

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|-------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| UCAPAN TERIMA KASIH | iii |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GRAFIK | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Batasan Masalah | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian | 8 |
| 1. Tujuan Penelitian | 8 |
| 2. Kegunaan Penelitian | 9 |
| BAB II PERMAINAN KOMPUTER INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KONSEP UANG PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN | |
| A. Konsep Dasar Anak Tunagrahita Ringan | 10 |
| 1. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan | 10 |
| 2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan | 11 |
| 3. Hambatan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan | 11 |
| 4. Teori Kognitif Jean Piaget | 14 |
| 5. Hubungan Teori Kognitif Jean Piaget terhadap Pengenalan Konsep Uang pada Anak Tunagrahita Ringan | 16 |
| B. Kemampuan Pengenalan Konsep Uang pada Anak Tunagrahita Ringan | 18 |
| C. Permainan Komputer Interaktif sebagai Media Pembelajaran | 20 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran | 20 |
| 2. Komputer sebagai Media Pembelajaran | 22 |
| 3. Pengertian Permainan Komputer Interaktif | 26 |
| 4. Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial sebagai Media Pembelajaran | 29 |
| 5. Prinsip-prinsip Belajar Bruner | 31 |
| 6. Hubungan Prinsip-Prinsip Belajar Bruner terhadap Media Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial | 33 |
| D. Penelitian yang Relevan | 35 |
| E. Kerangka Berpikir | 36 |

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu

| | |
|---|----|
| F. Hipotesis | 38 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Variabel Penelitian | 39 |
| 1. Definisi Konsep | 39 |
| 2. Definisi Operasional Variabel | 41 |
| B. Metode Penelitian | 42 |
| C. Subjek Penelitian | 51 |
| D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data..... | 51 |
| 1. Instrumen | 51 |
| 2. Teknik Pengumpulan Data | 59 |
| E. Teknik Pengolahan Data | 60 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian | 63 |
| 1. Hasil Baseline 1 (A-1) | 63 |
| 2. Hasil Intervensi (B) | 64 |
| 3. Hasil Baseline 2 (A-2) | 66 |
| B. Analisis Data | 67 |
| 1. Analisis Dalam Kondisi | 67 |
| 2. Analisis Antar Kondisi | 76 |
| C. Pembahasan | 81 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 87 |
| B. Saran | 88 |
| 1. Bagi Guru | 88 |
| 2. Bagi Orang Tua | 90 |
| 3. Bagi Peneliti Selanjutnya | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |
| RIWAYAT HIDUP | |

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu

DAFTAR TABEL

| Tabel | | Halaman |
|------------|---|---------|
| Tabel 3.1 | Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pengenalan Konsep Uang dan Penggunaannya | 52 |
| Tabel 3.2 | Data Tim Ahli <i>Expert-Judgment</i> | 54 |
| Tabel 3.3 | Data Uji Reliabilitas | 56 |
| Tabel 3.4 | Tingkat Reliabilitas..... | 58 |
| Tabel 3.5 | Kriteria Daya Pembeda | 58 |
| Tabel 4.1 | Data Baseline 1 (A-1) | 64 |
| Tabel 4.2 | Data Intervensi (B) | 65 |
| Tabel 4.3 | Data Baseline 2 (A-2) | 66 |
| Tabel 4.4 | Data Panjang Kondisi | 67 |
| Tabel 4.5 | Data Estimasi Kecenderungan Arah | 69 |
| Tabel 4.6 | Data Kecenderungan Stabilitas | 74 |
| Tabel 4.7 | Data Jejak Data | 75 |
| Tabel 4.8 | Data Level Stabilitas dan Rentang | 75 |
| Tabel 4.9 | Data Perubahan Level | 75 |
| Tabel 4.10 | Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi | 76 |
| Tabel 4.11 | Data Jumlah Variabel yang Diubah | 76 |
| Tabel 4.12 | Data Kecenderungan Arah dan Efeknya | 77 |
| Tabel 4.13 | Data Perubahan Kecenderungan Stabilitas | 77 |
| Tabel 4.14 | Data Perubahan Level | 78 |
| Tabel 4.15 | Data Persentase Overlap | 80 |
| Tabel 4.16 | Rangkuman Hasil Analisis Visual Antar Kondisi | 80 |

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu

DAFTAR GRAFIK

| Grafik | | Halaman |
|-------------|---|---------|
| Grafik 4.1 | Hasil Baseline 1 (A-1) | 64 |
| Grafik 4.2 | Hasil Intervensi (B) | 65 |
| Grafik 4.3 | Hasil Baseline 2 (A-2) | 66 |
| Grafik 4.4 | Kemampuan Pengenalan Konsep Uang pada Kondisi Baseline 1 (A-1), Intervensi (B), dan Baseline 2 (A-2) | 67 |
| Grafik 4.5 | Kecenderungan Arah Kondisi Baseline 1 (A-1), Intervensi (B), Baseline 2 (A-2) | 68 |
| Grafik 4.6 | Kecenderungan Stabilitas pada Kondisi Baseline 1 (A-1) | 71 |
| Grafik 4.7 | Kecenderungan Stabilitas pada Kondisi Intervensi (B) | 72 |
| Grafik 4.8 | Kecenderungan Stabilitas pada Kondisi Baseline 2 (A-2) | 74 |
| Grafik 4.9 | Data Overlap Kondisi Baseline 1 (A-1) ke Intervensi (B) | 79 |
| Grafik 4.10 | Data Overlap Kondisi Intervensi (B) ke Baseline 2 (A-2) | 79 |
| Grafik 4.11 | <i>Mean Level</i> Kemampuan Pengenalan Konsep Uang | 81 |

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | | Halaman |
|-------------|--|---------|
| Gambar 2.1 | Kerucut Pengalaman Edgar Dale | 22 |
| Gambar 3.1 | Grafik Desain A-B-A | 44 |
| Gambar 3.2 | Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial | 45 |
| Gambar 3.3 | Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial “Mengenal Uang” | 46 |
| Gambar 3.4 | Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial “Memasangkan Nilai Uang” | 46 |
| Gambar 3.5 | Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial “Menghitung Uang” | 47 |
| Gambar 3.6 | Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial “Menghitung Nilai Uang” | 47 |
| Gambar 3.7 | Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial “Membandingkan Nilai Uang” | 48 |
| Gambar 3.8 | Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial “Belajar Belanja Mainan” | 48 |
| Gambar 3.9 | Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial “Belajar Belanja Makanan” | 49 |
| Gambar 3.10 | Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial “Pilih Mahal atau Murah” | 49 |
| Gambar 3.11 | Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial “Menghitung Uang Kembali” | 50 |
| Gambar 3.12 | Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial “Permainan Hujan Uang” | 50 |

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu