

**Lembar Pengesahan Pembimbing**

**Penyusunan Pedoman Desain *Serious Game* Untuk Pembelajaran Menulis pada  
Anak Tunarungu dengan *Framework* MDA**



Fadmi Rina

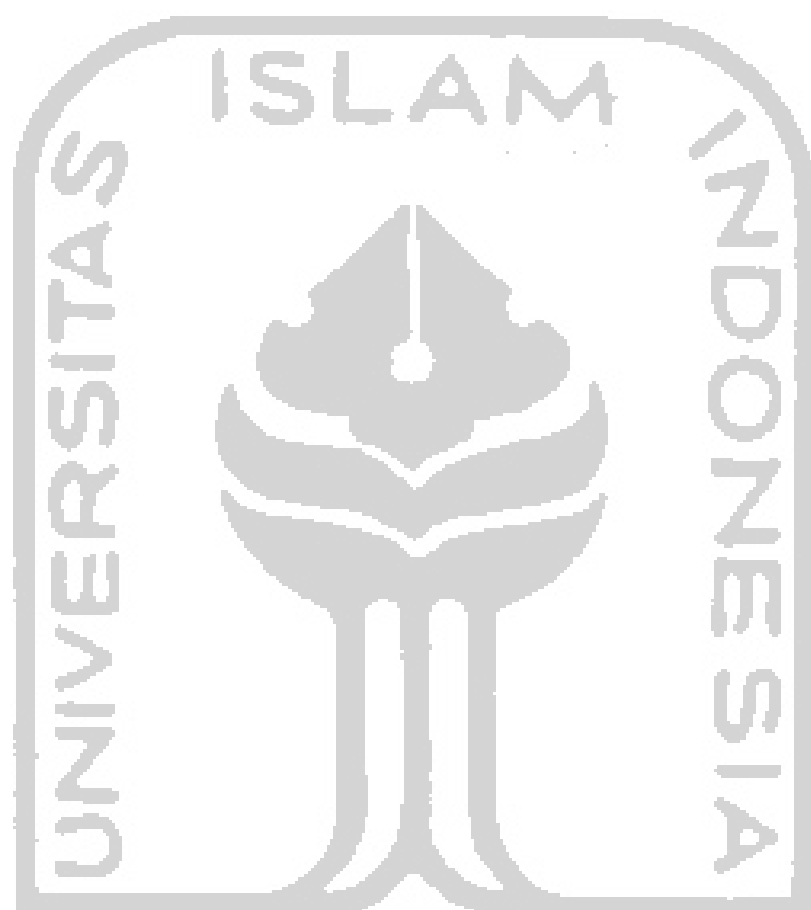
13917212

Yogyakarta, Maret 2019

Pembimbing

Izzati Muhiimah, S.T., M.Sc., Ph.D.

**Lembar Pengesahan Penguji**



جامعة الإسلام في إندونيسيا

**Lembar Pengesahan Penguji**

**Penyusunan Pedoman Desain *Serious Game* Untuk Pembelajaran Menulis pada Anak Tunarungu dengan *Framework* MDA**

Fadmi Rina

13917212

Yogyakarta, Maret 2019

Tim Penguji,

Izzati Muhiimah, S.T.,M.Sc.,Ph.D.

Ketua

Dhomas Hatta Fudholi, Ph.D.

Anggota I

Dr. Sri Kusumadewi, S.Si., M.T.

Anggota II

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika Program Magister

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



Izzati Muhiimah, S.T.,M.Sc.,Ph.D.

### Pernyataan Keaslian Tulisan

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini merupakan tulisan asli dari penulis, dan tidak berisi material yang telah diterbitkan sebelumnya atau tulisan dari penulis lain terkecuali referensi atas material tersebut telah disebutkan dalam tesis. Apabila ada kontribusi dari penulis lain dalam tesis ini, maka penulis lain tersebut secara eksplisit telah disebutkan dalam tesis ini.

Dengan ini saya juga menyatakan bahwa segala kontribusi dari pihak lain terhadap tesis ini, termasuk bantuan analisis statistik, desain survei, analisis data, prosedur teknis yang bersifat signifikan, dan segala bentuk aktivitas penelitian yang dipergunakan atau dilaporkan dalam tesis ini telah secara eksplisit disebutkan dalam tesis ini.

Segala bentuk hak cipta yang terdapat dalam material dokumen tesis ini berada dalam kepemilikan pemilik hak cipta masing-masing. Apabila dibutuhkan, penulis juga telah mendapatkan izin dari pemilik hak cipta untuk menggunakan ulang materialnya dalam tesis ini.

Yogyakarta, Maret 2019



Fadmi Rina, S.Kom

## Daftar Publikasi

Dzakiyullah, N., Saleh, C., Rina, F., & Rahman Fitra, A. (2016). ESTIMATION OF CARBON DIOXYDE EMISSION USING ADAPTIVE NEURO-FUZZY INFERENCE SYSTEM. Conference: INTERNATIONAL CONFERENCE ON SOCIAL SCIENCE AND ENGINEERING TECHNOLOGY 2016 At: Rembang, Indonesia

Dzakiyullah, N., Saleh, C., Rina, F., & Rahman Fitra, A. (2018). Estimation of Carbon Dioxide Emission Using Adaptive Neuro-Fuzzy Inference System. *Journal of Engineering and Applied Sciences*, 13, 5196–5202. <https://doi.org/10.3923/jeasci.2018.5196.5202>

Fadmi Rina & Jalu Adam Ismayanda, “*Prototype Serious game* untuk Pembelajaran Bahasa Tulis pada Anak Tunarungu”.Seminar Nasional Inovasi Teknologi UN PGRI Kediri, 24 Februari 2019.

### **Publikasi yang menjadi bagian dari tesis**

Publikasi ini adalah merupakan hasil studi pendahuluan dari penelitian yang dilakukan. (Rina, Fadmi & Jalu Adam Ismayanda, 2019)

Kontributor	Jenis Kontribusi
Fadmi Rina	Menulis dan mengedit publikasi (100%) Merancang <i>game</i> (50%) Pengujian <i>game</i> (75%)
Jalu Adam Ismayanda	Merancang <i>game</i> (50%) Pengembangan <i>game</i> (100%) Pengujian <i>game</i> (25%)

## Halaman Kontribusi

Terima kasih kepada Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (BTKP) Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk bergabung dalam pengembangan media pembelajaran untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Terima kasih, peneliti ucapkan kepada siswa, guru dan kepala SLB Karnamanohara Yogyakarta, SLB N 1 Bantul, SLB N 2 Bantul, SLB B Wiyata Dharma I, SLB Wiyata Dharma 4, SLB Tunas Sejahtera, dan SLB PGRI Minggir yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian survei ini. Terakhir terima kasih kepada para pakar tunarungu, Bapak Sardiyono, Ibu Charla, Ibu Katmilah dan Bapak Tantan yang sudah berbagi ilmu mengenai karakteristik dan kebutuhan anak Tunarungu.



## Halaman Persembahan

Puji Syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat serta hidayah-Nya dalam menyelesaikan tesis ini serta solawat dan salam kepada Rasullullah SAW agar selalu diberikan kemuliaan. Dengan rasa syukur dan bahagia, Karya ini saya persembahkan kepada:

- ✚ Almamater, Magister Teknik Informatika Program Pascasarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- ✚ Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Netro Utomo Supadi dan Ibu Sugiyati yang selalu senantiasa mendoakan saya dengan setulus hati.
- ✚ Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Ismaryadi dan Ibu Jumilah yang senantiasa mendoakan saya dan telah sabar menjaga si kecil dengan baik.
- ✚ Suami saya tercinta, Jalu Adam Ismayanda, S.T. yang selalu memberikan dukungan baik moril dan materil.
- ✚ Anakku tercinta, Bilqis Masyitoh Qurrota A'yun, yang selalu memotivasi saya untuk tidak pernah menyerah,
- ✚ Ibu Izzati Muhimmah, ST., M.Sc., Ph.D dan Bapak Rahadian Kurniawan, M.Kom yang selalu sabar dalam membimbing saya dan tiada henti untuk memotivasi serta membantu hingga saya dapat menyelesaikan tesis ini.
- ✚ Bagian akademik, Ibu Datik dan Bapak Lutfi yang setia membantu proyek tesis ini sampai dengan selesai.
- ✚ Anak-anak Tunarungu dan Guru-Guru di SLB B Karnnamanohara Yogyakarta, SLB N 1 Bantul, SLB N 2 Bantul, SLB B Wiyata Dharma 1, SLB Wiyata Dharma 4, SLB Tunas Sejahtera dan SLB PGRI MInggir, yang telah membantu saya dalam penelitian.
- ✚ Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan naskah Tesis ini hingga selesai yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

## Kata Pengantar

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, maka laporan penelitian yang berjudul “Penyusunan Pedoman Desain *Serious game* untuk Pembelajaran Menulis pada Anak Tunarungu dengan *Framework* MDA “ dapat diselesaikan. Penelitian ini berisi tentang bagaimana desain *serious game* untuk pembelajaran menulis berdasarkan pedoman desain *game* yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi anak tunarungu dalam konteks di Indonesia menggunakan *framework* MDA.

Secara garis besar, Bab 1 penelitian ini membahas mengenai kesulitan anak tunarungu dalam pembelajaran menulis khususnya dalam tingkat sintaksis serta pentingnya desain *serious game* untuk pembelajaran menulis berdasarkan kebutuhan dan preferensi anak tunarungu dalam konteks di Indonesia. Bab 2 membahas mengenai landasan teoritis tentang anak tunarungu, kemampuan bahasa pada anak tunarungu, kurikulum pembelajaran menulis, *serious game* dan *framework* MDA. Bab 3 membahas mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu metode survei dan alur penelitian yang dilakukan. Bab 4 berisi hasil penelitian yang berupa temuan-temuan berdasarkan survei yang telah dilakukan, beserta pembahasan. Bab 5 berisi simpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung penyusunan laporan penelitian ini. Oleh karena itu, saran dari berbagai pihak sangat diharapkan demi kemajuan selanjutnya.

Yogyakarta, Maret 2019

Penulis