



SKRIPSI

**PENGGUNAAN *PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID TUNAGRAHITA
RINGAN KELAS III DI SLB NEGERI 1 GOWA**

UMMY KALSUM

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



**PENGGUNAAN *PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID TUNAGRAHITA
RINGAN KELAS III DI SLB NEGERI 1 GOWA**

SKRIPSI

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

Oleh:

**UMMY KALSUM
1645040008**

**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 "**Penggunaan *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas III di SLB Negeri 1 Gowa**"

Atas nama:

Nama : Umyy Kalsum
NIM : 1645040008
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka dinyatakan layak untuk diujikan dalam Ujian Skripsi.

Makassar, Oktober 2020

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Mustafa, M.Si
NIP. 19660525 199203 1 002

Prof. Dr. H. Abd. Hadis, M.Pd
NIP. 19631231 199031 1 029

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/>



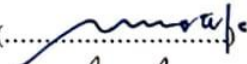
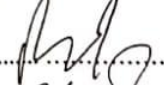


PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan Nomor 2523/UN36.4/PP/2020, dan tanggal 2 November 2020, telah di ujikan pada hari Rabu tanggal 9 November sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa serta telah dinyatakan **LULUS**.



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

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|-----------------------------------|--|
| 1. Ketua | : Dr. Pattaufi, M. Si | (..... ) |
| 2. Sekretaris | : Dr. Usman, M. Si | (..... ) |
| 3. Pembimbing I | : Dr. Mustafa, M. Si | (..... ) |
| 4. Pembimbing II | : Prof. Dr. H. Abdul Hadis, M. Pd | (..... ) |
| 5. Penguji I | : Dra. Hj. Sitti Kasmawati, M. Si | (..... ) |
| 6. Penguji II | : Dr. Purwaka Hadi, M. Si | (..... ) |

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Umyy Kalsum

NIM : 1645040008

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Judul Skripsi : Penggunaan *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas III di SLB Negeri 1 Gowa

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, November 2020

Yang Membuat Pernyataan,



Umyy Kalsum

MOTTO DAN PERUNTUKAN

“Aku tak sebaik yang kau ucapkan, tapi Aku juga tak seburuk yang terlintas di
Hatimu”. (Ummi Kalsum, 2020)

Dengan Segala Kerendahan Hati
Kuperuntukkan Karya ini
Kepada Alm. Ayahanda, Alm. Ibunda yang Tercinta
Yang dengan Tulus dan Ikhlas Selalu Berdoa dan Membantu
Baik Moril Maupun Material selama hidupnya demi Keberhasilan Penulis

Semoga ALLAH SWT Memberikan Rahmat dan Karunia-Nya

Terima kasih yang tak terhingga

Aamiin Allahumma Aamiin.

ABSTRAK

UMMY KALSUM, 2020. Penggunaan *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas III Di SLB Negeri 1 Gowa. Skripsi dibimbing oleh Dr. Mustafa, M.Si dan Prof. Dr. H. Abdul Hadis. M.Pd program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini mengkaji tentang kemampuan hasil belajar murid tunagrahita ringan pada mata pelajaran Matematika khususnya Mengena Bangun Data di SLB Negeri 1 Gowa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah kemampuan mengena bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa berdasarkan hasil analisis dalam kondisi dan Bagaimanakah kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa berdasarkan hasil analisis antar kondisi?”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa sebelum diberikan perlakuan, (2) kemampuan mengenal bangun datar selama diberikan perlakuan, (3) kemampuan mengenal bangun datar setelah diberikan perlakuan, (4) peningkatan kemampuan mengenal bangun datar berdasarkan hasil analisis antar kondisi sebelum ke selama diberikan perlakuan dan dari kondisi selama diberikan perlakuan ke setelah diberikan perlakuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tertulis. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang murid tunagrahita ringan kelas III berinisial AP. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu *Single Subject Research* (SSR) dengan disain A-B-A. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan: (1) kemampuan mengenal bangun datar subjek AP sebelum diberikan perlakuan sangat rendah berdasarkan pada kondisi *baseline* 1 (A1), (2) kemampuan mengenal bangun datar subjek AP selama diberikan perlakuan meningkat ke kategori sangat tinggi dilihat dari analisis dalam kondisi Intervensi (B), (3) kemampuan mengenal bangun datar subjek AP setelah diberikan perlakuan meningkat ke kategori tinggi dilihat dari kondisi *baseline* 2 (A2), (4) peningkatan kemampuan mengenal bangun datar subjek AP berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu pada kondisi sebelum diberikan perlakuan kemampuan murid sangat rendah, meningkat ke kategori sangat tinggi selama diberikan perlakuan, dan dari kategori sangat tinggi pada kondisi selama diberikan perlakuan menurun ke kategori tinggi setelah diberikan perlakuan, akan tetapi nilai yang diperoleh subjek AP lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian kemampuan mengenal bangun datar murid setelah diberikan perlakuan tetap dikatakan meningkat, hal ini disebabkan karena adanya pengaruh dari pemberian intervensi.

Kata kunci: media *puzzle*, kemampuan mengenal bangun datar, Tunagrahita ringan.

PRAKATA

Alhamdulillah Rabbil Allamin Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT pencipta alam semesta atas rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dicurahkan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai. Salam dan shalawat senantiasa kita kirimkan kepada Nabiullah Muhammad SAW, keluarganya dan sahabat-sahabatnya. Karena, beliaulah Nabi yang menjadi suri teladan bagi kita semua, Nabi yang membawa ummatnya dari zaman jahiliyyah menuju zaman modern seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Sebagai seorang hamba yang berkemampuan terbatas dan tidak lepas dari kesalahan, tidak sedikit kendala yang dialami oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini. Berkat pertolongan Allah SWT dan berbagai pihak yang telah banyak membantu baik secara moril maupun materil serta motivasinya langsung maupun tidak langsung sehingga kendala tersebut dapat diatasi. Oleh karena itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tulus dan tak terhingga kepada kedua orang tuaku (Alm) Tajuddin dan (Alm) Sarlina yang telah mengasuh, mendidik, merawat dan membesarkan penulis dengan limpahan cinta kasih yang tulus dan tak ada batasnya, serta senantiasa selalu berdoa dan mengorbankan segalanya demi penyelesaian studi penulis. Terimakasih buat ketiga kakakku tersayang kepada Irmawati, SH, Irna, S.Pd dan Sartika Tajuddin, S.Pd yang telah mendukung dan mendoakan dalam penyelesaian studi penulis seta memberikan dukungan kepada penulis.

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 Dr. Mustafa, M.Si selaku pembimbing I dan Prof. Dr. H. Abdul Hadis, M.Pd selaku pembimbing II yang telah dengan ikhlas membimbing dan mengarahkan dari pengajuan judul skripsi hingga sampai 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 selaku Dekan, Dr. Mustafa, M.Si selaku WD I; Dr. Pattaufi, M.Pd selaku WD II; Dr. H. Ansar, M.Pd 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 Sulasmina, M.Pd selaku Ketua Laboratorium jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yang dengan penuh perhatian.
4. Terimakasih kepada Ibu Dra. Hj. Sitti Kasmawati, M.Si selaku penguji I dan Dr. Purwaka Hadi, M. Si selaku penguji II yang telah bersedia menjadi penguji untuk menyelesaikan tugas akhir (SKRIPSI).
5. Bapak/Ibu dosen jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yang memberikan berbagai macam ilmu pengetahuan yang tidak ternilai di bangku perkuliahan.
6. Dra. Hj. Nuraeni, M.M selaku Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Gowa yang telah memberikan izin dan menerima penulis untuk melakukan penelitian disekolah tersebut. Ibu Syamsiah, S.Pd selaku wali kelas III yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama penelitian.
7. Awayundu Said, S.Pd, M.Pd selaku Staf Administrasi Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNM yang telah memberikan motivasi dan pelayanan administrasi selama menjadi mahasiswa sampai penyelesaian studi
8. Sahabat-sahabatku, Nurfadlia, Indri Winartini Lalanlangi, Fitra, Feby Nurul Falah, Handayani, Veby Febrianty, Skinah dan Fenti Septarina Permana S.Pd, keluarga dari Bima dan keluarga besar HIPMI PARE KOM. UNM yang telah

memberikan motivasi, dukungan dan mendengarkan keluh kesahku selama penyusunan skripsi ini, serta rekan-rekan PLB angkatan 16 yang selama ini memberikan dukungan selama proses penyelesaian karya ini.

9. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, peneliti juga menyampaikan terima kasih yang tak terhingga dan mendoakan semoga Allah SWT memberikan balasan pahala yang semestinya, aamiin. Semoga semua pihak tersebut senantiasa mendapat curahan kasih sayang dan ampunan dari Allah SWT, serta senantiasa mendapatkan keberkahan dalam hidupnya. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam proses penyusunan skripsi ini. Saran dan kritik yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan para pembaca. Aamiin Ya Robbal Alamin.

Makassar, November 2020
Penulis



Ummi Kalsum

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 GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PERTANYAAN PENELITIAN

A. Kajian Pustaka	
1. Hakikat Media	8
a. Pengertian Media Pembelajaran	8
b. Kegunaan Media Pembelajaran	9
2. Hakikat Media Puzzle	12
a. Pengertian Puzzle	12
b. Manfaat Puzzle	13
c. Langkah-langkah puzzle	14
d. Cara membuat puzzle	15
e. Langkah Penggunaan Puzzle setelah dimodifikasi	16
3. Konsep Bangun Datar	17
a. Pengertian Bangun Datar	17
b. Jenis-jenis Bangun Datar	18
4. Konsep Tunagrahita Ringan	19
a. Pengertian Tunagrahita Ringan	19
b. Karakteristik Tunagrahita Ringan	21
5. Media <i>Puzzle</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Mengetahui Bangun Datar Murid Tunagrahita Ringan	23
B. Kerangka Pikir	24
C. Pertanyaan Penelitian	25

BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
1. Pendekatan Penelitian	27
2. Jenis Penelitian	27
B. Variabel dan Desain Penelitian	27
1. Variabel Penelitian	27
2. Desain Penelitian	27
C. Definisi Operasional Variabel	29
D. Subjek Penelitian	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
1. Bentuk Tes	31
F. Teknik Analisis Data	32
1. Analisis Dalam Kondisi	32
2. Analisis Antar Kondisi	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	38
1. Analisis dalam Kondisi <i>Baseline</i> 1 (A1)	39
2. Analisis dalam Kondisi Intervensi (B)	49

3. Analisis dalam Kondisi <i>Baseline</i> 2 (A2)	59
4. Analisis Antar Kondisi	73
B. Pembahasan	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	91
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	232

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Skema Kerangka Pikir	25
3.1	Desain A-B-A	27

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Judul	Halaman
4.1	Kemampuan Mengenal Bangun Datar Murid Tunagrahita Ringan Kelas III pada Kondisi <i>Baseline 1</i> (A1)	41
4.2	Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal bangun datar Pada Kondisi <i>Baseline 1</i> (A1)	43
4.3	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal bangun datar Pada Kondisi <i>Baseline 1</i> (A1)	45
4.4	Kemampuan Mengenal Bangun Datar Murid Tunagrahita Ringan Kelas III Pada Kondisi Intervensi (B)	50
4.5	Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)	52
4.6	Kecenderungan Stabilitas Pada Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Mengenal bangun Datar	53
4.7	Kemampuan Mengenal Bangun Datar Murid Tunagrahita Ringan Kelas III Pada Kondisi <i>Baseline 2</i> (A2).	60
4.8	Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Kondisi <i>Baseline 2</i> (A2)	62
4.9	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi <i>Baseline 2</i> (A2)	64
4.10	Kemampuan Mengenal Bangun Datar Murid Tunagrahita Ringan Kelas III Pada Kondisi <i>Baseline 1</i> (A1), Intervensi (B) dan <i>Baseline 2</i> (A2)	70
4.11	Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi <i>Baseline 1</i> (A1), Intervensi, dan <i>Baseline 2</i> (A2)	70

4.12	<i>Data Overlap (Percentage of Overlap)</i> Kondisi <i>Baseline1</i> (A1) ke Intervensi (B) Kemampuan Mengenal Bangun Datar	79
4.13	<i>Data Overlap (Percentage of Overlap)</i> Kondisi Intervensi (B) ke <i>Baseline-2</i> (A-2) Peningkatan Kemampuan Mengenal Bangun Datar	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
4.1	Data Hasil <i>Baseline 1 (A1)</i> Kemampuan Mengenal Bangun Datar	40
4.2	Data Panjang Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i> Kemampuan Mengenal Bangun Datar	41
4.3	Data Estimasi Kecenderungan Arah Peningkatan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i>	42
4.4	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i>	44
4.5	Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i>	47
4.6	Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada kondisi baseline 1 (A1)	47
4.7	Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i>	48
4.8	Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i>	49
4.9	Data Hasil Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)	49
4.10	Data Panjang Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Mengenal Bangun Datar	51

4.11	Data Estimasi Kecenderungan Arah Peningkatan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)	53
4.12	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)	56
4.13	Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)	56
4.14	Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Mengenal Bangun Datar Murid Kondisi Intervensi (B)	57
4.15	Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Kondisi Intervensi (B)	58
4.16	Perubahan Level Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)	59
4.17	Data Hasil <i>Baseline 2</i> (A2) Kemampuan Mengenal Bangun Datar	59
4.18	Data Panjang Kondisi <i>Baseline 2</i> (A2) Kemampuan Mengenal Bangun Datar	61
4.19	Data Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi <i>Baseline 2</i> (A2)	63
4.20	Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal Bangun Datar	65
4.21	Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada kondisi <i>Baseline 2</i> (A2)	65
4.22	Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi <i>Baseline 2</i> (A2)	66
4.23	Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi <i>Baseline 2</i>	67

4.24	Perubahan Level Data Kemampuan Menulis Permulaan Pada Kondisi <i>Baseline 2 (A2)</i>	68
4.25	Data Hasil Kemampuan Mengenal Bangun Datar <i>Baseline 1 (A1)</i> , Intervensi (B) dan <i>Baseline 2 (A2)</i>	69
4.26	Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i> , Intervensi, dan <i>Baseline 2 (A2)</i> Kemampuan Mengenal Bangun Datar	71
4.27	Jumlah Variabel yang Diubah dari Kondisi <i>Baseline 1 (A1)</i> ke Intervensi (B) dan Intervensi ke <i>Baseline 2 (A2)</i>	73
4.28	Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya pada Kemampuan Mengenal Bangun Datar	75
4.29	Perubahan Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal Bangun Datar	76
4.30	Perubahan Level Kemampuan Mengenal Bangun Datar	77
4.31	Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Mengenal Bangun Datar	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul	Halaman
1	Instrumen Penelitian	95
2	Rencana Pembelajaran Individual (RPI) <i>Intervensi</i> (B) Sesi 5 – Sesi 12 Data Hasil Kemampuan Mengenal Bangun Datar	150
3	Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Bangun Datar <i>Baseline</i> 1 (A1) Sesi 1 – Sesi 4 <i>Baseline</i> 2 (A2) Sesi 13 – Sesi 16	207
4	Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Bangun Datar <i>Baseline</i> 1 (A1), <i>Intervensi</i> (B), dan <i>Baseline</i> 2 (A2)	232
5	Dokumentasi Penelitian	233
6	Persuratan	234

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha sadar dan sistematis dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia. Perhatian pemerintahan terhadap pendidikan bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun.

Hal ini ditandai dengan upaya penyediaan sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum pendidikan, maupun upaya pembinaan tenaga kependidikan. Upaya peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu usaha yang strategis dalam mencapai keberhasilan pembangunan nasional, tidak terkecuali bagi anak berkebutuhan khusus seperti anak tunagrahita. Sebagaimana ditegaskan dalam UUD 1945 (amandemen) Pasal 31 ayat (1): setiap warga berhak mendapat pendidikan, dan ayat (2) : setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.

Pendidikan khusus merupakan pendidikan yang diperuntukkan bagi anak atau individu yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajarannya. Hal ini disebabkan karena kelainan yang dimiliki anak, baik itu secara fisik, emosional,

mental, intelektual dan sosial serta anak yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.

Kebutuhan pendidikan tidak hanya untuk anak normal saja, tetapi bagi anak berkebutuhan khusus mereka pun memerlukan pendidikan. Sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 5 Ayat 1 dan 2 yaitu “setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Warga negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan/sosial berhak memperoleh pendidikan khusus”.

Amin (1995: 34), menyatakan bahwa “murid tunagrahita (retardasi mental) adalah mereka yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental intelektual yang mengakibatkan tingkat kecerdasannya berada di bawah rata-rata anak normal.” Keadaan ini menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Dengan demikian mereka memerlukan layanan pendidikan khusus untuk mengoptimalkan perkembangan, termasuk kemampuan intelektualnya yang sangat diperlukan dalam kegiatan kehidupan sehari-hari (*activity of daily living*).

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 32 ayat (1) tentang pendidikan khusus, Mendikbud (2003:25) menyatakan bahwa :

Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak kalah pentingnya jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain, karena matematika berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya matematika merupakan mata pelajaran yang sebagian besar kurang diminati oleh siswa. Hal ini disebabkan banyaknya simbol yang menuntut anak berfikir secara abstrak, terlebih lagi untuk siswa tunagrahita yang memiliki keterlambatan dalam bidang kognitifnya, sehingga anak lebih kesulitan dalam memahami pelajaran matematika.

Johnson & Miclebust (Abdurrahman 2003: 252) mengemukakan bahwa “matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan. Sedangkan fungsi teoritisnya adalah memudahkan berpikir sistematis dan matematis.”

Salah satu materi pembelajaran matematika yaitu materi bangun datar. Bangun datar merupakan konsep yang abstrak bagi siswa tunagrahita. Hambatan dalam inteligensi, Sosial serta hambatan lainnya mengakibatkan siswa tunagrahita mengalami kesulitan dalam mengenal bangun datar. Salah satu karakteristik anak tunagrahita yakni belajar akan lebih mudah dan menarik jika didukung dengan visual dan informasi yang bersifat konkrit, sehingga dalam proses pembelajaran mereka memerlukan media pembelajaran yang konkrit agar anak lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Senin, 29 Juli sampai 1 Agustus 2019 di SLBN 1 Gowa pada murid tunagrahita ringan kelas III berinisial AP berjenis kelamin perempuan terdapat seorang murid yang menunjukkan kurang mampu mengenal bentuk bangun datar. Hal ini saat anak diperlihatkan bentuk bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, anak belum mampu menyebutkan bentuk bangun datar tersebut. Hal ini terlihat dari kemampuan AP yang tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Kemampuan yang ia miliki yaitu baru sebatas lingkaran itu pun disebut bola. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru kelas III berinisial AP, diperoleh informasi bahwa AP adalah murid yang paling sulit mengerti bentuk bangun datar.

Permasalahan tersebut di atas perlu mendapatkan pemecahannya agar anak tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika di tingkat yang lebih tinggi. Salah satu alternatifnya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang konkret. Sehingga dapat menunjang proses pembelajaran anak. Mengingat karakteristik kesulitan murid tunagrahita ringan yang sulit untuk berpikir abstrak dan mudah beralih konsentrasinya, maka peneliti memodifikasi puzzle ini sesuai dengan karakteristik kesulitan murid. Alasan peneliti memodifikasi puzzle yaitu untuk mempermudah murid didalam menggunakan media.

Salah satu media alternatif yang digunakan peneliti dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan adalah media papan berpaku. Adapun hal yang terjadi saat ujian seminar usulan penelitian media papan berpaku digantikan dengan media *puzzle*, karena *puzzle* lebih efektif dalam

meningkatkan mengenal bangun datar pada siswa tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Gowa.

Media *puzzle* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran sederhana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran berupa bentuk bangun datar dan dapat memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Secara umum, media *puzzle* memiliki bentuk yang bervariasi dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan dalam penyajiannya secara visual dengan menggunakan bentuk bangun datar sehingga dapat merangsang minat, perhatian dan kemauan mengarahkan pikiran siswa sehingga diharapkan hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa.

Untuk melihat seberapa jauh pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan mengenal bangun datar, maka sangat penting dilakukan penelitiannya. Oleh sebab itu, berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan *puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas III SLBN 1 Gowa".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLBN 1 Gowa berdasarkan hasil analisis dalam kondisi ?

2. Bagaimanakah kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLBN 1 Gowa berdasarkan hasil analisis antar kondisi ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan Mengena Bangun Datar pada murid Tunagrahita Ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa sebelum diberikan perlakuan.
2. Kemampuan Mengena Bangun Datar melalui penggunaan *Puzzle* pada murid Tunagrahita Ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa selama diberikan perlakuan.
3. Kemampuan Mengena Bangun Datar pada murid Tunagrahita Ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa setelah diberikan perlakuan.
4. Peningkatan kemampuan Mengena Bangun Datar setelah menggunakan *Puzzle* berdasarkan hasil perbandingan dari kondisi sebelum diberikan perlakuan ke kondisi selama diberikan perlakuan dan dari kondisi selama diberikan perlakuan ke kondisi setelah diberikan perlakuan pada murid Tunagrahita Ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Lembaga Pendidikan, penelitian ini sebagai wawasan untuk pengembangan pengetahuan dan keilmuan pada bidang matematika, khususnya pada pembelajaran mengenal bangun datar dengan menggunakan *puzzle* pada murid tunagrahita ringan.
- b. Bagi Peneliti, sebagai acuan dalam pengembangan penelitian yang terkait dengan pengajaran matematika dalam mengenal bangun datar bagi murid tunagrahita ringan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penggunaan *puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar bagi murid tunagrahita ringan.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengajarkan matematika khususnya mengenal bangun datar bagi murid tunagrahita ringan.
- c. Bagi murid tunagrahita ringan, penelitian ini dapat membantu anak tunagrahita ringan untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengenal bangun datar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PERTANYAAN PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana dan prasarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sarana dan prasarana (fasilitas) belajar sangat mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti/mempelajari suatu bahan pelajaran. Jika sarana dan prasarana belajar memadai, minat siswa untuk mempelajari suatu bahan/ materi pelajaran akan besar. Sebaliknya, jika sarana dan prasarana belajar kurang/tidak memadai, minat siswa pun tentunya akan berkurang.

Hamalik (Karim, 2007:5) mengemukakan bahwa “media pendidikan adalah alat, metode, dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah.” Sedangkan, menurut Gagne & Briggs (Sadiman, 2008:6) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsanya untuk belajar.”

Menurut Anderson (Sukiman, 2012:28) ”media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.”

Menurut Ahmad (2007:6) mengatakan bahwa:

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari yang paling sederhana dan mudahh digunakan yaitu, suara guru sampai yang merupakan peralatan serba kompleks seperti video, tape, recorder dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kegiatan siswa sedemikian rupa dengan tujuan memperlancar proses belajar mengajar.

b. Kegunaan Media Pembelajaran

Kegunaan media secara umum memperlancar interaksi antara guru dengan murid sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Ada beberapa kegunaan media dalam proses belajar murid menurut Sudjana & Rivai (2007:2) menjelaskan kegunaan media antara lain :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media pembelajaran mempunyai peranan atau kegunaan sebagai komponen dari suatu sistem pembelajaran dan media pembelajaran juga tidak kalah pentingnya dengan komponen lainnya. Arsyad (2015:29) berpendapat bahwa media memberikan beberapa kegunaan praktis dalam proses belajar.

Kegunaan tersebut diantaranya :

1. Media dapat memperjelas penyajian pesan informasi
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera

Menurut Hamalik (Sukiman, 2012:41) mengatakan bahwa “pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik.”

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran serta dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat terjadi proses pembelajaran.

c. Klasifikasi Media

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Media pengajaran memiliki jenis yang sangat beragam. Secara umum media

pengajaran terdiri dari media audio, media visual dan media grafis. Sudjana & Rivai

(2011:3) mengklasifikasikan media pengajaran antara lain :

Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, menurut Nurhayati (2011:100) jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru dalam membelajarkan murid di kelas ialah :

- 1) Bahan publikasi : Koran, Majalah, Buku.
- 2) Bahan bergambar : Gambar, Bagan, Peta, Poster, Foto, Lukisan, Grafik, Diagram.
- 3) Bahan pameran : Bulletin Board, Papan flanel, Papan magnet, Papan demonstrasi.
- 4) Bahan proyeksi : Film, Film strip, Slide, Transparansi, OHP.
- 5) Bahan rekaman : Tape Casette, piringan hitam, Kaset video.
- 6) Bahan produksi : Kamera, tape recorder, Termofek (untuk membuat transparansi).
- 7) Bahan siaran : Program radio, program televisi.
- 8) Bahan pendengar : TV, film suara, slide bersuara, Video (audio visual) cassette.
- 9) Bahan model/Benda tiruan : Model irisan penampang batang, model torso tubuh manusia.
- 10) Model proyeksi : proyeksi diam (still projection), contohnya slide film strip, transparansi; proyeksi gerak (movie projection), contohnya film atau gambar hidup.
- 11) Media cetak : Buku cetak, Koran, Majalah, Komik.

Media pengajaran sangatlah beragam, diantaranya memiliki fungsi dan manfaat masing-masing. Sehingga dalam proses belajar mengajar media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (Arsyad 2007:36) mengklasifikasikan media pembelajaran antara lain :

Pertama media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field trip*), kedua media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas), ketiga media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik peta, gambar, transparansi, slide), keempat media audio visual (video, film, program slide tape, televisi), dan kelima media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pengajaran terdiri dari berbagai macam yaitu media visual gerak, media visual diam serta media pengajaran yang biasa digunakan seperti media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi dan penggunaan sebagai media pengajaran.

2. Hakikat Media Puzzle

a. Pengertian *Puzzle*

Media puzzle adalah media yang menggunakan benda berwujud papan untuk sarana komunikasi. Menurut Dina Indriana (2011 : 23) “media *puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keeping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah di tentukan.”

Puzzle merupakan media salah satu media yang bisa digunakan untuk mengenalkan bangun datar sederhana seperti persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran. *Puzzle* sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun kepingan ke tempat yang ditentukan. Menurut Sundayana (2014:4) mengemukakan bahwa “*puzzle* adalah bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh.”Jamil (2012: 20) mengemukakan bahwa *puzzle* “adalah permainan yang sudah sangat populer terutama dikalangan anak-anak.” Karena sifatnya yang mengusik rasa ingin tahu anak, *puzzle* menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar, anak juga dapat bermain dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, struktur, lalu memperkirakan letak posisinya yang tepat dan sesuai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan media yang efektif untuk anak dan melalui permainan *puzzle* ini, anak akan belajar dan menguji pengetahuan anak melalui gambar. Anak juga dapat menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada.

b. Manfaat *Puzzle*

Puzzle bangun datar merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan keterampilan mengenali bentuk bangun datar, selain itu anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan *puzzle* bangun datar sesuai dengan papan *puzzlenya*. Menurut

Nisak (2011:110) mengemukakan bahwa “manfaat *puzzle* sebagai berikut: a) membentuk jiwa kerjasama, b) peserta dapat konsisten dengan apa yang dikerjakan, c) melatih kecerdasan logis, d) menumbuhkan arsa solidaritas, e) melatih strategi, f) menumbuhkan rasa saling memiliki.

Selanjutnya, Suciaty (2010:78) mengemukakan bahwa “manfaat dari permainan *puzzle* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* memiliki banyak manfaat bagi anak meliputi dapat melatih motorik halus anak, melatih kreativitas anak, melatih perkembangan otak anak, serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak.

c. Langkah-langkah *Puzzle*

Puzzle merupakan media pembelajaran yang memiliki nilai efisien dalam meletakkan pola-pola yang dibentuk sesuai dengan papan *puzzle*. Menurut Nisak (2011:111), langkah-langkah pembelajaran melalui media *puzzle* yaitu sebagai berikut :

- 1) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan pembagian kelompok.
- 2) Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok.
- 3) Siapkan *puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok.
- 4) Permainan ini dibatasi oleh waktu 15 menit.
- 5) Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop *puzzle* yang telah di bagikan.
- 6) Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada mengerjakan sendirian.

- 7) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

Menurut Yuliani (2008:43) mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan puzzle, yaitu sebagai berikut :

- a. Lepaskan kepingan-kepingan puzzle pada tempatnya
- b. Acak kepingan puzzle tersebut
- c. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan puzzle
- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan puzzle dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau stopwatch.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa guru menjelaskan kepada siswa bentuk-bentuk bangun datar. Setelah dijelaskannya bentuk-bentuk bangun datar kepada murid maka guru menyajikan informasi kepada murid dengan menggunakan puzzle.

d. Cara Membuat *Puzzle*

Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang terbuat dari papan kertas, kayu ataupun bahan lainnya. Menurut Zaman (2010:27) cara membuat puzzle sebagai berikut :

1. Alat dan bahan yang digunakan : Triplek, atau kayu yang ringan terdiri dari 2 bagian dengan ukuran yang sama, cat kayu aneka warna sesuai desain, kuas untuk mengecat, dan lem kayu.
2. Cara pembuatan
 - a) 2 buah triplek dipotong dengan ukuran yang sama
 - b) Satu bagian dibuat lukisan misalnya gambar mobil atau gambar lainnya.
 - c) Gambar lukisan dipotong menjadi 10-12 keping.
 - d) Sebelum dipotong gambar terlenih dahulu dicat/diwarnai
 - e) Bagian lain direkat menggunakan lem kayu
 - f) Sebelum dicat sebaiknya tumpukan dahulu bagian yang runcing dengan menggunakan ampalas

Menurut Sriani (2014:05) mengemukakan bahwa cara pembuatan puzzle merupakan puzzle yang kepingan dari puzzle tersebut berbentuk geometri persegi, segitiga dan lain-lain. Puzzle tersebut terbuat dari kardus bekas atau karton atau styrofoam yang kepingan-kepingan puzzle tersebut dipotong berupa bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak untuk menarik minat belajar anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cara membuat puzzle yaitu dengan menyediakan triplek, karton atau styrofoam yang telah dipotong berbentuk geometri lalu diwarnai semenarik mungkin agar menarik minat belajar anak.

e. Langkah-langkah Penggunaan *Puzzle* setelah Dimodifikasi

Berdasarkan teori di atas berkaitan dengan Langkah-langkah penggunaan puzzle, maka pada penelitian ini peneliti memodifikasi Langkah-langkah penggunaan puzzle yang disesuaikan dengan karakteristik masalah yang dialami oleh murid (Subjek AP) atau berdasarkan pada kebutuhan murid. Bentuk modifikasi dari puzzle ini yaitu menyamakan warna batang puzzle menjadi warna merah, biru, kuning, dan hijau, yang menjadi warna tersebut yaitu mengingat karakteristik murid yang mudah beralih konsentrasinya, akan tetapi warnanya tetap dibuat menarik yaitu sesuai dengan warna kesukaan murid. Disetiap macam puzzle terdapat warna yang berbeda-beda, misalnya hijau puzzle bentuk segi tiga, yang bertujuan untuk murid cepat lebih paham, serta dilengkapi dengan nama bentuk puzzle, namun nama bentuk puzzle ini nantinya akan ditutup agar murid tidak langsung melihat nama dari puzzle tersebut, melainkan murid terlebih dahulu menyebut nama puzzle tersebut yang terdapat pada papan puzzle.

Adapun Langkah-langkah penggunaan puzzle setelah dimodifikasi sebagai berikut :

1. Guru memberikan media puzzle kepada anak.
2. Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada anak misalnya siswa di minta mencocokkan puzzle segitiga.
3. Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.
4. Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan puzzle bangun datar untuk menguji pemahaman murid.
5. Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya
6. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang diberikan dengan guru.
7. Murid mencocokkan
8. Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.
9. Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.



3. Konsep Bangun Datar

a. Pengertian Bangun Datar

Pada kehidupan sehari hari kita senantiasa menemukan benda-benda yang berbentuk unik, misalnya bingkai foto yang berbentuk persegi, penggaris yang berbentuk segitiga dan lain-lain, bangun-bangun tersebut termasuk ke dalam bangun

datar. Roji (Priatna 2019:150) “bangun datar merupakan bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung.” Menurut Glover (2007:10) menyatakan bahwa :

Bangun datar adalah bangun ratat yang dapat dipotong dari sehelai kertas. Bangun ini mempunyai sisi lurus ataupun lengkung, panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi atau ketebalan. Bangun datar merupakan bangun dua dimensi, maksudnya ialah tidak memiliki ruang hanya sebuah bidang datar saja.

Selanjutnya Runtukahu (1996:144) mengemukakan bahwa :

Bangun datar juga disebut bangun dua dimensi yang berarti kurva tertutup sederhana yang terletak pada bidang. Bangun datar yang dipelajari murid sekolah dasar antara lain segitiga, persegi, lingkaran, jajar genjang, trapezium, belah ketupat dan layang-layang.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bangun datar atau biasa disebut bangun dua dimensi merupakan sebuah bidang datar(rata) yang memiliki panjang dan lebar serta tidak memiliki tinggi dan ketebalan.

b. Jenis-jenis Bangun Datar

Bangun datar merupakan suatu bangun geometri yang berbentuk datar(rata).

Menurut Untoro, (2016:113) mengemukakan bahwa bangun datar terdiri atas :

1. Persegi
Bujur sangkar adalah segi empat yang mempunyai sisi yang sama.
2. Persegi Panjang
Persegi panjang ialah segi empat yang mempunyai dua pasang sisi yang sama panjang dan sudutnya siku-siku.
3. Jajar Genjang
Jajar genjang adalah segi empat yang mempunyai sisi-sisi berhadapan sejajar dan sama panjang, serta sudut-sudut yang berhadapan sama besar.
4. Segitiga

Segitiga adalah suatu bangun geometri yang dibentuk oleh tiga titik yang tidak segaris dan dihubungkan dengan tiga buah garis.

5. Belah Ketupat

Belah ketupat adalah suatu bangun datar yang dibatasi 4 buah sisi yang sama panjang dengan sisi-sisi yang berhadapan saling sejajar, tetapi sisi-sisi yang bersebelahan tidak saling tegak lurus.

6. Layang-layang

Layang-layang adalah suatu bangun datar segiempat yang dibentuk oleh dua buah segitiga samakaki yang alasnya sama panjang dan berimpit.

7. Trapesium. Trapesium adalah suatu bangun datar segiempat yang sepanjang sisinya yang berhadapan sejajar.

Selanjutnya menurut Hariasta, (Runtukahu 1996:19) menjelaskan bahwa yang termasuk “kelompok bangun datar adalah (1) segitiga, (2) segi empat, (3) trapesium, dan (4) lingkaran. Yang dimaksud dengan segitiga adalah bidang datar bersisi tiga. Bangun segi empat adalah bidang datar tertutup bersisi empat.” Kemudian Hariasta, (Runtukahu, 1996:20) menjelaskan bahwa “bangun datar segitiga dapat dibedakan menurut sudutnya, yaitu (1) lancip, (2) siku-siku, dan (3) tumpul. Menurut sisi-sisinya, yaitu (1) sisi tidak sama panjang, (2) dua sisi sama panjang, dan (3) ketiganya sama panjang.”

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat diketahui macam-macam bangun datar yang digolongkan ke dalam beberapa bagian yang terdiri atas persegi, persegi panjang, segitiga, segitiga sama kaki, segitiga sama sisi, dan segitiga sembarang, lingkaran, layang-layang, belah ketupat, trapesium, jajar genjang. Adapun dalam penelitian ini yang akan ditingkatkan pada murid tunagrahita ringan yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, belah ketupat, dan trapesium.

4. Konsep Tunagrahita Ringan

a. Pengertian Tunagrahita ringan

Anak tunagrahita adalah individu yang secara signifikan memiliki intelegensi dibawah intelegensi normal dengan skor IQ sama atau lebih rendah dari 70. Intelegensi yang dibawah rata-rata anak normal jelas ini akan menghambat segala aktivitas kehidupannya sehari-hari, bersosialisasi komunikasi dan yang lebih menonjol adalah ketidakmampuannya dalam menerima pelajaran yang bersifat akademik sebagaimana anak-anak sebayanya.

Menurut *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities* atau AAIDD (Heward, Morgan dan Konrad, 2017) mengemukakan tentang ketidakmampuan intelektual, bahwa ketidakmampuan intelektual menunjukkan keterbatasan yang signifikan baik dalam fungsi intelektual dan fungsi adaptif. Ketidakmampuan tersebut terjadi sebelum usia 18 tahun.

Selanjutnya, menurut *American Psychiatric Assiciation* (APA, 2013:33) adalah :

Hambatan intelektual (gangguan perkembangan intelektual) merupakan gangguan yang terjadi selama periode perkembangan, yang meliputi terganggunya fungsi intelektual dan fungsi adaptif pada ranah konsep social dan praktik bina diri yang rendah.

Gangguan intelektual meliputi tidak berkembangnya kecerdasan bidang akademik dan hubungan sosial serta bina diri yang rendah. Menurut Shanty (2012:27) “Tunagrahita ialah fungsi intelektualnya lambat, yaitu IQ 70 kebawah berdasarkan tes intelegensi baku, kekurangan dalam perilaku adaptif, dan terjadi pada masa perkembangan, yaitu antara masa konsepsi hingga usia 18 tahun.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita adalah seseorang yang mengalami kecerdasan di bawah rata-rata, serta hambatan dalam penyesuaian tingkah laku terhadap lingkungan sekitarnya yang berlangsung pada masa perkembangan.

Tunagrahita ringan biasa disebut anak mampu didik, kelompok ini memiliki IQ antara 52-68 menurut binet, sedangkan menurut skala Wescher (WISC) memiliki IQ 69-55. Amin, (1995:23) mengemukakan bahwa “anak tunagrahita ringan adalah mereka yang kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja.”Sedangkan, Effendi (2008:90) mengemukakan bahwa “anak tunagrahita mampu didik adalah anak tunagrahita yang tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, tetapi masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan khusus, walaupun hasilnya tidak maksimal.” Sementara menurut soemantri (2012:106) bahwa :

Anak tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil. Kelompok ini memiliki IQ antara 68-52 menurut Binet, sedangkan menurut skala Weschler (WISC) memiliki IQ 69-55. Mereka masih dapat diajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Dengan bimbingan dan pendidikan yang baik, anak terbelakang mental ringan pada saatnya akan dapat memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa murid tunagrahita ringan mereka yang mempunyai IQ secara signifikan di bawah rata-rata tetapi masih ammpu menerima dan mengikuti program pendidikan pada sekolah, akan tetapi murid tunagrahita ringan akan diberikan program pendidikan khusus.

b. Karakteristik Tunagrahita Ringan

Karakteristik tunagrahita ringan menurut *American Association on Mental Deficiency* atau AAMD (Amin, 1995:25) adalah sebagai berikut :

1. Mempunyai IQ antara 50-70
2. Dapat mengikuti mata pelajaran tingkat lanjutan, sesuai dengan berat ringannya ketunagrahitaan yang disandangnya.
3. Dapat menyesuaikan diri dalam pergaulan
4. Dapat melakukan pekerjaan semi skill dan pekerjaan sosial sederhana
5. Dapat mandiri

Seorang anak yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mengerjakan pekerjaan sosial yang sederhana, fisik nampak seperti anak normal, serta psikis sukar berpikir abstrak dan logis, merupakan karakteristik anak tunagrahita ringan. Mumpurniarti, (2007:41) mengemukakan bahwa karakteristik anak tunagrahita dapat ditinjau secara fisik, psikis, dan sosial yang diuraikan sebagai berikut :

1. Karakteristik fisik nampak seperti anak normal, hanya sedikit mengalami kelambatan dalam kemampuan sensorimotorik.
2. Karakteristik psikis sukar berpikir abstrak dan logis, kurang memiliki kemampuan analisis, asosiasi lemah, fantasi lemah, kurang mampu mengendalikan perasaan, mudah dipengaruhi, kepribadian kurang harmonis karena tidak mampu menilai baik buruk.
3. Karakteristik sosial mereka mampu bergaul, menyesuaikan di lingkungan yang tidak terbatas pada keluarga saja, namun ada yang mampu mandiri dalam masyarakat, mampu melakukan pekerjaan yang sederhana dan melakukannya secara penuh sebagai orang dewasa.

Tunagahita ringan yang sosianya kurang peru diberikan pembeajaran yang dapat memberikan kemandirian untuk anak tunagahita diantaanya dibeikan pembeajaan matematika.

Selanjutnya menurut Wardani, dkk (Apriyanto, 2014) karakteristik anak tunagrahita ringan yaitu

Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Kecerdasannya berkembang dengan kecepatan antara setengah dan tiga perempat kecepatan anak normal dan berhenti pada usia muda. Mereka dapat bergaul dan mempelajari pekerjaan yang hanya memerlukan *semi killed*. Kecerdasannya hanya mencapai tingkat usia normal 9 dan 12 tahun.

Murid tunagrahita ringan masih memungkinkan dididik untuk menguasai bidang akademik seperti membaca, menulis dan berhitung sesuai batas-batas kemampuannya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik tuna grahita ringan adalah murid tunagrahita yang dapat dididik dalam bidang akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung meski mereka mengalami keterbatasan dalam segi intelektual, sosial serta keterbatasan fungsi-fungsi lainnya.

c. Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Murid Tunagrahita Ringan

Kesulitan yang dihadapi murid tunagrahita ringan membuat pendiidk harus bisa memberikan layanan pendidikan yang dapat mengakomodasikan kesulitan yang dialami anak terutama dalam pelajaran matematika khususnya materi bangun datar. Misalnya dengan menggunakan media atau metode pembelajaran. Dalam penelitian

ini memberikan sebuah solusi untuk mengatasi masalah dalam mengenal bangun datar yaitu berupa penggunaan Puzzle. Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dengan puzzle anak bisa membuat bentuk apapun dengan kreativitasnya sendiri. Salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan dalam penggunaan puzzle yaitu meletakkan kepingan bangun datar ke papan yang telah ditentukan.

Melalui puzzle dapat memberikan pemahaman atau gambaran anak tentang bagaimana bentuk-bentuk bangun datar yaitu dengan cara meletakkan kepingan bangun datar pada papan puzzle yang telah ditentukan. Selain itu puzzle juga disertai dengan warna yang bervariasi sehingga dapat menarik perhatian dan minat anak dalam mengikuti pelajaran.

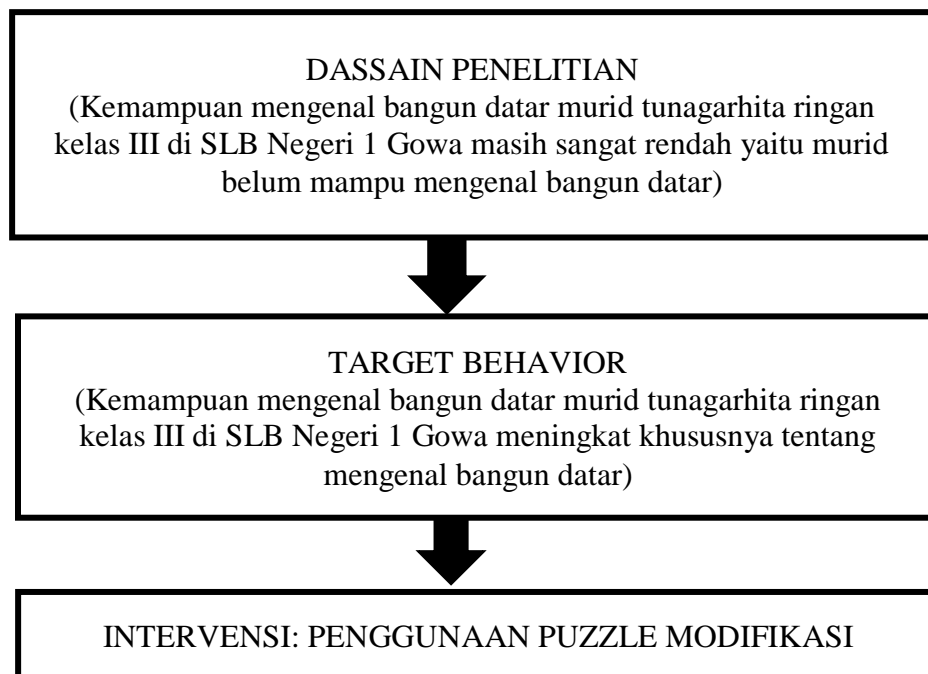
B. Kerangka Pikir

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa tunagrahita ringan membutuhkan penanganan khusus salah satunya dalam pembelajaran matematika dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam materi mengenal bangun datar. Materi bangun datar perlu diajarkan pada murid tunagrahita ringan sehingga anak tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika pada tahap yang lebih tinggi. Agar anak dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Puzzle merupakan media pembelajaran yang memiliki nilai fleksibilitas sehingga anak dapat mengenal bentuk bangun datar. Melalui *puzzle* anak dapat mengenal bangun datar sesuai kreativitasnya sehingga masalah dalam mengenal

bangun datar yang dialami anak dapat teratasi. Penggunaan *puzzle* diharapkan bisa menjadi media pembelajaran yang dapat terus berkembang untuk menunjang kreatifitas belajar siswa khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk bangun datar untuk murid tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa sehingga tujuan pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat di asumsikan bahwa penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan dalam bentuk bagan seperti berikut :

Skema skematik kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.2 Skema kerangka Pikir

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka pertanyaan penelitian utama dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa sebelum diberikan perlakuan ?
2. Bagaimanakah kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa selama diberikan perlakuan?
3. Bagaimanakah kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa setelah penggunaan *puzzle* pada kondisi *setelah* diberikan perlakuan ?
4. Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal bangun datar setelah menggunakan *puzzle* mengenal bangun datar berdasarkan hasil perbandingan dari kondisi sebelum diberikan perlakuan ke kondisi selama diberikan perlakuan dan dari kondisi selama diberikan perlakuan ke kondisi setelah diberikan perlakuan pada murid Tunagrahita Ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu untuk mengetahui kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subjek Research* (SSR), yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bangun datar melalui penggunaan congklak di SLB Negeri 1 Gowa.

B. Variabel Penelitian dan Desain Penelitian

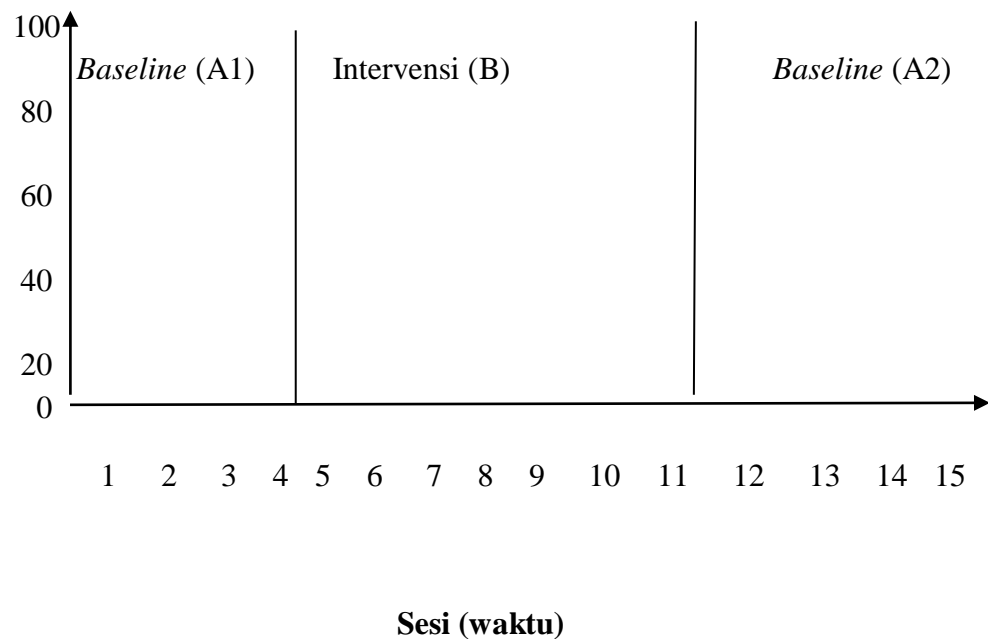
1. Variabel Penelitian

Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu “kemampuan mengenal bangun datar” melalui penggunaan *puzzle*.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan adalah A-B-A, yaitu 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

Desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu A1(baseline 1), B (intervensi) dan A2 (*Baseline 2*). Gambar tampilan desain A-B-A dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



16

Gambar 3.1. Tampilan grafik desain A – B – A

Keterangan :

1. **A-1 (*Baseline 1*)**, yaitu merupakan gambaran murni (utuh) mengenai kemampuan subyek sebelum diberikan perlakuan atau sebelum peneliti mempunyai rencana untuk memberikan intervensi. Dalam baseline ini peneliti tidak diperkenankan memberikan perlakuan selama mengadakan pengamatan. Sunanto (2006:41) mengatakan bahwa “baseline adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun”.

2. **B (intervensi)**, yaitu keadaan dimana subyek diberi perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang, tujuannya untuk melihat peningkatan yang terjadi selama perlakuan yang diberikan. Dalam penelitian ini, intervensi yang diberikan pada subyek berupa penerapan media papan berpaku. Intervensi ini dilakukan secara berulang-ulang selama beberapa sesi. Pencatatan data terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa.
3. **A-2 (Baseline 2)** yaitu pengulangan kondisi baseline sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subyek. Pada baseline 2 ini peneliti ingin melihat sejauh mana kemampuan mengenal bangun datar subyek setelah diberikan intervensi.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah aspek penelitian yang memberikan informasi dan petunjuk tentang bagaimana caranya mengukur variabel. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan arah penelitian agar terhindar dari kesalahan persepsi dan pengukuran peubah penelitian. Variabel atau target behavior yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bangun datar. Kemampuan mengenal bangun datar adalah nilai kemampuan mengenal bangun datar melalui penggunaan *Puzzle* yang diperoleh subjek yang mengindikasikan kemampuan :

- (1). Menuliskan nama bangun datar
- (2). Menyebutkan nama bangun datar
- (3). Menunjukkan bangun datar sesuai nama bangun datar yang disebutkan.

1. Media Puzzle

Puzzle merupakan media salah satu media yang bisa digunakan untuk mengenalkan bangun datar sederhana seperti persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran. Puzzle sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun kepingan ke tempat yang ditentukan. Disetiap macam puzzle terdapat warna yang berbeda-beda, misalnya hijau puzzle bentuk segi tiga, yang bertujuan untuk murid cepat lebih paham, serta dilengkapi dengan nama bentuk puzzle, namun nama bentuk puzzle ini nantinya akan ditutup agar murid tidak langsung melihat nama dari puzzle tersebut, melainkan murid terlebih dahulu menyebut nama puzzle tersebut yang terdapat pada papan puzzle.

Indikator dari penelitian ini yaitu Murid mampu mengenal bangun datar dengan menggunakan Puzzle Bangun Datar diantaranya : mampu menulis, menyebutkan dan menunjukkan bangun datar.

D. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah tunggal (*single subject research*) pada seorang murid tunagrahita ringan dengan data anak sebagai berikut :

Nama	: AP
Umur	: 10 Tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan
Jenis Ketunaan	: Tunagrahita ringan
Agama	: Islam
Kelas	: III

Karakteristik murid :

Subjek belum mampu dalam menyebutkan salah satu bentuk bangun datar seperti lingkaran jika diperlihatkan bentuk konkrit misal bola anak masih bingung, namun ketika diperlihatkan bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran. subjek belum mampu menyebutkan nama bangun datar tersebut. Selain itu subjek masih kebingungan ketika diminta untuk menunjukkan mana yang dinamakan persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran.

E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes merupakan suatu cara yang berbentuk tugas dan serangkaian tugas yang harus diselesaikan dengan murid yang bersangkutan.

Tes yang digunakan adalah tes tertulis yang diberikan kepada murid pada kondisi *baseline 1 (A1)*, *intervensi (B)* dan *baseline 2 (A2)*. Tes dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai gambaran kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan melalui penggunaan *Puzzle*.

1. Teknik Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis mengenal bangun datar. Bentuk tes yang digunakan adalah bentuk tes yang dikonstruksi oleh peneliti sendiri dan diberikan pada kondisi baseline dan intervensi. Dalam penelitian dengan subjek tunggal, 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 dibawah kondisi tersebut. Adapun kriteria yang digunakan untuk melihat kemampuan berhitung adalah sebagai berikut :

Tabel. 3.1 Kriteria Skor Kemampuan Mengenal Bangun Datar Murid Tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa

Skor	Kriteria
1	Jika jawaban benar
0	Jika jawaban salah

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*). Penelitian dengan subjek tunggal di samping berdasarkan analisis statistik juga dipengaruhi oleh disain penelitian yang digunakan.

Ada beberapa komponen penting yang akan di analisis dalam penelitian ini antara lain:

1. Analisis dalam kondisi

Analisis dalam kondisi adalah 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. Gambar oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi. Untuk membuat garis, dapat dilakukan dengan 1) metode tangan bebas *freehandy* yaitu membuat garis secara langsung pada suatu kondisi sehingga membelah data sama banyak yang terletak di atas dan di bawah 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 di kalikan 100%. Jika persentase stabilitas sebesar 85-90% maka data tersebut dikatakan stabil, sedangkan diluar itu dikatakan tidak stabil.

d. Jejak data

Jejak data yaitu 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 yaitu jarak antara batas atas dan batas bawah. Rentang memberikan informasi yang sama seperti pada analisis tentang perubahan level (*level change*). Perubahan level (*level change*) Perubahan level yaitu 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. Kemungkinan kecenderungan grafik antar kondisi adalah 1) mendatar ke mendatar, 2) mendatar ke menaik, 3) mendatar ke menurun, 4) menaik ke menaik, 5) menaik ke mendatar, menaik ke menurun, 7) menurun ke menaik sedangkan makna efek tergantung pada tujuan 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. Semakin banyak data tumpang tindih semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Misalnya, 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.

Dalam 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 nilai hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan cara menghitung skor seberapa kemampuan operasi penjumlahan murid/subjek yakni: apabila murid mampu menuliskan jawaban dengan benar maka diberi skor 1, jika salah diberi skor 0.

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

Tabel 3.1 Kategori Standar Penilaian

No	INTERVAL	KATEGORI
1	80-100	Sangat tinggi
2	66-79	Tinggi
3	56-65	Cukup
4	41-55	Rendah
5	<41	Sangat rendah

(Adaptasi dalam Arikunto. S, 2006:19)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa yang berjumlah satu murid pada tanggal 10 Juli s/d 10 Agustus 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa.

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan eksperimen subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)*. 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 kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa pada *baseline 1* (A_1), pada saat intervensi (B) dan pada *baseline 2* (A_2).

Target behavior penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa. Subjek penelitian ini adalah murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa. yang berjumlah satu orang yang berinisial AP.

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 peningkatan kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa sebagai sasaran perilaku (*target behavior*) yang diinginkan.

Adapun data nilai kemampuan mengenal bangun datar pada subjek AP, pada kondisi *baseline 1* (A₁) dilaksanakan selama 4 sesi karena data yang diperoleh sudah stabil. Artinya data dari sesi pertama sampai sesi ke empat sama atau tetap dan masuk dalam kategori stabil berdasarkan kriteria stabilitas yang telah ditetapkan, intervensi (B) dilaksanakan selama 8 sesi, hal ini bertujuan agar perlakuan yang diberikan pada siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar. Dapat dilihat dari sesi ke lima sampai sesi ke dua belas mengalami peningkatan meskipun data yang diperoleh tidak stabil atau variabel. Artinya data yang diperoleh tidak masuk dalam kriteria stabilitas hanya 62,5% dan *baseline 2* (A₂) dilaksanakan selama 4 sesi karena data yang diperoleh sudah stabil. Artinya data dari sesi ke tiga belas sampai sesi ke enam belas masuk dalam kriteria stabilitas dan mengalami peningkatan kemampuan mengenal bangun datar dibandingkan kondisi *Baseline 1* (A₁).

1. Kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa 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 kondisi *Baseline 1* (A₁).

Adapun data hasil kemampuan mengenal bangun datar pada kondisi *Baseline 1* (A1) dilakukan sebanyak 4 sesi, dapat dilihat pada table 4.1 berikut ini :

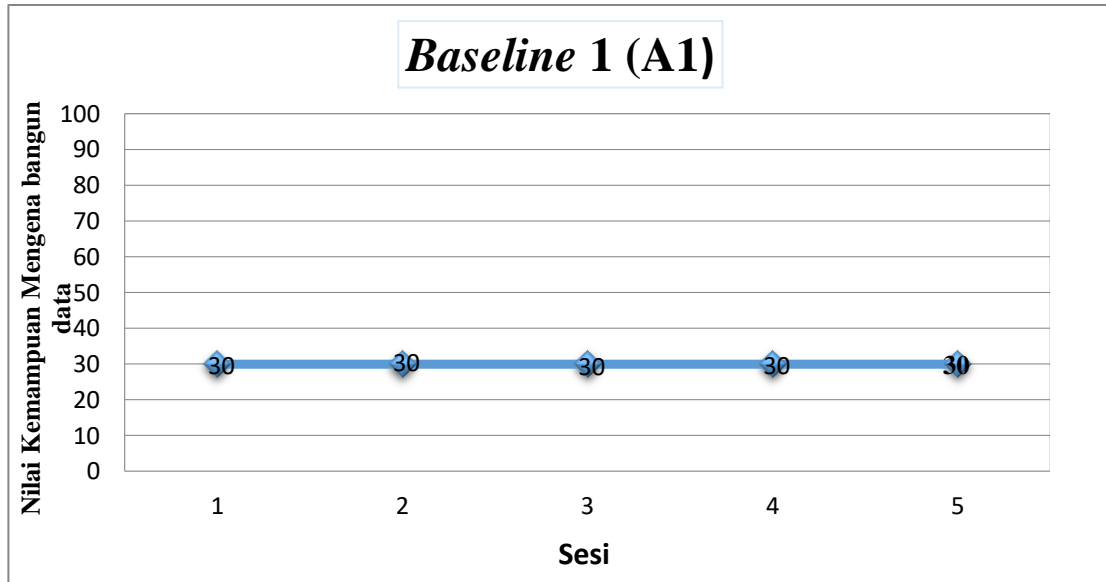
Tabel 4.1 Data hasil *Baseline 1* (A1) Kemampuan Mengenal Bangun Datar

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 1 (A1)</i>			
1	10	3	30
2	10	3	30
3	10	3	30
4	10	3	30

Data pada tabel 4.1 menunjukkan skor dan nilai hasil pengamatan dari subjek peneliti selama 4 sesi pada kondisi *baseline 1* (A1). Disesi pertama murid memperoleh skor 3 dan skor maksimal 10 dengan nilai dibawah rata-rata yakni 30 termasuk dalam kategori sangat rendah. Selanjutnya disesi 2, 3 dan 4 kemampuan berhitung murid tidak mengalami perubahan dan tetap memperoleh nilai 30.

Untuk melihat lebih jelas perubahan yang terjadi terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada kondisi *Baseline 1* (A1), maka data di atas dapat dibuatkan grafik. Hal ini dilakukan agar dapat dengan mudah menganalisis data, sehingga memudahkan dalam proses penarikan kesimpulan. Grafik tersebut adalah

sebagaimana berikut:



Grafik 4.1 Kemampuan Mengenal Bangun Datar Murid tunagrahita ringan Kelas III Kondisi *Baseline 1 (A1)*

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

1) Panjang Kondisi (*Condition Length*)

Panjang Kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam kondisi *baseline 1 (A1)*. Secara visual panjang kondisi dapat dilihat pada table 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Data panjang kondisi *Baseline 1 (A1)* Kemampuan mengena bangun data

Kondisi	Panjang Kondisi
<i>Baseline 1 (A1)</i>	4

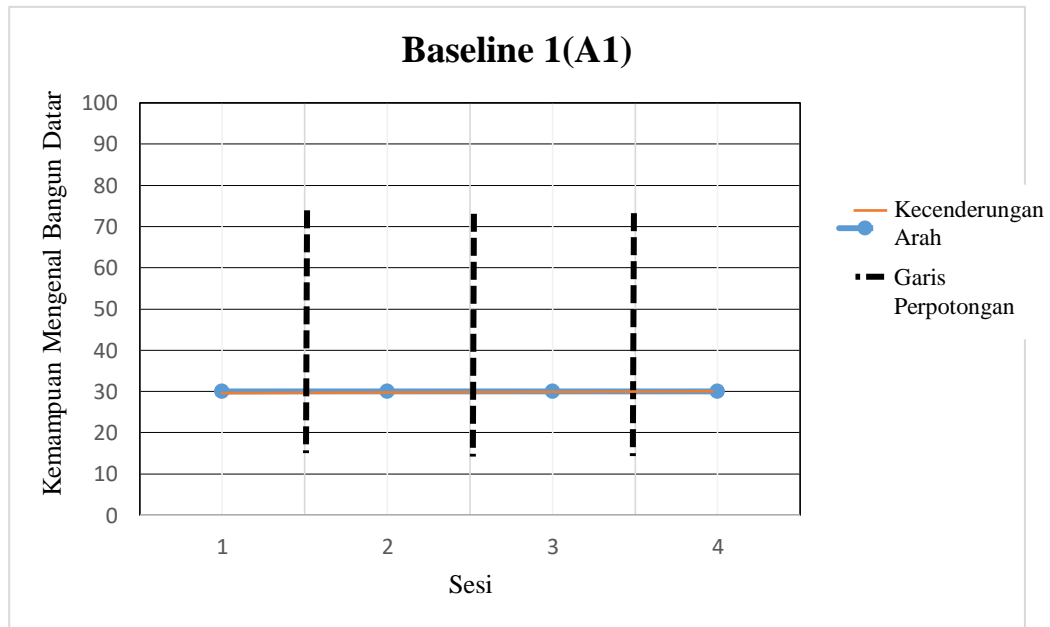
Panjang kondisi yang terdapat pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa banyaknya sesi pada kondisi *baseline 1* (A1) sebanyak 4 sesi. Maksudnya kemampuan mengenal bangun datar subjek AP pada kondisi *baseline 1* (A1) dari sesi pertama sampai sesi ke empat yaitu sama atau tetap dengan perolehan nilai 30, pemberian tes dihentikan karena data yang diperoleh dari data pertama sampai data ke empat sudah stabil yaitu 100% dari kriteria stabilitas yang telah ditetapkan sebesar 85% - 100% .

2) Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal bangun datar anak 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 kondisi *Baseline 1* (A1) dapat dilihat dalam tampilan grafik 4.2 berikut ini :



Grafik 4.2 Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Berdasarkan grafik 4.2 estimasi kecenderungan arah kemampuan mengenal bangun datar anak pada kondisi *baseline 1 (A1)* diperoleh kecenderungan arah mendatar artinya pada kondisi ini tidak mengalami perubahan dalam kemampuan mengenal bangun datar, hal ini dapat dilihat pada sesi pertama sampai pada sesi ke empat subjek AP memperoleh nilai 30 atau kemampuan mengenal bangun datar subjek AP tetap (=).

Estimasi kecenderungan arah diatas dapat dimasukkan kedalam table 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4.3 Data Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kondisi	Baseline 1 (A1)
Estimasi Kecenderungan Arah	(=)

3) Kecenderungan Stabilitas *Baseline 1 (A1)*

Untuk menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan mengenal bangun datar anak 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 variable.

(Sunanto, 2005)

a) Menghitung mean level

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

$$\frac{30 + 30 + 30 + 30}{4} = \frac{120}{4} = 30$$

b) Menghitung kriteria stabilitas

Nilai Tertinggi	X kriteria stabilitas	= Rentang Stabilitas
30	X 0.15	= 4,5

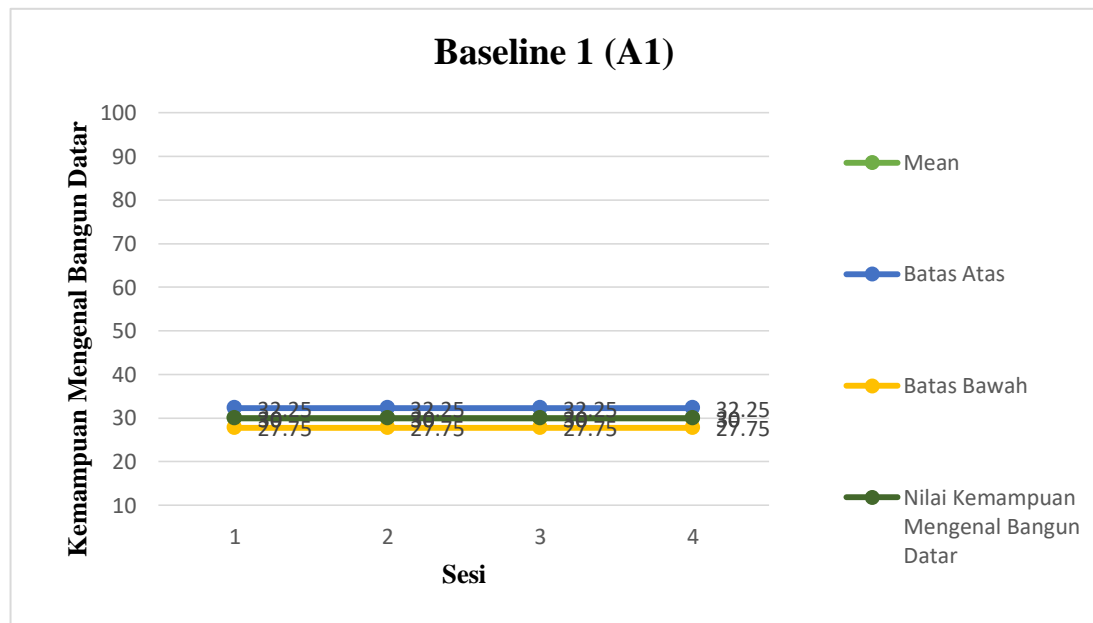
c) Menghitung batas atas

Mean level	+ setengah dari rentang Stabilitas	= Batas atas
30	+ 2,25	= 32,25

d) Menghitung batas bawah

Mean level	- setengah dari rentang Stabilitas	= Batas atas
30	- 2,25	= 27,25

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 pada Kondisi Baseline 1 (A1) Kemampuan Mengenal Bangun Datar

Kecenderungan stabilitas (kemampuan mengenal bangun datar) $4 : 4 \times 100 = 100\%$

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas kemampuan mengenal bangun datar anak pada kondisi *baseline* 1(A1) adalah 100%. Jika kecenderungan stabilitas yang diperoleh tersebut adalah stabil. Karena kecenderungan stabilitas yang diperoleh stabil, maka proses intervensi atau pemberian perlakuan pada anak dapat dilanjutkan.

Berdasarkan grafik kecenderungan stabilitas di atas, pada table 4.4 dapat dimasukkan seperti di bawah ini :

Tabel 4.4 Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Kondisi *Baseline* 1 (A1)

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

Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bangun datar subjek AP pada kondisi *baseline* 1 (A1) berada pada presentase 100% masuk pada kategori stabil yang artinya kemampuan mengenal bangun datar subjek dari sesi 1 ke sesi 4 tidak mengalami perubahan.

4) Kecenderungan Jejak Data

Menentukan jejak data, sama halnya dengan menentukan estimasi kecenderungan arah di atas. Pada tabel 4.5 dapat dimasukkan seperti dibawah ini :

Tabel 4.5 Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada kondisi *baseline* 1 (A1)

Kondisi	<i>Baseline</i> 1 (A1)
Kecenderungan Jejak Data	<hr style="width: 100%; border: 1px solid black;"/> (=)

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi *baseline* 1 (A1) mendatar. Artinya tidak terjadi perubahan data dalam kondisi ini, hal ini dapat dilihat pada sesi pertama sampai pada sesi keempat nilai yang diperoleh subjek AP tetap yaitu 30. Makanya, pada tes kemampuan mengenal bangun datar pada sesi pertama sampai pada tes sesi keempat tetap karena subjek AP belum mampu mengenal bangun datar meskipun datanya sudah stabil.

5) 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. Dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini :

Tabel 4.6 Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Kondisi Baseline 1 (A1)

Kondisi	Baseline 1 (A1)
Level Stabilitas dan Rentang	Stabil <u>30-30</u>

Berdasarkan data kemampuan mengenal bangun datar anak pada tabel 4.6 sebagaimana yang telah dihitung bahwa pada kondisi *baseline 1 (A1)* pada sesi pertama sampai sesi keempat datanya stabil 100% dengan rentang 30-30.

6) Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level dilakukan dengan cara menandai data pertama dengan data terakhir 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 untuk melihat bagaimana data pada sesi terakhir. Pada kondisi *baseline 1 (A1)* pada sesi pertama hingga terakhir data yang diperoleh sama yakni 30 atau tidak mengalami perubahan level yang artinya nilai yang diperoleh anak pada kondisi *baseline 1 (A1)* tidak berubah atau tetap. Jadi tingkat perubahan kemampuan mengenal bangun datar subjek AP pada kondisi *baseline 1 (A1)* adalah $30 - 30 = 0$.

Tabel 4.7 Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar kondisi baseline 1 (A1)

Kondisi	Data Terakhir	-	Data Pertama	Jumlah Perubahan Level
<i>Baseline 1 (A1)</i>	30	-	30	0

Level perubahan data pada setiap kondisi baseline 1 (A1) dapat ditulis seperti tabel 4.8 dibawah ini :

Tabel 4.8 Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

Kondisi	<i>Baseline 1 (A1)</i>
Perubahan Level (Level Change)	30 – 30 (0)

2. Kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa berdasarkan hasil analisis pada kondisi Intervensi (B)

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

Adapun data hasil kemampuan mengenal bangun datar pada kondisi Intervensi (B) dilakukan sebanyak 8 sesi, dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini :

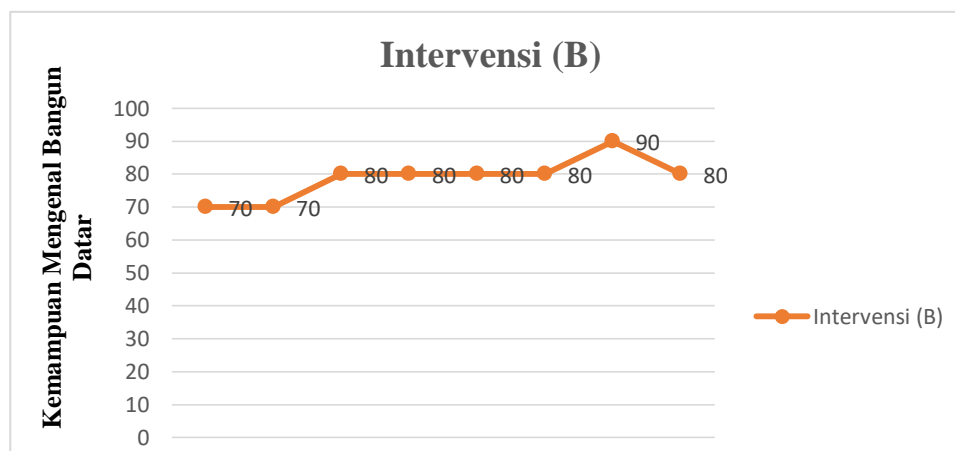
Tabel 4.9 Data hasil Intervensi (B) Kemampuan Mengenal Bangun Datar

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
-------------	----------------------	-------------	--------------

5	10	7	70
6	10	7	70
7	10	8	80
8	10	8	80
9	10	8	80
10	10	8	80
11	10	9	90
12	10	8	80

Data pada tabel 4.9 menunjukkan skor dan nilai hasil pengamatan dari subjek penelitian selama 8 sesi pada kondisi intervensi (B). Di sesi ke 5, 6, kemampuan mengenal bangun datar murid mengalami peningkatan drastis dengan memperoleh skor 7 dari skor maksimal 10. Dengan nilai diatas rata-rata yakni 70. Di sesi ke 7, 8,9,10 murid juga mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 8 dari skor maksimal 10 dengan nilai rata-rata yakni 80. Selanjutnya sesi ke 11,12 murid kembali mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 9 dari skor maksimal 10 dengan nilai 90 termasuk daam kategori sangat tinggi, dan mengalami penurunan nilai 80 di sesi ke12. Disebabkan terjadinya pengaruh lingkungan seperti keadaan murid yang kurang baik.

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



Grafik 4.4 Kemampuan Mengenal Bangun Datar Murid tunagrahita ringan Kelas III Kondisi Intervensi (B)

Adapun komponen-komponen yang akan di analisis pada kondisi Intervensi (B) adalah sebagai berikut :

1) Panjang kondisi (Condition Length)

Panjang kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam kondisi intervensi (B). Secara visual panjang kondisi dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Data panjang kondisi Intervensi (B) Kemampuan Mengenal Bangun Datar

Kondisi	Panjang Kondisi
Intervensi (B)	8

Panjang kondisi yang terdapat pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa banyaknya kondisi Intervensi (B) sebanyak 8 sesi. Maknanya kemampuan mengenal bangun datar subjek AP pada kondisi Intervensi (B) dari sesi ke lima sampai sesi ke dua belas mengalami peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena di berikan perlakuan dengan menggunakan alat bantu atau media yaitu *puzzle* sehingga kemampuan mengenal bangun datar subjek AP mengalami peningkatan, dapat dilihat pada grafik di atas.

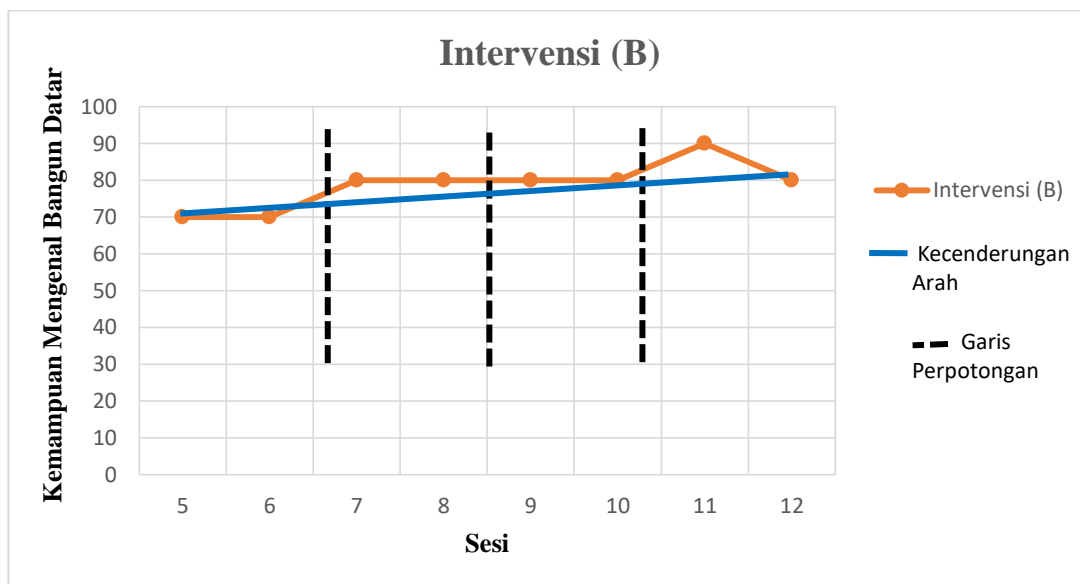
Artinya bahwa penggunaan *puzzle* berpengaruh baik terhadap kemampuan mengenal bangun datar anak.

2) Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal bangun datar anak 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 Intervensi (B)
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 Intervensi (B) dapat di lihat dalam tampilan grafik berikutini:



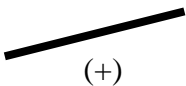
Grafik 4.5 Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)

Berdasarkan grafik 4.5 estimasi kecenderungan arah kemampuan mengenal bangun datar anak tunagrahita ringan pada pada kondisi *Intervensi* (B) kecenderungan arahnya menaik artinya kemampuan mengenal bangun datar subjek AP mengalami perubahan atau peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *puzzle*. Hal ini terlihat jelas pada garis grafik pada sesi 5 – 12 yang menunjukkan adanya peningkatan yang diperoleh oleh subjek AP dengan nilai yang berkisar 70 – 90, nilai ini lebih baik jika di bandingkan dengan kondisi *baseline 1* (A1), hal ini di karenakan adanya pengaruh baik setelah penggunaan *puzzle* sebagai alat bantu mengenal bangun datar.

Estimasi kecenderungan arah diatas dapat dimasukkan kedalam tabel 4.11 sebagai berikut :

Tabel 4.11 Data Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal

Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Estimasi Kecenderungan Arah	

3) Kecenderungan Stabilitas Kondisi Intervensi (B)

Untuk menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan mengenal bangun datar anak 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

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

$$\frac{70 + 70 + 80 + 80 + 80 + 80 + 90 + 80}{8} = \frac{620}{8} = 77,5$$

2) Menghitung kriteria stabilitas

Nilai tertinggi	X kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
90	X 0.15	= 13,5

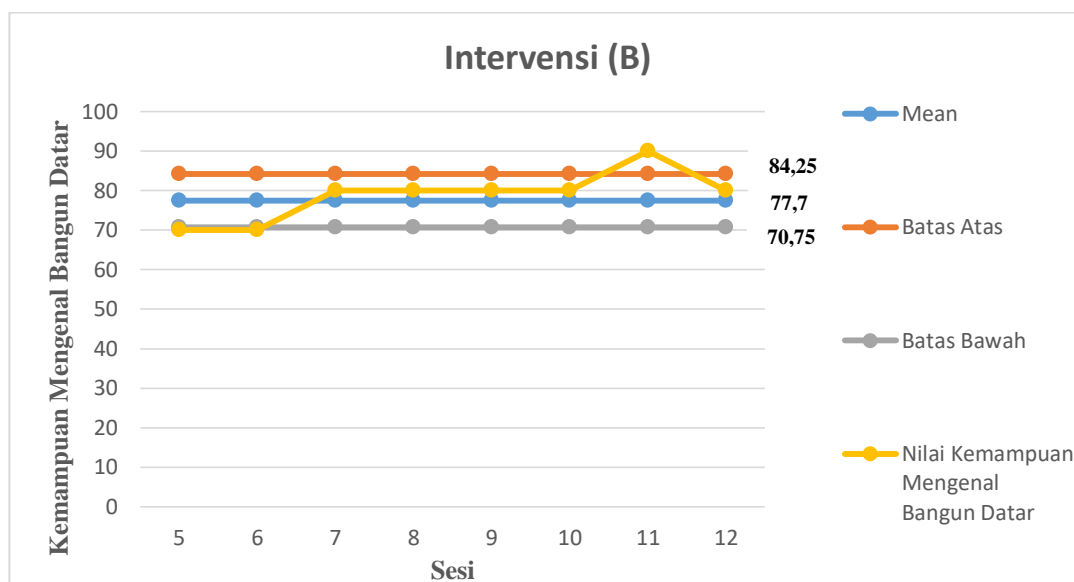
3) Menghitung batas atas

Mean level	+setengah dari rentang stabilitas	= Batas atas
77,5	+ 6,75	= 84,25

4) Menghitung batas bawah

Mean level	- Setengah dari rentang stabilitas	= Batas bawah
77,5	- 6,75	= 70,75

Untuk melihat cenderung stabil atau tidak stabilnya data pada intervensi (B) maka data diatas dapat dilihat pada grafik 4.6 :



Grafik 4.6 Kecenderungan Stabilitas pada Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Mengenal Bangun Datar

Kecenderungan stabilitas (kemampuan mengenal bangun datar) = 5 : 8 x 100

% = 62,5 %

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas dalam kemampuan mengenal bangun datar pada kondisi intervensi (B) adalah 62,5 % maka data yang di peroleh tidak stabil (variabel). Artinya kecenderungan stabilitas yang diperoleh berada dibawah kriteria stabilitas yang telah di tetapkan yaitu apabila persentase stabilitas sebesar 85% - 100% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikatakan tidak stabil (variabel). Namun data nilai kemampuan mengenal bangun datar anak mengalami peningkatan sehingga kondisi ini dapat dilanjutkan ke *baseline 2* (A2).

Berdasarkan grafik kecenderungan stabilitas di atas, pada tabel 4.12 dapat dimasukkan seperti dibawah ini :

Tabel 4.12 Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada kondisi Intervensi (B)

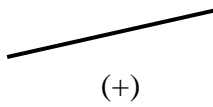
Kondisi	Intervensi (B)
Kecenderungan stabilitas	Variabel
	62,5 %

Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bangun datar subjek AP pada kondisi Intervensi (B) berada pada persentase 62,5 % yang artinya tidak stabil (variabel) karena hasil persentase berada dibawah keiteria stabilitas yang telah ditentukan.

4) Kecenderungan Jejak Data

Menentukan jejak data, sama halnya dengan menentukan estimasi kecenderungan arah di atas. Dengan demikian pada tabel 4.13 dapat dimasukkan seperti dibawah ini :

Tabel 4.13 Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Kecenderungan Jejak Data	

Berdasarkan tabel di 4.13, menunjukkan bahwa kecenderungan jejak data dalam kondisi Intervensi (B) menaik. Artinya terjadi perubahan data dalam kondisi ini (meningkat). Dapat di lihat jelas dengan perolehan nilai subjek AP yang cenderung meningkat dari sesi ke lima sampai pada sesi ke dua belas dengan perolehan nilai sebesar 70 – 90. Maknanya, bahwa pemberian perlakuan yaitu *puzzle* sangat berpengaruh baik terhadap peningkatan kemampuan mengenal bangun datar anak.

5) 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. Dapat dilihat pada tabel 4.14 di bawah ini :

Tabel 4.14 Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi (B)
Level stabilitas dan rentang	<p style="text-align: center;">Stabil</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">70-90</p>

Berdasarkan data kemampuan mengenal bangun datar anak pada tabel 4.14 sebagaimana yang telah di hitung bahwa pada kondisi *intervensi* (B) pada sesi lima sampai sesi ke dua belas datanya tidak stabil (variabel) yaitu 62,5% hal ini dikarenakan data kemampuan mengenal bangun datar yang diperoleh subjek bervariasi namun datanya meningkat dengan rentang 70 – 90. Artinya terjadi peningkatan kemampuan mengenal bangun datar subjek AP dari sesi lima sampai sesi ke dua belas.

6) Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level dilakukan dengan cara menandai data pertama (sesi 5) dengan data terakhir (sesi 12) 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 untuk melihat bagaimana data pada sesi terakhir. Pada kondisi *Intervensi* (B) pada sesi pertama yakni 70 dan sesi terakhir yakni 80, hal ini berarti pada kondisi *intervensi* (B) terjadi perubahan level sebanyak 10 artinya nilai kemampuan mengenal bangun datar yang diperoleh subjek mengalami peningkatan atau menaik hal ini karena adanya pengaruh baik *puzzle* yang dapat

membantu subjek AP dalam mengenal bangun datar. Pada tabel 4.15 dapat dimasukkan seperti dibawah ini :

Tabel 4.15 Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Data Terakhir	-	Data Pertama	Jumlah Perubahan level
<i>Intervensi (B)</i>	80	-	70	10

Level perubahan data pada setiap kondisi baseline 1 (A1) dapat ditulis seperti tabel 4.16 dibawah ini :

Tabel 4.16 Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)

Kondisi	Intervensi
Perubahan level	(Level change)
	$\frac{80-70}{(+10)}$

3. Kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa 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 kondisi *Baseline 2* (A2).

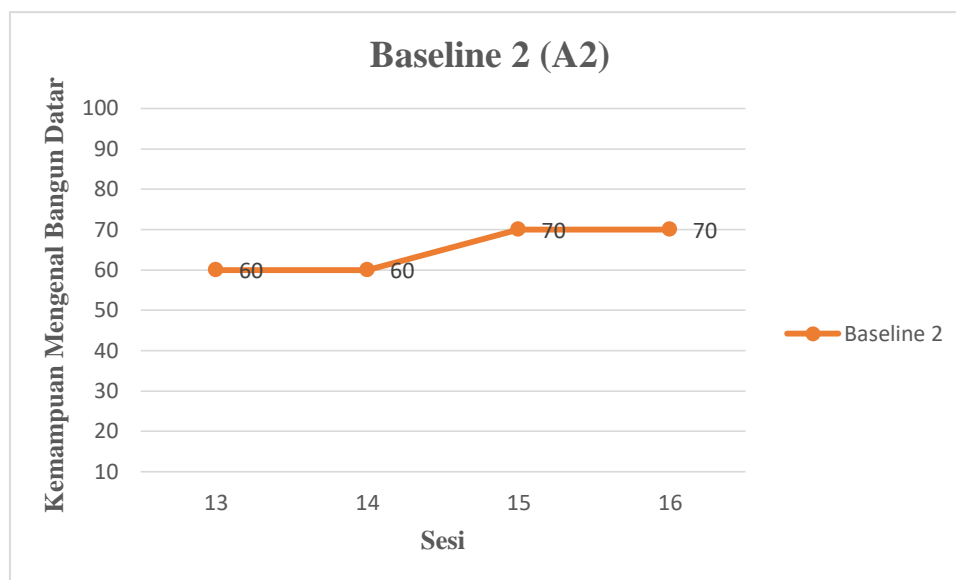
Adapun data hasil kemampuan mengenal bangun datar pada kondisi *Baseline 2* (A2) dilakukan sebanyak 4 sesi, dapat dilihat pada table 4.17 berikut ini :

Tabel 4.17 Data hasil *Baseline 2* (A2) Kemampuan Mengenal Bangun Datar

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 2 (A2)</i>			
13	10	6	60
14	10	6	60
15	10	7	70
16	10	7	70

Pada tabel 4.17 menunjukkan skor dan nilai hasil pengamatan dari subjek penelitian selama 4 sesi pada kondisi baseline 2 (A2). Di sesi ke 13 dan 14 murid memperoleh skor 6 dari skor maksimal 10 dengan nilai 60. Selanjutnya ke sesi 15 dan 16 kemampuan murid mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 7 dari skor maksimal 10 dengan nilai rata-rata yakni 70 termasuk daam kategori tinggi .

Untuk melihat lebih jelas perubahan yang terjadi terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada kondisi *baseline 2* (A2), maka data di atas dapat dibuatkan grafik. Hal ini dilakukan agar dapat dengan mudah menganalisis data, sehingga memudahkan dalam proses penarikan kesimpulan. Grafik tersebut adalah sebagai berikut:



Grafik 4.7 Kemampuan Mengenal Bangun Datar Siswa tunagrahita ringan Kelas III Kondisi *Baseline 2* (A2)

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

1) Panjang kondisi (Condition Length)

Panjang kondisi (*Condition Length*) adalah banyaknya data yang menunjukkan setiap sesi dalam kondisi *baseline 2* (A2). Secara visual panjang kondisi dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut:

Tabel 4.18 Data Panjang Kondisi *Baseline 2* (A2) Kemampuan Mengenal Bangun Datar

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

Panjang kondisi yang terdapat pada tabel 4.18 menunjukkan bahwa banyaknya sesi pada kondisi *baseline 2* (A2) sebanyak 4 sesi. Maksudnya kemampuan mengenal bangun datar subjek AP pada kondisi *baseline 2* (A2) dari sesi tiga belas sampai sesi

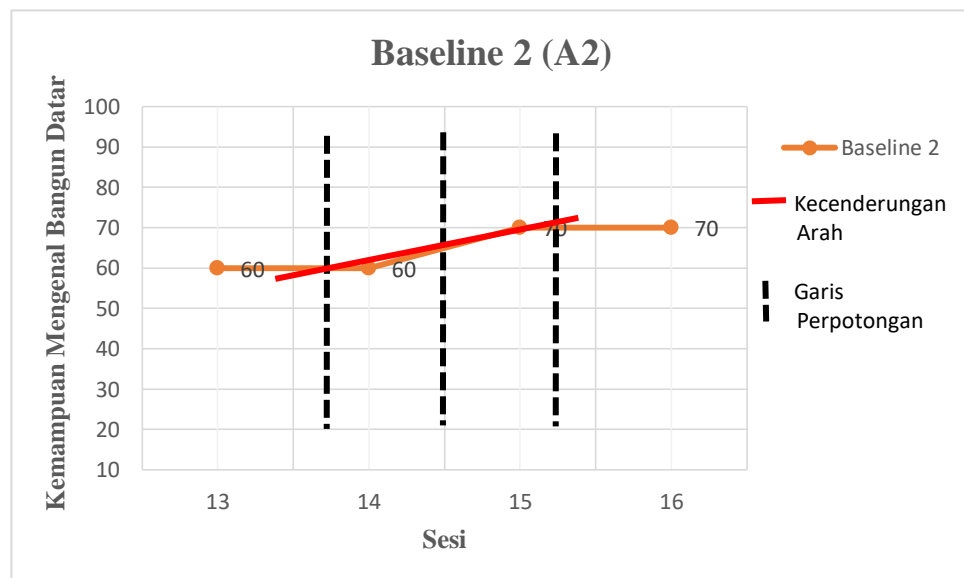
ke enam belas meningkat, sehingga pemberian tes dihentikan pada sesi ke enam belas karena data yang diperoleh dari sesi tiga belas sampai sesi ke enam belas sudah stabil yaitu 100% dari kriteria stabilitas yang telah ditetapkan sebesar 85% - 100% .

2) Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal bangun datar anak 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 di lihat dalam tampilan grafik berikut ini :




Grafik 4.8 Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Berdasarkan grafik 4.8 estimasi kecenderungan arah kemampuan mengenal

bangun datar pada kondisi baseline 2 (A2) dapat di lihat bahwa kecenderungan arahnya menaik artinya pada kondisi ini kemampuan mengenal bangun datar subjek AP mengalami perubahan atau peningkatan dapat dilihat jelas pada garis grafik yang arahnya cenderung menaik dengan perolehan nilai berkisar 60-70, meskipun nilai subjek AP menurun jika dibandingkan dengan kondisi intervensi (B) namun data perolehan nilai subjek AP pada kondisi ini lebih baik dibandingkan dengan kondisi *baseline 1 (A1)*.

Estimasi kecenderungan arah diatas dapat dimasukkan kedalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.19 Data Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

Kondisi	<i>Baseline 2 (A2)</i>
Estimasi Kecenderungan Arah	 (+)

3) Kecenderungan Stabilitas Kondisi Baseline 2 (A2)

Untuk menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan mengenal bangun datar anak pada 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. (Sunanto,2005)

1) Menghitung mean level

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

$$\frac{60 + 60 + 70 + 70}{4} = \frac{260}{4} = 65$$

2) Menghitung kriteria stabilitas

Nilai tertinggi	X kriteria stabilitas	= Rentang stabilitas
70	X 0.15	= 10,5

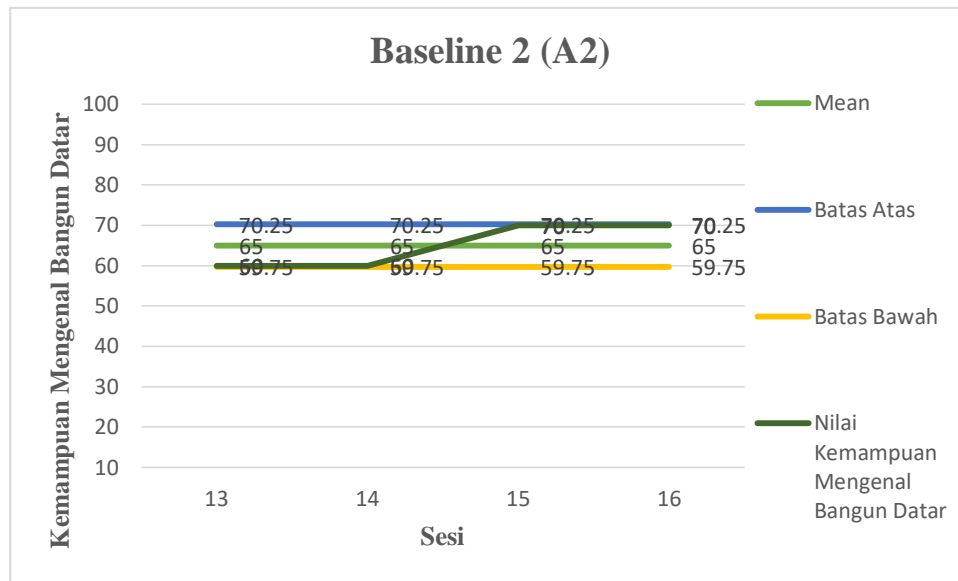
3) Menghitung batas atas

Mean level	+ setengah dari rentang stabilitas	= Batas atas
65	+ 5,25	= 70,25

4) Menghitung batas bawah

Mean level	- Setengah dari rentang stabilitas	= Batas bawah
65	- 5,25	= 59,75

Untuk melihat cenderung stabil atau tidak stabilnya data pada baseline 2(A2) maka data diatas dapat dilihat pada grafik 4.9 di bawah ini :



Kecenderungan stabilitas (kemampuan mengenal bangun datar) = $4 : 4 \times 100$
 $\% = 100\%$

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas dalam kemampuan mengenal bangun datar anak 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 kecenderungan stabilitas di atas, pada tabel 4.20 dapat dimasukkan seperti dibawah ini :

Tabel 4.20 Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*


Kondisi	Baseline 2 (A2)
Kecenderungan stabilitas	Stabil <hr style="width: 50%; margin: auto;"/> 100%

Kecenderungan stabilitas yang terdapat pada tabel 4.20 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bangun datar subjek AP pada kondisi *baseline 1 (A1)* berada pada persentase 100% yang artinya masuk pada kategori stabil.

4) Kecenderungan Jejak Data

Menentukan jejak data, sama halnya dengan menentukan estimasi kecenderungan arah di atas. Pada tabel 4.21 dapat dimasukkan seperti dibawah ini :

Tabel 4.21 Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar 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)* menaik. Kecenderungan jejak data dalam kondisi *baseline 2 (A2)* menaik. Artinya terjadi perubahan data dalam kondisi ini (meningkat). Dapat dilihat dengan perolehan nilai subjek AP yang cenderung menaik dari 60 sampai 70. Maknanya subjek sudah mampu mengenal bangun datar meskipun nilai yang

diperoleh subjek lebih rendah dari kondisi intervensi, namun hasil tes pada sesi ini masih lebih baik jika dibandingkan dengan nilai hasil tes pada *baseline 1* (A1).

5) 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. Dapat dilihat pada tabel 4.22 di bawah ini :

Tabel 4.22 Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada kondisi baseline 1 (A1)

Kondisi	<i>Baseline 2</i> (A2)
Level stabilitas dan rentang	Stabil
	60-70

Berdasarkan data kemampuan mengenal bangun datar anak di atas sebagaimana yang telah di hitung bahwa pada kondisi *baseline 2* (A2) pada sesi ke tiga belas sampai sesi ke enam belas datanya stabil 100% atau masuk pada kriteria stabilitas yang telah ditetapkan dengan rentang 60-70.

6) Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level dilakukan dengan cara menandai data pertama (sesi 13) dengan data terakhir (Sesi 16) pada kondisi baseline 2 (A2). 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 kondisi *baseline 2* (A2) sesi pertama 60 dan sesi terakhir 70, hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan level sebanyak 10 artinya nilai yang diperoleh subjek mengalami peningkatan atau menaik. Maknanya kemampuan mengenal bangun datar subjek mengalami peningkatan secara stabil dari sesi tiga belas sampai ke sesi enam belas. Pada tabel 4.23 dapat dimasukkan seperti dibawah ini :

Tabel 4.23 Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar.kondisi baseline 2 (A2)

Kondisi	Data Terakhir	-	Data Pertama	Jumlah Perubahan level
<i>Baseline 2</i> (A2)	70	-	60	10

Level perubahan data pada setiap kondisi baseline 2 (A2) dapat ditulis seperti tabel 4.24 dibawah ini :

Tabel 4.24 Perubahan Level Data Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada kondisi baseline 2 (A2)

Kondisi	Baseline 2 (A2)
Perubahan level (Level change)	70-60
	(+10)

Perubahan level pada kondisi *baseline 2* (A2) sesi pertama dan sesi terakhir. Kondisi baseline 2 (A2) sesi pertama 60 dan sesi terakhir 70, hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan level yaitu sebanyak 10 artinya nilai yang diperoleh subjek mengalami peningkatan atau menaik. Maknanya kemampuan mengenal bangun datar

subjek mengalami peningkatan secara stabil dari sesi tiga belas sampai ke sesi enam belas.

Jika data analisis dalam kondisi baseline 1 (A1), intervensi (B) dan baseline 2 (A2) kemampuan mengenal bangun datar siswa tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa digabung menjadi satu atau dimasukkan pada format rangkuman maka hasilnya dapat dilihat seperti berikut :

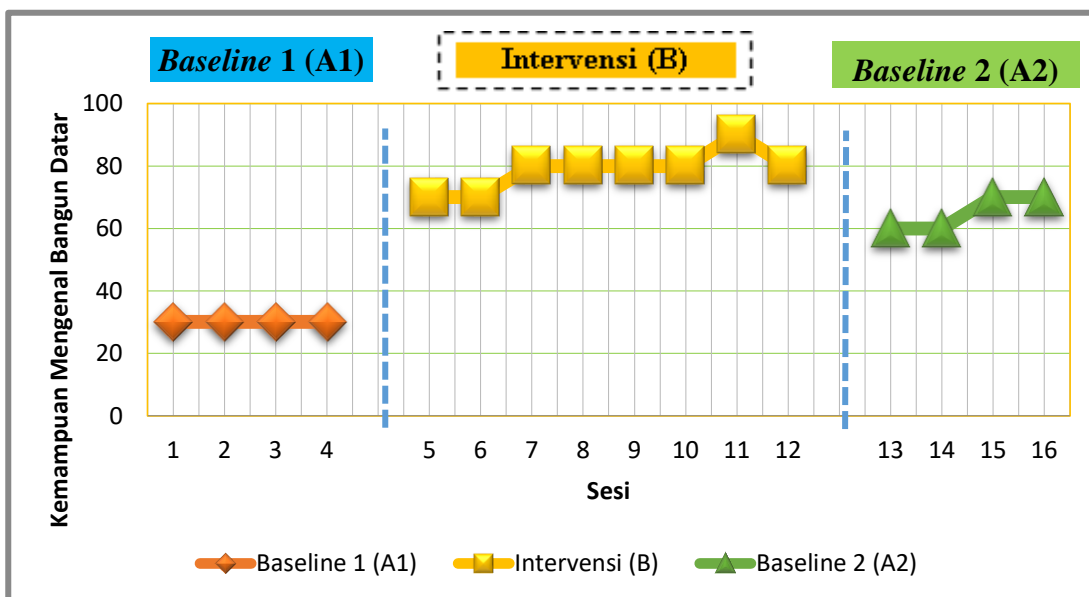
Tabel 4.25 Data Hasil Kemampuan Mengenal Bangun Datar
Baseline 1 (A1), Intervensi (B) dan Baseline 2 (A2)

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 1 (A1)</i>			
1	10	3	30
2	10	3	30
3	10	3	30
4	10	3	30
<i>Intervensi (B)</i>			
5	10	7	70
6	10	7	70
7	10	8	80

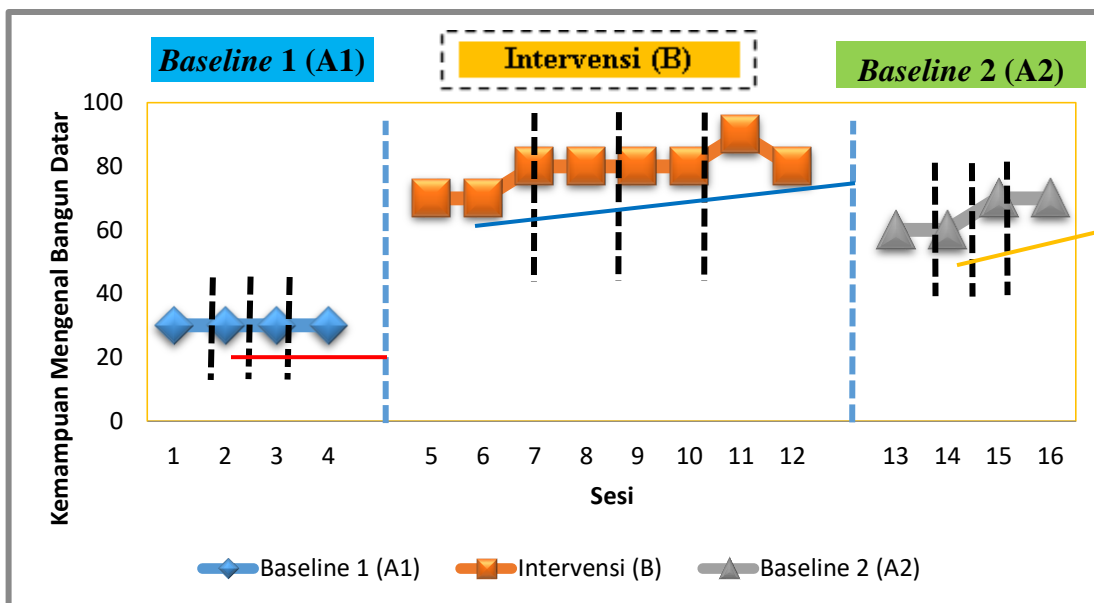
8	10	8	80
9	10	8	80
10	10	8	80
11	10	9	90
12	10	8	80

Baseline 2 (B2)

13	10	6	60
14	10	6	60
15	10	7	70
16	10	7	70



Grafik 4.10 Kemampuan Mengenal Bangun Datar Siswa Tunagrahita ringan Kelas III di SLB Negeri 1 Gowa pada Kondisi *Baseline 1* (A1), Intervensi (B) dan *Baseline 2* (A2)






Grafik 4.11 Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Kondisi *Baseline 1* (A1), Intervensi (B) dan *Baseline 2* (A2)

Adapun rangkuman keenam komponen analisis dalam kondisi dapat dilihat

pada tabel 4.26 berikut ini :

Tabel 4.26 Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Kemampuan Mengenal Bangun Datar Kondisi *Baseline 1* (A1), Intervensi (B) dan *Baseline 2* (A2)

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	4	8	4
Estimasi Kecenderungan Arah	— (=)	/ (+)	/ (+)
Kecenderungan Stabilitas	Stabil	Variabel	Stabil

	100%	62,5 %	100%
Jejak Data	 (=)	 (+)	 (+)
Level Stabilitas dan Rentang	<u>Stabil</u> 30-30	<u>Variabel</u> 70-80	<u>Stabil</u> 60-70
Perubahan Level (<i>level change</i>)	<u>30-30</u> (0)	<u>80-70</u> (+10)	<u>70-60</u> (+10)

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 4 sesi, intervensi (B) sebanyak 8 sesi dan kondisi *baseline 2* (A2) sebanyak 4 sesi.
- b. Berdasarkan garis pada tabel di atas, diketahui bahwa pada kondisi *baseline 1* (A1) kecenderungan arahnya mendatar artinya data kemampuan mengenal Bangun datar subjek dari sesi pertama sampai sesi ke empat nilainya sama yaitu 30. Garis pada kondisi intervensi (B) arahnya cenderung menaik artinya data kemampuan mengenal bangun datar subjek dari sesi ke lima sampai sesi ke dua belas nilainya mengalami peningkatan. Sedangkan pada kondisi *baseline 2* (A2) arahnya cenderung menaik artinya data kemampuan mengenal

bangun datar subjek dari sesi tiga belas sampai sesi ke enam belas nilainya mengalami peningkatan atau membaik (+).

- 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 62,5% artinya data yang di peroleh tidak stabil (variabel). 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)*, intervensi (B) dan *baseline 2 (A2)* berakhir secara menaik.
 - e. Level stabilitas dan rentang data pada kondisi *baseline 1 (A1)* cenderung mendatar dengan rentang data 30-30. Pada kondisi intervensi (B) data cenderung menaik dengan rentang 70-90. Begitupun dengan kondisi *baseline 2 (A2)* data cenderung menaik atau meningkat (+) secara stabil dengan rentang 60-70.
 - f. Penjelasan perubahan level pada kondisi baseline 1 (A1) tidak mengalami perubahan data yakni tetap yaitu (=) 30. Pada kondisi intervensi (B) terjadi perubahan level yakni menaik sebanyak (+) 10. Sedangkan pada kondisi *baseline 2 (A2)* perubahan levelnya adalah (+)10.
- 4. Gambaran Peningkatan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Melalui Puzzle Berdasarkan Hasil Analisis Antar Kondisi dari *Baseline 1 (A1)* ke Intervensi (B) dan dari Intervensi (B) ke *Baseline 2 (A2)***

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

a) Jumlah variabel yang diubah

Pada data rekaan 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)





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

Berdasarkan tabel 4.27 diatas, menunjukkan bahwa variabel yang ingin diubah dalam penelitian ini adalah satu (1) yaitu, kemampuan mengenal bangun datar siswa Tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa.

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

Dalam menentukan perubahan kecenderungan arah dilakukan dengan mengambil data kecenderungan arah pada analisis dalam kondisi di atas (naik, tetap atau turun) setelah diberikan perlakuan. Dapat dilihat pada tabel 4.28 dibawah ini:

Tabel 4.28 Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya pada Kemampuan Mengenal Bangun Datar

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

Perubahan kondisi antara *baseline 1* (A1) dengan intervensi (B), jika dilihat dari perubahan kecenderungan arah yaitu mendatar ke menaik. Artinya kemampuan mengenal bangun datar subjek AP mengalami peningkatan setelah diterapkan *puzzle* 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 *puzzle*.

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

Tahap ini dilakukan untuk melihat stabilitas kemampuan mengenal bangun datar anak dalam masing-masing kondisi baik pada kondisi *baseline 1* (A1), intervensi (B) dan *baseline 2* (A2).

Perbandingan antar kondisi *baseline 1* (A1) dan intervensi (B) bila dilihat dari perubahan kecenderungan stabilitas (*Changed in Trend Stability*) yaitu stabil ke tidak stabil (variabel) artinya data yang di peroleh dari kondisi *baseline 1* (A1) stabil sedangkan pada kondisi intervensi (B) tidak stabil (variabel). Ketidakstabilan data pada kondisi intervensi (B) tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor salah

satunya yaitu perolehan nilai yang bervariasi. Perbandingan kondisi antara intervensi (B) dengan *baseline 2* (A2) dilihat dari perubahan kecenderungan stabilitas (*Changed in Trend Stability*) yaitu variabel ke stabil artinya data yang diperoleh subjek AP setelah terlepas dari intervensi (B) kemampuan subjek AP kembali stabil meskipun perolehan nilai lebih rendah dari intervensi (B). Hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.29 berikut :

Tabel 4.29 Perubahan Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Mengenal Bangun Datar

Perbandingan Kondisi	A1/B	B/A2
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke variabel	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 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 variabel, kemudian pada fase kondisi *baseline 2* (A2) kecenderungan stabilitasnya adalah stabil artinya bahwa terjadi perubahan secara baik setelah diterapkan *puzzle*.

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 Bangun Datar

Perbandingan kondisi	A1/B	B/A2
Perubahan level	(30-70)	(80-60)
	(+40)	(-20)

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 40 dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke intervensi (B). Hal ini disebabkan karena adanya pengaruh dari pemberian perlakuan yang diberikan pada subjek AP yaitu penggunaan *Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar sebagai alat bantu atau alat peraga dalam pembelajaran matematika khususnya mengenal bangun datar. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) ke *baseline* 2 (A2) yaitu turun (memburuk) artinya terjadi perubahan level secara menurun yaitu sebanyak (-) 20. Hal ini disebabkan karena telah melewati kondisi intervensi (B) yaitu tanpa adanya perlakuan yang mengakibatkan perolehan nilai subjek AP menurun.

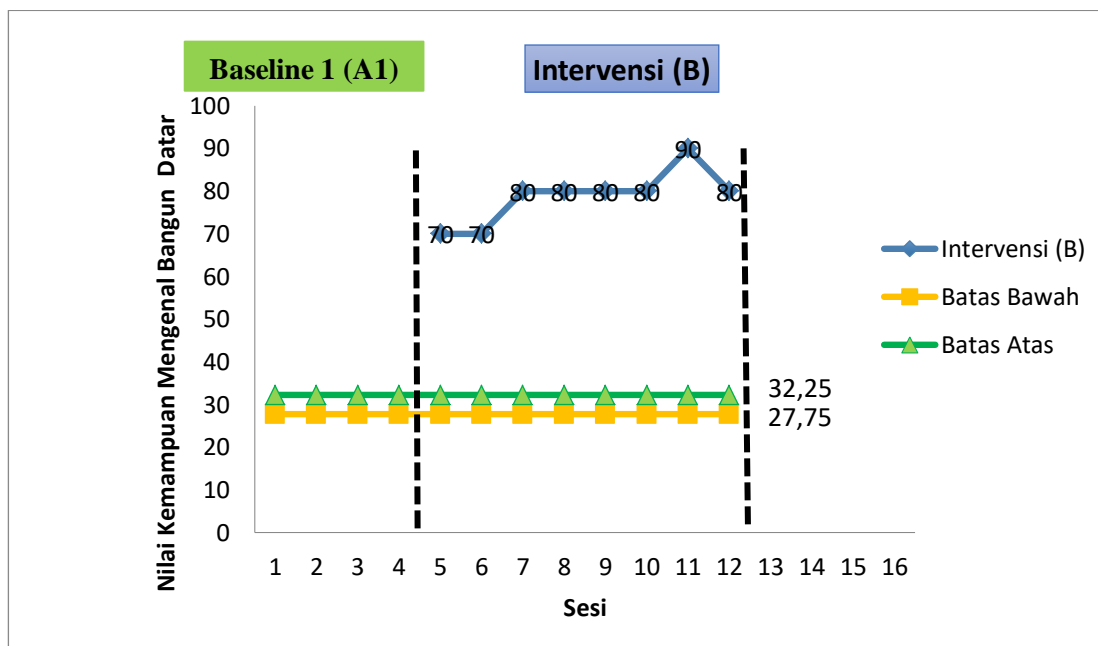
e) Data tumpang tindih (Overlap)

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 B/A1

- a) Lihat kembali batas bawah *baseline 1* (A1) = 27,75 dan batas atas *baseline 1* (A1) = 32,25
- b) Jumlah data poin (70+70+80+80+80+80+90+80) 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 $(0 : 8 \times 100 = 0 \%)$. Artinya semakin kecil persentase overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target behavior)

Untuk melihat data *overlap* pada kondisi *baseline 1* (A1) ke intervensi (B) dapat dilihat dalam tampilan grafik 4.12 berikut ini :



Grafik 4.12 Data *overlap* (*Percentage of Overlap*) kondisi baseline 1 (A1) ke Intervensi (B) kemampuan mengenal bangun datar

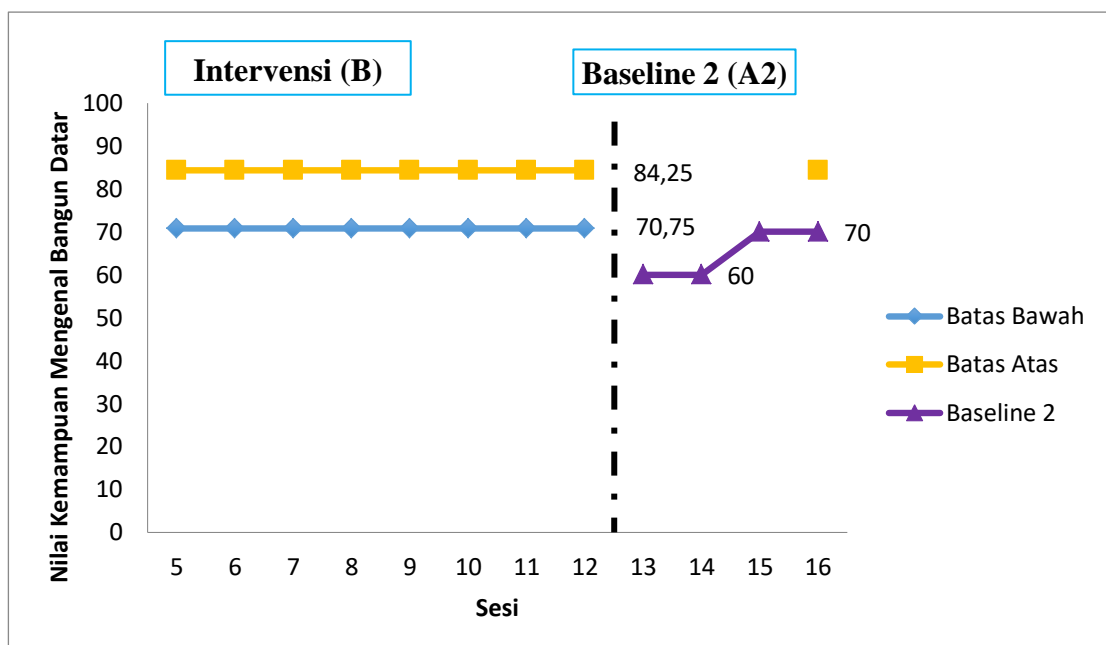
$$\text{Overlap} = 0 : 8 \times 100 = 0\%$$

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

Pemberian intervensi (B) yaitu penggunaan *puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa Tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa, walaupun data pada intervensi (B) naik secara tidak stabil (Variabel).

2) Untuk kondisi A2/B

- Lihat kembali batas bawah intervensi (B) = 70,75 dan batas atas intervensi = 84,25
- Jumlah data poin (60+60+70+70) pada kondisi *baseline 2* (A2) yang berada pada rentang intervensi (B) = 0
- Perolehan pada langkah (b) dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi *baseline 2* (A2) kemudian dikali 100. Maka hasil yang diperoleh adalah $(0 : 4 \times 100 = 0\%)$. Artinya semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (kemampuan mengenal bangun datar)







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

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 *target behavior* (kemampuan mengenal bangun datar) karena semakin kecil persentase *overlap*, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (*target behavior*). Dapat disimpulkan bahwa, dari data diatas diperoleh data yang menunjukkan kondisi *baseline 1* (A1) ke kondisi intervensi (B) tidak terjadi tumpang tindih (0%) dengan demikian pemberian intervensi memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal bangun datar anak. Sedangkan kondisi *baseline 2* (A2) terhadap intervensi juga tidak terjadi tumpang tindih.

Adapun rangkuman komponen-komponen analisis antar kondisi dapat dilihat pada tabel 4.31 berikut ini :

Tabel 4.31 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Mengenal bangun datar

Perbandingan Kondisi	A1/B	B/A2
Jumlah variabel	1	1

Perubahan kecenderungan arah dan efeknya				
	(=)	(+)	(+)	(+)
		Positif		Positif
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke variabel	Variabel ke stabil		
Perubahan level	(30-70)	(80-60)		
	(+40)	(-20)		
Persentase Overlap (Percentage of Overlap)	0%	0%		

Penjelasan rangkuman hasil analisis visual antar kondisi adalah sebagai berikut:

- Jumlah variabel yang diubah adalah satu variabel dari kondisi *baseline* 1(A1) ke intervensi (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.
- Perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi *baseline* 1(A1) dengan intervensi (B) yakni stabil ke variabel. Sedangkan pada kondisi intervensi (B) ke

baseline 2 (A2) variabel ke stabil. Hal tersebut terjadi dikarenakan pada kondisi intervensi kemampuan subjek memperoleh nilai yang bervariasi.

- d. Perubahan level antara kondisi *baseline 1* (A1) dengan intervensi (B) naik atau membaik (+) sebanyak 40. Sedangkan antar kondisi intervensi (B) dengan *baseline 2* (A2) mengalami penurunan sehingga terjadi perubahan level (-) sebanyak 20.
- 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%. Pemberian intervensi tetap berpengaruh terhadap target behavior yaitu kemampuan mengenal bangun datar 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

Matematika sebagai mata pelajaran berisi konsep materi pelajaran yang salah satunya adalah bangun datar, dimana pembelajaran bangun datar khususnya ingkaran, segi tiga, persegi, dan persegi panjang seharusnya sudah dikuasai oleh setiap murid dikelas III. Namun, permasalahan dalam penelitian ini terdapat murid Tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa masih belum mengenal bangun datar. Kondisi inilah yang penulis temukan dilapangan sehingga penulis mengambil permasalahan ini. Penelitian ini, penggunaan *puzzle* dipilih sebagai salah satu cara yang dapat

memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengenal bangun datar setelah menggunakan *puzzle*. Pencapaian hasil yang positif tersebut salah satunya karena penggunaan media tersebut dapat memvisualisasikan pembelajaran bangun datar yang tadinya berbentuk abstrak menjadi konkrit, menarik perhatian anak untuk belajar sehingga meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar anak. Mengingat bahwa salah satu teknik mengajar yang mudah diserap oleh siswa yaitu dengan menggunakan media konkrit atau media realita, salah satunya *puzzle*.

Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2003:119) menyatakan bahwa “media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu”.

Selanjutnya Menurut Subari (1994:95) bahwa “alat peraga adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan”.

Sehingga dengan adanya media *puzzle* dapat memudahkan anak dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar. Penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran tiga dimensi memiliki kelebihan, yakni memberikan pengalaman secara langsung, konkrit dan objek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau

cara kerjanya secara jelas. Dalam hal ini, *puzzle* dapat memberikan pengalaman langsung pada anak dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menggunakan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

Penelitian dilakukan selama satu bulan dengan jumlah pertemuan enam belas kali pertemuan atau enam belas sesi yang dibagi kedalam tiga kondisi yakni empat sesi untuk kondisi *baseline* 1 (A_1), delapan sesi untuk kondisi intervensi (B), dan empat sesi untuk kondisi *baseline* 2 (A_2). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemberian intervensi dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengenal bangun datar sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Adanya pengaruh dari pemberian intervensi dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa, meskipun pada kondisi *baseline* 2 (A_2) skor yang diperoleh anak tampak menurun jika dibandingkan dengan kondisi intervensi, akan tetapi secara keseluruhan kondisi lebih baik jika dibandingkan dengan kondisi *baseline* 1 (A_1)

Berdasarkan hasil analisis dari pengoahan data yang telah dilakukan dan disajikan dalam bentuk grafik garis, dengan menggunakan desain A-B-A untuk target behavior dapat meningkatkan kemampuan mengenai bangun datar murid, maka penggunaan *puzzle* ini telah memberikan efek yang positif terhadap peningkatan kemampuan operasi penjumlahan murid tunagrahita ringan. Dengan demikian secara empiris dapat disimpulkan bahwa pemberian intervensi berupa *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenai bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa sebeum diberikan perakuan sangat rendah berdasarkan hasil anaisis daam Baseine 1(A1) (sebeum diberikan perakuan).
2. Kemampuan mengenal bangun datar tunagrahita ringan kelas III di SB Negeri 1 Gowa seama diberikan perlakuan mengaai peningkatan ke kategori sangat tinggi dilihat dari hasil analisis dalam kondisi pada kondisi Intervensi (B) (seama diberikan perlakuan).
3. Kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan keas III di SB Negeri 1 Gowa setelah diberikan perlakuan meningkat ke kategori tinggi dilihat dari hasil analisis dalam kondisi pada baseline 2 (A2) (setelah diberikan perlakuan)
4. Peningkatan kemapuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III di SB Negeri 1 Gowa berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu pada kondisi sebelum diberikan perlakua baseline 1 (A1) kemapuan mengena bangun datar murid tunagrahita ringan sangat rendah menjadi meningkat ke kategori sangat tinggi pada kondisi selama diberikan perlakuan Intervensi (B) dan pada kondsi selama diberikan perlakuan intervensi (B) kemmapuan mengena bangun datar

seteah diberikan perakuan baseline 2 (A2) murid menurun ke kategori tinggi, akan tetapi nilai yang diperoleh AP lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perakuan baseline 1 (A1).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas dalam kaitannya dengan meningkatkan mutu pendidikan khusus dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Saran bagi Para Pendidik
 - a. Diharapkan dapat memahami dan menerapkan media visual berbentuk *Puzzle* sesuai dengan kebutuhan murid, sehingga dapat dijadikan alternatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi murid tunagrahita ringan pada bidang kemampuan mengenai bangun datar.
 - b. Diharapkan dalam menerapkan media visual berbentuk *puzzle* guru mampu memodifikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing murid, juga penambahan gambar visualisasi disesuaikan dengan materi sehingga lebih menarik dan semakin mudah dipahami oleh murid.
2. Saran bagi peneliti selanjutnya
 - a. Hasil penelitian mengenai penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa dapat digunakan sebagai dasar bagi peneliti selanjutnya yang

akan meneliti tentang keefektifan media *puzzle* dalam pembelajaran bagi siswa tunagrahita ringan. Selain itu, keterbatasan penelitian yang ditemui pada hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan tindakan yang tepat ketika peneliti selanjutnya ingin melanjutkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Diharapkan dapat memberikan referensi baru bagi dunia ilmu pengetahuan khususnya bagi anak berkebutuhan khusus itu sendiri sehingga dapat diimplementasikan pada setiap anak yang membutuhkan.

- b. Peneliti kiranya mengadakan penelitian pada subyek dengan jenis kebutuhan khusus yang lain misalnya pada anak yang memiliki hambatan inteligensi, hambatan pendengaran, hambatan penglihatan, hambatan pemusatan perhatian, hambatan motorik, dan hambatan emosi (yang mengalami keterlambatan kemampuan sensorimotor) dengan menerapkan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

3. Saran bagi Orangtua/ wali murid

Orangtua / wali murid atau yang mendampingi anak sebaiknya melanjutkan pembelajaran mengenal bangun datar yang telah diberikan oleh peneliti menggunakan media *puzzle*. Orangtua dapat mendampingi dan memberikan bimbingan belajar kepada anak dengan menggunakan media *puzzle*. Media ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Amin, M. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Depdikbud.
- Apriyanto, Nunung. 2014. *Seluk Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera.
- Arsyad.2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Rayahanda.2015.*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- American Psychiatric Assiciation 2013:33 *Diagnostic and satistical Manual of medial disorder edition “DSM-S”*, Washinton DC: American Psychiatric Publishing. Washinton DC.
- David Glover. 2007. *A-Z Matematika Volume 1*. Bnadung: PT. Grafindo Media Pratama.
- Effendi, Mohammad. 2008. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: bumiaksara.
- Heward, W, Morgan, A & Konrad, Moira. 2017. *Exceptional Children An Introduction to Special Education*. Jepang: The Oiho State University.
- Ibrahim dan Nana syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Jamil. 2012. *56 Games Untuk Keluarga*. Jakarta : Mahaka Publishing.
- Karim, Ahmad. (2007). *Media Pembelajaran*. Makassar, Badan Penerbit UNM.
- Mumpuniarti. 2007. *Pembelajaran Akademik Bagi Tunagrahita*. Yogyakarta: FIP UNY.

- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Jogjakarta : Diva Press.
- Nurhayati. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Priatna. 2019. *Pembelajaran Matematika Untuk Guru SD dan Calon Guru SD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Runtukahu, T. 1996. *Pengajaran Berhitung Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti PPTH Depdikbud.
- , 2012. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Subari. 1994. *Supervisi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Suciaty al asizy, A. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta : Diva Press.
- Soemantri, Sutjihati. 2012. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Pustaka Baru.
- Sudjana, N & Rivai, A. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- , 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Shanty, Meita. 2012. *Strategi Belajar Khusus Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Familia.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedajogja.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : ALFABETA
- Sunanto, J., dkk. 2005. *Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI press.
- Susanto, Et All. 2006. *Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Tsukuba: Criced University.
- Untoro. 2016. *Buku Pintar Matematika SD*. Jakarta. Wahyu Media.
- Wardani, I.G.A.K, dkk. 2012. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Yuliani, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta : Laskar Askara.
- Zaman, Eliyawati. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Skripsi*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

LAMPIRAN

Lampiran 1

A. PETIKAN KURIKULUM

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar :

Kurikulum mata pelajaran Matematika kelas III di SLB Negeri 1 Gowa

NO	KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI DASAR
1.	3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, 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.	3.2 Mengenal bangun datar (lingkaran, segi tiga, persegi, pesegi panjang) menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekoah atau tempat bermain.

Pengembangan instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Sasaran tes dalam penelitian ini adalah murid tunagrahita ringan yang memiliki kemampuan rendah dalam mengena bangun data khususnya lingkaran, segi tiga, persegi, pesegi panjang.

Lampiran 2

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kemampuan mengenal bangun datar menggunakan *Puzzle* pada murid Tunagrahita Ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa.

PEUBAH PENELITIAN	ASPEK	INDIKATOR	JENIS TES	NO ITEM	JUMLAH ITEM
Peningkatan kemampuan mengenal bangun datar menggunakan batang <i>Puzzle</i>	Mengenal bangun datar	Murid mampu menyebutkan bangun datar Murid mampu menuliskan bangun datar Murid mampu membedakan bangun datar	tertulis	10	10
Jumlah					10

Lampiran 3

Instrumen Penelitian dan Validasi

Lampiran 3: Validator I

LEMBAR VALIDASI LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

A. ASPEK PENILAIAN

Judul : Penggunaan *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di Negri 1 Gowa

Variable Penelitian : “Kemampuan mengenal bangun datar” melalui penggunaan *Puzzle*.

Definisi Konseptual : Bangun datar merupakan sebuah bidang datar yang di batasi oeh garis lurus ataupun garis lengkung .

Definisi Operasional Variabel : Kemampuan mengenal bangun datar adalah nilai kemampuan mengenal bangun datar melalui penggunaan *puzzle* yang didapat dari hasil tes penjumlahan murid.

PETUNJUK PENILAIAN

Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap tingkat kesesuaian antara standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator, terhadap langkah-langkah pembelajaran 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 langkah-langkah pembelajaran

2. Skor 2, jika KI, KD dan Indikator, kurang sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran
3. Skor 3, jika KI, KD dan Indikator, sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran
4. Skor 4, jika KI, KD dan Indikator, sangat sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran

Mohon diberi komentar pada kolom catatan yang tersedia jika terhadap langkah-langkah pembelajaran yang tidak sesuai ataupun kurang sesuai dengan KI, KD dan Indikatornya demi perbaikan langkah-langkah pembelajaran tersebut.

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI	LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	PENILAIAN VALIDATOR			
					1	2	3	4
3. 3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara menyimak, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk	3.2 Mengenal bentuk bangun datar	3.2.1 Murid mampu menyebutkan bentuk bangun datar. 3.2.2 Murid mampu menuliskan bentuk bangun datar. 3.2.3 Murid mampu	Bangun Datar	Pendahuluan 1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai kegiatan belajar. 2. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar 3. Guru mengkondisikan siswa				√

<p>ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermain</p>		<p>membedakan bentuk bangun datar</p>		<p>agar siap belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Menyediakan peralatan (media <i>Puzzle</i>) 5. Memperkenalkan bentuk media <i>Puzzle</i> kepada anak. 6. Guru menyampaikan materi pelajaran yang akan diajarkan <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan media puzzle kepada anak 2. Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada anak misalnya siswa di minta mencocokkan puzzle 			<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>
--	--	---------------------------------------	--	--	--	--	-------------------------------------	----------------------------

				<p>segitiga.</p> <p>3. Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.</p> <p>4. Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan puzzle bangun datar untuk menguji pemahaman murid.</p> <p>5. Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya</p> <p>6. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang</p>			√			√			√			√
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	---	--	--	---	--	--	---

				<p>diberikan dengan guru.</p> <p>7. Murid mencocokkan</p> <p>8. Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.</p> <p>9. Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.</p> <p>Penutup</p> <p>1.Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada siswa materi yang telah dipelajari.</p> <p>2.Guru memberikan reward kepada</p>			√		√		√		√
--	--	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---


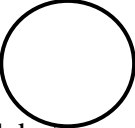
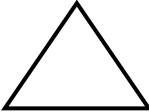
				anak karena menjawab benar. 3.Guru mengucapkan salam dan doa penutup				
--	--	--	--	---	--	--	--	--



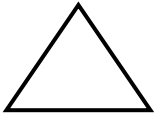
PETUNJUK PENILAIAN

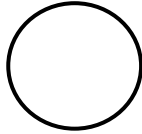
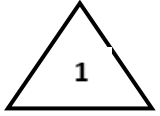
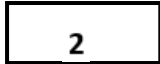
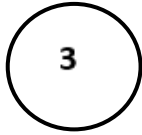

Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap tingkat kesesuaian antara standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator, terhadap butir soal pertanyaan dengan memberi tanda (√) untuk setiap pertanyaan pada kolom tingkat kesesuaian. Adapun kriteria penilaian, yaitu :

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	ASPEK KOGNITIF	BUTIR SOAL	PENILAIAN TINGKAT KESESUAIAN				KET (CATATAN)
					1	2	3	4	
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara menyimak, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan	3.2 Mengenal bentuk bangun datar menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain.	<p>3.2.1 Murid mampu menyebutkan bentuk bangun datar.</p> <p>3.2.2 Murid mampu menuliskan bentuk bangun datar.</p> <p>3.2.3 Murid mampu membedakan bentuk bangun datar</p>		<p>1. Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !</p>  <p>2. Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !</p>  <p>3. Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !</p> 				√	

tempat bermain.				4. Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 				√	
				5. Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 				√	
				6. Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 				√	
				7. Tuliskan nama					

				<p>bangun datar di bawah ini !</p>  <p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>     <p>8. Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>				√	
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--

				9. Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...					
				10. Bangun datar segi tiga ditunjukkan oleh nomor ...				√	
								√	

Saran/perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Makassar, 13 Maret 2020

Validator I,



Dr. Usman, M.Si

NIP:19961010 199601 1 001

Lampiran 3: Validator II

LEMBAR VALIDASI LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

B. ASPEK PENILAIAN

Judul : Penggunaan *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di Negeri 1 Gowa

Variable Penelitian : “Kemampuan mengenal bangun datar” melalui penggunaan *Puzzle*.

Definisi Konseptual : Bangun datar merupakan sebuah bidang datar yang di batasi oleh garis lurus ataupun garis lengkung .

Definisi Operasional Variabel : Kemampuan mengenal bangun datar adalah nilai kemampuan mengenal bangun datar melalui penggunaan *puzzle* yang didapat dari hasil tes penjumlahan murid.

PETUNJUK PENILAIAN

Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap tingkat kesesuaian antara standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator, terhadap langkah-langkah pembelajaran 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 langkah-langkah pembelajaran
2. Skor 2, jika KI, KD dan Indikator, kurang sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran
3. Skor 3, jika KI, KD dan Indikator, sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran
4. Skor 4, jika KI, KD dan Indikator, sangat sesuai terhadap langkah-langkah pembelajaran

				<p>pelajaran yang akan diajarkan</p> <p>Kegiatan Inti</p> <p>7. Guru memberikan media puzzle kepada anak</p> <p>8. Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada anak misalnya siswa di minta mencocokkan puzzle segitiga.</p> <p>9. Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.</p> <p>10. Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan puzzle bangun datar untuk menguji pemahaman murid.</p>				√
							√	
						√		
							√	

				<p>11. Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya</p> <p>12. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang diberikan dengan guru.</p> <p>13. Murid mencocokkan Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.</p> <p>14. Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.</p> <p>Penutup</p>			√	√	√	√	√
--	--	--	--	--	--	--	---	---	---	---	---

				<p>1.Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada siswa materi yang telah dipelajari.</p> <p>2.Guru memberikan reward kepada anak karena menjawab benar.</p> <p>3.Guru mengucapkan salam dan doa penutup</p>				√
--	--	--	--	--	--	--	--	---

Makassar , 12 Maret 2020

Validator II,


Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si


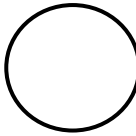
NIP: 19730702 200801 1 007

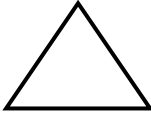


PETUNJUK PENILAIAN

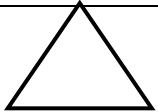
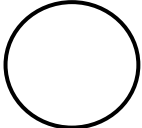
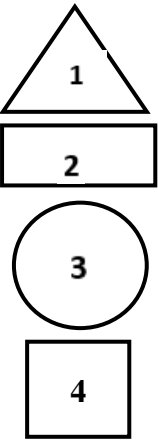
Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap tingkat kesesuaian antara standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator, terhadap butir soal pertanyaan dengan memberi tanda (\surd) untuk setiap pertanyaan pada kolom tingkat kesesuaian. Adapun kriteria penilaian, yaitu :

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	ASPEK KOGNITIF	BUTIR SOAL	PENILAIAN TINGKAT KESESUAIAN				KET (CATATAN)
					1	2	3	4	
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara menyimak, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan	3.2 Mengenal bentuk bangun datar menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain.	<p>3.2.1 Murid mampu menyebutkan bentuk bangun datar.</p> <p>3.2.2 Murid mampu menuliskan bentuk bangun datar.</p> <p>3.2.3 Murid mampu membedakan bentuk bangun datar</p>		<p>1. Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !</p>  <p>2. Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !</p>  <p>3. Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !</p>				<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	

tempat bermain.				 4. Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !  5. Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !  6. Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !				✓ ✓ ✓	
--------------------	--	--	--	--	--	--	--	---------------------	--

				 <p>7. Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p>  <p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> 				√	
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--

				<p>8. Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p> <p>9. Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...</p> <p>10. Bangun datar segi tiga ditunjukkan oleh nomor ...</p>				<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--	----------------------------	--

Saran/perbaikan

.....

.....

.....



Makassar , 12 Maret 2020

Validator II,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'AH', is written over a circular stamp. The signature is written in a cursive style.

Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si

NIP: 19730702 200801 1 007

Tabulasi Hasil Validasi

Rumus:

$$V_{\text{isi}} = \frac{D}{A+B+C+D} \quad (\text{Gregory; 2015})$$

Tabulasi Silang 2 x 2

		Validator I	
		Tidak Setuju (1,2)	Setuju (3,4)
Validator II	Tidak Setuju (1,2)	A	B
	Setuju (3,4)	C	D

Keterangan:

V_{isi} : Validasi Isi

A : Kedua Validator Tidak Setuju

B : Validator I Setuju, Validator II Tidak Setuju

C : Validator I Tidak Setuju, Validator II Setuju

D : Kedua Validator Setuju

TABEL DAFTAR HASIL VALIDASI OLEH VALIDATOR

BUTIR	NILAI VALIDATOR I	NILAI VALIDATOR II	TINGKAT KESESUAIAN
1	4	4	D
2	4	4	D
3	4	4	D
4	4	3	D
5	3	4	D
6	4	4	D
7	4	4	D
8	4	3	D
9	3	4	D
10	4	4	D
11	4	4	D
12	4	4	D
13	3	3	D
14	4	4	D

15	4	4	D
16	4	4	D
17	4	4	D

Jawab

Diketahui :

A : 0

B : 0

C : 0

D : 17

Penyelesaian :

$$V_{\text{isi}} = \frac{D}{A+B+C+D} \quad (\text{Gregory; 2015})$$

$$V_{\text{isi}} = \frac{17}{0+0+0+17}$$

$$V_{\text{isi}} = \frac{17}{17}$$

$$V_{\text{isi}} = 1$$

Jadi, dapat disimpulkan bahwa butir tersebut valid dengan nilai V_{isi}

adalah 1

Lampiran 4: Validator I**LEMBAR VALIDASI KOMPONEN KELAYAKAN BENTUK DAN ISI
UNTUK AHLI MEDIA *PUZZLE***

Judul penelitian : Penggunaan *Puzzel* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Murid Tunagrahita Kelas III Di SLB Negeri 1 Gowa
Subjek penelitian : Murid Tunagrahita Ringan Kelas III di SLB Negeri 1 Gowa
Peneliti :Umy Kalsum

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap *Puzzle* ditinjau dari sisi media, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi *Puzzle* yang telah saya susun dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Arti dari huruf yang terdapat pada kolom penilaian validator yaitu:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

b.= Agak 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 instrumen validasi media ini.

KAJIAN TEORI TENTANG MEDIA *PUZZLE*

1. Hakikat Media *Puzzle*

a. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah sarana dan prasarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sarana dan prasarana (fasilitas) belajar sangat mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti/mempelajari suatu bahan pelajaran. Jika sarana dan prasarana belajar memadai, minat siswa untuk mempelajari suatu bahan/ materi pelajaran akan besar. Sebaliknya, jika sarana dan prasarana belajar kurang/tidak memadai, minat siswa pun tentunya akan berkurang.

Hamalik (Karim, 2007:5) mengemukakan bahwa “media pendidikan adalah alat, metode, dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah.” Sedangkan, menurut Gagne & Briggs (Sadiman, 2008:6) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsanya untuk belajar.”

Menurut Anderson (Sukiman, 2012:28) ”media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.”

Menurut Ahmad (2007:6) mengatakan bahwa:

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari yang paling sederhana dan mudahh digunakan yaitu, suara guru sampai yang merupakan peralatan serba kompleks seperti video, tape, recorder dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kegiatan siswa sedemikian rupa dengan tujuan memperlancar proses belajar mengajar.

b. Pengertian *Puzzle*

Pembelajaran menggunakan media puzzle menuntut siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar seperti yang dikemukakan oleh Dina Indriana (2011 : 23) “media *puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keeping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah di tentukan.”

Puzzle merupakan media salah satu media yang bisa digunakan untuk mengenalkan bangun datar sederhana seperti persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran. Puzzle sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun kepingan ke tempat yang ditentukan. Menurut Sundayana (2014:4) mengemukakan bahwa “*puzzle* adalah bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh.”

Jamil (2012: 20) mengemukakan bahwa *puzzle* “adalah permainan yang sudah sangat populer terutama dikalangan anak-anak.” Karena sifatnya yang mengusik rasa ingin tahu anak, *puzzle* menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar, anak juga dapat bermain dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, struktur, lalu memperkirakan letak posisinya yang tepat dan sesuai.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan media yang efektif untuk anak dan melalui permainan *puzzle* ini, anak akan belajar dan menguji pengetahuan anak melalui gambar. Anak juga dapat menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada.

2. Langkah – langkah penggunaan penggunaan media *puzzle*

Langkah-langkah yang peneliti gunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kondisi / karakteristik murid (subyek). Olehnya itu, peneliti memodifikasi langkah-langkah tersebut dengan mempertimbangkan tujuan penelitian dan karakteristik subjek penelitian, sebagai berikut:

Langkah-langkah modifikasi tersebut adalah :

- a. Mempersiapkan murid.
- b. Menyediakan peralatan (media *Puzzle*)
- c. Memperkenalkan bentuk media *Puzzle* kepada anak.
- d. Guru memberikan media *puzzle* kepada anak
- e. Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada anak misalnya siswa di minta mencocokkan *puzzle* segitiga.
- f. Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.
- g. Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan *puzzle* bangun datar untuk menguji pemahaman murid.

- h. Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya
- i. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang diberikan dengan guru.
- j. Murid mencocokkan
- k. Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.
- l. Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.
- m. Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.
- n. Agar murid benar-benar paham , kegiatan ini dilakukan berulang kali dengan bangun datar yang berbeda. Ini dapat dilakukan dengan bimbingan guru maupun oleh murid sendiri.

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

Aspek penilaian	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Dimensi Isi	1. Ilustrasi latar belakang		√			
	2. Warna latar belakang		√			
	3. Jenis <i>Puzzle</i> yang digunakan mudah dibaca/jelas	√				
	4. Ukuran bentuk <i>Puzzle</i> yang digunakan sudah jelas dan sesuai	√				
	5. Ukuran bentuk <i>Puzzle</i> yang digunakan sudah tepat dan sesuai	√				
	6. Warna <i>Puzzle</i> yang digunakan jelas dan sesuai	√				
	7. Tampilan media menarik		√			
	8. Kemudahan penggunaan/ pengoperasian	√				
Dimensi Bentuk	1. Ukuran panjang media		√			
	2. Ukuran lebar media		√			

Aspek penilaian	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
	3. Ukuran ketebalan media	√				
	4. Tampilan keseluruhan	√				

C. Komentar dan saran perbaikan

Anak tunagrahita cenderung tertarik pada media pelajaran yang tekstur dan warnanya terang dan yang bisa menstimulasi seuruh modalitas belajarnya seperti visualnya, auditorinya, taktil, dan sensorimotoriknya .

D. Kesimpulan

Lingkari nomor yang sesuai kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Makassar, 13 Maret 2020

Validator I,



Dr. Usman, M.Si

NIP:19961010 199601 1 001

Lampiran 4: Validator II**LEMBAR VALIDASI KOMPONEN KELAYAKAN BENTUK DAN ISI
UNTUK AHLI MEDIA *PUZZLE***

Judul penelitian : Penggunaan *Puzzel* dalam Meningkatkan Kemampuan
Mengenal Bangun Datar pada Murid Tunagrahita Kelas
III Di SLB Negeri 1 Gowa

Subjek penelitian : Murid Tunagrahita Ringan Kelas III di SLB Negeri 1
Gowa

Peneliti :Umy Kalsum

A. PETUNJUK PENGISIAN

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

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3= Agak 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 instrumen validasi media ini.

KAJIAN TEORI TENTANG MEDIA *PUZZLE*

I. Hakikat Media *Puzzle*

a. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah sarana dan prasarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sarana dan prasarana (fasilitas) belajar sangat mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti/mempelajari suatu bahan pelajaran. Jika sarana dan prasarana belajar memadai, minat siswa untuk mempelajari suatu bahan/ materi pelajaran akan besar. Sebaliknya, jika sarana dan prasarana belajar kurang/tidak memadai, minat siswa pun tentunya akan berkurang.

Hamalik (Karim, 2007:5) mengemukakan bahwa “media pendidikan adalah alat, metode, dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah.” Sedangkan, menurut Gagne & Briggs (Sadiman, 2008:6) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsanya untuk belajar.”

Menurut Anderson (Sukiman, 2012:28) ”media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.”

Menurut Ahmad (2007:6) mengatakan bahwa:

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari yang paling sederhana dan mudahh digunakan yaitu, suara guru sampai yang merupakan peralatan serba kompleks seperti video, tape, recorder dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kegiatan siswa sedemikian rupa dengan tujuan memperlancar proses belajar mengajar.

b. Pengertian *Puzzle*

Pembelajaran menggunakan media puzzle menuntut siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar seperti yang dikemukakan oleh Dina Indriana (2011 : 23) “media *puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keeping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah di tentukan.”

Puzzle merupakan media salah satu media yang bisa digunakan untuk mengenalkan bangun datar sederhana seperti persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran. *Puzzle* sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun kepingan ke

tempat yang ditentukan. Menurut Sundayana (2014:4) mengemukakan bahwa “*puzzle* adalah bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh.”

Jamil (2012: 20) mengemukakan bahwa *puzzle* “adalah permainan yang sudah sangat populer terutama dikalangan anak-anak.” Karena sifatnya yang mengusik rasa ingin tahu anak, *puzzle* menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar, anak juga dapat bermain dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, struktur, lalu memperkirakan letak posisinya yang tepat dan sesuai.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan media yang efektif untuk anak dan melalui permainan *puzzle* ini, anak akan belajar dan menguji pengetahuan anak melalui gambar. Anak juga dapat menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada.

3. Langkah – langkah penggunaan penggunaan media *puzzle*

Langkah-langkah yang peneliti gunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kondisi / karakteristik murid (subyek). Olehnya itu, peneliti memodifikasi langkah-langkah tersebut dengan mempertimbangkan tujuan penelitian dan karakteristik subjek penelitian, sebagai berikut:

Langkah-langkah modifikasi tersebut adalah :

- a. Mempersiapkan murid.
- b. Menyediakan peralatan (media *Puzzle*)
- c. Memperkenalkan bentuk media *Puzzle* kepada anak.
- d. Guru memberikan media *puzzle* kepada anak

- e. Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada anak misalnya siswa di minta mencocokkan puzzle segitiga.
- f. Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.
- g. Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan puzzle bangun datar untuk menguji pemahaman murid.
- h. Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya
- i. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang diberikan dengan guru.
- j. Murid mencocokkan
- k. Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.
- l. Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.
- m. Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.
- n. Agar murid benar-benar paham , kegiatan ini dilakukan berulang kali dengan bangun datar yang berbeda. Ini dapat dilakukan dengan bimbingan guru maupun oleh murid sendiri.

A. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

Aspek penilaian	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Dimensi Isi	1. Ilustrasi latar belakang	√				
	2. Warna latar belakang	√				
	3. Jenis Batang <i>Cuisenaire</i> yang digunakan mudah dibaca/jelas	√				
	4. Ukuran bentuk Batang <i>Cuisenaire</i> yang digunakan sudah jelas dan sesuai	√				
	5. Ukuran bentuk Batang	√				

	<i>Cuisenaire</i> yang digunakan sudah tepat dan sesuai					
	6. Warna Batang <i>Cuisenaire</i> yang digunakan jelas dan sesuai	√				
	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	√				

B. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Lingkari nomor yang sesuai kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Makassar , 12 Maret 2020

Validator II,

Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si

NIP: 19730702 200801 1 007

Tabulasi Hasil Validasi

Rumus:

$$V_{\text{isi}} = \frac{D}{A+B+C+D} \quad (\text{Gregory; 2015})$$

Tabulasi Silang 2 x 2

		Validator I	
		Tidak Setuju (1,2)	Setuju (3,4)
Validator II	Tidak Setuju (1,2)	A	B
	Setuju (3,4)	C	D

Keterangan:

V_{isi} : Validasi Isi

A : Kedua Validator Tidak Setuju

B : Validator I Setuju, Validator II Tidak Setuju

C : Validator I Tidak Setuju, Validator II Setuju

D : Kedua Validator Setuju

TABEL DAFTAR HASIL VALIDASI OLEH VALIDATOR

BUTIR	NILAI VALIDATOR I	NILAI VALIDATOR II	TINGKAT KESESUAIAN
1	4	5	D
2	4	5	D
3	5	5	D
4	5	5	D
5	5	5	D
6	5	5	D
7	4	5	D
8	5	5	D
9	4	5	D
10	4	5	D
11	5	5	D
12	5	5	D

Jawab

Diketahui :

A : 0

B : 0

C : 0

D : 12

Penyelesaian :

$$V_{\text{isi}} = \frac{D}{A+B+C+D} \quad (\text{Gregory; 2015})$$

$$V_{\text{isi}} = \frac{12}{0+0+0+12}$$

$$V_{\text{isi}} = \frac{12}{12}$$

$$V_{\text{isi}} = 1$$

Jadi, dapat disimpulkan bahwa butir tersebut valid dengan nilai V_{isi} adalah 1

Lampiran 5

Format Instrumen Tes

A. FORMAT INSTRUMEN TES

Satuan Pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Penelitian : Mengenal Bangun Datar khususnya Persegi,
persegi panjang, segitiga, dan lingkaran.


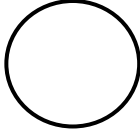
Kelas : III

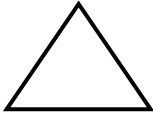
Nama Murid : AP



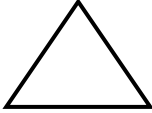
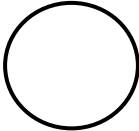
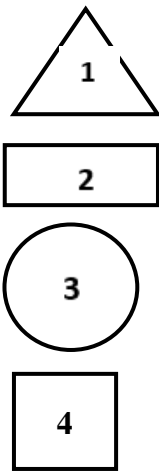
Hari/tanggal :

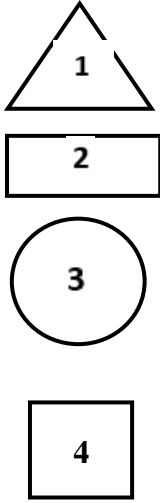
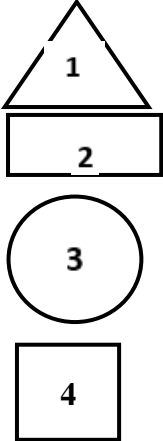
Petunjuk Soal :

Kejakan Soal di bawah ini !

1	<p>Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !</p> 
2	<p>Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !</p> 

3	<p>Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !</p> 
4	

	<p>Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !</p> 
5	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 
6	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 
7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>

9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...</p>
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar segi tiga ditunjukkan oleh nomor ...</p>

Lampiran 6

FORMAT PENILAIAN INSTRUMEN TES

FORMAT PENILAIAN INSTRUMEN TES


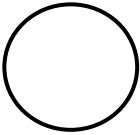
Satuan Pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Penelitian : Mengenal Bangun Datar khususnya Persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran.
 Kelas : III
 Nama Murid : AP

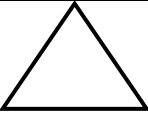

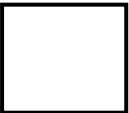
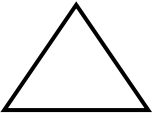
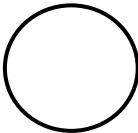
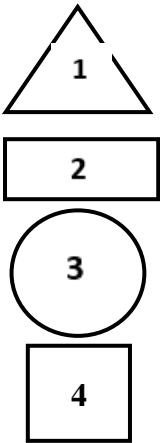
Petunjuk !

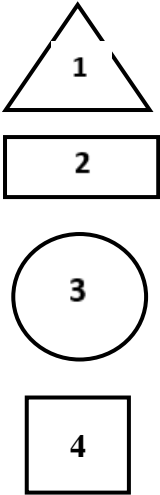
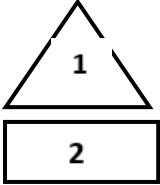
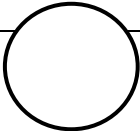
Dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda cek (√) pada kolom sesuai dengan aspek yang dinilai


Kriteria penilaian :

- Berilah tanda centang pada kolom skor 0 jika anak tidak mampu menjawab soal.
- Berilah tanda centang pada kolom skor 1 jika anak mampu menjawab soal.

NO	Item Tes	Kriteria	
		Tidak Mampu (0)	Mampu (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !		

			
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
5	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
6	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
7	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
8	Perhatikan gambar dibawah ini ! 		

	<p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...</p>		
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  		

	<p style="text-align: center;">3</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...</p>		
--	---	--	--

Lampiran 7

**PROGRAM PEMBELAJARAN
INDIVIDUAL (PPI)
INTERVENSI (B)
Sesi 5 – Sesi 12**

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)
Intervensi (sesi 5)

Satuan pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III/ II
Alokasi Waktu : 1 x 35 menit (16 x pertemuan)

1. Identitas siswa

Nama : AP
Kelas : III
Usia : 10 Tahun
Jenis ABK : Tunagrahita Ringan

Kemampuan Awal : Pada dasarnya murid mengalami kesulitan dalam mengenal bangun datar, hal ini dapat dilihat ketika guru menginstruksikan murid untuk menyebutkan bangun datar, murid hanya diam dan tidak menjawab. Tidak hanya itu, murid pun hanya bisa menjawab satu yaitu lingkaran tapi disebut bola, jadi kemampuan murid mengalami hambatan dalam kemampuan mengenal bangun datar terutama persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan. Meskipun demikian kemampuan yang dimiliki AP belum mengenal bangun datar.

Tujuan

a) Tujuan Jangka Panjang :

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

b) Tujuan Jangka Pendek :

Melalui Penggunaan *Puzzle* AP dapat :

Meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar khususnya persegi, segi tiga, persegi panjang dan lingkaran

2. Indikator

Murid mampu mengenal bangun datar dengan menggunakan Puzzle Bangun Datar.

3. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Guru menyapa murid dan menanyakan kabar.
- 3) Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.
- 4) Menyediakan peralatan (puzzle) .
- 5) Memperkenalkan bentuk media puzzle kepada anak
- 6) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan media puzzle kepada anak

- 2) Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada murid misalnya siswa di minta mencocokkan puzzle segitiga
- 3) Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.
- 4) Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan puzzle bangun datar untuk menguji pemahaman murid.
- 5) Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya.
- 6) Mintalah murid untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang diberikan dengan guru.
- 7) Murid mencocokkan
- 8) Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.
- 9) Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.

a. Kegiatan Akhir

- 1) Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipelajari.
- 2) Guru memberikan reward kepada murid.
- 3) Guru mengucapkan salam dan doa penutup.


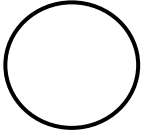
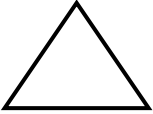


4. Materi pokok

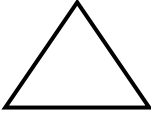
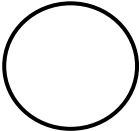
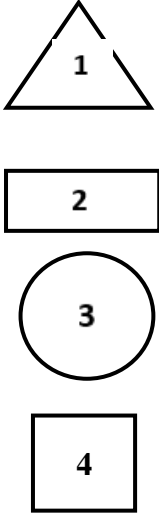
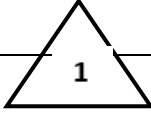
Mengenal bangun datar.

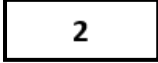
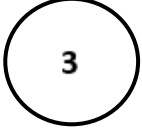

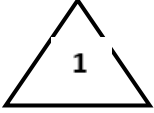
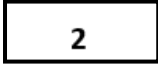
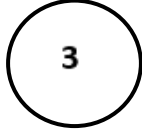

5. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (\checkmark) pada jawaban sesua

FORMAT PEDOMAN PENILAIAN

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
5	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		

6	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> 		

	   <p>Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...</p>		
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>     <p>Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...</p>		
	JUMLAH		

Keterangan :

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.

Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

Makassar, Juli 2020

Guru Pendamping

Peneliti



Syamsiah, S.Pd

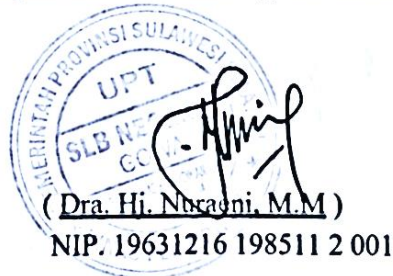
Umy Kalsum

NIP. 19770522 200903 2 006

NIM. 1645040008

Mengetahui

Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Gowa



(Dra. Hj. Nurani, M.M)
NIP. 19631216 198511 2 001

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)
Intervensi (sesi 6)

Satuan pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III/ II
Alokasi Waktu : 1 x 35 menit (16 x pertemuan)

1. Identitas siswa

Nama : AP
Kelas : III
Usia : 10 Tahun
Jenis ABK : Tunagrahita Ringan

Kemampuan Awal : Pada dasarnya murid mengalami kesulitan dalam mengenal bangun datar, hal ini dapat dilihat ketika guru menginstruksikan murid untuk menyebutkan bangun datar, murid hanya diam dan tidak menjawab. Tidak hanya itu, murid pun hanya bisa menjawab satu yaitu lingkaran tapi disebut bola, jadi kemampuan murid mengalami hambatan dalam kemampuan mengenal bangun datar terutama persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan. Meskipun

demikian kemampuan yang dimiliki AP belum mengenal bangun datar.

2. Tujuan

c) Tujuan Jangka Panjang :

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

d) Tujuan Jangka Pendek :

Melalui Penggunaan *Puzzle* AP dapat :

Meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar khususnya persegi, segi tiga, persegi panjang dan lingkaran

3. Indikator

Murid mampu mengenal bangun datar dengan menggunakan Puzzle Bangun Datar.

4. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Guru menyapa murid dan menanyakan kabar.
- 3) Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.
- 4) Menyediakan peralatan (puzzle) .
- 5) Memperkenalkan bentuk media puzzle kepada anak
- 6) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan media puzzle kepada anak
- 2) Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada murid misalnya siswa di minta mencocokkan puzzle segitiga
- 3) Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.
- 4) Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan puzzle bangun datar untuk menguji pemahaman murid.
- 5) Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya.
- 6) Mintalah murid untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang diberikan dengan guru.
- 7) Murid mencocokkan
- 8) Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.
- 9) Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.

b. Kegiatan Akhir

- 1) Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipelajari.
- 2) Guru memberikan reward kepada murid.
- 3) Guru mengucapkan salam dan doa penutup.


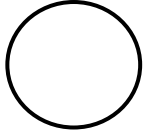
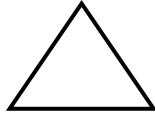

5. Materi pokok


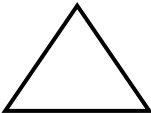
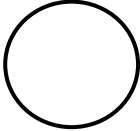
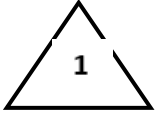
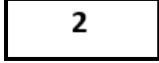
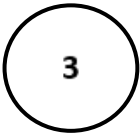

Mengenal bangun datar.

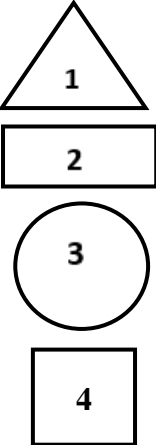
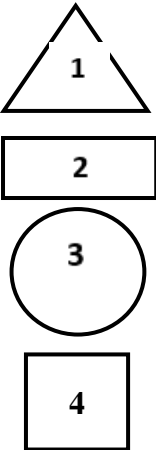
6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada jawaban sesuai!

FORMAT PEDOMAN PENILAIAN

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
5	Tuliskan nama bangun		

	<p>datar di bawah ini !</p> 		
6	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>     <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		

9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...</p>		
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...</p>		
JUMLAH			

Keterangan :

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.

Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

Makassar, Juli 2020

Guru Pendamping

Peneliti

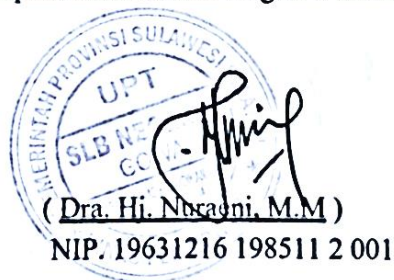


Syamsiah, S.Pd
NIP. 19770522 200903 2 006

Umyy Kalsum
NIM. 1645040008

Mengetahui

Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Gowa



(Dra. Hj. Nurani, M.M)
NIP. 19631216 198511 2 001

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)
Intervensi (sesi 7)

Satuan pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : III/ II

Alokasi Waktu : 1 x 35 menit (16 x pertemuan)

1. Identitas siswa

Nama : AP

Kelas : III

Usia : 10 Tahun

Jenis ABK : Tunagrahita Ringan

Kemampuan Awal : Pada dasarnya murid mengalami kesulitan dalam mengenal bangun datar, hal ini dapat dilihat ketika guru menginstruksikan murid untuk menyebutkan bangun datar, murid hanya diam dan tidak menjawab. Tidak hanya itu, murid pun hanya bisa menjawab satu yaitu lingkaran tapi disebut bola, jadi kemampuan murid mengalami hambatan dalam kemampuan mengenal bangun datar terutama persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan. Meskipun demikian kemampuan yang dimiliki AP belum mengenal bangun datar.

2. Tujuan

a) Tujuan Jangka Panjang :

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

b) Tujuan Jangka Pendek :

Melalui Penggunaan *Puzzle* AP dapat :

Meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar khususnya persegi, segi tiga, persegi panjang dan lingkaran

3. Indikator

Murid mampu mengenal bangun datar dengan menggunakan *Puzzle* Bangun Datar.

4. Kegiatan Pembelajaran**a. Kegiatan Awal**

- 1) Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Guru menyapa murid dan menanyakan kabar.
- 3) Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.
- 4) Menyediakan peralatan (*puzzle*) .
- 5) Memperkenalkan bentuk media *puzzle* kepada anak
- 6) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan media *puzzle* kepada anak
- 2) Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada murid misalnya siswa di minta mencocokkan *puzzle* segitiga
- 3) Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.

- 4) Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan puzzle bangun datar untuk menguji pemahaman murid.
- 5) Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya.
- 6) Mintalah murid untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang diberikan dengan guru.
- 7) Murid mencocokkan
- 8) Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.
- 9) Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipelajari.
- 2) Guru memberikan reward kepada murid.
- 3) Guru mengucapkan salam dan doa penutup.


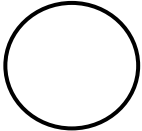
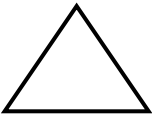


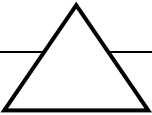
5. Materi pokok

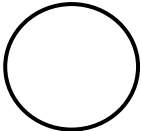
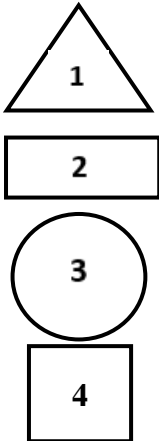
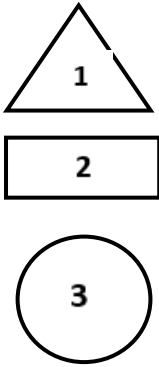
Mengenal bangun datar.

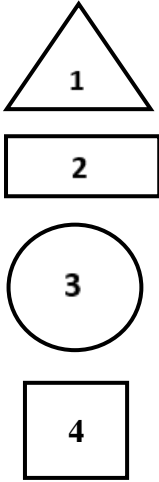
6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (\checkmark) pada jawaban sesuai!

FORMAT PEDOMAN PENILAIAN

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
5	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
6	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		

7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi</p>		

	ditunjukkan oleh nomor...		
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...</p>		
JUMLAH			

Keterangan :

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.

Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

Makassar, Juli 2020

Guru Pendamping



Peneliti

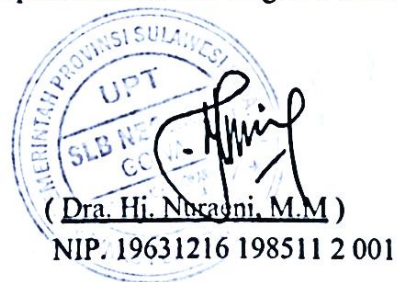


Syamsiah, S.Pd
NIP. 19770522 200903 2 006

Umyy Kalsum
NIM. 1645040008

Mengetahui

Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Gowa



PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)
Intervensi (sesi 8)

Satuan pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : III/ II
 Alokasi Waktu : 1 x 35 menit (16 x pertemuan)

1. Identitas siswa

Nama : AP
 Kelas : III
 Usia : 10 Tahun
 Jenis ABK : Tunagrahita Ringan

Kemampuan Awal : Pada dasarnya murid mengalami kesulitan dalam mengenal bangun datar, hal ini dapat dilihat ketika guru menginstruksikan murid untuk menyebutkan bangun

datar, murid hanya diam dan tidak menjawab. Tidak hanya itu, murid pun hanya bisa menjawab satu yaitu lingkaran tapi disebut bola, jadi kemampuan murid mengalami hambatan dalam kemampuan mengenal bangun datar terutama persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan. Meskipun demikian kemampuan yang dimiliki AP belum mengenal bangun datar.

2. Tujuan

a) Tujuan Jangka Panjang :

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

b) Tujuan Jangka Pendek :

Melalui Penggunaan *Puzzle* AP dapat :

Meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar khususnya persegi, segi tiga, persegi panjang dan lingkaran

3. Indikator

Murid mampu mengenal bangun datar dengan menggunakan *Puzzle* Bangun Datar.

4. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Guru menyapa murid dan menanyakan kabar.
- 3) Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.
- 4) Menyediakan peralatan (puzzle) .
- 5) Memperkenalkan bentuk media puzzle kepada anak
- 6) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

a. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan media puzzle kepada anak
- 2) Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada murid misalnya siswa di minta mencocokkan puzzle segitiga
- 3) Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.
- 4) Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan puzzle bangun datar untuk menguji pemahaman murid.
- 5) Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya.
- 6) Mintalah murid untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang diberikan dengan guru.
- 7) Murid mencocokkan
- 8) Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.

- 9) Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.

b. Kegiatan Akhir

- 1) Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipelajari.
- 2) Guru memberikan reward kepada murid.
- 3) Guru mengucapkan salam dan doa penutup.


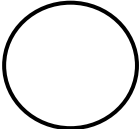
5. Materi pokok

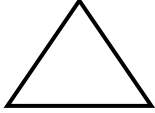


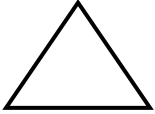
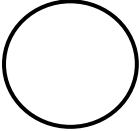
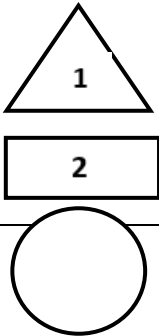
Mengenal bangun datar.


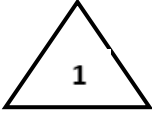
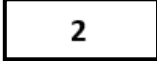
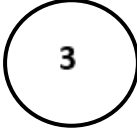

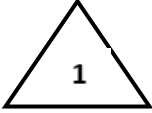
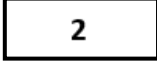
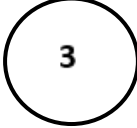

6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (\checkmark) pada jawaban sesuai!

FORMAT PEDOMAN PENILAIAN

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		

3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
5	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
6	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
7	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini 		
8	Perhatikan gambar dibawah ini ! 		

	<p style="text-align: center;">3</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> <div style="text-align: center;">   </div> <p>Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...</p>		
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> <div style="text-align: center;">   </div>		

	Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...		
JUMLAH			

Keterangan :

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.

Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

Makassar, Juli 2020

Guru Pendamping

Peneliti

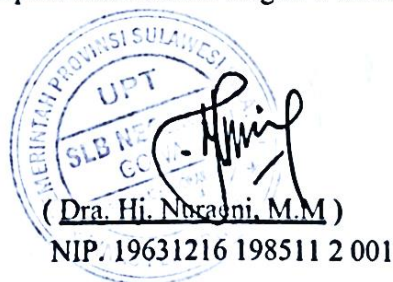



Syamsiah, S.Pd
NIP. 19770522 200903 2 006

Umyy Kalsum
NIM. 1645040008

Mengetahui

Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Gowa



(Dra. Hj. Nurcaeni, M.M)
NIP. 19631216 198511 2 001

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)
Intervensi (sesi 9)

Satuan pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III/ II
Alokasi Waktu : 1 x 35 menit (16 x pertemuan)

1. Identitas siswa

Nama : AP
Kelas : III
Usia : 10 Tahun
Jenis ABK : Tunagrahita Ringan

Kemampuan Awal : Pada dasarnya murid mengalami kesulitan dalam mengenal bangun datar, hal ini dapat dilihat ketika guru menginstruksikan murid untuk menyebutkan bangun datar, murid hanya diam dan tidak menjawab. Tidak hanya itu, murid pun hanya bisa menjawab satu yaitu lingkaran tapi disebut bola, jadi kemampuan murid mengalami hambatan dalam kemampuan mengenal bangun datar terutama persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan. Meskipun demikian kemampuan yang dimiliki AP belum mengenal bangun datar.

2. Tujuan

a) Tujuan Jangka Panjang :

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

b) Tujuan Jangka Pendek :

Melalui Penggunaan *Puzzle* AP dapat :

Meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar khususnya persegi, segi tiga, persegi panjang dan lingkaran

3. Indikator

Murid mampu mengenal bangun datar dengan menggunakan *Puzzle* Bangun Datar.

4. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Guru menyapa murid dan menanyakan kabar.
- 3) Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.
- 4) Menyediakan peralatan (*puzzle*) .
- 5) Memperkenalkan bentuk media *puzzle* kepada anak
- 6) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan media *puzzle* kepada anak
- 2) Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada murid misalnya siswa di minta mencocokkan *puzzle* segitiga
- 3) Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.
- 4) Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan *puzzle* bangun datar untuk menguji pemahaman murid.

- 5) Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya.
- 6) Mintalah murid untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang dierikan dengan guru.
- 7) Murid mencocokkan
- 8) Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.
- 9) Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipelajkari.
- 2) Guru memberikan reward kepada murid.
- 3) Guru mengucapkan salam dan doa penutup.

5. Materi pokok


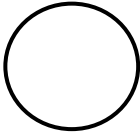
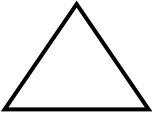


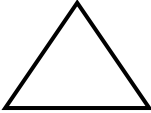
Mengenal bangun datar.

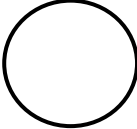
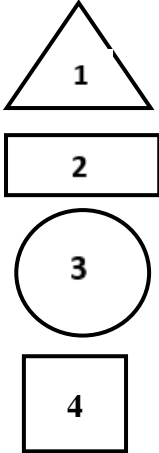
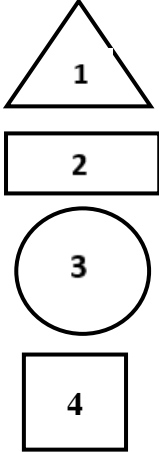
6. Penilaian

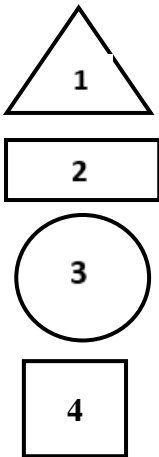
Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada jawaban sesuai!

FORMAT PEDOMAN PENILAIAN

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)

1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
5	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
6	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
7	Tuliskan nama bangun		

	<p>datar di bawah ini</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi ditunjukkan oleh</p>		

	nomor...		
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...</p>		
	JUMLAH		

Keterangan :

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.

Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

Makassar, Juli 2020

Guru Pendamping

Peneliti



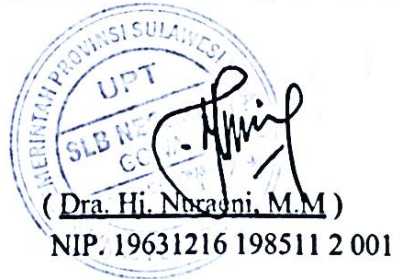
Svamsiah, S.Pd
NIP. 19770522 200903 2 006



Ummi Kalsum
NIM. 1645040008

Mengetahui

Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Gowa



(**Dra. Hj. Nurani, M.M**)
NIP. 19631216 198511 2 001

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)
Intervensi (sesi 10)

Satuan pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III/ II
Alokasi Waktu : 1 x 35 menit (16 x pertemuan)

1. Identitas siswa

Nama : AP
Kelas : III
Usia : 10 Tahun
Jenis ABK : Tunagrahita Ringan

Kemampuan Awal : Pada dasarnya murid mengalami kesulitan dalam mengenal bangun datar, hal ini dapat dilihat ketika guru

menginstruksikan murid untuk menyebutkan bangun datar, murid hanya diam dan tidak menjawab. Tidak hanya itu, murid pun hanya bisa menjawab satu yaitu lingkaran tapi disebut bola, jadi kemampuan murid mengalami hambatan dalam kemampuan mengenal bangun datar terutama persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan. Meskipun demikian kemampuan yang dimiliki AP belum mengenal bangun datar.

2. Tujuan

a) Tujuan Jangka Panjang :

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

b) Tujuan Jangka Pendek :

Melalui Penggunaan *Puzzle* AP dapat :

Meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar khususnya persegi, segi tiga, persegi panjang dan lingkaran

3. Indikator

Murid mampu mengenal bangun datar dengan menggunakan *Puzzle* Bangun Datar.

4. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.

- 2) Guru menyapa murid dan menanyakan kabar.
- 3) Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.
- 4) Menyediakan peralatan (puzzle) .
- 5) Memperkenalkan bentuk media puzzle kepada anak
- 6) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan media puzzle kepada anak
- 2) Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada murid misalnya siswa di minta mencocokkan puzzle segitiga
- 3) Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.
- 4) Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan puzzle bangun datar untuk menguji pemahaman murid.
- 5) Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya.
- 6) Mintalah murid untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang diberikan dengan guru.
- 7) Murid mencocokkan
- 8) Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.
- 9) Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipelajari.
- 2) Guru memberikan reward kepada murid.
- 3) Guru mengucapkan salam dan doa penutup.


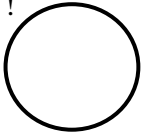
5. Materi pokok

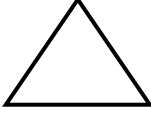


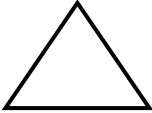
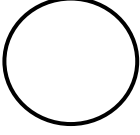
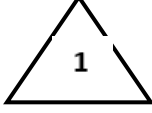

Mengenal bangun datar.

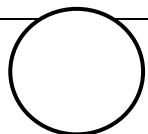
6. Penilaian


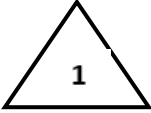

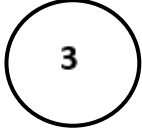

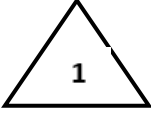
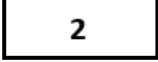
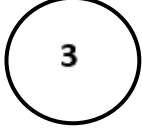

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada jawaban sesuai!

FORMAT PEDOMAN PENILAIAN

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !		

			
4	<p>Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !</p> 		
5	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
6	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  		



	<p style="text-align: center;">3</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...</p>		
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div>		

	Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...		
	JUMLAH		

Keterangan :

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.

Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

Makassar, Juli 2020

Guru Pendamping

Peneliti

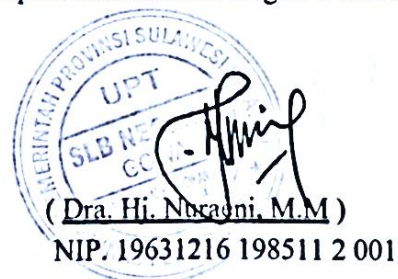



Syamsiah, S.Pd
NIP. 19770522 200903 2 006

Umy Kalsum
NIM. 1645040008

Mengetahui

Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Gowa



(**Dra. Hj. Nurani, M.M**)
NIP. 19631216 198511 2 001

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)
Intervensi (sesi 11)

Satuan pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III/ II
Alokasi Waktu : 1 x 35 menit (16 x pertemuan)

1. Identitas siswa

Nama : AP
Kelas : III
Usia : 10 Tahun
Jenis ABK : Tunagrahita Ringan

Kemampuan Awal : Pada dasarnya murid mengalami kesulitan dalam mengenal bangun datar, hal ini dapat dilihat ketika guru menginstruksikan murid untuk menyebutkan bangun datar, murid hanya diam dan tidak menjawab. Tidak hanya itu, murid pun hanya bisa menjawab satu yaitu lingkaran tapi disebut bola, jadi kemampuan murid mengalami hambatan dalam kemampuan mengenal bangun datar terutama persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan. Meskipun demikian kemampuan yang dimiliki AP belum mengenal bangun datar.

2. Tujuan

a) Tujuan Jangka Panjang :

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

b) Tujuan Jangka Pendek :

Melalui Penggunaan *Puzzle* AP dapat :

Meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar khususnya persegi, segi tiga, persegi panjang dan lingkaran

3. Indikator

Murid mampu mengenal bangun datar dengan menggunakan *Puzzle* Bangun Datar.

4. Kegiatan Pembelajaran

a) Kegiatan Awal

- 1) Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Guru menyapa murid dan menanyakan kabar.
- 3) Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.
- 4) Menyediakan peralatan (*puzzle*) .
- 5) Memperkenalkan bentuk media *puzzle* kepada anak
- 6) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

b) Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan media *puzzle* kepada anak
- 2) Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada murid misalnya siswa di minta mencocokkan *puzzle* segitiga

- 3) Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.
- 4) Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan puzzle bangun datar untuk menguji pemahaman murid.
- 5) Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya.
- 6) Mintalah murid untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang diberikan dengan guru.
- 7) Murid mencocokkan
- 8) Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.
- 9) Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.

c) Kegiatan Akhir

- 1) Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipelajari.
- 2) Guru memberikan reward kepada murid.
- 3) Guru mengucapkan salam dan doa penutup.


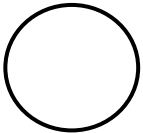
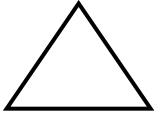



5. Materi pokok

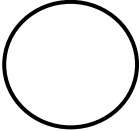
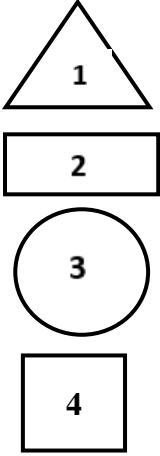
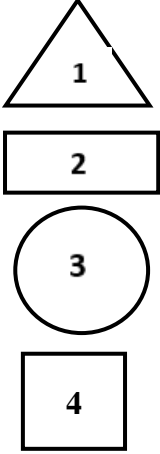
Mengenal bangun datar.

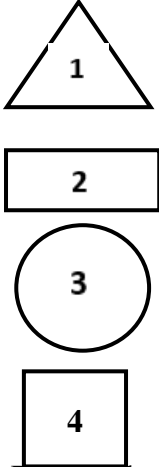
6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (\checkmark) pada jawaban sesuai!

FORMAT PEDOMAN PENILAIAN

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
5	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
6	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		

7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi</p>		

	ditunjukkan oleh nomor...		
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...</p>		
JUMLAH			

Keterangan :

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.

Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

Makassar, Juli 2020

Guru Pendamping

Peneliti




Syamsiah, S.Pd
NIP. 19770522 200903 2 006

Ummy Kalsum
NIM. 1645040008

Mengetahui

Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Gowa



PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)
Intervensi (sesi 12)

Satuan pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III/ II
Alokasi Waktu : 1 x 35 menit (16 x pertemuan)

1. Identitas siswa

Nama : AP
Kelas : III
Usia : 10 Tahun
Jenis ABK : Tunagrahita Ringan

Kemampuan Awal : Pada dasarnya murid mengalami kesulitan dalam mengenal bangun datar, hal ini dapat dilihat ketika guru menginstruksikan murid untuk menyebutkan bangun datar, murid hanya diam dan tidak menjawab. Tidak hanya itu, murid pun hanya bisa menjawab satu yaitu lingkaran tapi disebut bola, jadi kemampuan murid mengalami hambatan dalam kemampuan mengenal bangun datar terutama

persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan. Meskipun demikian kemampuan yang dimiliki AP belum mengenal bangun datar.

2. Tujuan

a. Tujuan Jangka Panjang :

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

b. Tujuan Jangka Pendek :

Melalui Penggunaan *Puzzle* AP dapat :

Meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar khususnya persegi, segi tiga, persegi panjang dan lingkaran

3. Indikator

Murid mampu mengenal bangun datar dengan menggunakan *Puzzle* Bangun Datar.

4. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru memberi salam dan mengajak murid berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Guru menyapa murid dan menanyakan kabar.
- 3) Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.
- 4) Menyediakan peralatan (*puzzle*) .
- 5) Memperkenalkan bentuk media *puzzle* kepada anak

- 6) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan media puzzle kepada anak
- 2) Guru mempersiapkan kertas untuk memberikan soal kepada murid misalnya siswa di minta mencocokkan puzzle segitiga
- 3) Guru memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar.
- 4) Guru membimbing murid bagaimana cara menggunakan puzzle bangun datar untuk menguji pemahaman murid.
- 5) Guru melepaskan kepingan puzzle dari tempatnya.
- 6) Mintalah murid untuk menyusun kembali kepingan puzzle pada tempatnya yang sesuai dengan soal yang diberikan dengan guru.
- 7) Murid mencocokkan
- 8) Kemudian anak diminta membuka jawaban yang ada pada puzzle yang telah ditutup agar ditau jawabannya benar atau salah.
- 9) Kemudian murid diminta menyebutkan bentuk bangun datar pada puzzle yang telah diselesaikan.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada murid materi yang telah dipelajari.
- 2) Guru memberikan reward kepada murid.

3) Guru mengucapkan salam dan doa penutup.


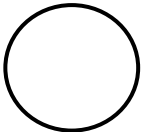
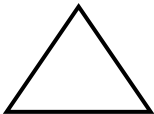
5. Materi pokok



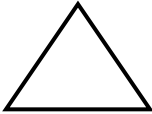
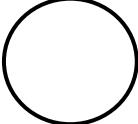
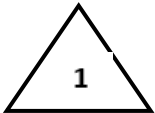
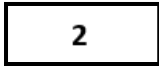
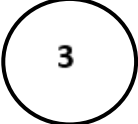

Mengenal bangun datar.

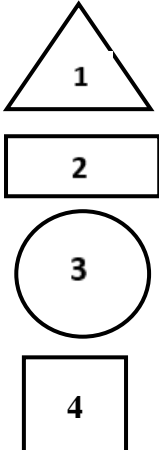
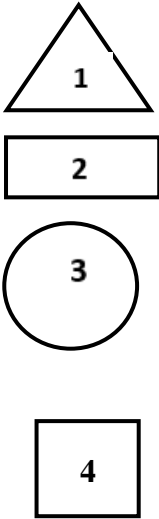
6. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada jawaban sesuai!

FORMAT PEDOMAN PENILAIAN

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		

4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
5	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
6	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
7	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini 		
8	Perhatikan gambar dibawah ini !     Bangun datar persegi		

	panjang ditunjukkan oleh nomor...		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...</p>		
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...</p>		

JUMLAH		
---------------	--	--

Keterangan :

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.

Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

Makassar, Juli 2020

Guru Pendamping**Peneliti**



Syamsiah, S.Pd

Umyy

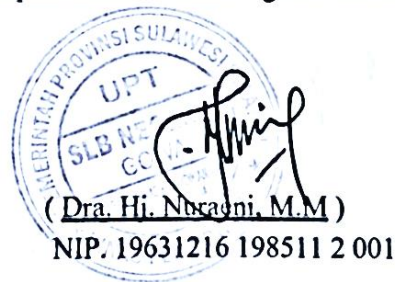
Kalsum

NIP. 19770522 200903 2 006

NIM. 1645040008

Mengetahui

Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Gowa



(Dra. Hj. Nurani, M.M)
NIP. 19631216 198511 2 001

Data Hasil Tes Kemampuan

Mengenai Bangun Datar


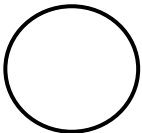
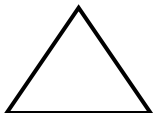

Baseline 1 (A1) Sesi 1- Sesi 4


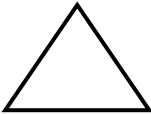
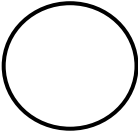

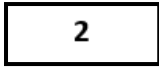
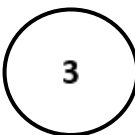

Baseline 2 (A2) Sesi 13- Sesi 16

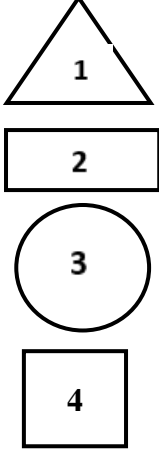
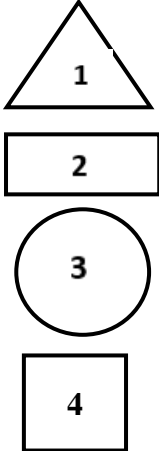
**TES KEMAMPUAN MENGENAL BA
NGUN DATAR PADA MURID TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III
SLB NEGERI 1 GOWA
BASELINE 1 (A1)**

Sesi ke-1

Satuan Pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Penelitian : Mengena bangun datar
Kelas : III
Nama Murid : AP

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		

5	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
6	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>     <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>		

	 <p>Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...</p>		
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...</p>		
JUMLAH			

Keterangan :


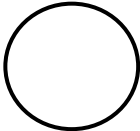
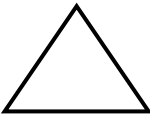
Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.



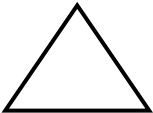
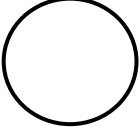
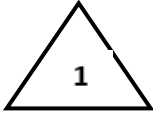
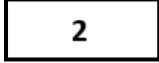
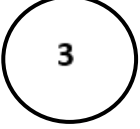

Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

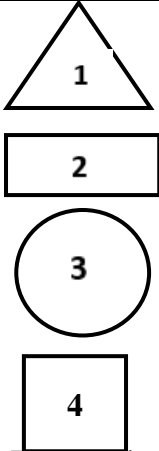
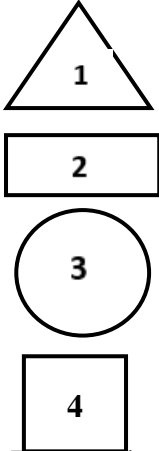
**TES KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III
SLB NEGERI 1 GOWA
BASELINE 1 (A1)**

Sesi ke-2

Satuan Pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Penelitian : Mengena bangun datar
Kelas : III
Nama Murid : AP

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini !		

			
5	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
6	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
7	Tuliskan nama bangun datar di bawah ini ! 		
8	Perhatikan gambar dibawah ini !     Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...		
9	Perhatikan gambar dibawah ini !		

	 <p>Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...</p>		
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...</p>		
JUMLAH			

Keterangan :


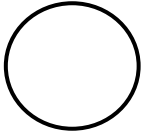
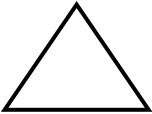

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.


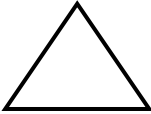
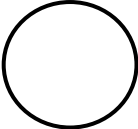
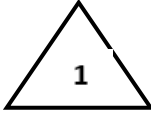
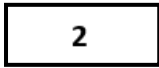
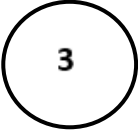

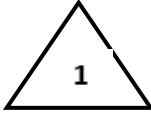
Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

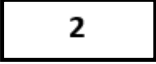
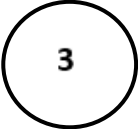

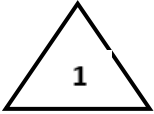
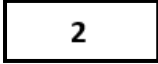
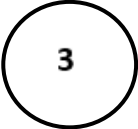

**TES KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III
SLB NEGERI 1 GOWA
BASELINE 1 (A1)**

Sesi ke-3

Satuan Pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Penelitian : Mengena bangun datar
Kelas : III
Nama Murid : AP

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
5	Tuliskan nama bangun		

	<p>datar di bawah ini !</p> 		
6	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>     <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> 		

	   Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...		
10	Perhatikan gambar dibawah ini !     Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...		
JUMLAH			


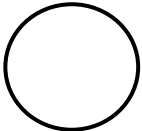
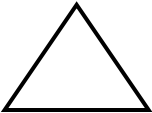

Keterangan :


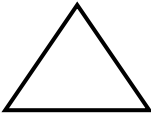
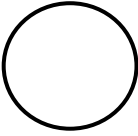
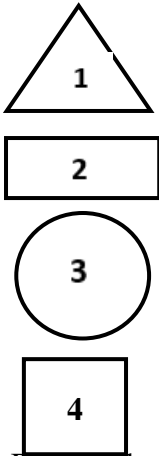
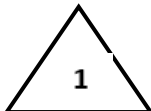
Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.

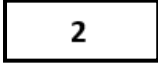
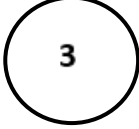

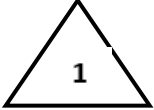
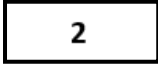
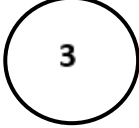

Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

**TES KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III
SLB NEGERI 1 GOWA
BASELINE 1 (A1)
Sesi ke-4**

Satuan Pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Penelitian : Mengena bangun datar
Kelas : III
Nama Murid : AP

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		

5	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
6	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> 		

	   Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...		
10	Perhatikan gambar dibawah ini !     Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...		
JUMLAH			

Keterangan :


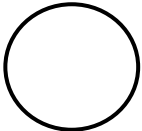
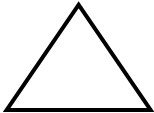

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.


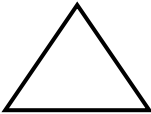
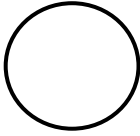
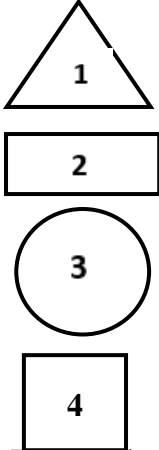
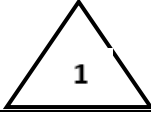
Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

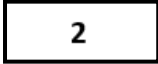
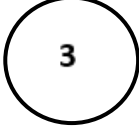

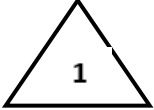
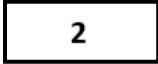
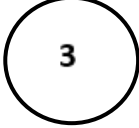

**TES KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III
SLB NEGERI 1 GOWA
BASELINE 2 (A2)**

Sesi ke-1

Satuan Pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Penelitian : Mengena bangun datar
Kelas : III
Nama Murid : AP

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		

5	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
6	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> 		

	   Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...		
10	Perhatikan gambar dibawah ini !     Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...		
JUMLAH			

Keterangan :


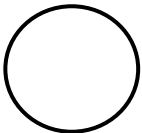
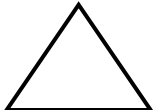

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.


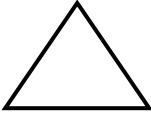
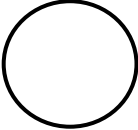
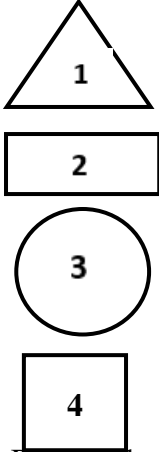
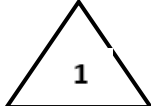
Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

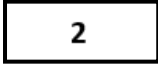
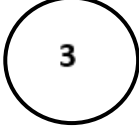

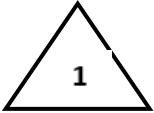
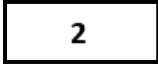
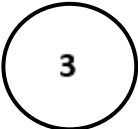

**TES KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III
SLB NEGERI 1 GOWA
BASELINE 2 (A2)**

Sesi ke-14

Satuan Pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Penelitian : Mengena bangun datar
Kelas : III
Nama Murid : AP

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		

5	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
6	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> 		

	<div style="text-align: center;">  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> </div> <p>Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...</p>		
10	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> <div style="text-align: center;">  <p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> </div> <p>Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...</p>		
JUMLAH			

Keterangan :


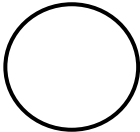


Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.


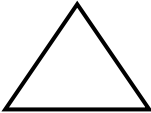
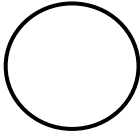
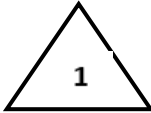
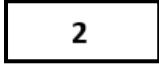
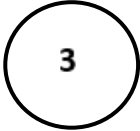

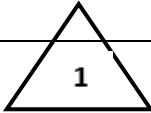
Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

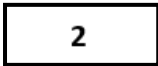
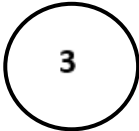

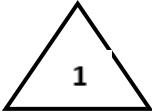
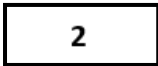
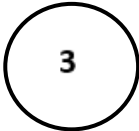

**TES KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III
SLB NEGERI 1 GOWA
BASELINE 2 (A2)**

Sesi ke-15

Satuan Pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Penelitian : Mengena bangun datar
Kelas : III
Nama Murid : AP

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		

5	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
6	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>     <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> 		

	   Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...		
10	Perhatikan gambar dibawah ini !     Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...		
JUMLAH			

Keterangan :


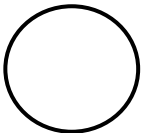
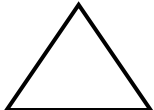

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.


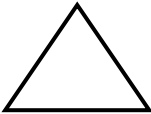
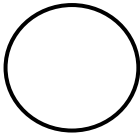
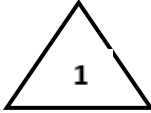
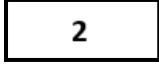
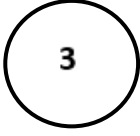
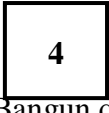
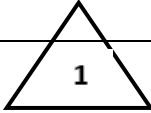
Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar.

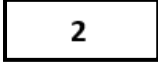
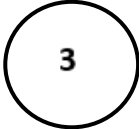

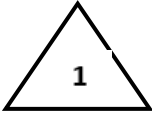
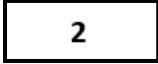
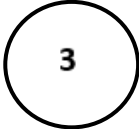

**TES KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III
SLB NEGERI 1 GOWA
BASELINE 2 (A2)**

Sesi ke-16

Satuan Pendidikan : SLB Negeri 1 Gowa
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Penelitian : Mengena bangun datar
Kelas : III
Nama Murid : AP

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA	
		TIDAK MAMPU (0)	MAMPU (1)
1	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
2	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
3	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		
4	Sebutkan nama bangun datar dibawah ini ! 		

5	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
6	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
7	<p>Tuliskan nama bangun datar di bawah ini !</p> 		
8	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>     <p>Bangun datar persegi panjang ditunjukkan oleh nomor...</p>		
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p> 		

	   Bangun datar persegi ditunjukkan oleh nomor...		
10	Perhatikan gambar dibawah ini !     Bangun datar segitiga ditunjukkan oleh nomor...		
JUMLAH			

Keterangan :

Skor 1 : Apabila murid mampu menjawab soal dengan benar.

Skor 0 : Apabila murid tidak mampu menjawab soal dengan benar

Lampiran 9

**DATA HASIL
KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN
DATAR**

Data Hasil Kemampuan Mengenal Bangun Datar *Baseline 1 (A1)*, Intervensi (B) dan *Baseline 2 (A2)*

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 1 (A1)</i>			
1	10	3	30
2	10	3	30
3	10	3	30
4	10	3	30
Intervensi (B)			
5	10	7	70
6	10	7	70
7	10	8	80
8	10	8	80
9	10	8	80
10	10	8	80
11	10	9	90
12	10	8	80
<i>Baseline 2 (A2)</i>			
13	10	6	60
14	10	6	60
15	10	7	70
16	10	7	70

Lampiran 10

Dokumentasi



(Pemakaian Protokol Kesehatan)





(Baseline 1 (A1))





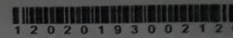
(Intervensi (B))



(Baseline 2 (A2))

Lampiran 11

PERSURATAN



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

Nomor : 2142/S.01/PTSP/2020
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Gowa

di-
Tempat

Berdasarkan surat Wakil Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 1426/UN36.4/LT/2020 tanggal 17 Maret 2020 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : UMMY KALSUM
Nomor Pokok : 1645040008
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 :

" PENGGUNAAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLBN 1 GOWA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 01 April s/d 01 Mei 2020

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

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 17 Maret 2020

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


Ir. IFFAH RAFIDA DJAFAR, ST., MT.
Nip. : 19741021 200903 2 001

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

SIMAP PTSP 18-03-2020



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





PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

JL. Masjid Raya No. 38 Tlp. 0411-887188 Sungguminasa 92111

Sungguminasa, 9 Juli 2020

K e p a d a

Nomor : 503/270/DPM-PTSP/PENELITIAN/06/2020
Lamp : -
Perihal : **Rekomendasi Penelitian**

Yth. Kepala SLBN 1 Gowa
Di -
Tempat

Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 2142/S.01/PTSP/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **UMMY KALSUM**
Tempat/Tanggal Lahir : Pare Pare, 16 Mei 1998
Nomor Pokok : 1645040008
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : Pend. Luar Biasa
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Wiranuana No. 11 Lapadde Kec. Ujung Kota Pare Pare

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul "**PENGUNAAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLBN 1 GOWA**"

Selama : 01 April 2020 s/d 01 Mei 2020
Pengikut : -

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.



Ditandatangani secara elektronik oleh :
a.n. **BUPATI GOWA**
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
H.INDRA SETIAWAN ABBAS,S.Sos,M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda
Nip : 19721026 199303 1 003

Tembusan disampaikan kepada:

- Yth. 1. Bupati Gowa (Sebagai Laporan);
2. Wakil Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
3. Dinas Pendidikan Kab. Gowa;
4. Yang bersangkutan;
5. Peringgal,-



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN OLARHAGA DAN PEMUDA
SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI 1 GOWA
Alamat: Jl. Kacong Dg. Lalang No.52 F Sungguminasa



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: *24*/Disdik/SLBN.1-Gowa/III/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : **Dra. Hj. Nuraeni, M.M**
NIP : 19631216 198511 2 001
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I./ IV/b
Jabatan : Kepala SLB Negeri 1 Gowa

Menerangkan bahwa :

Nama : **Umyy Kalsum**
NIM : 1645040008
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa FIP UNM
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Benar telah melaksanakan penelitian pada SLB Negeri 1 Gowa pada tanggal 10 Juli s/d
10 Agustus 2020 dengan judul penelitian :

**“PENGUNAAN *PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
BANGUN DATAR PADA MURID TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLB
NEGERI 1 GOWA”**

Demikian surat keterangan penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 10 Agustus 2020

Kepala SLB Negeri 1 Gowa



Dra. Hj. Nuraeni, M.M

NIP. 19631216 198511 2 001

RIWAYAT HIDUP



Ummy Kalsum, dilahirkan pada tanggal 16 Mei 1998 di Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan. Beragama Islam. Putri ketiga dari tiga bersaudara. Putri dari pasangan Ayahanda (ALM) Tajuddin dan Ibunda (ALM) Sarlina. Jenjang pendidikan yang pernah dilalui penulis adalah: Tamat SDN 86 Parepare pada tahun 2010, Tamat SMP Negeri Model 4 Parepare pada tahun 2013, Tamat SMA Negeri 3 Parepare pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Universitas Negeri Makassar (UNM) dengan Jurusan Pendidikan Luar Biasa (S1).