

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA POKOK BAHASAN
MENGUNAKAN MATA UANG MELALUI PENGGUNAAN MEDIA
MONOPOLI PADA PESERTA DIDIK DENGAN GANGGUAN
INTELEKTUAL RINGAN KELAS VIII
(Penelitian Tindakan Kelas di SMPLB C Asih Budi Jakarta Timur)
(2016)**

EKA SARASWATI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang dengan penggunaan media monopoli pada peserta didik gangguan intelektual ringan kelas VIII di SMPLB C Asih Budi Jakarta Timur. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan sebanyak dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada siklus I diperoleh rata-rata persentase 55% dan belum memenuhi target yang ingin dicapai peneliti, maka dilanjutkan ke siklus II. Setelah diberikan tindakan pada siklus II diperoleh rata-rata 75%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang pada peserta didik dengan gangguan intelektual ringan kelas VIII SMPLB yang diperoleh dari data hasil analisis pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan perolehan skor pada saat evaluasi. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif salah satunya adalah penggunaan media monopoli dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Hasil belajar matematika, media monopoli, peserta didik gangguan intelektual ringan.

**IMPROVE THE RESULT OF LEARNING MATH OF USING CURRENCY
THROUGH THE USE OF MEDIA MONOPOLY ON MILD INTELLECTUAL
DISABILITIES STUDENTS CLASS VIII**

Class Action Research at SMPLB C Asih Budi Jakarta Timur

(2016)

EKA SARASWATI

ABSTRACT

This research aims to improve the result of learning math of using currency through the use of media monopoly on mild intellectual disabilities students class VIII at SMPLB-C Asih Budi Jakarta Timur. This class action research used a design research Kemmis and Taggart through two cycles consisting of research planning, acting, observing and reflecting. On the cycle I the average percentage is about 55% and it isn't enough to fulfill the target which researcher desire, so it continued to cycle II. After it given the action cycle II, the average percentage is 75%. The result of this research is media monopoly can improving the result of learning math is using currency on mild intellectual disabilities students class VIII SMPLB data obtain from the analysis results at the time of implementation learning activities and acquisition of the score at the time of evaluation. Implication of this research expected to be a reference for teachers to use creative learning media one of them is the use of media monopoly in learning activities.

Keyword : result of learning math, media monopoly, students mild intellectual disabilities