

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI “BETA MEKATA” UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KATA POLA KV-KV PESERTA DIDIK
TUNAGRAHITA KELAS 8 DI SLBN 01 JAKARTA

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan Khusus



Oleh

Rizka Nur Laili
NIM 1909995

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

LEMBAR HAK CIPTA

PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI “BETA MEKATA” UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KATA POLA KV-KV PESERTA DIDIK TUNAGRAHITA KELAS 8 DI SLBN 01 JAKARTA

disusun oleh
Rizka Nur Laili
NIM 1901070

Sebuah tesis yang disusun untuk memenuhi syarat
dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan

©Rizka Nur Laili 2023
Program Studi Pendidikan Khusus
Universitas Pendidikan Indonesia
Oktober 2023

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

Tesis ini tidak boleh diperbanyak dalam bentuk apa pun tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

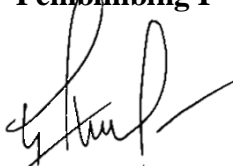
TESIS

Rizka Nur Laili
NIM 1909995

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI “BETA MEKATA”
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KATA POLA KV-KV
PESERTA DIDIK TUNAGRAHITA KELAS 8 DI SLBN 01 JAKARTA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing dan penguji

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Endang Rochyadi, M. Pd.
NIP 195608181985031002

Pembimbing II



Dr. Iding Tarsidi, M. Pd.
NIP 196601041993011001

Penguji I



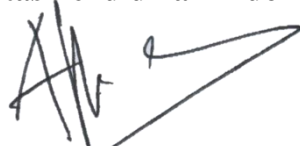
Dr. Oom Sitti Homdijah, M. Pd.
NIP 196101051983032002

Penguji II



Dr. Yoga Budhi Santoso, M. Pd.
NIP 920230219810322101

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Khusus
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Imas Diana Aprilia, M. Pd.
NIP 197004171994022001

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI “BETA MEKATA”
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KATA POLA KV-KV PESERTA
DIDIK TUNAGRAHITA KELAS 8 DI SLBN 01 JAKARTA**

Rizka Nur Laili
(1909995)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *game* edukasi “Beta Mekata” dalam meningkatkan kemampuan menulis kata pola KV-KV pada peserta didik tunagrahita ringan kelas 8 di SLBN 01 Jakarta. Subyek seringkali merasa kebingungan ketika diminta untuk menulis kata sederhana bahkan kata yang sering ditemui dan dipahami. Padahal mereka memiliki kemampuan membaca pemahaman yang cukup baik. Oleh karena itu peneliti berusaha mencari solusi dengan mengembangkan media *game* edukasi yang dinamai “Beta Mekata” yang merupakan singkatan dari bermain ular tangga untuk menulis kata. Media ini dikembangkan dengan metode R&D dengan desain ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*). Peneliti melakukan analisis kemampuan menulis peserta didik dan merancang desain untuk mengakomodir pembelajaran menulis yang menarik. Kemudian peneliti bekerjasama dengan orang yang ahli dalam bidang IT untuk membuat aplikasi media *game* edukasi ini sehingga dapat di implementasikan pada subyek. Selama implementasi peneliti juga melakukan evaluasi untuk mengetahui respon subyek selama menggunakan aplikasi ini. Agar penelitian ini terukur, peneliti melakukan *pre-test* untuk mengetahui skor awal subyek dalam menulis kata pola KV-KV dan setelah memberikan *post-test* dengan soal yang sama dengan *pre-test* untuk mengetahui keberhasilan media *game* edukasi “beta mekata”. Pada *pre-test* mereka memperoleh rata-rata skor sebesar 38,75 dengan katogori kurang dan rata-rata skor sebesar 90 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* sertsebut dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi “Beta Mekata” dapat meningkat kemampuan menulis kata pola KV-KV.

Kata Kunci: media *game* edukasi, menulis kata pola KV-KV

DEVELOPMENT EDUCATIONAL GAME "BETA MEKATA" TO IMPROVE THE
ABILITY TO WRITE KV-KV WORDS FOR GRADE 8 STUDENTS WITH
INTELLECTUAL DISABILITIES AT SLBN 01 JAKARTA

Rizka Nur Laili
(1909995)

ABSTRACT

This study aims to determine how much influence the educational game media "Beta Mekata" has in improving the ability to write KV-KV words in grade 8 students with mild intellectual impairment at SLBN 01 Jakarta. Subjects often feel confused when asked to write simple words or even words that are often encountered and understood. Even though they have a fairly good reading comprehension ability. Therefore, researchers are trying to find a solution by developing an educational game media called "Beta Mekata" which stands for playing snakes and ladders to write words. This media was developed by R&D method with ADDIE design (Analisis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Researchers analyze students' writing skills and design designs to accommodate interesting writing learning. Then researchers work with people who are experts in the IT field to create this educational media game application so that it can be implemented on the subject. During implementation, researchers also conducted an evaluation to determine the response of subjects while using this application. In order for this study to be measurable, researchers conducted a pre-test to determine the subjects' initial scores in writing KV-KV pattern words and after giving a post-test with the same questions as the pre-test to determine the success of the educational game media "beta mekata". In the pre-test they obtained an average score of 38.75 with less categories and an average score of 90 with very good categories. Based on the results of the pre-test and post-test, it can be concluded that the educational game media "Beta Mekata" can improve the ability to write KV-KV words.

Keywords: educational game, writing KV-KV words

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Struktur Organisasi Tesis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Pengertian Tunagrahita	8
2.2 Klasifikasi Tunagrahita.....	9
2.3 Kemampuan Menulis Tunagrahita	16
2.4 Pengembangan Kemampuan Menulis.....	17
2.5 <i>Game</i> Edukasi Berbasis IT.....	20
2.6 Keunggulan <i>Game</i> Edukasi Berbasis IT	21
2.7 Metode kata Lembaga.....	22
2.7 Penelitian yang Relevan.....	24

Rizka Nur Laili, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI “BETA MEKATA” UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KATA POLA KV-KV PESERTA DIDIK TUNAGRAHITA KELAS 8 DI SLBN 01 JAKARTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.8 Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian.....	28
3.3 Instrumen Penelitian	28
3.4 Prosedur Penelitian	31
3.5 Desain Uji Coba Produk	35
3.6 Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 <i>Analisis</i> (Analisis)	39
4.2 <i>Desain</i> (Perancangan).....	42
4.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	51
4.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	61
4.5 Evaluation (Evaluasi).....	63
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	65
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Rekomendasi	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. Dan Ifda, H. (2018). *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. Semarang: CV. Pilar Nusantara
- American Academy of Pediatrics (2015). *Children With Intellectual Disabilities*. Diakses online pada: [Children with Intellectual Disabilities - HealthyChildren.org](http://HealthyChildren.org)
- American Psychiatriis Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Menatal Disorder Fifth Edition Text Revision*. Washington DC: American Psychiatriis Association.
- Amin, M. (2005). *Ortopedagogik C (Pendidikan Anak Terbelakang)*. Jakarta: Depdikbud
- Arifin, Zainal (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Rosda.
- Astriningsih, dkk. (2019). Menari Tanpa Rasa: Pendidikan Kritis Anak Tunagrahita dalam Pembelajaran Seni Tari Di SLB Kuncup Bunga Denpasar. *Jurnal ajian Bali*. Volume 09, No 01, 209-226
- Ayu, Riska (2017). Efektivitas Media Huruf Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Bagi Siswa Tunagrahita Ringan. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*. Volume 2, No 4, 448-458
- Branch, M.R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: University of Georgia.
- Darwati, S. (2022). *Menulis Permulaan dengan Pias-pias Kata*. Pekalongan: Penerbit NEM
- Dwiyanti. (2018). *Prosiding Seminar Nasional 2018: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa Jilid 1*. Dalam Wardhono & Istiana (Penyunting). Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe
- Efendi, Mohammad. (2006). *Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi. Aksara.
- Fisch, Shalom M. (2005). *Making Educational Computer Games "Educational"*. IDC '05: *Proceedings of the 2005 conference on Interaction design and children*. 56-61. DOI: <https://doi.org/10.1145/1109540.1109548>
- Fitrah & Luthfiah (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Khusus*. Suka Bumi: Jejak Publiser

- Haryanti & Tejaningrum. (2020). *Eaksaran Awal Anak Usia Dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management
- Gallego, J. L., & Rodríguez, A. (2016). Características de la planificación de la escritura en estudiantes con síndrome de Down. *Actualidades Investigativas en Educación*, 16(1), 1–29 DOI: 10.1111/jar.12987 Published
- Gluck, Samantha. (2022). *Types of Intellectual Disabilities: List and Examples*. Diakses Online dari: <https://www.healthypalace.com/neurodevelopmental-disorders/intellectual-disability/types-of-intellectual-disabilities-list-and-examples>
- Ibda, H. (2019) *Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Untuk Mahasiswa*. Semarang: Pilar Nusantara
- Ibrahim, dkk. (2011). Students Perceptions of Using Educational Games to Learn Introductory Programming, *Computer and Information Science*, vol 4(4), pp 205-216. DOI: 10.5539/cis.v4n1p205
- Indra & Cahyaningrum. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish
- Isroniyadi & Masitoh (2021). Jurnal Pendidikan Khusus. Penggunaan Media Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Anak Tunagrahita Ringan. UNESA
- Jamil & Irmawati. (2018). Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA). *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Huruf Abjad*. Volume II, No. 3, 24-60
- Jimenez, dkk. (2015). *Life Span and Disability*. Video Games and Intellektual Disabilities: a Literature Review. Volume XVIII, No. 2, 147 – 165
- Johnson, B., & Christensen, L. (2012). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches*. Los Angeles: SAGE.
- Juniantoro, dkk. (2021). *Seminar Nasional PGMI*. Pekalongan: PT. Nasya Exspanding Management
- Katoningsih, Sri. (2021). *Keterampilan Bercerita*. Surakarta: Muhammadiyah University Press
- Lisinus, R. & Sembiring, P. (2020). *Pembinaan anak berkebutuhan khusus (sebuah perspektif bimbingan dan konseling)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Liliana, dkk. (2020). *Jurnal Ortopedagogia*. Metode VAKT untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Tunagrahita. Volume 6 No 2, 77-82

- Longsdon, Ann. (2021). *Basic Writing Disabilities in Children*. Diakses Online dari <https://www.verywellfamily.com/what-are-basic-writing-disabilities-2162445#:~:text=People%20with%20learning%20disabilities%20in%20basic%20writing%20may,basic%20writing%20are%20sometimes%20referred%20to%20as%20dysgraphia.>
- Maulidiyah. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*. Volume 29, No. 2, 93-100
- Minsih. (2020). *Pendidikan Inklusif Sekolah Dasar: Merangkul Perbedaan dalam Kebersamaan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press
- Moreno, dkk. (2008). Educational Game Design for Online Education. *Computer and Human Behavior*. Volume 24 Nomor 6, 2530-2540
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.03.012>
- Musfiroh, T. (2009). *Menumbuhkembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Najuah, Dkk. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Nurdiana dan Suryadi. (2017). Jurnal Petik. *Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC*. Volume 3, No. 2, 39-44
- Ortega, et. al. (2022). Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities. *What students with intellectual disabilities know about writing planning*. 35(3): 834–842. doi: [10.1111/jar.12987](https://doi.org/10.1111/jar.12987)
- Pratama, R.A. (2022). *Monograf Game Android “Menalar” Berbasis Adobe Animation CC*. Jakarta: PT. Scifintech Andrew Wijaya
- Pujiastuti, T. (2021). *Perkembangan Keagamaan Anak Tunagrahita*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Purba, Dkk. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Riadi, M. (2020). *Anak Tunagrahita (Pengertian, Karakteristik, Klasifikasi, Penyebab dan Permasalahan)*. [Online] Diakses dari: <https://www.kajianpustaka.com/2020/07/anak-tunagrahita.html>
- Reschly, dkk. (2002). *Mental Retardation: Determining Eligibility for Social Security Benefits*. Washington, D.C.: National Academies Press
- Rochyadi, E. & Alimin, Z. (2005). *Pengembangan Program Pembelajaran Individual Bagi Anak Tunagrahita*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Rosyadi, M.A. (2022) Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Di Kelas 1 SD/MI. Dalam J. Rini (Penyunting), *Sekuntum Essay Pendidikan Dasar*. Pekalongan: NEM
- Saddler, dkk. (2018). *Learning Disabilities: A Contemporary Journal*. Using Sentence Combination Introduction to Enhance the Writing Skill of Children With Learning Disabilities. Volume 16, No 2, 191-202
- Siddik, M. (2016). *Dasar-dasar Menulis dengan Penerannya*. Malang: Tunggal Mandiri Publishing
- Simarmata, J. (2019). *Kita Menulis: Semua Bisa Menulis*. Medan: Kita Menulis.
- Somita, N.I. (2022). *Bimbingan dan Konseling Bagi Anak Tunagrahita*. Jurnal: *The World of Counselor*, 226-237. Tangerang: Anagraf Indonesia
- Sunanto, J. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Pres
- Supena, Dkk. (2022). *Pendidikan Inklusi untuk ABK*. Sleman: Deepublish
- Supriyati, (2018). Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Melalui Permainan Damuji (Dadu-Mulut-Jari) pada Siswa Tunagrahita Kelas 5 SDLB Negeri Surakarta Semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Empirisme*, V, ISSN: 2301 – 5848, 107-114
- Varuzza, dkk (2015). Research in Developmental Disabilities. *Writing abilities in intellectual disabilities: A comparison between Down and Williams syndrome*. Volume 37, 135-142. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2014.11.011>
- Westera, Wim. (2015). *Games are motivating, aren't they? Disputing the arguments for digital game-based learning*, *International Journal of Serious Games*, Volume 2 Nomor 2, pp 3-17. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v2i2.58>
- Widoyoko, E.P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zeng, dkk. (2020). To learn scientifically, effectively, and enjoyably: A review of educational games. *Human Behavior & Emerging Technologies*. Volume 2, No 20, 186-195. Doi: <https://doi.org/10.1002/hbe2.188>