

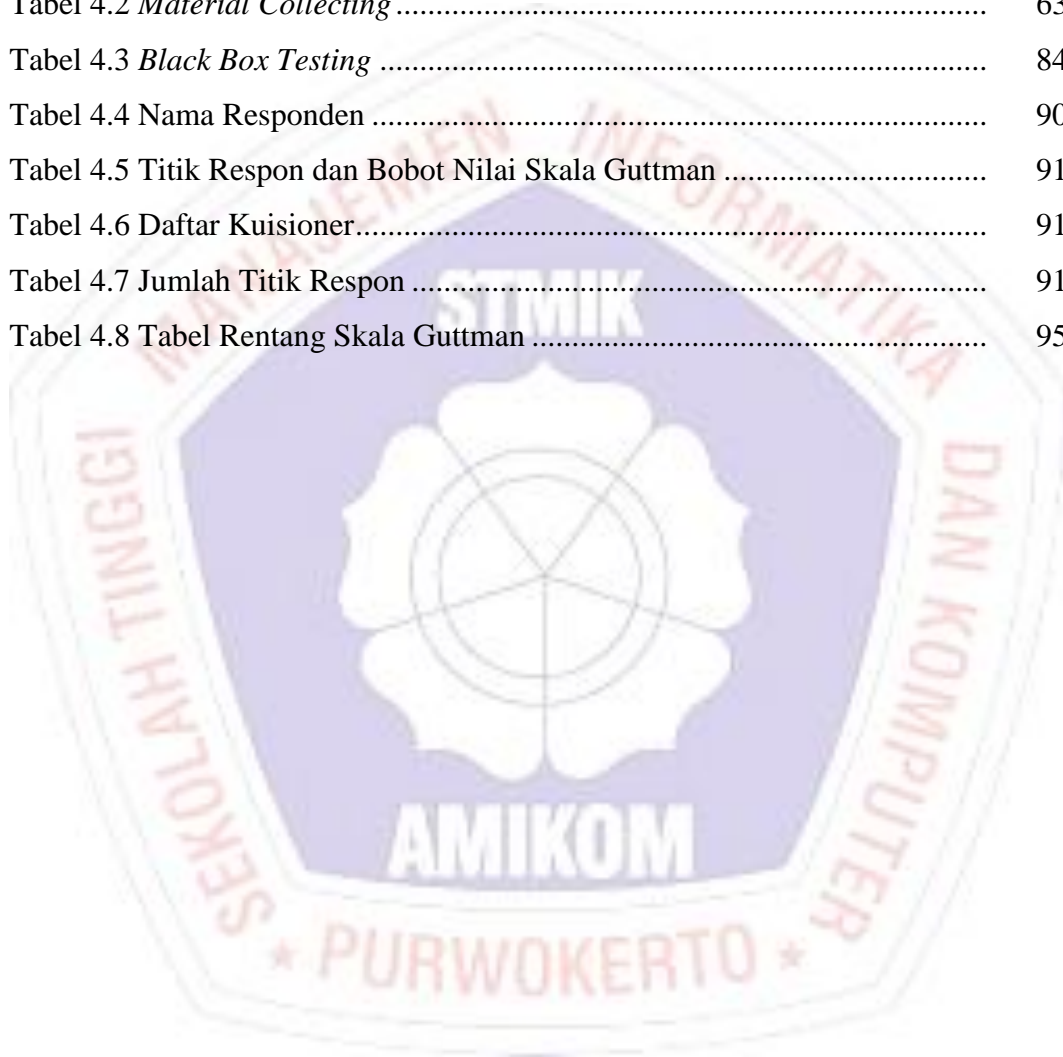
DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	10
1. Multimedia.....	10
2. Elemen Multimedia.....	11
3. Manfaat Multimedia.....	14
4. Media Pembelajaran.....	17
5. Metode Pembelajaran.....	18
6. Anak Berkebutuhan Khusus.....	19
7. Tunarungu.....	22

	8. Edukasi	23
	9. <i>Game</i>	24
	10. <i>Game</i> Edukasi (<i>Edugame</i>).....	30
	11. Ilmu Pengetahuan Alam	31
	12. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	32
	B. Penelitian Sebelumnya	38
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	41
	B. Metode Pengumpulan Data.....	41
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	45
	D. Metode Pengembangan Sistem	46
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	50
	B. Hasil Dan Pembahasan.....	50
	1. <i>Concept</i> (Pengonsepan)	50
	2. <i>Design</i> (Perancangan).....	57
	3. <i>Material ollecting</i> (Pengumpulan Materi).....	63
	4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	69
	5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	84
	6. <i>Distribution</i> (Distribusi)	95
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	97
	B. Saran.....	98
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ujian SLB-B YAKUT Purwokerto.....	4
Tabel 2.1 Matrik Hasil Penelitian Sebelumnya	40
Tabel 4.1 Tabel <i>Storyboard</i>	57
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	63
Tabel 4.3 <i>Black Box Testing</i>	84
Tabel 4.4 Nama Responden	90
Tabel 4.5 Titik Respon dan Bobot Nilai Skala Guttman	91
Tabel 4.6 Daftar Kuisisioner.....	91
Tabel 4.7 Jumlah Titik Respon	91
Tabel 4.8 Tabel Rentang Skala Guttman	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Multimedia	11
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Multimedia.....	47
Gambar 4.1 Struktur Navigasi <i>Game</i>	60
Gambar 4.2 <i>FSM (Finite State Machine)</i>	61
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i>	62
Gambar 4.4 Tampilan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	69
Gambar 4.5 Tampilan Karakter.....	71
Gambar 4.6 Tampilan Opening <i>Game</i>	71
Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama.....	72
Gambar 4.8 Tampilan Menu Tentang	72
Gambar 4.9 Interface Menu Multiple Choices.....	73
Gambar 4.10 Interface Menu Drag And Drop	76
Gambar 4.11 Tampilan Menu Petunjuk.....	82
Gambar 4.12 Tampilan Menu Skor.....	83
Gambar 4.13 Hasil Pengujian	95

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Hasil Wawancara
- Lampiran 2. Hasil Ulangan
- Lampiran 3. Hasil Kuisisioner
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. Kartu Bimbingan Skripsi

