

ABSTRAK

EFEKTIFITAS PERMAINAN *FUN NUMBER GAME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP ANGKA 1 S/D 10 PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLB N 01 PADANG . (SINGLE SUBJECT RESEARCH).

OLEH : FADILLAH PUTRI (2013) :

Penelitian ini dilatar belakangi dengan ditemukannya seorang anak tunagrahita ringan di SLB N 01 Padang yang belum mengenal angka 1 s/d 10. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk membuktikan keefektifan permainan *fun number game* dalam mengenalkan konsep angka 1 s/d 10.

Penelitian ini menggunakan penelitian *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A,B,A'. Subjek penelitian ini adalah seorang anak tunagrahita ringan. target behavior dari penelitian ini adalah kemampuan anak untuk menunjukan dan menyebutkan angka 1 s/d 10 yang diukur dengan menggunakan frekuensi dan dihitung dengan persentase. Data dianalisis dengan grafik. Hasil penelitian yang dianalisis mencakup jumlah pengamatan pada kondisi *baseline* sebanyak tujuh kali pertemuan dan kondisi *intervensi* sebanyak 10 kali pertemuan,serta pada kondisi *baseline setelah intervensi* sebanyak tujuh kali.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa melalui permainan *fun number game* dalam mengenalkan angka 1 s/d 10 diperoleh data analisis dalam kondisi pada fase *baseline* yaitu *mean levelnya* sebesar 49,29, persentase stabilitas sebesar 85,71% (stabil), dan stabilitas kecenderungannya dalam menunjukan dan menyebutkan angka 1 s/d 10 yaitu 7,5. Sedangkan pada fase *intervensi* yaitu *mean levelnya* sebesar 78, persentase stabilitasnya sebesar 100% (stabil), dan stabilitas kecenderungannya dalam menunjukan dan menyebutkan angka 1 s/d 10 yaitu 12,75. Dan untuk *baseline setelah intervensi*, *mean levelnya* sebesar 13,5, persentase stabilitas sebesar 100% (stabil), dan stabilitas kecenderungannya dalam menunjukan dan menyebutkan angka 1 s/d 10 yaitu 13,5 Adapun pada analisis antar kondisi diperoleh data level perubahan pada kondisi B/A sebesar +35%,dan pada kondisi B/A' yaitu +5% artinya bahwa persentase kemampuan anak dalam menunjukan dan menyebutkan membaik, dan persentase *overlap* pada kondisi baseline (A) dengan kondisi intervensi sebesar 0% ,dan pada kondisi *baseline setelah intervensi* (A') dengan kondisi *intervensi* sebesar 50%,dengan makna semakin kecil persentase *overlap* semakin baik. Dengan demikian hipotesis penelitian diterima yaitu permainan *fun number game* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1 s/d 10 pada anak tunagrahita ringan kelas III DI SLB N 01 Padang. Disarankan agar guru dan sekolah dapat menggunakan permainan *fun number game* untuk mengenalkan angka 1 s/d 10