

ABSTRAK

PENGARUH *GAME* EDUKASI INTERAKTIF BERBELANJA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL UANG DAN PENGGUNAANNYA PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

(Penelitian Single Subject Research pada Siswa Kelas X SMALB Az-zakiyah)

OLEH : LINA RAHMAWATI (0901847)

Kemampuan mengenal uang dan penggunaannya dipengaruhi oleh kemampuan kognitif yang dimiliki anak. Pada anak tunagrahita ringan yang bernama AMR duduk di kelas X SMALB bersekolah di SLB Az-zakiyah yang memiliki kemampuan kognitif yang rendah sehingga mengalami kesulitan dalam mengenal uang dan penggunaannya. Anak cenderung bosan dengan materi yang di ajarkan dikarenakan pembelajaran yang diberikan tidak menarik untuk anak. Diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk anak yang dapat menarik minat anak untuk belajar dan melatih daya ingat anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal uang dan penggunaannya. Media berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang menarik untuk anak karena terdapat unsur imaji suara dan animasi gambar sehingga memotivasi dan melatih daya ingat anak karena apa yang dilihat akan memperkuat pendengarannya begitu juga sebaliknya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game* edukasi interaktif berbelanja dalam meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan yaitu (AMR) dengan menggunakan metode penelitian eksperimen menggunakan pendekatan *Single Subject Research* dengan menggunakan disain A-B-A. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan *game* edukasi interaktif berbelanja dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan (AMR). Hal ini dibuktikan dengan peningkatan *mean level* pada setiap fase yaitu pada fase baseline 1 (A-1) mean levelnya 65%, fase intervensi (B) 82,3% dan meningkat pada fase baseline 2 (A-2) yaitu 93%. Hasil penelitian ini merekomendasikan penggunaan media berbasis komputer atau media animasi komputer agar dapat digunakan di. Peneliti mengharapkan diadakan penelitian mengenai penggunaan media berbasis komputer atau animasi komputer untuk meningkatkan hasil belajar anak.

Kata Kunci : Anak tunagrahita ringan, pengaruh *game* edukasi interaktif berbelanja untuk meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya