

ABSTRAK

Khusnul Febrianti. K5115038. **Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi *Lectora Inspire* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Anak Tunarungu Kelas IV di SLB-B Pawestri Karanganyar Tahun Pelajaran 2018 / 2019.** Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Mei 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prototipe multimedia dengan aplikasi *Lectora Inspire* yang sesuai dengan kebutuhan belajar bagi siswa tunarungu serta mengetahui seberapa besar multimedia interaktif dengan aplikasi *Lectora Inspire* dapat memengaruhi kemampuan membaca pemahaman anak tunarungu kelas IV di SLB-B Pawestri Karanganyar Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain *one groups pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian adalah lima anak tunarungu kelas IV SLB-B Pawestri Karanganyar. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes tertulis. Metode tes yang digunakan adalah tes objektif bentuk pilihan ganda dan tes melengkapi. Data hasil tes kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis *statistic non-parametric* yaitu *Wilcoxon Sign Rank Test* dengan bantuan software SPSS 22. Hasil analisis deskriptif data diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 88,75 lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest* sebesar 45. Hasil analisis *statistic non-parametric* dengan *Wilcoxon Sign Rank Test* diperoleh Z hitung = -2.032 dengan *Asymp.Sig. (2-tailed)* = 0.042 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa (1) prototipe multimedia interaktif dengan aplikasi *Lectora Inspire* yang berisi komponen variatif seperti teks, gambar, video, animasi dan interaktivitas sesuai dengan kebutuhan belajar anak tunarungu dalam memahami suatu teks bacaan, setelah divalidasi oleh ahli dinyatakan multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman anak tunarungu; (2) penggunaan multimedia interaktif dengan aplikasi *Lectora Inspire* berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman anak tunarungu

Kata kunci : multimedia interaktif, *lectora inspire*, membaca pemahaman, anak tunarungu

ABSTRACT

Khusnul Febrianti. K5115038. *The Influence of Using Interactive Multimedia with the Lectora Inspire Application toward the Ability of Comprehension Reading for Children with Hearing Impairment in Fourth Grade at SLB-B Pawestri Karanganyar 2018/2019 Academic Year.* Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Mei 2019. Thesis, Surakarta : Faculty of Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret University Surakarta, Mei 2019. This research aims are to describe multimedia prototypes with the Lectora Inspire application that fit the learning needs of children with hearing impairment and find out how much interactive multimedia with the Lectora Inspire application can affect the reading comprehension ability of children with hearing impairment in fourth grade at SLB-B Pawestri Karanganyar 2018/2019 Academic Year. This research uses an experimental quantitative approach with the design of one groups pretest-posttest design. The subjects in this research is five children with hearing impairment in fourth grade at SLB-B Pawestri Karanganyar. Data collection technique being used was writing test. Test method being implemented was multiple choice and match test. The result of data was analyzed by non-parametric statistical analysis method, the Wilcoxon Sign Rank Test with the help of SPSS 22 software. Descriptive analysis of data obtained posttest mean score of 88.75, higher than the pretest mean score of 45. Statistical analysis of non-parametric Wilcoxon Sign Rank Test obtained Z score = -2,032 with Asymp.Sig. (2-tailed) = 0.042 thus there is a significant difference between the results of the pretest and posttest. Based on the result and discussions, we concluded that (1) Interactive multimedia prototype with the Lectora Inspire application that contains varied components such as text, images, videos, animation and interactivity according to the learning needs of children with hearing impairment in understanding a reading text, after being validated by experts it is stated that interactive multimedia can be used as a the reading comprehension learning media for children with hearing impairment; (2) effect of using interactive multimedia with the Lectora Inspire application is positive toward the ability of reading comprehension for children with hearing impairment in fourth grade at SLB-B Pawestri Karanganyar 2018/2019 academic year.

Keywords: interactive multimedia, lectora inspire, reading comprehension, children with hearing impairment