

PENGGUNAAN *GAMES PUZZLE* UNTUK MELATIH DAYA INGAT PADA

ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS

(Studi kasus di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit kec. Pekalongan Selatan)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



Perpustakaan
STAIN Pekalongan



13SK136121.00

ASAL BUKU INI : *Penulis*
PENERBIT/HARGA : _____
TGL. PENERIMAAN : *4 Des 2014*
NO. KLASIFIKASI : *PA14 13 61*
NO. INDIK : *136121*

Oleh :

SITI KUNTARI
NIM. 2021110191

JURUSAN TARBIYAH

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)

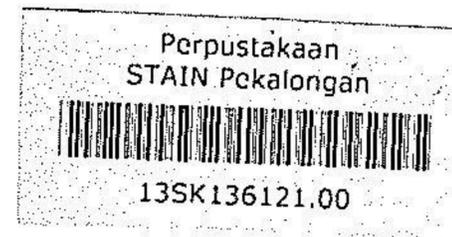
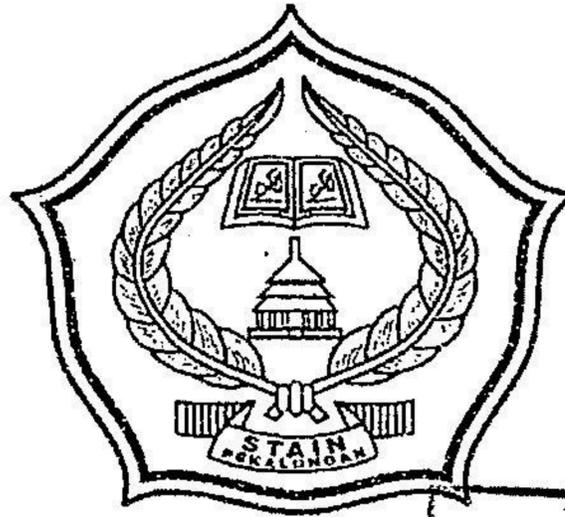
PEKALONGAN

2014

**PENGGUNAAN GAMES PUZZLE UNTUK MELATIH DAYA INGAT
PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS
(Studi Kasus di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

SITI KUNTARI
NIM. 2021110191

ASAL BUKU INI	: Perulis
PENERBIT/HARGA	:
TGL. PENERIMAAN	: 4. Des-2014
NO. KLASIFIKASI	: PAI 14.13.61
NO INDUK	: 13. 61. 21

**JURUSAN TARBIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PEKALONGAN**

2014

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SITI KUNTARI

NIM : 2021110191

Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: **“PENGUNAAN *GAMES PUZZLE* UNTUK MELATIH DAYA INGAT PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (Studi Kasus di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan)”** adalah benar-benar karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiasi, penulis bersedia untuk mendapat sanksi akademik dan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 22 Oktober 2014

Yang menyatakan



SITI KUNTARI
NIM. 2021110191

M. Yasin Abidin, M.Pd.

Jl. Jenggala No. 83 Gama Permai

Pekalongan

Pekalongan, 22 Oktober 2014

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 (Empat) ekslembar

Hal : Naskah Skripsi

Sdri. Siti Kuntari

Kepada Yth.

Ketua STAIN Pekalongan

c/q. Ketua Jurusan Tarbiyah

di- PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan peneitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Siti Kuntari

NIM : 2021110191

Judul : **“PENGUNAAN GAMES PUZZLE UNTUK MELATIH DAYA INGAT PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (Studi Kasus di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan)”**.

Dengan ini kami mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian harap menjadi perhatian dan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



M. Yasin Abidin, M.Pd.
NIP. 19681124 199803 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PEKALONGAN**

Jln. Kusumabangsa 09 Telp. (0285) 412575 – 412572 Fax. 423418 Pekalongan
Email: stain_pkl@telkom.net - stain_pkl@hotmail.com

PENGESAHAN

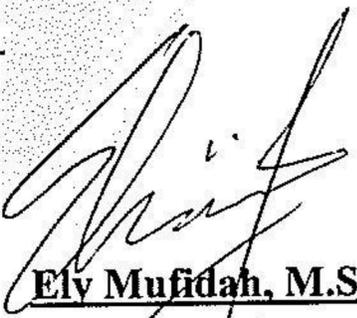
Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan
mengesahkan Skripsi Saudara:

Nama : SITI KUNTARI
NIM : 2021110191
Judul : PENGGUNAAN *GAMES PUZZLE* UNTUK MELATIH DAYA
INGAT PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (Studi
Kasus di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan
Selatan).

Yang telah diujikan pada hari Jumat, 31 Oktober 2014 dan dinyatakan
lulus serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata
satu (S₁) dalam Ilmu Tarbiyah.

Dewan Penguji :


Miftahul Huda, M.Ag
Ketua


Ely Mufidah, M.S.I
Anggota

Pekalongan, 7 November 2014



Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M. Ag.
NIP. 197401151998031005



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Ayahanda (Bapak Tachrim) dan Ibunda (Ibu Siti Chotijah) yang senantiasa mencurahkan kasih dan sayangnya yang tiada dapat tergantikan dengan apapun, yang tiada henti-hentinya memanjatkan doa yang terbaik bagi putra-putrinya, dan yang tak akan pernah tergantikan dan terkenang selamanya.
2. Kakak-kakakku (Cholidin, Siti Patimah, dan Asyik Qodlori) yang turut memberi motivasi dan dorongan dalam penyelesaian skripsi.
3. Dosen Pembimbingku bapak Yasin Abidin, M.Pd. yang telah sabar membimbingku sampai akhir.
4. Kepada sahabatku Laeli Masrukhah dan Kartika Anggun Pratiwi yang selalu memotifasi disaat suka maupun duka. Semoga Allah Meridhoi hamba-hamba-Nya yang telah berusaha ini dan memberikan yang terbaik bagi kita semua
5. Kepada teman-temanku angkatan 2010/2011 yang selalu mensupport satu sama lain dalam penyusunan skripsi. Kebersamaan dan kekeluargaan teman-teman tidak akan terlupakan.
6. Almamater tercinta STAIN Pekalongan.
7. Kepala Sekolah dan segenap Guru PAUD Teddy Bear yang telah memberikan izin dan meluangkan waktunya untuk menjadi responden dalam penelitian.

MOTO

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ وَإِنَّهُمْ مَخْلُوقُونَ لِزَمَانٍ غَيْرِ زَمَانِكُمْ

(رواه الترمذي)

"Didiklah anak-anakmu, karena sesungguhnya mereka adalah makhluk yang hidup di suatu zaman yang berbeda dengan zaman kamu" (H.R. Tirmidzi)



ABSTRAK

Siti Kuntari. 2014. Penggunaan *Games Puzzle* untuk Melatih Daya Ingat pada Anak Berkebutuhan Khusus (Studi Kasus di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan). Jurusan/Program Studi: Tarbiyah/S1 PAI Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan. Pembimbing: M. Yasin Abidin, M.P.d.
Kata kunci : *Games Puzzle*, Daya Ingat, Anak Berkebutuhan Khusus.

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki kelainan-kelainan khusus, sehingga memerlukan pendidikan dan pengajaran yang khusus pula agar anak mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Karena sering kali orang memandang bahwa anak berkebutuhan khusus itu tidak mampu berbuat apa-apa dan tidak mampu untuk menerima pembelajaran karena kekurangannya. Oleh sebab itu pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus haruslah yang menarik dan menyenangkan namun tetap harus yang bersifat mendidik. Salah satu metodenya adalah dengan menggunakan *games puzzle*. Dengan melihat uraian tersebut, maka peneliti berminat untuk meneliti tentang penggunaan *games puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak berkebutuhan khusus di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan. Adapun PAUD Teddy Bear merupakan lembaga pendidikan anak usia dini luar biasa yang menggunakan *games puzzle* dalam proses pembelajarannya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan *games puzzle* pada anak berkebutuhan khusus di PAUD Teddy Bear dan faktor-faktor apakah yang menghambat dan mendukung dalam penggunaan *games puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak berkebutuhan khusus di PAUD Teddy Bear. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *games puzzle* pada anak berkebutuhan khusus serta untuk mengetahui faktor-faktor yang menghambat dan mendukung dalam penggunaan *games puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak berkebutuhan khusus.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk metode analisis data peneliti menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian tentang penggunaan *games puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak berkebutuhan khusus di PAUD Teddy Bear adalah sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk melatih daya ingat anak. Karena *games puzzle* merupakan salah satu permainan yang membutuhkan konsentrasi, daya fikir dan ingatan anak lebih mendalam. Dalam penggunaannya disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan dari anaknya. Disini penggunaan *games puzzle* tidak diberikan setiap hari atau



beberapa hari dalam seminggu. Waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan *games puzzle* tergantung dari tingkat kesulitan dan kemampuan anak. Adapun faktor-faktor yang menghambat dalam penggunaan *games puzzle* pada anak berkebutuhan khusus ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Untuk faktor internalnya seperti : kurang konsentrasi, kadang kondisi anak yang belum siap untuk menerima pelajaran, tergantung *mood* anak, hambatan dalam komunikasi dan kondisi anak yang susah untuk dikondisikan. Sedangkan faktor eksternalnya adalah jumlah puzzle yang terbatas dengan jenis yang sama, dan keadaan belajar yang kurang kondusif. Untuk faktor pendukungnya yaitu materi yang akan diajarkan sesuai dengan tema puzzle, memenuhi kebutuhan anak untuk bermain, pembelajaran yang dilakukan secara personal, dan faktor situasi, penggunaan *games puzzle* akan berjalan dengan baik jika situasi yang mendukung, situasi mendukung tersebut bisa dilihat dari keadaan siswanya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT. atas segala nikmat dan karunia-Nya, karena hanya dengan petunjuk-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan *Games Puzzle* Untuk Melatih Daya Ingat Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Studi Kasus Di Paud Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan)”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak bisa lepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih atas segala saran, bimbingan, dan motivasinya kepada:

1. Bapak Dr. Ade Dedi Rohayana, M.Ag selaku Ketua STAIN Pekalongan.
2. Bapak Drs. Moh. Muslih, M.Pd, Ph.D selaku Ketua Jurusan Tarbiyah.
3. Bapak H. Salafudin, M.Si selaku wali dosen yang memberikan masukan-masukan positif.
4. Bapak M. Yasin Abidin, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan membimbing secara seksama dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing dan mengajar penulis selama di bangku perkuliahan.
6. Seluruh para staff akademika STAIN Pekalongan.



7. Kepala Sekolah dan Guru PAUD Teddy Bear yang telah bersedia membantu penulis untuk diwawancarai.

8. Seluruh pihak yang turut membantu terselesainya skripsi ini.

Semoga amal baik dari semua pihak memperoleh imbalan pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Akhirnya dengan menyadari segala kekurangan dan keterbatasan dalam menyajikan skripsi, maka kritik dan saran sangatlah penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi yang penulis sajikan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

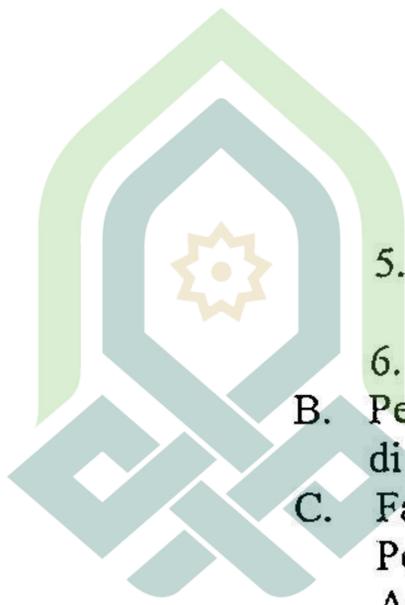
Pekalongan, 7 November 2014
penulis



SITI KUNTARI
NIM. 2021110191

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian	8
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Metode Penelitian.....	17
G. Sistematika Penulisan.....	20
BAB II. <i>GAMES PUZZLE</i> DAN DAYA INGAT ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS	22
A. <i>GAMES PUZZLE</i>	22
1. Pengertian <i>Games Puzzle</i>	22
2. Aturan Permainan Puzzle	23
3. Manfaat Games Puzzle.....	24
4. Prinsip Pembelajaran dengan Media <i>Games</i>	25
B. DAYA INGAT	29
1. Pengertian Ingatan	29
2. Upaya Meningkatkan Kemampuan Ingatan	30
3. Faktor yang Menyebabkan Lupa.....	32
C. ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS	34
1. Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus.....	34
2. Karakteristik dan Faktor-faktor Penyebab Anak Berkebutuhan Khusus.....	36
BAB III. PENGGUNAAN <i>GAMES PUZZLE</i> UNTUK MELATIH DAYA INGAT PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI PAUD TEDDY BEAR.....	50
A. Gambaran Umum PAUD Teddy Bear.....	50
1. Sejarah Berdirinya PAUD Teddy Bear	50
2. Letak Geografis	52
3. Visi dan Misi	53
4. Struktur Organisasi	53



5. Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa PAUD Teddy Bear	54
6. Sarana dan Prasarana	58
B. Penggunaan <i>Games Puzzle</i> pada Anak Berkebutuhan Khusus di PAUD Teddy Bear	60
C. Faktor-faktor yang Menghambat dan Mendukung dalam Penggunaan <i>Games Puzzle</i> untuk Melatih Daya Ingat Pada Anak Berkebutuhan Khusus di PAUD Teddy Bear	76

BAB IV. ANALISIS PENGGUNAAN <i>GAMES PUZZLE</i> UNTUK MELATIH DAYA INGAT PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI PAUD TEDDY BEAR.....	83
A. Analisis Penggunaan <i>Games Puzzle</i> pada Anak Berkebutuhan Khusus di PAUD Teddy Bear	83
B. Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat dan Mendukung dalam Penggunaan <i>Games Puzzle</i> untuk Melatih Daya Ingat pada Anak Berkebutuhan Khusus di PAUD Teddy Bear	91

BABV. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	100

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1. Panduan Wawancara
2. Transkrip Wawancara
3. Catatan Hasil Observasi
4. Perkembangan Ingatan Anak
5. Surat Penunjukkan Pembimbing
6. Surat Ijin Penelitian
7. Surat Keterangan Penelitian
8. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Struktur Organisasi PAUD Teddy Bear	54
Tabel 2 Keadaan Guru PAUD Teddy Bear	55
Tabel 3 Data Karyawan PAUD Teddy Bear.....	56
Tabel 4 Keadaan Siswa PAUD Teddy Bear	57
Tabel 5 Sarana dan Prasarana PAUD Teddy Bear	58



BAB I PENDAHULUAN

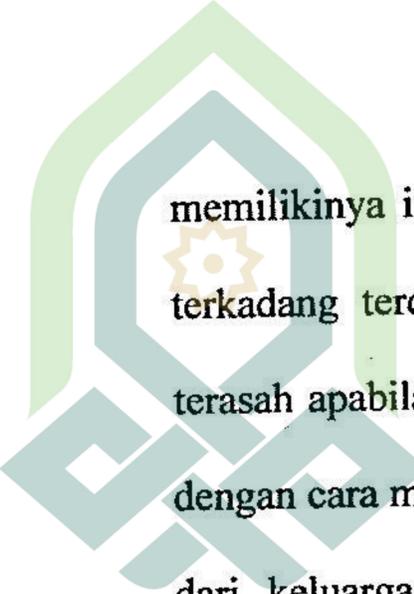
A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan amanah dan karunia yang diberikan oleh Allah Yang Maha Esa. Dalam diri anak melekat harkat dan martabat sebagaimana manusia seutuhnya. Dalam masa pertumbuhan, secara fisik dan mental anak membutuhkan perawatan, perlindungan khusus, serta perlindungan hukum, baik sebelum maupun sesudah dilahirkan. Dengan demikian pendidikan merupakan hal yang mutlak diberikan kepada seluruh anak tanpa terkecuali baik bagi mereka yang normal maupun mereka yang mengalami gangguan atau adanya kelainan-kelainan belajar.

Anak berkebutuhan khusus merupakan istilah lain untuk menggantikan kata "anak luar biasa (ALB)" yang menandakan adanya kelainan khusus. Anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dan lainnya.¹

Dalam lingkungan masyarakat sekitar terkadang ada anak-anak yang memiliki kelainan khusus. Akan tetapi orang-orang melihat anak yang memiliki kelainan itu hanya dengan sebelah mata. Mereka menganggap bahwa anak yang memiliki kelainan khusus itu tidak dapat berbuat apa-apa dan hanya bisa menyusahkan keluarganya. Bahkan terkadang ada orang tua yang malu memiliki anak berkelainan karena menganggap bahwa dengan

¹ Bandie Delphie, *Pembelajaran Anak Tuna Grahita (Suatu Pengantar Pendidikan Inklusi)*(Bandung: PT Refika Aditama, 2006), hlm. 1.



memilikinya itu merupakan aib keluarga. Padahal dalam diri anak tersebut terkadang terdapat bakat yang sangat luar biasa, yang bisa muncul dan terasah apabila adanya pendidikan dan pelatihan secara terus menerus, yaitu dengan cara menyekolahkan anak tersebut dan juga dengan adanya dukungan dari keluarga. Setidaknya dengan anak bersekolah, maka anak mampu beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya dan juga anak mampu menjadi mandiri, seperti melakukan hal-hal yang ringan dalam kehidupan sehari-harinya. Contohnya anak bisa makan sendiri, minum, buang air kecil, dan lain sebagainya, yang tentunya dengan mengajarkan anak tersebut secara terus menerus dan dengan penuh perasaan yang halus/lembut.

Mendidik anak yang berkelainan ataupun yang berkebutuhan khusus tidak sama seperti mendidik anak normal, sebab selain memerlukan suatu pendekatan yang khusus, juga memerlukan strategi yang khusus. Oleh karena itu, melalui pendekatan dan strategi khusus dalam mendidik anak berkelainan, diharapkan anak berkelainan dapat menerima kondisinya, dapat bersosialisasi dengan baik dan memiliki ketrampilan yang dibutuhkan. Untuk bisa memberikan layanan pendidikan yang relevan dengan kebutuhannya, pendidik perlu memahami sosok anak berkelainan, jenis dan karakteristiknya, serta prinsip-prinsip layanan pendidikan anak berkelainan.

Selain itu anak-anak yang mempunyai gangguan dalam perkembangannya memerlukan suatu metode pembelajaran yang sifatnya khusus. Suatu pola gerak yang bervariasi, diyakini dapat meningkatkan

potensi peserta didik dengan kebutuhan khusus dalam kegiatan pembelajaran (berkaitan dengan pembentukan fisik, emosi, sosialisasi, dan daya nalar).²

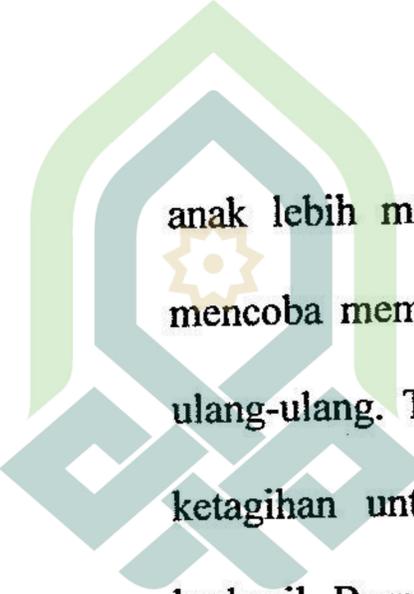
Salah satu strategi atau metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah dengan memberikan permainan edukatif, karena masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat peka, sehingga membutuhkan stimulus yang tepat dari orang di sekitar lingkungannya, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dunia anak adalah bermain, maka orang dewasa harus mampu mendukung kegiatan anak tersebut. Karena dengan bermain anak mampu mengembangkan beberapa kecerdasan yang dimilikinya.

Bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain itu anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak. Dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik yang dapat merangsang kecerdasan otaknya melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan merasakan, yang semuanya itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Kegiatan ini terus dirangsang agar simpul-simpul syaraf pada otak tidak menjadi vakum.³

Salah satu contoh permainan edukatif adalah puzzle. Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan

²*Ibid*, hlm.3.

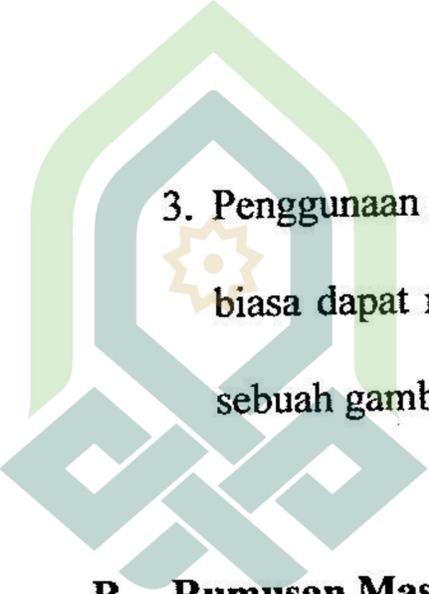
³Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain*(Yogyakarta: Diva Press, 2008) , hlm.



anak lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Bermain puzzle dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir. Proses kemerdekaan anak akan memberi kemampuan lebih pada anak untuk mengembangkan fikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberikan nilai optimalisasi gerak dan usaha anak.

Salah satu contoh *games puzzle* adalah permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Dalam bermain puzzle ini membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap.

Di usia PAUD, kemampuan anak untuk memegang dan mengambil benda sudah berkembang, mereka juga bisa memasang kepingan-kepingan puzzle. Dengan puzzle anak belajar memahami konsep, bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Tentunya bentuk puzzle yang digunakan lebih beragam dan mempunyai warna yang lebih mencolok. Memasang kepingan puzzle berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda. Cara anak menyelesaikan gambar utuh puzzle adalah

- 
3. Penggunaan *games puzzle* pada anak usia dini khususnya pada anak luar biasa dapat membantu anak dalam mengingat sesuatu, seperti mengingat sebuah gambar, bentuk, warna, maupun konsep.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana penggunaan *games puzzle* pada anak berkebutuhan khusus (ABK) di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec.Pekalongan Selatan?
- b. Faktor-faktor apakah yang menghambat dan mendukung dalam penggunaan *games puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak berkebutuhan khusus (ABK) di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec.Pekalongan Selatan?

Untuk menghindari salah pengertian dan salah penafsiran, penulis menjelaskan mengenai istilah-istilah dan pengertian dari judul, yaitu:

a. *Games puzzle*

Game adalah permainan.

Puzzle adalah memecahkan teka teki.⁴

b. Daya ingat

Daya ingat adalah kemampuan mengingat kembali pengalaman yang telah lampau.⁵

c. Anak berkebutuhan khusus (ABK)

⁴John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2000), hlm. 459.

⁵Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Edisi Ke-4* (Jakarta: PT Gramedia, 2012), hlm. 300.

Anak berkebutuhan khusus merupakan istilah lain untuk menggantikan kata "anak luar biasa (ALB)" yang menandakan adanya kelainan khusus.⁶

d. PAUD Teddy Bear

PAUD Teddy Bear merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini luar biasa yang didalamnya terdapat anak-anak yang memiliki kelainan khusus.

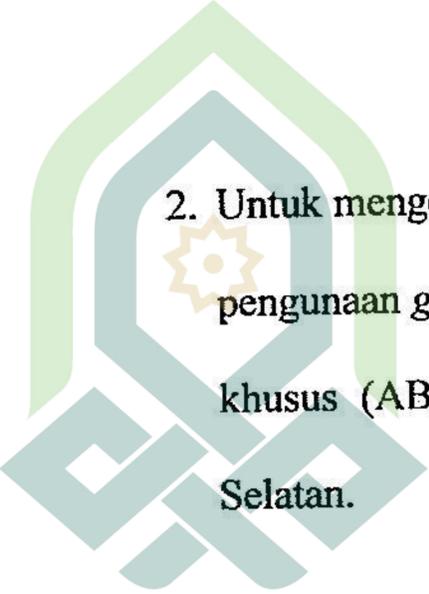
Jadi dengan melihat penjelasan-penjelasan istilah diatas, maka yang dimaksud dengan penggunaan *games puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak berkebutuhan khusus (studi kasus di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan) adalah proses pengubahan sikap dan tingkah laku yang dilakukan pendidik dalam usaha mendewasakan anak didik melalui pengajaran dan latihan dengan menggunakan media *games puzzle* agar kemampuan mengingatnya dapat tumbuh dan berkembang.

C. Tujuan Penelitian

Searah dengan permasalahan yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *games puzzle* pada anak berkebutuhan khusus (ABK) di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan.

⁶Bandie Delphie, *Pembelajaran Anak Tuna Grahita (Suatu Pengantar Pendidikan Inklusi)* (Bandung: PT Refika Aditama, 2006), hlm. 1.

- 
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menghambat dan mendukung dalam penggunaan *games puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak berkebutuhan khusus (ABK) di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pemikiran kepada pihak-pihak terkait, seperti:

1. Memberikan sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan pada sekolah luar biasa yaitu pada anak berkebutuhan khusus.
2. Sebagai bahan masukan atau perbandingan antara sekolah umum dengan sekolah luar biasa.
3. Diharapkan dapat menambah wawasan pendidikan bagi mahasiswa tarbiyah sebagai calon pendidik, khususnya tentang pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus.

E. Tinjauan Pustaka

1. Analisis Teoritis

Pengertian *games puzzle* menurut Patmonodewo, dalam <http://kuliah.itb.ac.id/course/info.php>, puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. *Games Puzzle*

adalah suatu gambar tertentu yang kemudian dipotong-potong, di tebar kemudian dapat disatukan kembali.⁷

Menurut Yusep Nur Jatmika, dalam buku *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*, puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak. Sebab, pada dasarnya, ia menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Pada tahap awal mengenal puzzle, ia mungkin mencoba menyusun gambar puzzle dengan cara mencoba memasang bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka ia dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, warna, atau logika.⁸

Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat ia menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya. Puzzle sudah bisa dimainkan oleh anak berusia 10 bulan, tentunya dengan kepingan gambar (puzzle) yang sedikit dan tingkat kesulitannya lebih mudah. Untuk awal, kenalkan anak dengan puzzle sederhana yang terdiri dari sebuah keping saja, misalnya gambar ikan. Jadi si kecil hanya memasukkan satu buah kepingan gambar tersebut kedalam lubangnya. Makin tinggi usia anak, biasanya tingkat kesulitan lebih rumit. Dari yang hanya satu kepingan gambar, kemudian menjadi sebuah gambar

⁷[Http://kuliah.itb.ac.id/course/info.php](http://kuliah.itb.ac.id/course/info.php), diakses pada tanggal 25 Juni 2014.

⁸Yusep Nur Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup* (Jogjakarta: Diva Press, 2012), hlm. 25.

yang dipotong menjadi 2, 3, 4 dan seterusnya. Semakin banyak gambar dan kepingan gambarnya, semakin tinggi tingkat kesulitannya.⁹

Media puzzle sangat sering digunakan di Taman Kanak-kanak atau di PAUD karena media puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. Dalam bermain puzzle membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap

Menurut Mohammad Efendi, dalam buku *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*, bahwa istilah berkelainan dalam percakapan sehari-hari dikonotasikan sebagai suatu kondisi yang menyimpang dari rata-rata umumnya. Penyimpangan tersebut memiliki nilai lebih atau kurang. Efek penyimpangan yang dialami seseorang seringkali mengundang perhatian orang-orang yang ada disekelilingnya, baik sesaat maupun berlanjutan.

Dalam pendidikan luar biasa atau pendidikan khusus anak berkelainan, istilah penyimpangan ditujukan kepada anak yang dianggap memiliki kelainan penyimpangan dari kondisi rata-rata anak normal umumnya, dalam hal fisik, mental, maupun karakteristik perilaku sosialnya, atau anak yang berbeda dari rata-rata umumnya, dikarenakan ada

⁹ [Http://pondokibu.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak.html](http://pondokibu.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak.html). diakses, 25 Juni 2014

permasalahan dalam kemampuan berfikir, penglihatan, pendengaran, sosialisasi, dan bergerak.¹⁰

Anak luar biasa atau anak berkebutuhan khusus memerlukan perhatian yang khusus, terutama dari orang tuanya. Anak yang berkebutuhan khusus itu sebaiknya sekolah dalam sekolah luar biasa. Dengan bersekolah anak akan dididik oleh guru-guru yang telah berpengalaman, dengan demikian diharapkan anak dapat beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya.

Menurut Bimo Walgito, dalam buku *Pengantar Psikologi Umum*, ingatan merupakan alih bahasa dari *memory*. Pada umumnya para ahli memandang ingatan sebagai hubungan antara pengalaman dengan masa lampau. Dengan adanya kemampuan mengingat pada manusia, hal ini menunjukkan bahwa manusia mampu menerima, menyimpan dan menimbulkan kembali pengalaman-pengalaman yang dialaminya. Apa yang telah pernah dialami oleh manusia tidak seluruhnya hilang, tetapi disimpan dalam jiwanya, dan apabila diperlukan hal-hal yang disimpan itu dapat ditimbulkan kembali dalam alam kesadaran. Tetapi, inipun tidak berarti bahwa semua yang telah pernah dialami itu akan tetap tinggal seluruhnya dalam ingatan dan dapat seluruhnya ditimbulkan kembali.

¹⁰Mohammad Efendi, *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm 2.

Kadang-kadang atau justru sering ada hal-hal yang tidak dapat diingat kembali atau dengan kata lain ada hal-hal yang dilupakan.¹¹

Menurut Abu Ahmadi, dalam buku *Psikologi Umum*, bahwa prestasi ingatan berhubungan erat dengan kondisi jasmani, misalnya kelelahan, sakit, kurang tidur juga menurunkan prestasi ingatan. Salah satu produk dari ingatan adalah mengenal kembali. Yaitu, bahwa apa yang kita amati sekarang ini senyatanya pernah kita amati/kenal pada masa lampau. Maka mengenal kembali (*recognize*) ialah kesadaran masa lampau, sebagai akibat dari pengamatan. Pengenalan kembali itu berlangsung dengan bantuan impuls dari luar. Peristiwa lain yang sangat penting dalam ingatan adalah aktivitas psikis mencanamkan (memasukkan-meletakkan). Usaha dengan sengaja memasukkan-meletakkan bahan pengenalan dalam ingatan itu disebut “memorisasi” dalam memorisasi dapat berlangsung dengan cara “otomatis” atau berlangsung dengan sendirinya, tanpa menggunakan akal dan tidak disengaja. Sekalipun dengan memorisasi memungkinkan orang dapat mengingat apa yang telah dipelajarinya, tetapi tidak berarti bahwa semua “memory traces” ini akan tetap tinggal dengan baik, karena pada suatu saat “memory traces” akan dapat hilang, dalam hal ini orang mengalami kelupaan. Dalam mana seseorang tidak dapat mereproduksi tanggapan-tanggapan yang pernah dialami, padahal ingatannya sehat. Berhubung dengan adanya ingatan yang berlainan ini, maka guru harus mengingat juga, dalam hal memberikan bahan pelajaran

¹¹Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: Andi, 2005), hlm. 162.

kepada anak didiknya, dengan memperhatikan bahwa ingatan bersifat individual, artinya tiap-tiap anak mempunyai type-type ingatan sendiri.¹²

Ingatan berhubungan erat dengan pengalaman-pengalaman yang telah lampau. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa apa yang diingat merupakan hal yang telah pernah dialaminya. Ada tiga proses dalam mengingat, yaitu memasukkan, menyimpan, dan menimbulkan kembali. Jadi apabila seseorang mampu menimbulkan kembali apa yang telah pernah ia alami, maka ia berhasil untuk mengingatnya. Akan tetapi apabila seseorang tidak mampu menimbulkan kembali dari yang ia pernah alami, maka ia mengalami kelupaan.

Dalam skripsi milik Indah Wahyuningsih yang berjudul *“Pembelajaran Permainan Edukatif Alphabet Puzzle dalam Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini (Study di Play Group Ibnu Khaldun Puri Kedungwuni Pekalongan)*, dinyatakan bahwa metode pembelajaran permainan edukatif alphabet puzzle adalah metode yang tepat dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini dan bersifat relatif artinya dalam penggunaan metode juga bervariasi dengan metode selain metode bermain seperti metode menulis dan menggambar serta metode latihan. Pengenalan huruf terhadap anak didiknya terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diinginkan.¹³

¹² Abu Ahmadi, *Psikologi Umum* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), hlm. 72.

¹³ Indah Wahyuningsih, *“Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Alphabet Puzzle dalam Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini”*, Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam, (Pekalongan: Perpustakaan STAIN Pekalongan, 2011), hlm. Vii.

Dalam skripsi milik Muhammad Afif yang berjudul “*Pengaruh Educations Games Terhadap Kreativitas Anak di PAUD Sudirman Panjang Wetan Pekalongan*” dijelaskan bahwa pembelajaran *educations games* ini diwujudkan dalam bentuk bermain di luar atau di dalam ruangan. Kreativitas yang dilakukan anak bisa melakukan, mengenal, membuat hal-hal yang baru. Misal anak bisa menendang atau menangkap bola, mengenal angka 1-10. Dari berbagai bentuk alat permainan edukatif yang sering dan tepat digunakan dan mengembangkan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini ada pengaruh *Educations Games Terhadap Kreativitas Anak di PAUD Sudirman* yang dapat dilihat dalam tiga aspek motorik dengan permainan edukatif misal bermain ayunan, sehingga timbul kreativitas berupa anak bisa berayun dengan kestabilan yang lebih baik, aspek kognitif dengan permainan *puzzle* sehingga timbul kreativitas berupa anak tahu cara menyusun dengan benar dan mengasah otak, aspek afektif misal menghargai teman sehingga timbul kreativitas berupa anak paham tentang menghargai teman.¹⁴

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti berharap dapat mengetahui pengaruh “*Penggunaan Games Puzzle untuk Melatih Daya Ingat pada Anak Berkebutuhan Khusus*” bahwa apa yang sebenarnya diajarkan oleh guru

¹⁴ Muhammad Afif, “*Pengaruh Education Games terhadap Kreativitas Anak di PAUD Sudirman Panjang Wetan Pekalongan*”, Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam, (Pekalongan: Perpustakaan STAIN Pekalongan, 2010), hlm. Vii.



pada anak berkebutuhan khusus itu lebih tepatnya adalah untuk memberikan sebuah pembelajaran yang menyenangkan dengan cara *games puzzle* untuk melatih anak dalam memahami dan mengingat sesuatu, seperti mengingat sebuah gambar/bentuk, jumlah, dan warna. Selain itu juga anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran agar lebih teliti dan sabar, karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap.

2. Kerangka Berfikir

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Pendidik dengan sadar merencanakan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Pendidikan merupakan hal yang wajib diperoleh bagi setiap anak, baik itu anak normal maupun anak yang berkebutuhan khusus atau dengan kata lain bisa disebut juga anak luar biasa. Anak luar biasa adalah anak yang tingkat perkembangannya menyimpang dari tingkat perkembangan anak sebayanya baik dalam aspek fisik, mental, atau sosial dan emosional, serta karena penyimpangan itu sulit mendapatkan layanan yang sesuai dengan kebutuhan khususnya dalam sistem pendidikan yang

konvensional.¹⁵ Sehingga sering kali orang-orang memandang hanya dengan sebelah mata, mereka menganggap anak berkebutuhan khusus itu tidak mampu berbuat apa-apa.

Untuk itu perlu adanya pendidikan bagi anak-anak yang berkebutuhan khusus agar mereka mampu menerima keadaannya dan juga mampu untuk mengurus dirinya sendiri. Dalam melatih daya ingat pada anak berkebutuhan khusus harus memberikan pembelajaran yang bersifat menyenangkan yaitu dengan cara memberikan permainan, karena masa kanak-kanak adalah masa bermain. Dengan bermain anak-anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih, dan melalui bermain anak-anak juga bisa mengekspresikan semua yang ada dalam pikiran dan yang dirasakan anak, apakah anak sedang sedih ataupun anak sedang bahagia.

Permainan disini haruslah permainan yang bersifat edukatif. Salah satu permainan edukatif yang mampu untuk melatih ingatan anak adalah *games puzzle*. Pembelajaran *games puzzle* adalah pembelajaran yang diberikan kepada anak didik, selain menyenangkan, juga bermanfaat. Karena, dalam puzzle anak akan belajar untuk memahami dan mengingat dari bentuk, warna, dan konsep yang terdapat dalam permainan puzzle tersebut.

¹⁵Nunung Apriyanto, *Seluk Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya* (Jogjakarta: Javalitera, 2013), hlm. 28.

2. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.¹⁸

Sumber data penelitian dibagi menjadi dua bagian, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber data primer, mencakup kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa PAUD Teddy Bear Banyurip Alit kec. Pekalongan Selatan.
2. Sumber data sekunder, mencakup literatur yang dapat menjadi rujukan dalam penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang objektif dan valid, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu:

a. Metode Observasi

Metode observasi adalah teknik dalam memperoleh data melalui pengamatan terhadap suatu objek atau orang pada periode tertentu.¹⁹ Metode ini digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit kec. Pekalongan Selatan dengan menggunakan *games puzzle*.

b. Metode wawancara

Metode wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998). Hlm. 114.

¹⁹ M. Aziz Firdaus, *Metode Penelitian* (Tangerang: Jelajah Nusa, 2012), hlm. 39.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan

sebagai berikut:

- 1) Penggunaan *games puzzle* pada anak berkebutuhan khusus di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan.

- a. Penggunaan *Games Puzzle* pada Anak Tunarungu

Penggunaan *games puzzle* pada anak tunarungu disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan anak. Waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan puzzlenya pun beragam sesuai dengan tingkat kesulitan dan kemampuan anak itu sendiri. *Games puzzle* diberikan hanya beberapa hari dalam seminggu dan dilaksanakan setelah pembelajaran atau materi selesai diajarkan dengan tujuan agar anak tidak bosan.

- b. Penggunaan *Games Puzzle* pada Anak Tunagrahita

Dalam penggunaan *games puzzle* pada anak tunagrahita perlu adanya dorongan dan kesabaran dari guru untuk memotivasi anak agar puzzle yang diberikan dapat diingat dan dipahami sehingga mampu diselesaikan dengan baik dan benar. *Games puzzle* diberikan 4 hari dalam seminggu atau sesuai kebutuhan. Jenis puzzle yang diberikan disesuaikan dengan kemampuan anak. Waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan *games puzzle*

tergantung dari tingkat kesulitan dan kemampuan anak. Penggunaan *games puzzle* pada anak tunagrahita ada yang sudah bisa dan ada yang belum bisa.

c. Penggunaan *Games Puzzle* pada Anak Autis

Pembelajaran pada anak autis dilakukan secara personal. *Games puzzle* akan berhasil digunakan tergantung dari keadaan anak itu sendiri. Bila memungkinkan untuk menggunakan puzzle maka akan diberikan *games puzzle*. Jadi penggunaan *games puzzle* pada anak autis adalah melihat kondisi dan keadaan anak tersebut. Penggunaan *games puzzle* pada anak autis ini, ada yang sudah bisa dan ada yang belum bisa

2) Faktor-faktor yang menghambat dan mendukung dalam penggunaan *games puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak berkebutuhan khusus di PAUD Teddy Bear Banyuurip Alit Kec. Pekalongan Selatan.

a. Faktor-faktor yang menghambat dan mendukung dalam penggunaan *games puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak tunarungu.

- Faktor – faktor yang menghambat ada 2 yaitu faktor eksternal (dari luar diri anak) dan faktor internal (dari dalam diri anak). Faktor eksternalnya adalah terbatasnya jenis puzzle yang sama.

Sedangkan dari faktor internalnya seperti anak tidak mood dan anak kurang konsentrasi.

- Faktor-faktor yang mendukung adalah adanya puzzle sesuai dengan tema yang akan diajarkan serta situasi yang mendukung yaitu dapat dilihat dari keadaan siswanya.

b. Faktor-faktor yang menghambat dan mendukung dalam penggunaan *games puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak tunagrahita

- Faktor – faktor yang menghambat ada 2 faktor yaitu faktor internal (dari dalam diri anak) dan faktor eksternal (dari luar diri anak). Untuk faktor internalnya yaitu kondisi anak yang belum siap untuk menerima pelajaran, tergantung dari *mood* anak, anak kurang konsentrasi, anak-anak malas, dan anak-anak lamban dalam menangkap penjelasan yang disampaikan oleh guru. Sedangkan faktor eksternalnya adalah lingkungan belajar yang kurang kondusif.
- Faktor-faktor yang mendukung dalam penggunaan *games puzzle* pada anak tunagrahita adalah materi yang akan diajarkan sesuai dengan tema puzzle, memenuhi kebutuhan anak untuk bermain, untuk mendukung motorik dan ingatan anak. Serta puzzle merupakan gambar yang menarik dan memiliki warna yang menyolok sehingga anak-anak senang dalam menggunakannya.



c. Faktor-faktor yang menghambat dan mendukung dalam penggunaan *games puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak autis

- Faktor – faktor yang menghambat adalah dari faktor internal yaitu hambatan dalam komunikasi seperti berbicara dan memahami bahasa, kesulitan dalam berhubungan dengan orang lain, anak-anak yang belum pernah ikut terapi, kondisi anak yang susah untuk dikondisikan, anak-anak kurang konsentrasi, anak-anak malas, atau tidak *mood*.
- Faktor-faktor yang mendukung adalah pembelajaran yang dilakukan secara personal, untuk memenuhi kebutuhan anak dalam bermain, dan untuk mendukung motorik dan ingatan anak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan diatas, maka ada beberapa saran yang ingin dikemukakan, adapun saran-saran ditujukan kepada orang tua, pendidik, dan lembaga pendidikan.

1. Bagi orang tua

Setiap orang tua hendaknya menyadari bahwa anak adalah amanat Allah yang dipercayakan kepada orang tua, dengan demikian wajib mengasuh dan mendidik anak-anak dengan baik dan benar sejak usia dini agar anak mampu beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya dan memiliki ketrampilan yang ada dalam diri anak tersebut.

2. Bagi pendidik

Guru sebagai pendidik anak setelah orang tua harus bisa memahami karakteristik dan perkembangan pada setiap anak didiknya, sehingga potensi yang ada dalam diri anak berkebutuhan khusus tersebut mampu muncul dan berkembang. Karena hampir setiap anak pasti memiliki bakat, begitu juga dengan anak berkebutuhan khusus.

3. Bagi lembaga pendidikan

PAUD Teddy Bear sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini luar biasa (anak berkebutuhan khusus) yang telah mendapatkan kepercayaan dari masyarakat hendaknya selalu meningkatkan kualitas SDM tenaga pengajarnya melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang ada, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan keberadaannya tetap diakui oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Mubiar. 2011. *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran*.

Bandung: PT Refika Aditama.

Apriyanto, Nunung. 2013. *Seluk Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya, Cet. ke-2*. Jogjakarta: Javalitera.

Ahmadi, Abu. 1998. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arumwardhani, Arie. 2011. *Psikologi Kesehatan*. Yogyakarta: Galang press.

Delphie, Bandie. 2006. *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (dalam Setting Pendidikan Inklusi)*. Bandung: PT Refika Aditama.

_____. 2006. *Pembelajaran Anak Tuna Grahita (Suatu Pengantar Pendidikan Inklusi)*. Bandung: PT Refika Aditama.

Departemen Pendidikan Nasional. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Echols, John M. dan Hasan Shadily. *Kamus Inggris Indonesia*. 2000. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Efendi, Mohammad. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Firdaus, M. Aziz. 2012. *Metode Penelitian*. Tangerang: Jelajah Nusa.

Fudyartanta, Ki . 2011. *Psikologi Umum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ghony, M. Djunaedi dan Fauzan Al Manshur. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.

Herdiansyah, Haris. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*.

Jakarta: Salemba Humanika.

[Http://pondokibu.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak.html](http://pondokibu.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak.html). diakses, 25 Juni

2014.

[Http://permainananakmuslim.blogspot.com/2013/09/pengertian-macam-macam-](http://permainananakmuslim.blogspot.com/2013/09/pengertian-macam-macam-dan-fungsi.html)

[dan-fungsi.html](http://permainananakmuslim.blogspot.com/2013/09/pengertian-macam-macam-dan-fungsi.html). Diakses 19 September 2014.

Isnanto, Yuli. 2013. *Mendidik Anak ADD (Attention Deficit Disorder)*. Jogjakarta:

Javalitera.

Jatmika, Yusep Nur. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*. Jogjakarta:

Diva Press.

_____. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*. Jogjakarta: Diva

Press.

King, Laura A. 2010. *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika.

Lakshinta, Nattaya. 2013. *Panduan Sempel Mendidik Anak Autis*. Yogyakarta:

Javalitera.

M, Aphroditta. 2012. *Panduan Lengkap Orang tua dan Guru untuk Anak dengan*

Disgrafia (Kesulitan Menulis). Yogyakarta: Javalitera.

Moeleong, Lexy J.. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja

Rosda karya.

Nuryanti, Lusi. 2008. *Psikologi Anak*. Jakarta: PT Indeks..

Prasetyono, Dwi Sunar. 2008. *Biarkan Anakmu Bermain*. Yogyakarta: Diva Press.

P., A. Dayu, 2013. *Mendidik Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity*

Disorder). Jogjakarta: Javalitera.



LAMPIRAN

PANDUAN WAWANCARA

Informan : Kepala Sekolah

Daftar Pertanyaan

1. Kapan PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan ini berdiri?
2. Bagaimana sejarah dan latar belakang berdirinya sekolah ini?
3. Apa visi dan misi dari sekolah ini?
4. Disini jumlah gurunya ada berapa? Dan apakah harus dari lulusan pendidikan luar biasa atau tidak?
5. Di sekolah ini untuk jumlah anak didiknya ada berapa?
6. Untuk jenis anak berkebutuhan khusus di PAUD Teddy Bear terdiri dari apa saja?
7. Disini ada berapa kelas, dan pembagian kelasnya berdasarkan pada apa?
8. Dalam 1 kelas apakah ada yang campur dengan ketunaan lainnya atau hanya terdiri dari 1 ketunaan saja?



TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Hari/tanggal : Jumat/ 29 Agustus 2014

Pukul : 10. 45 WIB

Nama : Eko Haryanto, S. Com

Profesi : Kepala Sekolah PAUD Teddy Bear

Tempat wawancara : Ruang Kepala Sekolah

No.	Subjek	Wawancara
1.	P I	Kapan PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan ini berdiri? PAUD Teddy Bear berdiri pada tahun 2007.
2.	P I	Bagaimana sejarah dan latar belakang berdirinya sekolah ini? Untuk sejarah dan latar belakang dapat dilihat pada profil sekolah.
3.	P I	Apa visi dan misi dari sekolah ini? Visi : Mewujudkan pelayanan pendidikan yang optimal dan berkualitas dengan menumbuhkembangkan bakat dan potensi anak berkebutuhan khusus sehingga tercipta pribadi yang mandiri, berkarakter, beriman bertakwa, berguna bagi keluarga dan masyarakat. Misi : Meningkatkan mutu pelayanan pendidikan bagi ABK usia dini, membentuk karakter dan pribadi anak sejak dini yang berakhlak mulia, membantu tumbuhkembang ABK sejak dini, mengembangkan bakat dan minat ABK. Dan meningkatkan harkat

		dan marbatat ABK.
4.	P I	<p>Disini jumlah gurunya ada berapa? Dan apakah harus dari lulusan pendidikan luar biasa atau tidak?</p> <p>Untuk jumlah gurunya ada 4 yaitu Erna Fathuliana, S.Pd. I, Kharisatul Husna, A. Md., Siti Patimah, S. Pd. I, dan Muhafillah, S. Pd. I</p> <p>Tidak harus dari lulusan pendidikan luar biasa, jenjang pendidikan bukanlah prioritas utama untuk dapat membelajarkan anak-anak berkebutuhan khusus. Namun yang paling penting adalah kompetensi, kemampuan dan kreatifitas guru dalam membelajarkan anak-anak berkebutuhan khusus.</p> <p>Pelatihan-pelatihan tentang anak berkebutuhan khusus sering didapatkan oleh para tenaga pengajar di PAUD Teddy Bear.</p>
5.	P I	<p>Di sekolah ini untuk jumlah anak didiknya ada berapa?</p> <p>Jumlah siswa PAUD Teddy Bear tahun pelajaran 2013/2014 yaitu berjumlah 23 anak, yang terdiri dari 7 perempuan dan 16 anak laki-laki.</p>
6.	P I	<p>Untuk jenis anak berkebutuhan khusus di PAUD Teddy Bear terdiri dari apa saja?</p> <p>Untuk jenisnya yaitu anak tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, dan autis.</p>
7.	P	Disini ada berapa kelas, dan pembagian kelasnya berdasarkan pada apa?

I		<p>Pelaksanaan pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus di PAUD Teddy Bear dibagi menjadi 5 kelas, karena mengingat jumlah anak yang banyak yaitu 23 anak.</p> <p>Untuk kelasnya dibagi berdasarkan ketunaan, yaitu kelas B (Tunarungu), Kelas C (Tunagrahita) ada 3 yaitu kelas pagi ada 2 dan kelas siang ada 1, dan Kelas autis. Waktu pembelajarannya untuk kelas pagi hari senin- kamis pukul 07.30 – 09.15 WIB, jumat – sabtu pukul 07.30 – 09.00 WIB. Untuk kelas siangnya hari senin – kamis pukul 09.45 – 11.30 WIB, jumat – sabtu 09.30 – 11.00 WIB.</p>
8.	<p>P</p> <p>I</p>	<p>Dalam 1 kelas apakah ada yang campur dengan ketunaan lainnya atau hanya terdiri dari 1 ketunaan saja?</p> <p>Untuk kelas pada anak tunagrahita ada yang dicampur dengan anak tunadaksa dan autis, hal ini dilakukan karena mengingat jumlah anak yang banyak sehingga pembelajaran itu ada yang digabung dan juga masih bisa untuk diatasi.</p>

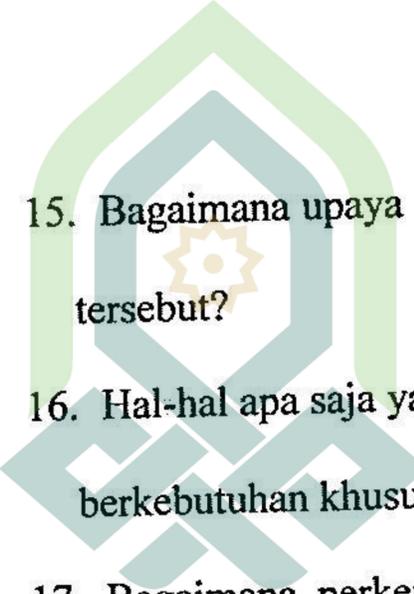


PANDUAN WAWANCARA

Informan : Guru PAUD Teddy Bear

Daftar Pertanyaan.

1. Apa pengertian *games puzzle*?
2. Jenis - jenis puzzle apa saja yang digunakan?
3. Materi apa saja yang diajarkan terhadap anak berkebutuhan khusus?
4. Apa saja persiapan ibu sebelum pelaksanaan pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus?
5. Bagaimana aturan main *games puzzle* pada anak berkebutuhan khusus?
6. Apakah *games puzzle* diterapkan setiap hari atau hanya beberapa kali dalam seminggu?
7. Apakah *games puzzle* dapat memotivasi anak dalam belajar?
8. Biasanya berapa menit anak mampu menyelesaikan *games puzzle*?
9. Bagaimana respon anak terhadap penggunaan *games puzzle*?
10. Apa manfaat *games puzzle* terhadap anak berkebutuhan khusus?
11. Apakah *games puzzle* dapat membantu /memudahkan anak dalam mengingat sesuatu (misalnya mengingat tentang angka, huruf, atau nama-nama benda)?
12. Selain *games puzzle*, permainan lain yang dapat membantu anak untuk melatih ingatan itu apa saja?
13. Apakah ibu mengalami kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran melalui *games puzzle*?
14. Faktor-faktor apa saja yang menghambat dalam penggunaan *games puzzle* pada anak berkebutuhan khusus?



15. Bagaimana upaya yang dilakukan ibu dalam mengatasi hambatan – hambatan tersebut?

16. Hal-hal apa saja yang mendukung dalam penggunaan *games puzzle* pada anak berkebutuhan khusus?

17. Bagaimana perkembangan anak dalam menyelesaikan *games puzzle* untuk setiap pertemuannya?

18. Sejauh ini bagaimana perkembangan ingatan anak tentang materi yang telah diajarkan, apakah sudah mampu mengingatnya atau belum?

19. Biasanya butuh berapa lama agar anak mampu untuk mengingat materi yang telah diajarkannya?

20. Apa yang dilakukan ibu setelah selesai proses pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus?

TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Hari/tanggal : Senin/ 1 September 2014

Pukul : 09. 15 WIB

Nama : Erna Fathuliana, S. Pd. I.

Profesi : Guru PAUD Teddy Bear

Tempat wawancara : Ruang guru

No.	Subjek	Wawancara
1.	P I	<p>Apa pengertian <i>games puzzle</i>?</p> <p>Games puzzle adalah permainan dengan cara meletakkan/memasukkan bentuk/gambar benda yang sesuai.</p>
2.	P I	<p>Jenis – jenis puzzle apa yang digunakan?</p> <p>Jenisnya adalah puzzle baju, angka, huruf, alat transportasi dan binatang.</p>
3.	P I	<p>Materi apa saja yang diajarkan terhadap anak berkebutuhan khusus?</p> <p>Materi yang diberikan meliputi identitas diri, pengenalan huruf, pengenalan angka, pengucapan, menggambar, dan mewarnai.</p>
4.	P I	<p>Apa saja persiapan ibu sebelum pelaksanaan pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus?</p> <p>Hal yang dipersiapkan yaitu mengkondisikan anak – anak agar duduk tenang, berdo'a sebelum memulai pembelajaran.</p>
5.	P	<p>Bagaimana aturan main <i>games puzzle</i> pada anak berkebutuhan</p>

	I	<p>khusus?</p> <p>Aturan mainnya yaitu pertama guru memberi contoh dalam menerapkan puzzle tersebut, kemudian menyuruh anak untuk menirukannya.</p>
6.	P	Apakah <i>games puzzle</i> diterapkan setiap hari atau hanya beberapa kali dalam seminggu?
	I	Diterapkannya hanya beberapa kali dalam seminggu. Biasanya puzzle diberikan kepada anak setelah pembelajaran/materi selesai agar anak tidak bosan, biasanya puzzle yang diberikan disesuaikan dengan kemampuan anak.
7.	P	Apakah <i>games puzzle</i> dapat memotivasi anak dalam belajar?
	I	Ya, dapat.
8.	P	Biasanya butuh berapa menit anak mampu menyelesaikan <i>games puzzle</i> ?
	I	Untuk menyelesaikannya tergantung pada kemampuan anak, ada yang cepat ada juga yang lama yaitu kira-kira 1-5 menit.
9.	P	Bagaimana respon anak terhadap penggunaan <i>games puzzle</i> ?
	I	Responnya anak – anak senang belajar bermain puzzle.
10.	P	Apa manfaat <i>games puzzle</i> terhadap anak berkebutuhan khusus?
	I	Manfaatnya untuk memudahkan anak dalam mengingat sesuatu, selain itu juga untuk melatih kesabaran anak.
11.	P	Apakah <i>games puzzle</i> dapat membantu/memudahkan anak dalam mengingat sesuatu (misalnya mengingat tentang angka, huruf,

	I	atau nama-nama benda)? Ya, karena dengan menyelesaikan permainan puzzle itu berarti secara tidak langsung anak berhasil dalam mengingat puzzle yang diberikannya.
12.	P	Selain <i>games puzzle</i> , permainan lain yang dapat membantu anak untuk melatih ingatan itu apa saja?
	I	Permainannya adalah dengan tebak-tebakan gambar, nyanyian, menghubungkan garis titik-titik contohnya seperti menebali huruf atau angka.
13.	P	Apakah ibu mengalami kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran melalui <i>games puzzle</i> ?
	I	Tidak.
14.	P	Faktor- faktor apa saja yang menghambat dalam penerapan <i>games puzzle</i> pada anak berkebutuhan khusus?
	I	Jumlah puzzle yang terbatas dengan jenis yang sama, anak-anak rebutan puzzle yang sama.
15.	P	Bagaimana upaya yang dilakukan ibu dalam mengatasi hambatan – hambatan tersebut?
	I	Memberikan pengarahan kepada anak agar bermain puzzle secara bergantian.
16.	P	Hal-hal apa saja yang mendukung dalam penggunaan <i>games puzzle</i> pada anak berkebutuhan khusus?
	I	Yang mendukung adalah adanya puzzle sesuai dengan tema yang

		akan diajarkan. Selain itu juga dari faktor situasi, penggunaan games puzzle akan berjalan dengan baik jika situasi yang mendukung, situasi mendukung tersebut bisa dilihat dari keadaan siswanya.
17.	P I	Bagaimana perkembangan anak dalam menyelesaikan <i>games puzzle</i> untuk setiap pertemuannya? Semakin sering anak bermain puzzle, semakin cepat waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan <i>games puzzle</i> .
18.	P I	Sejauh ini bagaimana perkembangan ingatan anak tentang materi yang telah diajarkan, apakah sudah mampu mengingatnya atau belum? Ada yang sudah mampu mengingat ada juga yang belum bisa.
19.	P I	Biasanya butuh berapa lama agar anak mampu untuk mengingat materi yang telah diajarkannya? Masing-masing tergantung dari kemampuan anak.
20.	P I	Apa yang dilakukan ibu setelah selesai proses pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus? Saya melakukan evaluasi dengan anak-anak, yaitu dengan menanyakan kembali materi yang baru dipelajarinya dan sedikit mengulas materi yang kemarin. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan dan ingatan dari anak tersebut. Kemudian baru persiapan untuk pulang dengan berdoa terlebih dahulu.



TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Hari/tanggal : Senin/ 8 September 2014

Pukul : 11. 30 WIB

Nama : Kharisatul Husna, A. Md.

Profesi : Guru PAUD Teddy Bear

Tempat wawancara : Ruang guru

No.	Subjek	Wawancara
1.	P I	<p>Apa pengertian <i>games puzzle</i>?</p> <p><i>Games puzzle</i> adalah permainan teka teki, baik itu berupa bongkar pasang, mencocokkan, rancang bangun, dan lain-lain.</p>
2.	P I	<p>Jenis – jenis puzzle apa yang digunakan?</p> <p>Jenisnya adalah puzzle baju, angka, huruf, alat transportasi dan binatang.</p>
3.	P I	<p>Materi apa saja yang diajarkan terhadap anak berkebutuhan khusus?</p> <p>Materi yang diberikan tentang diri sendiri, bina diri, dan pengenalan lingkungan (termasuk didalamnya adalah pengenalan warna, huruf, angka, nama-nama kendaraan, dll).</p>
4.	P I	<p>Apa saja persiapan ibu sebelum pelaksanaan pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus?</p> <p>Hal yang dipersiapkan yaitu <i>pertama</i>, mempersiapkan materi yang akan diajarkan. <i>Kedua</i>, mempersiapkan kondisi anak, <i>ketiga</i>, menentukan waktu yang dibutuhkan. <i>Keempat</i>, mempersiapkan bahan</p>

		ajar ataupun permainan yang sesuai.
5.	P I	<p>Bagaimana aturan main <i>games puzzle</i> pada anak berkebutuhan khusus?</p> <p>Aturan mainnya yaitu anak boleh memilih puzzle yang diinginkan, tetapi kadang juga ditentukan oleh guru. Kemudian guru memberi contoh dalam menerapkan puzzle tersebut, kemudian menyuruh anak untuk menirukannya secara bergantian.</p>
6.	P I	<p>Apakah <i>games puzzle</i> diterapkan setiap hari atau hanya beberapa kali dalam seminggu?</p> <p>Diterapkan hanya sebagai selingan, tidak setiap hari atau sesuai kebutuhan.</p>
7.	P I	<p>Apakah <i>games puzzle</i> dapat memotivasi anak dalam belajar?</p> <p>Ya, dapat.</p>
8.	P I	<p>Biasanya butuh berapa menit anak mampu menyelesaikan <i>games puzzle</i>?</p> <p>Kurang lebih 5 menit, tergantung dari kondisi anak dan kriteria kesulitan.</p>
9.	P I	<p>Bagaimana respon anak terhadap penggunaan <i>games puzzle</i>?</p> <p>Responnya anak – anak senang.</p>
10.	P I	<p>Apa manfaat <i>games puzzle</i> terhadap anak berkebutuhan khusus?</p> <p>Manfaatnya untuk melatih daya ingat, kecepatan dan ketepatan, dan melatih koordinasi mata dan tangan.</p>
11.	P	Apakah <i>games puzzle</i> dapat membantu/memudahkan anak dalam mengingat sesuatu (misalnya mengingat tentang angka, huruf, atau

	I	nama-nama benda)? Ya, dapat membantu untuk mengingat sebuah gambar atau bentuk.
12.	P	Selain <i>games puzzle</i> , permainan lain yang dapat membantu anak untuk melatih ingatan itu apa saja?
	I	Permainannya adalah dengan tebak-tebakan gambar/warna/angka atau simbol.
13.	P	Apakah ibu mengalami kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran melalui <i>games puzzle</i> ?
	I	Tidak, biasa saja.
14.	P	Faktor- faktor apa saja yang menghambat dalam penerapan <i>games puzzle</i> pada anak berkebutuhan khusus?
	I	Faktornya adalah terkadang anak tidak mud, tidak bisa konsentrasi, dan juga lupa.
15.	P	Bagaimana upaya yang dilakukan ibu dalam mengatasi hambatan – hambatan tersebut?
	I	Upayanya adalah dengan mengarahkan anak.
16.	P	Hal-hal apa saja yang mendukung dalam penggunaan <i>games puzzle</i> pada anak berkebutuhan khusus?
	I	Yang mendukung adalah tersedianya waktu dan adanya puzzle.
17.	P	Bagaimana perkembangan anak dalam menyelesaikan <i>games puzzle</i> untuk setiap pertemuannya?
	I	Semakin sering anak bermain puzzle, maka sedikit demi sedikit anak mulai faham.

18.	P	Sejauh ini bagaimana perkembangan ingatan anak tentang materi yang telah diajarkan, apakah sudah mampu mengingatnya atau belum?
	I	Ada yang sudah ada juga yang belum
19.	P	Biasanya butuh berapa lama agar anak mampu untuk mengingat materi yang telah diajarkannya?
	I	Tidak tentu tergantung kondisi anak.
20.	P	Apa yang dilakukan ibu setelah selesai proses pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus?
	I	Setelah selesai proses belajar mengajar, sebelum berdoa untuk pulang, guru melakukan evaluasi terlebih dahulu yaitu dengan menanyakan kembali pelajaran hari ini dan pelajaran yang kemarin. Ini merupakan upaya yang dilakukan oleh guru untuk melatih ingatan anak.



TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Hari/tanggal : Kamis / 11 September 2014

Pukul : 09.15 WIB

Nama : Muhafillah, S. Pd. I

Profesi : Guru PAUD Teddy Bear

Tempat wawancara : Ruang guru

No.	Subjek	Wawancara
1.	P I	<p>Apa pengertian <i>games puzzle</i>?</p> <p><i>Games puzzle</i> adalah permainan edukatif yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.</p>
2.	P I	<p>Jenis – jenis puzzle apa yang digunakan?</p> <p>Jenisnya adalah puzzle baju, angka, huruf, alat transportasi dan binatang.</p>
3.	P I	<p>Materi apa saja yang diajarkan terhadap anak berkebutuhan khusus?</p> <p>Materi yang diberikan tentang diri sendiri, bina diri, dan pengenalan lingkungan (termasuk didalamnya adalah pengenalan warna, huruf, angka, nama-nama kendaraan, dll).</p>
4.	P I	<p>Apa saja persiapan ibu sebelum pelaksanaan pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mempersiapkan materi yang akan diajarkan.2. Menyiapkan bahan ajar.3. Menyiapkan anak.

		4. Memulai proses pembelajaran.
5.	P I	<p>Bagaimana aturan main <i>games puzzle</i> pada anak berkebutuhan khusus?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan beberapa tema puzzle, misal puzzle tentang alat transportasi, dijelaskan macam-macam alat transportasi terlebih dahulu. 2. Memberikan contoh dalam menerapkan <i>games puzzle</i>. 3. Menyuruh anak untuk membongkar dan memasangnya kembali. Kalau anak belum mampu guru membantu atau boleh bekerjasama dengan teman. 4. Setelah selesai menyelesaikan 1 puzzle, kemudian menyuruh anak untuk menyelesaikan puzzle yang lainnya secara bergantian.
6.	P I	<p>Apakah <i>games puzzle</i> diterapkan setiap hari atau hanya beberapa kali dalam seminggu?</p> <p>Tidak setiap hari, hanya beberapa kali dalam seminggu.</p>
7.	P I	<p>Apakah <i>games puzzle</i> dapat memotivasi anak dalam belajar?</p> <p>Ya, dapat.</p>
8.	P I	<p>Biasanya butuh berapa menit anak mampu menyelesaikan <i>games puzzle</i>?</p> <p>Waktunya 1-10 menit, tergantung dari keadaan dan kemampuan anak serta tingkat kesulitannya.</p>
9.	P I	<p>Bagaimana respon anak terhadap penggunaan <i>games puzzle</i>?</p> <p>Responnya anak – anak senang.</p>
10.	P	<p>Apa manfaat <i>games puzzle</i> terhadap anak berkebutuhan khusus?</p>

	I	Manfaatnya untuk melatih kemampuan anak dalam berfikir, melatih kesabaran, dan melatih koordinasi mata dan tangan.
11.	P	Apakah games puzzle dapat membantu/memudahkan anak dalam mengingat sesuatu (misalnya mengingat tentang angka, huruf, atau nama-nama benda)?
	I	Ya, dapat membantu untuk mengingat sebuah gambar atau bentuk.
12.	P	Selain <i>games puzzle</i> , permainan lain yang dapat membantu anak untuk melatih ingatan itu apa saja?
	I	Permainannya adalah dengan mewarnai, tebak gambar, lagu-lagu, dan bongkar pasang balok, melempar bola.
13.	P	Apakah ibu mengalami kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran melalui <i>games puzzle</i> ?
	I	Sebenarnya dalam menyampaikan itu tidak sulit, akan tetapi keadaan anak yang kadang asyik bermain sendiri membuat pembelajaran itu tidak berjalan lancar dengan yang sudah dirancang atau direncanakan sebelumnya.
14.	P	Faktor- faktor apa saja yang menghambat dalam penerapan <i>games puzzle</i> pada anak berkebutuhan khusus?
	I	Faktornya adalah kadang kondisi anak yang belum siap untuk menerima pelajaran, tergantung <i>mood</i> dari anak-anak itu sendiri, anak kurang konsentrasi, dan ada anak yang malu.
15.	P	Bagaimana upaya yang dilakukan ibu dalam mengatasi hambatan – hambatan tersebut?

	I	Upayanya adalah dengan mengarahkan anak. Selain itu juga menarik perhatian anak agar anak memperhatikan guru, dan bagi anak yang malu guru berusaha untuk membujuk anak tersebut agar ikut belajar aktif sama-sama, tidak hanya diam saja.
16.	P	Hal-hal apa saja yang mendukung dalam penggunaan <i>games puzzle</i> pada anak berkebutuhan khusus?
	I	Yang mendukung adalah adanya puzzle sesuai dengan tema yang akan diajarkan.
17.	P	Bagaimana perkembangan anak dalam menyelesaikan <i>games puzzle</i> untuk setiap pertemuannya?
	I	Perkembangannya semakin sering bermain puzzle, maka semakin membuat anak cepat untuk menyelesaikannya.
18.	P	Sejauh ini bagaimana perkembangan ingatan anak tentang materi yang telah diajarkan, apakah sudah mampu mengingatnya atau belum?
	I	Ada yang sudah bisa dan ada juga yang belum bisa.
19.	P	Biasanya butuh berapa lama agar anak mampu untuk mengingat materi yang telah diajarkannya?
	I	Tidak tentu tergantung kondisi anak.
20.	P	Apa yang dilakukan ibu setelah selesai proses pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus?
	I	Guru melakukan evaluasi terlebih dahulu yaitu dengan menanyakan kembali pelajaran hari ini dan pelajaran yang kemarin, ini merupakan upaya yang guru lakukan dalam melatih ingatan anak.

TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Hari/tanggal : Kamis/ 18 September 2014

Pukul : 11. 30 WIB

Nama : Siti Patimah, S. Pd. I

Profesi : Guru PAUD Teddy Bear

Tempat wawancara : Ruang guru

No.	Subjek	Wawancara
1.	P I	<p>Apa pengertian <i>games puzzle</i>?</p> <p><i>Games puzzle</i> adalah suatu permainan bongkar pasang dengan tema tertentu guna untuk melatih motorik anak dan merangsang daya pikir anak.</p>
2.	P I	<p>Jenis – jenis puzzle apa yang digunakan?</p> <p>Jenisnya adalah puzzle baju, angka, huruf, alat transportasi dan binatang.</p>
3.	P I	<p>Materi apa saja yang diajarkan terhadap anak berkebutuhan khusus?</p> <p>Materi yang diberikan tentang diri sendiri, bina diri, dan pengenalan lingkungan.</p>
4.	P I	<p>Apa saja persiapan ibu sebelum pelaksanaan pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus?</p> <p>Hal yang dipersiapkan yaitu <i>pertama</i>, mempersiapkan materi yang akan diajarkan. <i>Kedua</i>, menyiapkan bahan ajar, <i>ketiga</i>, menyiapkan anak. <i>Keempat</i>, memulai proses pembelajaran.</p>

5.	P I	<p>Bagaimana aturan main <i>games puzzle</i> pada anak berkebutuhan khusus?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan beberapa tema puzzle, misal puzzle tentang alat transportasi, dijelaskan macam-macam alat transportasi terlebih dahulu. 2. Memberikan contoh dalam menerapkan <i>games puzzle</i>. 3. Menyuruh anak untuk membongkar dan memasangnya kembali. Kalau anak belum mampu guru membantu atau boleh bekerjasama dengan teman. 4. Setelah selesai menyelesaikan 1 puzzle, kemudian menyuruh anak untuk menyelesaikan puzzle yang lainnya secara bergantian.
6.	P I	<p>Apakah <i>games puzzle</i> diterapkan setiap hari atau hanya beberapa kali dalam seminggu?</p> <p>Kondisional, artinya sesuai dengan kebutuhan, atau 4 kali dalam seminggu. Dan dilaksanakan sebelum atau sesudah pembelajaran atau materi diajarkan, atau dapat diberikan pada saat pemberian materi itu sedang berlangsung karena mengingat puzzle yang diberikan itu sesuai dengan tema yang diajarkan.</p>
7.	P I	<p>Apakah <i>games puzzle</i> dapat memotivasi anak dalam belajar?</p> <p>Ya, dapat. Karena belajar sambil bermain, selain itu juga lebih menarik anak dalam belajar.</p>
8.	P I	<p>Biasanya butuh berapa menit anak mampu menyelesaikan <i>games puzzle</i>?</p> <p>Tergantung dari tingkat kesulitan puzzle itu sendiri, waktunya kurang</p>

		lebih 1-5 menit.
9.	P I	<p>Bagaimana respon anak terhadap penggunaan <i>games puzzle</i>?</p> <p>Responnya anak – anak senang, terkadang juga saling berebutan dengan puzzle yang sama.</p>
10.	P I	<p>Apa manfaat <i>games puzzle</i> terhadap anak berkebutuhan khusus?</p> <p>Manfaatnya untuk melatih motorik anak, merangsang daya pikir anak, melatih konsentrasi, melatih kesabaran, melatih kedisiplinan, dan menyenangkan anak.</p>
11.	P I	<p>Apakah <i>games puzzle</i> dapat membantu/memudahkan anak dalam mengingat sesuatu (misalnya mengingat tentang angka, huruf, atau nama-nama benda)?</p> <p>Ya, ada yang dapat ada juga yang tidak, tergantung dari kondisi anak dan ketunaan anak.</p>
12.	P I	<p>Selain <i>games puzzle</i>, permainan lain yang dapat membantu anak untuk melatih ingatan itu apa saja?</p> <p>Permainannya adalah bongkar pasang balok, tebak gambar, lagu, mewarnai gambar, mengelompokkan benda sesuai warna, dll.</p>
13.	P I	<p>Apakah ibu mengalami kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran melalui <i>games puzzle</i>?</p> <p>Menyampaikan tidak sulit, cuma kondisi anak yang susah untuk dikondisikan, karena disini merupakan anak berkebutuhan khusus, jadi dalam penerimaan penjelasan yang disampaikan oleh guru kadang ada anak yang masih belum mampu memahaminya.</p>

14.	P	Faktor- faktor apa saja yang menghambat dalam penerapan <i>games puzzle</i> pada anak berkebutuhan khusus?
	I	Faktornya adalah kondisi anak yang kadang susah untuk dikondisikan, anak-anak lamban dalam menangkap penjelasan yang disampaikan oleh guru, meskipun ada sebagian yang sudah mampu. Kemudian kadang anak-anak kurang bisa konsentrasi sehingga dalam memasangnya masih suka terbalik-balik, anak-anak malas, atau tidak <i>mood</i> .
15.	P	Bagaimana upaya yang dilakukan ibu dalam mengatasi hambatan – hambatan tersebut?
	I	Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memberikan pengarahan kepada anak dalam memasang puzzle, berusaha menarik perhatian dan konsentrasi anak melalui lagu-lagu atau tepuk bervariasi.
16.	P	Hal-hal apa saja yang mendukung dalam penggunaan <i>games puzzle</i> pada anak berkebutuhan khusus?
	I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang akan diajarkan sesuai dengan tema puzzle. 2. Memenuhi kebutuhan anak untuk bermain. 3. Guna untuk mendukung motorik dan ingatan anak.
17.	P	Bagaimana perkembangan anak dalam menyelesaikan <i>games puzzle</i> untuk setiap pertemuannya?
	I	Semakin sering anak bermain puzzle, semakin cepat dalam menyelesaikannya, dan tambah tahu jenis atau nama puzzle yang

		dimainkan.
18.	P	Sejauh ini bagaimana perkembangan ingatan anak tentang materi yang telah diajarkan, apakah sudah mampu mengingatnya atau belum?
	I	Ada yang sudah ada juga yang belum
19.	P	Biasanya butuh berapa lama agar anak mampu untuk mengingat materi yang telah diajarkannya?
	I	Tidak tentu tergantung kondisi anak.
20.	P	Apa yang dilakukan ibu setelah selesai proses pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus?
	I	Yang dilakukan adalah evaluasi terlebih dahulu yaitu dengan menanyakan dan menjelaskan kembali pelajaran hari ini dan pelajaran yang kemarin.



PANDUAN WAWANCARA

Informan : Orang tua siswa

Daftar Pertanyaan

1. Apakah anak anda sudah bisa untuk melakukan kegiatan sehari-hari sendiri seperti mandi, makan, minum, pakai baju, pakai sepatu, dan lain-lain?
2. Apakah anak anda sudah bisa untuk diajak komunikasi?
3. Apakah anda sudah mengerti ketika anda memerintah atau melarangnya?
4. Apakah dirumah anda mengajari anak untuk belajar menulis, berhitung, mengenal warna, nama-nama benda, dan lain-lain?
5. Bagaimana dengan ingatan anak yang telah ia terima, baik yang anda ajarkan ataupun dari gurunya, apakah anak sudah mampu untuk mengingatnya atau belum?
6. Hal-hal apa saja yang dilakukan anak anda setelah pulang sekolah?



TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Hari/tanggal : Kamis/ 11 September 2014
Pukul : 10. 45 WIB
Nama : Elis Nur Faida (Orang tua siswa)
Tempat wawancara : Ruang Kelas

No.	Subjek	Wawancara
1.	P	Apakah anak anda sudah bisa untuk melakukan kegiatan sehari-hari sendiri seperti mandi, makan, minum, pakai baju, pakai sepatu, dan lain-lain?
	I	Iya sudah bisa mandiri, seperti mandi, makan, pakai baju, dan lain-lain.
2.	P	Apakah anak anda sudah bisa untuk diajak komunikasi?
	I	Sudah bisa cuma dalam berbicaranya susah. Suaranya kurang jelas.
3.	P	Apakah anda anda sudah mengerti ketika anda memerintah atau melarangnya?
	I	Iya sudah mengerti ketika diperintah ataupun dilarang. Misalnya ketika disuruh untuk mengambilkan sapu ia mampu untuk melakukannya.
4.	P	Apakah dirumah anda mengajari anak untuk belajar menulis, berhitung, mengenal warna, nama-nama benda, dan lain-lain?
	I	Iya, kalau dirumah saya mengajari untuk menulis seperti menulis angka, menebali huruf hijaiyah, tetapi kalau diajari anaknya cepat merasa bosan, masih sesuka hati, kalau menulisnya sudah capaek terus ditinggal bermain sama kakak-kakaknya.

5.	P I	<p>Bagaimana dengan ingatan anak yang telah ia terima, baik yang anda ajarkan ataupun dari gurunya, apakah anak sudah mampu untuk mengingatnya atau belum?</p> <p>Ya ada yang sudah bisa, ada juga yang belum. Untuk warna thunya hanya warna merah, hijau, coklat. Kalau angka 1-3. Untuk nama-nama benda sudah bisa.</p>
6.	P I	<p>Hal-hal apa saja yang dilakukan anak anda setelah pulang sekolah?</p> <p>Habis pulang sekolah, anak saya tidur, kemudian jam 15.30 WIB bangun ikut ngaji di TPQ, kemudian kalau waktunya sholat juga ikut sholat, sebelumnya juga mengikuti untuk wudhu.</p>



Catatan Lapangan

Hasil Observasi

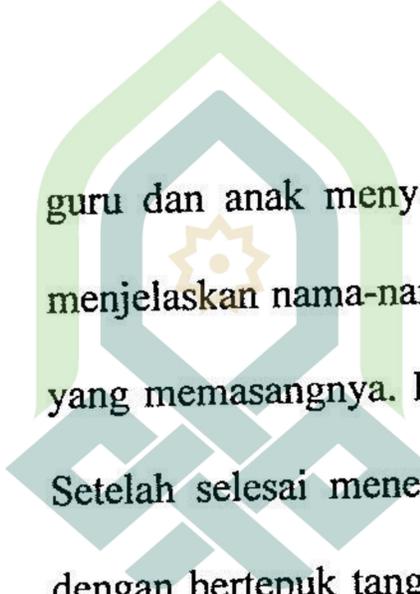
Observasi : Tanggal 11 September 2014

Kegiatan : Untuk mengetahui proses belajar mengajar melalui *games puzzle* pada anak tunagrahita (07.30 – 09.15 WIB)

Tempat : Ruang kelas PAUD Teddy Bear

Pada pukul 07.30 WIB seperti biasanya anak-anak harus masuk kelas. Setelah anak-anak masuk kelas guru beserta anak-anak melakukan gerakan-gerakan anggota badan sambil bernyanyi dan bersiap-siap untuk posisi duduk tenang yang kemudian dilanjutkan dengan berdoa. Selesai berdoa, guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan mengabsen anak satu persatu. Sebelum dimulai pelajaran guru dan anak-anak melakukan menghitung jari mulai dari satu jari hingga lima jari. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melatih ingatan anak dalam berhitung melakukan gerakan tepuk tangan.

Di mulai mengenalkan pelajaran yang akan dipelajari hari ini, yaitu dengan guru memegang benda untuk kemudian anak-anak menyebutkan benda apa yang dipegang oleh guru tersebut. Dan ternyata dari 6 siswa ada 3 anak yang mampu menyebutkan nama tersebut tanpa guru memberitahukan dulu. Salah satu tema yang akan dipelajari hari ini adalah melatih motorik halus yaitu dengan mewarnai dan motorik kasar yaitu dengan bermain lempar bola. Tetapi sebelum memulai mewarnai anak-anak diberikan puzzle terlebih dahulu karena sembari menunggu guru menyiapkan gambar yang akan diwarnainya. Selama penerapan *games puzzle* sambil menyanyikan lagu-lagu seperti pada saat puzzle transportasi



guru dan anak menyanyikan lagu naik kereta api, yang tentunya guru sambil menjelaskan nama-nama dari puzzle tersebut yang kemudian ditirukan pada anak yang memasangnya. Begitu juga dengan penerapan pada puzzle angka dan baju. Setelah selesai menerapkan puzzle anak diberi ucapan selamat dan sanjungan dengan bertepuk tangan. Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan dengan mewarnai gambar bola, anak-anak pun mulai mewarnai gambar yang telah diberikannya, ada anak yang sudah mampu mewarnai sendiri ada juga yang masih dibantu oleh guru. Sesudah mewarnai selesai, dilanjutkan dengan permainan lempar bola, dan ternyata anak-anak senang dengan permainan ini.

Pada pukul 09.00 WIB proses pembelajaran selesai, ini menunjukkan waktu untuk persiapan pulang. Sebelum berdo'a untuk pulang, guru bertanya kepada anak tentang pelajaran hari ini, karena untuk mengingatkan anak kembali. Dan 2 dari 6 anak mampu menjawabnya. Kemudian guru baru mengulas sedikit pelajaran tadi untuk dijelaskan pada semua anak. Lalu lanjut dengan bernyanyi-nyanyi bersama tentang bola, disini senang disana senang, dan sayonara. Setelah itu ambil posisi untuk duduk dan berdo'a. Tepat pukul 09.15 WIB anak-anak pulang dengan guru mengucapkan salam sambil bersalaman.

Catatan Lapangan

Hasil Observasi

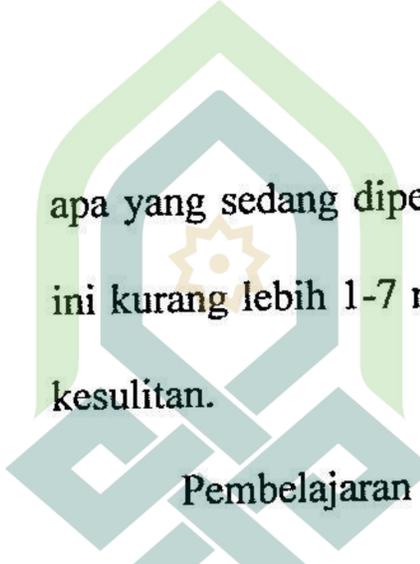
Observasi : Tanggal 16 September 2014

Kegiatan : Untuk mengetahui proses belajar mengajar melalui *games puzzle* pada anak tunagrahita (07.30 – 09.15 WIB)

Tempat : Ruang kelas PAUD Teddy Bear

Pada pertemuan kali ini tepat pukul 07.30 WIB anak-anak mulai masuk kelas. Ini merupakan anak siap untuk memulai pembelajaran. Sebelum dimulai pembelajaran guru dan anak-anak berdoa terlebih dahulu, setelah doa guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengabsen anak satu persatu. Agar anak bersemangat untuk belajar guru dan anak-anak bernyanyi-nyanyi. Setelah itu anak di beri waktu untuk menyelesaikan puzzle, karena salah satu guru sedang menyiapkan bahan materi yang akan diajarkan pada hari ini. Permainan puzzle pun dimulai, awalnya salah satu guru mencontohkan bagaimana cara memasang puzzle dengan gambar yang utuh, kemudian baru diberikan kepada anak untuk dibongkar kembali dan diacak, lalu dipasangkan kembali. Disini ada anak yang sudah bisa pasang sendiri, ada juga yang masih suka terbalik-balik posisi puzzlenya, sehingga butuh arahan dari guru. Umumnya anak-anak memasang puzzle dengan sistem coba ralat, artinya apabila dipasangkan dan kemudian tidak pas pada lubangnya baru mereka pindah pada lubang yang lain. Dalam memasang puzzle guru selalu memberikan pertanyaan dan penjelasan tentang gambar yang sedang mereka pasang. Ada salah satu anak yang apabila ditanya dia merasa tahu maka dia langsung jawab, apabila tidak tahu dia aktif bertanya pada guru gambar





apa yang sedang dipegangnya. Waktu yang dibutuhkan dalam memasang puzzle ini kurang lebih 1-7 menit. Karena tergantung dari kemampuan anak dan tingkat kesulitan.

Pembelajaran puzzle selesai, kemudian dilanjutkan dengan mewarnai angka dari 1 – 3 yang telah dipotong-potong, kemudian untuk ditempelkan pada kertas. Karena tema hari ini adalah tentang pengenalan angka. Dalam mewarnai 3 anak mampu menyelesaikan sendiri, dan 2 anak yang masih dibantu oleh guru. Setelah selesai mewarnai angka 1-3 itu ditempelkan di kertas. Setelah semuanya selesai guru menjelaskan tentang angka 1-3 dengan menunjukkan bentuk tulisan angka yang telah diwarnai tadi. Kemudian dilanjutkan dengan meminta anak-anak untuk mencocokkan angka yang sama dengan apa yang dipegang oleh guru. Dan hasilnya ada yang sudah bisa ada juga yang belum, kadang anak-anak masih suka keliru dalam menunjukkannya.

Jam menunjukkan pukul 09.05 WIB guru dan anak-anak mulai bersiap-siap untuk pulang. Sebelum pulang seperti biasanya guru dan anak-anak bernyanyi-nyanyi terlebih dahulu, baru berdoa. Selesai berdoa guru mengucapkan salam dan anak-anak bersalaman dengan temannya dan gurunya.



Catatan Lapangan

Hasil Observasi

Observasi : Tanggal 16 September 2014

Kegiatan : Untuk mengetahui proses belajar mengajar melalui *games puzzle* pada anak autis (07.30 – 09.15 WIB)

Tempat : Ruang kelas PAUD Teddy Bear

Pada pertemuan kali ini pukul 09.30 WIB anak-anak mulai masuk kelas. Sebelum dimulai pembelajaran guru dan anak-anak berdoa terlebih dahulu, setelah selesai berdoa guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengabsen anak satu persatu. Agar anak bersemangat guru dan anak-anak bernyanyi-nyanyi sambil bertepuk tangan. Setelah itu guru memberikan kertas yang terdapat sebuah gambar untuk diwarnai. Akan tetapi anak-anak dalam mewarnainya masih seenaknya sendiri, contohnya seperti Syifa belum sampai selesai sudah tidak mau mengerjakan lagi, ia malah senangnya mengambil mainan yang ada di lemari kemudian dilempar-lempar. Begitu juga dengan M. Dhanial, dalam mewarnai masih tidak beraturan, dan belum bisa untuk diarahkan. Sedangkan untuk Nanda sendiri belum mampu untuk menerima materi tentang mewarnai, karena Nanda senangnya duduk di pangkuan gurunya dan seringkali ia menangis histeris sambil tangannya dipukul-pukulkan kekepala, hal ini dilakukan karena Nanda menginginkan sesuatu tetapi ia tidak bisa mengungkapkannya. Selain itu juga apabila Nanda melihat sesuatu benda misalnya krayon, maka krayon tersebut akan dimasukkan kedalam mulutnya, dan ketika dilarang ia akan menangis histeris. Sedangkan untuk A. Imammudin, anaknya senangnya berdiri

terlebih dahulu, baru berdoa. Selesai berdoa guru mengucapkan salam dan anak-anak bersalaman dengan temannya dan gurunya.





Perkembangan ingatan anak tentang materi yang telah diajarkan pada kelas tunarungu, yaitu:

- 1) Muhammad Labib, materi bina diri sudah mampu (pakai baju, sepatu, dan lain-lain), motorik halus dan kasar sudah mulai mampu, untuk mengetahui semua huruf dari A-Z belum mampu, tapi sudah mampu mengingat bentuk tulisan namanya sendiri. Vokal belum keluar, tapi dapat memahami instruksi.
- 2) Muhammad Hasan Hadi Mubarak, materi bina diri sudah mampu melakukan sendiri (pakai baju, sepatu, dan lain-lain), motorik halus dan kasar sudah mulai mampu, untuk mengetahui semua huruf dari A-Z belum mampu, tapi sudah mampu mengingat bentuk tulisan namanya sendiri. Vokal sudah mulai bisa seperti menyebut nama. Berkembang sesuai usia.
- 3) Tavana Widya Pungky, materi bina diri sudah mampu melakukan sendiri (pakai baju, sepatu, dan lain-lain), motorik halus dan kasar sudah mulai bisa. Untuk mengetahui semua huruf dari A-Z belum mampu, tapi sudah mampu mengingat bentuk tulisan namanya sendiri. Vokal masih butuh bimbingan. Anaknya masih sering manja atau tidak dapat ditinggal.
- 4) M. Faza Adhima (Tunarungu dan tunagrahita), materi bina diri belum mampu, motorik halus dan kasar masih butuh bimbingan, untuk mengetahui semua huruf dari A-Z belum mampu. Vokal dapat sedikit menirukan, dan sudah mampu menyebut nama sendiri



tapi masih belum jelas dan belum tahu tulisannya. Anaknya masih sering manja, dan egoisnya lebih tinggi.



Perkembangan ingatan anak tentang materi yang telah diajarkan,
pada kelas tunagrahita, yaitu:

1. M. Ilham Rafi Saputra

- Bina diri: masih dibantu orang lain, tapi untuk bilang ketika ingin buang air kecil sudah bisa.
- Motorik halus dan kasar: motorik halus mulai bisa contohnya dalam mewarnai tetapi masih belum rapi, motorik kasar sudah mulai bisa contohnya berlari, melempar benda.
- Pengenalan lingkungan (nama warna, benda-benda, angka, dll): untuk warna sudah mulai faham tetapi untuk mengucapkannya belum bisa, benda-benda disekitar juga sudah faham, untuk angka sudah bisa yaitu dari angka 1-3.
- Identitas diri: belum bisa (masih malu-malu untuk menjawab), tapi untuk menunjuk nama-nama temannya sudah tahu.
- Komunikasi: sudah lumayan bisa tetapi kadang nyambung kadang tidak.
- Pasang puzzle: belum bisa sendiri (masih butuh bimbingan).

2. M. Azyan Sadid

- Bina diri: sudah bisa.
- Motorik halus dan kasar: motorik halus sudah bisa pegang pensil, dalam mewarnai sudah mulai bisa tetapi masih sedikit-sedikit dan masih tidak beraturan. Motorik kasar sudah bisa.

- 
- Pengenalan lingkungan (nama warna, benda-benda, angka, dll): warna sudah bisa, nama-nama benda disekitar sudah bisa, untuk angkanya bisa yaitu dari 1-5.
 - Identitas diri: bisa yaitu mampu menyebutkan namanya sendiri.
 - Komunikasi: sudah bisa diajak komunikasi.
 - Pasang puzzle: sudah lumayan, kadang bisa kadang tidak.

3. Moch. Dimas Saifunnida

- Bina diri: belum bisa sendiri tapi untuk bilang ketika akan buang air kecil sudah bisa.
- Motorik halus dan kasar: motorik halus, untuk pegang pensil sudah bisa, tetapi dalam mewarnai belum bisa. Motorik kasar kadang masih butuh bantuan contohnya dalam melempar dan menangkap bola.
- Pengenalan lingkungan: warna sudah lumayan faham, contohnya ketika disuruh untuk mengelompokkan benda antara 2 warna sudah bisa. Angka sudah kenal yaitu dari 1-10 tetapi untuk menyebutnya masih susah.
- Identitas diri: sudah bisa menyebutkan namanya sendiri.
- Komunikasi: sudah bisa, ikuti perintah juga sudah bisa, tetapi dalam komunikasi terkadang sesuai dengan *moodnya*.
- Pasang puzzle: masih butuh bantuan dari guru.

4. Alifia Zahratul Muslimah

- Bina diri: sudah bisa.

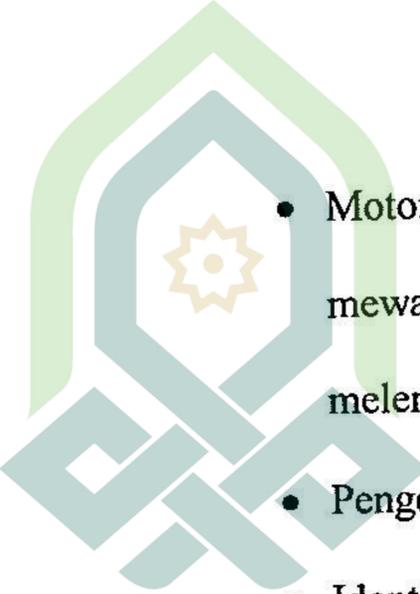
- 
- Motorik halus dan kasar: sudah bisa, tetapi terkadang masih suka malas.
 - Pengenalan lingkungan: nama warna, angka, dan benda-benda sudah tahu, tetapi dalam mengucapkannya susah (kurang jelas).
 - Identitas diri: hampir bisa, yaitu kadang bisa kadang tidak.
 - Komunikasi: mulai bisa, dan bisa ikuti perintah.
 - Pasang puzzle: sudah bisa.

5. Abdul Rozak

- Bina diri: dibantu.
- Motorik halus dan kasar: mewarnai bisa, sedangkan motorik kasar mulai bisa (kadang bisa kadang tidak).
- Pengenalan lingkungan: warna sudah mulai bisa, tetapi kadang masih salah-salah sebut, untuk angka sudah bisa 1-10, nama-nama benda disekitar sudah tahu.
- Identitas diri: menyebutkan nama sendiri dan teman-temannya sudah bisa.
- Komunikasi: komunikasi sudah bisa, dan bisa ikuti perintah.
- Pasang puzzle: sudah bisa, tetapi kadang masih butuh arahan dari guru.

6. M. Sugeng Hudayana

- Bina diri: belum bisa.

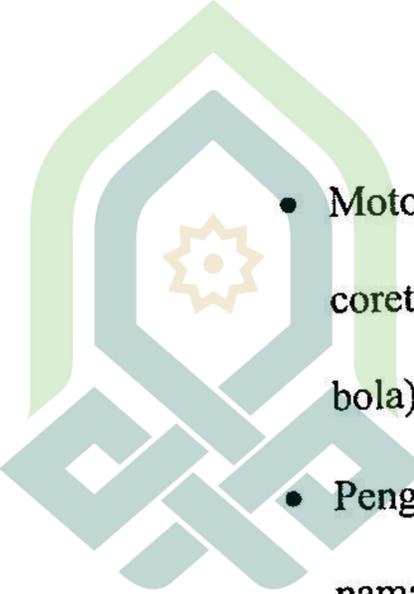
- 
- Motorik halus dan kasar: pegang krayon sudah bisa, tetapi untuk mewarnai belum bisa. Motorik kasar mulai bisa contohnya dalam melempar benda masih sembarangan.
 - Pengenalan lingkungan: belum bisa.
 - Identitas diri: belum bisa.
 - Komunikasi: belum bisa.
 - Pasang puzzle: belum bisa.

7. Zida Rohma Kamila

- Bina diri: belum bisa.
- Motorik halus dan kasar: motorik halus sudah lumayan bisa (mewarnai bisa, menebali tulisan belum). Motorik kasar sudah bisa.
- Pengenalan lingkungan: untuk warna bisa mengidentifikasi cuma untuk menyebutnya susah, angka belum bisa, nama-nama benda di sekitar sudah tahu.
- Identitas diri: tahu nama sendiri dan teman-temannya cuma bicaranya susah.
- Komunikasi: faham bila ikuti perintah cuma bicaranya susah.
- Pasang puzzle: bisa.

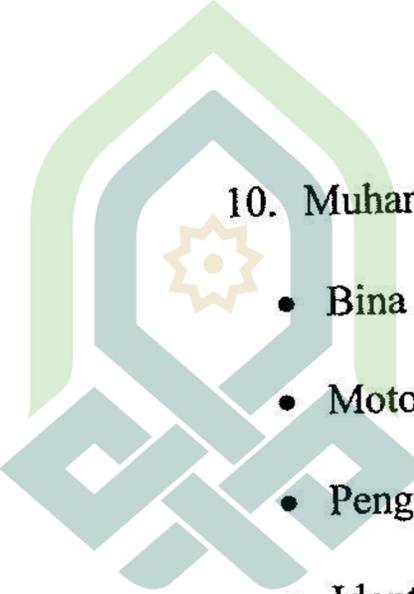
8. Maulidiansyah

- Bina diri: sudah bisa.

- 
- Motorik halus dan kasar: motorik halus belum bisa, masih asal coret-coret. Motorik kasar sudah bisa (melempar dan menangkap bola).
 - Pengenalan lingkungan: warna, angka, huruf belum bisa, nama-nama benda sudah bisa.
 - Identitas diri: sudah bisa.
 - Komunikasi: kalau disekolah malu untuk bicara, tapi kalau di rumah aktif bicara.
 - Pasang puzzle: kalau konsentrasi bisa tetapi kalau tidak konsentrasi tidak bisa.

9. Fatimah Ahda Sabila

- Bina diri: untuk melakukan hal-hal ringan seperti makan, menyisir rambut, pakai sepatu sudah bisa, tetapi untuk mandi dan pakai baju sendiri belum bisa.
- Motorik halus dan kasar: motorik halus kurang (dalam hal menulis), motorik kasar sudah bisa.
- Pengenalan lingkungan: warna sudah bisa, angka sudah bisa 1-20, huruf sudah bisa tetapi terkadang ada beberapa yang lupa, sudah dapat membaca.
- Identitas diri: sudah mampu menyebut nama sendiri dan teman-temannya.
- Komunikasi: bisa komunikasi sederhana dan bisa ikuti perintah.
- Pasang puzzle: bisa.



10. Muhammad Nafi'al Shaleh

- Bina diri: belum bisa.
- Motorik halus dan kasar: belum bisa.
- Pengenalan lingkungan: belum bisa.
- Identitas diri: belum bisa.
- Komunikasi: sesekali sudah mampu ikuti perintah.
- Pasang puzzle: belum bisa.

11. Alena Hasna

- Bina diri: sudah bisa, cuma untuk mandi sendiri belum bisa.
- Motorik halus dan kasar: sudah bisa.
- Pengenalan lingkungan: warna ada yang sudah tahu ada yang belum. Angka tahu 1-3. Nama-nama benda sudah tahu.
- Identitas diri: sudah bisa menyebut nama sendiri dan teman-temannya.
- Komunikasi: sudah bisa dan mampu ikuti perintah.
- Pasang puzzle: sudah bisa.

12. Muhammad Farelino Prabowo

- Bina diri: hal-hal ringan sudah bisa seperti makan, pakai celana, tetapi untuk mandi, pakai baju dan pakai sepatu belum bisa.
- Motorik halus dan kasar: belum bisa.
- Pengenalan lingkungan: belum bisa.
- Identitas diri: belum bisa.
- Komunikasi: belum bisa.

- 
- Pasang puzzle: belum bisa.

13. M. Danial

- Bina diri: ada yang sudah bisa ada yang belum contohnya makan sendiri bisa, tetapi untuk mandi, pakai baju, sepatu belum bisa.
- Motorik halus dan kasar: motorik halus sudah sedikit bisa yaitu masih coret-coret sembarangan, belum bisa diarahkan. Motorik kasar sedikit bisa.
- Pengenalan lingkungan: warna cuma tahunya hijau, nama-nama benda sudah tahu, angka bisa 1-5.
- Identitas diri: sudah mampu menyebut nama sendiri dan teman-temannya.
- Komunikasi: sudah lumayan bisa.
- Pasang puzzle: sudah bisa untuk puzzle yang sederhana.

14. Salman

- Bina diri: belum bisa.
- Motorik halus dan kasar: belum bisa.
- Pengenalan lingkungan: warna, angka, dan huruf belum bisa, untuk nama-nama benda sudah bisa.
- Identitas diri: belum bisa mengucapkan namanya sendiri dan teman-temannya.
- Komunikasi: mampu diajak bicara tapi semaunya sendiri.
- Pasang puzzle: belum bisa.



15. Tegar

- Bina diri: sudah bisa.
- Motorik halus dan kasar: sudah bisa tetapi anaknya tidak bisa duduk diam.
- Pengenalan lingkungan: warna belum, angka 1-3, nama-nama benda sudah bisa.
- Identitas diri: sudah bisa menyebut namanya sendiri dan teman-temannya.
- Komunikasi: bisa diajak komunikasi tetapi bicaranya susah.
- Pasang puzzle: bisa tapi belum sampai selesai sudah tidak mau mengerjakannya lagi (cepat merasa bosan).



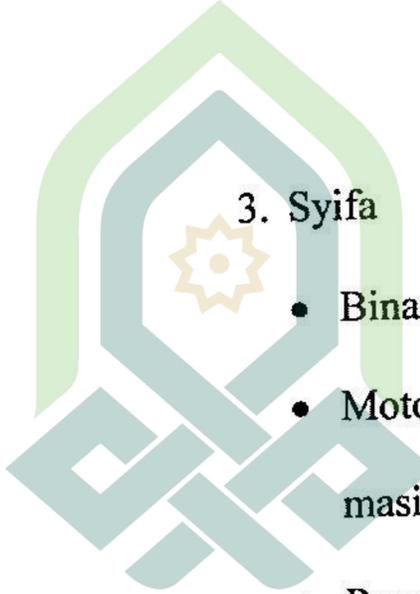
Perkembangan ingatan anak tentang materi yang telah diajarkan pada kelas autis, yaitu:

1. M. Dhanial

- Bina diri: belum bisa.
- Motorik halus dan kasar: pegang krayon sudah bisa, tetapi dalam mewarnai belum bisa masih berantakan. Motorik kasar sudah mulai bisa.
- Pengenalan lingkungan: belum bisa.
- Identitas diri: belum bisa.
- Komunikasi: lumayan bisa tetapi untuk bicara susah.
- Pasang puzzle: belum bisa.

2. A. Imammudin

- Bina diri: belum bisa.
- Motorik halus dan kasar: motorik halus, sudah bisa pegang pensil, tetapi dalam mewarnai tidak beraturan, motorik kasarnya mulai bisa tetapi masih asal lempar.
- Pengenalan lingkungan: belum bisa.
- Identitas diri: belum bisa.
- Komunikasi: mulai menatap mata.
- Pasang puzzle: bisa.



3. Syifa

- Bina diri: sudah bisa.
- Motorik halus dan kasar: motorik halus mulai bisa (mewarnai masih belum rapi). Motorik kasar sudah bisa.
- Pengenalan lingkungan: membedakan antara 2 warna sudah bisa contohnya dalam mengelompokkan benda sesuai dengan warnanya. Angka mulai bisa 1-5, nama-nama benda disekitar sudah tahu.
- Identitas diri: menyebutkan nama sendiri sudah bisa. Sedang untuk menyebutkan nama orang lain masih butuh bimbingan.
- Komunikasi: sudah sedikit bisa, dan bisa ikuti perintah.
- Pasang puzzle: belum bisa, masih butuh bimbingan dari guru.

4. Nanda

- Bina diri: belum bisa.
- Motorik halus dan kasar: belum bisa. Ketika melihat krayon atau benda-benda lainnya maunya dimasukkan kemulut.
- Pengenalan lingkungan: belum bisa.
- Identitas diri: belum bisa.
- Komunikasi: belum bisa.
- Pasang puzzle: belum bisa.



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PEKALONGAN
JURUSAN TARBIYAH

Jl. Kusumadewi No. 9, Telp. (0285) 412375, Faks. (0285) 424488, Pekalongan 51111
Website : www.tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id Email : tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id

mor : Sti.20.C-II/PP.00.9/1352/ 2014

Pekalongan, 23 Oktober 2014

np : -
l : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Kepada

Yth. M. Yasin Abidin, M. Pd

di-

PEKALONGAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa :

Nama : SITI KUNTARI
NIM : 2021110191
Semester : IX

Dinyatakan telah memenuhi syarat untuk mendapatkan bimbingan dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul :

"PENGUNAAN *GAMES PUZZLE* UNTUK MELATIH DAYA INGAT PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (Studi Kasus di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kecamatan Pekalongan Selatan)"

Sehubungan dengan hal itu, dimohon kesediaan Saudara untuk membimbing mahasiswa tersebut.

Demikian untuk dilaksanakan sesuai dengan peraturan yang berlaku dan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

an Ketua

Ketua Jurusan Tarbiyah

Drs. Moh. Muslih, M.Pd., Ph.D

NIP. 19670717 199903 1001





KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PEKALONGAN
JURUSAN TARBIYAH

Jl. Kusumabangsa No. 9, Tlp. (0283) 42375, Faks. (0283) 423418, Pekalongan 51111
Website : www.tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id Email : tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id

nomor : Stt.20-C-II/PP.00.9/1352/2014

Pekalongan, 23 Oktober 2014

no. : -

1 : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. KEPALA SEKOLAH PAUD TEDDY BEAR BANYUURIP ALIT

di-

KECAMATAN PEKALONGAN SELATAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa :

Nama : SITI KUNTARI

NIM : 2021110191

Semester : IX

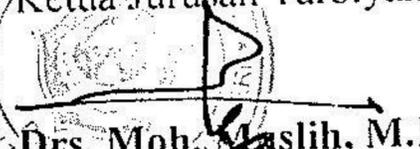
Adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan yang mengadakan penelitian untuk penyelesaian skripsi dengan judul :

“PENGGUNAAN GAMES PUZZLE UNTUK MELATIH DAYA INGAT PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (Studi Kasus di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kecamatan Pekalongan Selatan)”

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa tersebut.

Atas kebijaksanaan dan bantuan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

an. pgs ketua
Ketua Jurusan Tarbiyah

Drs. Moh. Maslih, M.Pd., Ph.D
NIP.19670717 199903 1001

YAYASAN UPKMT PEKALONGAN
PAUD TEDDY BEAR

Jl. Buaran III Banyurip Alit, Pekalongan Selatan, Telp. 0285 – 411114 Fax. 0285 – 412068
Kota Pekalongan

SURAT KETERANGAN
No : 37/B.004/X/2014

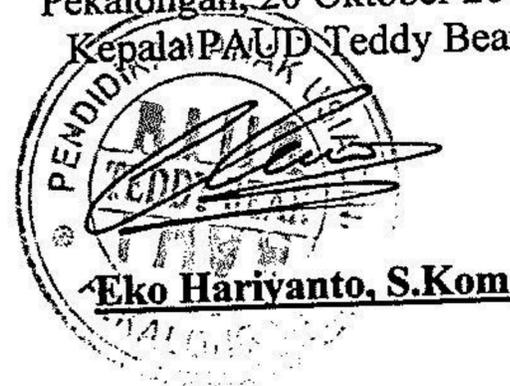
Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Pendidikan Anak Usia Dini Teddy Bear Kota
Pekalongan menerangkan bahwa :

Nama : **SITI KUNTARI**
NIM : 2021110191
Mahasiswi dari : STAIN Pekalongan

yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian/observasi yang berjudul
***“Penggunaan Game Puzzle Untuk Melatih Daya Ingat Pada Anak Berkebutuhan
Khusus (Studi Kasus di PAUD Teddy Bear Banyurip Alit Kec. Pekalongan Selatan)”***
yang telah dilakukan dari tanggal 29 Agustus s.d 11 Oktober 2014 di PAUD Teddy Bear
Pekalongan.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Pekalongan, 20 Oktober 2014
Kepala PAUD Teddy Bear



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

❖ IDENTITAS DIRI

Nama : SITI KUNTARI
NIM : 2021110191
Tempat / Tgl Lahir : Pekalongan, 21 Maret 1993
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Ds. Pododadi, Kec. Karanganyar, Kab. Pekalongan

❖ IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Tachrim
Nama Ibu : Siti Chotijah
Alamat : Ds. Pododadi, Kec. Karanganyar, Kab. Pekalongan

❖ RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN 01 Pododadi	Lulus Tahun 2004
2. MTs Gondang Wonopringgo	Lulus Tahun 2007
3. MAN 1 Pekalongan	Lulus Tahun 2010
4. STAIN Pekalongan Jurusan Tarbiyah	Lulus Tahun 2014

Pekalongan, November 2014

Penulis



SITI KUNTARI

NIM. 2021110191