

## ABSTRAK

### EFEKTIVITAS PERMAINAN *PUZZLE* TANGKAI UNTUK MENGENALKAN BANGUN DATAR SEDERHANA BAGI ANAK TUNARUNGU KELAS II SDLB. NO. 20 NAN BALIMO KOTA SOLOK.

Oleh : Almira Silvia (2013) :

Penelitian ini berawal dari realita bahwa di SDLB. No. 20 Nan Balimo Kota Solok ditemui anak tunarungu yang masih belum mengenal bangun datar sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan bangun datar sederhana bagi anak tunarungu. Adapun hipotesis dalam penelitian adalah penggunaan permainan *puzzle* tangkai efektif untuk mengenalkan bangun datar sederhana bagi anak tunarungu kelas II.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR) dengan memakai disain A-B-A, sebagai subjeknya adalah seorang anak tunarungu. Penelitian dilaksanakan secara konsisten dengan tes perbuatan melalui penilaian seberapa banyak anak benar dalam menjawab soal yang ada dengan waktu yang lebih cepat dari kemampuan awal anak melalui observasi langsung. Analisis data penelitian ini adalah data visual berupa grafik.

Analisis data ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bangun datar sederhana bagi anak tunarungu setelah diberi *intervensi* melalui permainan *puzzle* tangkai mengalami peningkatan dibandingkan pada kondisi *baseline*. Kondisi (A<sub>1</sub>) kemampuan yang dimiliki anak dengan nilai 20% dan waktu yang digunakan 25 menit, dan meningkat menjadi 100% dengan waktu 15 menit pada kondisi *intervensi* (B) melalui permainan *puzzle* tangkai, setelah jeda waktu yang diberikan pada *baseline* 2 (A<sub>2</sub>) tanpa menggunakan media nilai anak 100 waktu yang digunakan 15 menit. Dengan demikian hipotesis yang dikemukakan dapat diterima, jadi dengan melalui permainan *puzzle* tangkai dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar bagi anak tunarungu di SDLB. No. 20 Nan Balimo Kota Solok. Peneliti menyarankan kepada guru dan peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan permainan *puzzle* tangkai untuk mengenalkan bangun datar bagi anak.