

Abstrak

Kegiatan belajar mengajar untuk siswa tunagrahita ringan masih terbatas pada pembelajaran dengan metode konvensional. Tidak semua materi dalam kurikulum di desain dalam skema konkrit atau fungsional. Pembelajaran satu arah oleh guru kepada murid dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Lebih lanjut, mereka menjadi bosan dan melupakan materi pelajaran dengan cepat. Dalam aspek motorik, siswa tunagrahita ringan pada umumnya juga mempunyai kekurangan dalam hal keseimbangan motorik mereka.

Permainan edukasi berbasis kinect untuk siswa tunagrahita ringan adalah sebuah permainan berbasis *desktop*. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa selama belajar di sekolah dan melatih keseimbangan gerak mereka. Permainan ini dimainkan dengan Kinect dan Komputer. Permainan ini mengimplementasikan pergerakan gestur, *augmented reality*, dan deteksi suara. Permainan ini tidak saja mengembangkan aspek kecerdasan siswa dalam hal kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Di samping itu, permainan ini akan lebih menarik siswa untuk mempelajari berbagai materi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dalam proses belajar.

Kata kunci: Permainan Edukatif ,Kinect, tunagrahita ringan

Abstract

Learning activities of student with mild mental retardation are restricted by conventional learning method. Not all of materials in curriculum were designed in concrete of functional scheme. One-way intensive learning from teacher to the students could decrease learning motivation eagerness. Moreover they become boring and forget the materials quickly. Furthermore, in motorical aspect, students with mild mental retardation also has limitation in their motoric balance

Kinect-based educational game for student with mental retardation is a dekstop game. It's objective is enhancing students' comprehension of learning during in school and also train their moving balance aspect.

. The game is played using Kinect and Personal Computer. It implements motion-based gestures, augmented reality and voice recognition. It would cover not only cognitive aspect but also affective and psychomotor. Besides, it would appeal students to study the materials and increase their comprehension in learning process.

Keywords : Educational game, Kinect, mild mental retardation