

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

SLB Negeri Karimun adalah sekolah untuk anak yang membutuhkan Pendidikan Khusus (PK) dan Pendidikan Layanan Khusus (PLK). SLB Negeri Karimun didirikan pada tahun 2007 dan dibuka untuk tahun ajaran 2008, Visi SLB Karimun adalah memberikan pelayanan pendidikan khusus dan pelayanan khusus yang terbaik dengan kemandirian dan bermartabat bagi anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami keterbatasan atau keluarbiasaan, baik fisik, mental-intelektual, sosial, maupun emosional, yang berpengaruh secara signifikan dalam proses pertumbuhan atau perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak lain yang seusia dengannya (Lisinus dan Sembiring, 2020). Adapun anak yang termasuk kedalam ABK antara lain: tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, kesulitan belajar, gangguan perilaku, anak dengan gangguan kesehatan, dan kesulitan bersosialisasi. Pada anak tunarungu memiliki permasalahan pada fungsi indera pendengaran mengakibatkan anak sulit berkomunikasi. Salah satu langkah untuk memberikan keterampilan berbahasa lisan dan tulisan pada anak tunarungu melalui keterampilan berbahasa isyarat (Bintoro, 1997).

Bahasa Isyarat yang digunakan tunarungu ada dua jenis yaitu , Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). SIBI adalah standar bahasa isyarat nasional yang mengacu pada bahasa isyarat Amerika atau *American Sign Language* (ASL). SIBI memiliki kamus yang diterbitkan oleh pemerintah dan disebarluaskan melalui sekolah-sekolah khususnya SLB/B bagi penyandang tunarungu Indonesia. Kehadiran SIBI sangat populer di kalangan sekolah SLB/B di Indonesia, termasuk salah satunya SLB Negeri Karimun dalam proses pembelajaran menggunakan SIBI.

DI SLB Negeri Karimun dalam menerapkan SIBI di Tingkat SDLB mengalami tingkat kesulitan dalam membiasakan anak-anak tunarungu untuk menggunakan SIBI untuk aktifitas sehari-hari. Kebanyakan anak tunarungu sudah terbiasa menggunakan BISINDO. Alasannya, BISINDO merupakan bahasa isyarat yang dipelajari secara alami oleh tunarungu sehingga mudah dipahami meski tidak mengikuti aturan bahasa Indonesia seperti SIBI (Gumelar dkk., 2018)

Keberhasilan mendengar dan mengucapkan bahasa pada anak tunarungu tergantung dari pembelajaran yang didapatkan. Kebanyakan dari mereka lebih senang belajar sambil bermain (Widanti dan Amajida, 2018). Dari permasalahan ini *Game* Edukasi sangat membantu anak berkebutuhan khusus dalam pembelajaran di sekolah bahasa isyarat SIBI, *Game* Edukasi mampu meningkatkan motivasi siswa tunarungu dalam belajar, meningkatkan kemampuan hafalan, dan bahkan mampu meningkatkan kemampuan perhatian siswa saat belajar (Septiawati dkk., 2021).

Perancangan *Game* Edukasi Bahasa Isyarat SIBI menggunakan Metode *Scrum*. Menurut Kristiadi dkk., (2020) penggunaan *Scrum* dapat membantu *Game development* dan menunjukkan hasil yang efektif serta hasil dari analisis post-term di studio *Game* pendekatan menggunakan *Scrum* sebesar 50%. *Scrum* dapat menyesuaikan perubahan secara fleksibel karena *Scrum* memiliki sistem *looping* atau perulangan pada proses pemodelannya dan juga *Scrum* dapat mendokumentasikan secara lengkap tentang apa yang telah dikerjakan serta mampu bekerja di team yang kecil / perorangan (Brito dkk., 2020). Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan penelitian yaitu Implementasi Metode *Scrum* Dalam Rancang Bangun *Game* Edukasi Bahasa Isyarat SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti merumuskan Masalah Apakah Metode *Scrum* dapat digunakan dalam merancang dan membangun *Game* Edukasi Bahasa Isyarat SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) di SLB Negeri Karimun?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam usulan penelitian skripsi adalah sebagai berikut :

- a. Metode dalam rancang Bangun aplikasi ini menggunakan *Scrum* beranggotakan tunggal.
- b. *Game* dibangun berbasis mobile android menggunakan *Game engine unity*.
- c. Aplikasi dibuat dengan bahasa pemrograman C# (C Sharp).
- d. *Game* menerapkan *educational Game* dan *casual Game*.
- e. *Tools Metode Scrum* yang digunakan adalah Trello.
- f. *Integrated Development Environment (IDE)* menggunakan Microsoft Visual Studio.
- g. Siswa Tunarungu tingkat SD SLB Negeri Karimun dan orang yang minat belajar bahasa isyarat.
- h. Bahasa isyarat yang digunakan Huruf bahasa isyarat SIBI.
- i. *Game* yang peneliti buat ini mendukung di perangkat android versi 7 sampai dengan versi 10. Akan tetapi terdapat beberapa perangkat yang tidak dapat menampilkan grafik pada *Game* dikarenakan *Graphic Processing Unit* pada perangkat tidak support dengan *Game* yang dibuat.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengimplementasikan Metode *Scrum* dalam rancang bangun *Game Edukasi Bahasa isyarat SIBI* dan membantu Siswa SLB Negeri Karimun belajar bahasa Isyarat SIBI dengan cara yang menyenangkan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi SLB Negeri Karimun
Menjadi salah satu media pembelajaran bahasa isyarat yang lebih menyenangkan.

b. Bagi Pembaca

Menambah Pengetahuan tentang bagaimana mengimplementasikan Metode *Scrum* dalam merancang Bangun sebuah sistem.

c. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan, pengalaman dalam membuat sebuah sistem dan bagaimana mengimplementasikan Metode *Scrum*.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penyusunan dalam laporan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada BAB I membahas tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB II berisi tentang kajian terdahulu sebagai ringkasan dari rujukan artikel ilmiah dan landasan teori yang berupa definisi, pengertian yang diambil dari beberapa sumber yang berhubungan dengan laporan skripsi.

BAB III. METODE PENELITIAN

BAB III ini berisi tentang waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, model penelitian kerangka pikir penelitian, serta analisis dan perancangan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB IV berisi tentang hasil penelitian serta pembahasan tentang hasil yang diperoleh.

BAB V. PENUTUP

BAB V ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang ditujukan kepada peneliti yang ingin mengembangkan penelitian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Semua sumber kepustakaan yang ada dan digunakan dalam pelaksanaan penelitian dan pembuatan laporan Skripsi.

LAMPIRAN

Lampiran berisi kuesioner penelitian, tampilan pengerjaan Metode *Scrum* menggunakan alat bantu Trello, dokumen teknis *Game*, dokumentasi UAT dan logbook kegiatan pengerjaan.