

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Nominal Uang Melalui Multimedia Interaktif pada Siswa Tunagrahita Ringan

Astri Akmalia Siregar¹, Damri²

¹Universitas Negeri Padang, Padang

²Universitas Negeri Padang, Padang

KATA KUNCI

Multimedia Interaktif, Nilai nominal Uang, Tunagrahita Ringan.

KORESPONDEN

E-mail:

astriakmaliasiregar@gmail.com

damrirajomdn18@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini membahas tentang usaha dalam meningkatkan kemampuan siswa tunagrahita ringan dalam mengenal nilai nominal uang. metodologi yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. penelitian ini memiliki tujuan membuktikan bahwa kemampuan siswa dalam mengenal nilai nominal uang dapat ditingkatkan melalui multimedia interaktif. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat kali pertemuan, setiap akhir pembelajaran akan diberikan evaluasi. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa tunagrahita ringan dalam mengenal nilai nominal uang dapat ditingkatkan melalui multimedia interaktif. Hal ini dapat dibuktikan dengan siswa D dan juga siswa F sudah memiliki kemampuan yang bagus dalam mengenal nilai nominal uang, dimana siswa sudah memiliki kemampuan yang bagus dalam menunjukkan dan menyebutkan nilai nominal uang.

PENDAHULUAN

Setiap individu pasti memerlukan adaptasi (penyesuaian diri dengan lingkungannya) termasuk adaptasi pada lingkungan pendidikannya. Siswa yang memerlukan penyesuaian di dalam pendidikannya sesuai dengan hambatan belajar dan kebutuhannya secara individual disebut dengan siswa berkebutuhan khusus (Marlina, 2015). Oleh karena itu, individu dengan kebutuhan khusus memiliki hak untuk memperoleh pendidikan khusus sesuai dengan klasifikasi tingkat hambatannya, termasuk siswa tunagrahita.

Kemampuan intelektual yang di berada bawah rata-rata dimiliki siswa tunagrahita yang tampak secara signifikan (Wantah, 2007). Siswa tunagrahita juga memiliki hak untuk mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki seperti siswa lainnya, sehingga mereka bisa hidup mandiri. Akan tetapi mereka mendapatkan hambatan dalam memperoleh hak tersebut dikarenakan kecerdasan mereka yang berada di bawah usia kronologisnya. Solusi yang digunakan dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan memberikan pelayanan yang harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan hambatan yang mereka miliki, yang pastinya berbeda dibandingkan dengan siswa lainnya.

Tunagrahita memiliki hambatan maupun ketidakmampuan dalam beberapa perilaku adaptif, di antaranya: kemampuan dalam mengurus diri, komunikasi, merawat diri, penyesuaian dengan lingkungan, menolong diri, keterampilan sederhana maupun menggunakan waktu luang. Maka dari itu, diperlukan adanya sebuah program pengembangan

diri (PDD) yang sangat penting dan berguna dalam peningkatan perilaku adaptif pada siswa tunagrahita pada aspek mengembangkan kemampuan diri. Pada program pengembangan diri, siswa tunagrahita akan dibantu pada beberapa kegiatan pembelajaran perilaku adaptif. Kompetensi yang harus dikuasai salah satunya dalam aspek keterampilan hidup adalah mengenal uang dengan tepat. Indikator pada aspek tersebut yaitu mengetahui fungsi uang maupun nilainya. Dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, dimana siswa tunagrahita akan berpartisipasi dan berbaur, kemampuan mengenal uang merupakan bekal yang akan dibawa oleh mereka.

Pengamatan peneliti lakukan di SLB YPAC SUMBAR, pada pengamatan ini ditemukan di kelas VII sepasang siswa tunagrahita ringan (D dan F) yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal nilai nominal uang. Kedua siswa tersebut terlihat kesulitan dalam menunjukkan dan menyebutkan nilai nominal pada uang. Selain itu dalam proses pembelajaran tentang mengenal nilai nominal uang dalam pembelajaran program pengembangan diri berlangsung, tampak kedua siswa tersebut mengalami kesulitan dalam menunjukkan dan menyebutkan nilai nominal uang.

Peneliti dan guru kelas VII melakukan wawancara yang hasil wawancaranya yaitu, guru mengatakan dimana guru sering menajarkan kepada siswa tentang konsep uang, namun siswa belum bisa untuk menunjukkan dan menyebutkan nilai nominal uang. Saat siswa membeli sesuatu siswa membayarnya dengan menyerahkan seluruh uang yang siswa miliki tanpa memikirkan berapa jumlah uang yang harus dibayar disesuaikan dengan barang belanjanya.

Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti memberikan media pembelajaran multimedia interaktif, karena selama ini guru menggunakan media gambar saja. Media pembelajaran yang disebut multimedia interaktif ini merupakan hasil kombinasi dari beberapa tipe media pembelajaran digital seperti penggabungan tesk, gambar, suara, vidio dan animasi dimana media tersebut dipadukan dalam aplikasi atau presentasi interaktif yaitu bisa merespon perintah penggunaanya (Munir, 2012).

Multimedia yang peneliti gunakan peneliti buat sendiri berupa pengenalan nilai nominal uang dan di dalamnya terdapat latihan berupa soal kuis. Menurut paparan tersebut maka tujuan peneliti adalah untuk melihat bagaimana proses peningkatan kemampuan bagi siswa tunagrahita ringan dalam mengenal nilai nominal uang menggunakan multimedia interaktif di SLB YPAC SUMBAR.

METODE

Penggunaan jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu dengan penelitian tindakan kelas, dimana mana penelitian ini sengaja memunculkan kegiatan dan mencermati apa saja kegiatan yang terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2013). Guna pemerolehan pembelajaran yang lebih baik dari siswa, meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran di dalam sebuah kelas merupakan tujuan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini. Penggunaan subjek pada penelitian ini yaitu sepasang siswa tunagrahita kelas VII yang bersekoah di SLB YPAC SUMBAR dimana inisial siswa perempuan yaitu D dan inisial siswa laki-laki yaitu F. Hasil tes kemampuan awal kedua siswa tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai yang didapatkan siswa disimpulkan bahwa masih rendahnya kemampuan siswa dalam menunjukkan dan menyebutkan nilai nominal uang.

Pelaksanaan penelitian ini didasari dari prosedur melaksanakan penelitian tindakan kelas dimana kegiatan penelitian ini dikenal dengan siklus kegiatan dalam memecahkan masalah dimana didirikan dari *planning, action, observation, reflection* yang merupakan empat bagian pokok penelitian ini (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2019).

Penggunaan dua jenis data digunakan dalam penelitian ini, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis statistik kuantitatif deskriptif digunakan pada data kuantitatif penelitian ini, dimana pemberian tes tertulis kepada siswa setelah itu mencari hasil nilai dan persentase keberhasilannya berdasarkan tes secara tertulis tersebut. Penyajian hasil nilai maupun persentase keberhasilan siswa berbentuk tabel, chart atau grafik yang membuat data lebih menarik dan mudah dibaca. Kemudian pada penelitian ini analisis data model Miles Huberman digunakan pada data kualitatif (Sugiyono, 2015):

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mencari data selanjutnya yang diperlukan dalam penelitian maupun dilakukan pengumpulan data guna mempermudah serta akan memberikan gambaran yang jelas mengenai data yang dikumpulkan merupakan pengertian reduksi data.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Kegiatan yang dilakukan setelah kegiatan reduksi data dimana data disajikan ke dalam bentuk teks atau bagan yang bersifat naratif, uraian singkat disebut penyajian data. Penyajian data dilakukan guna memudahkan dalam memahami data yang ada kemudian membantu dalam perencanaan langkah selanjutnya yang akan dilakukan sesuai dengan pemahaman terhadap data tersebut.

3. Penarikan kesimpulan dari verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*)

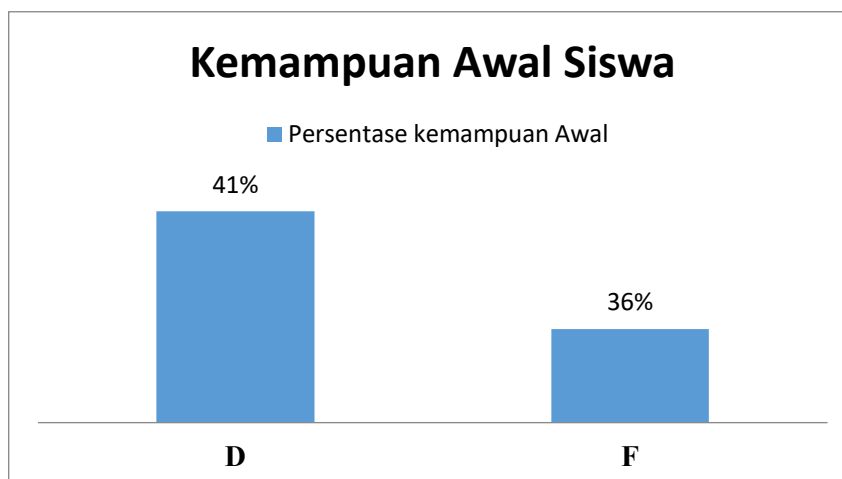
Penilaian dilakukan untuk melihat terjawab atau tidaknya perumusan masalah dimana telah dilakukan perumusan sejak pertama melalui kegiatan penarikan pada kesimpulan. Kegiatan selanjutnya yaitu pencocokan kesimpulan yang telah dibuat dengan apa saja bukti yang terdapat di lapangan yang disebut dengan verifikasi.

PEMBAHASAN DAN HASIL

A. Hasil Penelitian

Kondisi (kemampuan) pada diri siswa saat sebelum diberikan tindakan (intervensi) apapun dari peneliti artinya belum diperolehnya kemampuan terminal tertentu oleh siswa disebut dengan kondisi awal. Status keterampilan maupun pengetahuan siswa saat ini ditunjukkan oleh kemampuan awal. Kesimpulan yang dapat diambil adalah kemampuan sebelum dilakukannya pemberian perlakuan atau tindakan disebut dengan kemampuan awal atau kondisi awal.

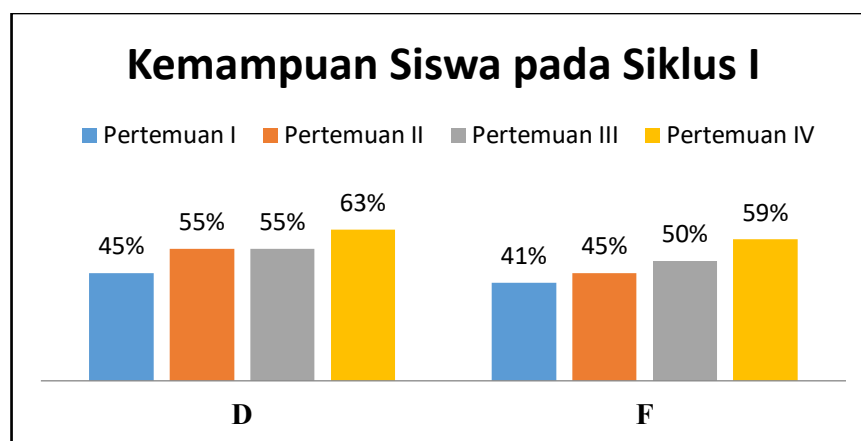
Pencapaian yang harus diperoleh pada penelitian ini yaitu meningkatnya pengetahuan siswa tunagrahita ringan saat diberikan multimedia interaktif dalam mengenal nilai nominal uang seperti yang tertera pada kisi-kisi penelitian. Persentase di bawah ini memperlihatkan kemampuan awal perolehan nilai pada siswa tunagrahita kelas VII seperti di bawah ini:



Gambar 1.1 Grafik Hasil Tes Kemampuan Awal Siswa Sebelum Diberikan Tindakan dengan Multimedia Interaktif

Interpretasi yang didasarkan pada grafik di atas dapat dilihat masih rendahnya kemampuan awal siswa tunagrahita ringan dalam hal mengenal nilai nominal uang dengan rincian siswa D memperoleh nilai 41% kemudian siswa F memperoleh nilai 36% dari tes yang diberikan. Kesulitan masih dialami siswa dalam menyebutkan nilai nominal uang serta mengalami kesulitan dalam menunjukkan nilai nominal uang ditunjukkan dari hasil tes kemampuan awal tersebut.

Penelitian selama siklus I memperlihatkan bahwa sudah terlihatnya peningkatan terhadap kemampuan mengenal nilai nominal uang pada siswa walaupun tidak maksimal. Siswa mulai dapat menunjukkan maupun menyebutkan beberapa nilai nominal uang dengan benar dari soal yang diberikan. Pada grafik 1.2 siklus I di bawah ini kita dapat melihat perubahan kemampuan siswa.

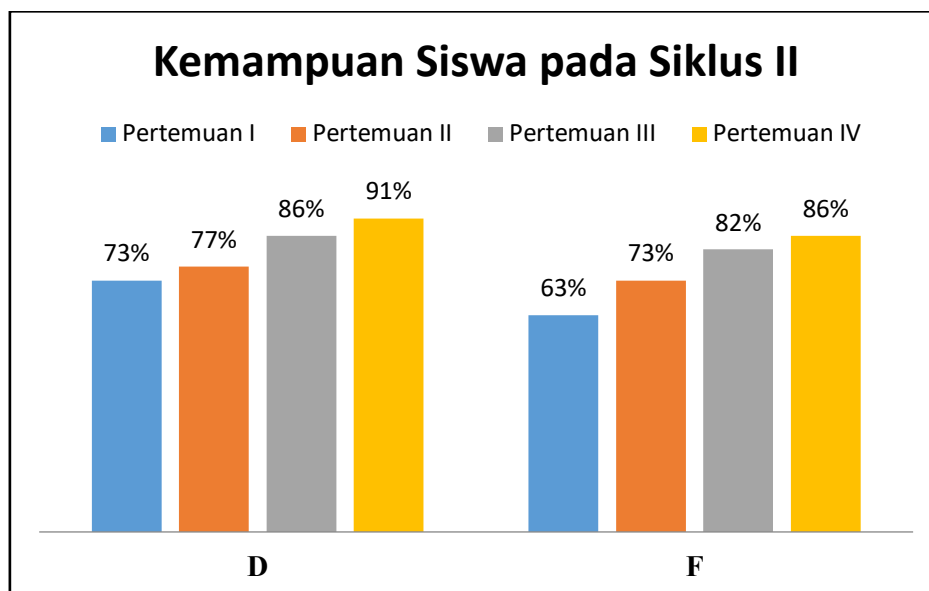


Gambar 1.2 Grafik Kemampuan Siswa dalam Mengenal Nilai Nominal Uang selama Siklus I

Grafik di atas memperlihatkan telah terjadinya peningkatan selama diberikannya perlakuan terhadap siswa dalam siklus I. Perolehan nilai yang didapat siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat memperlihatkan peningkatan dimana perolehan nilai yaitu siswa D mendapatkan: 45%, 55%, 55% dan 63% di hari keempat. Kemudian pada siswa F memperoleh nilai 41%, 45%, 50% dan 59%. Diperoleh data

berdasarkan grafik tersebut dari keempat pertemuan yang dilakukan diketahui bahwa peningkatan terus dialami siswa D dan siswa F setelah pemberian tindakan dilakukan melalui multimedia interaktif, walau belum maksimal nilai yang didapatkan. Untuk itu, peneliti dan kolaborator (guru kelas) melakukan refleksi yang memutuskan bahwa perlakuan dengan multimedia interaktif diteruskan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II. Tujuannya guna memaksimalkan kemampuan siswa mengenal nilai nominal uang.

Didasarkan pada pengamatan yang peneliti lakukan bersama kolaborator kemudian merenungkan kembali tindakan yang telah diberikan kepada siswa lalu mengadakan diskusi untuk mengevaluasi pemberian tindakan yang telah dilakukan maka peneliti bersama kolaborator memberikan kesimpulan bahwa multimedia interaktif mengenalkan nilai nominal uang dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal nilai nominal uang memberikan dampak yang nyata ditunjukkan dengan temuan peningkatan pemahaman pada siswa didasarkan pada hasil tes. Siswa sudah bisa menunjukkan dan menyebutkan nilai nominal uang walau beberapa soal yang dijawab siswa masih dijawab asal. Adapun peningkatan kemampuan mengenal nilai nominal uang siswa melalui multimedia interaktif setelah diberi tindakan pada selama perlakuan dalam siklus II dapat dilihat pada grafik 1.3 di bawah ini:



Gambar 1.3 Grafik Kemampuan Siswa dalam Mengetahui Nilai Nominal Uang selama Siklus II

Grafik di atas memperlihatkan telah terjadinya peningkatan selama diberikannya perlakuan terhadap siswa dalam siklus II. Peningkatan tersebut diperoleh dari hasil tes siswa selama diberi perlakuan dalam siklus II dalam hal menunjukkan dan menyebutkan nilai nominal uang pada siswa. Persentase kemampuan yang diperoleh siswa D yaitu 73%, 77%, 86% terakhir 91%, kemudian siswa F memperoleh nilai yaitu 63%, 73%, 82% dan terakhir 86%.

Peningkatan yang baik terjadi pada nilai siswa dapat dilihat pada data di atas, dimana peningkatan tersebut terjadi setelah pemberian tindakan kepada siswa melalui multimedia interaktif meskipun dalam beberapa aspek masih dibutuhkannya bimbingan terhadap siswa. Oleh karena itu, dilakukan pemberhentian tindakan yang diberikan pada siklus II, hal tersebut merupakan hasil kesepakatan peneliti dan kolaborator.

B. Pembahasan

Hasil yang ada pada penelitian ini dibahas didasarkan dari hasil jawaban tentang: 1) Bagaimanakah melaksanakan proses penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran pengenalan nilai nominal pada uang bagi siswa tunagrahita ringan kelas VII di SLB YPAC SUMBAR? Dan 2) Apakah meningkatkan kemampuan mengenal nilai nominal uang pada siswa tunagrahita kelas VII di SLB YPAC SUMBAR efektif menggunakan multimedia interaktif? Pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Proses pelaksanaan pembelajaran tentang multimedia interaktif dalam mengenal nilai nominal uang bagi siswa tunagrahita kelas VII di SLB YPAC SUMBAR

Proses pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai nominal uang berjalan dengan baik sesuai rencana. Komunikasi yang baik terjalin di antara siswa, guru kelas dan peneliti (pelaksana tindakan) sehubungan dengan materi yang dibahas. Dalam proses meningkatkan kemampuan mengenal nilai nominal uang melalui multimedia interaktif, peneliti mengupayakan agar siswa paham dengan materi yang diajarkan. Upaya yang peneliti berikan adalah dengan memberi bimbingan kepada siswa dan memberi pelajaran dengan mengoptimalkan peningkatan kemampuan mengenal nilai nominal uang guna memaksimalkan kemampuan siswa dalam mengenal nilai nominal uang.

Adapun proses pelaksanaan pembelajaran mengenal nilai nominal uang dengan multimedia interaktif yaitu:

- a. Tahap awal pembelajaran, pelaksana tindakan (peneliti) melakukan pengecekan kehadiran dan membimbing siswa untuk berdoa bersama serta melakukan apersepsi kemudian peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran.
- b. Tahap kegiatan pembelajaran, pelaksana tindakan (peneliti) menunjukkan dan menjelaskan alat dan langkah-langkah penggunaan multimedia interaktif. Setelah peneliti menjelaskan langkah-langkah tersebut siswa kemudian menggunakan multimedia interaktif dalam mengenal nilai nominal uang.
- c. Tahap akhir pembelajaran, pelaksana tindakan (peneliti) menjelaskan tentang kesalahan yang dilakukan siswa saat mengaplikasikan multimedia interaktif. Kemudian memberikan tes berupa lembar kerja yang berisi 21 soal terkait nilai nominal uang. Guru memberikan *reward* kepada siswa berupa pujian untuk hasil kerja siswa. Agar kemampuan mengenal nilai nominal uang terus meningkat maka pembelajaran ini dilakukan berulang-ulang.

Kolaborator yang bertugas sebagai pengamat mengamati bagaimana pemberian pembelajaran oleh peneliti dan bagaimana pemberian umpan balik dari siswa.

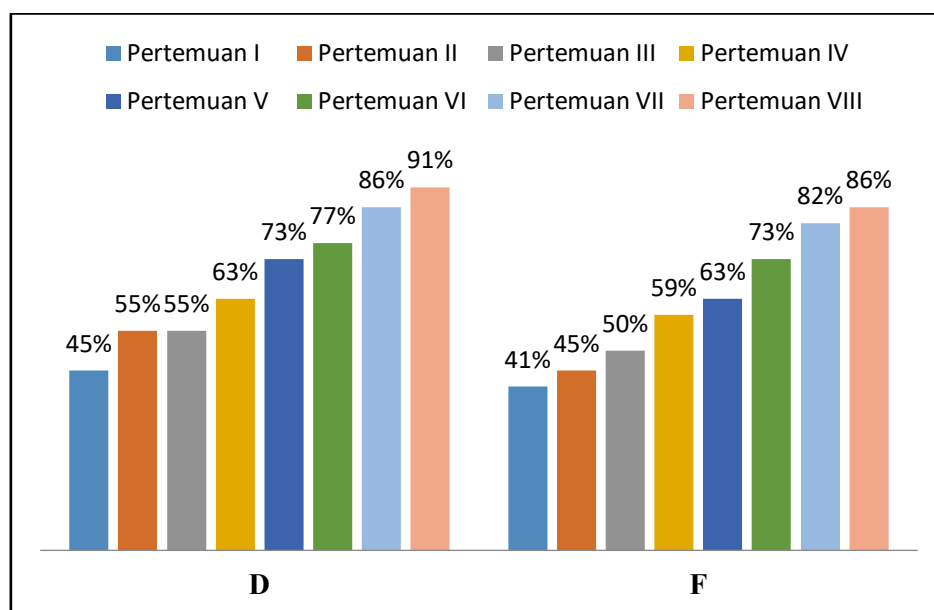
2. Hasil belajar mengenal nilai nominal uang melalui multimedia interaktif

Pemerolehan hasil belajar oleh siswa setelah dilakukan pemberian tindakan pada kedua siklus menunjukkan peningkatan yang bagus. Hasil tersebut terlihat jelas dari persentase kemampuan siswa yang mengalami peningkatan ke arah yang baik, setelah diberikan tindakan pada siklus I, siswa D mendapatkan persentase 63% yang mana awalnya D mendapatkan persentase 41% pada tes kemampuan awal. Kemudian meningkat lagi setelah pemberian tindakan di siklus II yaitu 91%. Begitu juga dengan siswa F juga mengalami peningkatan yang bagus peningkatan yang bagus dimana setelah pemberian tindakan selama siklus I mendapatkan persentase 59% kemudian meningkat lagi setelah diberi tindakan selama siklus II sehingga mendapatkan

persentase 86% yang mana pada tes kemampuan awal siswa F hanya mendapatkan persentasi 36%.

3. Efektifitas multimedia interaktif dalam peningkatan kemampuan mengenal nilai nominal uang bagi siswa tunagrahita kelas VII di SLB YPAC SUMBAR

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama delapan kali pertemuan, dapat dilihat jelas bahwa hasil dari pemberian tindakan yang dilakukan menunjukkan multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai nominal uang bagi siswa tunagrahita. Adapun keefektifitasan dari multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai nominal uang bisa dilihat dari grafik 1.4 di bawah ini:



Gambar 1.4 Rekapitulasi Nilai Kemampuan Mengenal Nilai Nominal Uang Melalui Multimedia Interaktif

KESIMPULAN

Hasil analisis yang didasarkan dari data, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai nominal uang siswa tunagrahita. Selain itu juga multimedia interaktif bisa dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai nominal uang. Hal ini dapat dilihat dari persentase kemampuan siswa yang mengalami peningkatan yang bagus. Setelah diberi tindakan pada siklus I, siswa D mendapat persentase 63% dimana pada kemampuan awal mendapatkan 41%. Kemudian meningkat lagi setelah diberi tindakan pada siklus II yaitu 91%. Tak jauh berbeda dengan siswa D, siswa F juga mengalami peningkatan yang bagus dimana setelah diberi tindakan pada siklus I mendapatkan persentase 59% dan meningkat lagi setelah diberi tindakan pada siklus II sehingga mendapatkan persentase 86% yang pada tes kemampuan awal mendapatkan persentase 36%.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas* (ketiga). Jakarta: Bumi Aksara.
- Marlina. 2015. *Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus (Pendekatan Psikoedukasional)* (Revisi). Padang: UNP Press.
- Munir. 2012. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bnadung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wantah, M. J. 2007. *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan.