

Purwa Rupa Game Interaktif 3D untuk Menambah Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Tuna Rungu Usia 12 - 17 Tahun dengan Metode Maternal Reflektif

ZAENAL ARIFIN

Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : zaenal@doscom.org

ABSTRAK

Tunarungu adalah keadaan seseorang yang mengalami gangguan pendengaran dan erat kaitannya dengan kekayaan bahasanya. UU No. 20/2003, bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan tetapi faktanya, prosentase guru-guru SLB hanya mencapai kurang lebih 21% dari jumlah total siswa. Dari sisi riset, Marschark dkk (2007) melakukan studi tentang permainan "Trivia Pursuit Junior Game" dan beberapa riset lainnya menyimpulkan bahwa permainan dan pembelajaran dapat menambah kosakata dan fungsi kognitif untuk komunikasi dan interaksi penyandang tunarungu. Metode ajar di SLB Negeri Semarang yaitu MMR (Metode Maternal Reflektif). MMR fokus terhadap objek yang diperlihatkan lalu disampaikan materi atas objek tersebut. Permasalahan diantaranya Daya tangkap siswa yang berbeda dan tidak ada guru mata pelajaran bahasa inggris. Komputer yang ada belum mencakup seluruh siswa. Kurangnya alat bantu aplikasi, waktu, dan minat siswa belajar dan jenuh, sehingga mereka banyak fokus terhadap aplikasi luar khususnya game interaktif yang di pasang di komputer sekolah tersebut. Pemanfaatan berbagai solusi dari permasalahan yang ada dalam lingkup siswa tunarungu dan pembelajarannya menjadikan pengetahuan mereka bertambah dan tidak bosan terhadap pelajaran yang ada karena diawali dengan permainan. Hasilnya sebuah aplikasi Edu Games untuk dimainkan anak tunarungu.

Kata Kunci : Game, Permainan, Tunarungu, mimik bicara, aplikasi

Prototype of 3D Interactive Games to Increase English Vocabulary for Deaf Children Age 12-17 Years using Maternal Reflective Method

ZAENAL ARIFIN

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : zaenal@doscom.org

ABSTRACT

Deaf is a state of a person with a hearing loss and language closely related to wealth. Law no. 20/2003, that every citizen has the right to education, but the fact is, the percentage of teachers only reach about 21% of the total number of students. From the research, Marschark et al (2007) conducted a study about the game "Trivia Pursuit Junior Game" and several other research concluded that the game and learning to increase vocabulary and cognitive function for deaf communication and interaction.. The method of teaching at SLB Semarang State is MMR (Maternal Reflective Method). MMR focus on objects that are shown and presented material on the object. Issues such as power capture different students and no teachers of English language lessons. Computers does not include all students. Lack of application of the tools, time, and interest in student learning and saturated, so they are much beyond the particular focus on the application of interactive games in pairs on school computers. Utilization of various solutions of the problems that exist within the deaf students and make the learning they gain knowledge and not get bored of the lessons that are due starting with the game. The result is an application Edu Games to be played deaf children.

Keyword : Game, Permainan, Tunarungu, mimik bicara, aplikasi