

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN NILAI UANG MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN TINGKAT SMP DI SLB N 1 YOGYAKARTA

INCREASING SKILL USE OF MONEY VALUE THROUGH ROLE-PLAYING METHOD FOR STUDENTS WITH INTELLECTUAL DISABILITIES OF THE MILD CATEGORY OF JUNIOR HIGH LEVEL IN SLB N 1 YOGYAKARTA

Oleh: Eka Rida Agustin, Pendidikan Luar Biasa, Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta, eka.rida@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan tingkat SMP. Penelitian ini dilakukan di SLB N 1 Yogyakarta. Penelitian Tindakan Kelas menggunakan desain Kemmis Mc. Taggart yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada penelitian dilaksanakan dengan tindakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 2 peserta didik perempuan dengan hambatan intelektual kategori ringan. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan proses pembelajaran ditunjukkan dengan peningkatan kemampuan penggunaan nilai uang berdasarkan hasil tes. Hasil tindakan siklus II masing-masing subjek mengalami peningkatan dalam membedakan, menunjukkan, menyebutkan, menuliskan, dan mensimulasikan kegiatan menabung, sehingga tindakan diberhentikan karena sudah mencapai indikator keberhasilan. Peningkatan penggunaan nilai uang peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan ditunjukkan dengan subjek R meningkat 24,11% dan subjek H meningkat 22,33%.

Kata Kunci: penggunaan nilai uang, metode bermain peran, peserta didik dengan hambatan intelektual.

Abstract

Research aims to increase the use of value of money for students with intellectual barriers of the light category of junior high school. The research was carried in SLB Negeri 1 Yogyakarta. Classroom Action Research uses Kemmis Mc design. Taggart which consists of 4 stages of planning, implementation of action, observation, and reflection. The research was conducted by action in two cycles. Research subjects amounted to 2 female students with light category intellectual barriers. Technique of data analysis using quantitative descriptive with data collection method using test and observation. The result of the research shows that the improvement of improved skill use of money value based on the results of tests. The result of the second cycle action of each subject has increased in differentiating, showing, mentioning, writing, and sorting currency value, so action is dismissed because it has reached the indicator of success. Increased use of students' money values with light category intellectual barriers is indicated by the subject R increased by 24.11% and subject H increased by 22.33%.

Keywords: The use of money value, role-playing method, students with intellectual barriers.

PENDAHULUAN

Menurut Hallahan & Kauffman (2009: 149), peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan adalah peserta didik yang memiliki *Intelligence Quotient* disingkat *IQ* berkisar antara 50-70. Meskipun *IQ* peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan dibawah rata-rata, namun mereka masih dipandang memiliki kemampuan serta potensi untuk berkembang dibidang akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja. Sedangkan menurut Abdurrahman (1994: 26-27) menyatakan bahwa peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan masih dipandang memiliki potensi untuk menguasai mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD). Peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan masih dapat belajar kemampuan akademik dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Dengan *IQ* dibawah rata-rata, diperlukan suatu pembelajaran yang berbeda dibanding peserta didik dengan *IQ* normal. Selain itu, pemberian materi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Salah satu kemampuan yang masih dimiliki peserta didik dengan hambatan intelektual yaitu kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik terutama yang bersifat fungsional. Menurut Mumpuniarti (2007:

137), pembelajaran keterampilan fungsional memerlukan dukungan dari bidang akademik, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Melihat dari kemampuan dan kebutuhan peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan, maka matematika lebih difokuskan pada penggunaan matematika pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari yaitu pengenalan konsep uang.

Peneliti melakukan kegiatan observasi di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. Dalam melakukan kegiatan observasi tersebut, ditemukan beberapa fakta bahwa peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) belum mampu menggunakan nilai uang dengan benar. Misalnya pada saat peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan membeli makanan di kantin, peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan hanya memberikan uang kepada penjual tetapi tidak memahami nilai uang tersebut. Ketika peneliti menunjukkan beberapa uang logam dan uang kertas, mereka tidak mampu menyebutkan berapa nilai mata uang tersebut. Selain itu, ketika peneliti menginstruksikan untuk mengambil uang dengan nilai tertentu, mereka juga masih mengalami kesalahan

dalam menunjukkan uang sesuai dengan instruksi.

Kemampuan penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan sangat penting diberikan karena uang merupakan sebuah barang atau benda yang setiap hari dibawa dan digunakan semua orang dalam kehidupan sehari-hari. Apabila peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan tidak mampu menggunakan nilai uang, maka mereka tidak dapat hidup secara mandiri. Penggunaan nilai uang termasuk dalam akademik fungsional yang diterapkan pada mata pelajaran matematika. Matematika merupakan sesuatu substansi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut terlihat secara nyata dalam sektor kehidupan seperti di rumah, di pekerjaan dan di masyarakat akan selalu menggunakan matematika. Menurut Polloway & Patton (dalam Mumpuniarti, 2007: 119) matematika difokuskan pada penguasaan keterampilan menghitung dan penghafalan berdasarkan fakta-fakta dengan sedikit penekanan untuk penggunaannya.

Penggunaan nilai uang bagi setiap orang termasuk peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan tidak datang dengan sendirinya melainkan diperoleh dari proses belajar. Guru sangat berperan penting dalam memberikan

metode pembelajaran di kelas sesuai dengan kondisi kelas dan kondisi peserta didik yang berbeda-beda. Metode pembelajaran diberikan untuk memudahkan guru dalam proses penyampaian materi yang akan diajarkan. Suryosubroto (2002: 149) mengungkapkan bahwa metode adalah cara untuk mencapai tujuan. Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah penggunaan nilai uang melalui metode bermain peran.

Metode bermain peran merupakan model pengajaran yang membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dengan bantuan kelompok sosial (Joyce, Weil & Calhoun, 2009: 328). Metode bermain peran ini, menciptakan analogi yang asli dan sama dengan masalah kehidupan yang nyata. Melalui bermain peran, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Metode bermain peran dirasa cocok untuk peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan karena metode tersebut akan mengenalkan konsep yang kongkrit sehingga memudahkan peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan dapat menyerap informasi secara mudah dan jelas.

Pelaksanaan metode bermain peran yang dipilih peneliti yaitu diaplikasikan dalam pembelajaran menabung di bank. Simulasi yang akan diperankan peserta

didik adalah peserta didik akan memerankan sebagai seorang nasabah dan *teller*. Dengan metode bermain yang diaplikasikan dalam pembelajaran menabung, peserta didik lebih melibatkan kemampuan yang sudah terbentuk sebelumnya. Hal tersebut sesuai dengan aplikasi teori belajar behavioristik yang diungkapkan oleh Sugiharto (2007: 103) mengenai ciri mendasar teori behavioristik yang harus diperhatikan yaitu mementingkan pengaruh lingkungan, mementingkan bagian-bagian, mementingkan peranan reaksi, mengutamakan mekanisme terbentuknya hasil belajar melalui prosedur stimulus respon, mementingkan peranan kemampuan yang sudah terbentuk sebelumnya, mementingkan kebiasaan melalui latihan dan pengulangan dan terakhir adalah hasil belajar yang dicapai adalah munculnya perilaku yang diinginkan. Dengan pembelajaran menabung, peserta didik dengan hambatan intelektual diharapkan mendapatkan pengetahuan mulai dari pengenalan nilai uang sampai pada penggunaan nilai uang.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini

mengacu dari teori ahli dari Kemmis dan Mc Taggart yang menggambarkan penelitian tindakan dapat dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya dapat diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SLB N 1 Yogyakarta yang beralamatkan Jalan Bintaran Tengah No. 3, Wirogunan, Mergangsan, Kota Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret 2018. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan kegiatan di ruang kelas rombongan belajar (rombel) meronce.

Subjek Penelitian

Subjek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah 2 peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan yang tingkat SMP di SLB N 1 Yogyakarta. Pemilihan subyek menggunakan *sampling purposive*. Pemilihan subyek berdasarkan pada pertimbangan kemampuan kedua peserta didik yang hampir sama yaitu pada kesulitan dalam penggunaan nilai uang.

Prosedur

Desain penelitian yang digunakan adalah model dari Kemmis dan Mc

Taggart berupa suatu siklus spiral yang meliputi siklus spiral yang meliputi tahapan-tahapan rancangan pada setiap putarannya, yaitu: *plan* (perencanaan), *act* (tindakan), *observe* (observasi) dan *reflect* (refleksi).

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Tes penggunaan nilai uang menggunakan teknik tes lisan dan perbuatan. Tes lisan menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk lisan dengan mengucapkan jawaban dengan kata-katanya sendiri sesuai dengan pertanyaan atau perintah yang diberikan. Sedangkan tes perbuatan dapat digunakan untuk menilai kualitas suatu pekerjaan yang telah selesai dikerjakan oleh peserta didik termasuk juga keterampilan dan ketepatan menyelesaikan pekerjaan. Instrumen tes penggunaan nilai uang disusun berdasarkan validitas isi. Sedangkan teknik observasi digunakan ketika dilaksanakannya tindakan. Lembar panduan observasi terdiri dari partisipasi belajar peserta didik dan kinerja guru dalam pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini secara kuantitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil tes untuk mengetahui peningkatan

hasil belajar peserta didik. Data kuantitatif dalam PTK umumnya berupa angka-angka sederhana. Data kuantitatif dapat dianalisis secara deskriptif antara lain dengan cara menghitung jumlah, menghitung rata-rata, menghitung nilai persentase dan membuat grafik

Data kuantitatif digunakan untuk menghitung presentase peningkatan kemampuan peserta didik dalam penggunaan nilai uang. Untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan tersebut, dilakukan dengan membandingkan hasil tes sebelum tindakan dan tes sesudah tindakan. Dari hasil perbandingan tersebut, diperoleh selisih sehingga dapat diketahui peningkatan kemampuan penggunaan nilai uang pada peserta didik tunagrahita kategori ringan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

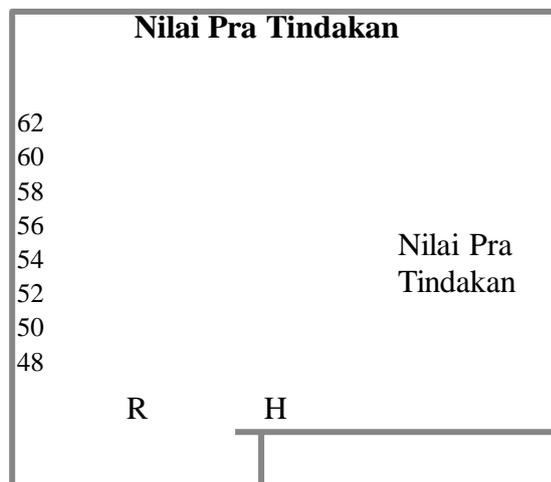
1. Deskripsi Pra Tindakan

Kegiatan pra tindakan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait penggunaan nilai uang. Untuk mengetahui hasil pra tindakan dilakukan dengan tes. Tes kemampuan awal terdiri dari tes lisan. Adapun nilai yang diperoleh peserta didik pada kemampuan awal sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Pra Tindakan

Subjek	Skor Maksimal	Skor Pra Tindakan	Nilai Pra Tindakan	Persentase	Kriteria
R	112	59	52,67	52,67 %	Cukup
H	112	68	60,70	60,70 %	Cukup

Berdasarkan hasil tes pra tindakan, maka dapat disimpulkan kedua subjek belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 75 dan belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Kemampuan awal subjek dalam penggunaan nilai uang sebelum diberikan tindakan dengan metode bermain peran dapat divisualisasikan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Histogram nilai pra tindakan

2. Deskripsi Data Hasil Tes Penggunaan Nilai Uang pada Siklus I

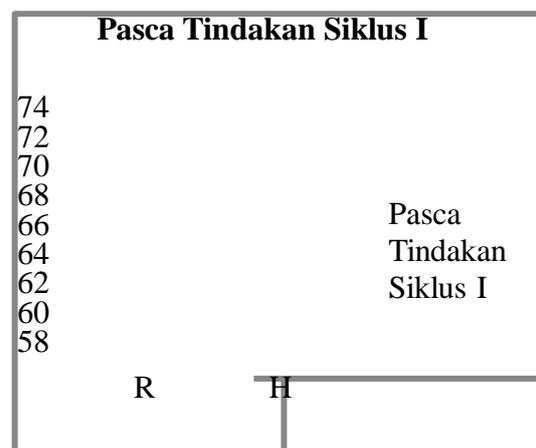
Hasil tes penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan diperoleh dari hasil tes pasca tindakan siklus I. Dari 28 soal, R dapat menjawab 3 soal tanpa bantuan guru, 9 soal dengan bantuan guru berupa verbal atau non verbal, dan 16 soal dengan

bantuan guru berupa verbal dan non verbal. Sedangkan subjek H dapat menjawab 3 soal tanpa bantuan guru, 18 soal dengan bantuan guru berupa verbal atau non verbal, dan 7 soal dengan bantuan guru berupa verbal dan non verbal. Data hasil tes penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Tes Pasca Tindakan Siklus I

Subjek	Skor	Nilai Pasca Tindakan Siklus I	Persentase	Kriteria
R	71	63,39	63,39 %	Baik
H	80	71,42	71,42 %	Baik

Dari hasil tes pasca tindakan pada siklus I dapat dilihat jika kedua subjek belum mencapai angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil tes penggunaan nilai uang pasca tindakan siklus I tersebut dapat divisualisasikan pada gambar 2 sebagai berikut:



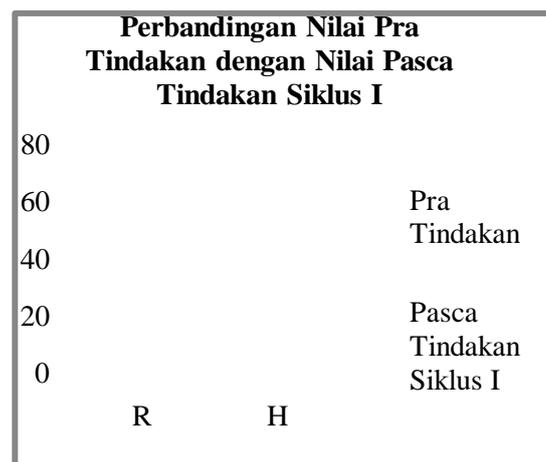
Gambar 2. Histogram Nilai Pasca Tindakan Siklus I

Berdasarkan observasi pada tindakan siklus I R dapat berpartisipasi tanpa bantuan guru sebanyak 3 aspek, berpartisipasi dengan bantuan verbal atau non verbal sebanyak 10 aspek dan partisipasi dengan bantuan verbal dan non verbal sebanyak 7 aspek. Sedangkan H dapat berpartisipasi tanpa bantuan guru sebanyak 10 aspek, berpartisipasi dengan bantuan verbal atau non verbal sebanyak 8 aspek dan partisipasi dengan bantuan verbal dan non verbal sebanyak 2 aspek. Perbandingan penggunaan nilai uang pra tindakan dengan pasca tindakan siklus I dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Data Perbandingan Nilai Pra Tindakan dan Pasca Tindakan Siklus I

Subjek	Nilai Pra Tindakan	Nilai Pasca Tindakan Siklus I	Peningkatan
R	52,67	63,39	10,72%
H	60,70	71,42	10,68%

Hasil tes penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual pada pasca tindakan siklus I tersebut dapat divisualisasikan pada gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Histogram Perbandingan Nilai Pra Tindakan dan Nilai Pasca Tindakan Siklus I

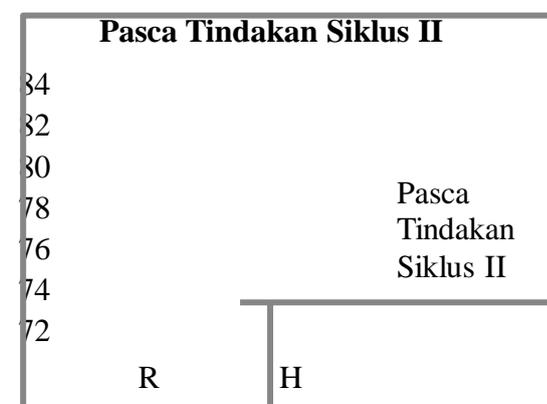
3. Deskripsi Data Hasil Tes Penggunaan Nilai Uang pada Siklus II

Data hasil tes penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan tingkat SMP di SLB N 1 Yogyakarta diperoleh dari hasil tes pasca tindakan pada siklus II. Data hasil tes penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan SLB N 1 Yogyakarta adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pasca Tindakan Siklus II

Subjek	Skor	Nilai Pasca Tindakan	Kriteria
R	86	76,78	Baik
H	93	83,03	Sangat Baik

Hasil tes penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan pada pasca tindakan siklus II tersebut dapat divisualisasikan pada gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Histogram Nilai Pasca Tindakan Siklus II

Berdasarkan observasi pada tindakan siklus II R dapat berpartisipasi tanpa bantuan guru sebanyak 9 aspek, berpartisipasi dengan bantuan verbal atau non verbal sebanyak 11 aspek. Sedangkan H dapat berpartisipasi tanpa bantuan guru sebanyak 16 aspek, berpartisipasi dengan bantuan verbal atau non verbal sebanyak 4 aspek. Berdasarkan hasil pengamatan kinerja guru yang telah dilakukan di siklus II, guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP. Guru juga sudah tidak lupa untuk memberikan apresiasi atau reward kepada peserta didik setiap setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan refleksi antara peneliti dan guru kelas, tindakan dihentikan pada siklus II telah meningkat dan telah

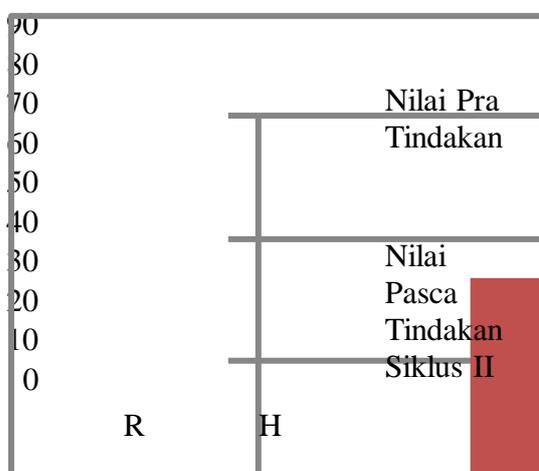
mencapai indikator keberhasilan tindakan setelah digunakannya metode bermain peran. Peningkatan penggunaan nilai uang tersebut meliputi kompetensi membedakan uang yang terbuat dari kertas dan logam; mampu menunjukkan nilai uang logam pecahan Rp100,00 Rp200,00 Rp500,00 Rp1.000,00 dan nilai uang kertas pecahan Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 Rp10.000,00 mampu menyebutkan nilai uang logam pecahan Rp100,00 Rp200,00 Rp500,00 Rp1.000,00 dan nilai uang kertas pecahan Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 Rp10.000,00 mampu menuliskan nilai uang logam pecahan Rp100,00 Rp200,00 Rp500,00 Rp1.000,00 dan nilai uang kertas pecahan Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 Rp10.000,00 serta mampu mensimulasikan kegiatan menabung di bank dengan peran nasabah dan *teller*.

Peningkatan penggunaan nilai uang dari kemampuan awal ke siklus II disajikan pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5. Nilai Pra Tindakan dan Pasca Tindakan Siklus II

Subjek	Nilai Pra Tindakan	Nilai Pasca Tindakan Siklus II	Peningkatan
R	52,67	76,78	24,11
H	60,70	83,03	22,33

Hasil tes penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan pada pasca tindakan siklus II tersebut dapat divisualisasikan pada gambar 5 berikut ini:



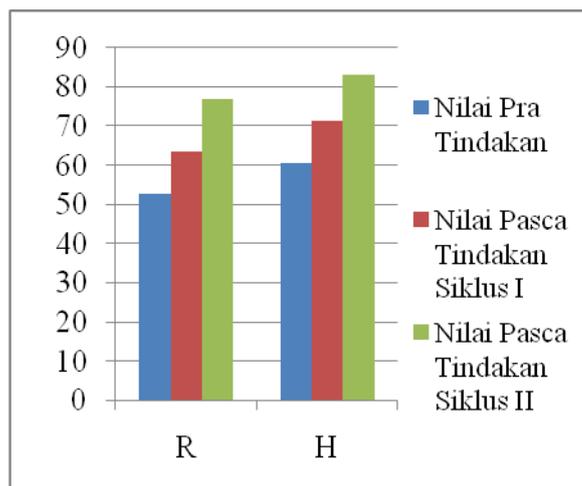
Gambar 5. Histogram Nilai Pra Tindakan dan Pasca Tindakan Siklus II

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada tindakan siklus II, dapat diketahui bahwa penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan mengalami peningkatan dibandingkan kemampuan awal dan tes pasca tindakan siklus I. Peningkatan kedua subjek tersebut juga telah mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75 dan telah mencapai kompetensi yang diharapkan. Data tentang penggunaan nilai uang peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan tingkat SMP di SLB N 1 Yogyakarta dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Data Hasil Nilai Pra Tindakan, Pasca Tindakan Siklus I dan Pasca Tindakan Siklus II

Subjek	Nilai Pra Tindakan	Nilai Pasca Tindakan Siklus I	Nilai Pasca Tindakan Siklus II
R	52,67	63,39	76,78
H	60,70	71,42	83,03

Hasil peningkatan penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan mulai dari kemampuan awal, tes pasca tindakan siklus I dan tes pasca tindakan siklus II tersebut dapat divisualisasikan pada gambar 6 berikut ini:



Gambar 6. Histogram Nilai Pra Tindakan, Nilai Pasca Tindakan Siklus I dan Nilai Pasca Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa tindakan siklus II penggunaan nilai uang peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan tingkat SMP mengalami

peningkatan. Hasil tes pasca tindakan siklus II menunjukkan nilai dari kedua subjek mencapai KKM yaitu 75. Kedua subjek dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan yaitu kompetensi yaitu mampu membedakan uang yang terbuat dari kertas dan logam; mampu menunjukkan nilai uang logam pecahan Rp100,00 Rp200,00 Rp500,00 Rp1.000,00 dan nilai uang kertas pecahan Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 Rp10.000,00 mampu menyebutkan nilai uang logam pecahan Rp100,00 Rp200,00 Rp500,00 Rp1.000,00 dan nilai uang kertas pecahan Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 Rp10.000,00 mampu menuliskan nilai uang logam pecahan Rp100,00 Rp200,00 Rp500,00 Rp1.000,00 dan nilai uang kertas pecahan Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 Rp10.000,00 serta mampu mensimulasikan kegiatan menabung di bank dengan peran nasabah dan *teller*. Maka dari itu, pemberian tindakan lanjutan dapat dihentikan.

4. Pembahasan Hasil Penelitian Peningkatan Penggunaan Nilai Uang pada Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual Kategori Ringan

Kemampuan penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan sangat penting diberikan karena uang merupakan sebuah

barang atau benda yang setiap hari dibawa dan digunakan semua orang dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan nilai uang termasuk dalam akademik fungsional yang diterapkan pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mumpuniarti (2007: 137), pembelajaran keterampilan fungsional memerlukan dukungan dari bidang akademik, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika melalui materi penggunaan nilai uang bertujuan agar peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan nilai uang yang diimplementasikan pada penelitian ini adalah kegiatan menabung. Menabung merupakan salah satu kegunaan nilai uang dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan Polloway & Patton (dalam Mumpuniarti, 2007: 119) matematika difokuskan pada penguasaan keterampilan menghitung dan penghafalan berdasarkan fakta-fakta dengan sedikit penekanan untuk penggunaannya. Dengan menabung, peserta didik akan mendapatkan informasi mulai dari konsep uang sampai aplikasinya.

Untuk menyampaikan materi pembelajaran tentang penggunaan nilai uang tersebut, peneliti menggunakan metode bermain peran sebagai cara guru

menyampaikan pesan kepada peserta didik. Hal tersebut sependapat dengan Suryosubroto (2002: 149) yang mengungkapkan bahwa metode adalah cara untuk mencapai tujuan. Metode bermain peran, dipilih untuk menyampaikan informasi tentang penggunaan nilai uang. Dengan metode bermain peran tersebut, peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan akan berperan sebagai nasabah dan *teller* dalam pembelajaran menabung di bank. Hal tersebut sependapat dengan Joyce, Weil dan Calhoun (2009: 328), metode bermain peran merupakan model pengajaran yang membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dengan kelompok sosial. Pada penelitian ini, peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan dapat menemukan makna pribadi yaitu saat peserta didik dapat bermain peran sebagai nasabah dan *teller* sesuai dengan tugas masing-masing. Dengan mengetahui perannya sebagai nasabah dan *teller*, informasi atau pesan tentang penggunaan nilai uang akan dipahami oleh peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan. Metode bermain peran ini, menciptakan analogi yang asli dan sama dengan masalah kehidupan yang nyata. Jadi, bermain peran adalah metode pembelajaran dalam penyampaian pesannya melalui peran berpura-pura

secara aktif dan gembira untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan bermain peran, harus diberi evaluasi atau *debriefing* untuk merefleksikan apa yang sudah dicapai pada proses pembelajaran dan apa yang harus dicapai pada pembelajaran selanjutnya. Pada saat peneliti melakukan penelitian, guru juga sudah memberikan evaluasi atau *debreifing* pada peserta didik dengan hambatan intelektual. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Ruth dan David (2007: 115) menjelaskan bahwa setelah proses bermain peran selesai, para peserta diberikan waktu jeda untuk melakukan evaluasi (*debriefing*) yang mendorong mereka untuk berbagi emosi saat melakukan bermain peran. Jika peserta belum memperlihatkan emosinya, maka peneliti bisa membantu peserta agar memiliki gambaran singkat tentang kejadian selama bermain peran. Peserta dapat berbagi tentang apa yang mereka pelajari dan apa yang ingin dilakukan pada waktu berikutnya. Sedangkan pengamat, dapat membagikan evaluasi kepada peserta tentang apa yang sudah dilakukan, apa yang sudah dijalankan dengan baik, apa yang perlu diperbaiki dan apa yang dapat dirasakan peserta didik selama bermain peran.

Hasil pencapaian nilai subjek pada penelitian ini menunjukkan kemampuan penggunaan nilai uang mengalami

peningkatan dan memenuhi KKM setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan metode bermain peran. Kedua subjek dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan yaitu kompetensi yaitu mampu membedakan uang yang terbuat dari kertas dan logam; mampu menunjukkan nilai uang logam pecahan Rp100,00 Rp200,00 Rp500,00 Rp1.000,00 dan nilai uang kertas pecahan Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 Rp10.000,00 mampu menyebutkan nilai uang logam pecahan Rp100,00 Rp200,00 Rp500,00 Rp1.000,00 dan nilai uang kertas pecahan Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 Rp10.000,00 mampu menuliskan nilai uang logam pecahan Rp100,00 Rp200,00 Rp500,00 Rp1.000,00 dan nilai uang kertas pecahan Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 Rp10.000,00 serta mampu mensimulasikan kegiatan menabung di bank dengan peran nasabah dan *teller*. Peningkatan kemampuan tersebut terjadi karena metode bermain peran merupakan cara penyampaian informasi materi pembelajaran yang membuat peserta didik mendapatkan pengalaman nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat dengan Oemar Hamalik (2001: 214) kelebihan dari bermain peran adalah peserta didik dapat mengekspresikan perasaannya, dapat berpendapat tanpa takut mendapatkan sanksi dan dapat digunakan peserta didik

untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan ide-ide orang lain.

Melalui metode bermain peran, peserta didik dengan hambatan intelektual akan mencapai aspek afektif dan kognif. Selain itu, dengan metode bermain peran peserta didik lebih melibatkan kemampuan yang sudah terbentuk sebelumnya. Aspek afektif peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan yang terbentuk dalam proses pembelajaran yakni peserta didik dapat mengungkapkan perasaannya ketika pembelajaran dengan metode bermain peran. Peserta didik juga lebih bersemangat untuk melakukan proses pembelajaran penggunaan nilai uang. Dengan perasaan senang dan semangat tersebut, dapat memancing peserta didik mengetahui tugas setiap perannya sebagai nasabah maupun *teller*. Dengan mengetahui tugas perannya sebagai nasabah dan *teller*, aspek kognitif penggunaan nilai uang peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan akan muncul. Hal tersebut sesuai dengan aplikasi teori belajar behavioristik yang diungkapkan oleh Sugiharto (2007: 103) mengenai ciri mendasar teori behavioristik yang harus diperhatikan yaitu mementingkan pengaruh lingkungan, mementingkan bagian-bagian, mementingkan peranan reaksi, mengutamakan mekanisme terbentuknya hasil belajar melalui prosedur stimulus

respon, mementingkan peranan kemampuan yang sudah terbentuk sebelumnya, mementingkan kebiasaan melalui latihan dan pengulangan dan terakhir adalah hasil belajar yang dicapai adalah munculnya perilaku yang diinginkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan penggunaan nilai uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual kategori ringan tingkat SMP di SLB N 1 Yogyakarta. Hasil kinerja guru juga menunjukkan skor dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada hasil tes lisan dan perbuatan menunjukkan peserta didik mampu mencapai kompetensi sesuai dengan indikator yaitu mampu membedakan uang yang terbuat dari kertas dan logam; mampu menunjukkan nilai uang logam pecahan Rp100,00 Rp200,00 Rp500,00 Rp1.000,00 dan nilai uang kertas pecahan Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 Rp10.000,00 mampu menyebutkan nilai uang logam pecahan Rp100,00 Rp200,00 Rp500,00 Rp1.000,00 dan nilai uang kertas pecahan Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 Rp10.000,00 mampu menuliskan nilai uang logam

pecahan Rp100,00 Rp200,00 Rp500,00 Rp1.000,00 dan nilai uang kertas pecahan Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 Rp10.000,00 serta mampu mensimulasikan kegiatan menabung di bank dengan peran nasabah dan *teller*. Peningkatan kemampuan didukung dengan adanya metode bermain peran sehingga peserta didik belajar kongkrit dan berdasarkan pengalaman langsung.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hendaknya dapat menggunakan metode bermain peran pada materi lain yang sulit dipelajari oleh peserta didik selain pada materi penggunaan nilai uang.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya berkoordinasi dengan guru-guru disekolah untuk mengembangkan metode pembelajaran yang digunakan pada berbagai mata pelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam mengolah informasi pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat meneliti penggunaan nilai uang dengan menggunakan metode pembelajaran salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hallahan, D.P., Kauffman. J.M. & Pullen. P.C. (2009). *Exceptional Learners: An Introduction to Special Education*. USA: Pearson Education Inc.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Joyce, B., Weil .M., & Calhoun E. (2009). *Models of Teaching. Model-model Pengajaran*. (Terjemahan Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyono, Abdurrahman. (1994). *Pendidikan Bagi Peserta didik Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mumpuniarti. (2007). *Pembelajaran Akademik Bagi Tunagrahita*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Mumpuniarti. (2007). *Pendekatan Pembelajaran bagi Peserta didik Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Ruth, Fanning dan David M. Gaba. (2007). *The Role of Debriefing in Simulation Based Learning*. *Journal of Education*, 2, 115-125.
- Sugiharto, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.