

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Ruang Lingkup	5
C. Fokus Pengembangan	6
D. Kegunaan Hasil Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	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
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	48
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

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	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
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	95
A. Kesimpulan	95
B. Implikasi	95
C. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	102