

KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA MODIFIKASI BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Ifma Yanti¹, Jon Efendi²

¹Universitas Negeri Padang, Indonesia

²Universitas Negeri Padang, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima: 1 Agustus 2019
Direvisi: 2 Agustus 2019
Diterbitkan: 7 Agustus 2019

KATA KUNCI

Nilai Mata Uang, Anak Tunagrahita Ringan, Permainan Ular Tangga Modifikasi

KORSPONDEN

No. Telepon:
082288719828
E-mail:
ifmaaj@gmail.com,
Jofipasi@yahoo.com

A B S T R A K

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi bagi tunagrahita ringan kelas VI di SLB Bina Bangsa Padang. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan kelas (Classroom Action Research) yang terdiri dari dua siklus. Siklus pertama terdiri dari empat kali pertemuan dan begitupun dengan siklus II terdiri dari empat kali pertemuan. Observasi, dokumentasi, dan tes yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan. Jadi hasil penelitian kemampuan mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi meningkat.

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Karena pendidikan akan sangat membantu untuk mencerdaskan setiap anak dan membentuk manusia seutuhnya menjadi manusia yang bertaqwa, serta mengakui dan mempercayai Allah itu maha Esa. Pendidikan salah satu faktor yang menentukan kemajuan bangsa. Namun, di Indonesia pendidikan masih belum merata dan membutuhkan peningkatan kualitas. Masalah-masalah di lapangan terkait dengan hal ini masih sering kita jumpai dari pemberantasan buta huruf, putus sekolah, kenakalan remaja, sampai pada peluang untuk mendapat kesempatan dalam pendidikan terutama untuk para anak berkebutuhan khusus.

Tunagrahita ialah anak yang nyata mengalami hambatan serta keterbelakangan perkembangan mental intelektual jauh di bawah rata-rata, sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi maupun sosial dan karenanya membutuhkan layanan pendidikan khusus.

Anak tunagrahita ringan kemampuannya dibawah anak normal lainnya dan sulit berfikir abstrak serta kebanyakan dari anak ini kurang termotivasi dan cepat bosan dalam belajar, hambatan akademik yang dimiliki anak tunagrahita membuat dirinya memerlukan layanan pembelajaran khusus seperti modifikasi kurikulum yang sesuai dengan kebutuhannya, tujuan pendidikan khusus itu sendiri seharusnya mempersiapkan anak akan persatuan dan sosialnya. Sari, Binahadayati, & Muhammad. (Ulandara, 2018). Klasifikasi IQ Anak tunagrahita ringan berkisar antara 70 sampai sehingga memerlukan pelayanan khusus dalam pembelajaran mengenal uang. (Ilmiah & Khusus, 2013)

Anak tunagrahita ringan kemampuannya dibawah anak normal lainnya dan sulit berfikir abstrak serta kebanyakan dari anak ini kurang termotivasi dan cepat bosan dalam belajar, hambatan akademik yang dimiliki anak tunagrahita membuat dirinya memerlukan layanan pembelajaran khusus seperti modifikasi kurikulum yang sesuai dengan kebutuhannya, tujuan pendidikan khusus itu sendiri seharusnya mempersiapkan anak akan persatuan dan sosialnya. Sari, Binahadayati, & Muhammad. (Ulandara, 2018). Klasifikasi IQ Anak tunagrahita ringan berkisar antara 70 sampai sehingga memerlukan pelayanan khusus dalam pembelajaran mengenal uang. (Ilmiah & Khusus, 2013)

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus di ajarkan untuk anak tunagrahita ringan di SLB Bina Bangsa. Pengajaran untuk anak tunagrahita ringan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berhitung menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan kemampuan anak yang dapat di alih gunakan, di tingkatkan sebagai bekal kehidupan sehari-hari dan membentuk sikap kritis, jujur, cermat, disiplin, dan konsisten.

Salah satu materi dari pembelajaran berhitung yang penting dikuasai yaitu tentang konsep uang. Setiap orang harus memiliki keterampilan dalam pemahaman konsep uang, karena uang merupakan alat pembayaran untuk mendapatkan apa yang di butuhkan.

Pemahaman konsep uang juga dapat menjadi bekal bagi anak tunagrahita ringan dalam berpartisipasi di kehidupan bermasyarakat, di antaranya keterampilan menggunakan uang seperti membelanjakan uang. Melihat kondisi di lapangan banyak anak tunagrahita bermasalah dalam mengenal nilai nominal mata uang yang berdampak pada penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari, seperti membeli jajan, membayar transportasi ke sekolah dan sebagainya. Mereka sulit untuk mengenal nilai nominal mata uang sehingga anak akan membelanjakan uangnya dengan lugu tanpa memikirkan jumlah mata uang yang di miliki nya dan harga barang tersebut.

Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan, di temukan dua orang anak tunagrahita ringan kelas VI masih kesulitan dalam mengenal nilai mata uang, yaitu dalam menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan nominal dari mata uang pecahan Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000. Selain itu permasalahan yang peneliti temui pada penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari, seperti di sekolah terlihat anak mengalami kesulitan dalam pengenalan nilai mata uang terutama dalam penggunaan uang, anak tersebut harus selalu di tuntun orang tua atau guru pada saat jajan bahkan anak belum mengetahui nilai mata uang.

Biasanya orang tua memisahkan uang jajan anak sesuai dengan kebutuhan anak tersebut, seperti untuk uang tabungan, uang jajan di kantin dan biaya transportasi anak. Jadi, anak memberikan uang sesuai dengan yang di berikan orang tua, walaupun harga yang di belikan tidak sama dengan uang jajan tersebut. Anak hanya memberikan uang nya tanpa

mengetahui nominal uang tersebut. Begitu juga ketika menabung, mereka hanya memberikan uang nya saja, ketika di Tanya tentang nominal tersebut, anak hanya diam saja.

Berdasarkan hasil pengamatan yang di lakukan dengan guru kelas pada bulan januari 2019, bahwa anak pada kelas VI terdapat dua orang anak perempuan, yaitu satu perempuan (SB) dan satu orang lagi (BT). Dari kedua orang anak tersebut memiliki kondisi fisik yang normal dan kemampuan motorik yang cukup baik. Berdasarkan informasi yang di dapat dari guru kelas kedua orang anak tersebut dalam pembelajaran matematika sudah mengetahui tentang konsep bilangan, seperti mengenal angka 1-15, penjumlahan yang hasil nya 15 kebawah begitu juga dengan pengurangan yang hasil nya 15 ke bawah. Kemudian guru juga sudah mengajarkan kepada anak tentang mengenal nilai pecahan mata uang.

Guru mengajarkan tentang nilai mata uang selama ini menggunakan media gambar, sehingga anak kurang bersemangat atau cepat bosan. Metode ceramah dan tanya jawab dan demonstrasi yaitu metode pembelajarn yang digunakan sehingga anak belum menunjukkan respon yang berarti dan mencapai batas KKM. Dalam menyebutkan dan membedakan jenis mata uang anak sangat lama dan sering lupa dari nilai uang yang sudah dijelaskan oleh guru. Ketika guru mengenalkan nilai mata uang pada anak, anak terkadang jawab dengan benar. Namun setelah guru selesai menjelaskan, kemudian anak di berikan latihan anak sering salah dalam menjawab tentang nilai mata uang. Jadi dalam mengenal mata uang anak memperoleh hasil belajar matematika menjadi rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan bahwa motivasi atau dorongan anak dalam belajar mengenal nilai mata uang di kelas tersebut tergolong rendah. Guru terlihat kurang mampu menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran serta dalam proses pembelajaran guru kurang mampu untuk memberikan inovasi-inovasi baru. Akibat anak menjadi kurang perhatian terhadap pembelajaran mngenal nilai mata uang.

Melalui hasil pengamatan yang peneliti lakukan, dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan maupun media dalam pembelajaran, ketertarikan atau daya tarik anak terhadap keterampilan hanya bersifat sementara atau sesaat, dengan demikian guru perlu menciptakan ide-ide baru. Anakpun nantinya akan menjadi tertarik dan senang dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan memiliki daya tarik bagi anak.

Siswa dalam belajar mengenal nilai mata uang dikelas tersebut tergolong rendah dapat dikatakan rendahnya karena kurangnya keinginan anak dalam belajar, dikarenakan tidak adanya penggunaan media yang digunakan oleh guru yang akan membuat siswa menjadi tertarik dan memudahkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan. Guru terlihat kurang mampu menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran serta guru kurang mampu untuk memberikan inovasi- inovasi baru dalam proses pembelajaran. Akibat dari proses pembelajaran tersebut siswa menjadi kurang perhatian terhadap pembelajaran mngenal nilai mata uang.

Melalui hasil pengamatan yang peneliti lakukan, dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan maupun media dalam pembelajaran, ketertarikan atau daya tarik anak terhadap keterampilan hanya bersifat sementara atau sesaat, dengan demikian guru perlu menciptakan ide-ide baru. Anakpun nantinya akan menjadi tertarik dan

senang dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan memiliki daya tarik bagi anak.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh anak tunagrahita yang belum bisa mengenal nilai mata uang dengan baik, dan guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Mengetahui nilai mata uang sangat penting dikarenakan kehidupan ini tidak bisa dipisahkan dengan uang. Nilai mata uang merupakan kemampuan uang untuk dapat di tukarkan dengan jenis barang dan jasa tertentu. Nilai uang dapat dikatakan sebagai acuan seberapa besar uang tersebut dapat bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan manusia. (Anik, Agung, & Aprilia, 2013). Jika anak tidak mengetahui nilai mata uang tersebut otomatis anak tidak akan bisa untuk jajan atau membeli apa yang diinginkan. Dan kalau ada yang berniat buruk terhadap anak, bisa-bisa nantinya akan ditipu dikarenakan tidak mengenal nilai dari mata uang. dapat di simpulkan bahwa nilai mata uang adalah sesuatu yang di percayai, di terima dan di anggap bernilai bagi masyarakat, digunakan untuk aktivitas perekonomian transaksi barang dan jasa,.

Melalui hasil pengamatan yang peneliti lakukan, dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan maupun media dalam pembelajaran, ketertarikan atau daya tarik anak terhadap keterampilan hanya bersifat sementara atau sesaat, dengan demikian perlunya inovasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Anakpun nantinya akan menjadi tertarik dan senang dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan memiliki daya tarik bagi anak.

Berdasarkan observasi ketika proses belajar, guru meminta anak untuk menyebutkan, menunjukkan, membedakan uang Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, dan Rp10.000 dengan tujuan anak mengenal nilai mata uang. Kemudian anak menjawab asal dan terkadang terbalik-balik. Uang seribu kadang di sebut anak dua ribu, kemudian uang dua ribu disebutkan lima ribu begitupun sebaliknya.

Begitu juga dengan menunjukkan guru meminta anak untuk menunjukkan uang seribu tetapi anak menunjukkan uang dua ribu, selanjutnya guru minta menunjukkan uang lima ribu tetapi anak menunjukkan uang sepuluh ribu begitupun sebaliknya. Dan sama halnya dengan membedakan uang seribu dan dua ribu anak belum paham, membedakan uang seribu dan lima ribu, seribu dan sepuluh ribu.

Kemudian membedakan uang dua ribu dengan uang lima ribu, dua ribu dan sepuluh ribu dan membedakan uang lima ribu dan sepuluh ribu. Walaupun anak sudah diminta untuk memperhatikan uang terlenih dahulu sebelum di jawab. Lalu berdasarkan pengamatan terlihat guru memberikan penguatan untuk mengingat kembali uang tersebut, membantu dengan cara menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan. Disini guru harus kreatif menggunakan metode atau model pembelajaran yang cocok untuk anak tunagrahita ringan.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti mencoba memberikan media inovatif yaitu modifikasi permainan ular tangga dalam mengenalkan nilai mata uang bagi anak tunagrahita.

Berdasarkan pendahuluan diatas maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah dengan permainan ular tangga modifikasi mampu meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan kelas VI/C SLB Bina Bangsa Padang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan. Dalam artian peneliti dan guru kelas melakukan kolaborasi menggunakan pendekatan penelitian bersifat kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas juga bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara terus menerus dan berkesinambungan pada setiap siklus yang mencerminkan terjadinya peningkatan atau perbaikan (Iswari, Kasiyati, Zulmiyetri, & Ardisal 2017).

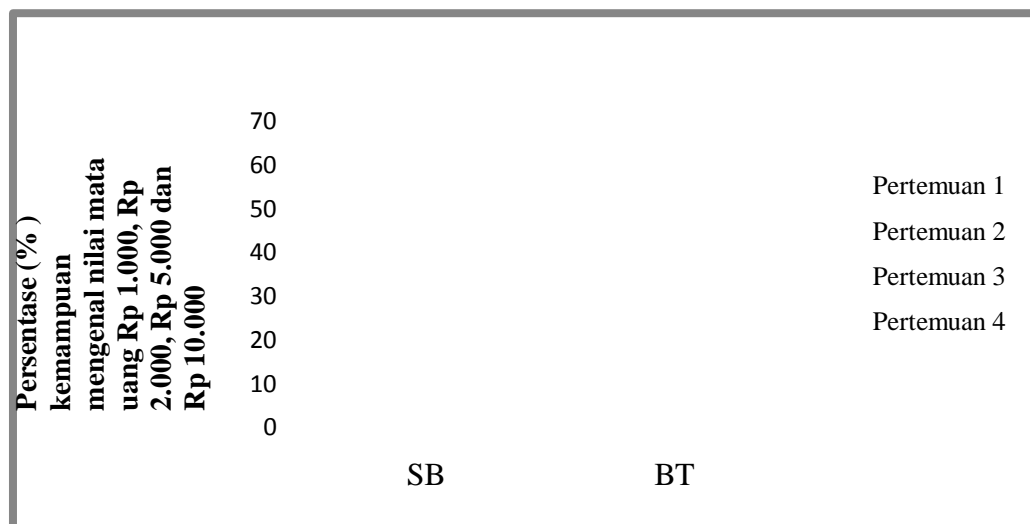
Penelitian ini dilaksanakan di SLB Bina Bangsa Padang yaitu di kelas VI yang terdiri dari dua orang anak, dimana penelitian tindakan secara garis besar terdapat tahapan lazim, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah dokumentasi, observasi, dan tes.

Sebagai subjek pada penelitian ini adalah dua orang anak tunagrahita ringan kelas VI di Slb Bina Bangsa Padang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, studi dokumentasi dan tes (Iskandar, 2010). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan studi dokumentasi yang diamati langsung. Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya perubahan yang diteliti (Arikunto, 2005). tes perbuatan adalah dengan cara melakukan permainan ular tangga modifikasi berdasarkan aturan yang dibuat sebelum permainan dimulai. Maka hasil akhir dengan presentase kriteria penilaian; mampu dengan bobot nilai dua, mampu dengan bantuan dengan bobot nilai satu, tidak mampu dengan bobot nilai nol. Selanjutnya untuk mengetahui presentase kemampuan anak digunakan rumus (Purwanto, 2013) sebagai berikut:

$$\text{Presentase kemampuan anak} = \frac{\text{skor yang diperoleh anak}}{\text{skor total seharusnya}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

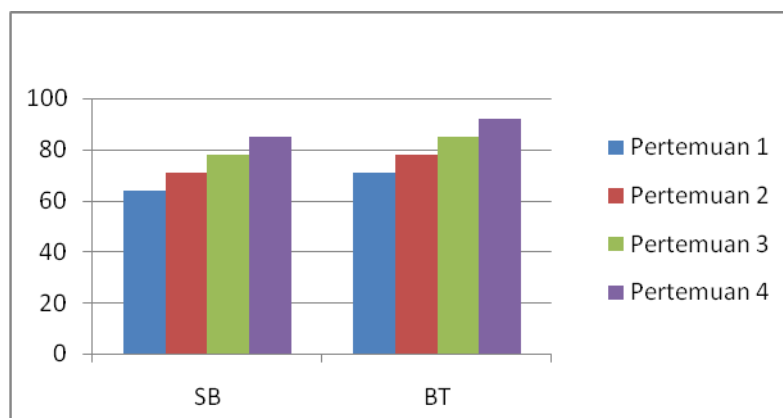
Analisis data ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan pada bab I, yaitu Apakah dengan permainan ular tangga modifikasi mampu meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan kelas VI/C SLB Bina Bangsa Padang. Berdasarkan deskripsi hasil pelaksanaan penelitian dapat hasil bahwa proses pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi bagi tunagrahita ringan kelas VI SLB Bina Bangsa Padang berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari terjalannya komunikasi yang baik antara anak, guru kelas, dan pengamat. Dapat dijelaskan menggunakan grafik dan pemerolehan skor dari kemampuan mengenal nilai mata uang pada siklus I, dan siklus II.



Grafik 1. Kemampuan siswa dalam mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi Siklus I

Pada siklus I ini peneliti memberikan tindakan dalam pembelajaran mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi. Adapun tindakan pada siklus I ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Berdasarkan grafik 1 kemampuan SB dan BT dalam mengenal nilai mata uang didapatkan hasil pertemuan pertama SB (43 %), pertemuan kedua (43%), pertemuan ketiga (50%), dan pertemuan keempat (57%). Sedangkan BT memperoleh hasil pertemuan pertama (50%), pertemuan kedua (57%), pertemuan ketiga (57%), dan pertemuan keempat (64%).

Berdasarkan data yang diperoleh dari empat pertemuan diatas diketahui nilai SB dan BT sedikit ada peningkatan setelah diberikan permainan ular tangga modifikasi. Namun demikian nilai kedua anak masih belum mencapai optimal. Oleh sebab itu antara peneliti dan guru kelas akan memberikan lanjutan ke siklus II. Hal ini bertujuan agar siswa setelah diberikan tindakan benar-benar bisa mengenal nilai mata uang tersebut. Perbedaan siklus I dan siklus II yaitu terletak pada pemberian tindakan yaitu di siklus II ini lebih difokuskan pada masalah yang belum diketahui anak. Hasil dari siklus II selengkapnya dapat dilihat dalam bentuk grafik yang digambarkan sebagai berikut :



Grafik 2. Kemampuan siswa dalam mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi Siklus II

Berdasarkan grafik II kemampuan SB dan BT dalam mengenal nilai mata uang didapatkan hasil pertemuan pertama SB yaitu (64%), pertemuan kedua (71%), pertemuan ketiga (78%), pertemuan keempat (85%). Sedangkan BT memperoleh hasil pertemuan pertama (71%), pertemuan kedua (78%), pertemuan ketiga (85%), dan pertemuan keempat (92%).

Dari hasil yang diperoleh diatas diketahui nilai anak mengalami peningkatan. hasil diatas sudah bisa dikatakan siswa sudah bisa mengenal nilai mata uang. Maka dari itu guru kelas dan peneliti sepakat untuk mengakhiri tindakan pada siklus II ini.

Penelitian ini membahas tentang meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi bagi tunagrahita ringan kelas VI di SLB Bina Bangsa Padang. Mengenal nilai mata uang sangat penting bagi anak dikarenakan nanti nya kalau anak mau belanja dia sudah tau nilai dari uang tersebut. Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga (Arif.S Sadiman, 2003).

Berdasarkan deskripsi hasil pelaksanaan penelitian didapatkan hasil bahwa proses pelaksanaan permainan ular tangga modifikasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang bagi anak tunagrahita kelas VI di SLB Bina Bangsa Padang berjalan dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan. Proses pembelajaran mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi dilakukan beberapa langkah yaitu pertama menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam mengenal nilai mata uang dan memberikan motivasi kepada anak, kedua menjelaskan alat yang digunakan dalam permainan ular tangga modifikasi, yaitu: 1) papan permainan yang terdiri dari 15 kotak, 2) gambar uang, Rp 1.000, Rp 2.000, Rp 5.000 dan Rp 10.000, 3) Dadu dan mini cangkir. Ketiga anak menyebutkan kembali alat yang digunakan dalam permainan ular tangga modifikasi dan yang keempat menjelaskan kepada anak langkah-langkah dalam permainan ular tangga modifikasi yaitu :1) Permainan ini terdiri dari dua orang anak. Masing-masing anak di beri uang. Permainan di mulai dengan melempar dadu. 2) Permainan di mulai dengan melempar dadu. Jika salah satu anak mendapatkan mata dadu tertinggi dari temannya, dia diberi kesempatan untuk memulai permainan terlebih dahulu. 3) Setiap kali pemain menaiki tangga akan di beri bonus per tangga. 4) Jika setiap pemain mendapatkan kotak yg bergambar ular maka pemain akan turun sesuai dengan panjang ular dan akan membayarkan uang yang sudah di dapat sebelumnya dan setiap turun satu kotak. dan yang kelima Selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi, kegiatan ini dibimbing langsung oleh peneliti yang berperan sebagai bendahara yang memegang uang khas.

Setelah dilaksanakan penelitian sebanyak delapan kali pertemuan menunjukkan ada peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi. Hasil peningkatan kemampuan siswa tampak pada pertemuan siklus satu dan dua, karena siswa lebih dipermudah dalam mengenal nilai mata uang, juga meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui permainan ular tangga ini.

Penggunaan ular tangga modifikasi ini efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang. Hal ini terlihat dari hasil persentase nilai yang diperoleh oleh siswa, mulai dari siklus I sampai siklus II dibandingkan dengan nilai kemampuan awal siswa. Dimana persentase hasil belajar siswa SB mengalami peningkatan. Terlihat pada siklus I siswa (SB) pada pertemuan pertama mendapat hasil (43%), selanjutnya pertemuan kedua mendapatkan hasil (43%), kemudian pertemuan ketiga mendapatkan hasil (50)%, dan pada

pertemuan keempat mendapatkan hasil (57%). Lanjut pada siswa (BT) siklus I pada pertemuan pertama mendapatkan hasil (50%), kemudian pada pertemuan kedua mendapat hasil (50%), seterusnya pada pertemuan ketiga mendapatkan hasil (57%), dan pertemuan keempat mendapatkan hasil (64%).

Setelah itu dilanjutkan dengan siklus II yang mana siswa (SB) pada pertemuan pertama mendapatkan hasil (64%), kemudian pada pertemuan kedua mendapatkan hasil (71%) selanjutnya pada pertemuan ketiga mendapatkan hasil (78%) dan pertemuan keempat mendapatkan hasil (85). Berikutnya siswa (BT) pada siklus II pertemuan pertama mendapatkan hasil (71%), selanjutnya pada pertemuan kedua mendapatkan hasil (78%), dilanjutkan dengan pertemuan ketiga mendapat hasil (85%), dan terakhir pertemuan keempat mendapatkan hasil (92%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi dapat ditingkatkan dan menunjukkan hasil yang cukup memuaskan bagi anak tunagrahita tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian permainan ular tangga modifikasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang yang dilaksanakan di kelas VI Slb Bina Bangsa Padang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dan siklus II yang masing-masing dilakukan empat kali pertemuan. Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi bagi anak tunagrahita ringan kelas VI, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama proses pembelajaran kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan kelas VI dilakukan dengan permainan ular tangga modifikasi. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah permainan ular tangga dalam mengenal nilai mata uang untuk anak tunagrahita ringan.

Kedua hasil belajar anak tunagrahita ringan kelas VI dalam mengenal nilai mata uang meningkat melalui permainan ular tangga modifikasi. Hal ini terlihat pada presentase hasil kemampuan siswa, yang mana persentase hasil belajar anak SB mengalami peningkatan dari 43% pada siklus I menjadi 64% pada siklus II, persentase hasil belajar anak SB mengalami peningkatan dari 64% pada siklus I menjadi 92 pada siklus II dan hasil belajar BT mengalami peningkatan dari 57% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal nilai mata uang dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga modifikasi anak tunagrahita ringan kelas VI.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustriyana, N. A., & Undarwati, A. (2014). Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Materi, 3(1), 43–50.
- Anik, Agung, & Aprilia. (2013). *Buku siswa Ekonomi untuk SMA/MA kelas X*. Klaten: Cempaka Putih.
- Arif.S Sadiman. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.

Arikunto, s. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Asdi Mahastya.

Dr.Kunandar. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Ilmiah, J., & Khusus, P. (2013). E-JUPEKhu E-JUPEKhu, 2(September), 671–681.

Iskandar. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.

M.Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Mega Iswari, Kasiyati, Zulmiyetri, & A. (2017). Bimbingan Teknis Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Artikel pada Guru-Guru Sekolah dasar di SD N 17 Limau Manis Padang. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 5, 156–162.

Pendidikan, F. I., & Jember, I. P. (2017). Volume I Nomer 1, I.

Purwanto, N. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

Slb, D. I., & Bhakti, A. (2016). E-JUPEKhu E-JUPEKhu, 5.

Trianto. (2011). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Pres Pustakaraya.

Ulandara, S. (2018). Efektivitas Shaping-Token Economy dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Tunagrahita Ringan, 6, 150–155.