

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA *BOARDGAME*
GEOMETRY DALAM UPAYA MENINGKATKAN
PEMBELAJARAN MENGENAL BENTUK
BANGUN DATAR BAGI ANAK AUTIS**

(Single Subject Research Kelas I Fase A di SLB YPPA Autisma Solok)

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Suci Indah Rahmadani

NIM. 20003040

DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

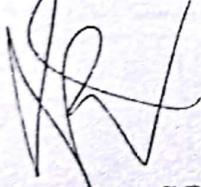
2024

PERSETUJUAN SKRIPSI

Efektifitas Penggunaan Media *Boardgame Geometry* Dalam Upaya Meningkatkan Pembelajaran Mengenal Bentuk Bangun Datar Bagi Anak Autis
(*Single Subject Research* Kelas I Fase A Di Slb Yppa Autisma Solok)

Nama : Suci Indah Rahmadani
NIM/BP : 20003040/2020
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Disetujui oleh
Pembimbing Skripsi,



Dr. Irdamurni, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196111241987032002

Padang, Februari 2023
Mahasiswa,



Suci Indah Rahmadani
NIM. 20003040

Diketahui oleh,
Kepala Departemen PLB FIP UNP



Elsa Afrina, S.Pd., M.Pd
NIP. 198208142008122005

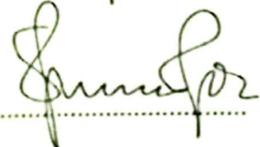
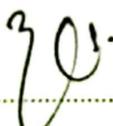
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektifitas Penggunaan Media Boardgame Geometry
Dalam Meningkatkan Pembelajaran Mengenal
Bentuk Bangun Datar Bagi Anak Autis (Single
Subject Research Kelas I Fase A di SLB YPPA
Autisma Solok)

Nama : Suci Indah Rahmadani
NIM : 20003040
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2024

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Irdamurni, S.Pd., M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Drs. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Elsa Efrina, S.Pd., M.Pd.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Suci Indah Rahmadani
NIM : 20003040
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektifitas Penggunaan Media Boardgame Geometry Dalam Meningkatkan Pembelajaran Mengenal Bentuk Bangun Datar Bagi Anak Autis (Single Subject Research Kelas I Fase A di SLB YPPA Autisma Solok)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil dari karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila terjadi dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Maret 2024

Saya yang menyatakan,



Suci Indah Rahmadani

NIM. 20003040

ABSTRAK

Suci Indah Rahmadani. 2024. Efektifitas Penggunaan Media Boardgame Geometry Dalam Upaya Meningkatkan Pembelajaran Mengenal Bentuk Bangun Datar Bagi Anak Autis. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini diangkat dari permasalahan seorang anak dengan gangguan autis yang duduk dibangku sekolah dasar kelas rendah fase A dan belum mengenal bentuk bangun datar. Pengetahuan tentang bentuk bangun datar merupakan pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada anak. Dengan mengajari mereka, mereka akan dapat membedakan bentuk-bentuk datar dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti menggunakan media *Boardgame Geometry* dalam mengenal bentuk bangun datar bagi anak autis kelas rendah Fase A di SLB YPPA Autisma Kota Solok.

Jenis penelitian ini adalah *Single Subject Research (SSR)* dengan desain A-B-A. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes yang terdiri dari 27 soal dari 3 indikator yaitu menyebutkan, menunjukkan dan mencocokkan bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, persegi lima, persegi enam, lingkaran, setengah lingkaran, oval dan trapesium). Analisis data yang digunakan adalah analisis visual grafik yang dibagi atas analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Hasil penelitian menunjukkan *Mean Level A1* 34, *Mean Level B* 73, dan *Mean Level A2* 91. Kemampuan dalam mengenal bentuk bangun datar menunjukkan hasil analisis data mengalami peningkatan. *Overlap* data pada fase A1/B adalah 0% dan fase A2/B adalah 55%. Berdasarkan analisis tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan media *Boardgame Geometry* efektif digunakan untuk mengenal bentuk bangun datar bagi anak autis kelas rendah Fase A di SLB YPPA Autisma Kota Solok.

Kata kunci: Kemampuan mengenal bentuk bangun datar, *boardgame geometry*, anak autis.

ABSTRACT

Suci Indah Rahmadani. 2024. The Effectiveness of Using Geometry Boardgame Media in an Effort to Improve Learning to Recognize Flat Shapes for Autistic Children. Thesis. Faculty of Science Education. Padang State University.

This research was based on problems in the field, namely a child with autistic disorder who was in a lower grade elementary school, phase A, who did not yet know flat shapes. Recognizing flat shapes is a very important thing to teach children. Children can apply flat shapes in everyday life and children can differentiate between flat shapes. Researchers used the Boardgame Geometry media to recognize flat shapes for autistic children in lower class Phase A at SLB YPPA Autisma Kota Solok.

This type of research is Single Subject Research with an A-B-A design. The data collection technique used was a test consisting of 27 questions from 3 indicators, namely mentioning, showing and matching flat shapes (square, rectangle, pentagon, hexagon, circle, semi-circle, oval and trapezoid). The data analysis used is visual graphic analysis which is divided into analysis within conditions and between conditions.

The results of this research showed Mean Level A1 34, Mean Level B 73, and Mean Level A2 91. The ability to recognize flat shapes showed that the results of data analysis have increased. Data overlap in phase A1/B is 0% and phase A2/B is 55%. Based on this analysis, it shows that the use of Boardgame Geometry media is effective in recognizing flat shapes for autistic children in lower class Phase A at SLB YPPA Autisma Kota Solok.

Key words: ability to recognize flat shapes, board game geometry, autistic children.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang memberikan Rahmat serta nikmatnya hingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat serta salam juga disampaikan kepada baginda Rasulullah SAW yang sudah membawa kita dari alam yang tidak ada ilmu pengetahuan hingga ke alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk menjadi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S1) departemen Pendidikan Luar Biasa. Skripsi ini dipaparkan secara sistematis yang disesuaikan dengan panduan penulisan yang ada. Skripsi ini terdiri atas beberapa bagian yakni BAB I yang terdiri atas pendahuluan, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian serta manfaat penelitian. BAB II terdiri atas kajian teori yang dibahas dalam penelitian serta penelitian relevan dan kerangka konseptual. BAB III sendiri terdiri atas metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. BAB IV yang terdiri atas hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Pada BAB V memuat kesimpulan dan saran penelitian.

Penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, maka peneliti mengharapkan sebuah kritik serta saran dari sisi yang lain agar skripsi ini menjadi sempurna serta berfaedah bagi semua sisi. Sehingga untuk kedepannya skripsi ini dijadikan sebagai pedoman dan sebagai daftar rujukan.

Padang, Februari 2024

Suci Indah Rahmadani

20003040

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillahirobilalamin penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan nikmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang menjadi kebanggaan bagi penulis sendiri. Penulisan skripsi ini tak lepas dari support dan motivasi dari orang-orang hebat, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Mami tersayang Tuti Asmariati. Terimakasih telah percaya dan membantu oci untuk sampai ke titik ini. Terimakasih telah berjuang untuk oci dari dulu sampai sekarang. Sehat selalu mami. Semoga kita selalu dalam Ridho Allah SWT.
2. Teruntuk Papi hebatku Alizar (Alm). Papi terimakasih sudah menjadi papi yang hebat untuk oci, kakak dan abang.
3. Untuk abangku Shandy Maha Putra dan Muhammad Alfaridz terimakasih banyak untuk segalanya ya abang, terima kasih selalu ada dan support oci dalam keadaan susah ataupun senang. Terimakasih banyak sudah percaya dan selalu mendoakan setiap jalannya oci.
4. Untuk kakakku satu-satunya Novia Liza Rahmawati. Terimakasih banyak atas segalanya kak, sudah membantu oci dan menjaga oci. Terimakasih banyak sudah percaya dan selalu mendoakan setiap jalannya oci.
5. Untuk keluargaku tersayang, terimakasih atas segala support yang diberikan dari dulu hingga segala tiada henti.
6. Terimakasih kepada Ibu Dr. Irdamurni, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah memberikan saran dan masukan serta meluangkan waktu ibu dan dengan sabar untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Terimakasih kepada ibu Elsa Efrina, S.Pd., M.Pd. selaku kepala departemen telah membantui saya dalam menempuh pendidikan di PLB. Terimakasih atas segala saran dan bantuannya ibu.
8. Terimakasih kepada Bapak Drs. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd, Ibu Elsa Efrina, S.Pd., M.Pd. dan bapak Antoni Tsaputra, Ph.D selaku penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada saya untuk penyelesaian skripsi ini.

9. Terimakasih kepada seluruh dosen dan staf departemen Pendidikan Luar Biasa. Terimakasih untuk segala ilmu, bimbingan, arahan dan masukkan yang bapak ibu berikan kepada saya selama kuliah.
10. Terimakasih kepada sahabat tercinta Gita Hidayat yang selalu memberikan motivasi dan menjadi garda terdepan dalam segala hal dari kita SMP sampai sekarang.
11. Terimakasih untuk Aditya Nugraha Respati yang selalu memberikan support dan motivasi kepada oci. Semangat yaa, selesaikan tesisnya.
12. Terimakasih untuk teman-teman seperjuangan dari awal kuliah hingga sekarang, sukses selalu ya.
13. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri sudah mau berjuang sama-sama melewati ini semua. Kamu keren banget loh. Semangat untuk bisa lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Hakekat Anak Autis	6
B. Pembelajaran Mengenal Bentik Bangun Datar	

Pada Anak Autis.....	11
C. Media <i>Boardgame Geometry</i> Bagi anak Autis	13
D. Penelitian Relevan.....	21
E. Kerangka Konseptual	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Variabel Penelitian	25
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Setting Penelitian	26
E. Defenisi Operasional Variabel	27
F. Langkah-Langkah Penelitian	28
G. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	30
H. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	34
A. Deskripsi Data.....	34
B. Analisis Data	41
C. Pembahasan Hasil Penelitian	58
D. Keterbatasan penelitian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR RUJUKAN	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Kemampuan Awal Anak (A1)	34
Tabel 2. Kemampuan Selama Intervensi (B)	36
Tabel 3. Kemampuan Setelah Intervensi (A2)	38
Tabel 4. Panjang Kondisi A1, B, Dan A2	40
Tabel 5. Estimasi Kecenderungan Arah	42
Tabel 6. Persentase Stabilitas Baseline (A1)	45
Tabel 7. Persentase Stabilitas Intervensi (B)	46
Tabel 8. Persentase Stabilitas Baseline (A2)	48
Tabel 9. Rekapitulasi Kecenderungan Arah	49
Tabel 10. Kecenderungan Jejak Data	50
Tabel 11. Level Stabilitas Dan Rentang	51
Tabel 12. Level Perubahan	52
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Analisis Data Dalam Kondisi	52
Tabel 14. Variabel Yang Diubah	53
Tabel 15. Perubahan Kecenderungan Arah	53
Tabel 16. Perubahan Kecenderungan Stabilitas	54
Tabel 17. Level Perubahan	55
Tabel 18. Rekapitulasi Hasil Analisis Data Antar Kondisi	56

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik 1. Kemampuan mengenal bentuk Bangun datar Pada kondisi Baseline (A1)	34
Grafik 2. Kemampuan Mengenal Bentuk Bangun datar Pada kondisi Intervensi (B)	36
Grafik 3. Kemampuan mengenal Bentuk Bangun Datar Pada Kondisi Baseline (A2)	39
Grafik 4. Rekapitulasi Mengenal Bentuk bangun Datar Pada Kondisi A1, B, Dan A2	39
Grafik 5. Estimasi Kecenderungan Arah	42
Grafik 6. Kecenderungan Stabilitas	49

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	23

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1.1. Bentuk Media <i>Boardgame Geometry</i>	17
Gambar 1.2 Bagian Bentuk Persegi	17
Gambar 1.3 Bagian Bentuk Persegi Panjang	18
Gambar 1.4 Bagian Bentuk Segitiga.....	18
Gambar 1.5 Bagian Bentuk Lingkaran.....	18
Gambar 1.6 Bagian Bentuk Setengah Lingkaran.....	19
Gambar 1.7 Bagian Bentuk Oval	19
Gambar 1.8 Bagian Bentuk Persegi Lima.....	19
Gambar 1.9 Bagian Bentuk Persegi Enam.....	20
Gambar 1.10 Bagian Bentuk Trapesium.....	20

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Instrument Asesmen Kemampuan Awal Siswa.....	64
Lampiran 2. Kisi-Kisi Instrument Penelitian	69
Lampiran 3. Instrument Penelitian.....	72
Lampiran 4. Modul ajar.....	76
Lampiran 5. Program Pembelajaran Individual (PPI).....	92
Lampiran 6. Rekapitulasi Hasil Kondisi Baseline (A1).....	98
Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Kondisi Intervensi (B).....	102
Lampiran 8. Rekapitulasi Hasil Kondisi Baseline (A2).....	110
Lampiran 9. Lampiran Foto	114
Lampiran 10. Izin Penelitian	117
Lampiran 11. Bukti Pelaksanaan Penelitian.....	118

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk kesuksesan seseorang tidak memandang status, agama, suku, ras, atau keanggotaan dalam kelompok tertentu dan berhak atas pendidikan yang layak, termasuk anak berkebutuhan khusus (Halidun, 2022). Dalam Permendikbudristek Nomor 48 Tahun 2023 tentang akomodasi yang layak untuk peserta didik penyandang disabilitas pada satuan pendidikan anak usia dini formal, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi pasal 2 berbunyi Penyediaan Akomodasi yang Layak dan pembentukan Unit Layanan Disabilitas bertujuan untuk memberikan kesamaan kesempatan dalam memperoleh layanan pendidikan sebagai warga negara.

Salah satu anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan pendidikan adalah *Autism Spectrum Disorder*. Menurut (Irdamurni, 2018) Gangguan spektrum autisme merupakan gangguan perkembangan neurologis yang sangat kompleks dalam kehidupan yang meliputi gangguan pada aspek perilaku, interaksi sosial, komunikasi dan Bahasa, serta memiliki gangguan emosi dan persepsi sensoris bahkan juga pada aspek motoriknya.

Menurut Windy Yolanda & Muhammad Mukhlis (2021) dalam proses pembelajarannya anak autis lebih cenderung menggunakan gaya belajar yang bervariasi dan gaya belajar visual menggunakan media yang kreatif. Dalam kurikulum merdeka, bentuk geometri dipelajari dalam mata pelajaran matematika pada fase A. Mata pelajaran ini mencakup penjelasan tentang berbagai bentuk bangunan datar dan ruang, serta karakteristiknya dalam subelemen bangunan datar dan ruang. (Krisnawati & Dwi Rahmawati, 2020).

Menurut teori Van Hiele (De Villiers, 2012) menyatakan bahwa terdapat lima tahapan belajar bangun datar pada anak, diantaranya

merupakan tahap pengenalan, tahap analisis, tahap pengurutan, tahap deduksi, dan tahap akurasi. Belajar mengenal bentuk bangun datar secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis logis.

Mengenal bentuk bangun datar adalah salah satu kemampuan kognitif yang merupakan istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget dalam (Nainggolan & Daeli, 2021).

Salah satu kemampuan yang dapat ditingkatkan pada anak yakni kemampuan mengenal bentuk bangun datar dengan menggunakan media konkret termasuk juga pada kemampuan anak autis dalam mengenal bentuk bangun datar merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai dalam akademik dan kehidupan sehari-hari. Dari usia dini sebaiknya anak diajarkan dan sudah mengenal bentuk bangun datar yang bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari, contohnya jendela rumah berbentuk persegi, sawah berbentuk persegi panjang, roda motor dan mobil berbentuk lingkaran dll. Untuk memahami bentuk daripada bangun datar itu sendiri diperluas pada saat ketika anak memasuki usia sekolah. Selain untuk mengetahui apa saja bentuk bangun datar, anak juga bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada saat kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah luar biasa YPPA Autisma Solok ditemukan anak dengan gangguan autis kelas rendah berinisial MA, Dimana MA sudah memiliki kontak mata hal ini diperkuat pada saat peneliti menjadi pendamping pada proses pembelajaran dikelas. Namun, dalam proses pembelajaran anak belum bisa mengenal dan

membedakan bentuk bangun datar pada pembelajaran matematika fase A elemen geometry dikarenakan MA kurang minat pada media dan alat pembelajaran yang digunakan oleh guru, media yang digunakan oleh guru yaitu potongan kertas dan menggambar bentuk bangun datar di papan tulis.

Penggunaan dan pemilihan media yang tepat menjadi salah satu hal yang sangat penting agar tercapainya proses pembelajaran termasuk mengenal bentuk bangun datar. (Hertayani et al., 2013)

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik menggunakan media *Boardgame Geometry* dalam mengenal bentuk bangun datar bagi anak autis. Hal ini diperkuat dengan peneliti sebelumnya (Mayasari, 2019) yang menggunakan media *flannel graf* dalam pengenalan bangun datar dalam proses pembelajaran di kelas, yang mana menyimpulkan bahwa pemakaian media untuk pengenalan bentuk bangun datar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam belajar, sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan media kepada anak berkebutuhan khusus, terutama pada anak autis yaitu menggunakan media *Boardgame Geometry*.

Pada media *Boardgame Geometry* anak akan diajak untuk menyebutkan, menunjukan dan mencocokkan bentuk bangun datar sesuai dengan bentuk pada papan yang di sediakan sesuai dengan nama bangun datar. Media *Boardgame Geometry* dalam mengenal bentuk bangun datar diharapkan bisa berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Media *Boardgame Geometry* ini dibuat sebagai jembatan agar anak lebih teransang untuk mengikuti dan memahami pembelajaran mengenai bangun datar

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yaitu mengenalkan bentuk bangun datar menggunakan media *Boardgame Geometry* bagi anak autis. Alasan peneliti menggunakan media *Boardgame Geometry* ini karena media yang peneliti berikan kepada anak diharapkan bisa memberikan pemahaman kepada anak dalam pengenalan bentuk bangun datar dan meningkatkan keinginan anak untuk belajar mengenal bentuk bangun datar menggunakan media *Boardgame Geometry*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Pemahaman anak dalam mengenal bangun datar pada proses pembelajaran kurang, sehingga menghambat kemampuan anak dalam mengenal bentuk bangun datar.
2. Penggunaan media dengan menggunakan potongan kertas dalam mengenalkan bentuk bangun datar bagi anak autis kurang menarik digunakan, sehingga anak tidak memiliki kemampuan dalam mengenal bentuk bangun datar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang yang telah dijelaskan maka penulis melakukan pembatasan masalah penelitian dengan tujuan agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan baik dan terarah yaitu meningkatkan pembelajaran mengenal bentuk bangun datar (Persegi, persegi panjang, persegi lima, persegi enam, lingkaran, setengah lingkaran, oval dan trapesium) dengan menggunakan media *Boardgame Geometry* di SLB YPPA Autisma Kota Solok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah yaitu “apakah penggunaan media *Boardgame Geometry* efektif dalam meningkatkan kemampuan anak autis kelas rendah dalam menyebutkan, menunjukkan, serta mencocokkan bentuk bangun datar di SLB YPPA Autisma Solok?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *Boardgame Geometry* dalam meningkatkan pembelajaran mengenal bentuk bangun datar bagi anak autis kelas rendah fase A di SLB YPPA Autisma Solok.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, harapan penulis penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca khususnya mengenai cara untuk mengenalkan bentuk bangun datar bagi anak autis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran mengenalkan bentuk bangun datar agar lebih menyenangkan menggunakan *Boardgame Geometry*.

b. Bagi anak

Diharapkan hasil penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk bangun datar

c. Bagi peneliti

1. Dapat menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan dan pengembangan wawasan bagi penulis.
2. Sebagai pengalaman dan pengetahuan bahwa perlunya mengenali anak autis dan media pembelajaran yang tepat untuk anak.