**Perancangan Media Pembelajaran Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Menggunakan *Phonegap***



**SKRIPSI**

Oleh:

**OKTAVINA AMBA**

**1329041065**

Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER (S1)**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

# ABSTRAK

**Oktavina Amba, 2018. *Perancangan Media Pembelajaran Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Menggunakan Phonegap.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: Hasrul Bakri dan Harifuddin.**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk aplikasi yaitu Aplikasi Media Pembelajaran Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI). Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and* *Development* (R&D) dengan model pengembangan *Prototype* yang terdiri dari beberapa tahapan mulai dari analisis dan pengumpulan kebutuhan, perancangan cepat, membangun *prototype*, evaluasi *prototype*, pengkodean sistem, menguji sistem, evaluasi sistem dan implementasi sistem. Dari serangkaian tahap penelitian tersebut dihasilkan sebuah aplikasi media membelajaran Sistem Isyarat Bahasa Indonesia yang diberi nama SIBI yang dijalankan pada *smartphone Android.* Pengujian menggunakan model pengujian perangkat lunak ISO 9126 dengan hasil pengujian dari aspek *functionality* menunjukkan tingkat kelayakan 100%. Hasil pengujian dari aspek materi menunjukkan tingkat kelayakan 90%, dan hasil pengujian *maintainability* menunjukkan aplikasi mudah diperbaiki dan dimodifikasi. Pada hasil pengujian *reliability* menunjukkan aplikasi terbebas dari kesalahan logika, hasil pengujian *portability* menunjukan bahwa aplikasi ini dapat dijalankan dengan baik pada beberapa *smartphone Android* dengan versi dan *merk* yang berbeda, serta pada pengujian *usability* berdasarkan tanggapan dari 30 mahasiswa Pendidikan Luar Biasa UNM, diperoleh skor rata-rata sebanyak 81 yang menunjukkan bahwa tanggapan pengguna terhadap aplikasi berada dalam skala sangat baik. Secara keseluruhan karakteristik ISO 9126 yang diujikan menunjukkan bahwa aplikasi layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** SIBI*, Phonegap, HTML, Android*, ISO 9126.

**DAFTAR PUSTAKA**

[1][2][3][4][5][6][7][8][9][10][11][12][13][14][15]

[1] A. Mahdis, “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Elektronika Dasar Berbasis Circuit Wizard di SMK Negeri 1 Bulukumba.” Universitas Negeri Makassar, 2014.

[2] W. Alannasir, “Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri mannuruki,” *J. Educ. Sci. Technol.*, vol. 2, no. 2, pp. 81–90, 2016.

[3] S. A. Karim, “ANIALISIS KEBUTUHAN PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING DENGAN MODULAR OBJECT-ORIENTED DYNAMIC LEARNING ENVIRONMENT DI SMK NEGERI 3 PAREPARE,” *J. Mekom" Media Komun. Pendidik. Kejuruan"*, vol. 3, no. 1, pp. 1–114, 2016.

[4] S. Haryoko, “Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 5, no. 1, 2012.

[5] A. M. Yusuf, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam,” *J. Sains dan Pendidik. Fis.*, vol. 11, no. 1, 2015.

[6] A. Salam, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS4 Professional Pada Materi Pokok Sistem Koloid.” Universitas Negeri Makassar, 2014.

[7] M. Tanrere and S. Side, “Pengembangan Media Chemo-Edutainmentmelalui Software Macromedia Flash MX pada Pembelajaran IPA Kimia SMP,” *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 18, no. 2, pp. 156–162, 2012.

[8] Z. Zulhaji, “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK PADA PROSES PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI,” in *Seminar Nasional Temu Alumni Fakultas Teknik UNM Tahun 2010*, 2010.

[9] M. Rais and M. Riska, “Pembelajaran Interaktif Edu-Game Pengenalan Profesi Berbasis Android Pada Siswa Paud,” *J. Psikol. Pendidik. dan Konseling J. Kaji. Psikol. Pendidik. dan Bimbing. Konseling*, vol. 4, no. 1, pp. 38–46, 2018.

[10] S. Haryoko and H. Jaya, “MULTIMEDIA ANIMASI BERBASIS ANDROID ‘MABA’ UNTUK MATA PELAJARAN PRODUKTIF DI SMK,” *Paedagogia*, vol. 19, no. 2, pp. 102–118, 2016.

[11] M. R. Saing and S. G. Zain, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Transportasi Darat, Laut Dan Udara Berbasis Android,” in *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2017, vol. 2, no. 1.

[12] R. RISNAWATI, B. Bastiana, and D. Manda, “Adaptasi Sosial Siswa Penyandang Tunarungu di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Makassar.” UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR, 2018.

[13] M. Mufa’adi and P. Parwoto, “MODEL PEMEROLEHAN BAHASA ANAK TUNARUNGU USIA DINI DI SLB/B YPPLB MAKASSAR,” 2010.

[14] D. L. Zakia, S. Sunardi, and S. Yamtinah, “Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Pembelajaran IPA Siswa Tunarungu Kelas XI Di Kabupaten Sukoharjo,” *Sainsmat*, vol. 5, no. 1, 2016.

[15] B. Subiantoro, M. S. Husain, and D. Cahyadi, “MUDAHNYA BELAJAR MENGGAMBAR BAGI GURU DAN SISWA DI SEKOLAH DASAR MINASA UPA MAKASSAR,” *J. Tanra*, vol. 4, no. 3, pp. 35–43, 2017.