

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SUKU KATA BERBASIS  
GAME ANDROID UNTUK SISWA HAMBATAN INTELEKTUAL  
SEDANG KELAS V SDLB NEGERI WIRADESA KABUPATEN  
PEKALONGAN**



Oleh:

**NUR KHAQIMATUL IZZA**

**1102617078**

**Pendidikan Khusus**

**KARYA INOVATIF**

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

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SUKU KATA BERBASIS  
GAME ANDROID UNTUK SISWA HAMBATAN INTELEKTUAL  
SEDANG KELAS V SDLB NEGERI WIRADESA KABUPATEN  
PEKALONGAN**

**Nur Khaqimatul Izza**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran suku kata berbasis *game android* untuk membantu siswa hambatan intelektual dalam membaca permulaan menggunakan metode suku kata lembaga. Penelitian ini dilakukan di SDLB Negeri Wiradesa. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini ada 8 siswa kelas V. Metode dalam penelitian ini adalah *Reasearch and Development* dengan menggunakan model Sugiono. Produk yang dikembangkan telah ditinjau oleh ahli media, ahli materi dan ahli disabilitas/hambatan intelektual. Tinjauan dari ahli media mendapat hasil 81,73 atau dapat dikategorikan baik. Media pembelajaran suku kata berbasis *game android* menunjukkan validasi ahli materi dengan skor 93,33 atau dapat dikategorikan menjadi sangat baik. Media pembelajaran suku kata berbasis *game android* menunjukkan validasi ahli hambatan intelektual dengan skor 97,71 atau dapat dikategorikan menjadi sangat baik. *One to one evaluation* yang diujikan kepada masing-masing siswa mendapat skor 88 atau dapat dikategorikan menjadi sangat baik. Jadi bisa disimpulkan bahwa hasil penelitian ini sudah dapat dimanfaatkan namun akan lebih sempurna jika dilakukan uji *small group trial* dan *field trial* agar lebih terlihat efektivitas dari media pembelajaran suku kata berbasis *game android*.

**Kata kunci : Media Pembelajaran Suku Kata Berbasis *Game Android*, siswa hambatan intelektual.**

**DEVELOPMENTS ANDROID GAME-BASED SYLLABLE LEARNING  
MEDIA FOR MEDIUM INTELLECTUAL OBSTACLES STUDENTS  
CLASS V SDLB NEGERI WIRADESA, PEKALONGAN REGENCY**

**Nur Khaqimatul Izza**

**ABSTRACT**

This study aims to develop an android game-based syllable learning media to help students with intellectual disabilities in early reading using the institutional syllable method. This research was conducted at the Wiradesa State SDLB. There were 8 students involved in this study. The method in this study was Research and Development using the Sugiono model. The developed product has been reviewed by media experts, materials experts and disability/intellectual barrier experts. Reviews from media experts got 81,73 results or can be categorized good. The android game-based syllable learning media shows material expert validation with a score of 93,33 or can be categorized as very good. The android game-based syllable learning media shows expert validation of intellectual barriers with a score of 97,71 or can be categorized as very good. One to one evaluation that was tested on each student got a score of 88 or could be categorized as very good. So it can be concluded that the results of this study can be utilized, but it would be more perfect if a small group trial and field trial were carried out so that the effectiveness of the android game-based syllable learning media could be seen.

**Key words : Android Game-Based Syllable Learning Media, students with intellectual disabilities.**

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Suku Kata Berbasis *Game Android* Untuk Siswa Hambatan intelektual Sedang Kelas V SDLB Negeri Wiradesa

Nama Mahasiswa : Nur Khaqimatul Izza

Nomor Registrasi : 1102617078

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Khusus

Tanggal Ujian : 16 Agustus 2022

Pembimbing I

Pembimbing II




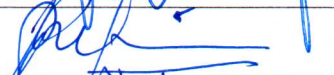
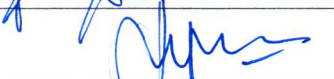


Dr. Hartini Nara, M. Si  
NIP : 1973111720050120



Marja, M.Pd  
NIP : 197009161999031000

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi**

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi , M. Pd (Penanggung Jawab)*		25 Agustus 2022
Dr. Wirda Hanim, M. Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		25 Agustus 2022
Dr. Ishak G. Bachtiar, M. Pd (Ketua Penguji)***		23 Agustus 2022
Dr. Wuryani, M. Pd (Anggota)****		22 Agustus 2022
Dr. Trisna Mulyeni, M. Sc (Anggota)****		23 Agustus 2022

**Catatan:**

- \* Dekan FIP
- \*\* Wakil Dekan I
- \*\*\* Ketua Penguji
- \*\*\*\* Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

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

Nama : Nur Khaqimatul Izza

No Regsitrase : 1102617078

Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa karya inovatif yang saya buat dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Suku Kata Berbasis *Game Android* Untuk Siswa Hambatan Intelektual Sedang Kelas V SDLB Negeri Wiradesa Kabupaten Pekalongan" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengembangan pada April 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi karya inovatif yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemakan 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, Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Nur Khaqimatul Izza



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
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 : Nur khagimatul Izza  
NIM : 1102617078  
Fakultas/Prodi : Fakultas ilmu pendidikan / Pendidikan khusus  
Alamat email : nurkhagimatul.izza@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 :

Pengembangan media Pembelajaran suku kata Berbasis Game  
Android untuk siswa Hambatan Intelektual sedang kelas  
V SDN Negeri Wiradesa kabupaten Pekalongan

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, 05 September 2022

Penulis

(Nur khagimatul Izza )  
nama dan tanda tangan

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, yaitu ibu saya Musthofiyah dan ayah saya Sukarmono. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat, dan doa yang selalu Mama dan Ayah berikan untuk saya. Saya selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orang saya.

Terima kasih juga kepada kakak saya Aini Nur Furoida selalu menanyakan kemajuan tugas akhir serta kucing saya Kanawut yang menemani saya mengerjakan. Meskipun kita tidak terlalu dekat untuk bisa mencurahkan isi hati satu sama lain, tetapi saya yakin kalau kita saling sayang dan bersyukur akan keberadaan satu dengan yang lainnya.

Terimakasih juga kepada dokter jiwa saya dr. Mirza Hapsari Massarapa, Sp.KJ dan Rahmawati, Sp. KJ, yang telah memberi motivasi dan dukungan pengobatan mental saya.

Dan yang terakhir akan saya ucapkan rasa terimakasih ini kepada diri saya sendiri, yang sudah mau berjuang dan bertahan hingga saat ini, telah mampu melawan rasa malas dan juga rasa takut. Kamu sudah melakukan yang terbaik, perjalanan kamu masih sangat panjang untuk meraih cita-cita mu tetap semangat ya, tetap kuat kita hadapi semua ini bersama-sama.

Ada satu *quotes* yang saya gunakan sebagai mantra jikalau saya sedang merasa jatuh dan sedang tidak baik-baik saja untuk bisa bangkit dan bersyukur kembali dari, yaitu:

“Hidup itu bukan soal menemukan diri Anda sendiri, hidup itu membuat diri Anda sendiri.” -George Bernard Shaw.

**Terimakasih semuanya**  
**Nur Khaqimatul Izza**





## KATA PENGANTAR

Peneliti memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran Suku Kata Berbasis *Game Android* Untuk Siswa Hambatan intelektual Sedang Kelas V SDLB Negeri Wiradesa Kab. Pekalongan” tepat pada waktunya.

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

Pertama, kepada ibu Dr. Hartini Nara, M. Si selaku dosen pembimbing I dan Marja, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi penelitian ini.

Ke-dua, Marja, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Khusus Universitas Negeri Jakarta yang senantiasa memberikan dorongan semangat kepada penulis agar dapat menyusun skripsi ini dengan baik. Selanjutnya saya ucapkan terimakasih kepada Dr. Trisna Mulyeni, M. Sc, Dr. Ishak Gerald Bachtiar, S.Si, M.Pd dan Dr. Wuryani, M. Pd selaku penguji.

Ke-tiga, kepada orang tuaku yang telah memberikan doa, dukungan, serta semangat selama penyusunan skripsi penelitian ini.

Ke-empat, untuk dr. Mirza Hapsari Massarapa, Sp.KJ dan Rahmawati, Sp. KJ, dr. Rahmawati, Sp.KJ, yang telah membantu pemulihan mental peneliti dan teman-temanku yang telah memberikan dukungan dan juga semangat kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi penelitian ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan peneliti terima dengan baik.

Jakarta, Juli 2022

Peneliti,

Nur Khaqimatul Izza



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Ruang Lingkup .....	5
C. Fokus Pengembangan .....	6
D. Kegunaan Hasil Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
A. Media Pembelajaran .....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	9
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	11
4. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran .....	14
5. Pemilihan Media untuk Anak Hambatan intelektual .....	15
B. Teknologi Asistif .....	16
1. Keuntungan dari teknologi asistif .....	18
C. <i>Game Android</i> .....	19
1. <i>Game</i> .....	19
2. <i>Android</i> .....	22
3. Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Android</i> .....	27
4. Software yang Digunakan dalam Penelitian .....	28

D. Suku Kata.....	29
1. Kelebihan Metode Suku Kata .....	31
2. Kelemahan Metode Suku Kata.....	32
3. Langkah-langkah Metode Suku Kata.....	32
E. Hambatan intelektual Sedang.....	37
1. Penyebab Kehambatan intelektual.....	38
2. Karakteristik Hambatan intelektual sedang.....	40
3. Masalah Belajar yang Dihadapi Anak Hambatan intelektual ....	43
F. Penelitaian yang Relevan.....	46
<b>BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN.....</b>	<b>48</b>
A. Strategi Pengembangan.....	48
1. Tujuan.....	48
2. Metode.....	48
3. Responden.....	49
4. Pengujian Desain Produk.....	49
4. Instrumen.....	50
B. Prosedur Pengembangan.....	53
1. Potensi dan Masalah.....	56
2. Pengumpulan Data.....	58
3. Desain Produk.....	59
4. Validasi Desain.....	65
5. Revisi Desain.....	66
6. Uji Coba Produk.....	66
7. Revisi Produk.....	66
8. Uji coba pemakaian.....	66
9. Revisi Produk.....	66
10. Pembuatan Produk Masal.....	66
C. Teknik Evaluasi .....	67
1. <i>Expert Review</i> .....	67
2. <i>One to one</i> .....	68

<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b> .....	69
A. Nama Produk .....	69
B. Karakteristik Produk .....	69
1. Spesifikasi <i>game</i> suku kata berbasis <i>android</i> .....	69
2. Kelebihan dan kelemahan media pembelajaran <i>game</i> suku kata berbasis <i>android</i> .....	70
C. Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>Game</i> Suku Kata Berbasis <i>Android</i> .....	71
D. Prosedur Pengembangan.....	74
1. Potensi dan Masalah .....	75
2. Pengumpulan Data.....	76
3. Validasi Desain .....	82
4. Revisi Desain.....	85
5. Uji coba produk .....	87
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	92
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	95
A. Kesimpulan .....	95
B. Implikasi .....	95
C. Saran .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	98
<b>LAMPIRAN</b> .....	102

## DAFTAR TABEL

Table 1 Perkembangan <i>Andorid</i> .....	22
Table 2 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Untuk Ahli Kehambatan intelektual.....	51
Table 3 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Untuk Ahli Media.....	51
Table 4 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Untuk Ahli Materi .....	52
Table 5 <i>Storyboard</i> .....	61
Table 6 Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Suku Kata Game Berbasis <i>Android</i> .....	72
Table 7 <i>Storyboard</i> .....	78
Table 8 Rata-Rata Expert Review Ahli Media.....	82
Table 9 Rata-Rata Expert Review Ahli Materi .....	83
Table 10 Rata-Rata Expert Review Ahli Materi .....	84
Table 11 Hasil Uji Ahli .....	85
Table 12 Perbaikan Media Pembelajaran Suku Kata <i>Game</i> Berbasis <i>Android</i> .....	86
Table 13 Hasil Uji <i>One To One</i> Evaluation .....	91
Table 14 Pembahasan Hasil Penelitian.....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah Metode Suku Kata .....	33
Gambar 2 Langkah Ke-dua Metode Suku Kata .....	34
Gambar 3 Langkah Ke-tiga Metode Suku Kata .....	34
Gambar 4 Langkah Ke-empat Metode Suku Kata .....	35
Gambar 5 Langkah Ke-lima Metode Suku Kata .....	35
Gambar 6 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Sugiono .....	55
Gambar 7 <i>Flowchart</i> .....	60
Gambar 8 <i>Flowchart</i> .....	77



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Skema R & D Sugiono .....	74
-----------------------------------	----

