

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR BAGAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian.....	5
1. Tujuan Penelitian.....	5
2. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA JALAN TITIAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN KESEIMBANGAN PESERTA DIDIK TUNANETRA	
A. Deskripsi Tunarungu.....	7
1. Pengertian Tunarungu.....	7
2. Klasifikasi Tunarungu.....	8
3. Permasalahan Anak Tunarungu.....	11
B. Deskripsi Media Puzzle Angka.....	14
1. Pengertian Media.....	14
2. Manfaat Media.....	15
3. Pengertian Media Puzzle Angka.....	17
4. Macam-Macam Media Puzzle.....	18
5. Fungsi Media Puzzle Angka.....	19
6. Kelebihan Media Puzzle Angka.....	20
7. Kaitan Media Puzzle Angka dengan Kemampuan Pemahaman Lambang Bilangan.....	20

Cut Aja Asmi Nazrina, 2019

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN 1 SAMPAI 10 PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

8. Langkah-Langkah Penggunaan dari Media Puzzle Angka.....	20
C. Deskripsi Lambang Bilangan.....	21
D. Kemampuan Pemahaman Lambang Bilangan.....	22
E. Penelitian yang Relevan.....	23
F. Kerangka Berpikir.....	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	27
B. Desain Penelitian.....	28
C. Definisi Operasional Variabel.....	29
1. Variabel Bebas.....	29
2. Variabel Terikat.....	30
D. Subjek Penelitian dan Lokasi Penelitian.....	32
1. Subjek Penelitian.....	32
2. Lokasi Penelitian.....	32
E. Instrumen Penelitian.....	32
a. Menyusun kisi-kisi instrumen.....	33
b. Menyusun butir instrumen penelitian.....	34
c. Kriteria penilaian butir soal.....	34
F. Uji Coba Instrumen.....	35
1. Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	35
2. Uji Reabilitas Instrumen Penelitian.....	39
G. Teknik Pengumpulan Data.....	40
H. Prosedur Penelitian.....	41
1. Persiapan Penelitian.....	41
2. Pelaksanaan Penelitian.....	42
I. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	43
1. Teknik Pengolahan Data.....	43
2. Analisis Data.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	47
1. <i>Baseline-1 (A-1)</i>	47
2. <i>Intervensi (B)</i>	49
3. <i>Baseline-2 (A-2)</i>	51
B. Analisis Data.....	54
1. Analisis Dalam Kondisi.....	55

Cut Aja Asmi Nazrina, 2019

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN 1 SAMPAI 10 PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Analisis Antar Kondisi	65
C. Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	
A. Kesimpulan.....	76
B. Rekomendasi.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Anak Tunarungu.....	8
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	33
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Butir Soal.....	35
Tabel 3.3 Daftar Penilai Ahli Validitas Instrumen.....	36
Tabel 3.4 Hasil Validitas Penilaian 3 Ahli.....	37
Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	40
Tabel 4.1 Persentase Kondisi <i>Baseline-1</i> (A1)	48
Tabel 4.2 Data Kondisi Intervensi (B)0.....	49
Tabel 4.3 Data Kondisi <i>Baseline-2</i> (A2)	51
Tabel 4.4 Rekapitulasi Persentase Data Keseluruhan Kemampuan Pemahaman Lambang Bilangan 1 Sampai 10.....	53
Tabel 4.5 Panjang Kondisi.....	55
Tabel 4.6 Estimasi Kecenderungan Arah.....	58
Tabel 4.7 Kecenderungan Stabilitas dalam Fase Desain A-B-A	63
Tabel 4.8 Jejak Data.....	63
Tabel 4.9 Level Stabilitas dan Rentang.....	64
Tabel 4.10 Level Perubahan0.....	64
Tabel 4.11 Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi.....	65
Tabel 4.12 Jumlah Variabel yang Diubah.....	66
Tabel 4.13 Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya.....	66
Tabel 4.14 Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	67
Tabel 4.15 Perubahan Level.....	67
Tabel 4.16 Data <i>Overlap</i>	71
Tabel 4.21 Rangkuman Hasil Analisis Visual Antar Kondisi.....	71

Cut Aja Asmi Nazrina, 2019

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN 1 SAMPAI 10 PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1 Desain A-B-A.....	28
Grafik 4.1 Persentase Skor pada Kondisi <i>Baseline-1</i> (A1)	48
Grafik 4.2 Persentase Skor pada Kondisi Intervensi (B)	50
Grafik 4.3 Persentase Skor pada Kondisi <i>Baseline-2</i> (A2)	52
Grafik 4.4 Rekapitulasi Persentase Data Keseluruhan Pada Kondisi <i>Baseline-1</i> (A1), Intervensi (B), dan <i>Baseline-2</i> (A2)	54
Grafik 4.5 Estimasi Kecenderungan Arah Fase <i>Baseline-1</i> (A-1)	56
Grafik 4.6 Estimasi Kecenderungan Arah Fase Intervensi (B)	57
Grafik 4.7 Estimasi Kecenderungan Arah Fase <i>Baseline-2</i> (A-2)	57
Grafik 4.8 Kecenderungan Stabilitas Fase <i>Baseline-1</i> (A-1)	59
Grafik 4.9 Kecenderungan Stabilitas Fase Intervensi (B)	61
Grafik 4.10 Kecenderungan Stabilitas Fase <i>Baseline-2</i> (A-2)	62
Grafik 4.11 Data <i>Overlap</i> <i>Baseline-1</i> (A1) dengan Intervensi (B)	69
Grafik 4.12 Data <i>Overlap</i> Intervensi (B) dengan <i>Baseline-2</i> (A2)	70
Grafik 4.13 <i>Mean Level</i> <i>Baseline-1</i> (A1), Intervensi (B), <i>Baseline-2</i> (A2).73	

Cut Aja Asmi Nazrina, 2019

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN 1 SAMPAI 10 PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR BAGAN

Grafik 2.1 Kerangka Berpikir	30
------------------------------------	----

Cut Aja Asmi Nazrina, 2019

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN 1 SAMPAI 10 PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU

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

Cut Aja Asmi Nazrina, 2019

***PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN 1 SAMPAI 10 PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU***

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