

**GAME EDUKASI “YUK BUANG SAMPAH” (YUBUS)
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN
DIRI UNTUK SISWA HAMBATAN INTELEKTUAL
RINGAN**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

Mochammad Ashar Sentyaki

1102617112

KARYA INOVATIF

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

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

Judul : *Game* edukasi (YUBUS) "Yuk Buang Sampah"
Sebagai media pembelajaran pengembangan
diri untuk siswa hambatan intelektual ringan.

Nama : Mochammad Ashar Sentyaki

NIM : 1102617112

Program Studi : Pendidikan Khusus

Tanggal Ujian : 18 Agustus 2022

Pembimbing I





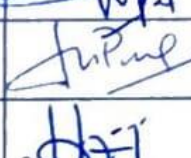

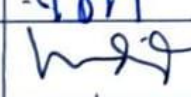
Dr. Indina Tarjiah, M.Pd.
NIP. 196409281990032001

Pembimbing II



Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc.
NIP. 196404091990032012

Panitia Sidang Skripsi

| Nama | Tanda Tangan | Tanggal |
|---|---|-----------|
| Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggung Jawab)* |  | 5/9 2022 |
| Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penggung Jawab)** |  | 5/9 2022 |
| Dra. Siti Nuraini P, M.Sp.Ed. (Ketua Penguji)*** |  | 26/8 2022 |
| Dr. Hartini Nara, M.Si. (Anggota)**** |  | 26/8 2022 |
| Dr. Indra Jaya, M.Pd. (Anggota)**** |  | 26/8 2022 |

Catatan:

- * Dekan FIP UNJ
- ** Wakil Dekan 1
- *** Ketua Sidang
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

GAME EDUKASI “YUK BUANG SAMPAH” (YUBUS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN DIRI UNTUK SISWA HAMBATAN INTELEKTUAL RINGAN

Mochammad Ashar Sentyaki

Abstrak

Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *game* edukasi YUBUS sebagai pengantar pemahaman pembelajaran pengembangan diri submateri menolong diri khususnya membuang serta memilah sampah organik dan anorganik bagi siswa dengan hambatan intelektual ringan. Pengembangan media menggunakan metode *Design and Development Research* dengan model PPE (*Planning, Production, and Evaluation*) yang terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, produksi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh tiga orang ahli, diantaranya satu ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli hambatan intelektual. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase 97.0% yang berarti sangat baik dari segi pengembangan media, hasil ahli materi menunjukkan persentase sebesar 93.0% yang berarti sangat baik dalam kesesuaian materi, dan hasil ahli hambatan intelektual menunjukkan persentase sebesar 95% yang berarti sangat baik dalam segi kesesuaian dengan karakteristik siswa hambatan intelektual. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa menurut penilaian ahli, media pembelajaran *game* edukasi YUBUS ini layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa dengan hambatan intelektual ringan.

Kata kunci: Media pembelajaran *game* edukasi YUBUS, pengembangan diri, siswa hambatan intelektual ringan.

**EDUCATIONAL GAME "YUK BUANG SAMPAH" (YUBUS) AS A
LEARNING MEDIA FOR SELF-DEVELOPMENT LEARNING FOR
STUDENTS WITH MILD INTELLECTUAL DISABILITIES**

Mochammad Ashar Sentyaki

Abstract

Media for Learning is a technology that can carry the messages in which it could be helpful to support the learning process. This study aims to produce a product in the form of a learning media for educational game called YUBUS, as an introduction to understand a self-learning and help oneself how to dispose waste and sort organic and inorganic waste for students with mild intellectuals. the Media developed by using the Design and Development Research method with the PPE (Planning, Production, and Evaluation) model which consists of three stages, namely planning, production, and evaluation. The resulting product was validated by three experts, including one media expert, one substance expert, and one student with intellectual disorders expert. The validation results from media experts show a percentage of 97.0% in which interpreted as very good in terms of media development, the results of substance experts show a percentage of 93.0% which means very good in supporting the contents, and intellectual disorders' expert validation results show a percentage of 95% which means very good in terms of suitability to the characteristics of students with intellectual disabilities. From the results that have been obtained, it can be taken into a conclusion that according to experts, the YUBUS educational game learning media is feasible and proven to be useful as a learning media for students with mild intellectual disabilities.

Keyword: Educational game learning media, self development,
Student with mild intellectual disabilities.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

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

Nama : Mochammad Ashar Sentyaki

NIM : 1102617112

Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa karya inovasi yang saya buat dengan judul "**Game edukasi "Yuk Buang Sampah" (YUBUS) sebagai media pembelajaran pengembangan diri untuk siswa hambatan intelektual ringan**" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengembangan pada bulan Oktober 2021 - Juli 2022
2. Bukan merupakan duplikasi karya inovasi 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 ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, September 2022



Mochammad Ashar Sentyaki

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dipantaskan untuk menyelesaikan skripsi ini. Sebuah persembahan kepada orang-orang hebat yang mampu memberikan warna kehidupan yang takkan terlupakan. Terutama kepada kedua orangtua tercinta, ibu Turyati sosok yang selalu memberikan nasihat untuk selalu melibatkan Allah SWT dalam keadaan apapun, ayah Warim yang selalu memberikan semangat serta menumpahkan wejangan tentang bagaimana laki-laki dewasa harus menjalani kehidupan. Kemudian kepada kakak dan adik-adik saya, Ika Fadhli Zhunaedi, Nadiyya Syifa, Farhan Syafiudi, Quinta Febiana Maharani yang selama ini memberikan dukungan serta semangat sehingga saya menjadi lebih termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Dosen pembimbing I dan II saya yaitu ibu Dr. Indina Tarjiah, M.Pd dan ibu Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc yang selalu saya repotkan baik waktu maupun pikirannya untuk membimbing saya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Kepada keluarga laboratorium Pendidikan Khusus yang telah memberikan saya kesempatan untuk banyak belajar mengenai implementasi ilmu yang didapatkan saat perkuliahan. Kepada Tim Believe PKh UNJ yang selalu semangat mengajak dan menjadi wadah teman-teman khususnya mahasiswa Pendidikan Khusus untuk menorehkan prestasi dari berbagai jenis perlombaan. Kepada rekan berita duka yang selalu memberikan kenyamanan dalam mencurahkan hal bahagia maupun keluh kesah sekalipun.

Terima kasih telah memberikan saya banyak pengalaman berharga dan inspirasi, yang tentunya selalu memicu diri saya untuk terus semangat berjuang menyelesaikan studi strata 1. Semoga kita semua selalu diberikan kekuatan, kesehatan, serta keberuntungan dalam mengarungi hidup, sekali lagi terima kasih banyak sebesar-besarnya untuk semua ☺.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat limpahan kasih sayangNya peneliti diberikan kelancaran selama penyusunan hingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Game* edukasi Yuk Buang Sampah (YUBUS) sebagai media pembelajaran pengembangan diri untuk siswa hambatan intelektual ringan”.

Selama penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini, peneliti menerima banyak dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak khususnya dari dosen pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih dengan penuh ketulusan kepada banyak pihak.

Pertama, kepada Dr. Indina Tarjiah, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Kedua, kepada Dr. Irah Kasirah, M.Pd selaku ketua sidang, Dr. Wuryani, M.Pd selaku dosen penguji I, dan Dr. Indra Jaya, M.Pd selaku penguji II. Ketiganya telah meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian dan membimbing selama menguji dalam mengevaluasi skripsi ini.

Ketiga, kepada Marja, M.Pd selaku pelaksana tugas koordinator Program Studi Pendidikan Khusus. Serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Khusus yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, kepada validator ahli yang terlibat dalam evaluasi media yang dikembangkan peneliti. Dr. Indra Jaya, M.Pd selaku validator ahli instrumen, Dr. Murni Winarsih, M.Pd selaku validator ahli media, Suharni, S.Pd selaku validator ahli materi, dan Untung Sudrajat, M.Pd selaku validator ahli hambatan intelektual. Keempatnya telah meluangkan

waktunya untuk memberikan penilaian dan memberikan saran membangun untuk produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Kelima, kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Khusus, khususnya rekan seperjuangan di Program Studi Pendidikan Khusus 2017 yang telah menyemangati serta mengukir cerita bersama selama masa pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak, terutama bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, September 2022



Mochammad Ashar Sentyaki

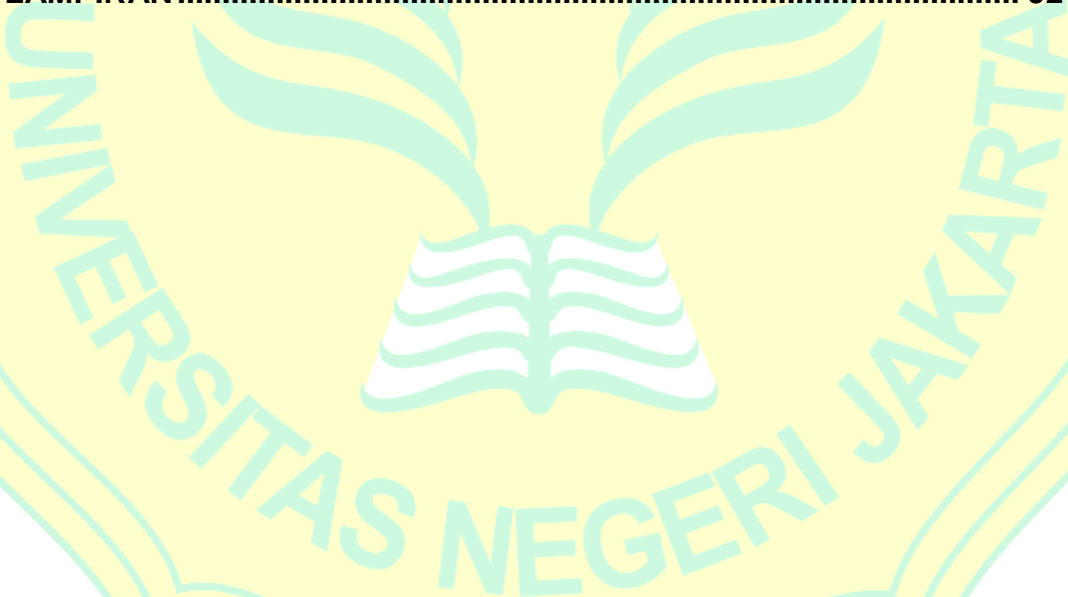


DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| COVER JUDUL HALAMAN | |
| JUDUL LEMBAR | |
| PENGESAHAN..... | i |
| ABSTRAK | ii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA..... | iv |
| LEMBAR PERSEMBAHAN..... | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 8 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 8 |
| D. Perumusan Masalah | 8 |
| E. Kegunaan Hasil Penelitian | 9 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 10 |
| A. Hakikat Media Pembelajaran | 10 |
| 1. Pengertian Media..... | 10 |
| 2. Pengertian Media Pembelajaran..... | 11 |
| 3. Jenis – jenis Media Pembelajaran | 12 |
| 4. Fungsi Media Pembelajaran | 13 |
| 5. Teknologi Asistif..... | 14 |
| B. Permainan Edukasi | 16 |
| 1. Definisi Permainan atau <i>Game</i> | 16 |
| 2. Permainan atau <i>Game</i> Edukasi | 18 |
| 3. Manfaat <i>Game</i> atau Permainan Edukasi | 20 |
| C. Hakikat Hambatan Intelektual | 21 |
| 1. Pengertian Hambatan Intelektual..... | 21 |

| | |
|---|-----------|
| 2. Pengertian Hambatan Intelektual Ringan | 23 |
| 3. Karakteristik Hambatan Intelektual Ringan | 25 |
| 4. Prinsip Belajar Hambatan Intelektual | 27 |
| D. Hakikat Pengembangan Diri..... | 29 |
| 1. Pengertian Pengembangan Diri | 29 |
| 2. Tujuan Pengembangan Diri | 31 |
| 3. Ruang Lingkup Program Khusus Pengembangan Diri | 31 |
| E. Hasil Penelitian yang Relevan..... | 32 |
| F. Rancangan Model | 34 |
| 1. Media Pembelajaran YUBUS..... | 34 |
| 2. Desain Penelitian terdahulu & Desain Media Pembelajaran YUBUS | 35 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 40 |
| A. Tujuan Penelitian..... | 40 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 40 |
| C. Pendekatan dan Metode Penelitian..... | 40 |
| D. Prosedur Pengembangan..... | 42 |
| 1. Perencanaan (<i>Planning</i>) | 43 |
| 2. Produksi (<i>Production</i>)..... | 46 |
| 3. Evaluasi (<i>Evaluation</i>) | 48 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 48 |
| 1. Responden..... | 48 |
| 2. Pengujian Produk..... | 48 |
| 3. Instrumen | 49 |
| F. Teknik Evaluasi | 51 |
| 1. Tinjauan Ahli (<i>Expert Review</i>)..... | 51 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 53 |
| A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan | 53 |
| 1. Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>) | 53 |
| 2. Tahap Produksi (<i>Production</i>) | 56 |
| 3. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)..... | 60 |
| B. Nama Produk atau Model..... | 77 |

| | |
|---|-----------|
| C. Karakteristik Produk atau Model | 78 |
| 1. Spesifikasi Produk atau Model..... | 78 |
| 2. Kelebihan Produk atau Model..... | 79 |
| 3. Kelemahan Produk atau Model..... | 80 |
| D. Prosedur Pemanfaatan Produk..... | 80 |
| E. Pembahasan | 82 |
| BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN | 85 |
| A. Kesimpulan | 85 |
| B. Implikasi | 86 |
| C. Saran..... | 87 |
| 1. Guru..... | 87 |
| 2. Sekolah..... | 87 |
| 3. Peneliti Selanjutnya | 87 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 88 |
| LAMPIRAN..... | 92 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Kisi – kisi Instrumen Ahli Media | 48 |
| Tabel 3.2 Kisi – kisi Instrumen Ahli Materi | 49 |
| Tabel 3.3 Kisi – kisi Instrumen Ahli Hambatan Intelektual | 49 |
| Tabel 3.4 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5..... | 51 |
| Tabel 4.1 Desain awal media pembelajaran <i>game</i> edukasi YUBUS..... | 57 |
| Tabel 4.2 Hasil penilaian media dari ahli media..... | 61 |
| Tabel 4.3 Rincian hasil nilai ahli media | 63 |
| Tabel 4.4 Saran ahli materi sebagai acuan perbaikan | 65 |
| Tabel 4.5 Hasil penilaian media dari ahli materi..... | 67 |
| Tabel 4.6 Rincian hasil nilai ahli materi..... | 70 |
| Tabel 4.7 Saran ahli materi sebagai acuan perbaikan | 71 |
| Tabel 4.8 Hasil penilaian media dari ahli hambatan intelektual | 73 |
| Tabel 4.9 Rincian hasil nilai ahli hambatan intelektual..... | 75 |
| Tabel 4.10 Saran ahli hambatan intelektual sebagai acuan perbaikan .. | 76 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Halaman Judul | 35 |
| Gambar 2.2 Halaman Menu..... | 35 |
| Gambar 2.3 Halaman Perkenalan..... | 35 |
| Gambar 2.4 Penjelasan Sampah Organik | 36 |
| Gambar 2.5 Penjelasan Sampah Anorganik..... | 36 |
| Gambar 2.6 Halaman Bermain | 36 |
| Gambar 2.7 Perolehan Skor | 36 |
| Gambar 2.8 Halaman <i>Game Over</i> | 37 |
| Gambar 2.1.1 <i>Loading</i> Masuk Aplikasi | 35 |
| Gambar 2.1.2 Tampilan Awal..... | 35 |
| Gambar 2.1.3 Tampilan Petunjuk Penggunaan | 35 |
| Gambar 2.1.4 Tampilan Pengaturan..... | 36 |
| Gambar 2.1.5 Tampilan Menu Utama..... | 36 |
| Gambar 2.1.6 Tampilan Materi | 36 |
| Gambar 2.1.7 Tampilan Bermain (h.1)..... | 36 |
| Gambar 2.1.8 Tampilan Bermain (h.2)..... | 37 |
| Gambar 2.1.9 Tampilan Jawaban Benar (bermain) | 37 |
| Gambar 2.1.10 Tampilan Jawaban Salah (bermain)..... | 37 |
| Gambar 2.1.11 Tampilan Perolehan Bintang (bermain)..... | 37 |
| Gambar 2.1.12 Tampilan Latihan Soal | 38 |
| Gambar 2.1.13 Tampilan Jawaban Benar (latihan soal) | 38 |
| Gambar 2.1.14 Tampilan Jawaban Salah (latihan soal) | 38 |
| Gambar 2.1.15 Tampilan Perolehan Skor (latihan soal) | 38 |
| Gambar 2.1.16 Tampilan Tentang Aplikasi..... | 39 |
| Gambar 2.1.17 Tampilan Keluar Aplikasi..... | 39 |
| Gambar 3.1 Tahapan Model PPE (<i>Planning, Production, Evaluation</i>)..... | 42 |
| Gambar 3.2 Rancangan <i>Storyboard</i> | 45 |
| Gambar 3.3 Langkah-langkah Penggunaan | 47 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Desain Rancangan Model | 93 |
| Lampiran 2. Hasil Model Fisik (Produk) | 94 |
| Lampiran 3. Instrumen Evaluasi Formatif | 97 |
| Lampiran 4. Data Hasil Evaluasi Formatif | 109 |
| Lampiran 5. Surat Izin Penelitian & Keterangan Penelitian..... | 118 |
| Lampiran 6. Buku Panduan Penggunaan | 119 |
| Lampiran 7. Bukti Submit Artikel | 123 |
| Lampiran 8. Sumber Komponen <i>game</i> edukasi YUBUS..... | 124 |
| Lampiran 9. Daftar Riwayat Hidup | 126 |

