

ABSTRAK

**PENGUNAAN PERMAINAN KARTU GAMBAR DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN *VISUAL MEMORY* ANAK
TUNAGRAHITA SEDANG DI KELAS V SPLB-C YPLB CIPAGANTI
BANDUNG**

(Ira Susilah 0808373)

Terhambatnya perkembangan intelegensi atau kecerdasan yang dialami oleh anak tunagrahita mengakibatkan munculnya masalah-masalah dalam proses belajar, diantaranya: kesulitan menangkap pelajaran, kemampuan berpikir abstrak yang terbatas, dan memiliki daya ingat yang lemah. Subjek GH merupakan anak tunagrahita sedang yang mengalami hambatan dalam mengingat gambar yang baru saja dilihatnya. Kartu gambar merupakan media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan *visual memory*. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh penggunaan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan *visual memory* terhadap subjek yang dibatasi pada mengingat satu gambar diantara dua gambar, mengingat satu gambar diantara tiga gambar, mengingat satu gambar diantara empat gambar dan mengingat satu gambar diantara lima gambar. Selain itu mengingat dua gambar diantara tiga gambar, mengingat dua gambar diantara empat gambar dan mengingat dua gambar diantara lima gambar. Terakhir, mengingat tiga gambar diantara lima gambar dan mengingat tiga gambar diantara tujuh gambar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen *Single Subject Research* dengan desain A-B-A. Teknik pengumpulan data menggunakan *check list*. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk grafik. Komponen-komponen yang dianalisis meliputi analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan subjek GH dalam mengingat ketiga gambar mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan *mean level* kemampuan mengingat satu gambar pada *baseline-1* (A-1) adalah 31, pada intervensi (B) menjadi 63.37 dan pada *baseline-2* meningkat lagi menjadi 70.5. Perolehan *mean level* pada kemampuan mengingat dua gambar pada *baseline-1* adalah 30.25, pada intervensi (B) menjadi 63.25, dan pada fase *baseline-2* meningkat lagi menjadi 71.5. Perolehan *mean level* pada kemampuan mengingat tiga gambar pada *baseline-1* (A-1) adalah 16, pada intervensi (B) adalah 64.25, dan pada fase *baseline-2* mengalami peningkatan lagi menjadi 78.75. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian intervensi dengan menggunakan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan *visual memory* pada subjek GH.

Kata kunci: tunagrahita sedang, kartu gambar, *visual memory*

Ira Susilah, 2013

Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Memory anak Tunagrahita Sedang Di Kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

THE USE OF PICTURES IN THE CARD GAME VISUAL MEMORY ABILITY INCREASES THE CHILD'S MENTAL RETARDATION WAS IN CLASS V SPLB-C YPLB CIPAGANTI BANDUNG

(Ira Susilah 0808373)

Inhibition of intellectual development or intelligence that is experienced by children of mental retardation resulting in the emergence of problems in the learning process, including: difficulty capturing lessons, abstract thinking ability is limited, and it has a weak memory. The subject of GH is a mental retardation being had some obstacles in recalling an image that is just seen. Cards picture is a medium that can help improve the visual ability memory. So this research aims to obtain information about the influence of the use of the card images in the visual memory ability increases towards the subject is restricted to considering one image between two images, considering one image among three images, considering one image among four images and remember one image among five pictures. Besides was remembering two pictures among three pictures, considering two pictures among four images and remember two pictures among five picture. Last, considering three pictures among five pictures and considering three pictures among seven picture. A method of research used is experiment single subject research with a design A-B-A. The technique of using check list of data. Engineering analysis of data uses statistics deskriptif and displayed in graphical form. Components that are analyzed covering analysis in conditions and inter-intercity condition. The result showed subject allows GH in remembering third picture increased. It is shown by the acquisition mean level ability to remember one image in baseline-1 (a-1) is 31, on intervention (b) being 63.37 and on baseline-2 become inflated again 70.5. The mean level in obtaining the ability given the two images on the baseline-1 is 30.25, on intervention (B) becomes 63.25, and on the baseline phase-2 increased to 71.5. The mean level in obtaining the ability given the three pictures on the baseline-1 (A-1) is 16, on intervention (B) was 64.25, and on the baseline phase-2 has increased again to 78.75. Thus it can be concluded that the awarding of the intervention with the use of card images can improve the ability of visual memory the subject of GH.

Keywords: mental retardation of moderate, visual images, the memory card

Ira Susilah, 2013

Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Memory anak Tunagrahita Sedang Di Kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu