik dengan sesuatu yang menarik seperti *game*, yang didalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian.

Sedangkan saat ini dalam proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode pengajaran serba manual, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan pada SLB Putra Manunggal. Pada proses pengajaran di SLB Putra Manunggal ini, siswa diajarkan dasar pengenalan huruf, angka dan nama-nama

objek secara manual dan mengandalkan keahlian guru untuk memanipulasi proses pembelajaran agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan, salah satunya pada penderita disleksia

Setelah dilakukan observasi di sekolah, dan berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas, dapat disimpulkan jika siswa mengalami kesulitan dalam menghafal huruf, angka serta nama objek dikarenakan kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada saat siswa menghafal huruf, angka dan objek masih terjadi banyak kesalahan, dikarenakan lambatnya kinerja otak dan lemahnya daya ingat serta kurangnya ketertarikan siswa untuk memperhatikan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar, siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa *game* edukasi untuk penyandang disleksia yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil bermain. Serta penting dilakukan penelitian dengan judul " Pembuatan Edugame Alpabet untuk Edukasi Penderita Disleksia pada Yayasan SLB Putra Manunggal".

Dengan media pembelajaran *game* edukasi ini diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar dan menerima materi yang disampaikan oleh guru, karena disajikan dalam tampilan yang menarik dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat *game* edukasi untuk penyandang disleksia yang komunikatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan fasilitas komputer pada SLB Putra Manunggal?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, agar penelitian ini dapat mencapai kinerja yang maksimal maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Device yang digunakan adalah perangkat komputer.
2. *Game* hanya bisa dimainkan dengan perangkat komputer.
3. *Game* ini hanya digunakan untuk media pembelajaran dan pelatihan.
4. *Game* dibuat dengan desain 2 dimensi.
5. Dalam *game* tidak ada tingkatan *level*.
6. *Game* ini dirancang untuk permainan *single player*.
7. *Game* ini dirancang untuk dimainkan secara *offline*.
8. *Software* yang digunakan *Adobe Flash CS3*.
9. Belum adanya proses implementasi pada SLB Putra Manunggal.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pembuatan *game* edukasi ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan aplikasi *game* edukasi yang berfungsi untuk mempermudah dalam proses belajar siswa agar lebih efektif,interaktif dan menyenangkan.
3. Membantu guru dengan membuatkan alat peraga untuk proses belajar mengajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan dan mempraktikkan ilmu dan keterampilan yang telah dipelajari selama mengikuti kegiatan perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membantu SLB Putra Manunggal dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
3. Membantu para siswa agar lebih cepat mencerna materi yang diajarkan.
4. Membantu mempermudah guru dalam penyampaian materi yang diajarkan.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi untuk penyandang disleksia ini adalah dengan metode, antara lain :

1. Survey langsung ke SLB Putra Manunggal.

Mengumpulkan informasi di sekolah tentang metode pembelajaran pada siswa yang masih bersifat manual.

2. Wawancara langsung dengan guru kelas.

Menganalisa kebutuhan sekolah tentang metode pelaksanaan pembelajaran yang dibutuhkan, dengan wawancara langsung kepada pihak yang bersangkutan.

3. Study pustaka

Pengumpulan data dengan mengambil materi dari buku kepustakaan yang berhubungan dengan *Adobe Flash*, multimedia pembelajaran, dan *game* untuk edukasi

4. Analisis

Menganalisis masalah metode yang berhubungan dengan sistem manual proses pelaksanaan pembelajaran pada sekolah untuk dijadikan bahan acuan pembuatan *game* edukasi berbasis *desktop*.

5. Perancangan

merancang *game* yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis dan melihat kebutuhan pengguna.

6. Implementasi

mengimplementasikan rancangan program ke dalam software pembangun *game* dan desain karakter.

7. Uji coba

Menguji apakah sistem yang telah dibuat layak untuk dijalankan didalam proses pelaksanaan pembelajaran pada SLB Putra Manunggal.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini menggunakan bahasa indonesia baku dan keseluruhan terdiri dari 5 BAB meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendukung tentang judul penelitian dan software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran

BAB III APLIKASI DAN PEMBELAJARAN

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pada bab ini. Selain menganalisa masalah, bab ini juga menguraikan tentang deskripsi objek penelitian. Secara garis besar, bab ini membahas tentang tinjauan umum, analisis, dan perancangan aplikasi media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan diuraikan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan aplikasi pembelajaran yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan penelitian. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan sarana untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi media pembelajaran.