

**ILUSTRASI MEMORI (SIMORI) SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF UNTUK  
MEMBACA UJARAN KOSAKATA KATA BENDA PADA  
SISWA TUNARUNGU**



Oleh:  
Danna Eryanada  
1335162811

**KARYA INOVATIF**


**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan**

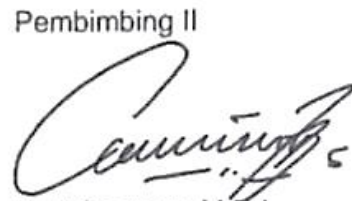
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2021

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG  
SKRIPSI**



Judul : **Ilustrasi Memori (SIMORI) Sebagai Media Pembelajaran Digital Interaktif Untuk Membaca Ujaran Kosakata Kata Benda Pada Siswa Tunarungu**

Nama Mahasiswa : Danna Eryanada  
 Nomor Registrasi : 1335162811  
 Program Studi : Pendidikan Khusus  
 Tanggal Ujian : 8 Oktober 2020

Pembimbing I  
  
 Dr. Wuryani, M.Pd  
 NIP. 195610151982032002

Pembimbing II  
  
 Budi Santoso, M.Pd  
 NIP. 198205062008121003

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

| Nama  | Tandatangan  | Tanggal         |
|---|--|-----------------|
| Dr. Sofia Hartati, M.Si<br>(Penanggungjawab)*       |  |                 |
| Dr. Anan Sutisna, M.Pd<br>(Wakil Penanggungjawab)** |  |                 |
| (Ketua Sidang)***<br>Dr. Murni Winarsih, M.Pd       |  | 21 Oktober 2020 |
| (Anggota)****<br>Drs. Bahrudin, M.Pd                |  | 20 Oktober 2020 |
| (Anggota)****<br>Leliana Lianty, M.Pd               |  | 20 Oktober 2020 |

Catatan:

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\*\* Ketua Penguji dan Koordinator Program Studi Pendidikan Khusus
- \*\*\*\* Dosen Penguji Selain Pembimbing

**ILUSTRASI MEMORI (SIMORI) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MEMBACA UJARAN KOSAKATA KATA  
BENDA PADA SISWA TUNARUNGU**

**Danna Eryanada**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media Ilustrasi Memori (SIMORI) sebagai media pembelajaran digital interaktif berbasis *android* yang dikembangkan untuk membaca ujaran kosakata kata benda untuk siswa tunarungu. Media ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Validasi media dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli tunarungu dengan memperoleh nilai rata-rata keseluruhan yaitu 89,16% dengan kategori sangat baik. Media SIMORI di ujicoba kepada salah satu siswa tunarungu kelas TK 3 yang bersekolah di SLB B Pangudi Luhur, dan di laksanakan di rumah siswa karena kegiatan pembelajaran dilakukan dirumah selama pandemi COVID-19. Penelitian ini menunjukkan bahwa media SIMORI dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengingat, mengujarkan, dan membaca ujaran dengan baik kosakata kata benda dalam pembelajaran membaca ujaran. Kelebihan dari media SIMORI adalah dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh dan bisa diakses dimana pun. Diharapkan guru dan orang tua dapat menggunakan media SIMORI sebagai media dalam pembelajaran membaca ujaran.

Kata Kunci: Media Simori, Siswa Tunarungu, Membaca Ujaran

**SIMORI (MEMORY ILLUSTRATION) AS INTERACTIVE DIGITAL LEARNING  
MEDIA FOR LIP READING VOCABULARY OBJECTS FOR DEAF  
STUDENTS**

**Danna Eryanada**

**ABSTRACT**

*This study aims to produce a product in the form of SIMORI (Memory Illustration) media as an interactive digital learning media based on Android which is developed to read noun vocabulary for deaf students. This media uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE development model. Media validation was carried out by three experts, namely media experts, material experts, and deaf experts with an overall average score of 89.16% with a very good category. SIMORI media was tested on one of the kindergarten class 3 deaf students at SLB B Pangudi Luhur, and was carried out at the student's house because learning activities were carried out at home during the COVID-19 1. This study shows that SIMORI media can be used to help students remember, well pronounce and lip reading noun vocabulary in learning to lip reading. The advantages of SIMORI media those can be used for distance learning and can be accessed anywhere. It is hoped that teachers and parents can use SIMORI media as a medium in lip reading learning.*

*Keywords: deaf students, SIMORI media, lip reading*

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA INOVATIF

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Danna Eryanada

No. Registrasi : 1335162811

Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa karya inovatif yang saya buat dengan judul "**Ilustrasi Memori (SIMORI) Sebagai Media Pembelajaran Digital Interaktif Untuk Membaca Ujaran Kosakata Kata Benda Pada Siswa Tunarungu**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Juni-Agustus 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 20 Oktober 2020

Yang membuat pernyataan,



(Danna Eryanada)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Danna Eryanada  
NIM : 1335162311  
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Khusus  
Alamat email : danna.erya@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Ilustrasi Memori (SIMORI) sebagai Media Pembelajaran Digital  
Interaktif Untuk Membaca Ujaran Kosakata Kata Benda  
Pada Siswa Tunarungu

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Februari 2021

Penulis

( Danna Eryanada )  
nama dan tanda tangan

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya lah sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Ilustrasi Memori (SIMORI) Sebagai Media Pembelajaran Digital Interaktif Untuk Membaca Ujaran Kosakata Kata Benda Pada Siswa Tunarungu” tepat pada waktunya.

Dalam menyusun skripsi ini, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang peneliti alami, namun berkat dukungan, dorongan dan semangat dari orang terdekat, sehingga peneliti mampu menyelesaikannya. Oleh karena itu peneliti pada kesempatan ini mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

Pertama, kepada Dr. Sofia Hartati, M.Si. selaku Dekan FIP UNJ dan Dr. Anan Sutisna selaku Wakil Dekan Bidang Akademik.

Kedua, kepada Dr. Murni Winarsih, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Khusus.

Ketiga, kepada Ibu Dr. Wuryani M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Budi Santoso, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah mencurahkan waktu, tenaga dan pikiran untuk mendidik dan memberikan bimbingan kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.

Keempat, kepada Ibu Dr. Murni Winarsih, M.Pd selaku Ketua Sidang, kepada Bapak Drs. Bahrudin, M.Pd selaku Penguji 1, dan Ibu Leliana Lianty, M.Pd selaku Penguji 2 dalam sidang skripsi, yang telah mencurahkan pikiran dan tenaga dalam memberikan saran dan masukan untuk peneliti sehingga skripsi peneliti menjadi lebih baik.

Kelima, kepada seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Khusus yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan selama 4 tahun peneliti mengemban pendidikan.

Keenam, kepada kedua orang tua serta kakak dan adikku yang telah memberikan doa, dorongan, dan semangat selama penyusunan skripsi ini.

Ketujuh, kepada Yosephine Marhastuti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah TKLB/B Pangudi Luhur yang telah membantu dalam pengumpulan data dan telah memberi semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu segala kritikan dan saran yang membangun akan peneliti terima dengan baik. Peneliti berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, Oktober 2020

Peneliti

Danna Eryanada

KATA PENGANTAR



## DAFTAR ISI

|  | Halaman |
|--|---------|
| <b>COVER JUDUL</b>   |         |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....   | i       |
| <b>ABSTRAK</b> .....   | ii      |
| <b>ABSTRACT</b> .....  | iii     |
| <b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....                               | iv      |
| <b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....                        | v       |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....  | vi      |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....  | vii     |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....  | xi      |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....   | xii     |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....   | xiv     |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....   | 1       |
| A. Analisis Masalah .....  | 1       |
| B. Identifikasi Masalah Penelitian .....                                   | 6       |
| C. Ruang Lingkup .....   | 6       |
| D. Fokus Pengembangan .....  | 7       |
| E. Kegunaan Hasil Penelitian .....   | 7       |
| <b>BAB II KAJIAN TEORETIK</b> .....  | 8       |
| A. Hakikat Media Pembelajaran Digital Interaktif SIMORI.....               | 8       |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran Digital Interaktif .....                  | 8       |
| 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Digital Interaktif .....                 | 12      |
| 3. Kriteria Pemilihan Media .....  | 13      |
| 4. Media pembelajaran digital interaktif SIMORI .....                      | 15      |
| 5. Hubungan Media Dengan Pelajaran Membaca Ujaran<br>Siswa Tunarungu ..... | 17      |

|   |           |
|---|-----------|
| B. Hakikat Membaca Ujaran                       |           |
| 1. Pengertian Bahasa .....                      | 18        |
| 2. Pengertian Membaca Ujaran .....              | 23        |
| 3. Tujuan Membaca Ujaran .....                  | 24        |
| 4. Pengertian Kosakata .....                    | 27        |
| 5. Ruang Lingkup Kosakata .....                 | 28        |
| C. Hakikat Tunarungu                            |           |
| 1. Pengertian Tunarungu.....                    | 29        |
| 2. Klasifikasi Tunarungu .....                  | 30        |
| 3. Karakteristik Tunarungu .....                | 32        |
| 4. Prinsip Pembelajaran Tunarungu .....         | 34        |
| D. Hasil Penelitian Yang Relevan .....          | 36        |
| <b>BAB III STRATEGI DAN PENGEMBANGAN.....</b>   | <b>42</b> |
| A. Strategi Pengembangan                        |           |
| 1. Tujuan .....                                 | 42        |
| 2. Metode .....                                 | 42        |
| 3. Responden .....                              | 43        |
| 4. Instrumen .....                              | 44        |
| B. Prosedur Pengembangan                        |           |
| 1. <i>Analyze</i> atau Menganalisis .....       | 48        |
| 2. <i>Design</i> atau Perancangan .....         | 48        |
| 3. <i>Development</i> atau Pengembangan .....   | 49        |
| 4. <i>Implementation</i> atau Pelaksanaan ..... | 50        |
| 5. <i>Evaluation</i> atau Evaluasi .....        | 50        |
| C. Teknik Analisis Data                         |           |
| 1. <i>Expert Review</i> .....                   | 51        |
| 2. <i>Fieldtest</i> .....                       | 53        |
| <b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>          | <b>54</b> |
| A. Nama Produk .....                            | 54        |

|   |           |
|---|-----------|
| B. Karakteristik Produk                             |           |
| 1. Spesifikasi Produk .....                         | 55        |
| 2. Kelebihan Produk .....                           | 56        |
| 3. Kelemahan Produk .....                           | 57        |
| C. Prosedur Pemanfaatan Produk .....                | 57        |
| D. Prosedur Pengembangan dan Hasil Ujicoba          |           |
| 1. Tahap Analisis .....                             | 59        |
| 2. Tahap Perencanaan .....                          | 62        |
| 3. Tahap Pengembangan .....                         | 63        |
| 4. Tahap Implementasi .....                         | 75        |
| 5. Tahap Evaluasi .....                             | 82        |
| <b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b> | <b>88</b> |
| A. Kesimpulan .....                                 | 88        |
| B. Implikasi .....                                  | 89        |
| C. Saran .....                                      | 89        |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                | 91        |
| LAMPIRAN .....                                      | 94        |

## DAFTAR TABEL

|  | Halaman |
|--|---------|
| <b>Tabel 1.</b> Kisi-kisi instrumen Ahli Media .....                             | 45      |
| <b>Tabel 2.</b> Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....                            | 46      |
| <b>Tabel 3.</b> Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....                            | 46      |
| <b>Tabel 4.</b> Langkah-langkah Penggunaan Media SIMORI .....                    | 57      |
| <b>Tabel 5.</b> Rekapitulasi Saran dan Masukan dari Para Ahli .....              | 74      |
| <b>Tabel 6.</b> Langkah-langkah Penggunaan Media SIMORI untuk<br>Orang Tua ..... | 75      |
| <b>Tabel 7.</b> Hasil Pengamatan Field Test .....                                | 81      |
| <b>Tabel 8.</b> Rekapitulasi Skor Penilaian Dari Para Ahli.....                  | 83      |

## DAFTAR GAMBAR

|  | Halaman |
|--|---------|
| <b>Gambar 2.1</b> Desain Beranda Nama .....                        | 16      |
| <b>Gambar 2.2</b> Desain Fitur Materi.....                         | 16      |
| <b>Gambar 2.3</b> Desain Fitur Aktif Tulis.....                    | 17      |
| <b>Gambar 2.4</b> Desain Fitur Pasif Lisan.....                    | 17      |
| <b>Gambar 3.1</b> Tahapan ADDIE Model .....                        | 43      |
| <b>Gambar 3.2</b> Struktur isi media SIMORI .....                  | 49      |
| <b>Gambar 3.3</b> Bagan Proses Penelitian .....                    | 51      |
| <b>Gambar 4.1</b> Tampilan Beranda Nama SIMORI .....               | 63      |
| <b>Gambar 4.2</b> Beranda fitur 5 materi .....                     | 63      |
| <b>Gambar 4.3</b> Sesi Aktif Tulis .....                           | 63      |
| <b>Gambar 4.4</b> Sesi Pasif Tulis .....                           | 63      |
| <b>Gambar 4.5</b> Evaluasi Aktif Tulis .....                       | 64      |
| <b>Gambar 4.6</b> Evaluasi Aktif Tulis .....                       | 64      |
| <b>Gambar 4.7</b> Evaluasi Pasif Tulis .....                       | 65      |
| <b>Gambar 4.8</b> Fitur Skor Akhir .....                           | 65      |
| <b>Gambar 4.9</b> Fitur Keluar dari SIMORI .....                   | 65      |
| <b>Gambar 4.10</b> Font tulisan SIMORI sebelum revisi .....        | 66      |
| <b>Gambar 4.11</b> Font tulisan SIMORI setelah revisi .....        | 67      |
| <b>Gambar 4.12</b> Keterangan Dibawah Jawaban Salah Sebelum Revisi | 67      |
| <b>Gambar 4.13</b> Keterangan Dibawah Jawaban Salah Setelah Revisi | 67      |

|  |    |
|--|----|
| <b>Gambar 4.14</b> Warna Tulisan Sebelum Direvisi .....                  | 68 |
| <b>Gambar 4.15</b> Warna Tulisan Setelah Direvisi .....                  | 68 |
| <b>Gambar 4.16</b> Penilaian Skor Sebelum Revisi.....                    | 68 |
| <b>Gambar 4.17</b> Penilaian Skor Setelah Revisi .....                   | 69 |
| <b>Gambar 4.18</b> Sesi Aktif Tulis Sebelum Direvisi .....               | 69 |
| <b>Gambar 4.19</b> Sesi Aktif Tulis Setelah Direvisi .....               | 70 |
| <b>Gambar 4.20</b> Tulisan Tegak Bersambung Sebelum Revisi .....         | 70 |
| <b>Gambar 4.21</b> Tulisan Tegak Bersambung Sebelum Revisi .....         | 70 |
| <b>Gambar 4.22</b> Tulisan Tegak Bersambung Setelah Revisi .....         | 71 |
| <b>Gambar 4.23</b> Tulisan Tegak Bersambung Setelah Revisi .....         | 71 |
| <b>Gambar 4.24</b> Desain <i>Background</i> Tulisan Sebelum Revisi.....  | 71 |
| <b>Gambar 4.25</b> Desain <i>Background</i> Tulisan Sebelum Revisi ..... | 71 |
| <b>Gambar 4.26</b> Desain <i>Background</i> Tulisan Setelah Revisi ..... | 71 |
| <b>Gambar 4.27</b> Desain <i>Background</i> Tulisan Setelah Revisi.....  | 71 |
| <b>Gambar 4.28</b> Konten Menu Obat-Obatan Sebelum Direvisi .....        | 71 |
| <b>Gambar 4.29</b> Konten Menu Obat-Obatan Sebelum Direvisi .....        | 72 |
| <b>Gambar 4.30</b> Konten Menu Obat-Obatan Setelah Direvisi .....        | 73 |
| <b>Gambar 4.31</b> Konten Menu Obat-Obatan Setelah Direvisi .....        | 73 |
| <b>Gambar 4.32</b> Menu Evaluasi Skor Sebelum Revisi .....               | 73 |
| <b>Gambar 4.33</b> Menu Evaluasi Skor Setelah Revisi.....                | 73 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   | Halaman |
|---|---------|
| <b>Lampiran 1.</b> Kisi-kisi Instrumen .....              | 94      |
| <b>Lampiran 2.</b> Validitas Instrumen.....               | 95      |
| <b>Lampiran 3.</b> Surat Permohonan Ahli .....            | 98      |
| <b>Lampiran 4.</b> Surat Permohonan Izin Penelitian ..... | 101     |
| <b>Lampiran 5.</b> Surat Keterangan Penelitian .....      | 102     |
| <b>Lampiran 6.</b> Dokumentasi Foto .....                 | 103     |
| <b>Lampiran 7.</b> Buku Panduan Penggunaan SIMORI .....   | 105     |
| <b>Lampiran 8.</b> Daftar Riwayat Hidup .....             | 117     |

