

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6

BAB II MEDIA ANIMASI KOMPUTER SEBAGAI MEDIA

PENGENALAN LAMBANG BILANGAN 1-10 ANAK *DOWN SYNDROME*

A. Anak <i>Down syndrome</i> dan Hambatan yang dimilikinya	8
1. Pengertian anak <i>down syndrome</i>	8
2. Ciri-ciri anak <i>down syndrome</i>	10
3. Hambatan yang dimiliki anak <i>down syndrome</i>	11
B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10.....	15
1. Konsep mengenal lambang bilangan 1-10	15
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak <i>down syndrome</i>	17
C. Media Pembelajaran Animasi Komputer	18
1. Pengertian media pembelajaran	18
2. Media pembelajaran animasi komputer	20
3. Kelebihan media animasi komputer	22

4. Kaitan media pembelajaran animasi komputer dengan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak <i>down syndrome</i>	24
5. Langkah-langkah penggunaan media animasi komputer dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10	26
D. Penelitian yang Relevan	28
E. Kerangka Berfikir	30
F. Hipotesis`	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian	32
1. Definisi konsep Variabel	32
2. Definisi Operasional Variabel	34
B. Metode Penelitian	36
C. Subjek Penelitian	38
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	39
1. Instrumen Penelitian	39
2. Teknik Pengumpulan Data	41
3. Hasil pengujian persyaratan Instrumen	42
E. Prosedur Penelitian.....	47
1. Persiapan Penelitian	47
2. Pelaksanaan Penelitian	48
F. Teknik Pengolahan Data	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	52
1. Basline 1 (A-1)	52
2. Intervensi (B)	55
3. Basline 2 (A-2)	57
B. Analisis Data	63
1. Analisis dalam kondisi	63
2. Analisis antar kondisi	72

C. Pembahasan	80
---------------------	----

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan	84
B. Rekomendasi	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat-surat Penelitian

Lampiran 2 Hasil pengujian persyaratan Instrumen

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 4 RPP

Lampiran 5 Instrumen Penelitian

Lampiran 6 Jadwal Kegiatan Penelitian

Lampiran 7 Hasil Lembar Kerja Siswa

Lampiran 8 Media animasi komputer

RIWAYAT HIDUP