

ABSTRAK

Efektivitas Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasional Nilai Mata Uang Bagi Anak Kesulitan Belajar (*Quasi Eksperimen Kelas IV di SDN 01 Limau Manis*)

Oleh: Anisyak Putri

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan di SDN 01 Limau Manis, Tujuan penelitian ini adalah membuktikan efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan operasional nilai mata uang bagi anak kesulitan belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen dengan bentuk *quasy eksperimen design* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Dimana subjek penelitian diberikan *pretest* sebelum diberikan *treatment* selanjutnya diberikan *posttest* setelah diberikan *treatment* dengan metode *Role Playing*. Selanjutnya hasil dari kegiatan *pretest* dan *posttest* diolah serta dibandingkan dengan uji Mann Whitney.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata capaian anak kesulitan belajar saat *pretest* yang hanya mencapai skor 23,8 dan saat *posttest* meningkat dengan skor 39,6. Selanjutnya data diolah dengan menggunakan uji Mann Whitney. Kemudian diperoleh $U_{hit} = 4$ dan $U_{tab} = 2$ dengan $n = 5$ pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$. Sehingga hipotesis diterima karena $U_{hit} > U_{tab}$. Jadi, terbukti bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan operasional nilai mata uang bagi anak kesulitan belajar. Saran dalam penelitian ini agar guru menggunakan metode *role playing* bagi anak kesulitan belajar dalam meningkatkan kemampuan operasional nilai mata uang.