

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN UANG DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN MELALUI BERMAIN PERAN JUAL BELI DI SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI 1 SLEMAN, D.I YOGYAKARTA**

***THE IMPROVEMENT OF ABILITY TO USING MONEY IN LEARNING MATHEMATICS ON THE CHILDREN WITH MILD MENTAL RETARDATION THROUGH ROLE PLAYING IN BUYING AND SELLING IN SLB N 1 SLEMAN, D.I YOGYAKARTA***

Oleh: Khoirunisa Wulandari  
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Yogyakarta  
nisanisakhoiru@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil peningkatan kemampuan menggunakan uang pada anak tunagrahita kategori ringan kelas VII melalui kegiatan bermain peran jual beli di SLB Negeri 1 Sleman. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Taggart dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan observasi, serta refleksi. Subjek penelitian meliputi siswa tunagrahita kelas VII berjumlah dua anak. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, tes dan dokumentasi sebagai data pelengkap. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain peran jual beli dapat meningkatkan kemampuan menggunakan uang bagi anak tunagrahita kategori ringan kelas VII di SLB Negeri 1 Sleman. Anak lebih antusias dalam menerima pembelajaran, konsentrasi anak tidak mudah beralih, dan respon anak terhadap guru selama pembelajaran lebih baik. Hasil peningkatan yang diperoleh pada tes pra tindakan Aj memperoleh nilai 47 meningkat menjadi 70 pasca tindakan siklus I dan meningkat lagi menjadi 89 pasca tindakan siklus II. Ft memperoleh nilai 39 meningkat menjadi 63 pasca tindakan siklus I dan meningkat lagi menjadi 85 pasca tindakan siklus II.

**Kata kunci:** *uang, bermain peran, jual beli, anak tunagrahita kategori ringan*

**Abstrak**

*This study aims to determine the results and process of improving abilities for using money by the children with mild mental retardation VII grade with role playing in SLB Negeri 1 Sleman. This kind of the study is a classroom action research. Design of the study using Kemmis and Taggart model in two cycles consists of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study included the children with mild mental retardation VII grade who were two children. Data collection techniques were conducted using observation, tests and documentation as complementary data. The data analysis technique is descriptively quantitative.*

*The results showed that with role playing in buying and selling can improve the ability of using money for the children with mild mental retardation VII grade in SLB Negeri 1 Sleman. Students be more enthusiast in the learning process, having good concentration, and the response to the teacher during the class is better. The results of the improvement obtained, in the pre-action test of subject Aj got the value of 47 increased to 70 in the post-action test*

*cycle I and increased again to 89 on post-action test cycle II. The subject of Ft obtains a value of 39 increased to 63 in the post-action test of cycle I and increased again to 85 in the post-action test of cycle II.*

***Keyword: money, role playing, buying and selling, the children with mild mental retardation***

## **PENDAHULUAN**

Tunagrahita sering mendapat istilah lain seperti hambatan mental atau retardasi mental. Menurut Mohammad Efendi (2006:90) mengemukakan siswa tunagrahita ringan adalah anak yang tidak mampu mengikuti program pendidikan disekolah reguler, namun memiliki kemampuan yang masih dapat dikembangkan melalui pendidikan meskipun hasilnya tidak maksimal. Menurut Mumpuniarti (2007:11) anak retardasi mental perlu diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok. Pengklasifikasian anak hambatan mental perlu dilakukan untuk memudahkan guru dalam menyusun program layanan atau pendidikan dan melaksanakannya secara tepat. Anak retardasi mental memiliki perbedaan individu yang sangat besar. Menurut AAMD dan PP No 72 tahun 1991 (dalam Kemendikbud, 2012:8) anak tunagrahita ringan adalah mereka yang memiliki kecerdasan dan adaptasi sosial yang terhambat namun mereka memiliki kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan belajar. Menurut pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata yang diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok, yaitu ringan, sedang dan berat. Anak tunagrahita memiliki kecerdasan yang terhambat namun mereka masih dapat berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan dalam belajar.

Belajar merupakan suatu proses perubahan yang meningkat dan dapat

dilihat dari hasilnya. Belajar tidak hanya di dalam kelas. Belajar dapat dipraktikkan langsung oleh setiap individu, seperti belajar matematika. Menurut Jhon Manginas (2017:4)

*“Mathematical concepts are the concept of number, that of the positional value of digits, the distinction, reading and writing of numbers and numerical symbols and the ability to measure, count and enumerate “.*

Dapat diartikan bahwa pembelajaran matematika berupa konsep angka, digit, perbedaan, pembacaan dan penulisan angka, simbol numerik, kemampuan mengukur, menghitung, dan menghitung. Pembelajaran matematika tidak harus menggunakan pembelajaran yang abstrak.

Pada umumnya pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan dalam mata pelajaran matematika lebih memfokuskan pada konsep hitung. Selain mempelajari konsep hitung siswa perlu dikenalkan dengan pembelajaran uang.

Matematika merupakan pembelajaran yang dianggap penting bagi setiap individu. Pembelajaran matematika mempunyai kegunaan yang penting bagi kehidupan sehari-hari. Namun pada umumnya anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam berfikir abstrak. Setiap siswa tentunya memiliki perbedaan dalam permasalahan. Namun ada juga yang memiliki kesamaan seperti halnya dalam mengenal uang. Bisa dalam mengenal uang saat berbelanja, saat memberikan uang sesuai dengan harga barang maupun memberikan atau menerima kembalian dalam kegiatan jual beli. Sesuai dengan

keadaan di lingkungan sekitar, terdapat beberapa kenyataan bahwa anak tunagrahita banyak mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan sehari-hari seperti jual beli. Dalam menghitung jumlah uang untuk membeli, uang sebagai kembalian bahkan saat menjual maupun mengembalikan sisa uang kembalian untuk berbelanja. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam membelanjakan uang ataupun dalam menghitung kembalian.

Pembelajaran ini penting untuk diberikan kepada siswa, karena pembelajaran tentang uang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Penggunaan uang dapat digunakan oleh anak tunagrahita dalam bidang vokasionalnya untuk kehidupan yang akan datang. Dalam mengajarkan tentang uang perlu dikenalkan kepada siswa mulai dari awal. Dimulai dari jenis uang yaitu uang logam dan uang kertas. Kemudian lanjut pada jumlah uang atau nominalnya. Aktivitas sehari-hari merupakan kegiatan yang perlu diberikan kepada anak tunagrahita agar tidak selalu bergantung kepada orang lain.

Dalam kehidupan sehari-hari, uang sangat penting diperkenalkan untuk anak tunagrahita ringan. Aktivitas sehari-hari ini dapat dicontohkan dalam kegiatan bermain peran jual beli. Dalam kegiatan jual beli diperlukan kemampuan untuk memahami uang. Anak tunagrahita memiliki kemampuan dibawah anak normal dalam bidang pembelajaran. Selain itu anak tunagrahita memiliki kekurangan dalam tingkah laku. Sehingga dibutuhkan pembelajaran yang dapat membantu dalam melakukan kegiatan atau aktivitas sehari-hari. Pendidikan yang baik adalah memberikan pembelajaran di sekolah yang dapat diterapkan di luar sekolah dan dalam kehidupan bagi diri sendiri, sehingga materi yang diberikan kepada siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan yang masih dimiliki siswa, serta memberikan pelajaran yang berguna bagi kehidupan

sehari-harinya. Terutama dalam upaya membantu siswa mencapai tingkat kemandirian.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di SLB Negeri 1 Sleman terdapat dua subjek tunagrahita kategori ringan mengalami kesulitan menggunakan uang dalam pembelajaran matematika yang diajarkan. Bukti dari permasalahan tersebut adalah ketika diberikan soal tentang pengenalan dan berhitung menggunakan uang ketika mengerjakan soal, siswa hanya dapat mengerjakan beberapa soal benar dan yang lainnya masih salah. Anak masih terlihat bingung saat diberikan soal tentang uang tersebut. Selain itu saat dilakukan observasi siswa mengenali beberapa uang yang ditunjukkan oleh guru, namun masih ada beberapa kesalahan saat ditanyakan kembali. Selain itu saat dilakukan pengamatan siswa juga tidak dapat menggunakan uang saat jajan di kantin. Siswa saat berjaga di kantin masih sangat kebingungan saat memberikan kembalian pada pembeli. Hal tersebut dapat terjadi disebabkan karena kurang konsentrasinya siswa saat dilakukan pembelajaran. Selain itu saat pembelajaran berlangsung teman satu mengganggu teman yang lainnya.

Dilihat dari permasalahan yang didapatkan di atas, maka tindakan yang direncanakan untuk meningkatkan kemampuan menggunakan uang adalah dengan menggunakan bermain peran jual beli. Bermain peran ini berupa jual beli. Kegiatan ini digunakan karena dalam memberikan pembelajaran kepada anak tunagrahita ringan harus dilakukan secara langsung. Bermain peran biasanya akan memberikan dampak positif bagi siswa karena pembelajaran akan dipraktikkan langsung. Sama seperti pendapat Sarah Bowman (2013:4) bahwa:

*“Much of the current research in the field of role-playing studies focuses upon the positive impact that games can have on the lives of participant “*

Pengertian diatas dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan bermain peran dapat memiliki dampak positif dalam pembelajaran bagi peserta.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti bermaksud melakukan peningkatan terhadap kemampuan menggunakan uang untuk anak tunagrahita kategori ringan kelas VII dengan bermain peran jual beli di SLB Negeri 1 Sleman. Peneliti akan membatasi pada materi kemampuan menggunakan uang dalam mengidentifikasi jumlah atau nominal uang, warna dan fungsi uang serta dalam mengaplikasikan atau menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu peneliti ingin mengadakan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Penggunaan Uang Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Melalui Bermain Peran Jual Beli Di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Sleman Yogyakarta.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dituliskan diatas, maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana proses dan hasil peningkatan kemampuan menggunakan uang pada anak tunagrahita kategori ringan kelas VII di SLB N 1 Sleman ?”

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menggunakan uang pada anak Tunagrahita kategori ringan kelas VII dengan Bermain peran jual beli di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Sleman.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas untuk mengupayakan pemecahan masalah yang timbul dalam kegiatan pembelajaran (Fathurahman, 2011: 202) .

Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

Menurut Mohammad Asrori (2007:6) penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih berkualitas sehingga anak mendapatkan hasil belajar yang baik. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk menyelesaikan masalah melalui suatu perbuatan nyata Suharsimi Arikunto, (2010:1). Penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif yaitu peneliti bekerjasama dengan guru kelas. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan menggunakan uang bagi siswa tunagrahita kategori ringan kelas VII.

Pelaksanaan penelitian menggunakan bermain peran jual beli ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menggunakan uang pada anak Tunagrahita kategori ringan kelas VII. Tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan uang berupa penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari, mengetahui fungsi, warna serta nominal atau jumlah uang.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini yaitu dari bulan Mei sampai dengan Juni 2015.

### **Subjek Penelitian**

Penentuan subjek penelitian yang dilakukan adalah dengan melihat langsung kesulitan yang dimiliki anak dalam materi uang pada saat dilakukan pembelajaran. Pembelajaran mengenai materi tentang uang pada siswa mendapatkan hasil di bawah rata-rata. Siswa mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi atau memusatkan fokus pembelajaran. Kesulitan dalam mengingat kembali informasi yang telah diberikan, tidak mampu berfikir abstrak serta kurangnya berfikir kreatif. Dengan mempertimbangkan kriteria subjek yang telah dijelaskan maka diperoleh 2 siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian yaitu kelas VII SMPLB/C di SLB N 1 Sleman.

**Intrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini tes, observasi dan dokumentasi.

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui kemampuan menyusun kalimat. Tes akan diberikan minimal dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum pemberian tindakan menggunakan kegiatan bermain peran berupa jual beli dan *posttest* diberikan setelah pemberian tindakan menggunakan kegiatan bermain peran jual beli. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar materi uang pada anak tunagrahita kategori ringan melalui kegiatan bermain peran jual beli.

Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran menggunakan uang dengan kegiatan bermain peran berupa jual beli. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dalam setiap siklus. Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung dengan pelaksanaan tindakan kepada siswa. Observer mencatat semua perilaku dari siswa serta partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung yaitu pada saat penerapan kegiatan bermain peran berupa jual beli tersebut.

Dokumen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa, foto ketika siswa mengerjakan, lembar kerja siswa. Dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa foto-foto saat proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi ini akan menjadi pelengkap serta dapat memperjelas data yang lainnya.

**Teknik Analisis Data**

Teknik deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam tabel dan grafik. Data yang diperoleh berupa angka dideskripsikan sehingga menghasilkan makna yang dapat diambil kesimpulan. Setelah didapat hasilnya maka data akan

dibandingkan. Perbandingan yang dilakukan adalah membandingkan skor pretest dan skor posttest. Hasil perbandingan akan dijadikan sebagai dasar ada dan tidaknya peningkatan dalam penelitian yang dilakukan. Data-data kuantitatif didapatkan dari skor tes hasil belajar. Berikut adalah rumus pengambilan skor tes hasil belajar:

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan:

NP= nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R= Skor kemampuan yang diperoleh siswa  
SM= skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil penelitian**

Sebelum melaksanakan tindakan siklus 1, peneliti perlu mengetahui kemampuan awal siswa mengenai kemampuan menggunakan uang. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa maka dilakukan tes pra tindakan. Pra tindakan dilakukan dengan jumlah soal pra tindakan sebanyak 25 butir soal. Hasil pra tindakan kemampuan pemahaman siswa dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 1. Data hasil pra tindakan kemampuan menggunakan uang anak tunagrahita ringan kelas VII

No	Subjek	Skor Maks	Skor Pra	Prosetasi	Kriteia
1.	Aj	100	47	47%	Cukup
2.	Ft	100	39	39%	Kurang

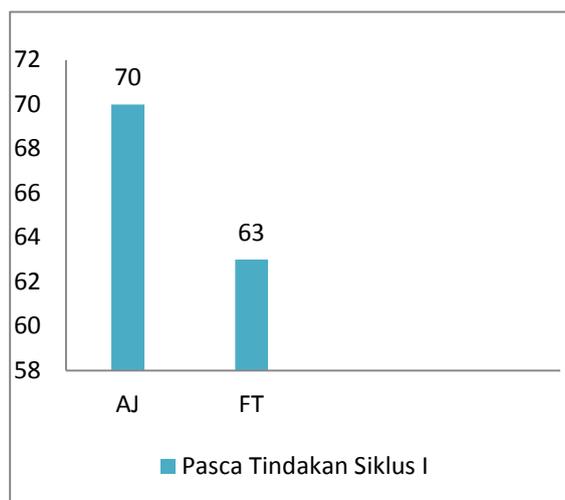
Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yang selanjutnya dibagi menjadi 3 kali pertemuan untuk tindakan dan 1 kali pertemuan untuk pasca tindakan. Pasca tindakan dilakukan pada setiap akhir siklus. Data hasil tes kemampuan menggunakan uang pada anak tunagrahita kategori ringan kelas VII di SLB N 1 Sleman diperoleh dari hasil tes pasca

tindakan pada siklus I. Tes kemampuan membilang berupa 25 butir soal terdiri dari soal tertulis dan perbuatan

Tabel 2. Data Hasil Tes Kemampuan Menggunakan Uang Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas VII Di SLB N 1 Sleman Pasca Tindakan Siklus I

No	Pasca Tindakan Siklus I			
	Subjek	Skor	Pencapaian %	Kategori
1.	Aj	70	70%	baik
2.	Ft	63	63%	baik

Hasil pencapaian kemampuan menggunakan uang pada anaka tunagrahita kategori ringan kelas VII dengan kegiatan bermain peran jual beli dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 1. Diagram peningkatan hasil pra tindakandan pasca tindakan 1

Pelaksanaan tindakan siklus 2 dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Tindakan akan dilakukan dalam 2 kali pertemuan dan 1 pertemuan terakhir akan digunakan untuk pasca tindakan.

Pembelajaran siklus kedua dilakukan dengan memberikan suasana yang berbeda dalam pembelajaran. Pada siklus kedua ini akan dilakukan aktivitas sehari-hari yang tidak hanya dilakukan di dalam kelas, tetapi juga mengajak siswa ke pasar, dan siswa diminta untuk membelanjakan barang dengan di beri uang yang sudah disediakan.

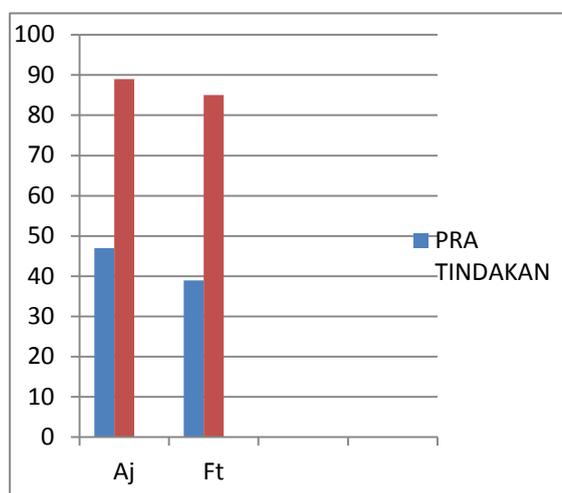
Tes hasil belajar siklus 2 dalam

menggunakan uang berupa 25 butir soal terdiri dari soal tertulis dan perbuatan. Skor test hasil belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No	Subjek	Pasca Tindakan Siklus 1		
		Skor	Pencapaian (%)	Kategori
1.	Aj	89	89%	Sangat baik
2.	Ft	85	85%	Sangat baik

Tabel 3. Data hasil pasca tindakan kemampuan penggunaan uang dengan kegiatan bermain peran jual beli (pasca tindakan2)

Hasil pencapaian kemampuan menggunakan uang pada anak tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri 1 Sleman ketika pasca tindakan siklus 1 dan pasca tindakan siklus 2 dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 2. Diagram peningkatan pasca tindakan siklus 1 dan pasca tindakan siklus 2.

**Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan kegiatan bermain peran jual beli dapat meningkatkan hasil belajar anak. Dalam hal ini kemampuan anak dalam menggunakan uang meningkat setelah diberikan pembelajaran menggunakan uang dengan kegiatan bermain peran jual beli. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan

oleh Diah Rizi Pangestika, (2018: 74) bahwa ada peningkatan hasil belajar pada siswa serta terdapat perubahan perilaku dari siswa seperti memiliki motivasi belajar dan siswa tidak cepat bosan dengan menggunakan kegiatan bermain peran.

Penelitian yang dilakukan pada anak tunagrahita ringan kelas VII di SLB N 1 Sleman adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan kegiatan bermain peran, dari penelitian ini tujuan yang akan dicapai adalah untuk meningkatkan kemampuan menggunakan uang pada anak tunagrahita kategori ringan. Pembelajaran menggunakan uang ini penting untuk diberikan kepada siswa, karena pembelajaran tentang uang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Penggunaan uang dapat digunakan oleh anak tunagrahita dalam bidang vokasionalnya untuk kehidupan yang akan datang. Dengan dimilikinya kemampuan dalam menggunakan uang maka siswa dapat belajar mandiri dalam menggunakan uang. Sehingga melalui bermain peran jual beli anak dapat dengan mandiri dalam menerapkan uang untuk membeli kebutuhannya dengan berbelanja, baik untuk membeli kebutuhan pribadi maupun oranglain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Fu-Yuan Chiu (2016: 1) menyatakan bahwa

*“Learning by using role playing based assessment can effectively improve the academic performance and learning attitudes of student“.*

Dapat diartikan bahwa pembelajaran menggunakan penilaian bermain peran dapat secara efektif meningkatkan kinerja akademik dan sikap belajar siswa.

Dengan dimilikinya kemampuan dalam menggunakan uang maka siswa dapat belajar mandiri dalam menggunakan uang. Selain itu anak juga dapat aktif dalam pembelajaran Sehingga melalui kegiatan jual beli anak dapat berpartisipasi dengan aktif dalam pembelajaran. Hal ini

relevan dengan pendapat Peter Kilgour (2015: 8) bahwa

*“Role plays are one type of active and participatory learning activity that creates interaction between students and a simulated scenario. This reality can serve to open the minds of participants to issues they need to be able to deal with in their chosen.“*

Pengertian tersebut dapat diartikan bahwa bermain peran adalah salah satu jenis partisipasi belajar yang aktif dan dapat menciptakan interaksi antara siswa. Kenyataan ini bisa berfungsi untuk membuka pikiran para peserta untuk masalah yang di hadapi mereka. Selain itu dengan pembelajaran yang dilakukan dengan pemberian intruksi langsung akan lebih memudahkan siswa. Sama halnya menurut Evelyn Kroesbergen (2005: 2) bahwa

*“Students who received directed instruction showed greater improvement than students who had received guided instruction.“*

Bahwa siswa yang menerima instruksi langsung menunjukkan peningkatan yang lebih baik.

Penelitian yang dilakukan pada anak tunagrahita kategori ringan kelas VII di SLB N Sleman adalah dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam beberapa siklus. Siklus yang dilakukan terdiri atas siklus I dan siklus II. Berdasarkan tes pasca tindakan siklus I kemampuan menggunakan uang pada anak tunagrahita kategori ringan mengalami peningkatan dari kemampuan awal satu subjek telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 70. Hasil ketercapaian skor pasca tindakan siklus I pada Aj meningkat hingga mencapai skor 70 dengan kategori baik dan subjek Ft mendapatkan skor 63 dengan kategori baik. Dari hasil tes tersebut dapat dilihat jika kedua subjek mengalami peningkatan dengan rincian subjek Aj mengalami peningkatan 23% dan

subjek Ft mengalami peningkatan 24%. Kemudian peneliti bersama dengan guru merefleksi dari semua proses tindakan yang diberikan pada siklus I, hasil refleksi tersebut yaitu semua siswa dalam siklus I sudah menunjukkan partisipasi yang baik. Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran pada siklus I subjek masih membutuhkan bantuan dalam berpartisipasi baik secara verbal atau non verbal, bantuan verbal sekaligus non verbal. Dari ketiga pertemuan tersebut maka rata-rata Aj dapat berpartisipasi dengan sangat baik, dapat dilihat pada pertemuan pertama membutuhkan bantuan guru berupa bantuan verbal maupun non verbal pada 8 aspek dengan bantuan guru berupa bantuan verbal dan non verbal pada 4 aspek. Pada pertemuan kedua tanpa bantuan guru pada 5 aspek dan 7 aspek dengan bantuan verbal maupun non verbal. Pada pertemuan ketiga tanpa bantuan guru pada 8 aspek dan 5 aspek dengan bantuan guru berupa bantuan verbal. Kemudian dari ketiga pertemuan tersebut maka rata-rata Ft dapat berpartisipasi dengan baik, dapat dilihat pada pertemuan pertama membutuhkan bantuan guru berupa bantuan verbal atau non verbal pada 7 aspek dengan bantuan guru berupa bantuan verbal dan non verbal pada 5 aspek. Pada pertemuan kedua dengan bantuan guru berupa bantuan verbal pada 10 aspek dan 2 aspek dengan bantuan verbal dan non verbal. Pada pertemuan ketiga tanpa bantuan guru pada 5 aspek dan 7 aspek dengan bantuan guru berupa bantuan verbal.

Secara umum siswa terlihat antusias dengan pendekatan sehari-hari yang diberikan oleh guru berupa jual beli, namun pada siklus I masih ditemukan permasalahan selain subjek Ft belum memenuhi kriteria keberhasilan yaitu 70%, permasalahan terletak pada adanya gangguan dari luar kelas berupa siswa ramai dan sering memanggil nama anak yang berada di dalam kelas dan tiba-tiba membuka pintu dan mengganggu. Pada saat

mengerjakan soal siswa selalu tergesa-gesa karena ingin cepat keluar kelas. Kegiatan jual beli yang sudah ditentukan yaitu di dalam sekolah membuat anak kurang mengetahui kegiatan berbelanja secara luas. Pada pemberian tindakan siklus I, belum ada *reward* terhadap hasil belajar siswa.

Dalam tindakan siklus II yang akan dilakukan terhadap semua siswa, peneliti berkolaborasi dengan guru membuat modifikasi dan langkah perbaikan yang sesuai agar semua siswa pada siklus II dapat mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan. Melihat hasil refleksi tersebut tindakan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II yaitu guru memberikan bimbingan individual yang lebih intensif terutama kepada subjek yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, sebelum memulai proses pembelajaran guru terlebih dahulu mengunci pintu rapat agar siswa lain tidak bisa masuk dan mengganggu proses pembelajaran, guru memberikan pendampingan terutama pada subjek yang selalu tergesa-gesa ingin keluar kelas. Kemudian dalam kegiatan membeli diberikan suasana yang berbeda dalam pembelajaran, yaitu mengajak ke pasar untuk melakukan kegiatan membeli sehingga siswa dapat langsung berinteraksi dengan orang-orang yang melakukan kegiatan jual beli. Pemberian pujian atau *reward* saat siswa dapat menunjukkan partisipasi yang baik selama proses pembelajaran sehingga anak lebih termotivasi.

Perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II tersebut dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam menggunakan uang. Pasca tindakan siklus II kedua subjek dapat mencapai kriteria keberhasilan yaitu 70 dengan rincian subjek Aj mampu mencapai skor 89 dan Ft mampu mencapai 85. Sehingga pasca tindakan pada siklus II subjek Aj mengalami peningkatan sebanyak 42% dan subjek Ft mengalami

peningkatan 46%. Hasil skor pencapaian subjek pada penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan membilang pada anak tunagrahita kategori ringan dapat meningkat setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan pendekatan aktivitas sehari-hari berupa jual beli.

Kegiatan bermain peran dipilih menjadi mediator dalam meningkatkan kemampuan menggunakan uang karena melalui kegiatan ini minat belajar siswa akan meningkat dikarenakan secara langsung akan dilakukan kegiatan jual beli dan kegiatan tersebut juga dapat dilakukan langsung di masyarakat. Kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang serta ditambah dengan adanya penguatan secara verbal yang dilakukan oleh guru dapat lebih memotivasi siswa. Selain itu dengan menggunakannya bermain peran berupa jual beli ini siswa mendapatkan kesempatan untuk berlatih secara berulang-ulang hingga kemampuan dalam menggunakan uang pada siswa meningkat. Hal tersebut sesuai dengan aplikasi teori belajar behavioristik yang diungkapkan oleh Sugihartono (2007:103) mengenai ciri mendasar teori behavioristik yang harus diperhatikan yaitu mementingkan pengaruh lingkungan, mementingkan bagian-bagian, memntingkan 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.

Selain itu melalui kegiatan bermain peran jual beli aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa dapat tercapai. Setelah meningkatnya minat belajar siswa, aspek kognitif yang meningkat anak akan semakin akrab dengan konsep-konsep dan istilah-istilah aritmatika paling dasar serta bilangan, karena pada saat guru

menerangkan tentang uang siswa akan sering menggunakan istilah penyelesaian soal-soal bilangan dan masalah ekonomi seperti penjualan dan pembelian. Aspek afektif yang tercapai melalui pendekatan aktivitas sehari-hari ini adalah rasa senang sehingga perilaku yang menyebabkan kurangnya daya konsentrasi dapat berkurang karena siswa tertarik dengan kegiatan yang dilakukan. Aspek psikomotor dalam melakukan gerak yaitu selama melakukan kegiatan bermain peran jual beli.

Selain itu berdasarkan observasi pada pelaksanaan tindakan baik pada siklus I dan II aspek-aspek positif lain yang terlihat dengan penerapan kegiatan ini adalah adanya peningkatan minat subjek dalam belajar menggunakan uang karena menggunakan kegiatan yang langsung dipraktikkan dan menyenangkan, sehingga anak tidak cepat bosan. Pembelajaran ini diberikan bertahap dari yang paling mudah yang dapat dikerjakan oleh anak dan kemudian ditingkatkan sesuai kemampuannya. Melalui kegiatan bermain peran jual beli ini guru dapat mengetahui kemampuan masing-masing subjek. Selain itu pada siklus II juga terlihat adanya peningkatan partisipasi seluruh subjek.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan penerapan kegiatan bermain peran jual beli memudahkan guru dalam menyampaikan materi dalam penggunaan uang, guru semakin aktif membangun komunikasi dengan anak, interaksi antara guru dan anak dalam pembelajaran semakin terjalin. Anak lebih antusias dalam menerima pembelajaran serta respon terhadap guru menjadi lebih baik. Anak menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain peran jual beli yang dilakukan di sekolah, terlebih di luar sekolah karena anak dapat langsung

mempraktikkannya. Proses meningkatkan kemampuan menggunakan uang pada anak tunagrahita kategori ringan kelas VII dengan menggunakan kegiatan bermain peran diawali dengan, anak mengenali jenis, fungsi, warna dan nominal uang, kemudian anak diberikan uang untuk dibelanjakan. Anak dapat menggunakan uang menggunakan kegiatan bermain peran berupa jual beli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan uang menggunakan kegiatan bermain peran jual beli pada anak tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri 1 Sleman mengalami peningkatan, yaitu pada tes pra tindakan subjek Aj memperoleh nilai 47 meningkat menjadi 70 pada tes pasca tindakan siklus I dan meningkat lagi menjadi 89 pada tes pasca tindakan siklus II. Subjek Ft memperoleh nilai 39 meningkat menjadi 63 pada tes pasca tindakan siklus I dan meningkat lagi menjadi 85 pada tes pasca tindakan siklus II

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru

Guru sebaiknya menjadikan metode bermain peran jual beli sebagai alternatif dalam pembelajaran meningkatkan uang pada anak tunagrahita ringan tanpa mengubah metode lain yang sudah diterapkan.

2. Bagi Kepala Sekolah

Hendaknya pengelola sekolah memiliki metode belajar yang tepat untuk mendukung proses belajar mengajar yang berhasil. Metode bermain peran jual beli dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran dalam menggunakan uang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*.

Yogyakarta: Rineka Cipta.

Asrori, M (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima.

Bowman, S. (2013:4). "Social Conflict in Role-Playing Communities". *Jurnal*. Vol 4, (2013:4)

Effendi, M (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Malang: Bumi Aksara

Faturahman, P. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Fu-Yuan, C. (2016). "Role-Playing Game Based Assessment to Fractional Concept in Second Grade Mathematics". *Jurnal*. Vol 2, (2016:1).

Kemendikbud, (2012). *Pedoman Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bagi Peserta Didik Tunagrahita Di Sekolah Luar Biasa (SDLB-C)*. Jakarta: Kemendikbud.

Kroesberge, E. (2005). "Constructivist Mathematics Education For Students With Mild Mental Retardation". *Jurnal*. Vol 20, (2005:2)

Manginas, J. (2017). "An Understanding Of Basic Mathematical Concepts By Students With Mild Intellectual Disabilities Through The Use Of Online Digital Games". *Jurnal*. Vol 4, (2017:4)

Mumpuniarti. (2007). *Pendekatan Pembelajaran Bagi Anak Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.

Pangestika, D. (2018). "Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Melalui Metode Bermain Peran di Kelas II SD Negeri Gebongan, Sentolo, Kulonprogo". *Skripsi*. Pendidikan Luar Biasa. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Peter, K. (2015). "*Role Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness*". *Jurnal*. Vol 2, (2015:8).

Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.