









## LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Buku Bimbingan Skripsi
2. Full Kode Game Edukasi Bahasa Isyarat
3. Lembar Validasi Ahli Materi
4. Lembar Pernyataan Ahli Materi
5. Lembar Validasi Ahli Media
6. Lembar Pernyataan Ahli Media
7. Lembar Pengujian *Black Box*
8. Hasil Jawaban Responden
9. Lembar Angket Responden
10. Foto-foto

## Lampiran 1 Buku Bimbingan Skripsi






**BUKU BIMBINGAN SKRIPSI**


Nama : Muhammad Kamal Firdaus  
 NIM : 171240000646  
 Dosen Pembimbing 1 : Buang Budi Wahono, S.Si., M.Kom.  
 Judul : Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa  
 Isyarat Anak Tunarungu di YCHI

No	Tanggal	Catatan	Paraf Pembimbing
1		judul	
2		latar belakang	
3	10/12	bab 5: prof. 2 YCHI	
	5/1	kegiatan penelitian	
	13/1	OK	
		peyaman di fusi.	
	2/8	OK.	
			

**BUKU BIMBINGAN SKRIPSI**

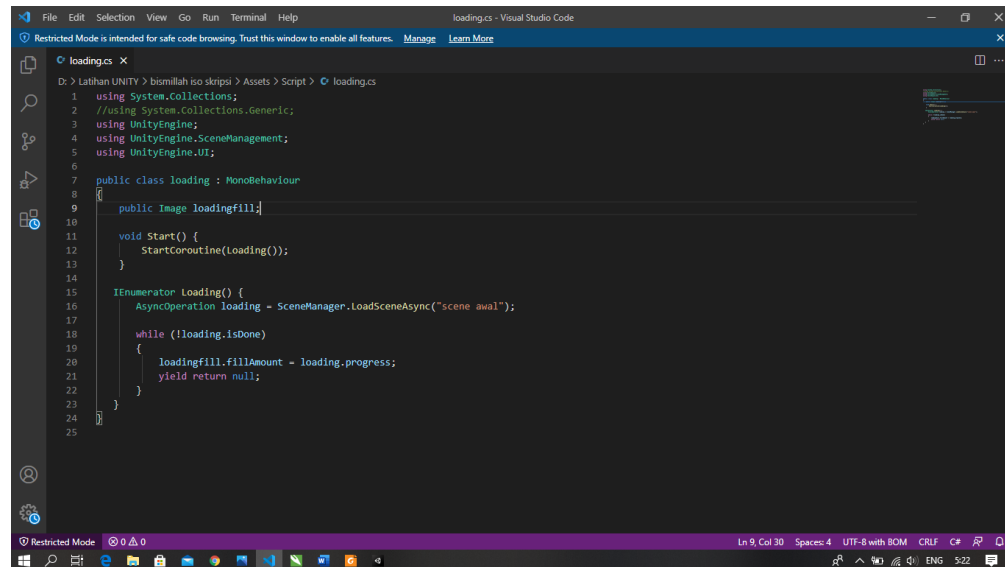
Nama : Muhammad Kamal Firdaus  
 NIM : 171240000646  
 Dosen Pembimbing 2 : Nadia Annisa Maori, M.Kom  
 Judul : Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Anak Tunarungu di YCHI

No	Tanggal	Catatan	Paraf Pembimbing
1.	20 Januari 2020.	- Format Penulisan - Bab ii : Literatur Penelitian - Bab iii : Metode Penelitian	
2.	25/1/21	Bab ii. Tinjauan Pustaka Ditambah referensi jurnal tts. penelitian pembuatan game "1 disabilitas	
3.	26/1/21	Bab i, ii, iii Acc	
4.	29/1/21	Bab. Aplikasi Camp Pop up konfirmasi tombol keluar	
5.	3/8 <sup>21</sup>	Penulisan Keterangan Gambar pada bab iv & lengkapi Pengisian Abli Media, Materi, Responden	

No	Tanggal	Catatan	Paraf Pembimbing
6.	12/8 <sup>21</sup>	Bab i . i̇ , u̇ , v̇ , ẇ Ace . Siap diujikan .	

## Lampiran 2 *Full Source Code* Game Edukasi Bahasa Isyarat

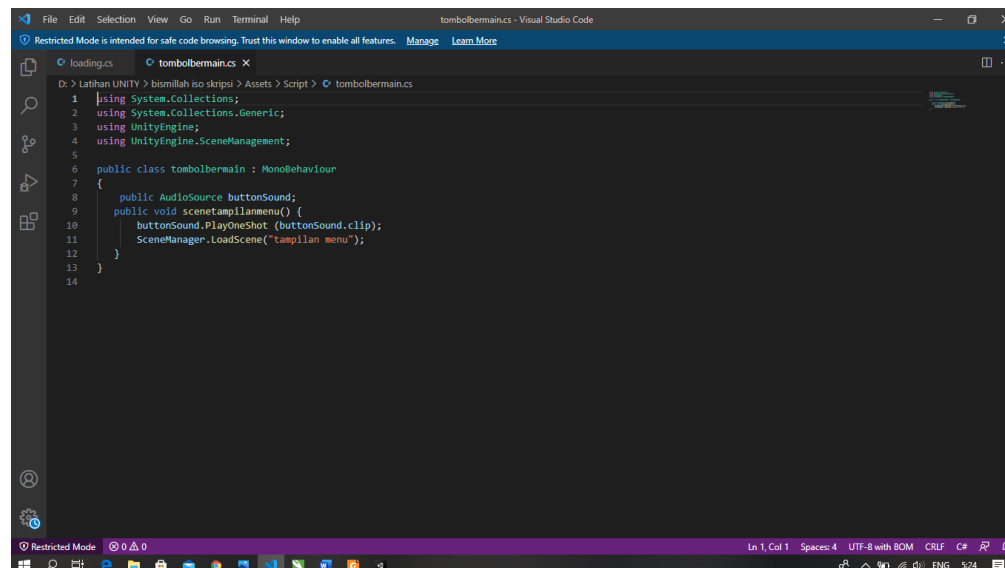
### *Source Code Loading*



```
loading.cs - Visual Studio Code
Restricted Mode is intended for safe code browsing. Trust this window to enable all features. Manage Learn More

loading.cs x
D:\> Lathan UNITY > bismillah iso skripsi > Assets > Script > loading.cs
1 using System.Collections;
2 //using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5 using UnityEngine.UI;
6
7 public class loading : MonoBehaviour
8 {
9     public Image loadingFill;
10
11     void Start() {
12         StartCoroutine(Load());
13     }
14
15     IEnumerator Load() {
16         AsyncOperation loading = SceneManager.LoadSceneAsync("scene awal");
17
18         while (!loading.IsDone)
19         {
20             loadingFill.fillAmount = loading.progress;
21             yield return null;
22         }
23     }
24 }
25
Restricted Mode 0 0 0 Ln 9, Col 30 Spaces: 4 UTF-8 with BOM CRLF C# ENG 5:22
```

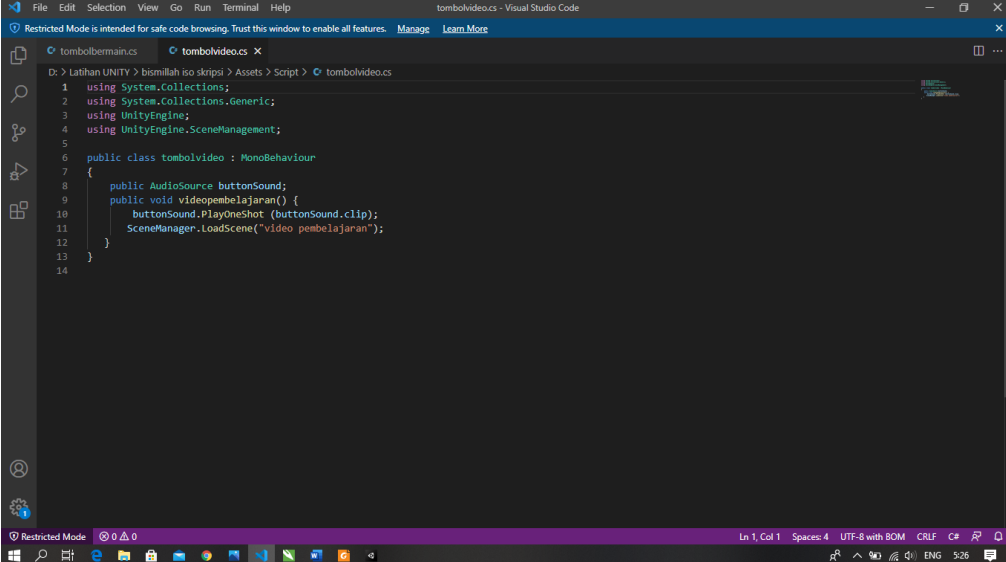
### *Source Code Menu Utama*



```
tombolbermain.cs - Visual Studio Code
Restricted Mode is intended for safe code browsing. Trust this window to enable all features. Manage Learn More

loading.cs x tombolbermain.cs x
D:\> Lathan UNITY > bismillah iso skripsi > Assets > Script > tombolbermain.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5
6 public class tombolbermain : MonoBehaviour
7 {
8     public AudioSource buttonSound;
9     public void scenetampilanmenu() {
10         buttonSound.PlayOneShot(buttonSound.clip);
11         SceneManager.LoadScene("tampilan menu");
12     }
13 }
14
Restricted Mode 0 0 0 Ln 1, Col 1 Spaces: 4 UTF-8 with BOM CRLF C# ENG 5:24
```

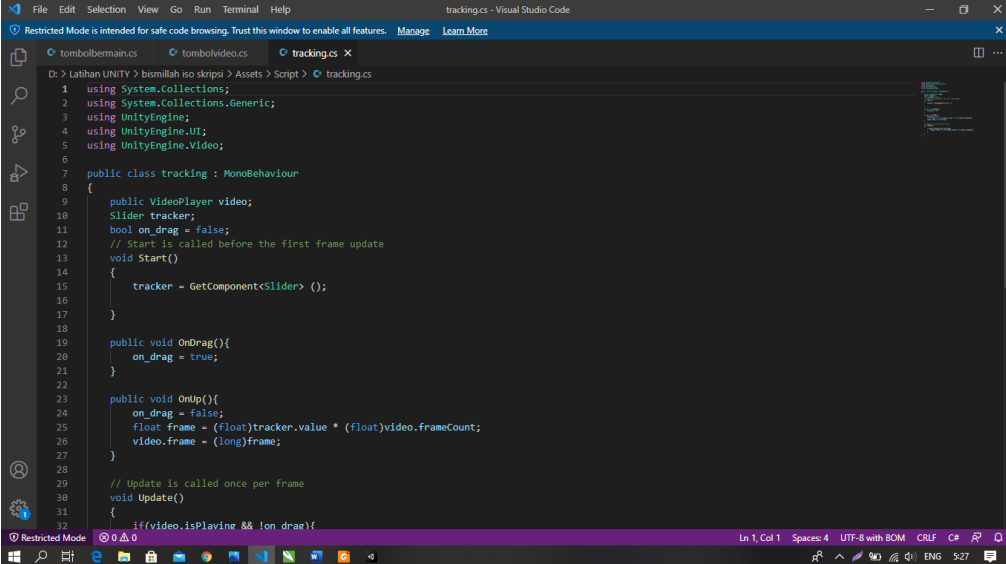
## Source Code Menu Video Pembelajaran



```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
tombolvideo.cs - Visual Studio Code
Restricted Mode is intended for safe code browsing. Trust this window to enable all features. Manage Learn More
tombolbermain.cs tombolvideo.cs x
D:\> Lathan UNITY > bismillah iso skripsi > Assets > Script > tombolvideo.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5
6 public class tombolvideo : MonoBehaviour
7 {
8     public AudioSource buttonSound;
9     public void videopembelajaran() {
10         buttonSound.PlayOneShot(buttonSound.clip);
11         SceneManager.LoadScene("video pembelajaran");
12     }
13 }
14
```

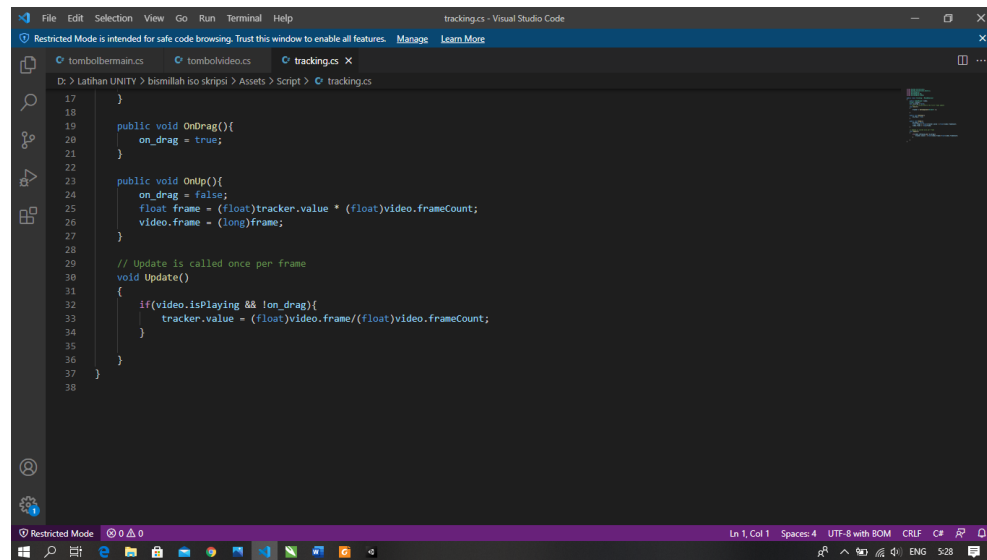
Ln 1, Col 1 Spaces: 4 UTF-8 with BOM CRLF C#

## Source Code Video



```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
tracking.cs - Visual Studio Code
Restricted Mode is intended for safe code browsing. Trust this window to enable all features. Manage Learn More
tombolbermain.cs tombolvideo.cs tracking.cs x
D:\> Lathan UNITY > bismillah iso skripsi > Assets > Script > tracking.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.UI;
5 using UnityEngine.Video;
6
7 public class tracking : MonoBehaviour
8 {
9     public VideoPlayer video;
10    Slider tracker;
11    bool on_drag = false;
12    // Start is called before the first frame update
13    void Start()
14    {
15        tracker = GetComponent<Slider> ();
16    }
17
18
19    public void OnDrag(){
20        on_drag = true;
21    }
22
23
24    public void OnUp(){
25        on_drag = false;
26        float frame = (float)tracker.value * (float)video.frameCount;
27        video.frame = (long)frame;
28    }
29
30    // Update is called once per frame
31    void Update()
32    {
33        if(video.isPlaying && !on_drag){
34
35        }
36    }
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
```

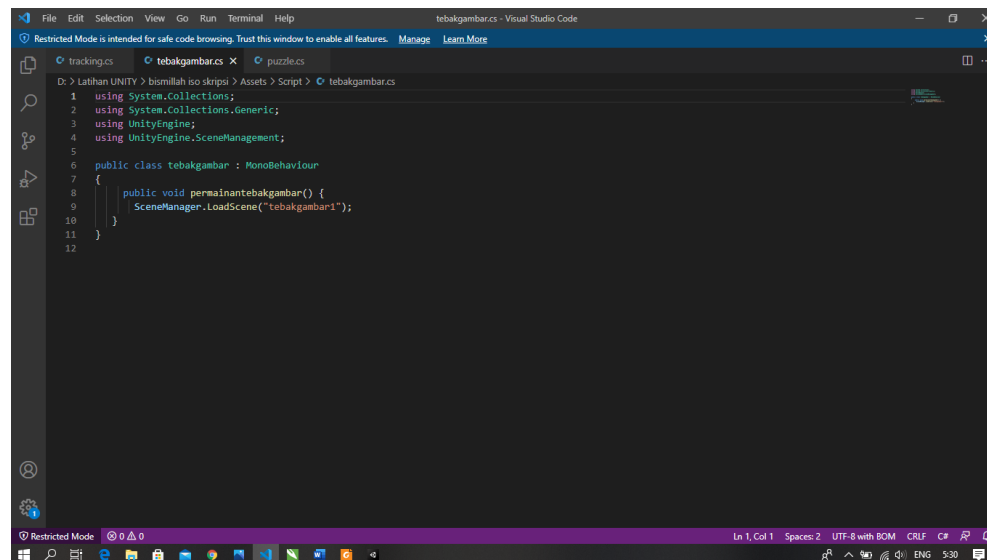
Ln 1, Col 1 Spaces: 4 UTF-8 with BOM CRLF C#



The screenshot shows the Visual Studio Code editor with the file tracking.cs open. The code is as follows:

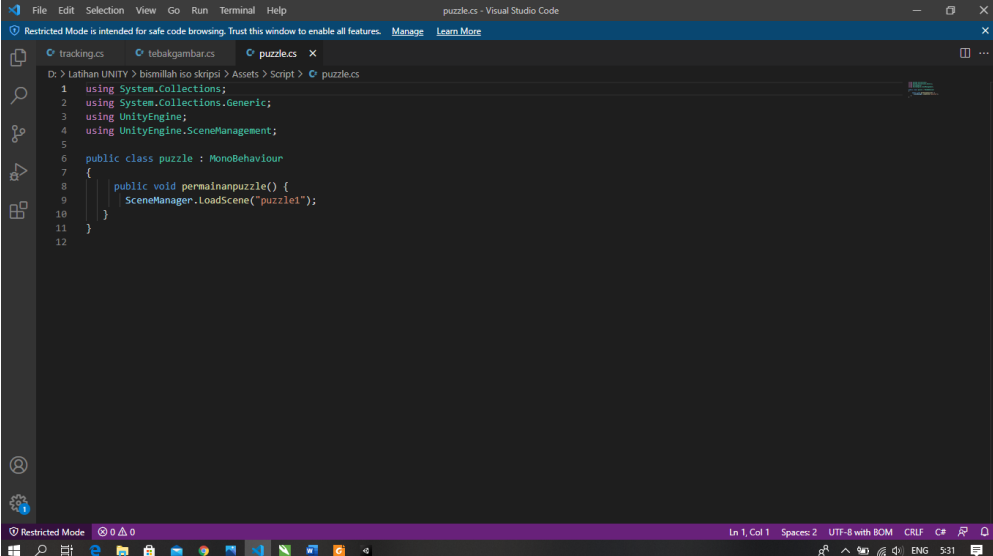
```
17 }
18
19 public void OnDrag(){
20     on_drag = true;
21 }
22
23 public void OnUp(){
24     on_drag = false;
25     float frame = (float)tracker.value * (float)video.frameCount;
26     video.frame = (long)frame;
27 }
28
29 // Update is called once per frame
30 void Update()
31 {
32     if(video.isPlaying && !on_drag){
33         tracker.value = (float)video.frame/(float)video.frameCount;
34     }
35 }
36 }
37 }
38 }
```

## Source Code Menu Permainan



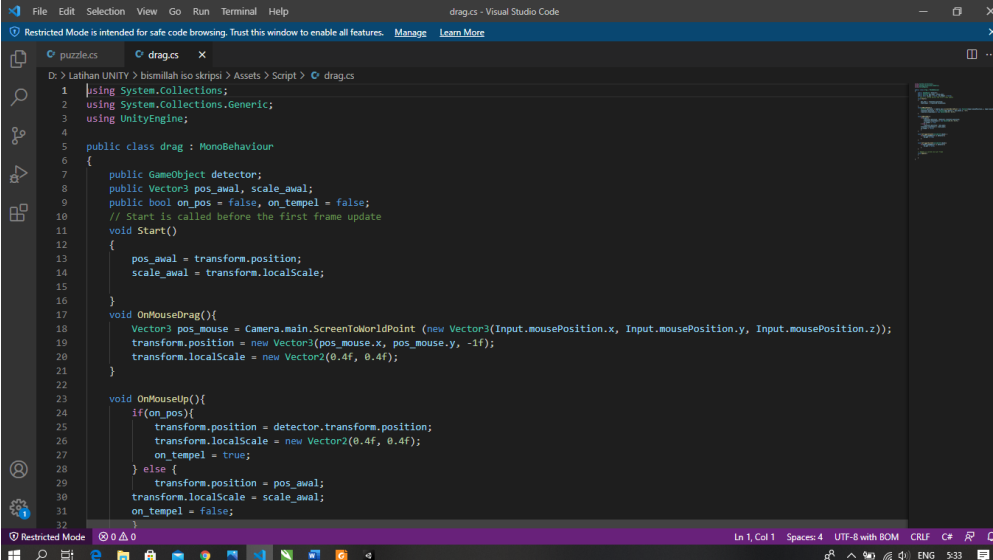
The screenshot shows the Visual Studio Code editor with the file tebakgambar.cs open. The code is as follows:

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5
6 public class tebakgambar : MonoBehaviour
7 {
8     public void permanentebakgambar() {
9         SceneManager.LoadScene("tebakgambar1");
10    }
11 }
12 }
```



```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
puzzle.cs - Visual Studio Code
Restricted Mode is intended for safe code browsing. Trust this window to enable all features. Manage Learn More
tracking.cs tebakgambar.cs puzzle.cs x
D:\> Lathan UNITY > bismillah iso skripsi > Assets > Script > puzzle.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5
6 public class puzzle : MonoBehaviour
7 {
8     public void permainanpuzzle() {
9         SceneManager.LoadScene("puzzle1");
10    }
11 }
12
Ln 1, Col 1 Spaces: 2 UTF-8 with BOM CRLF C# ENG 5:31
```

## Source Code Puzzle



```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
drag.cs - Visual Studio Code
Restricted Mode is intended for safe code browsing. Trust this window to enable all features. Manage Learn More
puzzle.cs drag.cs x
D:\> Lathan UNITY > bismillah iso skripsi > Assets > Script > drag.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class drag : MonoBehaviour
6 {
7     public GameObject detector;
8     public Vector3 pos_awal, scale_awal;
9     public bool on_pos = false, on_tempel = false;
10    // Start is called before the first frame update
11    void Start()
12    {
13        pos_awal = transform.position;
14        scale_awal = transform.localScale;
15    }
16
17    void OnMouseDown(){
18        Vector3 pos_mouse = Camera.main.ScreenToWorldPoint(new Vector3(Input.mousePosition.x, Input.mousePosition.y, Input.mousePosition.z));
19        transform.position = new Vector3(pos_mouse.x, pos_mouse.y, -1f);
20        transform.localScale = new Vector2(0.4f, 0.4f);
21    }
22
23    void OnMouseUp(){
24        if(on_pos){
25            transform.position = detector.transform.position;
26            transform.localScale = new Vector2(0.4f, 0.4f);
27            on_tempel = true;
28        } else {
29            transform.position = pos_awal;
30            transform.localScale = scale_awal;
31            on_tempel = false;
32        }
33    }
34 }
Ln 1, Col 1 Spaces: 4 UTF-8 with BOM CRLF C# ENG 5:33
```



```

22
23 void OnMouseDown(){
24     if(on_pos){
25         transform.position = detector.transform.position;
26         transform.localScale = new Vector2(0.4f, 0.4f);
27         on_templ = true;
28     } else {
29         transform.position = pos_awal;
30         transform.localScale = scale_awal;
31         on_templ = false;
32     }
33 }
34
35 void OnTriggerStay2D(Collider2D objek) {
36     if(objek.gameObject == detector){
37         on_pos = true;
38     }
39 }
40
41 void OnTriggerExit2D(Collider2D objek){
42     if(objek.gameObject == detector){
43         on_pos = false;
44     }
45 }
46
47 // Update is called once per frame
48 void Update()
49 {
50 }
51 }
52
53

```

## Source Code Game Tebak Gambar

```

1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.UI;
5
6 public class jawab : MonoBehaviour
7 {
8     public GameObject feed_benar, feed_salah;
9     // Start is called before the first frame update
10    void Start()
11    {
12    }
13
14    public void jawaban(bool jawab){
15        if(jawab){
16            feed_benar.SetActive (false);
17            feed_benar.SetActive (true);
18        } else {
19            feed_salah.SetActive (false);
20            feed_salah.SetActive (true);
21        }
22    }
23
24    // Update is called once per frame
25    void Update()
26    {
27    }
28
29 }
30
31

```

## Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi

## ANGKET INSTRUMEN AHLI MATERI

Nama : AISYAH MAULANA  
 Jabatan : TERAPIS di YCHI / PENGAJAR  
 Umur : 30 TAHUN

Nilai Skor Para Ahli	Jumlah
Validasi Tanpa Revisi (VTR)	3
Validasi dengan Revisi (VR)	2
Tidak Valid (TV)	1

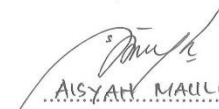
No	Indikator	Validasi		
		VTR	VR	TV
A. Aspek Relevansi Materi				
1.	Materi pendukung pencapaian tujuan	✓		
2.	Materi mudah dimengerti	✓		
B. Aspek Bahasa				
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan		✓	
4.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	✓		

\*Keterangan pilihan jawaban

Kritik dan Saran :

.....  
 .....  
 .....

Jepara, 4 Agustus 2021  
 Validator,

  
 AISYAH MAULANA  
 NIP.

## Lampiran 4 Lembar Pernyataan Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**  
**GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**  
**BAHASA ISYARAT ANAK TUNARUNGU DI YCHI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AISYAH MAULINA  
 Jabatan : PENIBATAR DI YCHI  
 Instansi : PAUD CINTA HARAPAN (TR) "TUNARUNGU"


Menerangkan bahwa saya telah memvalidasi Game Edukasi Bahasa Isyarat untuk keperluan skripsi yang berjudul "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Anak Tunarungu di YCHI" yang disusun oleh :

Nama : Muhammad Kamal Firdaus  
 NIM : 171240000646  
 Prodi : Teknik Informatika

Dengan harapan kritik dan saran yang telah diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas materi untuk aplikasi yang baik.

Jepara, 4 Agustus .....2021

Ahli Materi,

  
 AISYAH MAULINA  
 NIP.

## Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media

## ANGKET INSTRUMEN AHLI MEDIA

Nama : Kukuluh Dwi Wijanarko, M.Sn.  
 NIP : 06 070190 02  
 Instansi : DKV UNISNU Jepara.

Nilai Skor Para Ahli	Jumlah
Validasi Tanpa Revisi (VTR)	3
Validasi dengan Revisi (VR)	2
Tidak Valid (TV)	1

No	Indikator	Validasi		
		VTR	VR	TV
A. Aspek Pemrograman				
1.	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi	✓		
2.	Ketepatan fungsi tombol navigasi	✓		
3.	Kecepatan pemrosesan dalam melakukan perintah	✓		
B. Aspek Bahasa				
4.	Kesesuaian tata letak teks dan gambar	✓		
5.	Kesesuaian warna	✓		
6.	Teks dapat terbaca dengan baik		✓	
7.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	✓		
8.	Kemenarikan tampilan tombol ( <i>button</i> ) yang digunakan	✓		
9.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	✓		

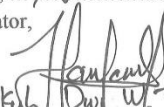
\*Keterangan pilihan jawaban

Kritik dan Saran :

Dimana video diperbanyak, dan pisahkan video/pembahasan nya.  
 contoh 1. Ejaan Huruf Vokal dibuat video sendiri, dll  
 Peraga terlalu cepat jadi susah untuk menangkap penjelasannya.

Jepara, 29 Juli 2021

Validator,

  
 Kukuluh Dwi Wijanarko, M.Sn.  
 NIP. 06 070190 02

## Lampiran 6 Lembar Pernyataan Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**  
**GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**  
**BAHASA ISYARAT ANAK TUNARUNGU DI YCHI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kukul Dwi Wiyariko, MSn.  
 NIP : 06 070190 02  
 Instansi : DKU UNISNU Jepara.


Menerangkan bahwa saya telah memvalidasi Game Edukasi Bahasa Isyarat untuk keperluan skripsi yang berjudul "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Anak Tunarungu di YCHI" yang disusun oleh :

Nama : Muhammad Kamal Firdaus  
 NIM : 171240000646  
 Prodi : Teknik Informatika

Dengan harapan kritik dan saran yang telah diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas materi untuk aplikasi yang baik.

Jepara, 29 Juli ..... 2021

Ahli Media,

  
 Kukul Dwi Wiyariko, MSn.  
 NIP. 06 070190 02

## Lampiran 7 Lembar Pengujian Black Box

## LEMBAR PENGUJIAN BLACK BOX TESTING

Nama : Kukuh Dwi Wijatko, M.Sn.  
 NIP : 06 07019002  
 Instansi : DKU UNISNU Jepara.

Isilah validasi sesuai dengan hasil yang terjadi terhadap sistem.

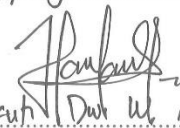
Validitas :

**Valid** : Jika pengujian sistem sesuai dengan yang diharapkan.

**Tidak Valid** : Jika pengujian sistem tidak sesuai dengan yang diharapkan.

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Icon	Muncul pada device android	Valid
2.	Menekan Icon aplikasi	Muncul Splash screen/loading	Valid
3.	Menekan tombol bermain	Muncul pilihan menu video pembelajaran dan permainan.	Valid
4.	Memilih menu video pembelajaran	Muncul video pembelajaran	Valid
5.	Memilih menu permainan.	Muncul pilihan menu permainan.	Valid
6.	Memilih menu permainan puzzle	Muncul permainan puzzle.	Valid
7.	Memilih menu permainan Tebak Gambar	Muncul permainan Tebak Gambar.	Valid
8.	Memilih menu suara on/off	Mematikan suara backsound game Edukasi Bahasa Isyarat.	Valid

Jepara, 29 Juli 2021  
 Penguji,

  
 Kukuh Dwi W. M.Sn.  
 NIP. MIDN. 06 07019002

## Lampiran 8 Hasil Jawaban Responden

Nomor Responden	JAWABAN RESPONDEN UNTUK ITEM NOMOR										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	36
2.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
3.	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	36
4.	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	32
5.	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
6.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7.	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38
8.	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
9.	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	35
10.	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	36
11.	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	36
12.	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	37
13.	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38
14.	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38
15.	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	36
16.	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	32
17.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
18.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
19.	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	32
20.	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38
21.	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	36
22.	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	32
23.	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	33
24.	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	36

25.	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	36
26.	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	35
27.	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	35
28.	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	36
29.	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	34
30.	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	34
<b>JUMLAH</b>	110	108	104	106	107	112	109	104	108	106	<b>1074</b>



## Lampiran 9 Lembar Angket Responden

## TABEL INSTRUMEN PENGUJIAN RESPONDEN

## UMUM

Nama : Riswati  
 Alamat : Banyuwangi b/a  
 Umur : 32 th

\*Keterangan pilihan jawaban :

Nilai Skor untuk angket Responden	Jumlah
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

No	Kategori Pengujian	SS	S	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila pembelajaran bahasa isyarat dijadikan aplikasi berbasis android untuk membantu pembelajaran anak berkebutuhan khusus tunarungu?	✓			
2.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini membantu belajar dan juga bermain untuk anak berkebutuhan khusus tunarungu?	✓			
3.	Apakah bahasa, kalimat, suara yang digunakan dalam aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini mudah dimengerti?	✓			
4.	Apakah aplikasi ini mudah dimengerti dan mudah dijalankan atau digunakan?	✓			
5.	Apakah penggunaan warna dan gambar dalam aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini terlihat jelas?		✓		
6.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini dapat digunakan dimana dan kapan saja?	✓	✓		

7.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini menarik dan tidak membosankan?	✓			
8.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini sudah sesuai kebutuhan?	✓			
9.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini mudah digunakan?	✓			
10.	Secara keseluruhan apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini sangat memuaskan?	✓			

Jepara, .....<sup>6/8</sup>.....2021

Responden,

Riswati

Riswati

## TABEL INSTRUMEN PENGUJIAN RESPONDEN

## UMUM

Nama : Achmad Syarif H.  
 Alamat : Jl. Seraya No 109 Rt 03 Rw 06 Pemacan.  
 Umur : 19


\*Keterangan pilihan jawaban :

Nilai Skor untuk angket Responden	Jumlah
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

No	Kategori Pengujian	SS	S	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila pembelajaran bahasa isyarat dijadikan aplikasi berbasis android untuk membantu pembelajaran anak berkebutuhan khusus tunarungu?	√			
2.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini membantu belajar dan juga bermain untuk anak berkebutuhan khusus tunarungu?	√			
3.	Apakah bahasa, kalimat, suara yang digunakan dalam aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini mudah dimengerti?	√			
4.	Apakah aplikasi ini mudah dimengerti dan mudah dijalankan atau digunakan?	√			
5.	Apakah penggunaan warna dan gambar dalam aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini terlihat jelas?	√			2
6.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini dapat digunakan dimana dan kapan saja?	√			

7.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini menarik dan tidak membosankan?	✓			
8.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini sudah sesuai kebutuhan?	✓			
9.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini mudah digunakan?	✓			
10.	Secara keseluruhan apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini sangat memuaskan?	✓			

Jepara, 4 Agustus .....2021  
Responden,

  
.....Achmad Syarif H......

**TABEL INSTRUMEN PENGUJIAN RESPONDEN  
UMUM**

Nama : Utari Widyaningrum  
 Alamat : Seluro, RT 13/RW 03  
 Umur : 19 Tahun

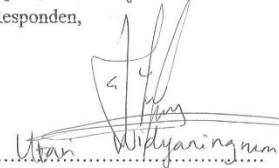
\*Keterangan pilihan jawaban :

Nilai Skor untuk angket Responden	Jumlah
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

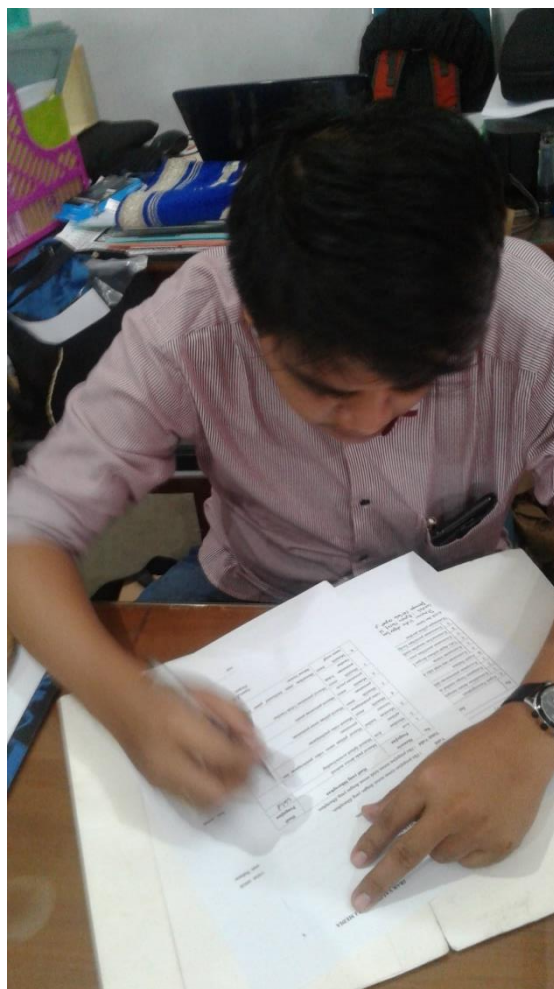
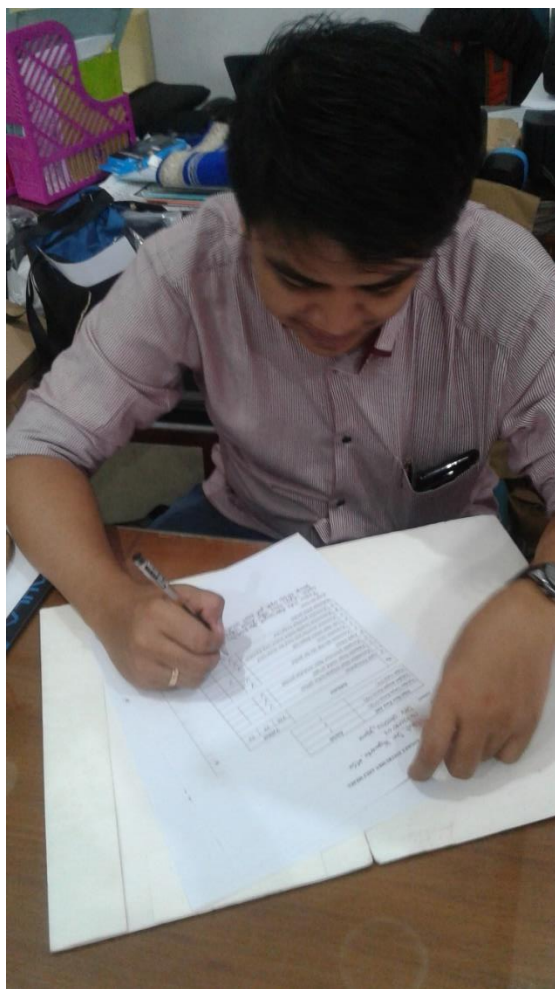
No	Kategori Pengujian	SS	S	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila pembelajaran bahasa isyarat dijadikan aplikasi berbasis android untuk membantu pembelajaran anak berkebutuhan khusus tunarungu?	✓			
2.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini membantu belajar dan juga bermain untuk anak berkebutuhan khusus tunarungu?		✓		
3.	Apakah bahasa, kalimat, suara yang digunakan dalam aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini mudah dimengerti?	✓			
4.	Apakah aplikasi ini mudah dimengerti dan mudah dijalankan atau digunakan?	✓			
5.	Apakah penggunaan warna dan gambar dalam aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini terlihat jelas?		✓		
6.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini dapat digunakan dimana dan kapan saja?	✓			

7.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini menarik dan tidak membosankan?		✓		
8.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini sudah sesuai kebutuhan?		✓		
9.	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini mudah digunakan?	✓			
10.	Secara keseluruhan apakah aplikasi <i>game</i> edukasi bahasa isyarat ini sangat memuaskan?	✓			

Jepara, ...<sup>4</sup> Agustus.....2021  
Responden,

  
Utari Widyaningrum

## Lampiran 10 Foto – foto



Keterangan : Pengisian Kuisisioner Ahli Materi dan Pengujian Black Box



Keterangan : Pengisian Kuisisioner Responden





Keterangan : Pengujian Game Edukasi Bahasa Isyarat pada Anak Tunarungu