



SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA
MELALUI PERMAINAN UNO BATANG PADA
MURID TUNARUNGU BERAT KELAS III
DI SLB PELITA MANDIRI MAKASSAR**

**KIKI RAMADANTI
1645042020**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2020**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA
MELALUI PERMAINAN UNO BATANG PADA
MURID TUNARUNGU BERAT KELAS III
DI SLB PELITA MANDIRI MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

Oleh:

**KIKI RAMADANTI
1645042020**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2020**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
Alamat: JL. Tamalate I Kampus Tidung UNM
Telepon: (0411)884457-883076 fax (0411)883076
Laman : <http://www.unm.ac.id/>

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Uno Batang Pada Murid Tunarungu Berat Kelas III di SLB Pelita Mandiri”

Atas nama:

Nama : Kiki Ramadanti
NIM : 1645042024
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka dinyatakan layak untuk diujikan dalam ujian skripsi.

Makassar, Maret 2021

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dra. Tatiana Meidina, M.Si
NIP. 196305231989032003


Dr. Mustafa, M.Si
NIP. 196605251992031002

Mengetahui:

Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa


Dr. H. Syamsuddin, M.Si
NIP. 19621231 198306 1 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
Alamat: JL. Tamalate I Kampus Tidung UNM
Telepon: (0411)884457-883076 fax (0411)883076
Laman : <http://www.unm.ac.id/>

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan Nomor 1858/UN36.4/PP/2021, dan tanggal 15 Maret 2021, telah di ujiankan pada hari Senin tanggal 15 Maret 2021 sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa serta telah dinyatakan **LULUS**.



Disahkan oleh,
Dekan FIP UNM

Dr. Abdul Saman, S.Pd, M.Si, Kons
NIP. 19720817 200212 1 001

Panitia Ujian:

1. Ketua : Dr. Abdul Saman, S.Pd, M.Si. Kons (.....)
2. Sekretaris : Dra. Dwiyatmi Sulasminah, M.Pd (.....)
3. Pembimbing I : Dra. Tatiana Meidina, M.Si (.....)
4. Pembimbing II : Dr. Mustafa, M.si (.....)
5. Penguji I : Drs. Mufa'adi, M.Si (.....)
6. Penguji II : Dra. Hj. Sitti Kasmawati, M.Si (.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kiki Ramadanti

NIM : 1645042024

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Mengenal angka melalui permainan
Uno Batang pada murid Tunarungu berat kelas dasar III di SLB
Pelita Mandiri

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau mengandung unsur plagiat maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, Maret 2021

Yang Membuat Pernyataan,

KIKI RAMADANTI
NIM: 1645042024

MOTO DAN PERUNTUKAN

MOTO “Mantapkan langkah dengan menyempurnakan ikhtiar”.

(Kiki Ramadanti, 2021)

PERUNTUKAN

Dengan Segala Kerendahan Hati

Kuperuntukkan Karya ini

Kepada almarhum Ayah Bahtiar, Ibu Rosida,

Ummi Arfah, dan Abi Tamrin yang Tercinta

Yang dengan Tulus dan Ikhlas Selalu Berdoa dan Membantu

Baik Moril Maupun Materi demi Keberhasilan Penulis

Semoga ALLAH SWT selalu Memberikan Rahmat dan Karunia-Nya

Terima kasih yang tak terhingga

ABSTRAK

Kiki Ramadanti, 2021. Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan uno batang pada murid tunarungu berat kelas dasar III di SLB Pelita Mandiri. Skripsi dibimbing oleh Dra. Tatiana Meidina, M.Si dan Dr. Mustafa, M.Si. Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah kemampuan mengenal angka pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal angka melalui media permainan uno batang pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri sebelum diberi intervensi (*Baseline 1 /A1*), kemampuan mengenal angka saat diberi intervensi (intervensi /B), kemampuan mengenal angka setelah diberi intervensi (*baseline2/A2*), perbandingan kemampuan mengenal angka berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu pada kondisi sebelum diberi intervensi ke kondisi saat diberi intervensi dan dari kondisi saat diberi intervensi ke kondisi setelah diberi intervensi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen (*Single Subject Research* (SSR) yaitu memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian dengan desain A-B-A. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri yang berinisial RF. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa 1) kemampuan mengenal angka subjek RF sangat kurang sebelum diberi intervensi (*baseline 1/A1*), 2) kemampuan mengenal angka subjek RF meningkat ke kategori baik sekali saat diberi intervensi (B), 3) kemampuan mengenal angka subjek RF menurun ke kategori baik setelah diberi intervensi (*baseline 2/A2*) 4) perbandingan kemampuan mengenal angka subjek RF berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu pada kondisi sebelum diberi intervensi (*baseline 1/A1*) kemampuan subjek RF sangat kurang meningkat ke kategori baik sekali pada kondisi saat diberikan intervensi (B), dan dari kondisi saat diberikan intervensi kemampuan subjek setelah diberikan intervensi (*baseline 2/A2*) menurun ke kategori baik, akan tetapi nilai yang diperoleh subjek RF lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diberikan intervensi (*baseline 1/A1*), dengan demikian kemampuan mengenal angka murid tetap dikatakan meningkat, hal ini disebabkan karena adanya pengaruh dari pemberian intervensi (B).

Kata kunci : Mengenal Angka , Permainan Uno Batang, Intervensi.

PRAKATA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang senantiasa memberikan nikmat, rahmat, taufik, dan hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat serta salam tak luput pula terucap atas junjungan Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* yang menyempurnakan islam serta membawa manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang beradap karena atas nikmat kesehatan yang diberikan penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan uno batang pada murid tunarungu berat kelas dasar III di SLB Pelita Mandiri Makassar. Dapat dirampungkan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan akademis guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penyusun skripsi ini telah berusaha semaksimal mungkin, namun sebagai manusia biasa tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan keterbatasan sehingga masih jauh dari sempurna, baik dari segi sistematika penulisan maupun isi yang terkandung dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun penulis harapkan.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih tak hingga kepada semua pihak yang membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, baik berupa moril dan materi. Karena penulis yakin tanpa bantuan dari mereka, sulit rasanya bagi penulis menyelesaikan skripsi ini. Izinkan penulis menyampaikan terima kasih kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah memberikan nikmat, kesehatan, dan kelancaran serta petunjuk menyelesaikan skripsi ini.

Rasa hormat dan terima kasih serta penghargaan luar biasa sangat spesial penulis haturkan kepada kedua orang tua penulis. Alm. Ayahanda Bahtiar dan Ibunda Rosida, juga kepada Saudaraku Risanawanti, Ummi Arfah, Abi Tamrin, bapak alm. Arisuddin, ibu St. Asni, Tante Hasna, Tante Rosmina, bapak Alm. Yusuf, Tante Sahara, om Hamsur, tante Suriana, om Suhardi, om Kamaruddin, kakak Darmansyah dan sepupu-sepupu yang selaku keluarga penulis dengan segala pengorbanan dan jasa-jasa mereka. Doa, restu, nasihat, dan petunjuk dari mereka merupakan dorongan moril yang efektif.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tidak terhingga kepada Dra. Tatiana Meidina, M.Si selaku pembimbing I dan Dr. Mustafa, M.Si selaku pembimbing II yang dengan ikhlas membimbing dan mengarahkan dari pengajuan judul hingga menyelesaikan skripsi ini. Demikian pula segala bantuan yang penulis peroleh dari segenap pihak selama di

bangku perkuliahan sehingga penulis merasa sangat bersyukur dan mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk mengikuti proses perkuliahan pada Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons sebagai Dekan, Dr. Mustafa, M.Si sebagai WD I; Dr. Pattaufi, M.Si sebagai WD II; Dr. H. Ansar, M.Si selaku WD III Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Dr. H. Syamsuddin, M.Si selaku Ketua jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Dr. Usman, M.Si selaku Sekretaris jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Dra. Dwiyatmi Sulasminah, M.Pd selaku Ketua Laboratorium Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak Drs. Mufa'adi, M.Si selaku penguji 1, ibu Dra. Dwiyatmi Sulasminah, M.Pd selaku penguji 2 yang telah ikhlas memberikan perbaikan dan saran dalam proses menyusun skripsi ini serta bapak/Ibu dosen jurusan

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yang memberikan berbagai macam ilmu pengetahuan yang tidak ternilai di bangku perkuliah.

5. Ibu Rasnawati, S.Pd, M.Pd selaku Kepala Sekolah SLB Pelita Mandiri yang telah memberikan izin dan menerima penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Ibu Abriani Oktavia, S.Kom selaku wali kelas III Tunarungu yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama penelitian.
6. Sahabat-sahabatku Irda Amalia, Afriansyah Rissad, Rita Muflihah, S.Pd, Waode Sri Rahayu, Sakinah, Ayu Aryani, S.Pd, Nasyatun, Nurhidayati, S.Pd, Ummi kalsum, Nurfadhiah, Nurjunita wahab, Andi Suaeni, Rahma Angkotasari, S.Pd, Rizal, Aswar, Riady usman, Ashar, Aswin, Taufik, Syahril, Rian, Fajrin, Yusrifebrianti, Hilda, rekan-rekan Pendidikan Luar Biasa angkatan 2016, rekan-rekan Fam016 dan teman-teman sekontrakan *ukhtiuntiljannah* yang selama ini memberikan dukungan selama proses penyelesaian karya ini.
7. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, peneliti juga menyampaikan banyak terima kasih yang tak terhingga dan mendoakan semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* memberikan balasan pahala yang semestinya, aamiin.

Semoga bantuan, bimbingan, motivasi, dan kasih sayang yang diberikan kepada penulis senantiasa mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, akhirnya penulis dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan tidak ada manusia yang sempurna dan tak ada luput dari kesalahan

dan kekhilafan. Oleh karena itu penulis senantiasa mengharapkan tanggapan, kritikan, dan saran sehingga penulis dapat berkarya di masa yang akan datang. Semoga segala bantuan dan bimbingan dari semua pihak mendapat berkat dan rahmat Allah. Mudah-mudahan dapat member manfaat bagi pembaca, terutama bagi diri penulis Aamiin Ya Rabbal Alaamiin.

Makassar, Maret 2021
Peneliti,

KIKI RAMADANTI
NIM: 1645042024

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTO DAN PERUNTUKAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1

B. Rumus Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN

PERTANYAAN PENELITIAN

A. Kajian Pustaka	
1. Konsep mengenal angka	7
2. Hakikat media Permainan Uno Batang	8
3. Kajian tentang Tunarungu	12
4. Kaitan Pengenalan angka melalui Permainan Uno batang	17
B. Kerangka Pikir	18
C. Pertanyaan Penelitian	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	23
B. Variabel dan Desain Penelitian	24
C. Definisi Operasional Variabel	26
D. Subjek Penelitian	26
E. Teknik Pengumpulan Data	26
F. Teknik Analisis Data	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil penelitian	34
1. Analisis dalam Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	35
2. Analisis dalam Kondisi Intervensi (B)	45
3. Analisis dalam Kondisi <i>Baseline</i> 2 (A2)	56
4. Analisis Antar Kondisi	70
B. Pembahasan	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	86
B. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA	89
-----------------------	----

LAMPIRAN	91
-----------------	----

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	156
-----------------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Kriteria Penilaian	28
3.2	Pengkategorian hasil tes Kemampuan Mengenal angka	28
4.1	Data Hasil <i>Baseline</i> 1 (A1) Kemampuan Mengenal angka	36
4.2	Data Panjang Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1) Kemampuan Mengenal angka	37
4.3	Data Estimasi Kecenderungan Arah Peningkatan kemampuan Mengenal angka pada Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	40
4.4	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal angka Pada Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	42
4.5	Kecenderungan Jejak Data Mengenal angka pada Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	43
4.6	Level Stabilitas dan Rentang Mengenal angka pada kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	43
4.7	Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal angka pada Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	45
4.8	Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal angka pada Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	45
4.9	Data Hasil Kemampuan Mengenal angka Pada Kondisi Intervensi (B)	45
4.10	Data Panjang Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Mengenal angka	47
4.11	Data Estimasi Kecenderungan Arah Peningkatan Kemampuan Mengenal angka pada Kondisi	50

	Intervensi (B)	
4.12	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal angka pada Kondisi Intervensi (B)	52
4.13	Kecenderungan Jejak Data Mengenal angka Pada Kondisi Intervensi (B)	53
4.14	Level Stabilitas dan Rentang Mengenal angka Murid pada Kondisi Intervensi (B)	54
4.15	Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal angka pada Kondisi Intervensi (B)	55
4.16	Perubahan Level Data Peningkatan Mengenal angka pada Kondisi Intervensi (B)	55
4.17	Data Hasil <i>Baseline 2 (A2)</i> Kemampuan Mengenal angka	56
4.18	Data Panjang Kondisi <i>Baseline 2(A2)</i> Kemampuan Mengenal angka	57
4.19	Data Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal angka pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	59
4.20	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal angka	62
4.21	Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Mengenal angka pada kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	62
4.22	Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Mengenal angka pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	63
4.23	Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal angka pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	64
4.24	Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal angka pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	64
4.25	Data Hasil Kemampuan Mengenal angka <i>Baseline 1 (A1)</i> , Intervensi (B) dan <i>Baseline 2 (A2)</i>	65

4.26	Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1), Intervensi, dan <i>Baseline</i> 2 (A2) Kemampuan Mengenal angka	67
4.27	Jumlah Variabel yang Diubah dari Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1) ke Intervensi (B) dan Intervensi ke <i>Baseline</i> 2 (A2)	70
4.28	Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya pada Kemampuan Mengenal angka	71
4.29	Perubahan Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal angka	72
4.30	Perubahan Level Kemampuan Mengenal angka	73
4.31	Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Mengenal angka	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Gambar media uno batang	18
2.2	Bagan Kerangka Pikir	21

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Judul	Halaman
4.1	Kemampuan Mengenal angka pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i>	37
4.2	Kecenderungan Arah Mengenal angka Pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i>	39
4.3	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal angka Pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i>	41
4.4	Kemampuan Mengenal angka Pada Kondisi Intervensi (B)	47
4.5	Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal angka Pada Kondisi Intervensi (B)	49
4.6	Kecenderungan Stabilitas Pada Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Mengenal angka	51
4.7	Kemampuan Mengenal angka Pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i> .	57
4.8	Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal angka pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	59
4.9	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal angka Pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	61
4.10	Kemampuan Mengenal angka Pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i> , Intervensi (B) dan <i>Baseline 2 (A2)</i>	66
4.11	Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal angka Pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i> , Intervensi, dan <i>Baseline 2 (A2)</i>	67
4.12	Data <i>Overlap (Percentage of Overlap)</i> Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i> ke Intervensi (B) Kemampuan	75

Mengenal angka

4.13	Data <i>Overlap</i> (<i>Percentage of Overlap</i>) Kondisi Intervensi (B) ke <i>Baseline-2</i> (A-2) Peningkatan Kemampuan Mengenal angka	77
------	---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul	Halaman
1	Instrumen Penelitian dan Validasi	92
2	Instrumen Penelitian	99
3	Format Penilaian Instrumen Tes	127
4	Rencana Pembelajaran Individual (RPI)	130
5	Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal angka	136
6	Audiogram	140
7	Dokumentasi	145
8	Persuratan	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Murid berkebutuhan khusus adalah murid yang membutuhkan layanan atau perlakuan khusus untuk mencapai perkembangan yang optimal sebagai akibat dari kelainan atau keluar biasa yang di sandangnya. Pengertian ini menunjukkan bahwa tanpa pelayanan atau perlakuan khusus mereka tidak dapat mencapai perkembangan yang optimal, termasuk kebutuhan khusus dalam layanan pendidikan. Layanan kebutuhan khusus di sesuaikan dengan jenis dan tingkat kelainannya, karena masing-masing jenis dan tingkat kelainan membutuhkan layanan khusus.

Sebagai warga Negara Indonesia, anak berkebutuhan khusus berhak mendapatkan pendidikan untuk mengembangkan kemampuannya seoptimal mungkin agar mereka memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap sehingga dapat berdiri sendiri dan bersosialisasi di masyarakat. Begitupun dari segi pendidikan, anak berkebutuhan khusus perlu mendapatkan layanan pendidikan yang dapat memenuhi kebutuhan belajarnya misalnya dari segi kemampuan menulis, membaca, maupun berhitung. Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus yang dimaksud adalah anak yang mengalami hambatan pendengaran serta berkomunikasi yang biasa disebut anak Tunarungu.

Tunarungu berat adalah seseorang yang mengalami kehilangan kemampuan mendengar secara total, sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak terhadap kehidupan.

Berdasarkan hasil penelitian disalah satu sekolah luar biasa di kota Makassar yaitu di SLB Pelita Mandiri pada tanggal 03-07 Februari 2020 ketika peneliti melakukan wawancara dengan guru Kelas dasar III di SLB Pelita Mandiri diperoleh informasi bahwa ada seorang murid tunarungu berat berinisial RF, berumur 9 tahun, berjenis kelamin laki-laki belum mampu mengenal angka dasar. Murid kelas III sudah seharusnya mengenal angka dasar berdasarkan kurikulum yang ditetapkan oleh sekolah, hal ini terbukti ketika peneliti melakukan observasi dan asesmen akademik yang dilakukan pada tanggal 3-7 februari 2020 peneliti meminta murid untuk menyebutkan angka 1-20, namun dalam menyebutkan angka tersebut secara berurutan murid terlihat bingung serta ragu dalam menyebutkan angka, tidak hanya itu saja, ketika peneliti meminta murid untuk menunjukkan angka 1-20 secara bergiliran dipapan tulis terlihat murid masih salah dalam menunjukkannya, serta murid juga belum mampu mengisyaratkan. Hal tersebut terlihat saat murid diarahkan untuk menyebutkan angka 1-20. Salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar murid kurang maksimal karena kurangnya media pembelajaran mengenai pengenalan angka. Terkait hal tersebut perlu adanya metode atau cara yang perlu dilakukan untuk menstimulus perkembangan kognitif murid melalui media permainan yang menarik bagi anak.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu melalui permainan uno batang. Uno batang memiliki banyak angka dan warna didalamnya yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka serta pengenalan warna pada anak tunarungu. Pembelajaran melalui permainan yang menarik dapat membangkitkan motivasi belajar anak dan mempermudah anak untuk mengenal angka secara sederhana.

Adapun hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Utami (2020) Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 22 Payakumbuh, didapat hasil bahwa kemampuan mengenal nilai tempat pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan uno stacko yang dibuktikan dengan data-data yang diperoleh pada kondisi *baseline 1* (A1), *intervensi* (B), dan *baseline 2* (A2). berdasarkan analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi yang telah dilakukan pada anak ABB (Anak Berkesulitan Belajar), dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal nilai tempat dapat ditingkatkan melalui permainan uno stacko.

Selain itu, Gustiasih (2015) berdasarkan hasil penelitian pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Kembang Ringgit Pungging Mojokerto menunjukkan sebelum penerapan model pembelajaran konstruktivistik bermedia *uno stacko* dan setelah penerapan model pembelajaran mengalami peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan. Selain itu, hasil tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran konstruktivistik bermedia uno stacko mendukung anak dalam membangun pengetahuan yang baru dipahami dilingkungannya, anak tidak merasa

bosan serta berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak yang perlu diasah dan dikembangkan.

Lebih lanjut, Rofiah (2016) berdasarkan penelitian Bermain uno stacko terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak Autis di SLB Harmoni Sidoarjo sebelum diterapkan bermain uno stacko diperoleh rata-rata 51,25 dan setelah diterapkan diperoleh rata-rata 77,5. Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa ada pengaruh bermain uno stacko terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak Autis.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media uno batang pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah kemampuan mengenal angka pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar melalui permainan uno batang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan mengenal angka pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar berdasarkan hasil analisis pada kondisi *baseline 1* (A1).
2. Kemampuan mengenal angka pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar berdasarkan hasil analisis pada kondisi *intervensi* (B).
3. Kemampuan mengenal angka pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar berdasarkan hasil analisis pada kondisi *baseline 2* (A2).
4. Peningkatan Kemampuan mengenal angka melalui permainan uno batang berdasarkan hasil analisis antar kondisi *baseline 1* (A1) ke *intervensi* (B) *baseline 2* (A2) pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis.

- a. Bagi akademis menjadi bahan masukan dalam pengembangan dan penggunaan media uno batang dalam pembelajaran bagi murid Tunarungu.
- b. Dapat dijadikan sumber informasi dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan kemampuan mengenal angka anak Tunarungu khususnya bagi mahasiswa jurusan pendidikan luar biasa.

2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi guru/pendidik/terapis, agar dapat dijadikan bahan masukan pada proses pembelajaran dalam upaya mengembangkan kemampuan mengenal angka melalui media uno batang.

- b. Bagi Murid, agar dapat menata laksana kemampuan mengenal angka dengan menerapkan penggunaan uno batang.
- c. Bagi Orang Tua, sabagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka yang tepat bagi anaknya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PERTANYAAN

PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Mengenal Angka

Sebelum anak paham operasi hitung paling sederhana (tambah dan kurang), anak-anak harus tahu konsep bilangan terlebih dahulu. Anak harus mengenal angka, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam KBBI Angka berarti tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan atau nomor. Menurut Vigotsky (Megawangi 2009:30)

Mengenal angka dengan proses bermain dan aktivitas yang bersifat konkrit dapat memberikan momentum alami bagi murid untuk belajar sesuatu yang sesuai dengan tahap perkembangan umurnya (*ageappropriate*) dan kebutuhan spesifik anak (*individual needs*).

Tujuan mengenal angka tidak lain agar anak secara dini dapat berfikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar, ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar anak. Menurut Copley (Karim dkk, 2007 :17) “angka adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari bilangan-bilangan”. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak adalah membilang, menyebut urutan bilangan (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda). Angka adalah satuan-satuan dalam system matematik yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan (dalam Tajudin, 2008:35). Tujuan

mengenal angka agar murid terampil menulis angka kedepannya dimana anak memahami makna angka dari bentuknya. Sesuai dengan pendapat Martini (2014:184) konsep angka merupakan kemampuan dasar dibidang matematika. Kemampuan ini berkembang secara bertahap, yang dimulai dari kemampuan anak dalam mengeksplorasi dan memanipulasi objek dan selanjutnya diikuti dengan kemampuan anak dalam mengorganisasi objek dan mengkomunikasikan lingkungannya melalui logika matematika.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa mengenali angka adalah suatu keterampilan dalam matematik yang merupakan awal dari sistem operasi matematika yang bersifat abstrak. Kemampuan mengenali angka adalah kemampuan dalam memahami suatu angka yang dapat diwakili dengan lambang bilangan.

2. Hakikat Media Permainan Uno Batang

a. Pengertian Uno Batang

Uno batang merupakan salah satu media permainan yang memungkinkan untuk digunakan dalam melatih kemampuan mengenali angka seperti yang dinyatakan oleh Schmorow & Fidopiastis (Wasis 2016:15) bahwa:

Uno stacko sering disebut dengan uno batang yang merupakan permainan edukatif berbentuk seperti balok yang memiliki berbagai warna menarik serta memiliki lambang bilangan yang tertera pada balok. Permainan ini mendukung dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Uno berarti satu. Prinsip permainan ini adalah menyamakan angka dadu dan angka pada batang uno. Untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya seperti yang didefinisikan oleh Ihda (2015: 4), bahwa:

permainan uno stacko dapat melatih daya ingat dan logika peserta didik serta memperluas pengetahuan dimana pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi peserta didik dibandingkan dengan materi yang dihafalkan.

Piaget terkenal dengan teorinya tentang bagaimana seorang anak belajar melalui tindakan yang dilakukan. Menurut Piaget (Santrock, 2009), pemahaman anak dibangun (*contracted*) melalui tindakan (*action*) sehingga teori ini sering disebut juga dengan teori *Constructivism*, dimana seorang murid dapat memahami suatu konsep melalui pengalaman kongkritnya.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan uno batang merupakan permainan yang dapat melatih daya ingat dan logika peserta didik yang berbentuk balok-balok bersusun dengan berbagai macam warna yang ukurannya sesuai untuk dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa sehingga aman, efektif dan nyaman untuk digunakan.

b. Kelebihan penggunaan uno batang

Beberapa manfaat permainan uno batang antara lain (Fathani 2015):

1. Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain uno batang para pemain akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun balok secara teratur dan rapi.

2. Meningkatkan keterampilan motorik

Keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Supaya balok dapat tersusun membentuk bangunan maka bagian-bagian balok harus disusun secara hati-hati.

3. Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Uno batang dapat dimainkan secara perorangan. Namun uno batang dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial antara pemainnya. Dalam kelompok, anggota akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

4. Melatih kesabaran

Bermain uno batang membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan. Permainan ini membutuhkan konsentrasi. Ketika akan memindahkan balok uno batang, karena jika tidak berhati-hati akan menyebabkan tumpukan uno batang tersebut roboh dan permainan selesai.

c. Kekurangan Media Uno Batang

Beberapa kekurangan permainan uno batang antara lain (Fathani 2015):

1. Balok-balok uno batang sedikit kurang licin (bahan Kayu)
2. Angka-angka yang sudah dicetak agak sulit dibaca
3. Menambah aturan bermain yaitu Larangan mengambil 3 susunan balok paling atas
4. Menambah cara bermain yaitu cara menentukan operasi hitung.

d. Langkah-langkah menggunakan uno batang

Langkah-langkah permainan uno batang menurut Larasati dan Prihatnani (2018) adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan bentuk media uno batang kepada murid yaitu berupa:
 - a. Balok dari angka 1-20 sebagai simbol atau lambang bilangan
 - b. Dadu sebagai alat untuk menemukan angka
 - c. Wadah dadu sebagai alat untuk mengguncangkan dadu
2. Setelah murid mengenal, murid dijelaskan langkah-langkah penggunaan media uno batang. Peneliti meminta murid untuk mengambil menara uno batang, wadah serta dadu pada permainan uno batang
3. Jika murid sudah paham dengan langkah-langkah penggunaannya, murid di beri ruang untuk memulai permainan
4. Murid dapat mengguncangkan dadu dan menunjukkan lambang bilangan dan mengisyaratkan

5. Agar murid benar-benar paham, kegiatan ini dilakukan berulang kali dengan bilangan yang berbeda. Ini dapat dilakukan dengan bimbingan guru.
6. Begitu seterusnya sampai susunan baloknya roboh. Permainan berakhir apabila menara roboh.

e. Aturan Permainan Uno Batang

Agar media ini dapat digunakan secara efektif maka diperlukan aturan permainan menurut Larasari dan Prihatnani (2018), sebagai berikut:

1. Permainan ini dilakukan oleh 2- 4 orang
2. Pemain uno batang harus menggunakan dua jari untuk mengambil balok uno batang
3. Pemain uno batang dilarang mengambil balok selain jumlah angka yang ditentukan dadu
4. Pemain wajib mengisyaratkan angka yang ada pada dadu
5. Jika pemain uno batang tidak dapat menjawab dan mengisyaratkan angka yang ada, maka pemain harus mengguncangkan kembali dadu yang ada di wadah.

3. Kajian tentang Tunarungu

a. Pengertian Tunarungu

Dalam pengertian tunarungu antara tunarungu klasifikasi tuli total dan kurang dengar itu berbeda karena mempunyai hambatan yang antara keduanya bisa dibantu dengan alat bantu dengar dan ada yang tidak bisa dibantu oleh alat bantu dengar. Hal ini sesuai dengan pendapat Hallahan dan Kauffman, (2009: 340) menyatakan bahwa:

Harus dipisahkan antara anak yang mengalami tuli total dan kurang dengar. Tuli total (*deaf*) diartikan sebagai orang yang mengalami hambatan pemrosesan informasi dalam bentuk bahasa melalui pendengaran, sedangkan kurang dengar (*hard of hearing*) ialah seseorang yang dengan bantuan alat bantu dengar memiliki sisa pendengaran yang cukup untuk memungkinkannya memperoleh informasi kebahasaan melalui pendengaran.

Banyak ahli mendefinisikan tunarungu dalam memberikan definisi tentang anak tunarungu yaitu seseorang yang mengalami kekurangan atau ketidakmampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya. Menurut widjaya (2012:01) menyatakan bahwa:

Tunarungu adalah istilah yang menunjuk pada kondisi ketidakfungsian organ pendengaran atau telinga seseorang. Kondisi ini menyebabkan orang tersebut mengalami hambatan atau keterbatasan dalam merespons bunyi-bunyi yang ada di sekitarnya.

Menurut Somad dan Tati (1995:27) menyatakan bahwa:

Anak tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang disebabkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran yang diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengarannya.

b. Klasifikasi Tunarungu

Klasifikasi anak tunarungu dapat dilakukan untuk kepentingan pendidikannya. Klasifikasi ini dimaksudkan agar mempermudah pemberian layanan kelompok untuk kebutuhan pendidikan anak tunarungu. Menurut Supoarno (2007:3.3) Tunarungu terdiri atas beberapa tingkatan kemampuan mendengar, yang umum dan khusus. Ada beberapa klasifikasi anak tunarungus e cara umum, yaitu:

1. Klasifikasi Umum
 - a) The deaf, atautuli, yaitu penyandang tunarungu berat dan sangat berat dengan tingkat ketulian di atas 90 dB.
 - b) Hard of Hearing, atau kurang dengar, yaitu penyandang tunarungu ringan atau sedang, dengan derajat ketulian 20 – 90 dB.
2. Klasifikasi Khusus
 - a) Tunarungu ringan, yaitu penyandang tunarungu yang mengalami tingkat ketulian 25- 45 dB Yaitu seseorang yang mengalami ketunarunguan taraf ringan, dimana ia mengalami kesulitan untuk merespon suara-suara yang datangnya agak jauh. Pada kondisi yang demikian, seseorang anak secara pedagogis sudah memerlukan perhatian khusus dalam belajarnya di sekolah, misalnya dengan menempatkan tempat duduk di bagian depan, yang dekat dengan guru.
 - b) Tunarungu sedang, yaitu penyandang tunarungu yang mengalami tingkat ketulian 46 - 70 dB Yaitu seseorang yang mengalami ketunarunguan taraf sedang, dimana ia hanya dapat mengerti percakapan pada jara 3-5 feet secara berhadapan, tetapi tidak dapat mengikuti diskusi-diskusi di kelas. Untuk anak yang mengalami ketunarunguan taraf inimemerlukanadanyaalat bantu dengar (hearing aid), dan memerlukanpembinaankomunikasi, persepsibunyi dan irama.
 - c) Tunarunguberat, yaitupenyandangtunarungu yang mengalamitingkatketulian 71 – 90 dB Seseorang yang mengalami ketunarunguan taraf berat, hanya dapat merespon bunyi-bunyi dalam jarak yang sangat dekat dan

diperkeras. Siswa dengan kategori ini juga memerlukan alat bantu dengar dalam mengikuti pendidikannya di sekolah. Siswa juga sangat memerlukan adanya pembinaan pengembangan bicaranya.

- d) Tunarungu sangat berat (*profound*), yaitu penyandang tunarungu yang mengalami tingkat ketulian 90 dB keatas. Pada taraf ini, mungkin seseorang sudah tidak dapat merespon suara sama sekali, tetapi mungkin masih bisa merespon melalui getaran-getaran suara yang ada. Untuk kegiatan pendidikan dan aktivitas lainnya, penyandang tunarungu kategori ini lebih mengandalkan kemampuan visual atau penglihatannya.

c. Pengertian Tunarungu Berat

Istilah tunarungu diambil dari kata “tuna” dan “rungu” Tuna artinya kurang dan Rungu artinya pendengaran. Anak dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara. Apabila dilihat secara fisik, anak tunarungu tidak berbeda dengan anak dengar pada umumnya. Tunarungu adalah individu yang mengalami hambatan dalam pendengaran baik sebagian maupun keseluruhan. Somad & Hernawati (1996: 27) mengemukakan bahwa tunarungu adalah suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai perangsang terutama melalui indra pendengaran.

Terdapat pengertian tunarungu berat atau tuli seperti yang dinyatakan oleh Moores (Somad & Hernawati 1996: 5):

Tunarungu berat atau tuli adalah seseorang yang kehilangan kemampuan mendengar pada tingkat 70 dB ISO atau lebih sehingga ia tidak dapat mengerti pembicaraan orang lain melalui pendengarannya sendiri tanpa atau menggunakan alat bantu mendengar.

Sedangkan pendapat lain tentang tunarungu berat dinyatakan oleh Suharmini (2009:35), sebagai berikut:

Tunarungu berat dapat diartikan sebagai keadaan dari seseorang individu yang mengalami kerusakan indera pendengaran sehingga menyebabkan tidak bisa menangkap berbagai rangsangan suara, atau rangsangan lain melalui pendengaran.

pengertian yang dikemukakan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tunarungu berat adalah seseorang yang mengalami kehilangan kemampuan mendengar seluruhnya yang diakibatkan karena tidak berfungsinya seluruh alat pendengaran, sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak dalam kehidupan secara kompleks.

d. Klasifikasi tunarungu Berat

Klasifikasi anak tunarungu dibagi menjadi dua golongan atau kelompok besar, yaitu tuli dan kurang dengar. Untuk tujuan pendidikan, anak penderita kelainan pendengaran diklasifikasikan sesuai dengan tingkat kehilangan pendengarannya.

Tuli adalah seseorang yang mengalami kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik itu memakai atau tidak memakai alat bantu dengar.

Supoarno (2007:33) mengemukakan bahwa *The deaf*, atau tuli, yaitu penyandang tunarungu berat dan sangat berat dengan tingkat ketulian di atas 90 dB.

Klasifikasi anak tunarungu menurut Krik:

71-90 dB : Hanya bisa mendengar bunyi yang sangat dekat, kadang-kadang dianggap tuli, membutuhkan pendidikan

luar biasa yang intensif, membutuhkan alat bantu dengar dan latihan bicara secara khusus (tergolong tunarungu berat).

Berdasarkan beberapa klasifikasi tunarungu menurut para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tunarungu memiliki beberapa tingkatan pendengaran (dB) untuk menyatakan tingkat kerusakan gangguan pendengaran dan membutuhkan pelayanan Pendidikan khusus dalam mengatasi gangguan pendengaran tersebut.

e. Karakteristik Tunarungu Berat

Jika dibandingkan dengan ketunaan yang lain ketunarunguan tidak tampak jelas, karena sepintas fisik mereka tidak mengalami kelainan.

4. Kaitan Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Uno Batang

Kesulitan yang dihadapi anak tunarungu membuat pendidik harus bisa memberikan layanan pendidik yang dapat mengakomodasikan kesulitan yang dialami anak terutama dalam pembelajaran Matematika khususnya materi mengenal angka dengan menggunakan media atau metode pembelajaran. Dalam penelitian ini memberikan sebuah solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu berupa permainan uno batang. Melalui permainan uno batang dapat meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan keterampilan motorik halus. Dengan adanya media konkret yang diberikan untuk anak tunarungu akan membangkitkan motivasi belajar, sehingga dapat menunjang pelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media uno batang dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal angka bagi murid tunarungu untuk mengeal angka dasar 1- 20.



Gambar 2.1. Media uno batang

B. Kerangka Pikir

SLB Pelita Mandiri Makassar merupakan lembaga pendidikan formal yang mendidik dan melayani perkembangan anak sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan anak didik termasuk murid tunarungu. Anak tunarungu menjadi subjek penelitian yang ada di SLB Pelita Mandiri Makassar tersebut mengalami kesulitan dalam mengenal angka. Permainan yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal angka salah satunya adalah dengan bermain uno batang.

Berdasarkan kondisi awal murid kelas III di SLB Pelita Mandiri belum mampu mengenal angka dasar. Hal tersebut dikarenakan murid masih kesulitan dalam mengingat, konsentrasi murid yang mudah terahlikan, dan murid mudah bosan saat proses belajar mengajar di kelas. Masalah ketidakmampuan mengenal angka yang di alami murid tunarungu berat merupakan suatu masalah yang memerlukan alternatif

pemecahannya. Hal ini perlu di upayakan mengingat bahwa mengenal angka merupakan dasar dalam proses pembelajaran matematika.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu melalui permainan uno batang. Uno batang memiliki banyak angka dan warna didalamnya yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka serta pengenalan warna pada anak tunarungu. Pembelajaran melalui permainan yang menarik dapat membangkitkan motivasi belajar anak dan mempermudah anak untuk mengenal angka secara sederhana

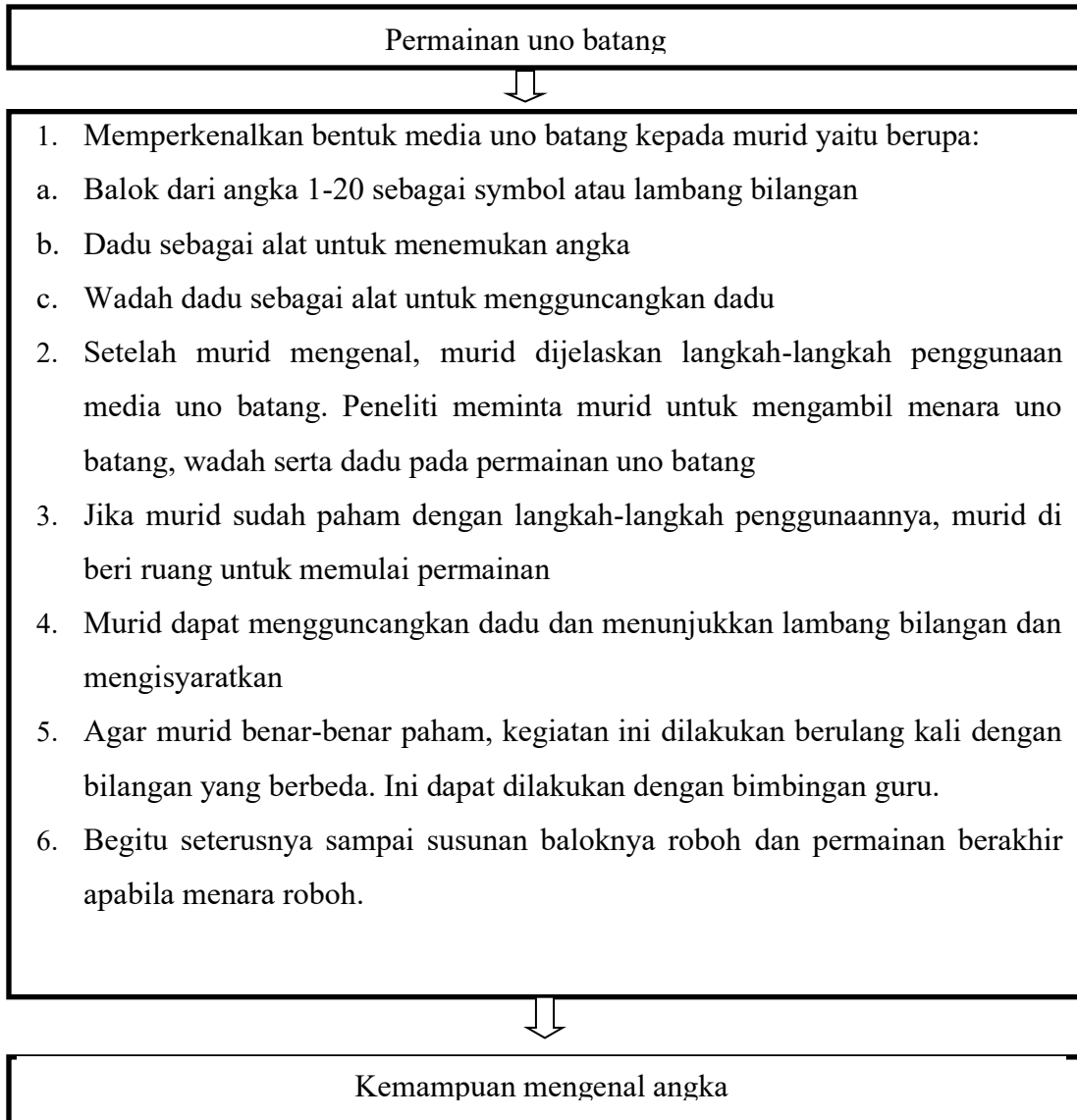
Uno batang memiliki banyak angka. Angka yang terdapat didalam uno batang bervariasi dari 1-20 yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan murid dalam hal mengenal angka. Selain itu, permainan uno batang juga dapat membantu murid menghitung dan menghafal angka. Melalui kegiatan bermain uno batang murid dapat belajar menyebutkan dan mengisyaratkan angka pada uno batang, murid dapat belajar menunjukkan angka pada uno batang, dan anak dapat menuliskan angka sesuai dengan angka yang terdapat pada uno batang serta anak juga dapat terlihat aktif dalam permainan ini.

Kemampuan mengenal angka 1-20 merupakan hal dasar yang harus dikuasai seorang murid untuk memahami pembelajaran matematika. Oleh karena itu, murid perlu mendapatkan layanan khusus sesuai kebutuhan belajarnya, perlu adanya suatu upaya yang diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan mengenal angka dasar yang dialami subjek. Tentunya dengan melihat dan mengobservasi kemampuan yang dimiliki murid tunarungu berat serta memberikan kesempatan dan penanganan

yang tepat, agar memperoleh hasil yang maksimal. Diharapkan, dengan penggunaan uno batang dapat mengatasi kesulitan mengenal angka dasar yang dimiliki murid.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat digambarkan skema kerangka pikir penelitian ini sebagai berikut :

Secara skematik kerangka pikir dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.2.Bagan kerangka pikir

C. Pertanyaan Penelitian

Adapun yang menjadi pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kemampuan mengenal angka dasar pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar sebelum diberi intervensi (*Baseline 1 /A1*)?
2. Bagaimanakah kemampuan mengenal angka dasar pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar pada saat diberi intervensi melalui media uno batang (intervensi /B)?
3. Bagaimanakah kemampuan mengenal angka dasar pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar setelah diberi intervensi (*baseline 2 /A2*)?
4. Bagaimanakah perbandingan kemampuan mengenal angka dasar pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar berdasarkan hasil analisis antar kondisi sebelum diberi intervensi (*baseline 1/A1*), saat diberi intervensi (B) dan setelah diberi intervensi (*baseline 2 /A2*)?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian.

Penelitian kuantitatif menggunakan instrument (alat pengumpulan data yang menghasilkan data numerical (angka)). Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik untuk mereduksi dan mengelompokkan data, menentukan hubungan serta mengidentifikasi perbedaan antara kelompok data, kontrol, instrumen, dan analisis statistik.

Penelitian kuantitatif menggunakan instrumen (alat pengumpulan data yang menghasilkan data numerikal angka). Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik untuk mereduksi dan mengelompokkan data, menentukan hubungan serta mengidentifikasi perbedaan antar kelompok data, kontrol, instrumen, dan analisis statistik untuk mengetahui kemampuan mengenal angka pada murid tunarungu berat kelas III SLB Pelita Mandiri Makassar melalui permainan Uno Batang.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan subjek tunggal (*Single Subject Research/ SSR*). Rosnow & Rosenthal (Sunanto, 2005:54) Penelitian eksperimen dengan subjek tunggal (*Single Subject Research/ SSR*) memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian.

Penggunaan metode penelitian *Single Subject Research* (SSR) ini bertujuan untuk memperoleh data dengan melihat dampak serta menguji efektivitas dari suatu treatment atau perlakuan berupa penggunaan permainan uno batang untuk mengetahui kemampuan mengenal angka pada murid Tunarungu berat kelas IIISLB Pelita Mandiri Makassar sebelum diberikan intervensi (*baseline 1/A1*), pada saat diberikan Intervensi (B) dan setelah diberikannya intervensi (*baseline 2/A2*) serta analisis sebelum dan setelah diberikan intervensi.

B. Variabel Penelitian Dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti sehingga diperoleh informasi tentangnya. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini terdapat satu variable yang diteliti yaitu “mengenal angka” melalui penerapan permainan uno batang.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan adalah *Withdrawl* dan *Reversal* dengan Konstelasi A – B – A, yaitu desain penelitian yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada individu, dengan cara membandingkan kondisi *baseline* sebelum dan sesudah intervensi.

1. Desain A – B – A memiliki tiga fase yaitu A1 (*baseline 1*), B (intervensi), dan A2 (*baseline 2*). Adapun tahap-tahap yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu: A1 (*baseline 1*) yaitu mengetahui profil dan kemampuan mengenal angka murid sebelum diberi intervensi. Subjek diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi. Sunanto (2005: 54), “*Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun”
2. B (intervensi) yaitu kondisi subjek penelitian selama diberi perlakuan, berupa penerapan metode permainan uno batang. Intervensi ini dilakukan secara berulang-ulang selama beberapa sesi. Pencatatan data terhadap kemampuan mengenal subjek, dilakukan untuk melihat pengaruh intervensi terhadap kemampuan mengenal angka murid tunarungu berat. Sunanto (2005: 54). “Kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut”

3. A2 (*baseline 2*) yaitu pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek. Sugiono (2007) mengemukakan statistik deskriptif adalah penghitungan yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah aspek penelitian yang memberikan informasi dan petunjuk tentang bagaimana cara mengukur variabel. variabel dalam penelitian ini, dimaksudkan untuk memberikan arah penelitian agar terhindar dari kesalahan persepsi dan pengukuran peubah penelitian. Variabel atas target behavior yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal angka. Kemampuan mengenal angka adalah nilai yang diperoleh subjek melalui tes perbuatan yaitu menunjukkan dan mengisyaratkan angka 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar, berinisial RF, berumur 9 Tahun, berjenis kelamin laki-laki, menunjukkan gejala dalam kemampuan mengenal angka.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan pada pengenalan angka. Bentuk tes yang digunakan adalah bentuk tes yang dikonstruksi oleh peneliti sendiri dan diberikan

pada suatu kondisi (*baseline*). Dalam penelitian ini *pengukuran* perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu, yaitu perhari. Perbandingan dilakukan pada subjek yang sama dengan kondisi (*baseline*) berbeda. *Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi. Kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes kemampuan mengenal angka yang disusun berdasarkan Rencana Pembelajaran Individual (RPI) yang diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan mengenal angka murid sebelum, selama dan setelah diberikan perlakuan terhadap media permainan uno batang. Materi tes terdiri dari 20 item. Kriteria penilaian adalah jika murid mampu menunjukkan dan mengisyaratkan angka sesuai dengan angka yang ada pada dadu dan angka yang ada pada batang uno maka diberi skor 2, jika murid mampu menunjukkan tetapi tidak mampu mengisyaratkan angka sesuai dengan angka yang ada pada dadu dan angka yang ada pada uno batang ataupun sebaliknya maka diberi skor 1, jika murid tidak mampu menunjukkan dan mengisyaratkan angka sesuai dengan angka yang ada pada dadu dan angka yang ada pada uno batang maka diberi skor 0, dengan demikian, skor maksimum yang mungkin dicapai oleh murid adalah 40 yaitu 20×2 , sedangkan skor minimum yang mungkin dicapai oleh murid adalah 0.

$$\text{Nilai Hasil} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel. 3.1. Kriteria penilaian

Penelitian ini menggunakan kategori seperti yang tercantum dalam table sebagai berikut:

Tabel 3.2 pengkategorian nilai hasil tes kemampuan mengenal angka pada murid Tunarungu berat di SLB Pelita Mandiri Makassar.

Interval	Kategori
80-100	Baik sekali
70-79	Baik
56-65	Cukup
41-55	Kurang
≤ 41	Sangat kurang

(Adaptasi dalam Arikunto. S, 2006: 19)

Data kuantitatif yang diperoleh dari perhitungan skor hasil pekerjaan subjek pada pengetesan awal sebelum dilakukan penelitian dengan menggunakan media permainan uno batang diolah sehingga diperoleh hasil *baseline* 1 (A1). Skor hasil yang diperoleh subjek pada fase intervensi dan pengetesan akhir setelah menggunakan media permainan uno batang diolah sehingga diperoleh skor intervensi dan *baseline* 2 (A2).

Hasil pengetesan pada setiap fase yaitu sebelum diberikan perlakuan *baseline* 1 (A1), intervensi (B) dan sesudah diberikan perlakuan *baseline*2 (A2) akan diolah dengan skor dan presentase. Menurut Sunanto (2005: 16) “peresentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadi peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%”.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian subjek tunggal terfokus pada data individu. Analisis data dilakukan untuk melihat ada tidaknya efek variabel bebas atau intervensi terhadap variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*). Dalam penelitian dengan subjek tunggal disamping berdasarkan analisis statistik juga dipengaruhi oleh desain penelitian yang digunakan.

Ada beberapa komponen penting yang akan dianalisis dalam penelitian ini, antara lain

1. Analisis dalam kondisi

Analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Komponen-komponen yang dianalisis meliputi:

a. Panjang kondisi

Panjang kondisi menunjukkan banyaknya data dan sesi yang ada pada suatu kondisi atau fase. Banyaknya data dalam kondisi menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada tiap kondisi. Panjang kondisi atau banyaknya data dalam

kondisi tidak ada ketentuan pasti. Data dalam kondisi *baseline* dikumpulkan sampai data menunjukkan arah yang jelas.

b. Kecenderungan arah

Kecenderungan arah data pada suatu grafik sangat penting untuk memberikan gambaran perilaku subjek yang sedang diteliti. Digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi. Untuk membuat garis, dapat dilakukan dengan: (1) metode tangan bebas (*freehand*), yaitu membuat garis secara langsung pada suatu kondisi sehingga membelah data sama banyak yang terletak diatas dan dibawah garis tersebut; (2) metode membelah tengah (*split-middle*), yaitu membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

c. Kecenderungan stabilitas (*Trend Stability*)

Kecenderungan stabilitas (*trend stability*), yaitu menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan data dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data *point* yang berada di dalam rentang, kemudian dibagi banyaknya data *point*, dan dikalikan 100%. Jika persentase stabilitas sebesar 85-90% maka data tersebut dikatakan stabil, sedangkan diluar itu dikatakan tidak stabil.

d. Jejak data

Jejak data adalah perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi, perubahan data satu ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu: menaik, menurun dan mendatar.

e. Rentang

Rentang adalah jarak antara batas atas dan batas bawah. Rentang memberikan informasi yang sama seperti pada analisis tentang perubahan level (*level change*).

f. Perubahan level (*Level Change*)

Perubahan level ialah menunjukkan besarnya perubahan antara dua data, tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dan data terakhir.

2. Analisis antar kondisi

Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* (A) ke kondisi intervensi (B). Komponen-komponen analisis antar kondisi, meliputi:

a. Jumlah variabel yang diubah

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku. Analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Dalam data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi.

c. Perubahan kecenderungan stabilitas dan efeknya

Perubahan kecenderungan stabilitas, yaitu menunjukkan tingkat stabilitas perubahan dari serentetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menaik, dan menurun) secara konsisten.

d. Perubahan level data

Perubahan level data, yaitu menunjukkan seberapa besar data berubah. Tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama (*baseline*) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (intervensi). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.

e. Data yang tumpang tindih (*Overlap*)

Data yang tumpang tindih berarti terjadi data yang sama pada kedua kondisi (*baseline* dengan intervensi). Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi dan semakin banyak data tumpang tindih, semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Jika data pada kondisi *baseline* lebih dari 90% yang tumpang tindih pada kondisi intervensi. Dengan demikian, diketahui bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakinkan.

Penelitian ini, bentuk grafik yang digunakan untuk menganalisis data adalah grafik garis. Penggunaan analisis dengan grafik ini diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen.

Perhitungan dalam mengolah data yaitu menggunakan persentase (%). Sunanto (2005:16) menyatakan bahwa “persentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%”. Alasan menggunakan persentase karena peneliti akan mencari skor hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (intervensi) dengan cara menghitung skor seberapa kemampuan mengenal angka murid. Skor kemampuan murid yang dijawab secara benar dibagi jumlah skor keseluruhan dan dikalikan 100.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah di laksanakan pada murid Tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri pada seorang murid yang dilaksanakan pada tanggal 28 November s/d 28 Oktober 2020 selama satu bulan. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya Penggunaan permainan uno batang dalam pengenalan angka pada murid Tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri.

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan eksperimen subjek tunggal atau *Single Subject Research*. Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A. Data yang telah terkumpul, dianalisis melalui statistik deskriptif, dan ditampilkan dalam grafik. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data pengenalan angka pada murid Tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri sebelum diberikan perlakuan (*baseline 1 (A1)*), saat diberi intervensi(B), dan setelah diberi intervensi(*baseline 2 (A2)*).

Sesuai dengan target *behavior* pada penelitian ini, yaitu mengenalkan angka menggunakan permainan uno batang. Subjek penelitian adalah murid tunarungu berat di SLB Pelita Mandiri pada satu orang murid dengan inisial RF.

Langkah–langkah untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor pada setiap kondisi.

2. Membuat tabel berisi hasil pengukuran pada setiap kondisi.
3. Membuat hasil analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap kemampuan mengenal angka murid Tunarungu berat kelas III SLB Pelita Mandiri sebagai sasaran perilaku (*target behavior*) yang diinginkan.

Adapun data nilai kemampuan mengenal angka pada subjek RF, pada kondisi *baseline* 1 (A1) dilaksanakan selama 3 sesi karena data yang diperoleh sudah stabil. Artinya data dari sesi pertama sampai sesi ke tiga sama atau tetap dan masuk dalam kategori stabil berdasarkan kriteria stabilitas yang telah ditetapkan, intervensi (B) dilaksanakan selama 7 sesi, hal ini bertujuan agar perlakuan yang diberikan pada murid dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka. Dapat dilihat dari sesi ke empat sampai sesi ke sepuluh mengalami peningkatan meskipun data yang diperoleh tidak stabil atau variabel. artinya data yang di peroleh tidak masuk dalam kriteria stabilitas dan *baseline* 2 (A2) dilaksanakan selama 4 sesi karena data yang diperoleh sudah stabil. Artinya data dari sesi ke sebelas sampai sesi ke empat belas masuk dalam kriteria stabilitas dan mengalami peningkatan kemampuan mengenal angka dibandingkan kondisi *Baseline 1* (A1).

1. Kemampuan mengenal angka Murid Tunarungu berat Kelas III di SLB Pelita Mandiri Berdasarkan Hasil Analisis Pada Kondisi Baseline 1 (A1)

Analisis dalam kondisi *baseline* 1 (A1) merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat perubahan data dalam satu kondisi yaitu pada kondisi *baseline* 1 (A1).

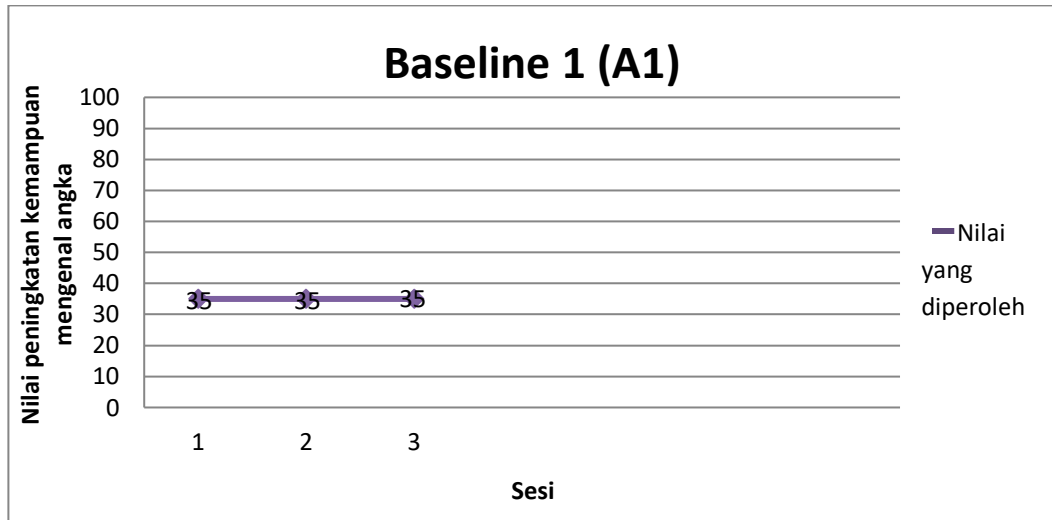
Adapun data hasil pengenalan angka pada kondisi *baseline 1* (A1) dilakukan sebanyak 3 sesi, dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil *Baseline 1* (A1) Peningkatan kemampuan mengenal angka.

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai	Kategori
<i>Baseline 1 (A1)</i>				
1	40	14	35	Sangat kurang
2	40	14	35	Sangat kurang
3	40	14	35	Sangat kurang

Data pada tabel 4.1 menunjukkan skor dan nilai hasil pengamatan dari subjek peneliti selama 3 sesi pada kondisi *baseline 1* (A1). Di sesi pertama murid memperoleh skor 14 dan skor maksimal 40 dengan nilai dibawah rata-rata yakni 35. Selanjutnya disesi 2 dan 3 peningkatan kemampuan mengenal angka murid tidak mengalami perubahan dan tetap memperoleh nilai 35 termaksud dalam kategori sangat kurang.

Untuk melihat lebih jelas perubahan yang terjadi terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka pada kondisi *baseline 1* (A1), maka data di atas dapat dibuatkan grafik. Grafik tersebut adalah sebagai berikut:



Grafik 4.1 Peningkatan kemampuan mengenal angka Murid Tunarungu berat kelas III Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Adapun komponen-komponen yang akan di analisis pada kondisi *baseline 1 (A1)* adalah sebagai berikut.

a) Panjang kondisi (*Condition Length*)

Panjang kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam setiap kondisi. Secara visual panjang kondisi pada kondisi *baseline 1 (A1)* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Data Panjang Kondisi *Baseline 1 (A1)* Peningkatan kemampuan mengenal angka

Kondisi	Panjang Kondisi
<i>Baseline 1 (A1)</i>	3

Panjang kondisi yang terdapat dalam tabel 4.2 artinya menunjukkan bahwa banyaknya sesi pada kondisi *baseline 1 (A1)* yaitu sebanyak pada 3 sesi. Maksudnya,

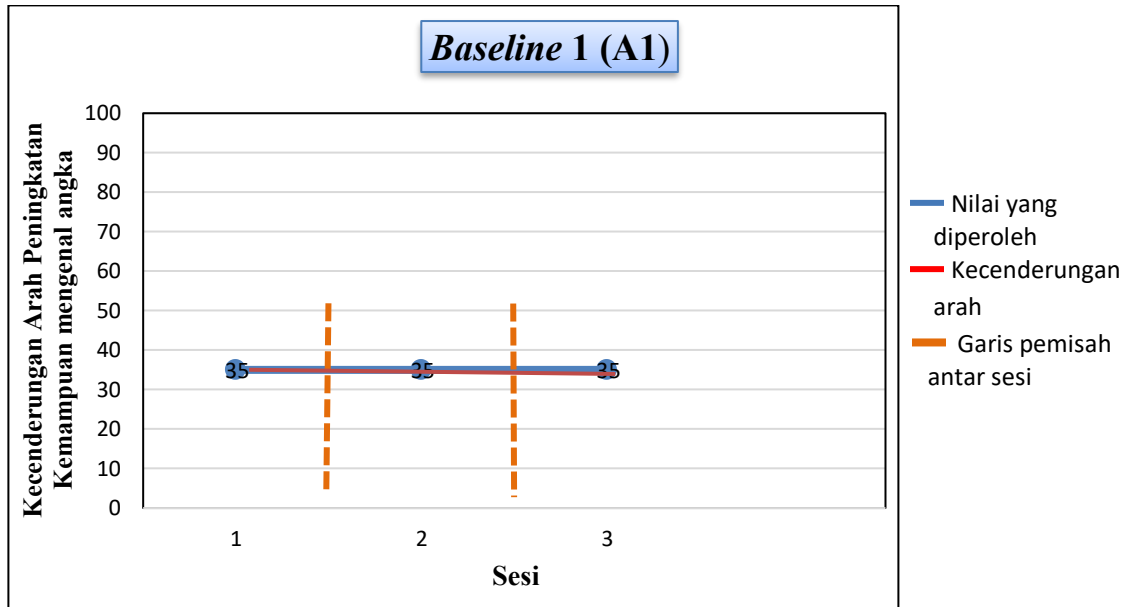
peningkatan kemampuan mengenal angka subjek RF pada kondisi *baseline* 1 (A1) dari sesi pertama sampai sesi ke tiga yaitu sama atau tetap dengan perolehan nilai 35 pemberian tes dihentikan pada sesi ke tiga karena data yang di peroleh dari pertama sampai data ke tiga sudah stabil.

b) Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal angka murid yang digambarkan oleh garis naik, sejajar, atau turun, dengan menggunakan metode belah tengah (*split-middle*). Adapun langkah-langkah menggunakan metode belah tengah adalah sebagai berikut:

- a) Membagi data menjadi dua bagian pada kondisi *baseline* 1 (A1)
- b) Data yang telah dibagi dua kemudian dibagi lagi menjadi dua bagian
- c) Menentukan posisi median dari masing-masing belahan

Tariklah garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara garis grafik dengan garis kanan dan kiri, garisnya naik, mendatar atau turun. Kecenderungan arah pada setiap kondisi dapat di lihat dalam tampilan grafik berikut ini.



Grafik 4.2 Kecenderungan Arah peningkatan kemampuan mengenal angka Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Berdasarkan grafik 4.2. estimasi kecenderungan arah kemampuan mengenal angka murid pada kondisi *baseline 1 (A1)* diperoleh kecenderungan arah mendatar artinya pada kondisi ini tidak mengalami perubahan dalam peningkatan kemampuan mengenal angka, hal ini dapat di lihat pada sesi pertama sampai sesi ke tiga subjek RF memperoleh nilai 35 atau peningkatan kemampuan mengenal angka subjek RF tetap (=).

Estimasi kecenderungan arah di atas dapat dimasukkan dalam tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Estimasi Kecenderungan Arah peningkatan kemampuan mengenal angka pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kondisi	<i>Baseline 1 (A1)</i>
Estimasi Kecenderungan Arah	(=)

c) Kecenderungan Stabilitas

Untuk menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan mengenal angka murid pada kondisi *baseline 1 (A1)* digunakan kriteria stabilitas 15%. Persentase stabilitas sebesar 85%-100% dikatakan stabil, sedangkan jika data skor mendapatkan stabilitas di bawah itu maka dikatakan tidak stabil atau variabel. (Sunanto, 2005)

1) Menghitung mean level

$$\text{mean} = \frac{\text{jumlah semua nilai benar A1}}{\text{banyaknya sesi}}$$

$$\frac{35 + 35 + 35}{3} = \frac{105}{3} = 35$$

2) Menghitung kriteria stabilitas

Nilai tertinggi	X kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
35	x 0.15	= 5,25

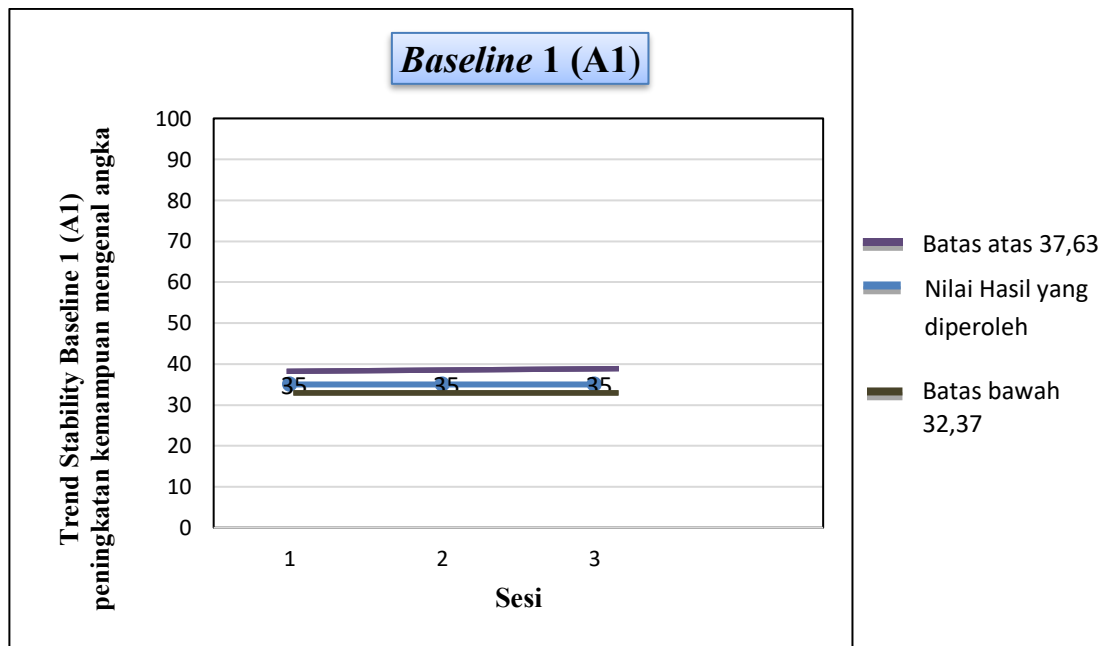
3) Menghitung batas atas

Mean level	+ Setengah dari rentang stabilitas	= Batas atas
35	+ 2,63	= 37,63

4) Menghitung batas bawah

Mean level	-Setengah dari rentang stabilitas	= Batas bawah
35	- 2,63	= 32,37

Untuk melihat cenderung stabil atau tidak stabilnya data pada *baseline 1(A1)* maka data diatas dapat dilihat pada grafik 4.3:



Grafik 4.3 Kecenderungan Stabilitas Peningkatan Kemampuan mengenal angka Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kecenderungan stabilitas (peningkatan kemampuan mengenal angka) = $3 : 3 \times 100$

= 100%

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas peningkatan kemampuan mengenal angka murid pada kondisi *baseline 1 (A1)* adalah 100%. Jika kecenderungan stabilitas yang diperoleh berada di atas kriteria stabilitas yang telah ditetapkan, maka data-data yang di peroleh tersebut adalah stabil. Karena kecenderungan stabilitas yang di peroleh stabil, maka proses intervensi atau pemberian perlakuan pada murid dapat dilanjutkan.

Berdasarkan grafik kecenderungan stabilitas di atas, dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini:

Tabel 4.4 Kecenderungan Stabilitas Peningkatan Kemampuan mengenal angka Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kondisi	<i>Baseline 1 (A1)</i>
Kecenderungan Stabilitas	<u><i>Stabil</i></u> 100%

Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal angka subjek RF pada kondisi *baseline 1 (A1)* berada pada persentase 100%, artinya masuk pada kategori stabil.

d) Kecenderungan Jejak Data

Menentukan jejak data sama dengan estimasi kecenderungan arah seperti di atas. Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini:

Tabel 4.5. Kecenderungan Jejak Data Peningkatan kemampuan mengenal angka pada Kondisi *Baseline 1* (A1)

Kondisi	<i>Baseline 1</i> (A1)
Kecenderungan Jejak Data	(=)
Kondisi	<i>Baseline 1</i> (A1)
Level stabilitas dan rentang	$\frac{\text{stabil}}{35 - 35}$

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi *baseline 1* (A1) mendatar. Artinya tidak terjadi perubahan data dalam kondisi ini, dapat dilihat pada sesi pertama sampai sesi ke tiga nilai yang diperoleh subjek RF tetap yaitu 35. Maknanya, pada tes peningkatan kemampuan mengenal angka pada sesi pertama sampai tes sesi ke tiga tetap karena subyek RF belum mampu mengenal angka meskipun datanya sudah stabil.

e) Level Stabilitas dan Rentang (*Level Stability and Range*)

Menentukan Level stabilitas dan rentang dilakukan dengan cara yang memasukkan masing-masing kondisi angka terkecil dan angka terbesar. Dengan demikian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Level Stabilitas dan Rentang Peningkatan kemampuan mengenal angka

Kondisi	<i>Baseline 1</i> (A1)
----------------	-------------------------------

Level stabilitas dan rentang	$\frac{\textit{stabil}}{35 - 35}$
-------------------------------------	-----------------------------------

Berdasarkan data peningkatan kemampuan mengenal angka murid di atas, sebagaimana telah dihitung bahwa pada kondisi *baseline* 1 (A1) pada sesi 1 sampai sesi ke tiga datanya stabil yaitu 100 dengan rentang 35 – 35.

f) Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level dilakukan dengan cara menandai data pertama (sesi 1) dengan data terakhir (sesi 3) pada kondisi *baseline* 1 (A1). Hitunglah selisih antara kedua data dan tentukan arah menaik atau menurun dan kemudian beri tanda (+) jika menaik, (-) jika menurun, dan (=) jika tidak ada perubahan.

Perubahan level pada penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana data pada sesi terakhir. pada kondisi *baseline* 1 (A1) pada sesi pertama hingga terakhir data yang diperoleh sama yakni 35 atau tidak mengalami perubahan level yang artinya nilai yang diperoleh murid pada kondisi *baseline* 1 (A1) tidak berubah atau tetap. Jadi, tingkat perubahan peningkatan kemampuan mengenal angka subjek RF pada kondisi *baseline* 1 (A1) adalah $35-35=0$.

Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini.

Tabel 4.7 Menentukan Perubahan Level Data Peningkatan kemampuan mengenal angka pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kondisi	Data Terakhir	-	Data Pertama	Jumlah Perubahan level
<i>Baseline 1 (A1)</i>	35	-	35	0

Dengan demikian, level perubahan data pada kondisi *baseline 1 (A1)* dapat di tulis seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Perubahan Level Data Peningkatan kemampuan mengenal angka pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kondisi	Baseline 1 (A1)
Perubahan level	$\frac{35 - 35}{(0)}$
(Level change)	

2. Kemampuan mengenal angka Murid Tunarungu berat Kelas III SLB Pelita Mandiri Berdasarkan Hasil Analisis Pada Kondisi Intervensi (B)

Analisis dalam kondisi intervensi (B) merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat perubahan data dalam satu kondisi yaitu intervensi (B)

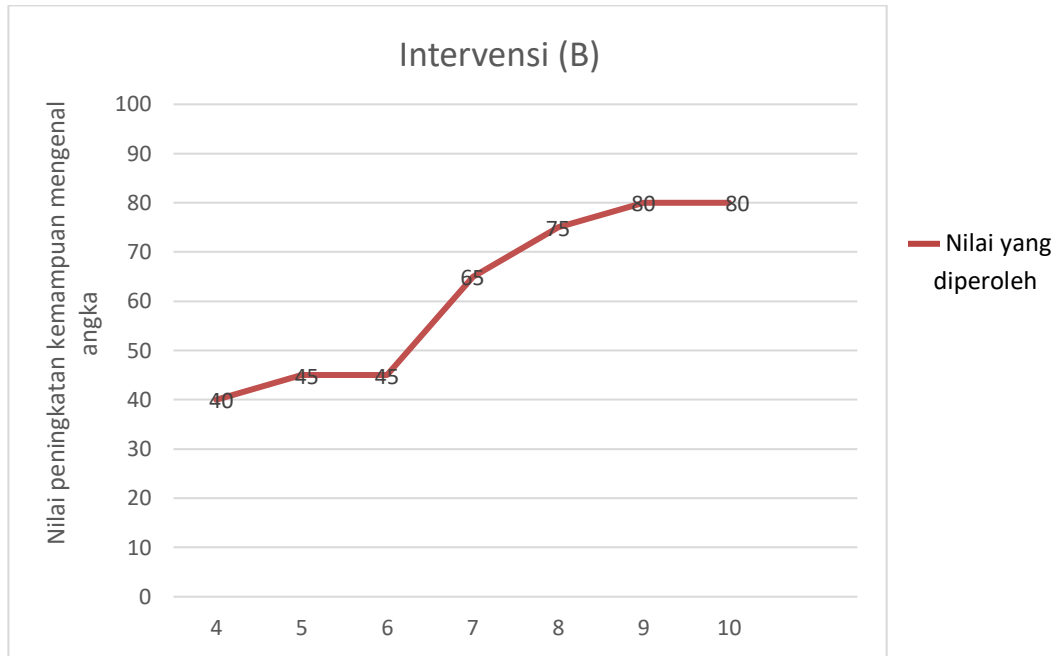
Adapun data hasil kemampuan seriasai pada kondisi intervensi (B) dilakukan sebanyak 7 sesi, dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 Data Hasil Peningkatan kemampuan mengenal angka Pada Kondis Intervensi (B)

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai	Kategori
	Intevensi (B)			
5	40	16	40	Sangat kurang
6	40	18	45	Kurang
7	40	18	45	Kurang
8	40	26	65	Cukup
9	40	30	75	Baik
10	40	32	80	Baik sekali
11	40	32	80	Baik sekali

Data pada tabel 4.9 menunjukkan skor dan nilai hasil pengamatan dari subjek peneliti selama 7 sesi pada kondisi intervensi (B). Di sesi ke 4 sampai 10 peningkatan kemampuan mengenal angka murid mengalami peningkatan drastis dengan memperoleh nilai mulai dari 40 sampai nilai yang tertinggi 80 masuk dalam kategori baik sekali dengan skor maksimal 40.

Untuk melihat lebih jelas perubahan yang terjadi terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka murid pada kondisi Intervensi (B), maka data di atas dapat dibuatkan grafik. Garafik tersebut adalah sebagai berikut:



Grafik 4.4 Peningkatan kemampuan mengenal angka Murid Tunarungu berat Kelas III Pada Kondisi Intervensi (B)

a) Panjang kondisi (*Condition Length*)

Panjang kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam setiap kondisi. Secara visual panjang kondisi pada kondisi intervensi (B) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Data Panjang Kondisi Intervensi (B) Peningkatan kemampuan mengenal angka

Kondisi	Panjang Kondisi
Intervensi (B)	7

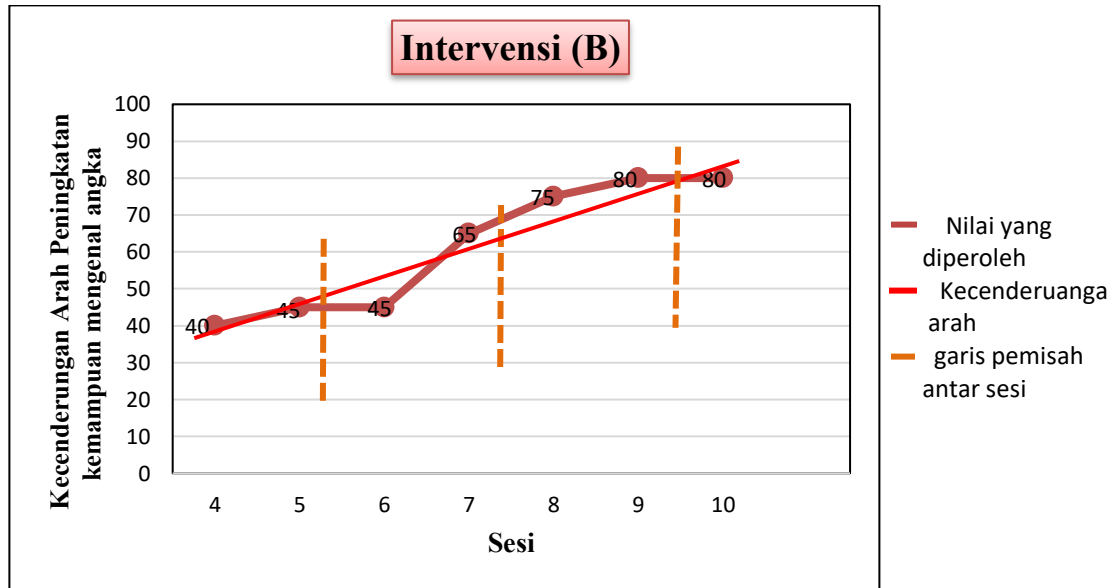
Panjang kondisi yang terdapat dalam tabel 4.10 artinya menunjukkan bahwa banyaknya kondisi intervensi (B) yaitu sebanyak 7 sesi. Maknanya peningkatan kemampuan mengenal angka subjek RF pada kondisi intervensi (B) dari sesi keempat sampai ke sepuluh mengalami peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena di berikan perlakuan dengan menggunakan permainan uno batang sehingga peningkatan kemampuan mengenal angka subjek RF mengalami peningkatan, dapat dilihat pada grafik di atas. Artinya bahwa penerapan permainan uno batang berpengaruh baik terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka murid.

b) Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal angka murid yang digambarkan oleh garis naik, sejajar, atau turun, dengan menggunakan metode belah tengah (split-middle). Adapun langkah-langkah menggunakan metode belah tengah adalah sebagai berikut:

- a) Membagi data menjadi dua bagian pada kondisi intervensi (B)
- b) Data yang telah dibagi dua kemudian dibagi lagi menjadi dua bagian
- c) Menentukan posisi median dari masing-masing belahan

Tariklah garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara garis grafik dengan garis kanan dan kiri, garisnya naik, mendatar atau turun. Kecenderungan arah pada setiap kondisi dapat di lihat dalam tampilan grafik berikutini.

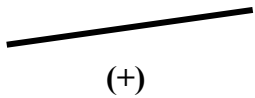


Grafik 4.5 Kecenderungan Arah Peningkatan kemampuan mengenal angka Pada Kondisi Intervensi (B)

Berdasarkan grafik estimasi kecenderungan arah peningkatan kemampuan mengenal angka subjek RF pada kondisi intervensi (B). Kecenderungan arahnya menaik artinya peningkatan kemampuan mengenal angka subjek RF mengalami perubahan atau peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan uno batang sebagai alat bantu dalam mengenal angka. Hal ini dapat dilihat jelas pada garis grafik pada sesi 4-10 yang menunjukkan adanya peningkatan yang di peroleh oleh subjek RF dengan nilai mulai 40 meningkat sampai nilai 80.

Estimasi kecenderungan arah di atas dapat dimasukkan dalam tabel seperti berikut:

Tabel 4.11 Data Estimasi Kecenderungan Arah Peningkatan Kemampuan mengenal angka pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Estimasi Kecenderungan Arah	

c). Kecenderungan Stabilitas Intervensi (B)

Untuk menentukan kecenderungan stabilitas peningkatan kemampuan mengenal angka murid pada kondisi intervensi (B) digunakan kriteria stabilitas 15%. Persentase stabilitas sebesar 85%-100% dikatakan stabil, sedangkan jika data skor mendapatkan stabilitas di bawah itu maka dikatakan tidak stabil atau variabel. (Sunanto,2005)

1) Menghitung mean level

$$Mean = \frac{\text{Jumlah semua nilai benar Intervensi (B)}}{\text{Banyaknya data}}$$

$$\frac{40 + 45 + 45 + 65 + 75 + 80 + 80}{7} = \frac{430}{7} = 61,43$$

2) Menghitung kriteria stabilitas

Nilai tertinggi	X kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
80	x 0.15	= 12

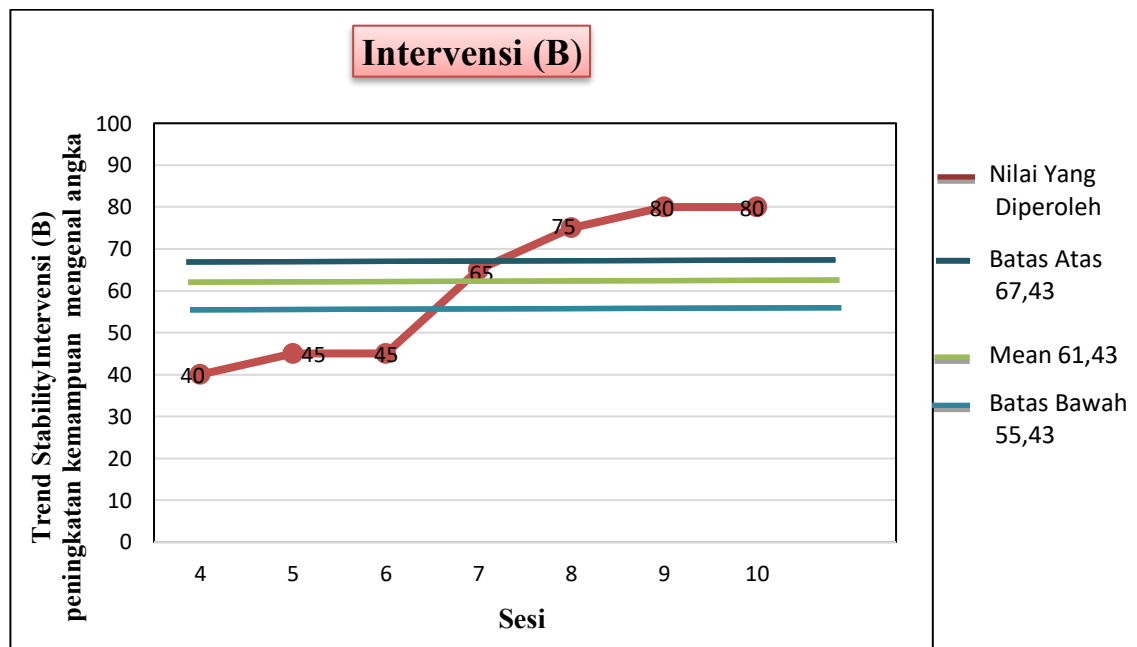
3) Menghitung batas atas

Mean level	+setengan dari rentang stabilitas	= Batas atas
61,43	+ 6	= 67,43

4) Menghitung batas bawah

Mean level	- Setengah dari rentang stabilitas	= Batas bawah
61,43	- 6	= 55,43

Untuk melihat cenderung stabil atau tidak stabilnya data pada Intervensi (B) maka data diatas dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 4.6 Kecenderungan Stabilitas Pada Kondisi Intervensi (B) Peningkatan kemampuan mengenal angka.

$$\begin{aligned} \text{Kecenderungan stabilitas (peningkatan kemampuan mengenal angka)} &= 1 / 7 \times 100 \\ &= 14,3 \% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas dalam peningkatan kemampuan mengenal angka diperoleh 14,3 % artinya data yang diperoleh meningkat secara tidak stabil, dimana peningkatan kemampuan mengenal angka pada saat penggunaan permainan uno batang meningkat secara tidak stabil. Namun menunjukkan peningkatan sehingga kondisi ini telah memungkinkan untuk dilanjutkan ke fase *baseline 2* (A2) sebagai fase kontrol.

Berdasarkan grafik kecenderungan stabilitas di atas, maka pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini:

Tabel 4.12 Kecenderungan stabilitas peningkatan kemampuan mengenal angka pada kondisi Intervensi (B)

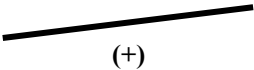
Kondisi	Intervensi (B)
Kecenderungan Stabilitas	<u>Tidak Stabil</u> 14,3%

Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal angka subjek RF pada kondisi Intervensi (B) berada pada persentase 14,3%, yang artinya data tidak stabil karena hasil persentase berada dibawah kriteria stabilitas yang telah di tetapkan.

d) Kecenderungan Jejak Data

Menentukan jejak data sama dengan estimasi kecenderungan arah seperti di atas. Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini:

Tabel 4.13 Kecenderungan Jejak Data Peningkatan kemampuan mengenal angka Pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Kecenderungan Jejak Data	

Berdasarkan tabel 4.13, menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi intervensi menaik. Artinya terjadi perubahan data dalam kondisi ini (meningkat). Dapat dilihat jelas dengan perolehan nilai subjek RF yang cenderung mengalami perubahan dari sesi empat sampai sesi ke sepuluh, dengan perolehan nilai mulai 40 sampai 80. Maknanya, bahwa pemberian perlakuan melalui penerapan permainan Uno batang dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka murid.

e) Level Stabilitas dan Rentang (*Level Stability and Range*)

Menentukan Level stabilitas dan rentang dilakukan dengan cara yang memasukkan masing-masing kondisi angka terkecil dan angka terbesar. Dengan demikian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.14 Level Stabilitas dan Rentang Peningkatan kemampuan mengenal angka Murid Pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Level stabilitas dan rentang	$\frac{\text{Variabel}}{40 - 80}$

Berdasarkan data peningkatan kemampuan mengenal angka di atas dapat dilihat bahwa kondisi intervensi (B) datanya tidak stabil yaitu 14,3% hal ini dikarenakan data peningkatan kemampuan mengenal angka yang diperoleh subjek bervariasi namun datanya meningkat dengan rentang 40 sampai 80. Artinya terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka pada subjek RF dari sesi empat sampai dengan sesi ke sepuluh.

f) Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level dilakukan dengan cara menandai data pertama (sesi 4) dengan data terakhir (sesi 10) pada kondisi intervensi (B). Hitunglah selisih antara kedua data dan tentukan arah menaik atau menurun dan kemudian beri tanda (+) jika menaik, (-) jika menurun, dan (=) jika tidak ada perubahan.

Perubahan level pada penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana data pada sesi terakhir. Kondisi intervensi (B) sesi pertama yakni 40 dan sesi terakhir 80, hal ini berarti pada kondisi Intervensi (B) terjadi perubahan level sebanyak 40 artinya nilai peningkatan kemampuan mengenal angka yang diperoleh subjek mengalami

peningkatan atau menaik, hal ini terjadi karena adanya pengaruh baik dari penggunaan permainan uno batanyang dapat membantu subjek dalam mengenal angka sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka.

Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini.

Tabel 4.15 Menentukan Perubahan Level Data peningkatan kemampuan mengenal angka Pada Kondisi *Intervensi* (B)

Kondisi	Data Terakhir	-	Data Pertama	Jumlah Perubahan level
Intervensi (B)	80	-	40	40

Dengan demikian, level perubahan data pada kondisi intervensi (B) dapat di tulis seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.16 Perubahan Level Data Peningkatan kemampuan mengenal angka pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Perubahan level (Level change)	$\frac{40 - 80}{(+40)}$

3. Peningkatan kemampuan Mengenal Angka Murid Tunarungu berat Kelas III di SLB Pelita Mandiri Berdasarkan Hasil Analisis Pada Kondisi Baseline 2 (A2)

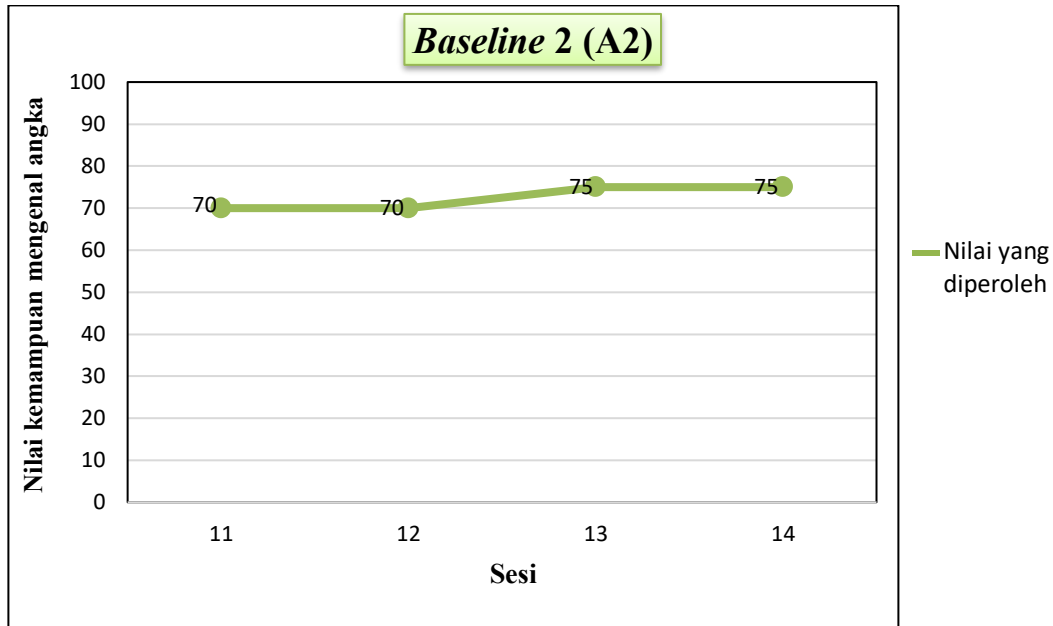
Analisis dalam kondisi *Baseline 2 (A2)* merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat perubahan data dalam satu kondisi yaitu *Baseline 2 (A2)*. Adapun data hasil *Baseline 2 (A2)* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.17 Data Hasil *Baseline 2 (A2)* kemampuan mengenal angka

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai	Kategori
<i>Baseline 2 (A2)</i>				
11	40	28	70	Baik
12	40	28	70	Baik
13	40	30	75	Baik
14	40	30	75	Baik

Data pada tabel 4.17 menunjukkan skor dan nilai hasil pengamatan dari subjek peneliti selama 4 sesi pada kondisi *baseline 2 (A2)*. Di sesi ke 11 murid memperoleh skor 28 dari skor maksimal 40 dengan nilai 70 sampai sesi ke 12 murid memperoleh skor 28 dari skor maksimal 40 dengan nilai yakni 70. Selanjutnya di sesi ke 13 dan 14 kemampuan mengenal angka mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 30 dari skor maksimal 40 dengan nilai yakni 75 masuk dalam kategori baik.

Untuk melihat lebih jelas perubahan yang terjadi terhadap kemampuan mengenal angka pada kondisi *baseline 2 (A2)*, maka data pada tabel 4.17 dibuatkan grafik. Garafik tersebut adalah sebagai berikut:



Grafik 4.7 kemampuan mengenal angka Murid Tunarungu berat Kelas III Pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*.

Adapun komponen-komponen yang akan di analisis antar kondisi *baseline 2 (A2)* adalah sebagai berikut:

a) Panjang kondisi (*Condition Length*)

Panjang kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam setiap kondisi. Secara visual panjang kondisi *baseline 2 (A2)* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.18 Data Panjang Kondisi *Baseline 2 (A2)* kemampuan mengenal angka

Kondisi	Panjang Kondisi
<i>Baseline 2 (A2)</i>	4

Panjang kondisi yang terdapat dalam tabel 4.18 menunjukkan bahwa banyaknya sesi pada kondisi *Baseline 2 (A2)* yaitu sebanyak 4 sesi. Maksudnya yaitu kemampuan mengenal angka subjek RF pada kondisi ini dari sesi ke 11 sampai sesi ke 14 meningkat, sehingga pemberian tes dihentikan pada sesi ke empat belas. karena data yang diperoleh dari sesi sebelas sampai sesi keempat belas sudah stabil yaitu 100% dari kriteria stabilitas yang telah ditetapkan sebesar 85% - 100%.

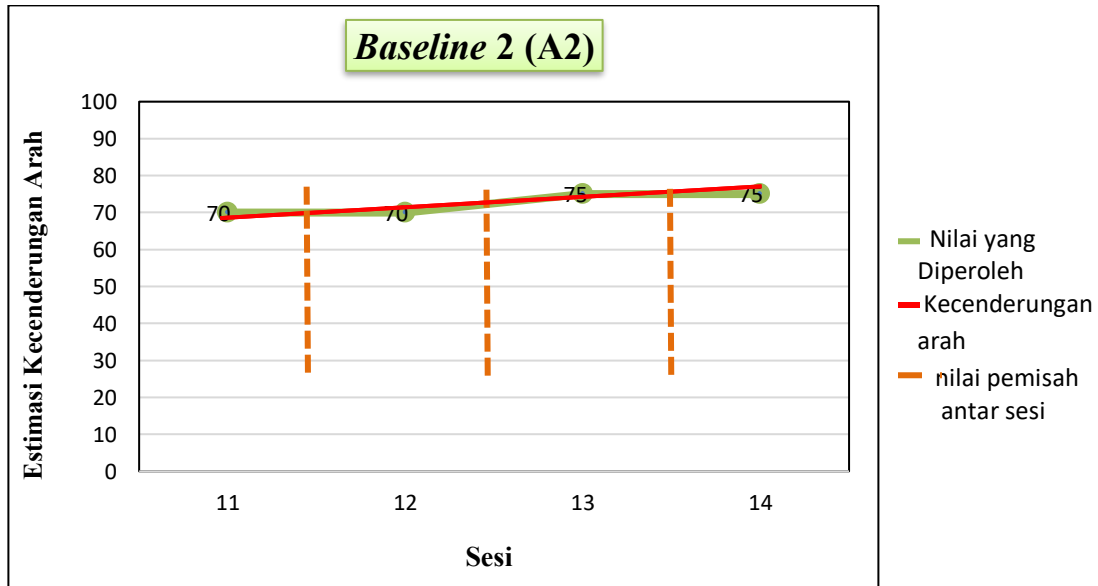
b) Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal angka murid yang digambarkan oleh garis naik, sejajar, atau turun, dengan menggunakan metode belah tengah (*split-middle*). Adapun langkah-langkah menggunakan metode belah tengah adalah sebagai berikut:

1. Membagi data menjadi dua bagian pada kondisi *Baseline 2 (A2)*
2. Data yang telah dibagi dua kemudian dibagi lagi menjadi dua bagian
3. Menentukan posisi median dari masing-masing belahan.

Tariklah garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara garis grafik dengan garis kanan dan kiri, garisnya naik, mendatar atau turun. Kecenderungan arah pada kondisi *Baseline 2 (A2)* dapat dilihat dalam tampilan grafik berikut ini:

Kecenderungan arah pada setiap kondisi dapat dilihat dalam tampilan grafik berikut ini.



Grafik 4.8 Kecenderungan Arah kemampuan mengenal angka pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Berdasarkan grafik 4.8, estimasi kecenderungan arah kemampuan mengenal angka murid pada kondisi *baseline 2 (A2)* diperoleh kecenderungan arah menaik artinya pada kondisi ini kemampuan mengenal angka subjek RF mengalami perubahan atau peningkatan dapat di lihat jelas pada garis grafik yang arahnya cenderung menaik dengan perolehan nilai berkisar 70 sampai 75.

Estimasi kecenderungan arah di atas dapat dimasukkan dalam tabel seperti berikut.

Tabel 4.19 Data Estimasi Kecenderungan Arah kemampuan mengenal angka pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	Baseline 2 (A2)

Estimasi Kecenderungan Arah


 (+)

c) Kecenderungan Stabilitas *Baseline 2* (A2)

Untuk menentukan kecenderungan stabilitas peningkatan kemampuan mengenal angka pada Sunanto (2005:94) kondisi *baseline 2* (A2) digunakan kriteria stabilitas 15%. Persentase stabilitas sebesar 85%-100% dikatakan stabil, sedangkan jika data skor mendapatkan stabilitas di bawah itu maka dikatakan tidak stabil atau variabel.

1) Menghitung mean level

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah semua nilai benar } \textit{Baseline 2 (A2)}}{\text{Banyaknya data}}$$

$$\frac{70 + 70 + 75 + 75}{4} = \frac{290}{4} = 72,5$$

2) Menghitung kriteria stabilitas

Nilai tertinggi	X kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
75	X 0.15	= 11,25

3) Menghitung batas atas

Mean level	+setengan dari rentang stabilitas	= Batas atas
72,5	+ 5,625	= 78,125

4) Menghitung batas bawah

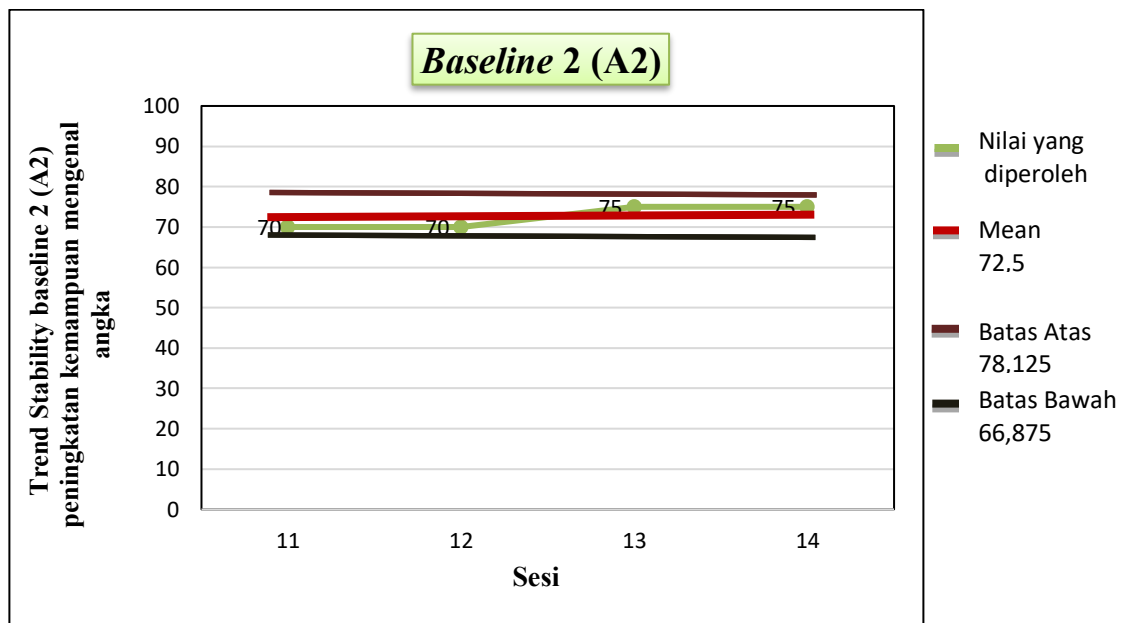
Mean level	- Setengah dari rentang stabilitas	= Batas bawah
------------	------------------------------------	---------------

72,5

- 5,625

= 66,875

Untuk melihat cenderung stabil atau tidak stabilnya (variabel) data pada fase *baseline 2 (A2)* maka data diatas dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 4.9 Kecenderungan Stabilitas peningkatan kemampuan mengenal angka Pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

$$\begin{aligned} \text{Kecenderungan stabilitas (peningkatan kemampuan mengenal angka)} &= 4 : 4 \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas dalam peningkatan kemampuan mengenal angka murid pada kondisi *baseline 2 (A2)* adalah 100 %. Jika kecenderungan stabilitas yang diperoleh berada di atas kriteria stabilitas yang telah ditetapkan, maka data yang diperoleh tersebut stabil.

Berdasarkan grafik-grafik kecenderungan stabilitas di atas, pada tabel dapat dimasukkan seperti dibawah ini;

Tabel 4.20 Kecenderungan Stabilitas kemampuan mengenal angka

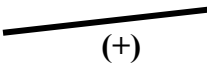
Kondisi	Baseline 2 (A2)
Kecenderungan stabilitas	<u>Stabil</u> 100%

Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada tabel 4.20 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka murid pada kondisi *baseline 2 (A2)* berada pada persentase 100% dan termasuk pada kategori stabil.

d) Kecenderungan Jejak Data

Menentukan jejak data sama dengan estimasi kecenderungan arah seperti di atas. Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini :

Tabel 4.21 Kecenderungan Jejak Data kemampuan mengenal angka Pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	Baseline 2 (A2)
Kecenderungan Jejak Data	

Berdasarkan tabel 4.21 menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi *baseline 2 (A2)* adalah menaik. Artinya terjadi perubahan data secara stabil dalam kondisi ini (menaik), dapat dilihat perolehan nilai yang di peroleh subjek RF

yang cenderung menaik dari 70 sampai 75. Maknanya subjek sudah mampu mengenal angka meskipun nilai yang diperoleh subjek lebih rendah dari kondisi intervensi.

e) Level Stabilitas dan Rentang (*Level Stability and Range*)

Menentukan Level stabilitas dan rentang dilakukan dengan cara yang memasukkan masing-masing kondisi angka terkecil dan angka terbesar. Dengan demikian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.22 Level Stabilitas dan Rentang kemampuan mengenal angka pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	<i>Baseline 2 (A2)</i>
Level stabilitas dan rentang	<i>stabil</i> <u>70 – 75</u>

Berdasarkan tabel 4.22 sebagaimana telah dihitung level stabilitas dan rentang bahwa pada kondisi *baseline 2 (A2)* pada sesi 11 sampai sesi 14 data yang di peroleh stabil yaitu 100% atau masuk pada kriteria stabilitas yang telah di tetapkan dengan rentang 70 sampai 75.

f) Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level dilakukan dengan cara menandai data pertama (sesi 4) dengan data terakhir (sesi 10) pada kondisi intervensi (B). Hitunglah selisih antara kedua data dan tentukan arah menaik atau menurun dan kemudian beri tanda (+) jika menaik, (-)

jika menurun, dan (=) jika tidak ada perubahan. Dengan demikian pada tabel dapat dimasukkan seperti di bawah ini

Tabel 4.23 Menentukan Perubahan Level Data kemampuan mengenal angka pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	Data Terakhir	-	Data Pertama	Jumlah Perubahan level
<i>Baseline 2 (A2)</i>	75	-	70	5

Tabel 4.24 Perubahan Level Data kemampuan mengenal angka pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	<i>Baseline 2 (A2)</i>
Perubahan level (Level change)	$\frac{70 - 75}{(+5)}$

Perubahan level pada penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana data pada sesi terakhir. Kondisi *baseline 2 (A2)* sesi pertama 70 dan sesi terakhir 75 hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan level, yaitu sebanyak 5 artinya nilai yang diperoleh subjek mengalami peningkatan atau menaik. Maknanya kemampuan mengenal angka subjek mengalami peningkatan dari secara stabil dari sesi ke sebelas sampai sesi ke empat belas.

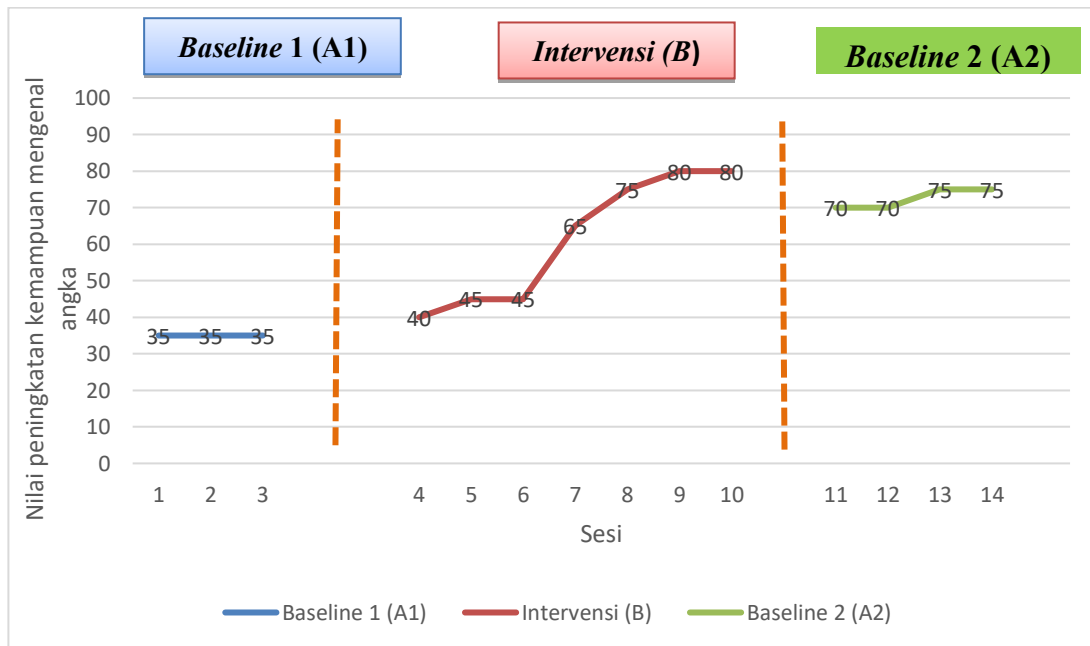
Jika data analisis dalam kondisi *baseline 1 (A1)*, intervensi (B) dan *baseline 2 (A2)* kemampuan mengenal angka murid Tunarungu berat kelas III di SLB Pelita

Mandiri digabung menjadi satu atau dimasukkan pada format rangkuman maka hasilnya dapat di lihat seperti berikut.

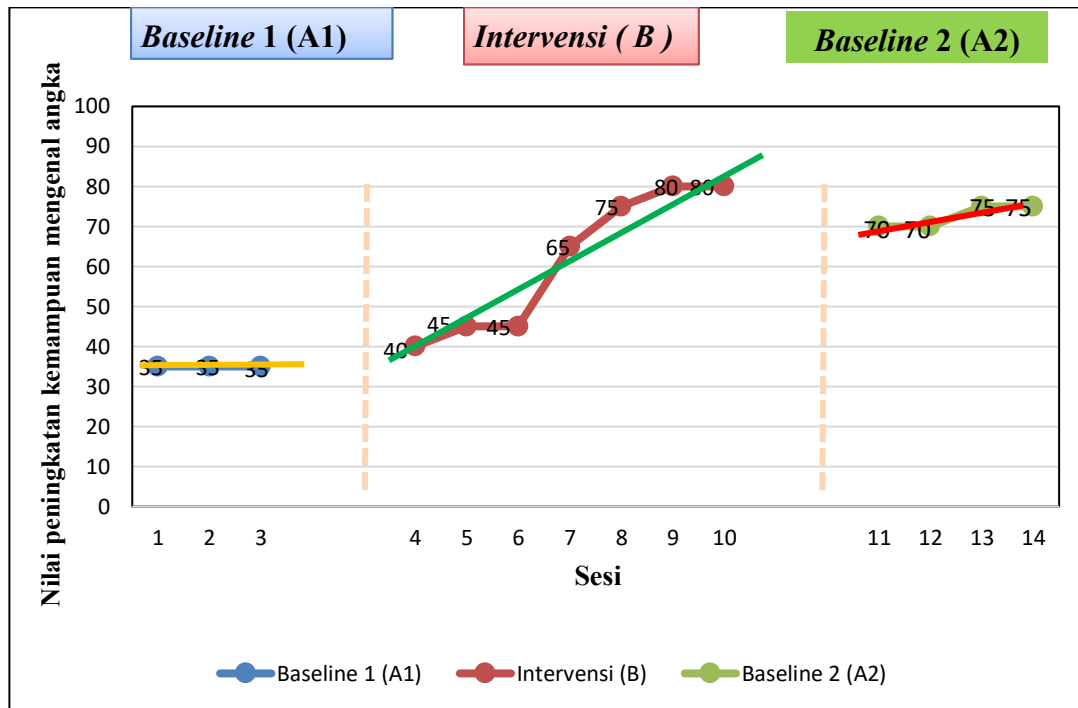
Tabel 4.25Data Hasil kemampuan mengenal angka *Baseline 1 (A1)*, Intervensi (B) dan *Baseline 2 (A2)*

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 1 (A1)</i>			
1	40	14	35
2	40	14	35
3	40	14	35
Intervensi (B)			
4	40	16	40
5	40	18	45
6	40	18	45
7	40	26	65
8	40	30	75
9	40	32	80
10	40	32	80
<i>Baseline 2 (A2)</i>			
11	40	28	70
12	40	28	70
13	40	30	75

14	40	30	75
----	----	----	----



Grafik 4.10 kemampuan mengenal angka Murid Tunarungu berat Kelas III Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*, *Intervensi (B)* dan *Baseline 2 (A2)*



Grafik 4.11 Kecenderungan Arah kemampuan mengenal angka Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*, *Intervensi (B)*, dan *Baseline 2 (A2)*

Adapun rangkuman keenam komponen analisis dalam kondisi dapat di lihat pada tabel 4.26 berikut ini.

Tabel 4.26 Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi *Baseline 1 (A1)*, *Intervensi (B)*, dan *Baseline 2 (A2)* Kemampuan mengenal angka.

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	3	7	4
Estimasi			
Kecenderungan Arah	—	↗	↗
	(=)	(+)	(+)
Kecenderungan	<i>Stabil</i>	<i>Variabel</i>	<i>Stabil</i>
Stabilitas	100%	14,3%	100%

Jejak Data	$\underline{\quad\quad\quad}$	\nearrow	\nearrow
	(=)	(+)	(+)
Level Stabilitas dan Rentang	$\frac{\textit{Stabil}}{35 - 35}$	$\frac{\textit{Variabel}}{40 - 85}$	$\frac{\textit{stabil}}{70 - 75}$
Perubahan Level (<i>level change</i>)	$\frac{\mathbf{35 - 35}}{\mathbf{(0)}}$	$\frac{\mathbf{40 - 80}}{\mathbf{(+40)}}$	$\frac{70 - 75}{(+5)}$

Penjelasan tabel rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi adalah sebagai berikut:

- a. Panjang kondisi atau banyaknya sesi pada kondisi *baseline* 1 (A1) yang dilaksanakan yaitu sebanyak 3 sesi, intervensi (B) sebanyak 7 sesi dan kondisi *baseline* 2 (A2) sebanyak 4 sesi.
- b. Berdasarkan garis pada tabel 4.26 diketahui bahwa pada kondisi *baseline* 1 (A1) kecenderungan arahnya mendatar atau tidak ada perubahan (=) artinya data kemampuan mengenal angka subjek dari sesi pertama sampai sesi ke tiga nilainya sama yaitu 35. Garis pada kondisi intervensi (B) arahnya cenderung menaik atau meningkat (+) artinya data kemampuan mengenal angka subjek dari sesi ke empat sampai sesi ke sepuluh nilainya mengalami peningkatan tapi masih tidak stabil (Variabel). Sedangkan pada kondisi *baseline* 2 (A2) arahnya cenderung menaik, artinya data kemampuan mengenal angka subjek dari sesi ke sebelas sampai sesi ke empat belas nilainya mengalami peningkatan (+).

- c. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline 1* (A1) yaitu 100 % artinya data yang diperoleh menunjukkan kestabilan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) yaitu 14,3% artinya data yang di peroleh belum stabil (Variabel). Kondisi tersebut terjadi karena data yang diperoleh bervariasi, dan pada setiap sesi kemampuan Subjek RF dalam menunjukkan mengisyaratkan angka terus bertambah dan menaik. Sehingga perolehan data pada setiap sesi itu berbeda. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline 2* (A2) yaitu 100 % hal ini berarti data stabil.
- d. Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah (point b) di atas. Kondisi *baseline 1*(A1) jejak datanya cenderung tidak ada perubahan dan pada kondisi intervensi (B) jejak data meningkat sedangkan pada fase *baseline 2* (A2) jejak data berakhir juga meningkat.
- e. Level stabilitas dan rentang data pada kondisi *baseline 1* (A1) cenderung mendatar atau tidak ada perubahan (=) dan datanya *stabil* dengan rentang data 35– 35. Pada kondisi intervensi (B) data cenderung menaik dan meningkat (+) dengan rentang 40–80 meskipun datanya meningkat secara tidak stabil (variabel). Begitupun dengan kondisi *baseline 2*(A2) data cenderung menaik atau meningkat (+) secara stabil dengan rentang 70 – 75.
- f. Penjelasan perubahan level pada kondisi *baseline 1* (A1) tidak mengalami perubahan data yakni tetap yaitu (=) 35. Pada kondisi intervensi (B) terjadi perubahan level yakni menaik sebanyak (+) 40 Sedangkan pada kondisi *baseline 2* (A2) terjadi perubahan levelnya yaitu (+) 5

4. Gambaran Peningkatan kemampuan mengenal angka Melalui permainan uno batang Berdasarkan Hasil Analisis Antar Kondisi dari Baseline 1 (A1) ke Intervensi (B) dan dari Intervensi (B) ke Baseline (A2) Pada Murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri

Untuk melakukan analisis antar kondisi pertama-tama masukkan kode kondisi pada baris pertama. Adapun komponen-komponen analisis antar kondisi meliputi: 1) jumlah variabel, 2) perubahan kecenderungan arah dan efeknya, 3) perubahan kecenderungan stabilitas, 4) perubahan level, dan 5) persentase *overlap*

a) Jumlah variabel yang diubah

Pada data rekan variabel yang diubah dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi Intervensi (B) adalah 1, maka dengan demikian pada format akan diisi sebagai berikut:

Tabel 4.27 Jumlah Variabel yang Diubah dari Kondisi *Baseline* 1 (A1) ke Intervensi (B) dan Intervensi ke Baseline 2 (A2)





Perbandingan kondisi	A1/B	B/A2
Jumlah variable	1	1

Berdasarkan tabel 4.27 menunjukkan bahwa jumlah variabel yang ingin diubah dalam penelitian ini adalah satu (1) yaitu, peningkatan kemampuan mengenal angka murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri.

b) Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya (*Change in Trend Variabel and Effect*)

Menentukan perubahan kecenderungan arah dilakukan dengan mengambil data kecenderungan arah pada analisis dalam kondisi di atas (naik, tetap atau turun) setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.28 Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya pada peningkatan kemampuan mengenal angka

Perbandingan kondisi	A1/B		B/A2	
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya				
	(=)	(+)	(+)	(+)
	Positif		Positif	

Perubahan antar kondisi *baseline* 1 (A1) dengan intervensi (B), jika dilihat dari perubahan kecenderungan arah yaitu mendatar ke menaik. Artinya peningkatan kemampuan mengenal angka subjek RF mengalami peningkatan setelah di terapkannya permainan uno batang pada kondisi intervensi. Sedangkan untuk kondisi antara intervensi (B) dengan *baseline* 2 (A2) yaitu menaik ke menaik, artinya kondisi semakin membaik atau positif karena adanya pengaruh dari penggunaan permainan uno batang pada kondisi intervensi (B).

c) Perubahan Kecenderungan Stabilitas (*Changed in Trend Stability*)

Tahap ini dilakukan untuk melihat stabilitas kemampuan mengenal angka murid dalam masing-masing kondisi baik pada kondisi *baseline 1* (A1), Intervensi (B) dan *baseline 2* (A). Perbandingan antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan Intervensi, bila dilihat dari perubahan kecenderungan stabilitas (*change in trend stability*) yaitu stabil ke tidak stabil artinya data yang di peroleh pada kondisi *baseline 1* (A1) stabil dan pada kondisi intervensi tidak stabil. Perbandingan kondisi antara intervensi dengan *baseline 2*, dilihat dari perubahan kecenderungan stabilitas (*change in trend stability*) yaitu tidak stabil ke stabil. Artinya data yang di peroleh subjek RF setelah terlepas dari intervensi (B) kemampuan subjek RF kembali stabil meskipun dengan perolehan nilai lebih rendah dari intervensi (B). Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.29 Perubahan Kecenderungan Stabilitas kemampuan mengenal angka

Perbandingan Kondisi	A1/B	B/A2
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke Variable	Variabel ke Stabil

Tabel 4.29 menunjukkan bahwa perbandingan kondisi antara kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline 1* (A1) dengan kondisi intervensi (B) hasilnya yaitu pada kondisi *baseline 1* (A1) kecenderungan stabilitasnya adalah stabil, kemudian pada kondisi intervensi (B) kecenderungan stabilitasnya adalah tidak stabil (Variabel). Selanjutnya perbandingan kondisi perubahan kecenderungan stabilitas antara kondisi intervensi (B) dengan kondisi *baseline 2*(A2), hasilnya yaitu pada

kondisi intervensi (B) kecenderungan stabilitasnya adalah tidak stabil, kemudian pada kondisi *baseline 2* (A2) kecenderungan stabilitasnya adalah stabil. Artinya bahwa terjadi perubahan secara baik setelah diterapkannya permainan uno batang.

d) Perubahan level (*changed level*)

Melihat perubahan level antara akhir sesi pada kondisi *baseline 1* (A1) dengan awal sesi kondisi intervensi (B) yaitu dengan cara menentukan data poin pada sesi terakhir kondisi *baseline 1* (A1) dan sesi awal Intervensi (B), kemudian menghitung selisih antar keduanya dan memberi tanda (+) bila naik (-) bila turun, tanda (=) bila tidak ada perubahan. Begitupun dengan perubahan level antar kondisi Intervensi dan *baseline 2* (A2). Perubahan level tersebut disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.30 Perubahan Level kemampuan mengenal angka

Perbandingan kondisi	A1/B	B/A2
Perubahan level	(35-40)	(80-70)
	(+5)	(+10)

Berdasarkan tabel 4.30 menunjukkan bahwa perubahan level dari kondisi *baseline 1* (A1) ke kondisi intervensi (B) naik atau membaik (+) artinya terjadi perubahan level data sebanyak +5 dari kondisi *baseline 1* (A1) ke Intervensi (B). Hal ini disebabkan karena adanya pengaruh dari pemberian perlakuan yang diberikan pada subjek RF yaitu penggunaan permainan uno batang dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka sebagai media atau cara dalam pembelajaran pengenalan angka. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) ke *baseline 2* (A2) turun

artinya terjadi perubahan level secara menaik yaitu sebanyak (+) 10. Hal ini di sebabkan karena telah melewati kondisi intervensi (B) yaitu tanpa adanya perlakuan yang mengakibatkan perolehan nilai pada subjek RF menaik.

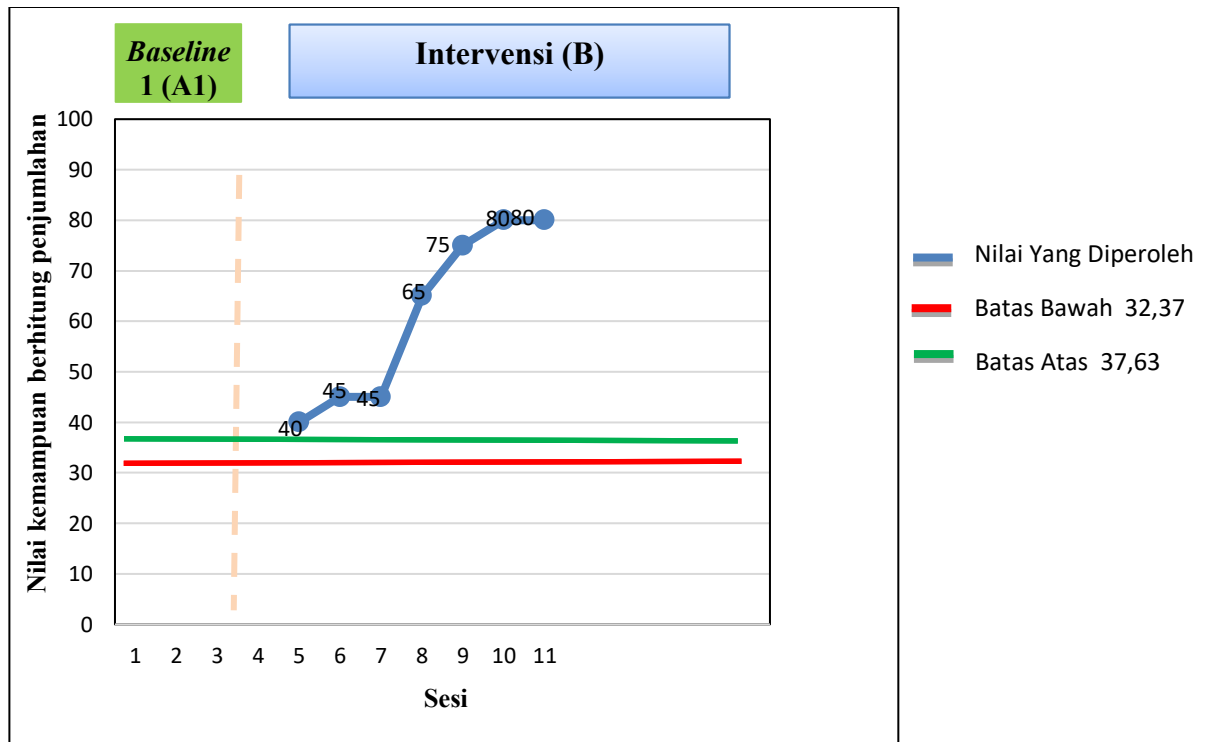
e) Data tumpang tindih (*Overlap*)

Data yang tumpang tindih pada analisis antar kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi yaitu kondisi *baseline* 1 (A1) dengan intervensi (B). Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi yang dibandingkan semakin banyak data yang tumpang tindih semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi tersebut, dengan kata lain semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (*target behavior*). Overlap data pada setiap kondisi ditentukan dengan cara berikut:

1) Untuk kondisi A1/B

- a) Lihat kembali batas bawah *baseline* 1 (A1) = 32,37 dan batas atas *baseline* 1 (A1) = 37,63
- b) Jumlah data poin (40,45,45,65,75,80,85) pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang *baseline* 1 (A1) = 0.
- c) Perolehan pada langkah (b) dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi intervensi (B) kemudian dikali 100. Maka hasil yang diperoleh adalah $(0 : 7 \times 100 = 0 \%)$. Artinya semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (*target behavior*).

Untuk melihat data *overlap* kondisi *baseline*-1 (A-1) ke intervensi (B) dapat dilihat dalam tampilan grafik berikut ini:



Grafik 4.12 Data *Overlap* (*Percentage of Overlap*) Kondisi *Baseline*1 (A1) ke Intervensi (B) peningkatan kemampuan mengenal angka

$$\text{Overlap} = 0 : 7 \times 100\% = 0\%$$

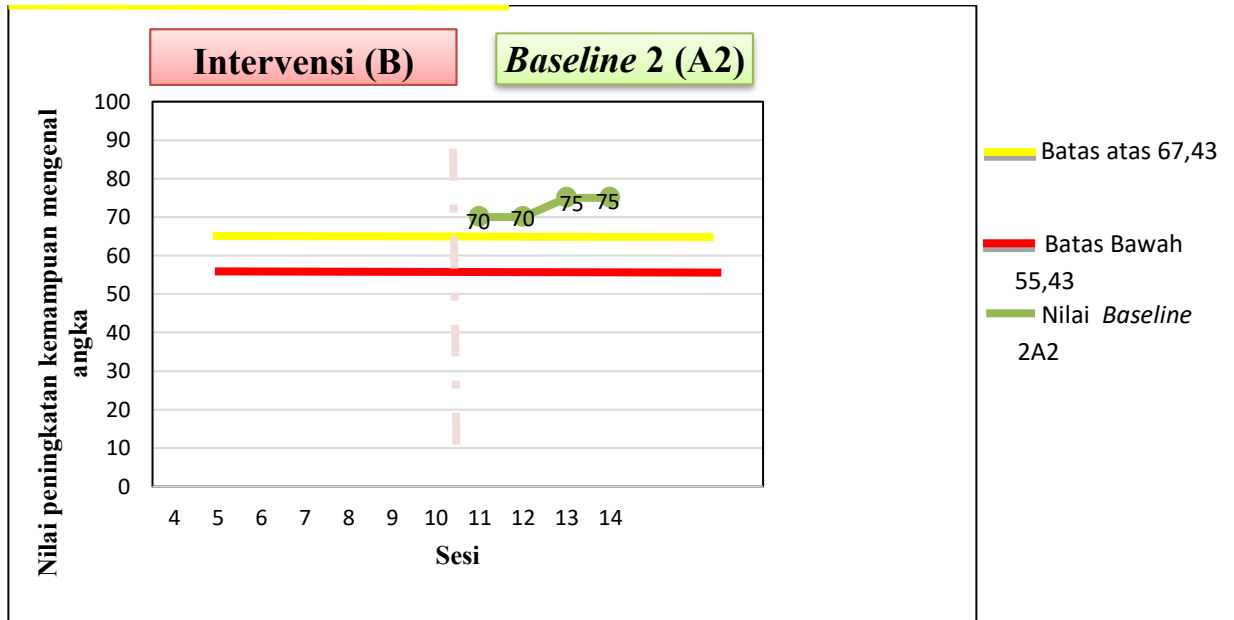
Berdasarkan grafik 4.12 menunjukkan bahwa, data tumpang tindih adalah 0%. Artinya tidak terjadi data tumpang tindih, dengan demikian diketahui bahwa pemberian intervensi (B) berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka karena semakin kecil persentase *overlap*, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (*target behavior*).

Pemberian intervensi (B) yaitu penerapan media permainan uno batang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka pada murid Tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri.

2) Untuk kondisi B/A2

- a) Lihat kembali batas bawah Intervensi (B) = 55,43 dan batas atas intervensi (B) = 67,43
- b) Jumlah data poin (70,70,75,75) pada kondisi *baseline 2* (A2) yang berada pada rentang intervensi (B) = 0
- c) Perolehan pada langkah (b) dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi *baseline 2* (A2) kemudian dikali 100. Maka hasil yang diperoleh adalah $(4 : 4 \times 100 = 0 \%)$. Artinya semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (peningkatan kemampuan mengenal angka).

Data *overlap* kondisi intervensi (B) ke kondisi *baseline-2* (A-2), dapat dilihat dalam tampilan garfik berikut:



Grafik 4.13 Data *Overlap* (*Percentage of Overlap*) Kondisi Intervensi (B) ke *Baseline-2* (A-2) Peningkatan kemampuan mengenal angka.

$$\text{Overlap} = 0 : 4 \times 100\% = 0\%$$

Berdasarkan grafik 4.13 menunjukkan bahwa, data *overlap* atau data tumpang tindih adalah 0%. Artinya tidak terjadi data tumpang tindih, dengan demikian diketahui bahwa pemberian intervensi (B) berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka karena semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target behavior). Dapat disimpulkan bahwa, dari data di atas diperoleh data yang menunjukkan bahwa pada kondisi *baseline 1* (A1) ke kondisi intervensi (B) tidak terjadi tumpang tindih (0%), dengan demikian bahwa pemberian intervensi memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal angka. Sedangkan pada *baseline 2* (A2) terhadap intervensi juga tidak terjadi data yang tumpang tindih.

Adapun rangkuman komponen-komponen analisis antar kondisi dapat di lihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.31 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Peningkatan kemampuan mengenal angka.

Perbandingan Kondisi	A/B	B/A2
Jumlah variable	1	1
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (=) (+)	 (+) (+)
	(Positif)	(Positif)
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke Variabel	Variabel ke stabil
Perubahan level	(35-40) (+5)	(80-70) (+10)
Persentase Overlap (Percentage of Overlap)	0%	0%

Penjelasan rangkuman hasil analisis visual antar kondisi adalah sebagai berikut:

- a. Jumlah variabel yang diubah adalah satu variabel dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke intervensi (B)

- b. Perubahan kecenderungan arah antar kondisi *baseline* 1 (A1) dengan kondisi intervensi (B) mendatar ke menaik. Hal ini berarti kondisi bisa menjadi lebih baik atau menjadi lebih positif setelah dilakukannya intervensi (B). Pada kondisi Intervensi (B) dengan *baseline* 2 (A) kecenderungan arahnya menaik secara stabil.
- c. Perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi *baseline* 1(A1) dengan intervensi (B) yakni stabil ke variabel dan pada kondisi intervensi (B) ke *baseline* 2 (A2) variabel ke stabil.
- d. Perubahan level dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) naik atau membaik (+) sebanyak 5%. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) ke *baseline* 2 (A2) turun yaitu terjadi perubahan level (+) sebanyak 10% atau meningkat.
- e. Data yang tumpang tindih antar kondisi kondisi *baseline* 1 (A1) dengan intervensi (B) adalah 0%, sedangkan antar kondisi intervensi (B) dengan *baseline* 2 (A2) 0%. Pemberin intervensi tetap berpengaruh terhadap target behavior yaitu kemampuan mengenal angka. hal ini terlihat dari hasil peningkatan pada grafik. Artinya semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target *behavior*).

B. Pembahasan

Kemampuan dalam mengenal angka merupakan bagian yang semestinya sudah dikuasai oleh setiap murid kelas III. Namun berdasarkan observasi awal yang

di lakukan ditemukan murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri belum mengenal angka dasar,yaitu murid belum mampu mengurutkan dan mengisyaratkan angka. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor salah satunya yaitu dilihat dari karakteristik murid tunarungu berat yang tidak terpas dari kelainan atau gangguan yang ditimbulkan, kelainan tersebut muncul sebagai akibat dari adanya kerusakan yang terjadi pada pusat motorik yang ada di daerah telinga, anak dengan karakteristik tunarungu berat mengalami kerusakan pendengaran. Kondisi inilah yang peneliti temukan dilapangan sehingga peneliti mengambil permasalahan ini. Penelitian ini menerapkan permainan uno batang sebagai salah satu cara yang dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada murid Tunarungu berat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, secara keseluruhan menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan mengenal angka subjek RF setelah menerapka permainan uno batang. Hal ini sesuai dengan pendapat Schmorrow & Fidopiastis (111:11) Uno stacko sering disebut dengan uno batang yang merupakan permainan edukatif berbentuk seperti balok yang memiliki berbagai warna menarik serta memiliki lambang bilangan yang tertera pada balok. Permainan ini mendukung dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Ihda (2015: 4) bahwa permainan uno stacko dapat melatih daya ingat dan logika peserta didik serta memperluas pengetahuan dimana pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi peserta didik dibandingkan dengan materi yang dihafalkan.

. Berdasarkan teori tersebut, peneliti menyesuaikan kondisi dan karakteristik murid tunarungu berat yang menjadi subjek penelitian, maka pelaksanaan permainan uno batanyang akan diterapkan dilakukan modifikasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pada kondisi *baseline* 1 (A1) kecenderungan arahnya mendatar atau tidak ada perubahan (=) artinya data kemampuan mengenal angka subjek RF dari sesi pertama sampai sesi ke tiga nilainya sama yaitu 35. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* 1 (A1) yaitu 100 % artinya data yang diperoleh menunjukkan kestabilan. Kondisi *baseline* 1(A1) jejak datanya cenderung tidak ada perubahan. Level stabilitas dan rentang data pada kondisi *baseline* 1 (A1) cenderung mendatar atau tidak ada perubahan (=) dan datanya stabil dengan rentang data 35 – 35. Perubahan level pada kondisi *baseline* 1 (A1) tidak mengalami perubahan data yakni tetap yaitu (=) 35. *Baseline* 1 (A1) terdiri dari tiga sesi disebabkan data yang diperoleh sudah stabil sehingga dapat dilanjutkan ke intervensi, selain itu peneliti mengambil tiga sesi untuk memastikan perolehan data yang akurat. Sesi pertama sampai sesi ke tiga memiliki nilai yang sama, namun proses untuk mendapatkan nilai tersebut berbeda.

Intervensi (B) arahnya cenderung menaik atau meningkat (+) artinya data kemampuan mengenal angka subjek RF dari sesi ke 4 sampai sesi ke 10 nilainya mengalami peningkatan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) yaitu 14,3 % artinya data yang di peroleh belum stabil (Variabel). Jejak data dalam kondisi

intervensi (B) mengalami peningkatan. Level stabilitas dalam kondisi intervensi (B) data cenderung menaik dan meningkat (+) dengan rentang 40 – 80 meskipun datanya meningkat secara tidak stabil (variabel). Pada kondisi intervensi (B) terjadi perubahan level yakni menaik sebanyak (+)40. Pada intervensi (B) peneliti memberikan perlakuan dengan delapan sesi, kemampuan mengenal angka subjek RF pada kondisi Intervensi (B) dari sesi ke lima sampai sesi ke dua belas mengalami peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena di berikan perlakuan dengan menerapkan permainan uno batang sehingga kemampuan mengenal angka subjek RF mengalami peningkatan, jika dibandingkan dengan *baseline* 1 (A1) nilai subjek AB mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan adanya pengaruh dari penerapan permainan uno batang.

Baseline 2 (A2) arahnya cenderung menaik, artinya data kemampuan mengenal angka subjek RF dari sesi ke 11 sampai sesi ke 14 nilainya mengalami peningkatan (+). Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* 2 (A2) yaitu 100 % hal ini berarti data stabil. Jejak data pada *baseline* 2 (A2) jejak datanya meningkat. Level stabilitas pada kondisi *baseline* 2 (A2) data cenderung menaik atau meningkat (+) secara stabil dengan rentang 70 – 75. Dengan perubahan level pada kondisi *baseline* 2 (A2) terjadi perubahan levelnya yaitu (+)5. Jadi, pemberian intervensi melalui implementasi permainan uno batang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan mengenal angka. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada kemampuan mengenal angka sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Pada *baseline* 2 (A2) nilai yang diperoleh murid tampak menurun jika dibandingkan

dengan kondisi intervensi (B), akan tetapi secara keseluruhan kondisi lebih baik jika dibandingkan dengan kondisi *baseline 1* (A1). Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan murid tunarungu berat yang menjadi subjek dalam penelitian ini sangat tergantung kepada perlakuan yang diberikan dalam proses intervensi (B) sehingga penerapan permainan uno batang dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka subjek RF.

Jumlah Variabel yang diubah dari kondisi *Baseline 1* (A1) ke Intervensi (B) dan Intervensi ke *Baseline 2* (A2) yaitu 1, kemampuan mengenal angka murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan intervensi (B), jika dilihat dari perubahan kecenderungan arah yaitu mendatar ke menaik, Artinya kemampuan mengenal angka subjek RF mengalami peningkatan setelah di terapkannya media permainan uno batang pada kondisi intervensi. Sedangkan untuk kondisi antara intervensi (B) dengan *baseline 2* (A2) yaitu menaik ke menaik, artinya kondisi semakin membaik karena adanya pengaruh dari penggunaan permainan uno batang pada kondisi intervensi (B). Pada kondisi *baseline 1* (A1) kecenderungan stabilitasnya adalah stabil, kemudian pada kondisi intervensi (B) kecenderungan stabilitasnya adalah tidak stabil (Variabel), pada kondisi *baseline 2* (A2) kecenderungan stabilitasnya adalah stabil. Artinya bahwa terjadi perubahan positif setelah diterapkannya permainan uno batang. Perubahan level dari kondisi *baseline 1* (A1) ke kondisi intervensi (B) naik atau membaik (+) artinya terjadi perubahan level

data sebanyak (+) 5 dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke Intervensi (B), selanjutnya pada kondisi intervensi (B) ke *baseline* 2 (A2) naik artinya terjadi perubahan level secara menaik yaitu sebanyak (+) 10. Hal ini di sebabkan karena telah melewati kondisi intervensi (B) yaitu tanpa adanya perlakuan yang mengakibatkan perolehan nilai pada subjek RF menaik. Data Overlap pada kondisi *Baseline* 2 ke intervensi (B) adalah 0,, sedangkan pada kondisi intervensi (B) ke *Baseline* 2 (A2) data overlap atau data tumpang tindih adalah 0%.

Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Utami (2020) Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 22 Payakumbuh, didapat hasil bahwa kemampuan mengenal nilai tempat pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan uno stacko yang dibuktikan dengan data-data yang diperoleh pada kondisi *baseline* 1 (A1), *intervensi* (B), dan *baseline* 2 (A2). berdasarkan analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi yang telah dilakukan pada anak ABB (Anak Berkesulitan Belajar), dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal nilai tempat dapat ditingkatkan melalui permainan uno stacko.

Selain itu, Gustiasih (2015) berdasarkan hasil penelitian pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Kembang Ringgit Pungging Mojokerto menunjukkan sebelum penerapan model pembelajaran konstruktivistik bermedia *uno stacko* dan setelah penerapan model pembelajaran mengalami peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan. Selain itu, hasil tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran konstruktivistik bermedia uno stacko mendukung anak dalam

membangun pengetahuan yang baru dipahami dilingkungannya, anak tidak merasa bosan serta berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak yang perlu diasah dan dikembangkan.

Lebih lanjut, Rofiah (2016) berdasarkan penelitian Bermain uno stacko terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak Autis di SLB Harmoni Sidoarjo sebelum diterapkan bermain uno stacko diperoleh rata-rata 51,25 dan setelah diterapkan diperoleh rata-rata 77,5. Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa ada pengaruh bermain uno stacko terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak Autis.

Berdasarkan hasil analisis dari pengolahan data yang telah dilakukan dan disajikan dalam bentuk grafik garis, dengan menggunakan desain A-B-A untuk *target behavior* meningkatkan kemampuan mengenal angka murid, maka penggunaan metode permainan ini telah memberikan efek yang positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka murid tunarungu berat. Dengan demikian dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bahwa penerapan media permainan uno batang dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan mengenal angka murid tunarungu berat kelas III SLB Pelita Mandiri sebelum diberi intervensi (*baseline 1/A1*) kategori sangat kurang dan memperoleh nilai sama atau tetap mulai dari sesi pertama sampai sesi ke tiga dengan kecenderungan arah mendatar (tidak berubah), dengan kecenderungan stabilitas tidak stabil.
2. Peningkatan kemampuan mengenal angka murid tunarungu berat kelas III SLB Pelita Mandiri saat diberi intervensi (B) kategori baik sekali dengan Panjang kondisi tujuh sesi kecenderungan arah menaik yang artinya kemampuan mengenal angka mengalami perubahan atau peningkatan setelah diterapkan media permainan uno batang, namun tidak stabil berdasarkan kriteria stabilitas yang telah ditetapkan.
3. Kemampuan mengenal angka murid tunarungu berat kelas III SLB Pelita Mandiri setelah diberi intervensi (*baseline 2 (A2)*) kategori baik dengan panjang kondisi empat sesi kecenderungan arah menaik yang artinya kemampuan mengenal angka mengalami perubahan atau peningkatan dibandingkan kondisi *baseline 1 (A1)*.

4. Perbandingan kemampuan mengenal angka murid tunarungu berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu pada kondisi sebelum diberi intervensi (*baseline 1/A1*) kemampuan murid tunarungu sangat kurang meningkat ke kategori sangat baik pada kondisi saat diberikan intervensi (B), dan dari kondisi saat diberikan intervensi kemampuan subjek setelah diberikan intervensi (*baseline 2/A2*) menurun ke kategori baik, akan tetapi nilai yang diperoleh murid tunarungu lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diberikan intervensi (*baseline 1/A1*).

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian di atas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Saran bagi para pendidik
Permainan uno batang sebaiknya dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan angka sehingga dapat memberikan peningkatan dalam hasil belajar mengenalkan angka.
2. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Bagi peneliti yang lain, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam mengembangkan teori yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan mengenal angka yang terkait dengan kemampuan akademik Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (PDBK).

- b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan variabel yang berkaitan dengan kemampuan akademik peserta didik berkebutuhan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta :Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Abdurachman, Muljono dan Sudjadi.S.1994.*Pendidikan Luar Biasa Umum*.Jakarta:Depatemen Pendidikan dan Kebudyaan Direktorat jendral Pendidikan Tinggi Proyek pendidikan Tenaga Akademik.
- Fathani, A. H. (2015) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Uno Beam Magic Pada Materi Logika Matematika Untuk Kelas X SMA’, (2130720023)
- Gustiasih, Festin dan Widajayanti, Wiwik. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivistik Bermedia Uno Stacko Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A*. Unesa: *Jurnal Penelitian PG PAUD*. 5 (2):118-123.
- Hallahan, P. Daniel, James E. Kauffman, dan paige C. Pullen. 2009. *Exceptional Leaners-1Edition*. Boston-USA. Pearson Education
- Ihda, M.A., 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Uno Beam Magic.<https://Ihdaalياهو553.files.wordpress.com/2015/01/pengembangan-media-pembelajaran-uno-beam-magic-pada-materi-logika-matematika-untuk-kelas-x-sma.pdf>. Diakses 8 Maret 2015
- Karim, Muchtar A.dkk. 2007. *Pendidikan Matematika untuk anak usia dini*. Jakarta : Depdikbud.
- Larasati, Mitchella dan Prihatnani Erlina. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung). *Jurnal Pendidikan Matematika*. 6 (2):150-161
- Jamaris, Martini. 2015. *Kesulitan belajar perspektif, Asesmen Dan Penanggulangannya*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Megawangi. 2009. *Puluhan Angka Untuk Anak-anak*. Jakarta: Angkasa Group
- Santrock, J.W. (2009). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salembah Humanika

- Somad, P. & Hernawati, T. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Tinggi, Proyek Pendidikan Tinggi Guru.
- Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharmini, Tin. 2009. *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Sunanto, dkk. 2005. *Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press
- Suparno. 2007. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Syaodih, N. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tajudin. 2008. *Peningkatan Pemahaman Bilangan Pada Anak Melalui Alat Peraga Pesona Bilangan*. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*. Jakarta : TKI Al Izhar Pondok Labu.
- Wasis, R.A., 2016 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara membuat Komunikasi Tulis Kelas X APK 2 Di SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo*. *Skripsi*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya
- Winarsih, Murni. 2007. *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu Dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta. Direktorat.

LAMPIRAN

Lampiran 1**INSTRUMEN PENELITIAN**

**LEMBAR VALIDASI KOMPONEN KELAYAKAN BENTUK DAN ISI
UNTUK AHLI MEDIA UNO BATANG**

Judul penelitian : Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Uno Batang Pada Murid Tunarungu Kelas III Di SLB Pelita Mandiri Makassar.

Subjek penelitian : Anak Tunarungu Kelas Dasar III di SLB Pelita Mandiri Makassar

Peneliti : Kiki Ramadanti

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap Uno Batang ditinjau dari isi media, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi Uno Batang yang telah saya susun dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia. Arti dari huruf yang terdapat pada kolom penilaian validator yaitu:

- 4 = Sangat setuju
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak setuju
- 1 = Sangat tidak setuju

2. Sasaran perbaikan yang Bapak/Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Terima kasih atas penilaian dan waktu yang diluangkan untuk mengisi instrument validasi media ini.

KAJIAN TEORI TENTANG UNO BATANG

1. Pengertian Uno Batang

Menurut Schmorrow & Fidopiastis berpendapat bahwa: “Uno *stacko* sering disebut dengan uno batang yang merupakan permainan edukatif berbentuk seperti balok yang memiliki lambang bilangan yang tertera pada balok. Permainan ini mendukung dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak (Gustiasih, dan Widajati, 2016: 44). Uno batang merupakan bangunan yang tersusun dari balok-balok kecil (Sudono, 2009: 21).

Menurut Ihda (2015: 4) bahwa permainan uno *stacko* dapat melatih daya ingat dan logika peserta didik serta memperluas pengetahuan dimana pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi peserta didik dibandingkan dengan materi yang dihafalkan.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa uno batang merupakan permainan yang dapat melatih daya ingat dan logika peserta didik yang berbentuk balok-balok bersusun dengan berbagai macam warna yang ukurannya sesuai untuk dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa sehingga aman, efektif dan nyaman untuk digunakan.

2. Kelebihan Uno Batang

Dalam penggunaan Uno Batang ini memiliki kelebihan yaitu:

1. Dapat merangsang anak untuk belajar mengenal lambang bilangan

2. Media ini merupakan media konkrit yang dapat dimainkan anak secara langsung sehingga anak memiliki pengalaman yang dapat membantu mengembangkan pemikiran mereka dalam menyelesaikan permainan yang menggunakan uno batang tersebut,
3. Meningkatkan keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain uno batang murid akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun balok secara teratur dan rapi
4. Dan yang paling penting media ini tidak berbahaya bila dipakai untuk pembelajaran bagian anak.

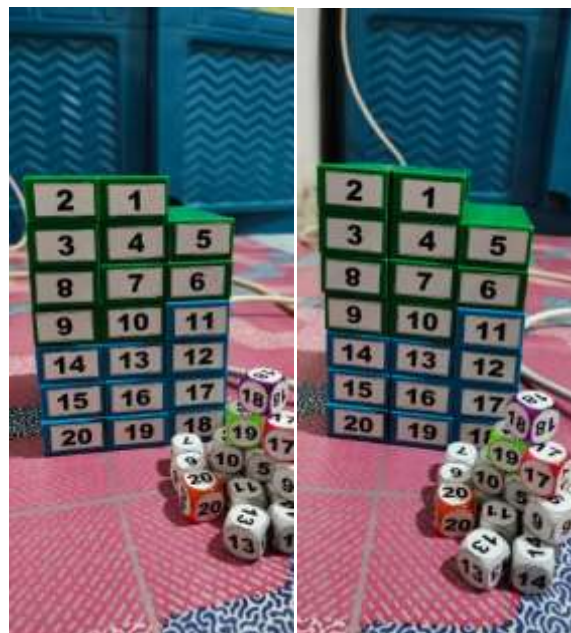
3. Langkah – langkah Penggunaan Uno Batang

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan media Uno Batang antara lain:

7. Memperkenalkan bentuk media uno batang kepada murid yaitu berupa :
 - d. Balok dari angka 1-20 sebagai simbol atau lambang bilangan
 - e. Dadu sebagai alat untuk menemukan angka
 - f. Wadah dadu sebagai alat untuk mengguncangkan dadu
8. Setelah murid sudah mengenal lambang bilangan dalam permainan uno batang, selanjutnya peneliti menjelaskan langkah-langkah penggunaan media uno batang kepada murid dengan cara Peneliti meminta murid untuk mengambil menara uno batang, wadah serta dadu pada permainan uno batang
9. Jika murid sudah paham dengan langkah-langkah penggunaannya, murid di beri ruang untuk memulai permainan

10. Murid mengguncangkan dadu dan mengambil balok dengan angka yang sama pada dadu.
11. Lalu murid mencocokkan lambang bilangannya dari hasil yang sama dan meletakkan di posisi paling atas menara uno batang.
12. Agar murid benar-benar paham, kegiatan ini dilakukan berulang kali dengan bilangan yang berbeda. Ini dapat dilakukan dengan bantuan guru.
13. Begitu seterusnya sampai susunan baloknya roboh. Permainan berakhir apabila menara roboh dan pemain yang menyebabkan robohnya menaralah yang kalah.

4. Gambar Uno Batang



B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

Aspek penilaian	Indikator	Penilaian			
		4	3	2	1
Dimensi Isi	1. Ukuran bentuk Uno	√			

	Batang yang digunakan sudah jelas dan sesuai				
	2. Warna Uno Batang yang digunakan sudah jelas dan menarik		√		
	3. Jenis angka pada Uno Batang yang digunakan mudah dibaca/jelas	√			
	4. Ukuran bentuk dadu yang digunakan sudah jelas dan sesuai	√			
	5. Ukuran bentuk wadah yang digunakan sudah sesuai		√		
	6. Warna wadah Uno Batang yang digunakan sesuai dan menarik		√		
	7. Tampilan media menarik		√		
	8. Kemudahan penggunaan/ pengoperasian		√		
Dimensi Bentuk	1. Ukuran panjang media		√		
	2. Ukuran lebar media		√		
	3. Ukuran ketebalan media		√		
	4. Tampilan keseluruhan		√		

C. Komentaran saran perbaikan

.....

.....


.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkarnomor yang sesuaikesimpulan

1. Layakuntukdiujicobakan.
2. Layakuntukdiujicobakansesuai saran. ✓
3. Tidaklayakuntukdiujicobakan.

Makassar, September 2020
Validator/Penilai,

Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si
NIP. 19730702 200801 1 007

Lampiran 2**INSTRUMEN PENELITIAN 1**

LEMBAR VALIDASI LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

A. ASPEK PENILAIAN

Judul: Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan uno batang pada murid tunarungu kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar.

Variable penelitian: kemampuan mengenal angka melalui permainan uno batang

Definisi Operasional Variabel: variable yang dikaji atau yang menjadi target behavior dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal angka menggunakan media uno batang. Kemampuan mengenal angka adalah skor yang diperoleh subjek melalui tes mencocokkan dan mengisyatkan angka 1-20. Aspek penelitian yang memberikan informasi dan petunjuk bagaimana cara mengukur variabel.

B. KAJIAN TEORI TENTANG UNO BATANG

1. Pengertian Uno Batang

Menurut Schmorow & Fidopiastis berpendapat bahwa: “Uno stacko sering disebut dengan uno batang yang merupakan permainan edukatif berbentuk seperti balok yang memiliki lambang bilangan yang tertera pada balok. Permainan ini mendukung dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak (Gustiasih, dan Widajati, 2016: 44). Uno batang merupakan bangunan yang tersusun dari balok-balok kecil (Sudono, 2009: 21).

Menurut Ihda (2015: 4) bahwa permainan uno stacko dapat melatih daya ingat dan logika peserta didik serta memperluas pengetahuan dimana pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi peserta didik dibandingkan dengan materi yang dihafalkan.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa uno batang merupakan permainan yang dapat melatih daya ingat dan logika peserta didik yang berbentuk balok-balok bersusun dengan berbagai macam warna yang ukurannya sesuai untuk dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa sehingga aman, efektif dan nyaman untuk digunakan.

2. Langkah – langkah penggunaan media Uno Batang

Langkah-langkah Penggunaan Uno Batang

Berdasarkan teori di atas dan sesuai dengan dengan kondisi dan kemampuan murid tunarungu maka pelaksanaan permainan uno batang yang akan diterapkan dilakukan modifikasi, sehingga langkah-langkah permainan uno batang sebagai berikut :

1. Memperkenalkan bentuk media uno batang kepada murid yaitu berupa :
 - a. Balok dari angka 1-20 sebagai symbol atau lambang bilangan
 - b. Dadu sebagai alat untuk menemukan angka
 - c. Wadah dadu sebagai alat untuk mengguncangkan dadu
2. Setelah murid mengenal, murid dijelaskan langkah-langkah penggunaan media uno batang. Peneliti meminta murid untuk mengambil menara uno batang, wadah serta dadu pada permainan uno batang
3. Jika murid sudah paham dengan langkah-langkah penggunaannya, murid di beri ruang untuk memulai permainan
4. Murid dapat mengguncangkan dadu dan menunjukkan lambang bilangan dan mengisyaratkan
5. Agar murid benar-benar pahamkegiatan ini dilakukan berulang kali dengan bilangan yang berbeda. Ini dapat dilakukan dengan bimbingan guru.
6. Begitu seterusnya sampai susunan baloknya roboh. Permainan berakhir apabila menara roboh dan pemain yang menyebabkan robohnya menaralah yang kalah.

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI	LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN
<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang</p>	<p>3.1 Mengenal bilangan dan lambang bilangan asli 1-50.</p>	<p>3.2.1 Anak mampu mencocokkan angka 1-20 pada batang balok sesuai dengan angkadadu yang diperoleh</p>	<p>Mengenai 1 angka 1-20</p>	<p style="text-align: center;">Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru member salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar. 2. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan murid agar siap belajar. 3. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan. <p style="text-align: center;">Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan bentuk media uno batang kepada murid yaitu berupa : <ol style="list-style-type: none"> a. Balok dari angka 1-20 sebagai simbol atau

<p>dijumpainya di rumah dan disekolah.</p>				<p>lambang bilangan</p> <ul style="list-style-type: none">b. Dadu sebagai alat untuk menemukan angkac. Wadah dadu sebagai alat untuk mengguncangkan dadu <ol style="list-style-type: none">2. Setelah murid mengenal, murid dijelaskan langkah-langkah penggunaan media uno batang. Peneliti meminta murid untuk mengambil menara uno batang, wadah serta dadu pada permainan uno batang3. Jika murid sudah paham dengan langkah-langkah penggunaannya, murid di beri ruang untuk memulai permainan4. Murid dapat mengguncangkan dadu dan menunjukkan lambang bilangan sambil
--	--	--	--	--

				<p>mengisyaratkan.</p> <p>5. Agar murid benar-benar paham,kegiatan ini dilakukan berulang kali dengan bilangan yang berbeda. Ini dapat dilakukan dengan bimbingan guru.</p> <p>6. Permainan berakhir apabila menara roboh.</p> <p>Penutup</p> <p>1. Guru mencatat hasil skor yang di peroleh anak di setiap akhir kegiatan pembelajaran, untuk mengetahui perkembangan kemampuan penjumlahanterkhususpadapenjumlahanbilangan bersusun yang lebih dari 10.</p> <p>2. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah di pelajari</p>
--	--	--	--	---

				<p>3. Guru memberikan reward/hadiah kepada murid ketika menjawab pertanyaan dengan benar.</p> <p>4. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.</p> <p>Sebelum meninggalkan kelas guru memberi pesan moral kepada murid.</p>
--	--	--	--	--

PETUNJUK PENILAIAN

Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap tingkat kesesuaian antara standar kompetensi, kompetensi dasar dan indicator, terhadap butir soal pertanyaan dengan memberi tanda (√) untuk setiap pertanyaan pada kolom tingkat kesesuaian. Adapun kriteria penilaian, yaitu:

1. Skor 1, jika KI, KD dan Indikator, tidak sesuai terhadap butir soal
2. Skor 2, jika KI, KD dan Indikator, kurang sesuai terhadap butir soal
3. Skor 3, jika KI, KD dan Indikator, sesuai terhadap butir soal
4. Skor 4, jika KI, KD dan Indikator, sangat sesuai terhadap butir

Mohon diberi komentar pada kolom catatan yang tersedia jika terdapat butir soal yang tidak sesuai ataupun kurang sesuai dengan KI, KD dan Indikatornya demi perbaikan butir soal tersebut.

<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda</p>	<p>3.1 Mengenal bilangan dan lambang bilangan asli 1-20</p>	<p>3.2.1 Anak mampu menunjukkan angka 1-20 pada batang balok sesuai dengan angka dadu yang diperoleh</p>	<p>Tunjukkanlah angka yang ada pada dadu dengan angka pada uno batang</p> <p>a. 1</p> <p>b. 2</p> <p>c. 3</p> <p>d. 4</p> <p>e. 5</p> <p>f. 6</p> <p>g. 7</p> <p>h. 8</p> <p>i. 9</p>				<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	
---	---	--	---	--	--	--	---	--

yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.			j. 10				√	
			k. 11				√	
			l. 12				√	
			m. 13				√	
			n. 14				√	
			o. 15				√	
			p. 16				√	
			q. 17				√	
			r. 18				√	
			s. 19				√	
			t. 20				√	

Saran/perbaikan

.....

.....

.....

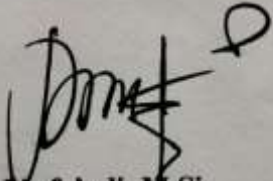
.....

.....

.....

.....

Makassar, September 2020
Validator I



Drs. Mufa'adi, M.Si
NIP. 19561224 198503 1 005

INSTRUMEN PENELITIAN 2

LEMBAR VALIDASI LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

A. ASPEK PENILAIAN

Judul:Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan uno batang pada murid tunarungu kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar.

Variable penelitian: kemampuan mengenal angka melalui permainan uno batang

Definisi Operasional Variabel: variable yang dikaji atau yang menjadi target behavior dalam penelitian ini adalahkemampuan mengenal angka menggunakan media uno batang. Kemampuan mengenal angka adalah skor yang diperoleh subjek melalui tes mencocokkan angka 1-20. Aspek penelitian yang memberikan informasi dan petunjuk bagaimana cara mengukur variabel.

B. KAJIAN TEORI TENTANG UNO BATANG

1. Pengertian Uno Batang

Menurut Schmorow & Fidopiastis berpendapat bahwa: “Uno stacko sering disebut dengan uno batang yang merupakan permainan edukatif berbentuk seperti balok yang memiliki lambang bilangan yang tertera pada balok. Permainan ini mendukung dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak (Gustiasih, dan Widajati, 2016: 44). Uno batang merupakan bangunan yang tersusun dari balok-balok kecil (Sudono, 2009: 21).

Menurut Ihda (2015: 4) bahwa permainan uno stacko dapat melatih daya ingat dan logika peserta didik serta memperluas pengetahuan dimana pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi peserta didik dibandingkan dengan materi yang dihafalkan.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa uno batang merupakan permainan yang dapat melatih daya ingat dan logika peserta didik yang berbentuk balok-balok bersusun dengan berbagai macam warna yang ukurannya sesuai untuk dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa sehingga aman, efektif dan nyaman untuk digunakan.

2. Langkah – langkah penggunaan media Uno Batang

Langkah-langkah Penggunaan Uno Batang

Berdasarkan teori di atas dan sesuai dengan dengan kondisi dan kemampuan murid tunarungu maka pelaksanaan permainan uno batang yang akan diterapkan dilakukan modifikasi, sehingga langkah-langkah permainan uno batang sebagai berikut :

1. Memperkenalkan bentuk media uno batang kepada murid yaitu berupa :
 - a. Balok dari angka 1-20 sebagai symbol atau lambang bilangan
 - b. Dadu sebagai alat untuk menemukan angka
 - c. Wadah dadu sebagai alat untuk mengguncangkan dadu
2. Setelah murid mengenal, murid dijelaskan langkah-langkah penggunaan media uno batang. Peneliti meminta murid untuk mengambil menara uno batang, wadah serta dadu pada permainan uno batang
3. Jika murid sudah paham dengan langkah-langkah penggunaannya, murid di beri ruang untuk memulai permainan
4. Murid dapat mengguncangkan dadu dan menunjukkan lambang bilangan dan mengisyaratkan
5. Agar murid benar-benar paham, kegiatan ini dilakukan berulang kali dengan bilangan yang berbeda. Ini dapat dilakukan dengan bimbingan guru.
6. Begitu seterusnya sampai susunan baloknya roboh. Permainan berakhir apabila menara roboh dan pemain yang menyebabkan robohnya menaralah yang kalah.

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI	LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN
<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan</p>	<p>3.1 Mengenal bilangan dan lambang bilangan asli 1-20.</p>	<p>3.2.1 Anak mampu mencocokkan angka 1-20 pada batang balok sesuai dengan angka dadu yang diperoleh</p>	<p>Mengenal 1 angka 1-20</p>	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru member salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar. 2. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan murid agar siap belajar. 3. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan. <p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan bentuk media uno batang kepada murid yaitu berupa : <ol style="list-style-type: none"> a. Balok dari angka 1-20 sebagai simbol atau lambang bilangan b. Dadu sebagai alat untuk menemukan angka

<p>kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah dan disekolah.</p>				<p>c. Wadah dadu sebagai alat untuk mengguncangkan dadu</p> <p>2. Setelah murid mengenal, murid dijelaskan langkah-langkah penggunaan media uno batang. Peneliti meminta murid untuk mengambil menara uno batang, wadah serta dadu pada permainan uno batang</p> <p>3. Jika murid sudah paham dengan langkah-langkah penggunaannya, murid di beri ruang untuk memulai permainan</p> <p>4. Murid dapat mengguncangkan dadu dan menunjukkan lambang bilangan sambil mengisyaratkan.</p> <p>5. Agar murid benar-benar paham, kegiatan ini</p>
---	--	--	--	--

				<p>dilakukan berulang kali dengan bilangan yang berbeda. Ini dapat dilakukan dengan bimbingan guru.</p> <p>6. Permainan berakhir apabila menara roboh.</p> <p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru mencatat hasil skor yang di peroleh anak di setiap akhir kegiatan pembelajaran, untuk mengetahui perkembangan kemampuan penjumlahan terkhusus pada penjumlahan bilangan bersusun yang lebih dari 10.2. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah di pelajari3. Guru memberikan reward/hadiah kepada murid ketika menjawab pertanyaan dengan benar.
--	--	--	--	--

				<ol style="list-style-type: none">4. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.5. Sebelum meninggalkan kelas guru memberi pesan moral kepada murid.
--	--	--	--	---

PETUNJUK PENILAIAN

Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap tingkat kesesuaian antara standar kompetensi, kompetensi dasar dan indicator, terhadap butir soal pertanyaan dengan memberi tanda (√) untuk setiap pertanyaan pada kolom tingkat kesesuaian. Adapun kriteria penilaian, yaitu :

1. Skor 1, jika KI, KD dan Indikator, tidak sesuai terhadap butir soal
2. Skor 2, jika KI, KD dan Indikator, kurang sesuai terhadap butir soal
3. Skor 3, jika KI, KD dan Indikator, sesuai terhadap butir soal
4. Skor 4, jika KI, KD dan Indikator, sangat sesuai terhadap butir

Mohon diberi komentar pada kolom catatan yang tersedia jika terdapat butir soal yang tidak sesuai ataupun kurang sesuai dengan KI, KD dan Indikatornya demi perbaikan butir soal tersebut.

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BUTIR SOAL	PENILAIAN TINGKAT KESESUAIAN				KETERANGAN
				1	2	3	4	
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan	3.1 Mengenal bilangan dan lambang bilangan asli 1-20.	3.2.1 Anak mampu menunjukkan angka 1-20 pada batang balok sesuai dengan angka dadu yang diperoleh	Tunjukkanlah angka yang ada pada dadu dengan angka pada uno batang a. 1 b. 2 c. 3 d. 4 e. 5 f. 6				√ √ √ √ √ √	

<p>Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p>			g. 7				√	
			h. 8				√	
			i. 9				√	
			j. 10				√	
			k. 11				√	
			l. 12				√	
			m. 13				√	
			n. 14				√	
			o. 15				√	
			p. 16				√	
			q. 17				√	
		r. 18				√		
		s. 19				√		
		t. 20				√		

Saran/perbaikan

.....

.....

.....


.....

.....

.....

.....

Makassar, September 2020
Validator II



Dr. Mustafa, M.Si
NIP. 199605251992031002

FORMAT INSTRUMEN TES

FORMAT INSTRUMEN TES

Satuan Pendidikan : SLB Pelita Mandiri

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Penelitian : Mengenal Angka

Kelas : III

Nama Murid : RF

Tuliskan dan isyaratkan angka di bawah ini!

- | | |
|-------|-------|
| a. 1 | k. 11 |
| b. 2 | l. 12 |
| c. 3 | m. 13 |
| d. 4 | n. 14 |
| e. 5 | o. 15 |
| f. 6 | p. 16 |
| g. 7 | q. 17 |
| h. 8 | r. 18 |
| i. 9 | s. 19 |
| j. 10 | t. 20 |

Lampiran 3

Format Penilaian Instrumen Tes

A.	ASPEK PENILAIAN	SKOR		
	MENUNJUKKAN ANGKA	0	1	2
1.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 1			
2.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 2			
3.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 3			
4.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 4			
5.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 5			
6.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 6			
7.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 7			
8.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 8			
9.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 9			
10.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 10			
11.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 11			
12.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 12			
13.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 13			
14.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 14			
15.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 15			
16.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 16			
17.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 17			
18.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 18			
19.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 19			

20.	Murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka 20			
	Jumlah			

Kriteria pemberian skor :

1. jika murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka sesuai dengan angka yang ada pada dadu dan angka yang ada pada uno batang maka diberi skor 2
2. jika murid mampu menuliskan, tetapi tidak mampu mengisyaratkan angka sesuai dengan angka yang ada pada dadu dan angka yang ada pada uno batang ataupun sebaliknya maka diberi skor 1
3. jika murid tidak mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka sesuai dengan angka yang ada pada dadu dan angka yang ada pada uno batang maka diberi skor 0

Lampiran 4**RENCANA PEMBELAJARAN
INDIVIDUAL (RPI)**

***Baseline 1 (A1), Intervensi (B) dan
Baseline 2 (A2)***

Sesi 1 – sesi 14

RENCANA PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (RPI)

Satuan Pendidikan : SLB Pelita Mandiri Makassar

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : III/I

Alokasi Waktu : 1 x 35 menit (1 x pertemuan)

Sesi : Ke-4

A. Identitas Murid

Nama : RF

Kelas : III

Usia : 9 Tahun

Jenis ABK : Tunarungu Berat

B. Kompetensi Inti (KI)

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah

C. Kompetensi Dasar (KD)

3.1 Mengenal bilangan dan lambang bilangan asli 1-20

D. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

3.2.1 Anak mampu menunjukkan angka 1-20 pada batang balok sesuai dengan angka dadu yang diperoleh.

E. Tujuan

a. Tujuan Jangka Panjang:

Untuk meningkatkan kemampuan menunjukkan dan mengisyaratkan angka secara mandiri

a. Tujuan Jangka Pendek:

Untuk meningkatkan kemampuan menunjukkan dan mengisyaratkan angka dengan bantuan 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Awal	1. Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar. 2. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan murid agar siap belajar. 3. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.	5 menit
Inti	Kegiatan permainan 1. Memperkenalkan bentuk media uno batang	25 Menit

	<p>kepada murid yaitu berupa :</p> <ol style="list-style-type: none">a. Balok dari angka 1-20 sebagai simbol atau lambang bilanganb. Dadu sebagai alat untuk menemukan angkac. Wadah dadu sebagai alat untuk mengguncangkan dadu <ol style="list-style-type: none">2. Setelah murid mengenal, murid dijelaskan langkah-langkah penggunaan media uno batang. Peneliti meminta murid untuk mengambil menara uno batang, wadah serta dadu pada permainan uno batang3. Jika murid sudah paham dengan langkah-langkah penggunaannya, murid di beri ruang untuk memulai permainan4. Murid dapat mengguncangkan dadu dan menunjukkan lambang bilangan lalu mengisyaratkan.5. Agar murid benar-benar paham, kegiatan ini dilakukan berulang kali dengan bilangan yang berbeda. Ini dapat	
--	---	--

	<p>dilakukan dengan bimbingan guru.</p> <p>Permainan berakhir apabila menara roboh dan pemain yang menyebabkan robohnya menaralah yang kalah.</p>	
Penutup	<p>5. Guru mencatat hasil skor yang di peroleh anak di setiap akhir kegiatan pembelajaran, untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal angka terkhusus pada angka 1-20</p> <p>6. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah di pelajari</p> <p>7. Guru memberikan reward/hadiah kepada murid ketika menjawab pertanyaan dengan benar.</p> <p>8. Guru mengucapkan salam dan doa penutup. Sebelum meninggalkan kelas guru memberi pesan moral kepada murid</p>	5 Menit

G. Materi Pokok

Mengenal angka (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20)

H. Penilaian

Kriteria pemberian skor:

1. Jika murid mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka sesuai dengan angka yang ada pada dadu dan angka yang ada pada uno batang maka diberi skor 2
2. Jika murid mampu menuliskan, tetapi tidak mampu mengisyaratkan angka sesuai dengan angka yang ada pada dadu dan angka yang ada pada uno batang ataupun sebaliknya maka diberi skor 1
3. Jika murid tidak mampu menuliskan dan mengisyaratkan angka sesuai dengan angka yang ada pada dadu dan angka yang ada pada uno batang maka diberi skor 0

Guru Kelas,

Abriani Oktavia, S.Kom

Peneliti,

Kiki Ramadanti
NIM: 1645042024

Mengetahui
Kepala Sekolah SLB Pelita Mandiri Makassar

Rasmawati, S.Pd, M.Pd
NIP: 19650425 199303 2 007

Lampiran 5

**Data Hasil Peningkatan Kemampuan Mengenal
Angka**

Data Hasil *Baseline 1 (A1)*, Intervensi(B) Dan *Baseline 2 (A2)* Nilai Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka

Sesi	Skor Maksimal	Skor yang di peroleh murid	Nilai yang di peroleh murid
<i>Baseline 1 (A1)</i>			
1	40	14	35
2	40	14	35
3	40	14	35
<i>Intervensi (B)</i>			
4	40	16	40
5	40	18	45
6	40	18	45
7	40	26	65
8	40	30	75
9	40	32	80
10	40	32	80
<i>Baseline 2 (B2)</i>			
11	40	28	70
12	40	28	70
13	40	30	75
14	40	30	75

Lampiran 6

Dokumentasi



Memulai pelajaran dengan membaca do'a pada murid Tunarungu Berat Kelas III di SLB Pelita Mandiri



Hasil identifikasi peningkatan kemampuan mengenal angkamurid Tunarungu Berat kelas III di SLB Pelita mandiri



Hasil identifikasi peningkatan kemampuan mengenal angka murid Tunarungu Berat kelas III di SLB Pelita mandiri



Tes sebelum perlakuan pada Peningkatan Kemampuan mengenal angka pada murid Tunarungu Berat Kelas III di SLB Pelita Mandiri (*Baseline 1 (A1)*)



Tes sebelum perlakuan pada Peningkatan Kemampuan mengenal angka pada murid Tunarungu Berat Kelas III di SLB Pelita Mandiri (*Baseline 1 (A1)*)



Tes peningkatan kemampuan mengenal angka dengan memberikan perlakuan (intervensi (B)) Melalui media permainan Uno Batang pada murid Tunarungu Berat Kelas III di SLB Pelita mandiri



Peneliti menunjukan angka dadu kepada subjek RF



Peneliti membimbing murid mengisyaratkan angka



Peneliti mengacak Uno batang



Subjek RF Mengambil Batang Uno sesuai angka yang ada pada dadu



Subjek RF merobohkan menara Uno Batang



Tes kemampuan subjek RF dalam mengenal angka

Lampiran 7

Persuratan



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 6659/S.01/PTSP/2020
 Lampiran : -
 Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.
 Pimpinan SLB Pelita Mandiri Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Wakil Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 3227/UN36.4/LT/2020 tanggal 24 September 2020 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **KIKI RAMADANTI**
 Nomor Pokok : 1645042024
 Program Studi : **Pend. Luar Biasa**
 Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa(S1)**
 Alamat : **Jl. Tamalate I Tidung Makassar**

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN UNO BATANG PADA MURID TUNARUNGU KELAS III DI SLB PELITA MANDIRI MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dan : Tgl. **28 September s/d 28 Oktober 2020**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 27 September 2020

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

Dr. JAYADI NAS, S.Sos., M.Si
 Pangkat : Pembina Tk.I
 Nip : 19710501 199803 1 004

Tembusan Yth
 1. Wakil Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
 2. Penitipg.

SMAP PTSP 27-09-2020



Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://aimap.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231





SLB PELITA MANDIRI

PUSAT PELAYANAN PENDIDIKAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS

Jl. Onta Lama No.37A Makassar - Sulawesi Selatan 90135

Telp. 0411 - 830973 e-mail : pltmiks@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 70 /I.06 /SLB- PM / X / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rasnawati, S.Pd., M.Pd
 NIP : 19650425 199303 2 007
 Golongan : IV b
 Jabatan : Kepala SLB Pelita Mandiri

Menerangkan bahwa:

Nama : **Kiki Ramadanti**
 NIM : 1645042024
 Program Studi : Pendidikan Luar Biasa FIP UNM
 Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. Emmy Saelan III C, Makassar

Benar telah melaksanakan penelitian di SLB Pelita Mandiri Makassar pada tanggal 28 September s/d 28 Oktober 2020 dengan judul penelitian:

“PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN UNO BATANG PADA MURID TUNARUNGU BERAT KELAS III DI SLB PELITA MANDIRI MAKASSAR”

Demikian surat keterangan penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 28 Oktober 2020

Kepala SLB Pelita Mandiri

Rasnawati, S.Pd., M.Pd

Nip: 19650425 199303 2 007



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
Alamat : Jalan A.P.Pettarani Makassar Telp. (0411) 865677 Fax. (0411) 861377
Laman: www.unm.ac.id

Nomor : 2838 /UN36.13.1/EP/2020 Jumat, 06/10/2020
Lamp : 1 (satu) Berkas
Hal : Permohonan Ujian Tugas Akhir
Program Srata Satu (S1) / Diploma Tiga (D3)

Yth
Dekan... FIP... Universitas Negeri Makassar
Makassar

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama / NIM : KIKI RAMADANTI / 1645042024
2. Tempat / Tgl.Lahir : MALUNDA / 07 oktober 1997
3. Prodi : pend. Luar Biasa
4. Fakultas : Fak. Ilmu pendidikan
5. Alamat / No.Hp : monument emmy saetan III C NO-8 / 082 349 514 415

Dengan hormat mengajukan permohonan untuk ujian tugas akhir program Srata Satu (S1) / Diploma Tiga (D3). Bahwa kami telah menyelesaikan Ujian tentamen mata kuliah pada program Srata Satu (S1) / Program Diploma Tiga (D3). Adapun judul tugas akhir kami ajukan sebagai berikut :

Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan UNO batang pada Murid Tunarungu kelas III Di SLB pelita Mandiri Makassar.

Sebagai bahan Pertimbangan Bapak, bersama ini kami lampirkan :

1. Daftar nilai yang diketahui oleh ketua Jurusan / Prodi dan Kabag. Akademik BAK
2. Fotocopy Ijazah terakhir
3. Keterangan Bebas Perpustakaan
4. Bukti Pembayaran SPP
5. Pas Foto Hitam Putih Ukuran 3x4 (Pakai Jas) 2 Lembar.
Masing-masing 2 rangkap (1 Rangkap untuk BAK dan 1 Rangkap Untuk Fakultas)

Atas persetujuan Bapak Sangat kami harapkan dan atasnya diucapkan terima kasih.

Menyetujui :
Kabag. Akademik



Jufri, SH., M.S. Umm. HANIKARA, S.Pd
NIP 1963031019801001123 11/8602 1 004

Pemohon,

KIKI RAMADANTI
NIM 1645042024



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

TRANSKRIP NILAI

Nama : KIKI RAMADANTI NIM : 1645042024
Tempat/Tgl.Lahir : MALUNDA, 07 Oktober 1997 Program Studi : PENDIDIKAN LUAR BIASA - (S1)

No.	THN SMST	KODEMK	MATA KULIAH	W/P	SKS	NILAI		N X K	KET
						Huruf	Angka		
1	20161	D51C10115	PENDIDIKAN AGAMA	W	3	A	4.00	12.00	L
2	20161	D51C10215	PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	W	3	A	4.00	12.00	L
3	20161	D51C10315	PENDIDIKAN SOSIAL DAN BUDAYA (PSB)	W	2	B+	3.25	6.50	L
4	20161	D51C10415	FILSAFAT PENDIDIKAN	W	2	A-	3.75	7.50	L
5	20161	D51C10515	PENGANTAR PENDIDIKAN	W	2	A-	3.75	7.50	L
6	20161	D51C10715	ANATOMI, FISIOLOGI DAN GENETIKA	W	2	B+	3.25	6.50	L
7	20161	D51C10815	PSIKOLOGI ABK	W	2	C+	2.25	4.50	L
8	20161	D51C10915	PENGANTAR PENDIDIKAN KHUSUS	W	2	A-	3.75	7.50	L
9	20161	D51C11015	BELAJAR DAN PEMBELAJARAN	W	2	A-	3.75	7.50	L
10	20162	D51C20115	BAHASA INGGRIS	W	3	B	3.00	9.00	L
11	20162	D51C20215	PENDIDIKAN ANAK BERBAKAT	W	2	B	3.00	6.00	L
12	20162	D51C20315	PENDIDIKAN ANAK BERKESULITAN BELAJAR	W	2	B-	2.75	5.50	L
13	20162	D51C20415	PENDIDIKAN ANAK TUNADAKSA	W	2	A	4.00	8.00	L
14	20162	D51C20615	PENDIDIKAN ANAK TUNALARAS	W	2	B	3.00	6.00	L
15	20162	D51C20715	PENDIDIKAN ANAK TUNANETRA	W	2	B+	3.25	6.50	L
16	20162	D51C20815	PENDIDIKAN ANAK TUNARUNGU	W	2	A-	3.75	7.50	L
17	20162	D51C20915	PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA	W	3	A-	3.75	11.25	L
18	20171	D51C30115	ANATOMI OTAK DAN VERTEBRAE	W	2	A	4.00	8.00	L
19	20171	D51C30215	AUDIOLOGI	W	2	B+	3.25	6.50	L
20	20171	D51C30315	BINA GERAK DAN PENJAS ADAPTIF	W	2	A	4.00	8.00	L
21	20171	D51C30415	DASAR-DASAR PERILAKU MENYIMPANG	W	2	B+	3.25	6.50	L
22	20171	D51C30515	PEMBELAJARAN ORIENTASI DAN MOBILITAS	W	2	B+	3.25	6.50	L
23	20171	D51C30715	PENGEMBANGAN INTERAKSI DAN KOMUNIKASI	W	3	A-	3.75	11.25	L
24	20171	D51C30815	PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK	W	2	B+	3.25	6.50	L
25	20171	D51C30915	PENDIDIKAN ANAK AUTIS	W	2	B+	3.25	6.50	L
26	20171	D51C31015	TERAPI EDUKATIF ANAK BERKESULITAN BELAJAR	W	2	B	3.00	6.00	L
27	20171	D51C31315	PROFESI KEPENDIDIKAN	W	3	A	4.00	12.00	L
28	20172	D51C40115	BINA BICARA	W	3	A-	3.75	11.25	L
29	20172	D51C40215	BINA PRIBADI DAN SOSIAL	W	2	B+	3.25	6.50	L
30	20172	D51C40415	MANAJ. PEMBELAJARAN ANAK BERKESULITAN BELAJAR	W	2	B	3.00	6.00	L
31	20172	D51C40515	MODIFIKASI DAN TERAPI PERILAKU	W	2	A	4.00	8.00	L
32	20172	D51C40615	TULISAN BRAILLE	W	2	B+	3.25	6.50	L
33	20172	D51C40715	PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN BERBAKAT	W	3	B+	3.25	9.75	L
34	20172	D51C40815	STATISTIK PENDIDIKAN	W	3	B	3.00	9.00	L
35	20172	D51C40915	KURIKULUM BERDEVERENSIASI	W	2	B+	3.25	6.50	L
36	20172	D51C41015	PENDIDIKAN KEWIRAUUSAHAAN	W	2	A-	3.75	7.50	L
37	20172	D51C41115	DASAR-DASAR TERAPI BINA BICARA ATD	W	2	B+	3.25	6.50	L
38	20181	D51C31115	PENDIDIKAN USIA DINI ABK	W	2	B-	2.75	5.50	L
39	20181	D51C50115	EVALUASI PEMB. PENDIDIKAN KHUSUS	W	3	A-	3.75	11.25	L
40	20181	D51C50215	TERAPI BERMAIN MUSIK DAN ORGANSI	W	2	A	4.00	8.00	L



Tanda bukti telah bebas dari
Pembayaran SPP/UKT

Diperiksa oleh

Janyil 2020/2021

Tanggal 6/11/2020

PENDAN EVALUASI



NILAI

SUDAH BETUL

Universitas Negeri Makassar

Fipariani 6/11/2020

RIWAYAT HIDUP



KIKI RAMADANTI, Berasal dari Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat, Lahir di Malunda, pada tanggal 07 Oktober 1997, anak ke duadari dua bersaudara, putri dari Bapak Bahtiar(Alm) dan Ibu Rosida. Penulis beragama Islam. Pertama kali penulis menjalani pendidikan formal di SDN 1 Malunda dan tamat pada tahun 2010. Tahun 2010 terdaftar sebagai pelajar di SMPN 1 Malunda dan tamat pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1Malunda dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan Strata-1 (S1) di Perguruan Tinggi Negeri dan terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.