

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan dimana anak wajib memahami materi pembelajaran dengan proses belajar mengajar yang masih menggunakan metode konvensional maupun teoristis. Sehingga daya tarik dan rasa ingin tahu anak semakin berkurang. Pengaruh keluarga terhadap anak sangat penting dalam proses belajar mengajar, pada fase ini anak cenderung memiliki sifat suka meniru, rasa ingin tahu tinggi, serta sangat mudah untuk menerima arahan dan pengajaran. Menurut para ahli psikologi bahwa masa Pendidikan pada anak usia dini merupakan masa usia emas (*golden age*). Pada usia ini anak mengalami pertumbuhan sangat pesat, baik secara fisik dan motorik, serta perkembangan watak dan moral.[1]

Pendidikan merupakan hak yang harus didapatkan oleh setiap anak. Hak untuk mendapatkan fasilitas pendidikan dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri, tidak terkecuali pada anak berkebutuhan khusus yang mengalami kelainan/gangguan baik secara fisik, mental maupun emosi. Pemerintah telah merealisasikan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus dengan mendirikan sekolah luar biasa dan memilih tenaga pendidikan profesional. Penyelenggaraan Pendidikan telah diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 127 tentang Pengelolaan, Penyelenggaraan Pendidikan. Penyelenggaraan Pendidikan anak berkebutuhan khusus merupakan fasilitas Pendidikan bagi anak yang memiliki tingkat kesulitan baik secara fisik, mental, dan emosional serta dapat mengembangkan bakat istimewa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Anak berkebutuhan khusus menurut Atmaja adalah anak yang mengalami kelainan atau gangguan seperti gangguan secara fisik, mental, intelegensi dan emosi, berhak memperoleh Pendidikan dan pembelajaran secara khusus. Ada beberapa kategori anak berkebutuhan khusus yang mengalami gangguan secara fisik salah

satunya adalah anak Tunarungu.[2] Tunarungu menurut Desiningrum adalah anak yang kehilangan sebagian atau seluruh pendengarannya. Dilihat secara fisik, anak tunarungu seperti anak normal pada umumnya. Namun saat berkomunikasi dapat diketahui bahwa anak tersebut mengalami gangguan pada pendengarannya. Gangguan fungsi pendengaran pada anak tunarungu menyebabkan informasi yang ditangkap kurang optimal sehingga berdampak pada lambatnya perkembangan Bahasa. Dalam kondisi seperti ini menyebabkan anak tunarungu mengalami hambatan dalam hal komunikasi.[3]

Dalam proses komunikasi anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam hal pendengaran dan Bahasa menurut Dermawan, (2013). Dengan memiliki hambatan dalam pendengaran, anak tunarungu berpeluang memiliki hambatan dalam hal berbicara yang berdampak pada sulitnya berkomunikasi. Agar tujuan pembelajaran tercapai dan berjalan secara efektif, maka perlunya inovasi dan kreativitas dalam memberikan media serta gaya belajar anak tunarungu. Media pembelajaran yang baik digunakan adalah media stimulus visual. Yang mana telah dikatakan bahwa anak tunarungu lebih menggunakan indera penglihatan mereka.[4]

Di Indonesia, telah banyak lembaga pendidikan dan yayasan yang khusus menangani anak autis maupun anak berkebutuhan khusus. Salah satunya adalah Yayasan Cinta Harapan Indonesia (YCHI) yang didirikan oleh Bapak Zulfikar Alimuddin dan Ibu Nila Susanti. Berdirinya yayasan tersebut berdasarkan kesadaran akan beratnya tantangan dalam mengurus anak kedua mereka yaitu Rayhan Iftikar yang menyandang *autistic syndrome disorder*. Yayasan tersebut mempunyai keinginan dapat memberikan harapan kepada orangtua dari anak berkebutuhan khusus yang sebelumnya tidak bisa memberikan penanganan kepada anak mereka. Dalam pengelolaan yayasan tersebut terdapat beberapa profesional seperti Psikolog, Terapis, Dokter, dan para relawan yang ikut bergabung. Yayasan Cinta Harapan Indonesia (YCHI) memiliki visi, dapat menjadi pusat yang terunggul dan terdepan dalam penanganan autisme berbasis ABA (*Applied Behavior Analysis*) melalui pendidikan, pelatihan keterampilan, dan penelitian.

YCHI *Autism Center* cabang Jepara yang berada di desa Purwogondo, Kecamatan Kalinyamatan, memiliki panduan metode terapi maupun pengajaran untuk anak berkebutuhan khusus maupun anak autis. Dalam panduan terdapat beberapa teori yang dicantumkan. Metode ABA yang diterapkan dalam terapi anak autis di YCHI *Autism Center* mampu membantu anak berkebutuhan khusus untuk belajar dan mengikuti perkembangan seperti anak normal meskipun sedikit tertinggal. Terapi akan diberikan setelah anak mendapat diagnosis dari pihak yang berwenang (psikolog). YCHI bekerjasama dengan para profesional di rumah sakit, seperti psikolog maupun psikiater untuk melakukan asesmen dan memberikan diagnosa kepada anak berkebutuhan khusus. Kemudian, terapi diberikan dengan menggunakan metode yang tepat dan sesuai karakter anak. Berdasarkan pengamatan awal di YCHI *Autism Center*, teknik yang digunakan dalam memberikan pengajaran bahasa isyarat menggunakan metode BISINDO. Metode ini bertujuan untuk melatih vokal suara dan sistem motorik anak berkebutuhan khusus, terutama pada anak tunarungu. Terdapat 2 jenis Bahasa Isyarat yang sering digunakan yaitu Bahasa SIBI dan Bahasa BISINDO. Bahasa SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) merupakan Bahasa Isyarat yang menggunakan Bahasa Indonesia formal. Sedangkan Bahasa BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia) merupakan Bahasa Isyarat yang di pakai sejak lahir dan mudah dipahami anak berkebutuhan khusus terutama pada anak tunarungu.

Seiring perkembangannya zaman, model pembelajaran sudah dikolaborasikan dengan menggunakan teknologi. Dengan media pembelajaran seperti ini anak dapat memperoleh kemudahan dalam mencari informasi untuk dijadikan sebagai bahan pembelajaran. Dalam hal ini, pembelajaran tersebut dituangkan dalam bentuk *game* edukasi. Dimana *game* merupakan sebuah permainan yang banyak diminati mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. *Game* edukasi tersebut memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Dalam merancang sebuah game, diperlukan metode agar menghasilkan sebuah game yang berkualitas. Dari beberapa metode yang ada, dipilihlah metode *Digital Game Based Learning* (DGBL-ID) yang terdiri dari *Analysis* (Analisa), *Design*

(Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Quality Assurance* (Pengujian), *Implementation* (Implementasi). Dengan menerapkan metode ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta memperkenalkan teknologi[5].

Game edukasi untuk media pembelajaran Bahasa Isyarat dengan menggunakan metode DGBL-ID ini dirancang untuk memberikan pengetahuan kepada anak usia dini yang memiliki kebutuhan khusus yaitu tunarungu mengenai Bahasa isyarat, untuk memudahkan pemahaman serta melatih vokal suara dan sistem motorik pada anak. Sehingga diharapkan anak dapat memahami Bahasa Isyarat dengan baik serta mengenalkan *technology* kepada anak berkebutuhan khusus melalui media *games*.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan judul penelitian yang digunakan, peneliti memberikan Batasan masalah agar pembahasannya lebih terpusat. Adapun Batasan masalah yang di terapkan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Lokasi penelitian ini dilakukan di *YCHI Autism Center* yang berada di desa Purwogondo, Kecamatan Kalinyamatan, Kabupaten Jepara.
2. Penelitian kali ini hanya memfokuskan tentang pembelajaran Bahasa Isyarat BISINDO.
3. Aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *software* Unity.
4. Aplikasi *Game* yang dirancang adalah berbasis Android.
5. Aplikasi *Game* ini dibuat untuk anak usia dini.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan *Game* edukasi untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Isyarat BISINDO pada anak Tunarungu.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan kemauan siswa untuk belajar, serta mengenalkan *technology* kepada anak berkebutuhan khusus Tunarungu melalui *game* edukasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas akan diperoleh manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, serta wawasan untuk memecahkan suatu masalah.
- b. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah ditempuh selama proses perkuliahan.

2. Bagi Tempat Penelitian

- a. Bagi Anak Tunarungu
 - Sebagai media bermain, hiburan, dan edukasi bagi anak Tunarungu.
 - Meningkatkan motivasi minat belajar.
- b. Bagi Guru
 - Mempermudah menyampaikan materi serta menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan mudah diterima oleh Anak Tunarungu.
- c. Bagi Instansi
 - Sebagai media alternatif pembelajaran individu maupun pendamping untuk mempermudah dan meningkatkan proses belajar.
 - Sebagai media pembelajaran yang menarik bagi Anak Tunarungu sehingga anak tidak cepat merasa bosan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini disusun tersusun dari atas bagian per bagian, antara lain yaitu :

1. Bagian Awal Proposal
2. Bagian pokok proposal terdiri dari :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menampilkan beberapa referensi dari peneliti serupa yang sudah dilakukan dan diruakan sekilas tentang *Game* edukasi, Unity, Pemodelan *UML* yang meliputi *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram*, serta menjelaskan tentang kerangka pemikiran yang mendasari penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode yang akan digunakan serta perancangan Aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari penelitian dari *Game* edukasi Bahasa Isyarat bagi anak Tunarungu berbasis android.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.

3. Bagian akhir proposal terdiri dari Daftar Pustaka dan Lampiran.