****

**SKRIPSI**

**PENERAPAN GAMBAR ASOSIATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 PADA ANAK**

***CEREBRAL PALSY* KELAS DASAR III**

**DI SLB NEGERI POLEWALI**

**BAITEL TIKU LA’BI’ AMPULEMBANG**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**FAKULTAS ILMU PENDIDKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**ABSTRAK**

**BAITEL TIKU LA’BI AMPULEMBANG,** 2018. Penerapan Gambar Asosiatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak *Cerebral Palsy* Kelas Dasar III di SLB Negeri Polewali. Skripsi dibimbing oleh Drs. Mufa’adi, M.Si, dan Dra. Tatiana Meidina, M.Si. Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya pengenalan angka 1-10 pada murid *cerebral palsy* kelas dasar III di SLB Negeri Polewali. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui penerapan gambar asosiatif pada anak *cerebral palsy* kelas dasar III di SLB Negeri Polewali”. Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui penerapan gambar asosiatif meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak *cerebral palsy.* Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitiannya adalah deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data adalah analisis dekriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengenalan angka 1-10 anak *cerebral palsy* sebelum penerapan gambar asosiatif dalam kategori kurang mampu, sedangkan setelah penerapan gambar asosiatif berada dalam kategori mampu. Kesimpulanya bahwa penerapan gambar asosiatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak *cerebral palsy* kelas dasar III di sekolah tersebut.

Kata kunci : *kemampuan mengenal angka 1-10, media gambar asosiatif*

[1] [2] [3][4][5] [6] [7] [8][9][10]

[1] M. A. Musi, “Peningkatan Keterampilan Berhitung Anak Usia Taman Kanak-Kanak Melalui Demonstrasi Dengan Media Gambar,” *Indones. J. Educ. Stud.*, vol. 19, no. 1, 2016.

[2] H. Jaya, “Perancangan media praktikum elektronika digital berbasis virtual,” *J. Inspir.*, vol. 3, no. 1, 2013.

[3] M. Tanrere and S. Side, “Pengembangan Media Chemo-Edutainmentmelalui Software Macromedia Flash MX pada Pembelajaran IPA Kimia SMP,” *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 18, no. 2, pp. 156–162, 2012.

[4] A. Meryam and M. Usman, “KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JERMAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR SISWA KELAS XI IPA MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 MAKASSAR,” *Eralingua J. Pendidik. Bhs. Asing dan Sastra*, vol. 1, no. 2, 2017.

[5] H. Abdul Gani and Z. Zulhaji, “Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Audio Visual pada Mata Kuliah Teknik Sepeda Motor,” *J. Mekom" Media Komun. Pendidik. Kejuruan"*, vol. 2, no. 1, pp. 88–101, 2015.

[6] A. A. Said, D. Cahyadi, and I. Arifin, “Perancangan Media Pembelajaran.” Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2017.

[7] A. Wahid and S. Luhriyani, “Pengembangan Model Online Digital Signage berbasis XIBO di Fakultas Bahasa dan Sastra UNM,” in *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2017, vol. 2, no. 1.

[8] H. Hasbi, “Penerapan Asistensi Tugas Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menerapkan Dasar-Dasar Gambar Teknik SMK Negeri 2 Parepare.” Universitas Negeri Makassar, 2012.

[9] M. Ali, “PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN POHON HITUNG USIA 4-5 TAHUN DI TK,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 7.

[10] M. Thamrin and M. Ali, “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Mengisi Pola Gambar dengan Sobekan Kertas Berwarna pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 9.