

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *INSTRUCTIONAL GAMES* DENGAN PERMAINAN PETANI PINTAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN 1-10 PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

(Penelitian *Single Subject Research* pada Siswa Kelas II SDLB SLB YPLAB Lembang)

OLEH : FURI FATMAWATI INTAN SARI (0907008)

Anak tunagrahita ringan adalah anak tunagrahita yang masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana melalui kegiatan yang diulang-ulang dengan bervariasi. Maka dari itu, agar anak lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan, diperlukan media pembelajaran yang menarik ketika menyampaikan materi pelajaran, khususnya dalam materi pemahaman konsep bilangan 1-10. Media pembelajaran berbasis komputer model *instructional games* dengan permainan petani pintar merupakan perangkat lunak pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur aturan dan tantangan, kemudian menyediakan lingkungan yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan gambar, animasi, dan juga suara yang menimbulkan ketertarikan panca indera yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami pelajaran. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dan gambaran yang jelas mengenai pengaruh model *instructional games* dengan permainan petani pintar terhadap pemahaman konsep bilangan 1 – 10 pada anak tunagrahita ringan kelas II SDLB di SLB YPLAB Lembang yang berinisial WL (siswa 1) dan ND (siswa 2). Metode penelitian yang digunakan yaitu *Single Subject Research* (SSR) dan menggunakan desain A-B-A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran model *instructional games* dengan permainan petani pintar berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1-10 yang terlihat dari adanya peningkatan *mean level* pada kedua siswa (WL dan ND). Pada fase *baseline 1* (A-1), *mean level* WL (siswa 1) yaitu 47,5% dan *mean level* ND (siswa 2) yaitu 34,375%. Pada fase intervensi (B), *mean level* WL (siswa 1) yaitu sebesar 59,688% dan *mean level* ND (siswa 2) yaitu 40,938%. Kemudian pada fase *baseline 2* (A-2), *mean level* WL (siswa 1) yaitu 73,125% dan *mean level* ND (siswa 2) yaitu 54,375%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis komputer model *instructional games* dengan permainan petani pintar ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk digunakan dalam menyampaikan materi tentang konsep bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan.

No. 17/S1-Pkh/Oktober/2014

Kata Kunci : Anak tunagrahita ringan, model *instructional games* dengan permainan petani pintar, pemahaman konsep bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan.

Furi Fatmawati Intan Sari , 2014

PENGARUH MODEL *INSTRUCTIONAL GAMES* DENGAN PERMAINAN PETANI PINTAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN 1-10 PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

THE EFFECTS OF INSTRUCTIONAL GAMES MODEL WITH CLEVER FARMER GAMES IN DEVELOPING COMPREHENSION OF 1-10 NUMBER CONCEPTS AT MILD INTELLECTUAL DISABILITY CHILDREN

(A Single Subject Research at Second Graders of SDLB SLB YPLAB Lembang)

By : FURI FATMAWATI INTAN SARI (0907008)

Mild intellectual disability children are children whose having mental retardation yet still able to read, write, and count in a simple way through variety of repeated activities. Thus, in order to make the lessons delivered easier to understand by the pupils, the teacher has to convey the lessons in interesting way by using teaching learning media, especially in comprehending the concept of 1-10 number. Teaching learning media based on computer *instructional games* model with clever farmer games is a teaching learning software included rules and challenge, also it provides interesting and pleasing environment by using pictures, animations, and also interesting sounds which can attract hearing sense in order to develop the comprehension of the lesson. Moreover, the aim of this research is to collect information and a clear picture on the effect of instructional games model with clever farmer games towards comprehension of 1-10 number at mild intellectual disability children in second graders of SDLB in SLB YPLAB Lembang with initial WL (first pupil) and ND (second pupil). Research methodology used is Single Subject Research (SSR) and using A-B-A design. The result of the research shows that the use of instructional games model of teaching learning media with clever farmer games affect to the raise of mean level on both first and second pupils (WL and ND). In first baseline phase (A-1), mean level of WL (first pupil) is 47.5% and mean level of ND (second pupil) is 34.375%. In intervention phase (B), mean level of WL (first pupil) is 59.688% and mean level of ND (second pupil) is 40.938%. Afterwards, in baseline phase 2 (A-2), mean level of WL (first pupil) is 73,125% and mean level of ND (second pupil) is 54.375%. Hence, teaching learning media based on computer instructional games model with clever farmer games can be one of the 745 September 2014 in delivering the lesson about 1-10 number at mild intellectual disability children.

Furi Fatmawati Intan Sari , 2014

PENGARUH MODEL INSTRUCTIONAL GAMES DENGAN PERMAINAN PETANI PINTAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN 1-10 PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keywords: Mild intellectual disability children, instructional games model with clever farmer games, comprehension of 1-10 number concept at mild intellectual disability children.

No. 17/S1-Pkh/Oktober/2014

Furi Fatmawati Intan Sari , 2014

PENGARUH MODEL INSTRUCTIONAL GAMES DENGAN PERMAINAN PETANI PINTAR UNTUK

MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN 1-10

PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu