ABSTRAK

Suci Arianti Putri (B73213100), *Bimbingan Belajar melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Abjad pada Anak Autis di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo.*

Fokus penelitian adalah (1) Bagaimana uji kelayakan yang sesuai dengan ketepatan, kelayakan, dan kegunaan. (2) Bagaimana Proses Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Abjad pada Anak Autis di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo (3) Bagaimana hasil implementasi dari Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Abjad pada Anak Autis di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo

Dalam menjawab penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D), dengan mengkolaborasikan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data kualittaif diperoleh melalui wawancara baik secara lisan maupun non-lisan yakni catatan hasil belajar dan observasi lapangan maupun hasil wawancara juga melengkapi data kualitatif ini. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui skala penilaian.

Proses pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dengan saran dan masukan dari tim uji ahli. Sehingga mengahasilkan produk permainan ular tangga yang cocok dan sesuai untuk membantu dalam meningkatkan kemampuan anak autis dalam meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad. Sedangkan proses bimbingan belajar melalui permainan ular tangga disesuaikan dengan *mood* subyek. Sehingga proses bimbingan belajar melalui permainan ular tangga ini dapat dikatakan cukup efektif untuk membantu anak autis dalam meningkatkan kemampuannya dalam mengenal abjad.

Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa (1) Proses pengembangan produk bimbingan melalui permainan ular tangga ini dapat dikatakan cocok dan sesuai untuk membantu akbar selaku anak yang memiliki hambatan autis dalam meningkatkan kemmapuannya dalam mengenal abjad. (2) Proses bimbingan belajar melalui permainan ular tangga yang dilaksanakan di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo berjalan cukup efektif standart melakukan permainan dan hasilnya dapat terukur melalui evaluasi yang konkrit, (3) Dari bimbingan belajar melalui permainan ular tangga tersebut terdapat hasil implementasi yang dapat ditunjukkan melalui perubahan dalam mengenal abjad seperti pada awalnya akbar tidak mau untuk mengucapkan abjad setelah bimbingan belajar melalui permainan ular tangga dilaksanakan lebih antusias dan senang ketika menyebutkan urutan abjad.

Kata Kunci : Bimbingan Belajar, Permainan Ular Tangga, Autis, Kemampuan Mengenal Abjad.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id