

No Daftar : 107/S1-PKh-Aceh/Agustus/2017

**PENGUNAAN MEDIA *GAME FLASH* SUSUN HURUF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA TUNARUNGU KELAS 2
DI SLBN A CITEUREUP CIMAHI**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Khusus



oleh

Nur Rahmah
1307893

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2017**

Nur Rahmah, 2017

*PENGUNAAN MEDIA GAME FLASH SUSUN HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
PADA SISWA TUNARUNGU KELAS 2 DI SLBN A CITEUREUP CIMAHI*

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

PENGGUNAAN MEDIA *GAME FLASH* SUSUN HURUF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA
SISWA TUNARUNGU KELAS 2 DI SLBN A CITEUREUP CIMAHI

Oleh
Nur Rahmah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Nur Rahmah 2017
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2017

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Nur Rahmah

1307893

**PENGUNAAN MEDIA *GAME FLASH* SUSUN HURUF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA TUNARUNGU KELAS 2
DI SLBN A CITEUREUP CIMAHI**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING :

Dosen Pembimbing I

Dr. Hj. Tati Hernawati, M.Pd

NIP. 196302081987032001

Dosen Pembimbing II

Dr. Endang Rusyani, M.Pd

NIP. 195705101985031003

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Khusus

Dr. Budi Susetyo, M.Pd

NIP. 195809071987031001

Nur Rahmah, 2017

PENGGUNAAN MEDIA GAME FLASH SUSUN HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA TUNARUNGU KELAS 2 DI SLBN A CITEUREUP CIMAHI

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