

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

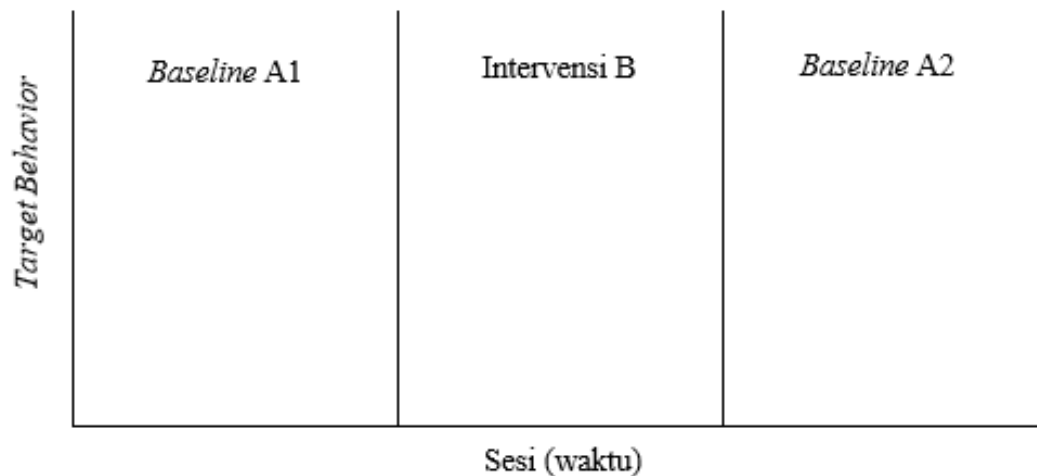
a. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen untuk menguji pengaruh aktivitas tertentu terhadap kemampuan peserta didik. Pendekatan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)*, yang memungkinkan pengamatan mendalam terhadap perubahan perilaku atau kemampuan individu akibat intervensi yang diberikan. Darmawan dalam (Novembli dkk., 2024, hlm. 127) mengemukakan bahwa salah satu tujuan utama dari SSR adalah untuk mengukur sejauh mana sebuah intervensi atau perlakuan mampu memengaruhi perubahan pada perilaku, keterampilan, atau kondisi individu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain subjek tunggal, yaitu meneliti pengaruh aktivitas jual beli terhadap peningkatan penggunaan uang bagi anak tunagrahita ringan di SLBN-A Citeureup Cimahi.

Penelitian menggunakan desain A-B-A yang memungkinkan peneliti untuk menunjukkan hubungan fungsional sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas (Juang Sunanto, 2005, hlm.65). Desain A-B-A terdiri dari 3 fase, yaitu : (1) fase A1 *baseline* dimana subjek belum mendapat perlakuan atau intervensi apapun, pada fase ini peneliti akan mengukur target keterampilan selama 3 sesi, (2) fase B yaitu fase intervensi, dimana pada fase ini peneliti akan mengukur selama 5 sesi, dan (3) fase A2 yaitu *baseline* kedua adalah fase dimana target keterampilan diukur kembali setelah mendapat perlakuan atau intervensi sehingga dapat ditarik kesimpulan

adanya hubungan fungsional antar variabel. Pada fase ini peneliti akan mengukur target behavior selama 3 sesi.

Rancangan atau mekanisme penelitian *Single Subject Research (SSR)* dengan menggunakan desain A-B-A sebagai berikut:



Grafik 3. 1 Desain Dasar A-B-A

Keterangan :

A1: Pada fase ini, kemampuan dasar subjek dalam menggunakan uang diidentifikasi sebagai keterampilan awal. Keterampilan tersebut diukur menggunakan instrumen asesmen yang relevan, dengan proses pengetesan dan pengambilan data dilakukan secara berulang untuk memastikan keakuratan hasil. Tes dilakukan dalam situasi alami tanpa rekayasa atau pemberitahuan kepada subjek, sehingga perilaku yang diamati merupakan perilaku alami tanpa pengaruh eksternal. Tahap ini penting untuk mengetahui kemampuan awal subjek secara jelas sebelum intervensi diberikan.

B: Pada fase ini melibatkan perlakuan atau intervensi berupa stimulasi melalui aktivitas jual beli. Selama proses intervensi, peneliti memantau dan mencatat sejauh mana terjadi peningkatan dalam keterampilan penggunaan uang subjek dibandingkan dengan kondisi awal. Proses ini bertujuan untuk melihat dampak intervensi terhadap perubahan keterampilan mereka.

A2: Pada fase ini merupakan pengamatan ulang yang bertujuan mengevaluasi kemajuan keterampilan subjek setelah menerima intervensi. Penilaian dilakukan untuk mengukur efektivitas intervensi dan membandingkan kemampuan subjek dalam penggunaan uang dengan kondisi awal sebelum intervensi. Hasil dari tahap ini memberikan gambaran mengenai sejauh mana perubahan terjadi dan seberapa baik keterampilan baru dapat dipertahankan oleh subjek.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seorang peserta didik tingkat SMA dengan kategori tunagrahita ringan yang bersekolah di SLBN-A Citeureup Cimahi.

Nama	: D
Umur	: 18 Tahun
Kelas	: XI/11 SMA
Jenis Kelamin	: Perempuan
Kondisi Awal	: Subjek sudah memiliki kemampuan seperti melakukan perhitungan aritmatika sederhana, mengenali bentuk fisik uang, serta mampu mengenal nominal uang, namun subjek belum mampu menerapkan penggunaan nilai uang secara nyata.

Oleh karena itu subjek memerlukan intervensi atau bantuan untuk meningkatkan kemampuan penggunaan uang dalam menghitung jumlah uang untuk membeli barang dan menentukan kembalian yang seharusnya diterima dalam situasi yang nyata.

c. Lokasi Penelitian

SLBN-A Citeureup Cimahi merupakan Sekolah yang melayani pendidikan bagi anak-anak dengan berbagai jenis kebutuhan khusus, termasuk tunanetra, tunarungu, tunagrahita, dan tunadaksa. Sekolah ini bertujuan untuk memberikan pendidikan yang lebih eksklusif serta mendukung kemandirian peserta didik berbagai ketunaan dalam aspek kehidupan.

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam setting kantin sekolah untuk menciptakan suasana yang nyata dalam aktivitas jual beli. Melalui penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan penggunaan uang untuk kemandirian dalam bertransaksi, sehingga mereka lebih siap untuk menghadapi kehidupan sehari-hari di masyarakat.

SLBN-A Citeureup Cimahi ini terletak di Jl. Sukarasa No.40, Citeureup, Kec. Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat 40512

3.2 Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti. Variabel penelitian tersebut adalah:

3.2.1 Variabel Bebas

Dalam penelitian ini, variabel bebasnya yaitu aktivitas jual beli. Menurut Asyifa Octavia Apandy dkk., (2021, hlm. 14) aktivitas jual beli merupakan bentuk transaksi tukar-menukar barang yang bernilai berdasarkan kesepakatan antara dua pihak, yaitu penjual dan pembeli. Penjual berperan menawarkan barang atau jasa, sedangkan pembeli

bertindak sebagai konsumen yang membayar dan menerima barang atau jasa tersebut. Namun pada penelitian ini, peneliti membatasi aktivitas jual beli hanya pada kemampuan berbelanja, di mana peserta didik berperan sebagai pembeli melalui simulasi bermain peran di kelas serta praktik berbelanja langsung di kantin sekolah.

Bermain peran sebagai simulasi berbelanja digunakan karena dalam memberikan pembelajaran kepada anak tunagrahita ringan harus dilakukan secara langsung. Bermain peran biasanya akan memberikan dampak positif bagi peserta didik karena pembelajaran akan dipraktikkan langsung (Khoirunisa dkk., 2019). Menurut Corsini (dalam Khoirunisa dkk., 2016.), bermain peran dalam bentuk simulasi jual beli dalam pembelajaran melalui proses "modeling" bisa menjadi metode yang efektif untuk memecahkan masalah. Namun aktivitas seperti berbelanja di kantin peserta didik bisa mengasah kemampuan yang sudah ada sebelumnya, peserta didik mendapatkan kesempatan untuk berlatih secara berulang-ulang sehingga kemampuan mereka dalam menggunakan uang dapat meningkat. (dalam Khoirunisa dkk., 2016). Dengan menggunakan situasi nyata seperti aktivitas berbelanja serta melalui kombinasi simulasi dan praktik langsung, peserta didik tunagrahita ringan dapat meningkatkan kemampuan penggunaan nilai uang dengan lebih percaya diri, mandiri, dan sesuai dengan kebutuhan kehidupan sehari-hari mereka.

Secara keseluruhan, intervensi berupa aktivitas jual beli pada penelitian ini dilakukan sebanyak lima sesi. Tiga sesi pertama dilakukan melalui simulasi berbelanja di kelas, dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu menjumlahkan total pembayaran. Setelah keterampilan tersebut dikuasai, pembelajaran dilanjutkan dengan dua sesi praktik berbelanja langsung di kantin sekolah, yang menekankan pada kemampuan

menghitung kembalian. Setiap sesi pembelajaran berlangsung selama satu jam.

3.2.2 Variabel Terikat

Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah kemampuan penggunaan nilai uang. Menurut beberapa literatur Browder & Grasso (1999), yang termasuk dalam keterampilan penggunaan uang dasar adalah:

1. Menyebutkan nilai mata uang;
2. Menyeleksi uang (memilih uang sesuai dengan jumlah tertentu);
dan
3. Menghitung uang untuk membeli barang.

Pada aspek menyebutkan nilai mata uang, penelitian ini menekankan penguasaan pecahan dari Rp500 hingga Rp100.000. Pemilihan nominal tersebut didasarkan pada kebiasaan peserta didik dalam bertransaksi, karena pecahan inilah yang paling sering mereka temui dan gunakan sehari-hari. Pecahan kecil seperti Rp100 atau Rp200 tidak dilibatkan, sebab jarang beredar dalam transaksi nyata dan kurang relevan dengan pengalaman peserta didik.

Sementara itu, keterampilan menyeleksi dan menghitung uang difokuskan pada transaksi dengan jumlah nilai maksimal Rp20.000. Batas ini berdasarkan dengan kemampuan aritmetika dan uang saku yang biasanya dibawa peserta didik ke sekolah. Dengan begitu, kegiatan pembelajaran tidak hanya kontekstual tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih dalam situasi yang benar-benar mereka alami.

3.3 Instrumen Penelitian

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun instrument penelitian:

1. Membuat Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi adalah rancangan awal yang disusun sebelum menyusun instrumen. Berikut adalah kisi-kisi yang disusun oleh peneliti:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Penggunaan Uang Peserta didik Tunagrahita Ringan

Aspek	Sub Aspek	Indikator	No. Butir Soal	Bentuk Tes
Mengenal bentuk fisik uang	1. Membedakan uang kertas dan uang logam	1.1 Subjek dapat menunjukkan mana yang termasuk uang kertas	1	Tes Perbuatan/Unjuk Kerja
		1.2 Subjek dapat menunjukkan mana yang termasuk uang logam	2	
Mengetahui pecahan nilai uang	2. Mengetahui pecahan nilai uang	2.1 Subjek mengetahui besaran nilai setiap pecahan nilai uang	3-11	
		2.2 Subjek mampu membedakan nominal nilai uang kecil dan nominal nilai uang besar.	12-13	
		2.3 Subjek mampu menjumlahkan beberapa pecahan nilai uang menjadi nominal tertentu	14-16	

Aspek	Sub Aspek	Indikator	No. Butir Soal	Bentuk Tes
Penerapan perhitungan dalam konteks penggunaan uang secara nyata.	3. Menjumlahkan total pembayaran barang belanja	3.1 Subjek mampu melakukan penjumlahan dalam transaksi	17	
	4. Menentukan jumlah kembalian yang diterima	4.1 Subjek mampu melakukan pengurangan dalam transaksi	18	
		4.2 Subjek mampu memvalidasi kembalian yang diterima	19	

2. Membuat Butir Soal Instrumen

Dengan merujuk pada kisi-kisi instrumen yang telah disusun, peneliti kemudian mengembangkannya sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Instrumen Kemampuan Penggunaan Uang Peserta didik Tunagrahita Ringan

Sub Aspek	Indikator	Deskriptor	Butir Instrumen
1. Membedakan uang kertas dan uang logam	1.1 Subjek mengetahui uang kertas.	1.1.1 Subjek dapat menunjukkan mana yang termasuk uang kertas.	1. Tunjukkan manakah yang termasuk uang kertas! 
	1.2 Subjek mengetahui uang logam.	1.2.1 Subjek dapat menunjukkan mana yang termasuk uang logam.	2. Tunjukkan manakah yang termasuk uang logam! 
2. Mengetahui pecahan nilai uang	2.1 Subjek mengetahui besaran nilai setiap pecahan nilai uang.	2.2.1 Subjek dapat mengidentifikasi besaran nilai setiap pecahan nilai uang.	Sebutkan besaran nilai dari pecahan uang ini! 3. 500 rupiah 

Sub Aspek	Indikator	Deskriptor	Butir Instrumen
			4. 1000 rupiah (logam)  5. 1000 rupiah  6. 2000 rupiah  7. 5000 rupiah  8. 10000 rupiah 

Reksa Agustian, 2025

PENGARUH AKTIVITAS JUAL BELI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN NILAI UANG PADA PESERTA DIDIK TUNAGRAHITA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sub Aspek	Indikator	Deskriptor	Butir Instrumen
			9. 20000 rupiah  10. 50000 rupiah  11. 100000 rupiah 
	2.2 Subjek mampu membedakan nominal nilai uang kecil dan nominal nilai uang besar	2.2.1 Subjek dapat membandingkan empat nominal uang dengan mengurutkan dari nominal nilai uang yang paling besar ke nominal nilai uang yang paling kecil.	12. Coba bandingkan dan urutkan nilai nominal uang paling besar ke nilai nominal uang paling kecil! 

Sub Aspek	Indikator	Deskriptor	Butir Instrumen
		2.2.2 Subjek dapat membandingkan empat nominal uang dengan mengurutkan dari nominal nilai uang yang paling besar ke nominal nilai uang yang paling kecil.	13. Coba bandingkan dan urutkan nilai nominal uang paling kecil ke nilai nominal uang paling besar! 
	2.3 Subjek mampu menjumlahkan beberapa pecahan nilai uang menjadi nominal tertentu	2.3.1 Subjek dapat menjumlahkan beberapa pecahan nilai uang untuk mencapai nominal tertentu.	14. Coba ambil beberapa pecahan nilai uang yang akan berjumlah Rp5000! 
			15. Coba ambil beberapa pecahan nilai uang yang akan berjumlah Rp10.000! 

Reksa Agustian, 2025

PENGARUH AKTIVITAS JUAL BELI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN NILAI UANG PADA PESERTA DIDIK TUNAGRAHITA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sub Aspek	Indikator	Deskriptor	Butir Instrumen
			16. Coba ambil beberapa pecahan nilai uang yang akan berjumlah Rp15.000! 
3. Menjumlahkan total pembayaran barang belanja	3.1. Subjek mampu melakukan penjumlahan transaksi dalam	3.1.1 Subjek dapat menjumlahkan total harga dari barang yang dibeli.	17. Diberikan uang senilai Rp20000. Tolong belikan 4 permen senilai Rp500/pcs, 2 biskuit senilai Rp1000/pcs, 1 air mineral botol senilai 4000/pcs. Hitunglah total harga dari barang yang dibeli!
4. Menentukan jumlah kembalian yang diterima	4.1 Subjek mampu melakukan pengurangan transaksi dalam	4.1.1 Subjek dapat menghitung jumlah kembalian yang harus diterima setelah melakukan pembayaran.	18. Diberikan uang senilai Rp20000. Tolong belikan 4 permen senilai Rp500/pcs, 2 biskuit senilai Rp1000/pcs, 1 air mineral botol senilai 4000/pcs. Hitunglah jumlah kembalian yang harus diterima!

Sub Aspek	Indikator	Deskriptor	Butir Instrumen
	4.2 Subjek mampu memvalidasi kembalian yang diterima	4.2.1 Subjek dapat mengecek jumlah kembalian yang diterima sudah benar.	19. Setelah mencocokkan total harga yang dibeli dengan jumlah kembalian yang harus diterima, subjek mengecek kembali uang yang harus tersisa dengan benar!

3. Membuat Kriteria Penilaian Instrumen

Penilaian ini didasarkan pada deskriptor yang telah disusun oleh peneliti. Berikut adalah kriteria penilaian terkait penggunaan uang dalam aktivitas berbelanja:

Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Instrumen

No. Butir Instrumen	Kriteria Penilaian
1 – 2	Skor 0 = Subjek belum mampu menunjukkan uang kertas atau uang logam dengan benar. Skor 1 = Subjek mampu menunjukkan uang kertas dan uang logam dengan benar.
3 – 11	Skor 0 = Subjek tidak dapat mengidentifikasi besaran nilai uang. Skor 1 = Subjek dapat mengidentifikasi besaran nilai uang dengan benar.
12-13	Skor 0 = Subjek tidak mampu mengurutkan (besar – kecil atau sebaliknya) nominal nilai uang. Skor 1 = Subjek mampu mengurutkan (besar – kecil atau sebaliknya) nominal uang dengan benar.
14-16	Skor 0 = Subjek tidak mampu menjumlahkan beberapa pecahan nilai uang untuk mencapai nominal tertentu. Skor 1 = Subjek mampu menjumlahkan beberapa pecahan nilai uang menjadi nominal tertentu dengan benar.
17	Skor 0 = Subjek tidak dapat menghitung total harga barang dengan uang yang dimiliki. Skor 1 = Subjek dapat menghitung total harga barang dengan uang yang dimiliki dengan benar.
18	Skor 0 = Subjek tidak menghitung jumlah kembalian yang harus diterima atau menghitung dengan salah. Skor 1 = Subjek menghitung jumlah kembalian dengan benar yang harus diterima.
19	Skor 0 = Subjek tidak memeriksa jumlah kembalian atau tidak menyadari jika jumlahnya salah. Skor 1 = Subjek memeriksa jumlah kembalian dengan benar dan memastikan jumlahnya sesuai.

4. Uji Validitas Intrumen

Nahrumi & Gana Suyatna (2025) menyatakan bahwa uji validitas berfungsi untuk menentukan apakah suatu alat ukur dapat dianggap valid (sahih) atau tidak. Dalam penelitian ini, validitas yang diuji adalah validitas isi dengan meminta pendapat dari para ahli, yang dikenal sebagai expert

judgement. Susetyo (2015) menjelaskan bahwa validitas isi bertujuan untuk menilai kesesuaian antara butir-butir tes dengan indikator, materi, atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Proses uji validitas instrumen ini menggunakan format dikotomi, di mana butir soal yang dianggap sesuai atau layak digunakan akan diberikan skor 1, sedangkan yang tidak sesuai atau tidak layak diberikan skor 0. Skor akhir validitas kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi cocok menurut validator

$\sum f$ = Jumlah penilaian

5. Hasil Uji Validitas Instrumen

Dalam penelitian ini, peneliti memilih 3 *expert judgment*, yaitu 2 orang dosen program studi Pendidikan Khusus dan 1 orang guru/wali kelas XI di SLBN-A Citeureup Cimahi. Berikut daftar nama *expert judgment* dalam penelitian ini.

Tabel 3. 4 Nama Expert Judgment

Nama	Jabatan
Dr. Oom Sitti Homdidjah, M. Pd.	Dosen Pendidikan Khusus FIP UPI
Dr. Een Ratnengsih, M. Pd.	Dosen Pendidikan Khusus FIP UPI
Irfan Pratama, M. Pd.	Guru SLBN-A Citeureup Cimahi

Dari ketiga *expert judgement* tersebut, didapatkan hasil penelitian bagi instrument penelitian yang sudah dibuat sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Penggunaan Uang

No.	Butir Instrumen	Frekuensi Setuju	Persentase	Hasil
1.	Tunjukkan manakah yang termasuk uang kertas! 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
2.	Tunjukkan manakah yang termasuk uang logam! 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
3.	Sebutkan besaran nilai dari pecahan uang ini! 500 rupiah 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
4.	Sebutkan besaran nilai dari pecahan uang ini! 1000 rupiah (logam) 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
5.	Sebutkan besaran nilai dari pecahan uang ini! 1000 rupiah (kertas) 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
6.	Sebutkan besaran nilai dari pecahan uang ini! 2000 rupiah 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
7.	Sebutkan besaran nilai dari pecahan uang ini! 5000 rupiah	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid

No.	Butir Instrumen	Frekuensi Setuju	Persentase	Hasil
				
8.	Sebutkan besaran nilai dari pecahan uang ini! 10000 rupiah 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
9.	Sebutkan besaran nilai dari pecahan uang ini! 20000 rupiah 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
10.	Sebutkan besaran nilai dari pecahan uang ini! 50000 rupiah 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
11.	Sebutkan besaran nilai dari pecahan uang ini! 100000 rupiah 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid
12.	Coba bandingkan dan urutkan nilai nominal uang paling besar ke nilai nominal uang paling kecil! 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid

No.	Butir Instrumen	Frekuensi Setuju	Persentase	Hasil
13.	Coba bandingkan dan urutkan nilai nominal uang paling kecil ke nilai nominal uang paling besar! 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
14.	Coba ambil beberapa pecahan nilai uang yang akan berjumlah Rp5000! 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
15.	Coba ambil beberapa pecahan nilai uang yang akan berjumlah Rp10.000! 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
16.	Coba ambil beberapa pecahan nilai uang yang akan berjumlah Rp15.000! 	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
17.	Diberikan uang senilai Rp20000. Tolong belikan 4 permen senilai Rp500/pcs, 2 biskuit senilai Rp1000/pcs, 1 air mineral botol senilai 4000/pcs. Hitunglah total harga dari barang yang dibeli!	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
18.	Diberikan uang senilai Rp20000. Tolong belikan 4	3		Valid

No.	Butir Instrumen	Frekuensi Setuju	Persentase	Hasil
	permen senilai Rp500/pcs, 2 biskuit senilai Rp1000/pcs, 1 air mineral botol senilai 4000/pcs. Hitunglah jumlah kembalian yang harus diterima!		$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	
19.	Setelah mencocokkan total harga yang dibeli dengan jumlah kembalian yang harus diterima, subjek mengecek kembali uang yang harus tersisa dengan benar!	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\%$ $= 100\%$	Valid

3.4 Program Pembelajaran Individual (PPI)

Tujuan jangka panjang: Peserta didik dapat mengatur pengeluaran uang serta mampu berbelanja secara mandiri di luar sekolah atau berbelanja menggunakan aplikasi

Tabel 3. 6 Program Pembelajaran Individual (PPI)

Tujuan	Pendekatan, Teknik, Materi	Waktu	Alat/ Media	Kegiatan	Evaluasi
Peserta didik mampu menjumlahkan total harga dalam berbelanja	Pendekatan : Realistik Teknik: Bermain Peran (Role Play) Materi: Tahapan dalam berbelanja, konsep penjumlahan pengurangan dalam berbelanja	60 menit	Uang Palsu, Barang belanjaan	Kegiatan Awal 1. Peserta didik bersama guru memulai pembelajaran dengan berdoa. 2. Peserta didik berbagi pengalaman sebelum berangkat ke sekolah melalui percakapan interaktif yang dipandu oleh guru. 3. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru, yaitu menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari. 4. Peserta didik mengetahui bahwa kegiatan pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui metode simulasi berbelanja, sebagaimana dijelaskan oleh guru. Kegiatan inti	Tes Unjuk Kerja

Tujuan	Pendekatan, Teknik, Materi	Waktu	Alat/ Media	Kegiatan	Evaluasi
				5. Peserta didik mengamati gambar kegiatan berbelanja yang diperlihatkan oleh guru. 6. Peserta didik mengamati contoh simulasi berbelanja yang diperagakan oleh guru. Adapun <i>Task Analysis</i> atau langkah-langkah kecil yang harus peserta didik penuhi yang berperan sebagai pembeli adalah 1) Pembeli memilih barang yang ingin dibeli dan menanyakan harganya kepada penjual, 2) Setelah penjual memberitahu harga barang, pembeli menjumlahkan total harga dari barang yang akan dibeli, 3) Pembeli membayar barang kepada penjual. Jika uang pas langsung memberikan uang, jika uang lebih menunggu kembalian, dan jika uang kurang, menyadari kekurangan dan bertanya kepada penjual apakah bisa membeli barang lain yang lebih murah atau membatalkan pembelian, 4) Pembeli menghitung jumlah kembalian dan memeriksa kembalian yang diterima 5) Pembeli mengucapkan terima kasih kepada penjual. 7. Peserta didik memperhatikan dengan saksama proses berbelanja yang dilakukan oleh guru sebagai contoh dalam pembelajaran.	

Tujuan	Pendekatan, Teknik, Materi	Waktu	Alat/ Media	Kegiatan	Evaluasi
				8. Peserta didik bergantian peran sebagai pembeli untuk memahami lebih mendalam tentang proses berbelanja. 9. Peserta didik dibantu guru menghitung uang untuk membeli barang dengan berbagai pecahan nominal uang Kegiatan Akhir 10. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran berdasarkan pengalaman dalam simulasi berbelanja. 11. Peserta didik melakukan refleksi dan menerima penilaian atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan bimbingan guru. 12. Peserta didik bersama guru menutup pembelajaran dengan berdoa.	
Peserta didik mampu menjumlahkan total kembalian dalam berbelanja	Pendekatan : Realistik Teknik: Praktik langsung Materi: Pematangan konsep penjumlahan, pengurangan dalam berbelanja, serta etika saat berbelanja.	60 menit	Uang Asli	Kegiatan Awal 1. Peserta didik memulai pembelajaran dengan berdoa bersama guru. 2. Peserta didik berbagi pengalaman saat membeli makanan di kantin. 3. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang dipaparkan oleh guru, yaitu menggunakan nilai uang dengan benar dalam transaksi di kantin.	Tes Unjuk Kerja

Tujuan	Pendekatan, Teknik, Materi	Waktu	Alat/ Media	Kegiatan	Evaluasi
				4. Peserta didik mengetahui bahwa kegiatan pembelajaran akan dilakukan melalui berbelanja langsung di kantin Kegiatan inti 5. Peserta didik mengamati gambar dan video singkat mengenai aktivitas berbelanja di kantin. 6. Peserta didik memperhatikan contoh transaksi sederhana di kantin oleh guru, mulai dari memilih barang, membayar, hingga menerima kembalian. Adapun <i>Task Analysis</i> sebagai berikut: 1) Pembeli memilih barang yang sesuai insfongtruksi dan menanyakan harganya, 2) Pembeli menjumlahkan total harga dari harga barang yang akan dibeli 3) Pembeli membayar barang kepada penjual. Jika uang pas langsung memberikan uang, jika uang lebih menunggu kembalian, dan jika uang kurang, menyadari kekurangan dan bertanya kepada penjual apakah bisa membeli barang lain yang lebih murah atau membatalkan pembelian, 4) Pembeli menghitung jumlah kembalian dan memeriksa kembalian yang diterima	

Tujuan	Pendekatan, Teknik, Materi	Waktu	Alat/ Media	Kegiatan	Evaluasi
				5) Pembeli mengucapkan terima kasih kepada penjual. 7. Peserta didik melakukan simulasi berdasarkan contoh yang diberikan. 8. Peserta didik melakukan simulasi belanja di kantin dengan menggunakan uang asli. 9. Peserta didik menghitung jumlah uang yang dibutuhkan dengan bimbingan guru serta memastikan kebenaran transaksi. 10. Peserta didik berbelanja secara nyata untuk memperdalam pemahamannya. Kegiatan Akhir 11. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran berdasarkan pengalaman langsung di kantin. 12. Peserta didik melakukan refleksi tentang kesulitan yang mereka hadapi dalam transaksi di kantin. 13. Guru memberikan apresiasi atas usaha peserta didik dan menutup pembelajaran dengan doa.	

3.5 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan tes. Teknik tes adalah metode pengumpulan yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memberikan respon dari pertanyaan. Adapun tes yang digunakan di penelitian adalah tes perbuatan atau tes unjuk kerja. Magdalena dkk, (2021, hlm. 280) mengartikan teknik tes tindakan atau tes unjuk kerja merupakan sebuah metode pengumpulan yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memberikan respon dari pertanyaan dan biasanya tes ini digunakan untuk mengukur tingkat kompetensi keterampilan (psikomotorik), di mana subjek diminta untuk melakukan kegiatan tertentu di bawah pengawasan peneliti. Tes ini akan diberikan di setiap tahapan yaitu tahap *baseline-1*, tahap intervensi, dan tahap *baseline-2*.

3.6 Analisis Data

Analisis data yang yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistika deskriptif. Skholikhah (dalam Martias, 2021, hlm.44) menyatakan bahwa statistika deskriptif adalah cabang statistika yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengorganisir, dan mengolah data sehingga dapat disajikan dengan jelas untuk memberikan gambaran mengenai suatu kondisi atau peristiwa tertentu dari data yang dikumpulkan. Data dari hasil fase *baseline 1*, fase intervensi, dan fase *baseline 2* akan dikumpulkan dan disimpulkan untuk mengetahui sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian ini.

Analisis data memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap perilaku yang diubah. Menurut Juang Sunanto (juan) ada beberapa komponen dalam menganalisis data khususnya apabila menggunakan metode analisis visual, yaitu sebagai berikut:

A. Analisis dalam Kondisi

1) Panjang Kondisi

Panjang suatu kondisi ditentukan oleh jumlah data poin atau skor dalam setiap kondisi, yang bergantung pada masalah penelitian dan jenis intervensi yang diberikan. Untuk kondisi *baseline*, umumnya digunakan tiga hingga lima data poin. Namun, yang lebih penting adalah kestabilan data tersebut. Jika data belum stabil setelah beberapa pengukuran, maka perlu dilakukan pengukuran tambahan hingga kestabilan tercapai.

Sementara itu, panjang pendeknya intervensi bergantung pada jenis intervensi yang diinginkan. Selain itu, panjang pendeknya intervensi juga dipengaruhi oleh dampaknya terhadap subjek. Jika berpotensi memberikan efek buruk, maka intervensi harus dibatasi. Meskipun demikian, tidak ada aturan yang baku mengenai panjang pendeknya kondisi ini pertimbangan tetap harus diambil secara tepat.

2) Estimasi kecenderungan Arah

Kecenderungan arah dalam suatu kondisi direpresentasikan oleh garis lurus yang membagi data secara seimbang di atas dan di bawahnya. Salah satu metode untuk menentukan garis ini adalah metode belah tengah (*split-middle*), yang menggunakan median sebagai dasar pembagian data. Adapun langkah-langkah metode belah tengah:

- a) Membagi data fase *baseline* menjadi dua bagian.
- b) Masing-masing bagian kembali dibagi menjadi dua bagian.
- c) Menentukan median dari setiap belahan.
- d) Menarik garis yang menghubungkan titik median untuk membentuk garis kecenderungan arah.

Metode ini membantu mengestimasi tren perubahan dalam data secara objektif.

3) Kecenderungan stabilitas

Kestabilan ditentukan oleh rentang variasi data—jika kecil, data dianggap stabil. Secara umum, data stabil jika 80%-90% nilainya berada dalam 15% dari *mean*. Stabilitas diukur dengan persentase penyimpangan dari *mean*, biasanya 5%, 10%, atau 15%, tergantung pada distribusi data.

4) Jejak Data

Jejak data mengacu pada perubahan nilai dari satu data ke data lainnya dalam suatu kondisi. Penentuan jejak data mirip dengan menentukan kecenderungan arah. Untuk menggambarkan, digunakan garis penuh yang menghubungkan setiap data secara kontinu, bukan garis putus-putus. Perubahan data dari satu titik ke titik berikutnya dapat memiliki tiga kemungkinan, yaitu meningkat (+), menurun (-), atau tetap (=).

5) Level Stabilitas dan Rentang

Rentang adalah jarak antara data pertama dan data terakhir dalam suatu kondisi. Rentang ini memberikan informasi serupa dengan analisis tingkat perubahan dalam data.

6) Perubahan level (level change)

Menunjukkan seberapa besar perubahan data dalam suatu kondisi, cara menentukannya adalah dengan membandingkan skor pertama dan terakhir.

B. Analisis antar Kondisi

1) Jumlah Variabel yang diubah

Untuk memahami pengaruh intervensi terhadap suatu target perilaku, peneliti harus fokus pada perubahan yang terjadi selama fase intervensi (B) dibandingkan dengan fase *baseline* (A). Jika perubahan

terjadi pada target variabel (behavior) selama fase intervensi, maka ini menunjukkan adanya dampak intervensi terhadap perilaku tersebut.

2) Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Kecenderungan arah dalam grafik (trend) menggambarkan perubahan data dari kondisi *baseline* ke intervensi. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan pola grafik di kedua kondisi tersebut, kemudian melihat apakah kecenderungannya menunjukkan kearah yang positif (therapeutic) atau negatif (contratherapeutic).

3) Perubahan Level Data

Perubahan level data mengindikasikan seberapa besar perbedaan antara data awal dan akhir dalam suatu kondisi. Dengan membandingkan level data dari sesi *baseline* ke intervensi, dapat diketahui apakah intervensi berdampak positif (peningkatan) atau negatif (penurunan). Selisih yang besar menunjukkan bahwa intervensi memiliki pengaruh terhadap variabel yang diamati.

4) Data Tumpang Tindih (*Overlap*)

Overlap data mengacu pada tingkat kesamaan antara dua kondisi yang dibandingkan. Semakin sedikit data yang bertumpang tindih, semakin besar efek intervensi terhadap perubahan perilaku yang ditargetkan.