

ABSTRAK

Siswa tunagrahita sedang berinisial ND yang mengalami kesulitan dalam belajar yaitu belajar mengenal lambang bilangan 1- 10. ND sering mengalami kesalahan dalam menyebutkan lambang bilangan, menunjukan lambang bilangan yang ia dengar, menuliskan dan memasangkan lambang bilangan yang mewakili benda yang ia katakan. Hal tersebut dapat menjadi indikator bahwa siswa tidak mengenal lambang bilangan dengan baik. Siswa cepat bosan dalam menerima materi pelajaran mengenal lambang bilangan 1- 10, hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1- 10 pada siswa yang dilakukan oleh guru kelas masih menggunakan metode drill menggunakan tugas pada buku tulis dan media kartu bilangan sederhana, yang mengakibatkan kejenuhan bagi siswa sehingga anak tidak menaruh perhatian terhadap materi pembelajaran yang diberikan. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh animasi komputer terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak tunagrahita sedang melalui penerapan animasi komputer kelas IV SD di SLBN A Citeureup. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, menggunakan rancangan *Single Subject Research (SSR)* karena yang diteliti adalah subjek tunggal, dengan desain A-B-A. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada subjek yang diteliti. Hal ini terlihat dari data hasil pada fase *baseline-1* (A-1) diperoleh data nilai rata-rata sebesar 16,67%. Fase intervensi (B) nilai rata-rata sebesar 58,33%. Fase *baseline-2* (A-2) nilai rata-rata sebesar 70,83%. Dilihat dari rata-rata setiap fase terdapat peningkatan nilai rata-ratanya, yang berarti siswa mengalami peningkatan dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Dengan demikian tujuan penelitian tercapai, dimana penggunaan media animasi komputer dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak tunagrahita sedang kelas IV SD di SLBN A Citeureup.

Kata Kunci: Tunagrahita Sedang, Media Animasi Komputer, Lambang Bilangan.

ABSTRACT

Medium Intellectual disability are initials ND who have difficulty in learning is learning to recognize the symbol of the number 1 - 10. ND often experience errors in the number symbols, showing the symbol of the number he heard, write and pair the symbol of the number representing the thing he said. It can be an indicator that the student does not recognize the number symbol well. Students get bored in accepting subject matter to recognize the symbols of numbers 1- 10, it is because in the learning process to recognize the number 1 - 10 on the students done by the classroom teacher still uses drill method using the task on the notebook and media of simple number card, saturation for students so that children do not pay attention to maateri learning given. this study aims to determine the effect of computer animation on the ability to recognize the symbol of the number 1-10 in children tunagrahita is through the implementation of computer animation fourth grade in SLBN A Citeureup. The method to be used in this research is experimental method, using Single Subject Research (SSR) design because the research is a single subject, with A-B-A design. Based on the results of processing and data analysis, showed an increase in the ability to recognize the number symbol on the subject under study. It can be seen from the data of the baseline-1 (A-1) phase, the average value is 16,67%. The intervention phase (B) averaged 58.33%. The baseline-2 (A-2) phase averaged 70.83%. Judging from the average of each phase, the average score increases, which means the student has increased in recognition of the 1-10 number symbols. Thus the purpose of research is achieved, where the use of computer animation media can improve the ability to recognize the symbol of the number 1-10 in medium intellectual disability fourth grade Primary School in SLBN A Citeureup

Keywords: Medium Intellectual Disability, Computer Animation Media, Symbol Number.