

## ABSTRAK

**Gusni Rahma Yani, 2019.** “Efektivitas Permainan Edukatif Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Tunagrahita Ringan di SLB Negeri 1 Padang”. *Skripsi*. Padang: Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang permainan edukatif puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen bertujuan untuk membuktikan permainan edukatif puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan.

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen berbentuk *Single Subject Research (SSR)* dengan desain A-B-A. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan melalui tes perbuatan dan studi dokumentasi diamati langsung dilakukan selama 18 kali pertemuan. Kondisi *baseline (A1)* untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal warna pada anak tunagrahita ringan, selanjutnya diberikan *intervensi (B)* dengan menggunakan permainan edukatif puzzle, dilanjutkan dengan kondisi *baseline (A2)* untuk mengetahui kemampuan mengenal warna anak setelah diberikan intervensi. Kemudian data diolah menggunakan teknik analisis data visual grafik.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data pada kondisi *baseline (A1)* anak memperoleh hasil 25%. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) anak memperoleh hasil 83,33%. Pada kondisi *baseline (A2)* anak memperoleh hasil 83,33%. Jadi terbukti bahwa permainan edukatif puzzle efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan.

**Kata Kunci :** Permainan edukatif puzzle, kemampuan mengenal warna, anak tunagrahita ringan.