

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MEMBACA PERMULAAN UNTUK ANAK
HAMBATAN INTELEKTUAL**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

AFIFAH NUR ADZKIA

1335163764

Pendidikan Khusus

SKRIPSI

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

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2022

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Permulaan
Untuk Anak Hambatan Intelektual

Nama Mahasiswa : Afifah Nur Adzkia

Nomor Registrasi : 1335163764


Program Studi : Pendidikan Khusus

Tanggal Ujian : Selasa, 8 Februari 2022



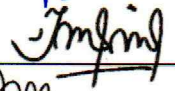


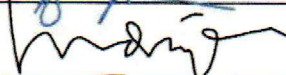
Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Lalan Erlani, M.Ed
NIP. 197004042006041001


Dr. Hartini Nara, M.Si
NIP. 197311172005012001

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggungjawab)*		2 Maret 2022
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		2 Maret 2022
Dr. Irah Kasirah, M.Pd (Koordinator Program Studi)***		24 Februari 2022
Marja, M.Pd (Ketua Sidang)****		23 Februari 2022
Dr. Wuryani, M.Pd (Anggota)		22 Februari 2022
Dr. Indra Jaya, M.Pd (Anggota)		22 Februari 2022

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji selain pembimbing dan koordinator program studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA INOVATIF

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Nama : Afifah Nur Adzkia

No. Registrasi : 1335163764

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Permulaan untuk Anak Hambatan Intelektual**" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian bulan November 2021 hingga Januari 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan hasil karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

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

Jakarta, 3 Februari 2022

Demi buat pernyataan



Afifah Nur Adzkia

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MEMBACA PERMULAAN UNTUK ANAK HAMBATAN INTELEKTUAL

Afifah Nur Adzkia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang diberi nama Mari belajar Membaca, yang dapat membantu peserta didik hambatan intelektual dalam pembelajaran membaca permulaan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan dan mengacu pada model pengembangan PPE. Model PPE memiliki tiga tahap yang terdiri dari; (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Produksi (*Production*), dan (3) Evaluasi (*Evaluation*). Validasi dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media dengan hasil 97%, ahli materi dengan hasil 82%, dan ahli hambatan intelektual dengan hasil 81%. Hasil uji kelayakan media termasuk dalam kategori sangat baik, hasil uji kelayakan materi termasuk dalam kategori baik, dan hasil uji kelayakan untuk peserta didik hambatan intelektual termasuk dalam kategori baik. Multimedia Interaktif Mari Belajar Membaca diujicobakan kepada tiga peserta didik kelas X SLB Negeri 7 Jakarta melalui tahap uji *one to one evaluation*. Berdasarkan validasi ahli dan uji *one to one evaluation* yang dilakukan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media ini layak digunakan untuk peserta didik hambatan intelektual pada pembelajaran membaca permulaan, namun akan lebih sempurna jika dilakukan uji *small group trial* dan *field trial* agar lebih terlihat efektivitasnya dari Multimedia Interaktif Mari Belajar Membaca.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Mari Belajar Membaca, Peserta Didik Hambatan intelektual

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA THE BEGINNING
READING FOR STUDENT WITH INTELLECTUAL DISABILITY**

Afifah Nur Adzkia

ABSTRACT

This study aims to produce an interactive multimedia based on an articulate storyline named Mari Belajar Membaca, which can help intellectually disabled students in learning to read early. The method used in this study is the Research and Development method with PPE development model as reference. The PPE model has three stages consisting of; (1) Planning, (2) Production, and (3) Evaluation. Validation was carried out by three experts, namely media experts with 97% results, material experts with 82% results, and intellectual barriers experts with 81% results. The results of the media feasibility test are included in the very good category, the results of the material feasibility test are included in the good category, and the results of the feasibility test for students with intellectual disabilities are included in the good category. Interactive Multimedia Mari Belajar Membaca was tested on three students of class X SLB Negeri 7 Jakarta through the one to one evaluation test stage. Based on expert validation and one to one evaluation test carried out in this study, it can be concluded that this media is suitable for use for students with intellectual disabilities in early reading learning, but it will be more perfect if small group trials and field trials are carried out so that their effectiveness is more visible than Interactive Multimedia Mari Belajar Membaca.

Keywords: Interactive Learning Multimedia, Mari Belajar Membaca, Intellectually Disabled Students

MOTTO

Good deeds will return to you

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji serta syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga. Kemudian, shalawat serta salam kepada baginda Rasulullah Shalallahu 'Alaihi wa Salam.

Alhamdulillahilladzi bini'matihi tatimmush shalihat. Maha Suci Allah SWT yang telah memudahkan jalan bagi peneliti dalam proses dan penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua yang selalu berjuang dan berkorban demi bisa mengantarkan hingga titik ini. Sungguh peneliti bukanlah apa-apa tanpa kedua orang tua. Peneliti takkan pernah bisa meraih segala pencapaian tanpa doa dan ridho dari mereka.

Kedua dosen pembimbing; Bapak Dr. Lalan Erlani, M.Ed dan Ibu Dr. Hartini Nara, M.Si yang telah sabar membimbing, memberikan masukan, dan meluangkan waktunya dalam proses pembuatan skripsi ini. Serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Sebab ilmu yang selama ini diberikan menjadikan diri ini sadar bahwa menjadi pendidik bukan hanya soal mentransfer ilmu saja, melainkan menjadi teladan dan terus mengabdikan untuk mencerdaskan.

Keluarga besar BEMP PLB Kabinet Harmoni, BEMP PKh Kabinet Impresif, *Community Development* FIP UNJ, BEM FIP UNJ Kabinet Gradasi, BEM UNJ Kabinet Beranda Karya, dan KPU UNJ 2020 yang telah menjadi pelengkap dan penyemangat dalam menjalani kehidupan kampus di tanah Rawamangun ini. Terima kasih untuk setiap canda, tawa dan luka yang terbalut cinta. Terima kasih telah memberikan makna bahwa kehidupan ini ialah tentang berbagi, mengabdikan, dan memberi arti, bukan meminta apalagi menuntut.

Terima kasih juga untuk teman-teman Prodi Pendidikan Khusus angkatan 2016 yang telah mengukir cerita bersama. Serta rekan dan kerabat lainnya yang telah membantu, mendoakan, dan menyemangati. Terima kasih atas kebaikannya.

Semoga peranan serta jasa baik mereka dalam hidup peneliti tercatat sebagai amal shalih di sisi Allah dan mendapat balasan kebaikan. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyusun skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Permulaan Untuk Anak Hambatan Intelektual” ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya, bahwa terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata karena hasil kerja keras peneliti sendiri. Namun berkat dukungan dari berbagai pihak yang telah mendorong peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

Pertama kepada Dr. Lalan Erlani, M.Ed, selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. Hartini Nara, M.Si, selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya serta memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.

Kedua, kepada Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd, dan Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Dekan dan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Jakarta yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Dr. Irah Kasirah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Khusus, Riana Bagaskorowati, Ph.D selaku dosen

Penasehat Akademik, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Khusus dan para staff Program Studi Pendidikan Khusus.

Keempat kepada, Marja, M.Pd, Dr. Wuryani, M.Pd, dan Dr. Indra Jaya, M.Pd, selaku dewan penguji sidang skripsi peneliti, yang ikut andil dalam penyelesaian skripsi ini.

Kelima, kepada pihak SLB Negeri 7 Jakarta, guru kelas serta peserta didik hambatan intelektual kelas X yang telah menerima peneliti untuk melakukan penelitian.

Lebih khusus kepada orang tua, keluarga, serta kerabat yang dengan penuh kesabaran telah mendo'akan dan mendukung peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dalam bidang pendidikan anak berkebutuhan khusus.

Jakarta, Februari 2022

Peneliti,

Afifah Nur Adzkia

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
MOTTO DAN LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Ruang Lingkup	8
D. Fokus Pengembangan	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Hakikat Multimedia Interaktif	11
B. Hakikat Membaca	25
C. Hakikat Membaca Permulaan	30
D. Hakikat Hambatan intelektual	33
E. Penelitian Relevan	43
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	45
A. Strategi Pengembangan	45
B. Prosedur Pengembangan	51
C. Teknik Evaluasi.....	55
D. Rancangan Pembuatan Media.....	58
E. Langkah-Langkah Pengembangan Media	60
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	65
A. Nama Produk	65
B. Karakteristik Produk	66
C. Prosedur Pemanfaatan Produk	68
D. Prosedur Pengembangan dan Hasil Uji Coba.....	70

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	94
A. Kesimpulan	94
B. Implikasi	95
C. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen ahli media.....	48
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen ahli materi.....	49
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen ahli hambatan intelektual.....	50
Tabel 4. Kisi-kisi <i>one to one</i>	50
Tabel 5. Konversi tingkat pencapaian dengan skala 5.....	57
Tabel 6. Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli Media	79
Tabel 7. Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli Materi	80
Tabel 8. Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli Hambatan Intelektual	82
Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli	83
Tabel 10. Hasil Pengamatan.....	85
Tabel 11. Deskriptif Data	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan PPE.....	52
Gambar 2. Proses Evaluasi	54
Gambar 3. Tahap Prosedur Pengembangan yang Dilakukan Peneliti	55
Gambar 4. Skema Rancangan Media Mari Belajar.....	59
Gambar 5. Tampilan Halaman Depan dan Isi Media	60
Gambar 6. Sketsa Konsep Fitur Media	63
Gambar 7. Tampilan Halaman Depan	76
Gambar 8. Tampilan Awal Halaman Menu	76
Gambar 9. Tampilan Awal Menu Huruf.....	76
Gambar 10. Tampilan Awal Menu Suku Kata	77
Gambar 11. Tampilan Awal Menu Kata	77
Gambar 12. Tampilan Awal Menu Latihan.....	77
Gambar 13. Tampilan Akhir Halaman Awal	89
Gambar 14. Tampilan Akhir Halaman Profil Pengembang	89
Gambar 15. Tampilan Akhir Halaman Menu.....	89
Gambar 16. Tampilan Akhir Halaman Petunjuk Penggunaan.....	90
Gambar 17. Tampilan Akhir Menu Belajar Huruf	90
Gambar 18. Tampilan Akhir Menu Belajar Huruf	90
Gambar 19. Tampilan Akhir Menu Belajar Suku Kata.....	91
Gambar 20. Tampilan Akhir Menu Belajar Suku Kata.....	91
Gambar 21. Tampilan Akhir Menu Belajar Kata.....	91
Gambar 22. Tampilan Akhir Menu Latihan	92
Gambar 23. Tampilan Akhir Menu Petunjuk Bermain Pecah Balon.....	92
Gambar 24. Tampilan Akhir Menu Latihan Pecah Balon	92
Gambar 25. Tampilan Akhir Menu Petunjuk Bermain Teka-Teki Gambar.....	92
Gambar 26. Tampilan Akhir Menu Latihan Teka-Teki Gambar.....	93