

Daftar Isi

Lembar Pengesahan Pembimbing	Error! Bookmark not defined.
Lembar Pengesahan Penguji.....	ii
Abstrak	iv
Abstract.....	viii
Pernyataan Keaslian Tulisan	Error! Bookmark not defined.
Daftar Publikasi	xi
Halaman Kontribusi.....	xii
Halaman Persembahan	xiii
Kata Pengantar.....	xiv
Daftar Isi.....	xv
Daftar Tabel.....	xix
Daftar Gambar	xx
BAB 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Penelitian Terkait	4
1.7 Metodologi Penelitian	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 Tinjauan Pustaka	8
2.1 Pengertian Anak Tunarungu.....	8
2.1.1 Karakteristik Anak Tunarungu	10
2.2 Perkembangan Bahasa Bagi Anak Tunarungu.....	10

2.2.1	Kemampuan menulis anak Tunarungu	11
2.3	<i>Serious game</i>	12
2.4	Kurikulum Pembelajaran Menulis.....	14
2.5	<i>Framework MDA</i>	15
BAB 3 Metodologi Penelitian		18
3.1	Alur Penelitian.....	18
3.2	Metode Penelitian.....	20
3.3	Populasi dan Sampel	20
3.3.1	Populasi	20
3.3.2	Sampel	20
3.4	Fokus penelitian	21
3.5	Sumber Data.....	21
3.6	Lokasi Penelitian	22
3.7	Waktu penelitian.....	22
3.8	Subjek Penelitian.....	23
3.9	Tahapan Penelitian	23
3.9.1	Studi Literatur.....	23
3.9.2	Pengumpulan Data.....	24
3.9.3	Teknik Pengolahan Data.....	30
3.9.4	Analisis Data	30
3.9.5	Penyajian data.....	31
3.9.6	Penarikan Kesimpulan.....	31
BAB 4 Hasil dan Pembahasan.....		32
4.1	Pedoman desain <i>game</i> untuk anak Tunarungu	32
4.1.1	Kata-kata (<i>Words</i>).....	33
4.1.2	Karakteristik dan posisi elemen tekstual (<i>Other characteristics and position of text</i>)	34

4.1.3	Pilihan dan interaksi (<i>choices and interaction</i>).....	34
4.1.4	Umpan balik (<i>feedback</i>).....	35
4.1.5	Perangkat permainan, avatar, dan genre (<i>game devices, avatars and genres</i>)	36
4.2	Pemetaan Komponen <i>Game</i> dari <i>Literature Review</i>	37
4.3	Pemetaan Komponen <i>Game</i> dari Hasil Survei Lapangan	38
4.3.1	Profil data Responden.....	38
4.3.2	Mekanisme pengambilan data menggunakan metode survei	39
4.3.3	Hasil komponen Mekanika dan Dinamika dalam konteks di Indonesia	40
4.3.4	Komponen Dinamika.....	61
4.3.5	Komponen Estetika	66
4.4	Analisis dan Perbandingan Hasil Temuan.....	68
4.4.1	Analisis Hasil Temuan Komponen Mekanika dan Dinamika	68
4.4.2	Analisis Hasil Temuan Komponen Estetika.....	76
4.5	Validasi Temuan oleh Pakar Tunarungu.....	82
4.6	Penyusunan Pedoman Desain <i>Serious Game</i> Untuk Pembelajaran Menulis	85
4.6.1	Mekanika	85
4.6.2	Dinamika	91
4.6.3	Estetika	98
BAB 5	Penutup.....	111
5.1	Simpulan.....	111
5.2	Saran.....	114
Daftar Pustaka	115
LAMPIRAN A	118
LAMPIRAN B	119
LAMPIRAN C	121
LAMPIRAN D	126



Daftar Tabel

Tabel 1.1 Daftar Penelitian Terkait	5
Tabel 2.1 Kurikulum Kelas Dasar 3 Bahasa Indonesia SDLB.....	14
Tabel 2.2 Rancangan Materi Pembelajaran Menulis Teks terbatas.....	14
Tabel 4.1 Pedoman Desain <i>Game</i> Untuk Anak Tunarungu oleh Mascio et al (2013)	36
Tabel 4.2 <i>Literature Review</i> dari beberapa peneliti.....	38
Tabel 4.3 Daftar SLB Yang Menjadi Lokasi Penelitian.....	39
Tabel 4.4 Data <i>game</i> dimainkan anak tunarungu.....	50
Tabel 4.5 Detail <i>game</i> yang dimainkan anak-anak Tunarungu.....	50
Tabel 4.6 Deskripsi Warna Berdasarkan Aspek Psikologi.....	54
Tabel 4.7 Rangkuman Hasil Temuan Dari Studi Yang Dilakukan.....	60
Tabel 4.8 Detail Proses Pembelajaran Menulis.....	64
Tabel 4.9 Pemetaan <i>Game</i> Perspektif MDA.....	67
Tabel 4.10 Analisis Dan Perbandingan Hasil Survei Dengan Pedoman desain <i>game</i>	77
Tabel 4.11 Hasil Temuan yang sudah divalidasi oleh pakar tunarungu.....	83
Tabel 4.12 Pedoman Desain <i>Serious Game</i> Pembelajaran Menulis.....	103



Daftar Gambar

Gambar 2.1 <i>Game</i> desain MDA (sumber: Hunicke,nd)	16
Gambar 3.1 Alur penelitian.	19
Gambar 3.2 Pilihan karakter/tokoh yang disukai.	27
Gambar 3.3 Pilihan lingkungan yang disukai.	27
Gambar 3.4 Pertanyaan mengenai jenis huruf.	27
Gambar 3.5 Contoh pengisian mengenai warna yang disukai.	28
Gambar 3.6 Model penyajian konten.	29
Gambar 3.7 Pemilihan Gambar.	29
Gambar 4.1 Perbaikan antarmuka.	35
Gambar 4.2 Sampel karakter manusia.	41
Gambar 4.3 Sampel karakter robot.	41
Gambar 4.4 Sampel karakter hewan.	42
Gambar 4.5 Hasil pemilihan karakter.	43
Gambar 4.6 Proses Responden memilih karakter.	43
Gambar 4.7 Responden sedang memilih penyajian konten.	45
Gambar 4.8 Hasil pemilihan penyajian konten.	45
Gambar 4.9 Proses pemilihan jenis gambar.	47
Gambar 4.10 Hasil pemilihan jenis gambar.	47
Gambar 4.11 Hasil pemilihan gambar berdasarkan umur.	48
Gambar 4.12 Instruksi pengisian kuesioner oleh Guru.	49
Gambar 4.13 Responden sedang mengisi kuesioner.	49
Gambar 4.14 Hasil pemilihan jenis perangkat.	49
Gambar 4.15 Responden sedang memilih lingkungan.	53
Gambar 4.16 Hasil pemilihan lingkungan.	53
Gambar 4.17 Responden sedang memilih warna.	56
Gambar 4.18 Hasil pemilihan warna.	57
Gambar 4.19 Penggunaan huruf tegak bersambung dalam proses pembelajaran.	58
Gambar 4.20 Responden sedang memilih jenis huruf.	59
Gambar 4.21 Hasil pemilihan <i>font</i> .	59
Gambar 4.22 Model Pembelajaran <i>Problem Solving</i> .	62
Gambar 4.23 Diagram validasi pakar.	82
Gambar 4.24 Diagram level materi pembelajaran menulis.	100