

ABSTRAK

Rara Yuli Andari. K5115050. **Pengaruh Permainan Dhakon Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Anak Tunagrahita Kelas II C SLB Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019**. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Juni 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan dhakon terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa tunagrahita kelas II C SLB Negeri Surakarta tahun ajaran 2018/2019. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa tunagrahita kelas II C SLB Negeri Surakarta tahun pelajaran 2018/2019. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *nonprobability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Sampel yang digunakan yaitu seluruh siswa tunagrahita kelas II C SLB Negeri Surakarta yang berjumlah 6 anak. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes esai. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Sign Rank Test* dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil *pretest* sebesar 50,00 dan rata-rata hasil *posttest* sebesar 69,17. Perbedaan rata-rata ini diuji dengan menggunakan *Wilcoxon Sign Rank Test* yang hasilnya menunjukkan $z=-2.214$ dan *Asymp Significance*. (2-tailed) 0,027 ($<0,05$). Hal tersebut menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa permainan dhakon dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan pada anak tunagrahita kelas II C SLB Negeri Surakarta tahun ajaran 2018/2019.

Kata kunci: tunagrahita, permainan dhakon, kemampuan berhitung penjumlahan

ABSTRACT

Rara Yuli Andari. K5115050. The Effect of *Dhakon* on Numeracy Ability of Children with Mental Retardation in II C Class of SLB Surakarta in the Academic Year of 2018/2019. Final Project. Surakarta: Teacher Training and Education Faculty, Universitas Sebelas Maret, June 2019.

This study aims to determine the effect of *dhakon* on the numeracy ability of the II C class mentally retarded students of SLB Negeri Surakarta academic year of 2018/2019. The population in this study were all mentally retarded students of II C class mentally retarded students of SLB Negeri Surakarta, academic year of 2018/2019. The sampling technique used in this study was nonprobability sampling technique with a type of saturated sampling. The sample used was all mental retardation students in II C class SLB Negeri Surakarta, which consist of 6 students. This study used an experimental method with quantitative research methods which the design used one group pretest-posttest. Data collection was done by using essay tests. Data analysis used the Wilcoxon Sign Rank Test by comparing the results of the pretest and posttest.

The results showed that the average of pretest was 50.00 and the average of posttest was 69.17. This average difference is tested using the Wilcoxon Sign Rank Test, with the results $z = -2,214$ and Asymp Significance. (2-tailed) 0.027 (<0.05). The result indicates that there are significant differences between the results of pretest and posttest. Based on the results of data analysis, it can be concluded that *dhakon* game can increase the numeracy ability of the mentally retarded students in II C class mentally retarded students of SLB Negeri Surakarta in the academic year of 2018/2019.

Keywords: mental retardation, *dhakon*, numeracy ability