

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Hipotesis Penelitian	5
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
1. Tujuan Penelitian	5
2. Kegunaan Penelitian	6
BAB II PENGGUNAAN MEDIA GAME FLASH SUSUN HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS ANAK TUNARUNGU	7
A. Konsep Dasar Ketunarunguan	7
1. Pengertian Anak Tunarungu	7
2. Klasifikasi Tunarungu	8
3. Dampak Ketunarunguan	9
B. Konsep Dasar Menulis	11
1. Pengertian Menulis	11
2. Jenis-Jenis Menulis	13
3. Kemampuan Menulis Anak Tunarungu	13

C. Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Media <i>Game Flash</i> Susun Huruf	18
D. Penggunaan <i>Game Flash</i> Susun Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Anak Tunarungu	22
E. Penelitian Sebelumnya yang Relevan	24
F. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Variabel Penelitian	26
B. Metode Penelitian	26
C. Subjek Penelitian	28
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Instrumen Penelitian	30
F. Uji Coba Instrumen	31
1. Uji Validitas	32
2. Uji Reliabilitas	33
G. Pengolahan dan Analisis Data	34
H. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Subjek 1	40
a. Deskripsi Data	40
b. Analisis Data	45
2. Subjek 2	59
a. Deskripsi Data	59
b. Analisis Data	64
B. Pembahasan Hasil Penelitian	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Pemberi Judgment	32
Tabel 3.2 Tabel Interpretasi Nilai r	34
Tabel 4.1 Skor Kemampuan Menuliskan Nama Benda Sesuai Gambar pada Subjek 1	40
Tabel 4.2 Hasil <i>Baseline 1</i> (A-1) pada subjek 1	41
Tabel 4.3 Hasil Intervensi (B) pada Subjek 1	42
Tabel 4.4 Hasil <i>Baseline 2</i> (A-2) pada subjek 1	43
Tabel 4.5 Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Menulis Nama Benda Sesuai Gambar untuk Subjek 1	44
Tabel 4.6 Panjang Kondisi pada Subjek 1	46
Tabel 4.7 Kecenderungan Arah Pada Subjek 1	47
Tabel 4.8 Banyaknya Data dalam Rentang pada Kondisi <i>Baseline 1</i> (A-1) untuk Subjek 1	49
Tabel 4.9 Banyaknya Data dalam Rentang pada Kondisi <i>Intervensi</i> (B) untuk Subjek 1	51
Tabel 4.10 Banyaknya Data dalam Rentang pada Kondisi <i>Baseline 2</i> (A-2) untuk Subjek 1	53
Tabel 4.11 Kecenderungan Stabilitas dalam Kondisi Desain A-B-A pada Subjek 1	54
Tabel 4.12 Data Jejak Kemampuan Menulis Nama Benda Sesuai Gambar pada Subjek 1	54
Tabel 4.13 Level Stabilitas dan Rentang untuk Subjek 1	54
Tabel 4.14 Data Tingkat Perubahan pada Subjek 1	55
Tabel 4.15 Hasil Analisis Visual dalam Kondisi pada Subjek 1	55
Tabel 4.16 Variabel yang dirubah pada Subjek 1	56
Tabel 4.17 Perubahan Kecenderungan Arah pada Subjek 1	56
Tabel 4.18 Data Perubahan Kecenderungan Stabilitas untuk Subjek 1 ..	57
Tabel 4.19 Data Perubahan Level untuk Subjek 1	57
Tabel 4.20 Data Overlape pada Subjek 1	58

Tabel 4.21 Rangkuman Hasil Antar Kondisi Subjek 1	59
Tabel 4.22 Skor Kemampuan Menuliskan Nama Benda Sesuai Gambar pada Subjek 2	60
Tabel 4.23 Hasil <i>Baseline 1</i> (A-1) pada subjek 2	60
Tabel 4.24 Hasil Intervensi (B) pada Subjek 2	61
Tabel 4.25 Hasil <i>Baseline 2</i> (A-2) pada subjek 2	62
Tabel 4.26 Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Menulis Nama Benda Sesuai Gambar untuk Subjek 2	63
Tabel 4.27 Panjang Kondisi pada Subjek 2	65
Tabel 4.28 Kecenderungan Arah.....	66
Tabel 4.29 Banyaknya Data dalam Rentang pada Kondisi <i>Baseline 1</i> (A-1) untuk Subjek 2	68
Tabel 4.30 Banyaknya Data dalam Rentang pada Kondisi <i>Intervensi</i> (B) untuk Subjek 2	70
Tabel 4.31 Banyaknya Data dalam Rentang pada Kondisi <i>Baseline 2</i> (A-2) untuk Subjek 2	72
Tabel 4.32 Kecenderungan Stabilitas dalam Kondisi Desain A-B-A pada Subjek 2	73
Tabel 4.33 Data Jejak Kemampuan Menulis Nama Benda Sesuai Gambar pada Subjek 2	73
Tabel 4.34 Level Stabilitas dan Rentang untuk Subjek 2	73
Tabel 4.35 Data Tingkat Perubahan pada Subjek 2	74
Tabel 4.36 Hasil Analisis Visual dalam Kondisi pada Subjek 2	74
Tabel 4.37 Variabel yang dirubah pada Subjek 2	75
Tabel 4.38 Perubahan Kecenderungan Arah pada Subjek 2	75
Tabel 4.39 Data Perubahan Kecenderungan Stabilitas untuk Subjek 2 ..	76
Tabel 4.40 Data Perubahan Level untuk Subjek 2	76
Tabel 4.41 Data Overlape pada Subjek 2	77
Tabel 4.42 Rangkuman Hasil Antar Kondisi Subjek 2	78

DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1 Desain A-B-A	28
Grafik 4.1 Hasil <i>Baseline 1</i> (A-1) pada subjek 1	41
Grafik 4.2 Hasil Intervensi (B) pada Subjek 1	42
Grafik 4.3 Hasil <i>Baseline 2</i> (A-2) pada subjek 1	43
Grafik 4.4 Kemampuan Menulis Nama Benda Sesuai Gambar pada Subjek 1	44
Grafik 4.5 Mean Level Kemampuan Menulis Nama Benda Sesuai Gambar pada Subjek 1	45
Grafik 4.6 Estimasi Kecenderungan Arah pada Subjek 1	46
Grafik 4.7 Banyaknya data kemampuan menulis yang berada dalam rentang pada kondisi <i>Baseline 1</i> (A-1) untuk Subjek 1	48
Grafik 4.8 Menentukan <i>Trend Stability</i> pada <i>Baseline 1</i> (A-1) untuk Subjek 1	49
Grafik 4.9 Banyaknya Data Kemampuan Menulis dalam Rentang pada Kondisi <i>Intervensi</i> (B) Subjek 1	50
Grafik 4.10 Menentukan <i>Trend Stability</i> pada Intervensi (B) Subjek 1..	51
Grafik 4.11 Banyaknya Data dalam Rentang pada Kondisi <i>Baseline 2</i> (A-2) untuk Subjek 1	52
Grafik 4.12 Menentukan <i>Trend Stability</i> pada <i>Baseline 2</i> (A-2) Subjek 1	53
Grafik 4.13 Data Overlape Kondisi Baseline 1 (A-1) ke Intervensi (B) untuk Subjek 1	58
Grafik 4.14 Data Overlape Kondisi Intervensi (B) ke <i>Baseline 2</i> (A-2) untuk Subjek 1	58
Grafik 4.15 Hasil <i>Baseline 1</i> (A-1) pada subjek 2	60
Grafik 4.16 Hasil Intervensi (B) pada Subjek 2	61
Grafik 4.17 Hasil <i>Baseline 2</i> (A-2) pada subjek 2	62
Grafik 4.18 Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Menulis Nama Benda Sesuai Gambar untuk Subjek 2	63

Grafik 4.19 Mean Level Kemampuan Menulis Nama Benda Sesuai Gambar pada Subjek 2	64
Grafik 4.20 Estimasi Kecenderungan Arah pada Subjek 2	65
Grafik 4.21 Banyaknya data kemampuan menulis yang berada dalam rentang pada kondisi <i>Baseline 1</i> (A-1) untuk Subjek 2	67
Grafik 4.22 Menentukan <i>Trend Stability</i> pada <i>Baseline 1</i> (A-1) untuk Subjek 2	68
Grafik 4.23 Banyaknya Data Kemampuan Menulis dalam Rentang pada Kondisi <i>Intervensi</i> (B) Subjek 2	69
Grafik 4.24 Menentukan <i>Trend Stability</i> pada <i>Intervensi</i> (B) Subjek 2..	70
Grafik 4.25 Banyaknya Data dalam Rentang pada Kondisi <i>Baseline 2</i> (A-2) untuk Subjek 2	71
Grafik 4.26 Menentukan <i>Trend Stability</i> pada <i>Baseline 2</i> (A-2) Subjek 1	72
Grafik 4.27 Data Overlape Kondisi <i>Baseline 1</i> (A-1) ke <i>Intervensi</i> (B) untuk Subjek 2	77
Grafik 4.28 Data Overlape Kondisi <i>Intervensi</i> (B) ke <i>Baseline 2</i> (A-2) untuk Subjek 2	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Layer Menu	20
Gambar 2.2 Layer Awal Permainan	20
Gambar 2.3 Setelah Beberapa Detik Huruf Masuk Kotak Acak	21
Gambar 2.4 Klik and Drag Setiap Huruf Sesuai Kotak	21
Gambar 2.5 Huruf Tersusun Dengan Benar.	22

