



MENGAJARKAN FUNGSI UANG & TRANSAKSI SEDERHANA

Untuk Anak Berkebutuhan Khusus

Helziarozi, S.Pd.,Dipl.Montessori

TUJUAN COACHING



TUJUAN COACHING

- Orang tua memahami langkah bertahap mengajarkan fungsi uang pada anak ABK (dari mengenal uang → membayar → menerima barang → transaksi sederhana).
- Orang tua mampu membuat dan menerapkan latihan praktis di rumah menggunakan barang yang sudah dimiliki (koin, snack, meja warung mini).
- Orang tua mampu melakukan generalisasi keterampilan fungsi uang ke berbagai situasi nyata (warung, minimarket, kantin sekolah, dan dengan orang berbeda).

Belajar **uang** secara fungsional berarti anak tidak hanya mengenal angka, tetapi mampu menggunakan uang untuk mendapatkan barang.



MENGAPA MENGENAL UANG DAN MELATIH KEMAMPUAN BERBELANJA PENTING UNTUK ABK?

- Membangun Kemandirian
- Melatih Kontrol Diri dalam Situasi Nyata
- Mengurangi Tantrum Saat Belanja
- Termasuk Keterampilan ADL (Adaptive Daily Living)



PRINSIP DASAR MENGAJARKAN FUNGSI UANG DAN KEGIATAN BELANJA UNTUK ABK

- Concrete → Semi-Concrete → Abstract
- Fokus pada Satu Skill per Sesi
- Gunakan Prompt Bertingkat
- Latihan Berulang & Konsisten

KEMAMPUAN PRASYARAT YANG HARUS DIKUASAI ANAK SEBELUM MENGENAL FUNGSI UANG DAN KEGIATAN BERBELANJA

- Memahami Konsep “Lebih Banyak – Lebih Sedikit”
- Mengenal Angka Dasar (1-10)
- Bisa Mencocokkan Bentuk atau Warna Uang



KEMAMPUAN PRASYARAT YANG HARUS DIKUASAI ANAK SEBELUM MENGENAL FUNGSI UANG DAN KEGIATAN BERBELANJA

- Bisa Menunggu Sebentar (3–10 detik)
- Tidak Tantrum Saat Uang digunakan untuk transaksi
- Mampu Membedakan Benda (Diskriminasi Visual)



KEMAMPUAN PRASYARAT YANG HARUS DIKUASAI ANAK SEBELUM MENGENAL FUNGSI UANG DAN KEGIATAN BERBELANJA

- Bisa Melakukan Pilihan Sederhana
- Bersedia Menyerahkan Benda Kecil kepada Orang Dewasa



TAHAPAN MENGENALKAN UANG UNTUK ABK

Mulai Dari **Koin**
Karena visual sederhana,
satuan kecil.



TAHAPAN MENGENALKAN UANG UNTUK ABK

Eksplorasi Uang **KERTAS**
(Sensori & Visual)

Raba Tekstur
Melihat warna
Membedakan ukuran



Kenalkan Konsep Utama:
“Uang untuk Menukar Barang”

Berikan pengalaman langsung,
bukan penjelasan abstrak.

Contoh:

Anak ASD: Berikan uang →
Dapat snack → Ulang 10x.



Memilih Nominal

- Ajarkan 1 jenis dulu:
Seribu rupiah
- Setelah konsisten, baru tambahkan uang lain.



Matching Dan Sorting Uang

- Dua ribu rupiah → Dua ribu rupiah
- Lima ribu rupiah → Lima ribu rupiah



Receptive Instruction

- Ambil dua ribu rupiah
- Ambil lima ribu rupiah

Kenalkan Konsep

BESAR–KECIL yang Relevan

- Dua ribu rupiah = kecil
- Lima ribu rupiah = lebih besar
- Sepuluh ribu rupiah = lebih besar lagi



Mengenal Harga Sederhana

Gunakan 1 harga

Semua barang seribu rupiah

Contoh:

Buat mini-warung di rumah
semua snack seribu rupiah



Menyerahkan Uang

- Pegang uang
- Ulurkan
- Letakkan di tangan penjual
- Tunggu barang



Membayar Harga Barang Dengan Uang

- Roti dua ribu rupiah
- Air Mineral lima ribu rupiah
- Wafer tiga ribu rupiah



Menerima Barang

- Lihat barang
- Ambil
- Simpan atau pegang



Role Play Warung Mini

- Gunakan meja, snack, kotak uang.
- Ini latihan aman sebelum ke warung nyata.
- Gilirkan anak menjadi pembeli dan orang tua menjadi penjual.



Memilih Barang

- Anak menentukan pilihan
→ baru bayar.
- Gunakan pilihan terbatas
2 dulu, baru 3.
- Snack A dan B dengan
harga sama.



Mengenal Kembalian

- Bayar
- Lihat kembalian
- Masukkan ke kantong
- Harga seribu rupiah →
bayar dua ribu rupiah →
terima 1 lembar
kembalian



Generalisasi Lingkungan

- Minimarket
- Warung rumah
- Kantin sekolah



CONTOH KASUS 1 (ANDI, ASD USIA 7 TAHUN)

Target:

Bisa membeli roti.

Kendala:

Tidak mau menyerahkan uang.

Intervensi:

Prompt fisik → fading → reward makanan.

Hasil:

Mandiri beli roti dalam 2 minggu.



CONTOH KASUS 2 (ALI, ASD USIA 8 TAHUN)

Target:

Membedakan uang.

Kendala:

Bingung koin dan lembaran.

Intervensi:

Matching sederhana + latihan konsisten.

Hasil:

Bisa memilih uang seribu rupiah tanpa prompt.



CONTOH KASUS 3 (REZA ASD, 6 TAHUN)

Target:

Anak bisa menunggu giliran sebelum menukar uang dengan barang.

Kendala:

- Tidak sabar segera meraih barang.
- Sering tantrum jika harus menunggu 2–5 detik.
- Kesulitan memahami urutan “tunggu → bayar → dapat barang”.



CONTOH KASUS 3 (REZA ASD, 6 TAHUN)

Intervensi:

- **Gunakan timer singkat:**

Mulai dari 3 detik, kemudian tingkatkan perlahan ke 5–10 detik.

- **Visual cue urutan:**

Buat gambar atau kartu urutan langkah: “Tunggu – Bayar – Dapat barang”.

- **Latihan berulang**



CONTOH KASUS 3 (REZA ASD, 6 TAHUN)

- **Penguatan positif segera:**

Pujian verbal (“Hebat, kamu sabar menunggu!”) atau token/stiker setiap berhasil menunggu.

- **Shaping:**

Jika anak gagal menunggu penuh waktu, beri reinforcement untuk menunggu sebagian waktu sebagai tahap awal.

CONTOH KASUS 3 (REZA ASD, 6 TAHUN)

Hasil:

- Reza bisa menunggu 3–5 detik sebelum menukar uang dengan barang.
- Secara bertahap, mampu menunggu lebih lama dan menukar uang tanpa tantrum.
- Lebih mudah memahami urutan transaksi “beri uang → dapat barang”.

PENUTUP

- Mulai dari yang paling sederhana.
- Fokus ke fungsional, bukan hafalan.
- Praktik di dunia nyata.
- Lakukan generalisasi bertahap

TERIMA KASIH

Helziarozi, S.Pd.,Dipl.Montessori | Yusiani, S.M

