

DAFTAR ISI

COVER

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Ruang Lingkup.....	7
D. Fokus Pengembangan	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Hakikat Teknologi Asistif	9
1. Pengertian Teknologi Asistif	9
2. Manfaat Teknologi Asistif	9
3. Bentuk Teknologi Asistif.....	10
4. Teknologi Asistif Dalam Pembelajaran di kelas.....	11
B. Hakikat Media Pembelajaran.....	11

1. Pengertian Media	11
2. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
3. Jenis- Jenis Media Pembelajaran	13
4. Fungsi Media Pembelajaran	15
5. Kriteria Pemilihan Media	15
C. Hakikat Media Pembelajaran SUKADA.....	17
1. Media Pembelajaran SUKADA sebagai Teknologi Asistif	17
2. Pengertian Pembelajaran Media SUKADA.....	18
3. Desain Awal Media Pembelajaran SUKADA	21
D. Hakikat tunarungu	25
1. Pengertian Tunarungu	25
2. Dampak Ketunarunguan	26
3. Klasifikasi Tunarungu.....	27
4. Prinsip Pembelajaran Tunarungu	28
E. Hakikat suku kata benda	30
1. Pengertian Suku Kata	30
2. Pengertian Kata Benda	30
3. Pengertian Suku Kata Benda.....	32
F. Hakikat membaca Ujaran	33
1. Pengertian Membaca Ujaran	33
2. Kelemahan Membaca Ujaran	34
G. Hasil Penelitian yang Relevan.....	35
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	36
A. Strategi Pengembangan.....	36
1. Tujuan	36
2. Metode	36
3. Responden.....	38
4. Instrumen	40
B. Prosedur Pengembangan.....	43
1. Perencanaan (<i>Planning</i>)	43
2. Pengembangan (<i>Production</i>).....	44
3. Evaluasi (<i>Eveluation</i>).....	45

C. Teknik Evaluasi.....	46
1. Penilaian ahli (<i>Expert Review</i>)	46
2. Uji lapangan terbatas (<i>Field test</i>).....	48
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	50
A. Nama Produk.....	50
B. Karakteristik Produk	51
1. Spesifikasi Produk.....	51
2. Keunggulan Produk.....	61
3. Kelemahan Produk.....	61
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	62
1. Penggunaan Media SUKADA Melalui Laptop Bagi Guru Dalam Pembelajaran Jarak Jauh.....	63
2. Penggunaan Media SUKADA Melalui <i>Handphone</i> Berbasis <i>Android (Smartphone)</i> Bagi Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran <i>Offline</i>	64
D. Prosedur Pengembangan dan Hasil Uji Coba	65
1. Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	65
2. Tahap Produksi (<i>Production</i>)	67
3. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	73
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Implikasi.....	108
C. Saran	109
1. Sekolah	109
2. Guru	109
3. Siswa Tunarungu	110
4. Peneliti Selanjutnya.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN.....	115