

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *GAME* MEMORI DENGAN METODE *N-BACK TASK* UNTUK PENYANDANG DISLEKSIA DI PANTI ASUHAN BINA SIWI BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Oleh:

Septio Fadhlul Ismi

13/352781/PA/15699

Saat ini teknologi berkembang pesat dan memiliki dampak pada kehidupan manusia. Namun, ditengah perkembangan teknologi yang pesat tersebut masih terdapat sebagian masyarakat yang belum merasakannya. Berdasarkan survei oleh penulis, ditemukan bahwa beberapa dari mereka mengalami kesulitan dalam membedakan dan mengingat huruf (disleksia) pada Panti Asuhan Bina Siwi.

Penelitian ini menggunakan metode *N-Back Task* sebagai pedoman dalam melakukan pengembangan perangkat lunak berupa *game*. Dalam proses pengembangan *game*, metode pengembangan perangkat lunak digunakan dalam tahapan-tahapan yang ada dalam metode *N-Back Task*. Skala likert digunakan untuk menganalisa respon dari peserta terkait *game* yang telah dikembangkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase kelayakan perangkat lunak adalah 60,7% dan berdasarkan Interpretasi Persentase Likert perangkat lunak dikategorikan cukup layak.

Kata kunci: Disleksia, *N-Back Task*, Metode Pengembangan Perangkat Lunak, Skala Likert

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF MEMORY GAMES USING N-BACK TASK METHOD FOR DISLEXIA PEOPLE IN BINA SIWI INSTITUTION BANTUL SPECIAL DISTRICT OF YOGYAKARTA

By:

Septio Fadhlul Ismi

13/352781/PA/15699

Today technology is developing rapidly and has an impact on human life. However, in the midst of rapid technological developments there are still some people who have not felt the impact on their needs and constraints. Based on the survey by the authors, it was found that some of them had difficulties in distinguishing and remembering letters (dyslexia) at the Bina Siwi Institution.

This study uses the N-Back Task method as a guideline in developing software in the form of games. In the game development process, software development methods are used in the stages in the N-Back Task method. Likert scale is used to analyze responses from participants regarding games that have been developed.

The results of this study indicate that the percentage of software feasibility is 60.7% and based on the Interpretation Percentage of software Likert is categorized as quite feasible.

Keywords: Dyslexia, N-Back Task, Software Development Method, Likert Scale