

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Permainan Interaktif adalah permainan yang banyak melibatkan peserta dalam proses permainannya. Permainan ini bertujuan merangsang kreatif. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Kelompok permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi (Sutopo, 2003).

Perkembangan motorik halus merupakan perasaan yang ditimbulkan seseorang atau dasar setiap individu untuk mencapai kematangan dalam aspek perkembangan lainnya. Oleh karena itu, perkembangan motorik halus pada anak usia dini dapat dijadikan indikator yang sangat berguna bagi para pendidik. Dari motorik halus itulah anak bisa dilihat bagaimana masa depannya. Dari hal tersebut ada indicator sebagai pengukur motorik halus anak. Dari segi rendah, anak tidak mempunyai semangat dalam menjalani kehidupan. Dari segi seimbang, anak dapat mengontrol perasaan/emosi dia (normal). Dari segi berlebihan, anak terlalu semangat banyak aktivitas dan perlu penanganan khusus (Ainun, 2013).

Anak tunadaksa merupakan anak yang mengalami kelainan pada sistem otot, tulang dan persendian yang bersifat primer atau skunder yang mengakibatkan gangguan koordinasi, komunikasi, adaptasi, mobilitasi dan gangguan perkembangan kebutuhan berlebih (Irma, 2012).

Origami adalah sebuah seni lipat yang berasal dari Jepang. Bahan yang digunakan adalah kertas atau kain yang biasanya berbentuk persegi. Sebuah hasil origami merupakan suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti dan halus pada pandangan. Secara umum untuk membuat origami kita bisa menggunakan kertas biasa namun kebanyakan origami di Jepang menggunakan kertas khusus untuk origami. Perbedaan antara kertas biasa dan kertas origami hanyalah dari segi design dan warna saja yang sangat beragam sehingga membuat origami menjadi semakin indah dan sama sekali tidak berhubungan dengan teknik seperti lipatan kertas menjadi lebih mudah dan sebagainya.

Dari permasalahan diatas, dapat disimpulkan anak tunadaksa mempunyai kekurangan yang sangat dalam. Terutama di dalam tubuhnya ada bagian yang cacat dan itu tidak bisa di sembuhkan. Karena sudah bawaan dari lahir, anak tunadaksa perlu penanganan berlebih untuk merangsang daya motoriknya supaya dalam beraktivitas tidak tersendat sendat dan bisa mandiri. Melakukan semuanya serba sendiri tanpa bantuan orang lain untuk memecahkan masalah itu. Contohnya seperti makan. Tidur, menyapu, dll. Sehingga kelak di usia mudanya dia sudah bisa mandiri dan bisa menghidupi hidupnya sendiri dan dapat memimpin keluarganya untuk mencari nafkah kehidupan. Dari situlah saya membuat permainan origami yang dapat merangsang otak dan menstimulasi motoriknya. Permainan ini di design menggunakan Adobe Flash CS 6. Permainan dibuat semudah mungkin karena kita ketahui anak tunadaksa mempunyai kekurangan di dalam tubuhnya. Permainan ini terbilang baru belum ada yang sebelumnya membuat. Mudah mudahan dengan dibuatnya permainan ini dapat bermanfaat bagi anak tunadaksa. Tetapi tidak mengurangi manfaat dari permainan itu sendiri.

B. RUMUSAN MASALAH

Bedasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil permasalahan yaitu:

1. Bagaimana cara membangun permainan interaktif origami untuk meningkatkan motorik halus anak tunadaksa.
2. Bagaimana cara permainan interaktif seni melipat kertas origami ini mudah dimainkan oleh anak tunadaksa.
3. Bagaimana cara Permainan interaktif seni melipat kertas origami dapat digunakan sebagai peningkat perkembangan motorik halus nya.

C. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan perancangan media pembelajaran ini adalah:

1. Membangun permainan interaktif origami untuk meningkatkan motorik halus anak tunadaksa.
2. Dapat dengan mudah dimainkan anak tunadaksa permainan interaktif origami untuk meningkatkan motorik halus.
3. Melihat perkembangan motorik anak tunadaksa dari perilaku dan cara bersosialisasi dengan orang lain.

D. Batasan Masalah

1. Media pembelajaran permainan interaktif origami untuk anak Tunadaksa menggunakan *software adobe Flash CS 6* yang terdiri dari berbagai gambar yang bisa di bentuk.

2. Pengujian perangkat lunak yang dibuat hanya sebatas pengujian program yang berisikan tentang bentuk/gambar yang harus dipecahkan.

E. Manfaat Perancangan

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi banyak pihak antara lain siswa, guru, dan sekolah.

1. Manfaat guru

Dapat sebagai alternatif pembelajaran di luar kelas yang dapat memberikan manfaat untuk anak tunadaksa dan sebagai pengoptimal pembelajaran di dalam kelas.

2. Bagi anak tunadaksa

Sebagai alat bantu meningkatkan motorik anak supaya dapat berfikir sama dengan anak normal sehingga dapat meningkatkan motorik kasar yang ada pada kerangka berfikirnya. Melakukan aktivitas fisiknya tanpa terkendala/hambatan suatu apapun.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan kajian lebih lanjut dalam memberdayakan lembaga pendidikan dengan menerapkan pembelajaran diluar akademik.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini terbagi menjadi beberapa bab yang masing-masing bab membahas tentang :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi dan Sistematika Penulisan yang berisi penjelasan - penjelasan dari isi tiap bab dan sub bab yang ditulis dari skripsi ini.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan teori aplikasi, media pembelajaran, matematika, multimedia, dan penjelasan mengenai *software* pendukung yang diperlukan dalam penulisan skripsi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisa dan perancangan sistem sketsa yang di buat pada permainan, sebelum permainan tersebut benar benar dibuat menjadi prototype.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai pembahasan dan konsep pengembangan aplikasi multimedia.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir dari skripsi, yang berisi kesimpulan pembahasan dan saran - saran yang berguna bagi penelitian lebih lanjut.

