

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
1. Tujuan Penelitian	5
2. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Permasalahan yang dihadapi Siswa Tunagrahita	7
1. Masalah Belajar	7
2. Masalah Penyesuaian Diri	7
3. Gangguan Bicara dan Bahasa	8
4. Masalah Kepribadian	9
B. Program Pengembangan Diri Siswa Tunagrahita	9
C. Keterampilan Hidup Siswa Tunagrahita	11
D. Pengenalan Nilai Mata Uang	12
1. Pengertian Mengenal	12
2. Nilai Mata Uang	12
E. Metode <i>Role Playing</i>	13
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	13
2. Pengenalan Nilai Mata Uang Melalui Metode <i>Role Playing</i>	14
F. Penelitian Dahulu yang Relevan	17

Nadhifah, 2016

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG
PADA SISWA TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI METODE *ROLE PLAYING*
LEMBANG BANDUNG**

DI SLB SUKAGALIH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

G. Kerangka Berpikir	17
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Variabel Penelitian	20
1. Definisi Konsep	20
2. Definisi Operasional Variabel	21
B. Metode Penelitian.....	22
C. Subjek dan Lokasi Penelitian	23
1. Subjek Penelitian	23
2. Lokasi Penelitian	24
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	24
1. Instrumen	24
2. Teknik Pengumpulan Data	24
3. Validasi Instrumen	25
E. Prosedur Penelitian	27
F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data	32
1. Teknik Pengolahan Data	32
2. Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	37
1. Hasil Penelitian <i>Baseline-1</i> (A1)	37
2. Hasil Penelitian Intervensi (B)	40
3. Hasil Penelitian <i>Baseline-2</i> (A2)	42
B. Analisis Data	46
1. Analisis Dalam Kondisi	46
2. Analisis Antar Kondisi	63
C. Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	76
A. Kesimpulan	76
B. Rekomendasi	76
1. Bagu Guru	76
2. Bagi Peneliti Selanjutnya	77

DAFTAR PUSTAKA	78
----------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Penilai Ahli Validitas Instrumen	31
Tabel 4.1 Data <i>Baseline</i> -1 (A1) Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang SU	38
Tabel 4.2 Data <i>Baseline</i> -1 (A1) Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang SU	38
Tabel 4.3 Data Intervensi (B) Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang SU	40
Tabel 4.4 Data Intervensi (B) Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang YS	41
Tabel 4.5 Data <i>Baseline</i> -2 (A2) Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang SU	42
Tabel 4.6 Data <i>Baseline</i> -2 (A2) Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang YS	43
Tabel 4.7 Data Keseluruhan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang	45
Tabel 4.8 Data Panjang Kondisi	47
Tabel 4.9 Data Kecenderungan Arah Subjek 1 SU	48
Tabel 4.10 Data Kecenderungan Arah Subjek 2 YS	49
Tabel 4.11 Kondisi Kecenderungan Stabilitas Subjek 1 SU	58
Tabel 4.12 Kondisi Kecenderungan Stabilitas Subjek 2 YS	59
Tabel 4.13 Kondisi Jejak Data Subjek 1 SU	60
Tabel 4.14 Kondisi Jejak Data Subjek 2 YS	60
Tabel 4.15 Level Stabilitas dan Rentang Subjek 1 SU	60
Tabel 4.16 Level Stabilitas dan Rentang Subjek 2 YS	61
Tabel 4.17 Kondisi Perubahan Level Subjek 1 SU	61
Tabel 4.18 Kondisi Perubahan Level Subjek 2 YS	61
Tabel 4.19 Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Subjek 1 SU	62
Tabel 4.20 Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Subjek 2 YS	63
Tabel 4.21 Jumlah Variabel yang Diubah	64
Tabel 4.22 Kecenderungan Arah dan Efeknya Subjek 1 SU	64
Tabel 4.23 Kecenderungan Arah dan Efeknya Subjek 2 YS	65
Tabel 4.24 Perubahan Kecenderungan Stabilitas Subjek SU & YS	65
Tabel 4.25 Perubahan Level Data Subjek 1 SU	66
Tabel 4.26 Perubahan Level Data Subjek 2 YS	66

Nadhifah, 2016

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG
PADA SISWA TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI METODE ROLE PLAYING
LEMBANG BANDUNG**

DI SLB SUKAGALIH

Tabel 4.27 Data Persentase <i>Overlap</i> Subjek SU dan YS	70
Tabel 4.28 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Subjek 1 SU	71
Tabel 4.29 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Subjek 2 YS	71

DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1 Desain A-B-A	22
Grafik 4.1 Hasil <i>Baseline-1</i> (A1) Subjek 1 SU	39
Grafik 4.2 Hasil <i>Baseline-1</i> (A1) Subjek 2 YS	39
Grafik 4.3 Hasil Intervensi (B) Subjek 1 SU	40
Grafik 4.4 Hasil Intervensi (B) Subjek 2 YS	42
Grafik 4.5 Hasil <i>Baseline-2</i> (A2) Subjek 1 SU	42
Grafik 4.6 Hasil <i>Baseline-2</i> (A2) Subjek 2 YS	44
Grafik 4.7 Data Keseluruhan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Subjek 1 SU	45
Grafik 4.8 Data Keseluruhan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Subjek 2 YS	46
Grafik 4.9 Kecenderungan Arah Subjek 1 SU	48
Grafik 4.10 Kecenderungan Arah Subjek 2 YS	49
Grafik 4.11 Level Stabilitas <i>Baseline-1</i> Subjek 1 SU	51
Grafik 4.12 Level Stabilitas <i>Baseline-1</i> Subjek 2 YS	52
Grafik 4.13 Level Stabilitas Intervensi (B) Subjek 1 SU	54
Grafik 4.14 Level Stabilitas Intervensi (B) Subjek 2 YS	55
Grafik 4.15 Level Stabilitas <i>Baseline-2</i> (A2) Subjek 1 SU	57
Grafik 4.16 Level Stabilitas <i>Baseline-2</i> (A2) Subjek 2 YS	59
Grafik 4.17 Data <i>Overlap Baseline-1</i> (A1) ke Intervensi Subjek 1 SU	67
Grafik 4.18 Data <i>Overlap Baseline-1</i> (A1) ke Intervensi Subjek 2 YS	68
Grafik 4.19 Data <i>Overlap</i> Intervensi (B) ke <i>Baseline-2</i> (A2) Subjek 1 SU	69
Grafik 4.20 Data <i>Overlap</i> Intervensi (B) ke <i>Baseline-2</i> (A2) Subjek 2 YS	70
Grafik 4.21 Mean Level <i>Baseline-1</i> (A1), Intervensi (B), <i>Baseline-1</i> (A2) Subjek 1 SU	72
Grafik 4.22 Mean Level <i>Baseline-1</i> (A1), Intervensi (B), <i>Baseline-1</i> (A2)	

Nadhifah, 2016

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG
PADA SISWA TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI METODE ROLE PLAYING
LEMBANG BANDUNG**

DI SLB SUKAGALIH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat-surat Penelitian
- Lampiran 2. Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Instrumen Penelitian
- Lampiran 4. Hasil *Expert Judgement*
- Lampiran 5. Perhitungan Hasil Uji Validitas
- Lampiran 6. RPP Penelitian
- Lampiran 7. Hasil Penelitian
- Lampiran 8. Dokumentasi