

ABAS (Ayo Belajar Sholat): Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara

Title	ABAS (Ayo Belajar Sholat): Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara
Author Order	3 of 3
Accreditation	4
Abstract	<p>Sekolah Luar Biasa (SLB) Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara (YRTRW) Surakarta adalah sebuah sekolah dasar untuk pendidikan anak dengan keterbatasan berupa tuna rungu wicara. Berdasarkan observasi serta wawancara yang telah dilakukan, terdapat permasalahan di Sekolah tersebut, yaitu mengenai media pembelajaran maupun alat bantu yang masih sangat minim, terutama khusus untuk siswa tuna rungu wicara pada pembelajaran sholat. Pada saat ini, pembelajaran hanya 1 arah dari guru ke murid dengan bahasa isyarat serta alat bantu berupa buku dan papan tulis. Solusi yang dapat diberikan adalah dengan sebuah aplikasi bernama ABAS (Ayo Belajar Sholat), yaitu aplikasi game pembelajaran untuk sholat khusus bagi anak-anak tuna rungu wicara. Aplikasi ini memberikan pengajaran mengenai tata cara sholat beserta dengan bacaan-bacaan doa dalam bahasa Indonesia, bahasa Arab serta bahasa isyarat. Metode yang digunakan terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu analisis permasalahan, perancangan aplikasi, implementasi aplikasi, pemaparan, simulasi dan pengujian, serta maintenance dan follow up. Berdasarkan kuesioner yang diberikan, aplikasi ABAS dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar gerakan dan bacaan sholat.</p>
Publisher Name	Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia
Publish Date	2019-05-13
Publish Year	2019
Doi	DOI: 10.34010/jamika.v9i1.1537
Citation	
Source	Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)
Source Issue	Vol 9 No 1 (2019): Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)
Source Page	17-28
Url	https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jamika/article/view/1537/1129
Author	Ir. YOGIEK INDRA KURNIAWAN, S.T, M.T