

EFEKTIVITAS PERMAINAN *PUZZLE* TANGKAI UNTUK MENGENALKAN BANGUN DATAR SEDERHANA BAGI ANAK TUNARUNGU

(Single Subject Research di Kelas II B SDLB N 20 Nan Balimo Kota Solok)

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



**OLEH :
ALMIRA SILVIA
NIM/BP: 11651/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN SKRIPSI

EFEKTIVITAS PERMAINAN *PUZZLE* TANGKAI UNTUK MENGENALKAN BANGUN DATAR SEDERHANA BAGI ANAK TUNARUNGU

(*Single Subject Research* di Kelas II B SDLB N 20 Nan Balimo Kota Solok)

Nama : Almira Silvia
Nim/Bp : 11651 / 2009
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

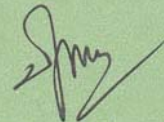
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Martias Z., S.Pd., M.Pd.
NIP. 19570524 198403 1 002

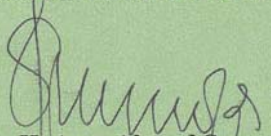
Pembimbing II



Dra. Hj. Yarmis Hasan M.Pd.
NIP. 19541103 198503 2 001

Mengetahui

Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd.
NIP. 19600410 198803 1 001

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Permainan *Puzzle* Tangkai untuk Mengenalkan
Bangun Datar Sederhana Bagi Anak Tunarungu
(*Single Subject Research* di Kelas II B SDLB N 20 Nan Balimo
Kota Solok)

Nama : Almira Silvia

NIM/BP : 11651 / 2009

Jurusan : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan,. Universitas Negeri Padang

Padang, Juli 2013

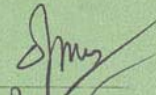
Tim Penguji

Tanda Tangan

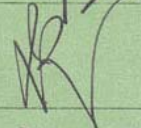
1. Ketua : Martias Z., S.Pd., M.Pd.

1. 

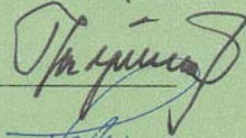
2. Sekretaris : Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd.

2. 

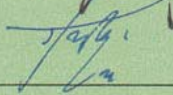
3. Anggota : Dra. Hj. Irdamurni, M.Pd.

3. 

4. Anggota : Dra. Kasiyati, M.Pd.

4. 

5. Anggota : Drs. Markis Yunus, M.Pd.

5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila diketahui hasil terdapat kekeliruan atau dalam hasil penelitian ini, saya menerima sanksi sesuai dengan peraturan atau hukum yang berlaku.

Padang, Juni 2013

Yang menyatakan,



ABSTRACT

AlmiraSilvia(2013): *EffectivenessPuzzleStalkGames To Introduce The Simple Build FlatksForDeaf ChildClassIISDLB. No.20NanBalimoSolok City. Script Department ofExceptionalEducationFIPUNP.*

This researchbegins withthe realitythat foundinSDLB. No.20NanBalimoSolok city, a deaf child whostill don'tknow introduce thesimple build flatks. This research aimstointroducea simple build flatksfordeaf child. The hypothesisin researchis the usage puzzle stalk games effective tointroducea simple build flatks for deafchild classII.

This researchusedapproach experimentalin the form ofSingleSubjectResearch(SSR) using A-B-A design, assubject is a deaf child. Researchcarried out consistentlywith thetestactionby assessinghowmuchthe child can answer to thequestionwith time fasterfrom ability before child by observation direct. Analysisdata this research is data visual graph.

This analysis data showingthat theability to know thebuild flatkssimple fordeaf child after agiveninterventionby thepuzzle stalk games experience increased compared tothecondition baseline. Conditions(A1) the ability of thechildto the value of20% and thetime spent in25minutes, andincreased to100% with time15 minutesinthe interventioncondition(B) by thepuzzle stalk games, after agiventimeintervalatbaseline2(A2) withoutusing amediavalue of100% time used a 15 minutes. With thus theproposedhypothesiscanbe accepted, sothebypuzzle stalkgames canimprovethe ability to introduce simple build flatks fordeaf child inSDLB. No.20NanBalimoSolok city. Researcher suggest to teachersresearchersfurther in order to usethe puzzlestalkgames to introduce thesimple build flatksfordeaf child.

ABSTRAK

Efektivitas Permainan *Puzzle* Tangkai Untuk Mengenalkan Bangun Datar Sederhana Bagi Anak Tunarungu Kelas II SDLB. No. 20 Nan Balimo Kota Solok. Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNP.

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 (A₁) 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 (A₂) 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.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karuniaNYA peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Skripsi ini berjudul “Efektivitas Permainan *Puzzle* Tangkai Untuk Mengenalkan Bangun Datar Sederhana Bagi Anak Tunarungu Kelas II SDLB. N 20 Nan Balimo Kota Solok”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini, yaitu untuk memenuhi salah satu syarat melengkapi tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dipaparkan kedalam beberapa BAB yaitu: BAB I, pendahuluan yang berupa latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Sedangkan BAB II, kajian teori yang membahas tentang hakekat bangun datar, hakekat permainan *puzzle* tangkai, hakekat anak tunarungu. Selanjutnya pada BAB III berisikan metode penelitian yang berupa: jenis penelitian, variabel penelitian, definisi operasional penelitian, subjek penelitian, tempat penelitian, teknik dan alat pengumpul data, teknik analisa data, analisis dalam kondisi, analisis antar kondisi. Pada BAB IV deskripsi hasil penelitian yang berupa deskripsi data, analisis data, analisis antar kondisi, pembuktian hipotesisi, pembahasan hasil hipotesis dan keterbatasan penelitian. Pada BAB V adalah penutup yang berupa kesimpulan dan saran.

Selama menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, dan oleh karena itu peneliti ingin

mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah bersedia meluangkan waktunya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya peneliti ini dapat bermanfaat bagi semua pihak , peneliti juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang bisa membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Juni 2013

Almira Silvia

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan syukur Alhamdulillah yang tiada henti atas segenap kemuliaan rahmat dan karunia Allah SWT yang tak terhingga, sehingga penulis diberi kesempatan dan kemampuan dalam menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan. Tiada tempatku mengadu kecuali hanya kepada-MU, dan karena- Mu penulis sampai dititik ini. Namun semua yang penulis capai juga tidak terlepas dari orang-orang terkasih. Begitu banyak bantuan, bimbingan, arahan, dukungan, do'a restu serta pengorbanan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa sehingga skripsi ini selesai. Pada kesempatan ini sepatutnya penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Beribu terima kasih bagi sang motivator dalam hidup adalah orang tua tercinta yaitu Amak dan Apak yang telah mengorbankan semuanya dengan tulus demi Mira agar bisa mencapai cita-cita, Mira mohon do'a tulusnya untuk bisa mambakik batang tarandam dan menggapai cita-cita. Untuk sosok seorang Bapak terhebat yang selalu ada dihati Mira yaitu Apak tersayang dan tercinta terima kasih atas semua kasih sayang, pengorbanan secara moril, materi dan motivasi Apak untuk Mira selama ini karena dengan pengorbanan dan do'a Apak sehingga Mira bisa sampai seperti sekarang ini, hanya dengan ucapan terima kasih dan karya kecil ini yang bisa Mira persembahkan untuk menghilangkan penat dan keringat yang bercucuran selama perjuangan Apak dalam mencari nafkah untuk Mira, sehingga Mira bisa menjalani hidup sampai sekarang. Untuk wanita

terhebat yang pernah ada di kehidupan dan dihati Mira yaitu Amak tersayang dan tercinta yang telah meninggalkan kami selamanya tapi Amak selalu ada dalam hati kami, Amak... Mira sangat merindukan Amak meski air mata menetes saat membuat ucapan terima kasih ini tapi Mira yakin Amak pasti selalu mendo'akan kami, Mira akan selalu ingat semua pesan Amak, setiap sujud Mira akan selalu teruntai segenap do'a untuk Amak. Maaf Mira belum bisa membalas jasa Amak tapi mira pasti akan berusaha menjadi orang yang lebih baik. Terima kasih atas pengorbanan, kasih sayang, perhatian, motivasi, nasehat, arahan serta peluh keringatmu dalam menjaga kami anak-anak Amak. Maafkan Mira mak,,pak telah banyak membuat susah insyaAllah Mira pasti akan membalas semua jasmu, Mira mohon do'anya agar bisa mencapai cita-cita keluarga.

2. Bapak Martias Z., S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta rela mengorbankan, pemikiran, waktunya untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semua pengorbanan Bapak tidak akan mampu Mira balas Pak, tapi Mira akan menggunakan ilmu yang telah bapak berikan, semoga apa yang telah Bapak berikan bernilai ibadah disisiNYA. Amiiin..!
3. Ibu Dra. Hj. Yarmis Hasan M.Pd selaku pembimbing II, yang telah mau membimbing Mira dalam menyelesaikan skripsi ini, karena berkat Ibu aku jadi lebih mengerti dan paham dalam pembuatan skripsi ini, makasih ya Bu karena telah mau membimbing Mira, Mira tidak akan lupa dengan ilmu

yang telah Ibu berikan pada Mira. Semoga semua waktu dan jasa-jasa Ibu dalam membimbing dibalas oleh Allah SWT. Amiiin.....!

4. Seluruh Dosen dan Staf Pengajar di Jurusan PLB Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat untuk penulis sehingga penulis bisa menjadi guru anak berkebutuhan khusus seperti yang penulis cita-citakan selama ini. Terimakasih Bapak dan Ibu dosen, semoga Allah membalas jasa yang Bapak dan Ibu berikan untuk kami dan negara ini.
5. Kepada Ibu Nurbaiti, S.Pd selaku kepala sekolah SDLB N 20 Nan Balimo Kota Solok yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah ini, terima kasih atas ilmu yang telah Ibu berikan kepada Mira tentang bagaimana cara mengajar yang lebih baik, dan terima kasih juga atas semangatnya Ibuk Ida, InsyaAllah Mira akan ikuti apa yang telah Ibu sarankan.
6. Kepada semua guru-guru, staf karyawan di SDLB N 20 Nan Balimo Kota Solok yang telah memberikan ilmu kepada Mira, semoga ilmu tersebut bernilai ibadah disisi-Nya, Amin.
7. Buat keluarga besar ku khususnya untuk adik-adik tersayang uni (Rino, Dori, Wirna, Dinda Dan Ririn) terima kasih ya dek atas do'anya, bantuan dan pengorbanan adik uni. Uni sayang kepada kalian pesan uni jadilah adik-adik uni yang selalu jadi kebanggaan, rajin-rajinlah belajar agar cita-cita adik uni bisa tercapai, sholat jangan lupa ya dek dan selalu do'akan

orang tua kita. InsyaAllah uni ingin buat kalian bahagia. Aminnnn mohon do'annya ya dek...

8. Buat keluarga besar dari pihak Apak dan Amak terima kasih atas do'a, bantuan dan motivasinya kepada Mira.
9. Buat Radja hati ku bg Indra..abang makasi banyak atas semua rasa yang telah dicurahkan, makasi atas waktu, fikiran dan tenaga yang telah abang korbakan untuk Mira, bg adalah tempat Mira berbagi tempat Mira menopang. Makasi atas support yang begitu besar, karena abang Mira semangat lagi menyelesaikan skripsi ini. Maafin Mira ya bg banyak berbuat salah sama bg, sering bohong, marah-marah, cuex,,,tapi Mira akan berusaha untuk jadi lebih baik lagi karena setiamu menyadarkanku. Semoga saja semua indah pada waktunya, apa yang telah kita rencanakan dan cita-citakan berdua diperkenankan Allah ya bg,,Amin, buat kaliang makasih tas nasehat, perhatian, dan supportnya... ^-*...
10. Buat keluarga besar bg Indra (Amak, Apa, Uni Mayang, Mas Yono, Ade dan si kecil yang nakal Nahcwa) makasih tas bantuan dan do'anya...terima kasih juga atas bantuan dan perhatiannya saat Mira sakit, apapun takdir ke depannya semuanya tetap sebagai keluarga Mira, mudah-mudahan semuanya akan indah pada waktunya...amin!!!
11. Untuk semua teman-teman ku BP 2009 (Riana, Kak Nadia, Desi, Yeni, Keke, Rita terima kasih atas support yang diberikan kepada Mira mudah-mudahan persahabatan kita selalu terjalin selamanya) bagi teman-teman yang lain maaf tidak bisa disebutkan semua namanya terima kasih atas

motivasi. Bagi yang belum cepat menyusul ya mudah-mudahan kita menjadi orang yang sukses ke depannya,,amin yarobal'alamin....

12. Untuk kakak angkatan terima kasih atas bantuan dan motivasinya kepada Mira, untuk teman-teman SMK (Nesi, Susi, Dian, Mora, dan Fifi makasih tas do'anya y) kapan lagi ni bisa ngumpul-ngumpul bareng seperti dulu...hehehehe

13. Untuk semua adik-adikku asrama (cipin alias syari flow, siska, lusi, ciwai, dan masih banyak lagi maaf tidak bisa disebutkan satu persatu,,,cepat menyusul ya...) untuk Bp 010,011,012 harus semangat kuliahnya ya dek...biar cepat wisuda...

Penulis berdo'a semoga amal dan pengorbanan yang telah diberikan pada penulis mendapat imbalan pahala yang setimpal dari Allah YME...amin yarobbal'alamin.

Padang, Juli 2013
Penulis,

Almira Silvia

DAFTAR ISI

Lampiran	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat penelitian	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakekat Anak Tunarungu	9
1. Pengertian Anak Tunarungu	9
2. Klasifikasi Anak Tunarungu	10
3. Karakteristik Anak Tunarungu	11

B.	Hakekat Bangun Datar	15
1.	Pengertian Bangun Datar	15
2.	Macam-Macam Bangun Datar	16
3.	Sifat-sifat Bangun Datar	17
C.	Hakekat Permainan <i>Puzzle</i> Tangkai	19
1.	Pengertian Permainan <i>Puzzle</i>	19
2.	Fungsi Permainan	20
3.	Pengertian <i>Puzzle</i>	21
4.	Macam-macam <i>Puzzle</i>	22
5.	Manfaat <i>Puzzle</i>	26
6.	<i>Puzzle</i> Tangkai	28
D.	Kerangka Konseptual	31
E.	Hipotesis	32

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian	33
B.	Variabel Penelitian	35
C.	Defenisi Operasional	35
D.	Subjek Penelitian	36
E.	Setting Penelitian	37
F.	Teknik dan Alat Pengumpulan Data	37
G.	Teknik Analisa Data	38

BAB IV DESKRIPSI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Data	46
B.	Analisis Data.....	74
1.	Kondisi Dalam Kondisi	74
2.	Analisis Antar Kondisi	107
3.	Pembuktian Hipotesis	115

4. Pembahasan Hasil Hipotesis	116
5. Keterbatasan Penelitian	120
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	121
B. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN-LAMPIRAN	126

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Level Perubahan Data	43
3.2. Format Rangkuman Komponen Analisis Visual Dalam Kondisi	43
3.3. Format Analisis Antar Kondisi	45
4.1. Kemampuan Awal Subjek	52
4.2. Kemampuan Mengenal Bangun Datar Sederhana	61
4.3. Kemampuan Mengenal Bangun Datar SederhanaTanpa Intervensi.....	68
4.4. Panjang Kondisi <i>Baseline</i> , <i>Intervensi</i> dan <i>Baseline 2</i>	76
4.5. Estimulasi Kecenderungan Arah Kemampuan Anak	81
4.6. Estimulasi Kecenderungan Arah Kemampuan Anak Pakai Waktu..	86
4.7. Rentang Stabilitas Kondisi A1	87
4.8. Presentase Stabilitas Kondisi A1	88
4.9. Rentang Stabilitas Kondisi B	89
4.10. Presentase Stabilitas Kondisi B	90
4.11 Rentang Stabilitas Kondisi A2	91
4.12 Presentase Stabilitas Kondisi A2	92
4.13. Rentang Stabilitas Kondisi A1	94
4.14. Presentase Stabilitas Kondisi A1	95
4.15. Rentang Stabilitas Kondisi B	95
4.16. Presentase Stabilitas Kondisi B	97
4.17. Rentang Stabilitas Kondisi A2	97
4.18. Presentase Stabilitas Kondisi A2	99

4.19. Kecenderungan Jejak Data	102
4.20. Level Stabilitas Rentang	103
4.21. Level Perubahan	104
4.22. Rangkuman Hasil Visual Analiasis Kemampuan Anak	105
4.23. Rangkuman Hasil Visual Analiasis Kemampuan Anak Pakai Waktu	106
4.24. Variabel Perubahan	107
4.25. Perubahan Kecenderungan Arah	108
4.26. Perubahan Kecenderungan Stabilitas	109
4.27. Perubahan Level	111
4.28. Perubahan <i>Overlope</i>	113
4.29. Rangkuman Hasil Visual Analiasis Kemampuan Anak	114
4.30. Rangkuman Hasil Visual Analiasis Kemampuan Anak Pakai Waktu	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Persegi Panjang.....	16
2.2. Persegi	17
2.3. Segitiga	17
2.4. Lingkaran	17
2.5. <i>Puzzle</i> Rakitan	23
2.6. <i>Puzzle</i> Lantai	23
2.7. <i>Puzzle</i> Angka	24
2.8. <i>Puzzle</i> Transportasi	24
2.9. <i>Puzzle</i> Logika	25
2.10. <i>Puzzle</i> Tangkai	25
2.11. <i>Puzzle</i> Tangkai	29
2.11. Tangkai Es Krim	30
3.1. Prosedur Dasar Desain A-B-A	34

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1. Kerangka Konseptual	32

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1. Kondisi <i>Baseline</i> Kemampuan Anak Menjawab Soal	53
4.2. Kondisi <i>Baseline</i> Waktu Yang Digunakan (Menit)	54
4.3. Kondisi <i>Intervensi</i> Kemampuan Anak Menjawab Soal	62
4.4. Kondisi <i>Intervensi</i> Waktu Yang Digunakan (Menit).....	63
4.5. Kondisi <i>Baseline</i> 2 Kemampuan Anak Menjawab Soal	69
4.6. Kondisi <i>Baseline</i> 2 Waktu Yang Digunakan (Menit)	70
4.7. Kondisi <i>Baseline</i> 1, <i>Intervensi</i> dan <i>Baseline</i> 2 Kemampuan Anak Menjawab Soal	71
4.8. Kondisi <i>Baseline</i> 1, <i>Intervensi</i> Dan <i>Baseline</i> 2 Kemampuan Waktu (Menit) Yang Digunakan Anak Menjawab Soal	73
4.9. Estimulasi Kecenderungan Arah Kemampuan Anak Menjawab Soal	80
4.10. Estimulasi Kecenderungan Arah Kemampuan Waktu (Menit) yang Digunakan Anak Menjawab Soal	85
4.11 Stabilitas kecenderungan Kemampuan Anak Menjawab Soal	93
4.12 Stabilitas kecenderungan Kemampuan Waktu (Menit) yang Digunakan Anak Menjawab Soal	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Asesmen	126
2. Kisi-kisi Penelitian	128
3. Instrumen Asesmen	129
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	131
5. Program Pengajaran Individual	138
6. Kriteria Penelitian	142
7. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Dalam Kondisi <i>Baseline 1</i>	143
8. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Dalam Kondisi <i>Intervensi</i>	145
9. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Dalam Kondisi <i>Baseline 2</i>	147
10. Format Pengumpulan Data	149
11. Format Pengumpulan Data <i>Baseline 1</i>	150
12. Format Pengumpulan Data <i>Intervensi</i>	155
13. Format Pengumpulan Data <i>Baseline 2</i>	161
14. Foto Kegiatan Penelitian	166
15. Surat Keterangan Izin Melaksanakan Penelitian dari Jurusan PLB UNP	170
16. Surat Keterangan Izin Melaksanakan Penelitian dari KESBANGPOL Kota Solok	171
17. Surat Keterangan Izin Melaksanakan Penelitian dari Dinas Kota Solok	172
18. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU. Sisdiknas. No. 20, 2003:2) tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Hal ini sesuai dengan undang-undang tentang sistem pendidikan nasional tahun 2003 bab IV pasal 1 menyatakan “setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu” dan pasal 2 berbunyi “warga negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus. Hal ini menunjukkan bahwa anak tunarungu berhak memperoleh kesempatan yang sama dengan anak lainnya dalam pendidikan.

Tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar, yang meliputi keseluruhan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai yang berat, digolongkan ke dalam bagian tuli atau kurang dengar”. Perlu diperhatikan akibat dari ketunarunguan ialah hambatan dalam berkomunikasi, sedangkan komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari menurut (Sumekar, 2006:67), sehingga hambatan ini mengakibatkan anak tunarungu mengalami permasalahan dalam perkembangan berfikir, berhitung, berbahasa, dan kesulitan berkomunikasi dengan sesamanya dan orang lain. Karena hambatan komunikasi yang dialami anak tentunya mereka akan mengalami hambatan dalam proses pembelajaran seperti dalam mata pelajaran matematika. Matematika menuntut anak bisa berhitung sedangkan anak tunarungu bemasalah dalam perkembangan berhitung.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Penggunaan ilmu matematika sangat dibutuhkan oleh siswa, baik dalam pendidikan formal maupun dalam kehidupan sehari-hari karena begitu banyak aktivitas yang mereka lakukan yang melibatkan bantuan matematika.

Oleh karena itu diperlukan strategi dalam mengajarkan materi-materi yang ada pada mata pelajaran matematika. Agar materi pelajaran matematika dapat dikuasai anak maka diperlukan suatu strategi pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat agar informasi yang disampaikan pengajar dapat diterima dan dipahami oleh anak

khususnya dalam mengenal bangun datar sederhana. Kurikulum tingkat sekolah dasar untuk kelas II B semester II menerangkan bahwa guru wajib mengajarkan tentang materi bangun datar sederhana, standar kopetensinya adalah mengenal bangun datar sederhana dan kopetensi dasarnya adalah mengenal bentuk bangun datar sederhana adapun tujuannya adalah agar siswa mengenali bentuk bangun datar dalam kesehariannya.

Melihat kenyataan dilapangan saat studi pendahuluan yang penulis laksanakan dari bulan oktober sampai desember 2012, penulis mengamati dalam proses pengenalan bangun datar sederhana di kelas II B SDLB. N 20 Nan Balimo Kota Solok terhadap dua orang siswa yang berjenis kelamin perempuan lebih fokus kepada pengenalan bangun datar sederhana kembali misalnya segi tiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, layang-layang, belah ketupat, trapesium dan jajar genjang. Pada proses pembelajaran guru mengenalkannya hanya dengan membuat gambar bangun datar di papan tulis kemudian diberi nama objek di bawah gambar tersebut. Untuk latihannya agar mengetahui anak mampu/tidaknya dalam mengenali bangun datar sederhana yang telah diterangkan, guru membuat soal masing-masing berupa gambar untuk dijawab dengan nama-nama gambar tersebut. Nilai matematika anak pada semester satu adalah 5,8 sedangkan kriteria ketuntasan belajar adalah 6,5 tentunya nilai anak belum mencapai KKM yang dituntut.

Adanya proses pembelajaran tersebut dalam mengenalkan bangun datar ternyata mengalami hambatan yang peneliti lihat yaitu anak tidak

mengenal bangun datar yang dipelajari, materi yang diajarkan tidak diserap anak dengan baik, anak tidak memahami bentuk bangun datar dan anak tidak mengenal nama bangun datar yang digambar.

Mengingat hambatan yang dialami anak sehingga peneliti mengadakan asesmen terhadap salah seorang siswa yang berjenis kelamin perempuan kelas II B di SDLB. N 20 Nan Balimo Kota Solok, penulis memberikan berbagai bentuk bangun datar yang terbuat dari karton diberi warna-warna agar menarik perhatian anak seperti segi tiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, layang-layang, belah ketupat, trapesium dan jajar genjang,

Tahap pertama penulis menyuruh anak menyebutkan nama bangun datar dari media sesuai perintah ternyata anak hanya benar dalam menyebutkan lingkaran saja dengan suara yang sengau sedangkan yang lainnya dia tidak mengetahui, tahap kedua penulis meminta anak untuk menunjukkan bangun datar yang diperintahkan ternyata hanya lingkaran saja anak yang bisa, kemudian tahap ketiga penulis menyuruh mengelompokkan media bangun datar sesuai perintah hanya lingkaran saja yang benar. Semua tahapan-tahapan ini penulis laksanakan dengan berulang-ulang kali tanpa memberikan intervensi.

Hasil asesmen yang penulis laksanakan kepada siswa ini ternyata dia hanya mengenali lingkaran saja bangun datar yang lain dia tidak mengetahuinya sedangkan dalam kurikulum siswa harus mengenal semua

bangun datar, permasalahan tersebut sangat penting diatasi, maka peneliti ingin memberikan suatu upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar sederhana bagi anak tunarungu.

Salah satu teknik yang akan peneliti berikan untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan melakukan intervensi melalui permainan *puzzle* tangkai. Menurut Umikayvan (2009:32-33) Permainan *puzzle* tangkai adalah permainan dimana anak harus menyusun *puzzle* yang bahannya berasal dari beberapa tangkai es krim dan dikombinasikan dengan gambar bangun datar sederhana pada tiap tangkainya dengan warna-warna yang cerah agar menarik perhatian anak, sehingga apabila tangkai-tangkai tersebut disusun dengan benar maka akan diketahui gambar objek yang dimaksud. Adapun alasan peneliti memilih permainan *puzzle* tangkai dalam meningkatkan kemampuan mengenalkan bangun datar sederhana adalah agar siswa dalam belajar tidak bosan dan jenuh, munculnya minat dan keantusiasan siswa, siswa dapat mengenal bangun datar sederhana dengan cepat, tepat dan terampil, dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan anak serta meningkatkan prestasi belajar anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik mengadakan penelitian tentang “Efektivitas Permainan *Puzzle* Tangkai Untuk Mengenalkan Bangun Datar Sederhana Bagi Anak Tunarungu di SDLB. N 20 Nan Balimo Kota Solok”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak mudah bosan apabila cara pembelajaran tersebut diulang-diulang dan kurangnya variasi dalam kegiatan belajar mengajar
2. Anak hanya mengenal bentuk lingkaran saja sedangkan bangun datar yang lainnya dia tidak mengetahui
3. Anak tidak mengenal nama-nama bangun datar sesuai dengan gambar yang diperintahkan
4. Anak belum bisa mengelompokkan bangun datar sesuai perintah
5. Permainan *Puzzle* tangkai belum digunakan guru dalam mengenalkan bangun datar

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka peneliti membatasi masalah yaitu pada permainan *Puzzle* tangkai untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar sederhana yaitu segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang bagi anak tunarungu kelas II.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu: “Apakah Efektif Permainan *Puzzle* Untuk Mengenal Bangun Datar Sederhana Bagi Anak Tunarungu Kelas II B di SDLB. N 20 NAN BALIMO KOTA SOLOK?”.

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah efektif permainan *puzzle* tangkai dalam mengenalkan bangun datar sederhana bagi anak tunarungu.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat penelitian yang dilaksanakan adalah:

1. Secara Praktis

a. Bagi Guru dan Orang Tua

Adapun manfaat penelitian bagi guru dan orang tua adalah Sebagai bahan masukan, pertimbangan dan pedoman dalam memilih media yang menarik untuk mengenalkan bangun datar sederhana kepada anak tunarungu.

b. Bagi Anak

Manfaat penelitian ini bagi anak adalah diharapkan dengan adanya permainan *puzzle* tangkai dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar sederhana dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar anak.

c. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk menambah ilmu dan wawasan dalam meningkatkan kemampuan mengenalkan bangun datar serta bisa menambah wawasan dalam meningkatkan teknik dalam mengajar nantinya.

2. Secara Konseptual

Manfaat penelitian ini secara konseptual adalah agar penelitian ini bisa disajikan sebagai sumbang pikiran atau informasi untuk mengembangkan kemampuan mengenalkan bangun datar sederhana bagi anak tunarungu dan meningkatkan khasanah ilmu pengetahuan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada Bab IV, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa permainan *puzzle* tangkai efektif untuk mengenalkan bangun datar sederhana bagi anak tunarungu Kelas II di SDLB. N 20 Nan Balimo Kota Solok. Permainan *puzzle* tangkai dalam mengenalkan bangun datar adalah suatu permainan yang merupakan salah satu contoh alat peraga yang bahannya terdiri dari tangkai-tangkai es krim, triplek dan diberi warna-warna yang cerah sehingga anak mencocokkan *puzzle* bangun datar ke papan tangkai yang penggunaannya bertujuan untuk menanamkan konsep bangun datar sederhana dengan benar.

Keunggulan permainan *puzzle* tangkai antara lain: bahannya mudah diperoleh, tidak beresiko atau tidak berbahaya bagi anak, cepat dikenal anak dan pengoperasiannya tidak sulit, dalam proses belajar mengajar permainan *puzzle* tangkai didampingi dengan bangun datar yang bertujuan agar anak memahami materi yang diajarkan, warna yang terdapat pada bangun datar dibuat dengan berwarna-warni sehingga terlihat menarik perhatian anak, pembuatan mudah, dan sesuai dengan taraf berfikir anak.

Berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh anak pada kondisi *baseline* 1 anak masih belum mengenal bangun datar sederhana, dari beberapa bangun datar yang diberikan hanya lingkaran saja yang diketahui

anak, setelah dilakukan *intervensi* dengan menggunakan *puzzle* tangkai pada hari pertama sampai hari ketiga anak hanya mampu menjawab soal satu sampai dua soal yang dijawab benar untuk pertemuan selanjutnya anak mampu menjawab semua soal dengan benar, setelah adanya jeda waktu dan dilakukan *baseline 2* pada hari pertama sampai ketiga anak mampu menjawab soal satu sampai dua soal yang benar untuk pertemuan selanjutnya semua soal dapat dijawab dengan benar. Dengan adanya data yang terdapat pada tiap kondisi mengalami kenaikan khususnya pada *baseline 1*, *intervensi* dan *baseline 2* sehingga permainan *puzzle* tangkai ini dapat mengenalkan bangun datar bagi anak tunarungu.

Banyaknya pengamatan dalam mengerjakan soal dalam mengenal bangun datar sederhana pada kondisi *baseline* (A1) sebanyak sepuluh kali pengamatan yang kecenderungannya bervariasi dan pada kondisi *intervensi* (B) dengan menggunakan permainan *puzzle* tangkai sebanyak sepuluh kali pengamatan yang kecenderungannya juga bervariasi. Dari hasil pengamatan tersebut menampakkan kecenderungan lebih bervariasi menarik kearah positif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* tangkai efektif untuk mengenalkan bangun datar bagi anak Tunarungu Kelas II di SDLB. N 20 Nan Balimo Kota Solok.

B. Saran

Setelah memperhatikan temuan peneliti yang diperoleh dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan melalui penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar menggunakan *puzzle* tangkai karena permainan ini dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenalkan bangun datar sederhana bagi anak tunarungu dan dapat mencobakan permainan ini dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi kepala sekolah, agar mendukung penggunaan permainan *puzzle* tangkai untuk guru kelas anak tunarungu.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap untuk dapat menambahkan variasi *puzzle* tangkai, agar anak lebih berminat dan termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Muhammad. 1995. *Orthopedagogik Tunarungu*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- DEPDIKBUD. 1994. *GBPP Bahasa Indonesia Anak Tunarungu*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Eliskar, Yulinda. 2010. *Bermain Dengan Bangun Geometri*. Jakarta: Pribumi Mekar.
- Kayvan, Umi. 2009. *57 Permainan Kreatif Untuk Menderdaskan Anak*. Jakarta Selatan: PT Trans Media.
- Kirk, dan Jemes Gallagher. 1986. *Pendidikan Anak Luar Biasa*. Jakarta: DNKS.
- Martoraharjo. 2009. *Ayo Belajar Geometri Bangun Datar dan Bangun Ruang*. Surabaya: PT Jepe Press Media Utama.
- Misbech, Muzamil. 2011. *Media Puzzle*. (Online), <file:///E:/semua%20kumpulan%20tugas/bismillah/mediapuzzle.html>, Diakses Tanggal 17 Desember 2012 Jam 10:00 WIB.
- Nugroho. 2010. *Ensiklopedia Matematika Bangun Datar*. Jawa Timur: Citra adi Bangsa.
- Nurjatmika. 2010. *Ragam Aktifitas Harian Untuk Anak TK*. Jakarta: PT Aksara.
- Tirto, Toni. 2010. *Permainan*. (Online), <http://klinis.wordpress.com/2007>, Diakses tanggal 17 Desember 2012 Jam 10:00 WIB.
- Sadjaah, Edja. 2005. *Pendidikan Bahasa Bagi Anak Gangguan Pendengaran Dalam Keluarga*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Salamah, Umi. 2011. *Bidang Datar*. Solo: PT Wangsa Jatra Lestari.
- Soejoedi, Imam. 1985. *Permainan Metodik Buku I*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Somad, Permanarian dan Herawati. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Somad, Permanarian. 1996. *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: DEPDIKBUD.