

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Menggunakan Video Interaktif pada Anak Gangguan Spektrum Autis

Rahmah Nazila Pane¹⁾, Rahmahtrisilvia²⁾, Elsa Efrina³⁾, Arisul Mahdi⁴⁾

¹⁾Universitas Negeri Padang

*Correspondence: rahmapane6@gmail.com

ABSTRAK

Kajian ilmiah ini didasari oleh kemampuan anak dengan gangguan spektrum autis yang masih rendah dalam mengenal nilai mata uang, khususnya pada pembeajaran matematika di SLB Autisma Permata Bunda Bukittinggi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dengan gangguan spektrum autis dalam mengenali nilai mata uang melalui penggunaan media video interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus, meliputi tahapan perencanaan dan pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah dua peserta didik kelas IV dengan gangguan spektrum autis. Pengumpulan data diperoleh dengan teknik observasi, pemberian tes serta wawancara yang kemudian diolah secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase. Berdasarkan temuan yang diperoleh, penggunaan media video interaktif mampu meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada peserta didik, dimana peserta didik FH mengalami peningkatan dari 43% menjadi 100%, sedangkan KZ meningkat dari 29% menjadi 86%, hal ini menunjukkan video interaktif ini dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di SLB. Temuan ini dapat diartikan bahwa video interaktif berperan optimal dalam meningkatkan pemahaman, fokus dan motivasi belajar anak dengan gangguan spektrum autis terhadap konsep nilai mata uang. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa media ini bisa dimanfaatkan guru sebagai media yang relevan dengan karakteristik visual dan auditori anak dengan gangguan spektrum autis, serta dapat diterapkan pada materi konkret lainnya dalam pembelajaran matematika di SLB.

Kata Kunci: Disabilitas; Spektrum Autis; Mengenal Nilai Mata Uang; Video Interaktif

Received: 1 Jan 2026; Revised: 8 Jan 2026; Accepted: 17 Jan 2026; Available Online: 18 Jan 2026

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Berdasarkan pedoman DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition), anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) merupakan individu yang menunjukkan gangguan dalam kemampuan komunikasi dan interaksi sosial, disertai pola minat yang terbatas serta perilaku yang bersifat berulang. Karakteristik tersebut umumnya telah tampak sejak usia dini atau masa kanak-kanak. (Rahmahtrisilvia, 2015).

Gangguan Spektrum Autisme (GSA) termasuk dalam kategori gangguan perkembangan yang berdampak pada cara anak memaknai lingkungan sekitarnya serta proses belajar yang diperoleh melalui pengalaman sehari-hari. Anak dengan kondisi ini umumnya mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial, sehingga cenderung lebih memilih aktivitas yang bersifat individual dan menghindari interaksi dengan orang lain. Dalam beberapa situasi, individu di sekitarnya sering dipersepsikan hanya sebagai objek, bukan sebagai mitra sosial yang dapat diajak berkomunikasi maupun berinteraksi. (Irdamurni, 2018)

Mengacu pada DSM-5, autisme dipahami sebagai gangguan perkembangan yang mencakup berbagai bentuk perilaku yang bermasalah, seperti hambatan dalam komunikasi, persepsi, kemampuan motorik, serta interaksi sosial. Dalam pedoman tersebut, aspek interaksi sosial dan komunikasi tidak lagi dipisahkan, melainkan digabungkan ke dalam satu ranah yang disebut komunikasi sosial (social communication). DSM-5 juga memperkenalkan pengelompokan tingkat keparahan yang didasarkan pada besarnya dukungan yang dibutuhkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, klasifikasi gangguan spektrum autisme menurut DSM-5 meliputi autisme masa kanak-kanak, autisme atipikal, sindrom Rett, gangguan disintegratif masa kanak-kanak

lainnya, gangguan aktivitas berlebih yang berkaitan dengan retardasi mental dan perilaku stereotipik, serta sindrom Asperger. (Azrom, 2020)

Penetapan seseorang sebagai individu dengan autisme dilakukan berdasarkan terpenuhinya sejumlah kriteria tertentu. Tenaga profesional seperti dokter, psikiater, dan psikolog merujuk pada ICD-10 (International Classification of Diseases) sebagai pedoman dalam proses diagnosis. Kriteria yang digunakan dalam klasifikasi tersebut mencakup aspek interaksi sosial, kemampuan komunikasi, serta pola perilaku. (Rahman Hakim & Fadillah, 2020)

Uang dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan dalam proses pertukaran serta sebagai satuan untuk menilai harga suatu barang atau jasa yang diakui secara resmi oleh negara. Uang diterbitkan oleh pemerintah atau lembaga yang berwenang dalam berbagai bentuk, seperti uang kertas dan uang logam yang memiliki desain serta ciri tertentu. Selain itu, uang juga sering dimaknai sebagai simbol kepemilikan harta atau kekayaan. Di Indonesia, alat pembayaran tidak hanya terbatas pada uang tunai, tetapi juga mencakup instrumen non-tunai seperti uang giral, kartu kredit, serta berbagai bentuk uang digital yang dikelola oleh lembaga keuangan. Dalam praktiknya, uang digunakan baik dalam transaksi secara langsung maupun melalui sistem pembayaran elektronik. (Mulvi Aulia, 2021)

Uang sangat berperan dalam kehidupan manusia. Hampir semua kepentingan memerlukan uang, karena berfungsi sebagai alat transaksi yang diakui dan mempermudah proses transaksi. Uang dalam kehidupan sehari-hari menjadi factor yang sangat berpengaruh bagi manusia, termasuk anak gangguan spektrum autis, karena tanpa uang, kita tidak dapat memenuhi kebutuhan yang diperlukan. Sebelum menggunakan uang, kita harus mengenal nilai mata uang tersebut. Hal ini akan mempermudah dalam melakukan transaksi jual-beli dalam keseharian (Sismonita & Marlina, 2024). Dengan demikian, keberadaan uang dalam aktivitas sehari-hari memiliki peranan yang sangat penting, khususnya dalam memenuhi kebutuhan akan barang, jasa, dan keperluan hidup lainnya. (Sari, 2016)

Dalam berbagai aktivitas kehidupan, uang sering kali menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa individu memiliki ketergantungan terhadap uang, sehingga setiap orang perlu memiliki kemampuan untuk memahami nilai uang. Sebagai contoh dalam kegiatan jual beli, seperti saat anak membeli permen, ketidaktahuan terhadap nilai uang dapat menyebabkan proses transaksi tidak berjalan sebagaimana mestinya. (Nuriyanti et al., 2021). Karena itulah, pemahaman tentang uang perlu didukung dengan memberikan pendidikan kepada seluruh anak.

Berdasarkan hasil studi awal yang dilakukan penulis yang dilakukan di SLB Autisma Permata Bunda Bukittinggi yang beralamat di jalan H. Burhan, Birugo, Kec. Aur Birugo Tigo Baleh, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat, ditemukan anak gangguan spektrum autis di kelas IV yang berjumlah 2 orang dengan inisial FH dan KZ. Pada pembelajaran Matematika, Elemen Bilangan dengan CP mengenal nilai mata uang masih memerlukan bantuan. Mengacu pada hasil wawancara serta pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SLB Autisma Permata Bunda Bukittinggi, diketahui bahwa kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak dengan gangguan spektrum autis masih tergolong rendah. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menyebutkan, menunjukkan, membedakan, serta mencocokkan nilai mata uang dalam pembelajaran matematika. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton dan belum memberikan daya tarik bagi peserta didik, sehingga belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar anak dengan gangguan spektrum autis yang cenderung visual dan auditori. Akibatnya, minat, fokus, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi kurang optimal, yang berdampak pada rendahnya pencapaian kemampuan mengenal nilai mata uang.

Peneliti melakukan asesmen awal guna memperoleh gambaran awal mengenai kemampuan peserta didik. Langkah ini bertujuan untuk membuktikan Masalah ini. Hasil Asesmen menyatakan bahwa kedua peserta didik belum mampu mengenal nilai mata uang. Hal ini dibuktikan dari anak tidak mampu ketika diminta untuk menyebutkan, menunjukkan, mencocokkan, membedakan dan menuliskan nilai mata uang. Pada saat pembelajaran guru menggunakan media konkret, yaitu uang asli sehingga anak gangguan spektrum autis tampak kurang semangat dengan media yang digunakan. Maka daripada itu, anak tidak begitu optimal dalam pembelajaran.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan hasil belajar serta menumbuhkan minat peserta didik, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam memahami materi

pengenalan nilai mata uang, adalah penggunaan media video interaktif yang dikembangkan melalui aplikasi yang mudah diakses dan disesuaikan. melalui perangkat telepon genggam, seperti CapCut, Canva, dan InShot. Penggunaan video interaktif ini berkontribusi dalam proses pembelajaran dengan menyajikan materi secara visual dan auditori, sehingga membantu peserta didik memahami konsep nilai mata uang secara lebih konkret, meningkatkan fokus dan perhatian selama pembelajaran berlangsung, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan terstruktur. Selain itu, video interaktif memungkinkan terjadinya pengulangan materi secara mandiri oleh peserta didik, sehingga mendukung proses pemantapan pemahaman dan peningkatan pemahaman terhadap nilai mata uang. (Rahmawati et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penulis menetapkan upaya untuk mengembangkan kemampuan anak dengan gangguan spektrum autisme dalam memahami nilai mata uang melalui pemanfaatan media video interaktif, yang diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran agar berlangsung lebih menarik dan menyenangkan. (Widiya et al., 2021)

Video dapat dipahami sebagai media yang menyajikan rangkaian visual berupa gambar atau teks yang bergerak dan disertai unsur audio, sehingga membentuk alur penyampaian pesan tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sementara itu, video interaktif dirancang dengan penyajian materi yang bersifat praktis serta dikemas secara kreatif dan menarik, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran. Melalui kegiatan melihat dan mendengarkan tayangan video interaktif, minat belajar siswa dapat terstimulasi, pemahaman materi dapat diperdalam, serta kemandirian siswa dalam proses belajar dapat ditingkatkan. (Riyah & Fakhriyana, 2021)

Prosedur penerapan media video interaktif dalam upaya meningkatkan kemampuan memahami nilai mata uang dimulai dengan kegiatan guru menyiapkan perangkat dan sarana yang diperlukan untuk menampilkan video interaktif, seperti laptop dan proyektor. Selanjutnya, guru menjelaskan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran kepada peserta didik agar mereka memahami target yang akan dicapai. Setelah itu, guru menayangkan video interaktif yang berisi materi pengenalan nilai mata uang. Pada setiap sesi pengenalan, disertakan kuis berupa tanya jawab, di mana setiap anak diminta untuk menunjukkan dan menyebutkan nilai mata uang yang baru saja dipelajari. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, setiap anak diharapkan memperoleh pemahaman dan pengetahuan mengenai nilai-nilai mata uang yang telah diajarkan.

Video interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menyajikan perpaduan unsur audio, visual, teks, dan grafik, serta dirancang dengan fitur interaksi yang memungkinkan terjadinya hubungan aktif antara media dan pengguna selama proses pembelajaran. (Wardani & Syofyan, 2018)

Adapun kelebihan penggunaan media pembelajaran berupa video antara lain dapat mengatasi pembelajaran jarak jauh secara daring, karena video dapat diakses kapan saja oleh peserta didik. Video pembelajaran juga dapat diputar ulang sesuai kebutuhan dan digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Materi yang disampaikan melalui video dikemas sedemikian rupa sehingga siswa lebih mudah menangkap dan mengingat materi secara visual dan auditori. Selain itu, penggunaan video dapat mengembangkan pemikiran, imajinasi, serta mendorong siswa untuk mengemukakan pendapat berdasarkan tayangan pembelajaran yang diberikan. Media video juga dapat memusatkan perhatian siswa serta menumbuhkan ketertarikan dalam belajar, terutama dengan adanya tampilan gambar dan suara yang menarik. Volume suara dalam video dapat disesuaikan tingkat keras dan pelannya sesuai kondisi peserta didik, serta objek yang diamati dapat ditampilkan secara lebih dekat dan jelas, sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara optimal.

Dari paparan latar belakang diatas, penulis memutuskan untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak gangguan spektrum autisme menggunakan media video interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan melalui penelitian yang berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Menggunakan Video Interaktif pada Anak gangguan spektrum autisme Penelitian Tindakan Kelas di SLB Autisma Permata Bunda Bukittinggi kelas IV “.

Tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui bagaimana proses belajar mengenal nilai mata uang menggunakan media video interaktif pada anak gangguan spektrum autisme penelitian tindakan kelas di SLB Autisma Permata Bunda Bukittinggi kelas IV dan membuktikan apakah video interaktif efektif dalam membantu peserta didik memahami nilai mata uang pada anak gangguan spektrum autisme penelitian tindakan kelas di SLB Autisma Permata Bunda Bukittinggi kelas IV.

METODE

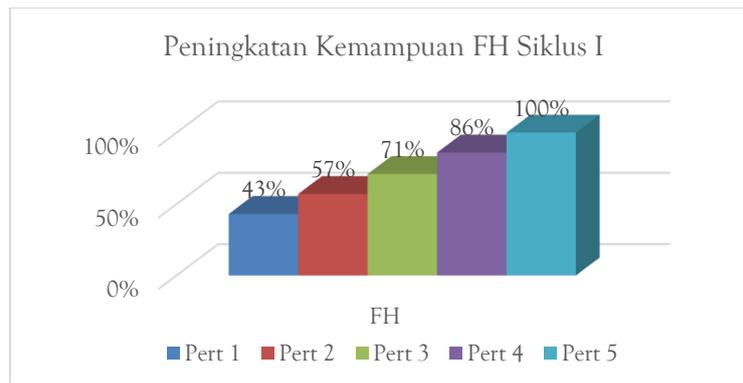
Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas sebagai metode yang diterapkan dalam pelaksanaannya, dimana pada penelitian ini memfokuskan penelitian menggunakan tindakan-tindakan yang bertujuan memperbaiki praktik pembelajaran dikelas. Penelitian ini pada pelaksanaannya melibatkan kolaborasi dengan wali kelas, dimana peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan dan guru kelas sebagai pengamat tindakan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui satu rangkaian siklus yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi. Proses penelitian tersebut kemudian dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian hanya dilakukan dalam satu siklus karena pada siklus tersebut telah tercapai indikator keberhasilan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil observasi dan tes menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami nilai mata uang menunjukkan peningkatan yang bermakna setelah diterapkannya tindakan melalui penggunaan media video interaktif. Selain itu, capaian persentase hasil belajar berada pada kategori baik hingga sangat baik, yang mengindikasikan bahwa tindakan yang diberikan telah berjalan secara efektif. Oleh karena itu, berdasarkan hasil refleksi bersama guru kelas, penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena tujuan pembelajaran telah tercapai dan kemampuan peserta didik telah menunjukkan perkembangan yang optimal.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, tes, dan wawancara. Kegiatan observasi dilakukan dengan memanfaatkan lembar pengamatan yang disusun berdasarkan indikator kemampuan yang telah ditetapkan dalam mengenal nilai mata uang, yaitu menyebutkan, menunjukkan, mencocokkan, membedakan, dan menuliskan nilai mata uang, serta untuk mengamati fokus dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami nilai mata uang melalui tes lisan dan tes perbuatan, yang dilaksanakan dalam bentuk pretest dan posttest. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan guru kelas untuk memperoleh informasi terkait kondisi awal peserta didik, kendala pembelajaran, serta respons peserta didik terhadap penggunaan media video interaktif. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian informasi, serta proses penarikan kesimpulan. serta secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif berupa persentase yang disajikan dalam bentuk grafik. Penilaian kemampuan peserta didik secara kuantitatif dilakukan dengan menggunakan perhitungan persentase (Arikunto, 2016).

Keterangan penilaian dalam penelitian ini terdapat dua jenis kategori, yaitu M (Mampu) yang diberikan skor 2 dan TM (Tidak Mampu) yang diberikan skor 0. Skor yang diperoleh selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kemampuan peserta didik. Adapun kriteria penilaian tersebut yaitu persentase 80%–100% termasuk kategori sangat baik, 70%–79% termasuk kategori baik, 60%–69% termasuk kategori cukup, dan 0%–59% termasuk kategori kurang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

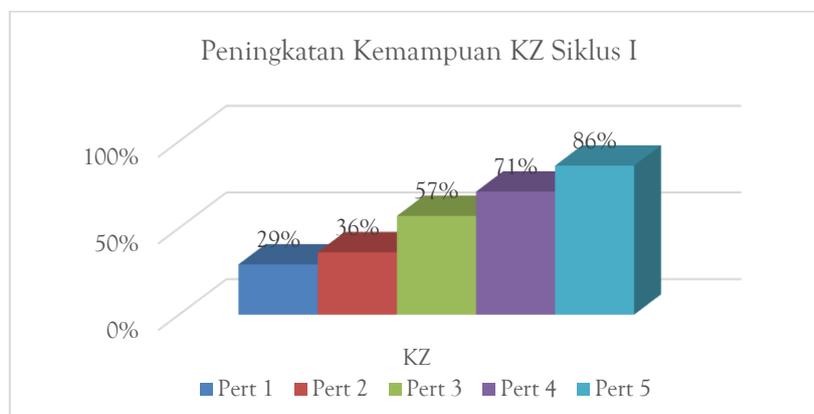
Temuan penelitian memperlihatkan bahwa pemanfaatan media video interaktif mampu meningkatkan kemampuan anak dengan gangguan spektrum autisme dalam memahami nilai mata uang di SLB Autisma Permata Bunda Bukittinggi, khususnya pada peserta didik FH menunjukkan peningkatan dari 43% menjadi 100%, sedangkan peserta didik KZ meningkat dari 29% menjadi 86%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media video interaktif efektif dalam mengenal nilai mata uang yang tentu saja hal tersebut memiliki manfaat dalam aktivitas sehari-hari. Di samping itu peningkatan kemampuan kognitif, perubahan positif juga terlihat dari aspek perilaku belajar peserta didik, seperti meningkatnya fokus, perhatian, dan motivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Anak lebih antusias mengikuti kegiatan, mampu mempertahankan perhatian lebih lama, serta menunjukkan minat yang lebih besar terhadap kegiatan mengenal nilai uang setelah diterapkannya video interaktif. Di bawah ini merupakan grafik yang menunjukkan peningkatan kemampuan peserta didik FH dan KZ pada pemberian tindakan siklus I :



Gambar 1. Peningkatan Kemampuan FH dan KZ Siklus I

Berdasarkan grafik pada gambar diatas dapat dilihat pada siklus I kemampuan peserta didik FH dalam mengenal nilai mata uang mengalami peningkatan. Dimana pada siklus FH mendapatkan hasil 43%, 57%, 71%, 86% dan pada pertemuan terakhir FH mendapatkan hasil 100%.

Dibawah ini merupakan grafik yang menunjukkan peningkatan kemampuan peserta didik KZ pada pemberian tindakan siklus I :



Gambar 2. Peningkatan Kemampuan Peserta Didik KZ Siklus I

Berdasarkan grafik pada gambar diatas dapat dilihat pada siklus I kemampuan peserta didik KZ dalam mengenal nilai mata uang mengalami peningkatan. Dimana KZ mendapatkan hasil 29%, 36%, 57%, 71% dan pada pertemuan terakhir KZ mendapatkan hasil 86%.

Perbandingan peningkatan kemampuan dalam memahami nilai mata uang pada kedua subjek penelitian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Peningkatan Kemampuan dalam Memahami Nilai Mata Uang

No	Nama Siswa	Kemampuan Awal		Siklus 1					Kriteria Kemampuan
		Persentase	Kriteria Kemampuan	I	II	II	IV	V	
1	FH	30%	Tidak Baik	43%	57%	71%	86%	100%	Sangat Baik
2	KZ	25%	Tidak Baik	29%	36%	57%	71%	86%	Baik

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kedua peserta didik mengalami peningkatan kemampuan mengenal nilai mata uang setelah diberikan tindakan menggunakan media video interaktif. Peserta didik FH memperoleh nilai sebesar 100% sedangkan peserta didik KZ memperoleh nilai sebesar 86%. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan peserta didik berada pada kategori baik dan sangat baik.

Terlihat dari capaian yang didapatkan oleh subjek pada 5 pertemuan dalam I siklus yang sudah dipaparkan diatas, peneliti bersama guru kelas memutuskan untuk memberhentikan pemberian tindakan hanya pada siklus I, dikarenakan telah tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif.

Ditinjau dari praktik pembelajaran, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa guru memiliki peluang untuk memanfaatkan media video interaktif sebagai pilihan alternatif dalam proses pembelajaran yang lebih menarik serta selaras dengan karakteristik anak dengan gangguan spektrum autisme. Video interaktif ini

memungkinkan anak untuk belajar secara visual dan auditorif melalui animasi dan narasi. Hasil penelitian ini memperkuat teori (Iswari & Nurhastuti, 2018) mengenai prinsip pembelajaran anak autis yang harus bersifat terstruktur, terpola, dan konsisten. Pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini disusun secara berurutan dari nilai yang paling kecil hingga yang lebih besar disertai pengulangan dan evaluasi pada setiap tahap. Hal tersebut membuat anak lebih mudah memahami konsep nilai uang karena prosesnya mengikuti pola belajar yang berulang dan konsisten. Selain itu, temuan ini mendukung pandangan (Paramuditha et al., 2025) dan (Riayah & Fakhriyana, 2021) yang menyatakan bahwa anak autis cenderung belajar melalui penglihatan dan pendengaran, sehingga media pembelajaran yang menggabungkan dua elemen tersebut mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka secara signifikan. Hal ini juga memperkuat temuan (Rahmawati et al., 2021) bahwa penggunaan media berbasis teknologi interaktif dapat meningkatkan konsentrasi dan minat belajar anak berkebutuhan khusus dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Pemanfaatan media video interaktif menunjukkan efektivitas dalam mengembangkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak dengan gangguan spektrum autis dalam pembelajaran matematika di SLB Autisma Permata Bunda Bukittinggi. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan pembelajaran menggunakan media video interaktif ditunjukkan oleh nilai yang diperoleh masuk kedalam kategori baik dan sangat baik. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, penggunaan media video interaktif juga berdampak positif terhadap fokus, minat, dan motivasi belajar peserta didik karena sesuai dengan karakteristik gaya belajar visual dan auditori anak dengan gangguan spektrum autis. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada jumlah subjek yang relatif sedikit serta pelaksanaan tindakan yang hanya berlangsung dalam satu siklus, sehingga temuan yang diperoleh belum dapat diberlakukan secara umum. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak, memperpanjang siklus tindakan, serta mengembangkan media video interaktif yang lebih variatif dan adaptif guna mendukung pembelajaran yang lebih efektif bagi anak dengan gangguan spektrum autis.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian, Rineka Cipta, Jakarta*. Tahun.
- Azrom, E. L. (2020). Autism Spectrum Disorder (ASD) Pada Remaja Awal: Karakteristik Dan Masalah Yang Dihadapi. *Universitas Islam Riau*, 1-114.
- Irdamurni. (2018). Buku Memahami Anak Berkebutuhan Khusus. *NBER Working Papers*, 89.
- Iswari, M., & Nurhastuti, N. (2018). Pendidikan Anak Autisme. *Padang: Goresan Pena*.
- Mulvi Aulia. (2021). Uang Elektronik, Uang Digital (Cryptocurrency) Dan Fatwa Dsn-Mui No.116 Tentang Uang Elektronik. *AlMizan: Jurnal Hukum Dan Ekonomi Islam*, 5(1), 15-32. <https://doi.org/10.33511/almizan.v5n1.15-32>
- Nuriyanti, S., Mulia, D., & Abadi, R. F. (2021). Penggunaan media pembelajaran montase dalam meningkatkan kemampuan mengenal uang pada anak tunagrahita. *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 6(2), 121. <https://doi.org/10.30870/unik.v6i2.12993>
- Paramuditha, W. K. J., Rahmahtrisilvia, R., & Amani, R. (2025). Development of Toilet Training based on Augmented Reality for Children with Autism Spectrum Disorder. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 8(1), 134-143.
- Rahmahtrisilvia, R. (2015). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Pada Anak Autistik Menggunakan Dukungan Visual. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 128. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v15i1.5254>
- Rahman Hakim, U. F., & Fadillah, R. (2020). Anak autis sebagai mad'u dakwah: Analisis komunikasi interpersonal. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 40(2), 87. <https://doi.org/10.21580/jid.v40.2.4702>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*,

- 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>
- Sari, S. W. (2016). Perkembangan Dan Pemikiran Uang Dari Masa Ke Masa. *An-Nisbah: Jurnal Ekonomi Syariah*, 3(1). <https://doi.org/10.21274/an.2016.3.1.39-58>
- Sismonita, T., & Marlina, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang melalui Game Edukasi dengan Wordwall pada Siswa Tunagrahita Ringan. 12, 229–235.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), 293–299. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>