

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Uang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Hampir seluruh kepentingan memerlukan uang. Karena uang merupakan alat tukar yang diterima serta mempermudah proses tukar menukar. Uang memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap kehidupan seseorang, tanpa menggunakan uang, kita tidak dapat membeli kebutuhan yang diperlukan. Dalam menggunakan uang, tentu saja kita terlebih dahulu harus mengenal nilai mata uang itu sendiri. Dengan begitu, akan mempermudah dalam melakukan transaksi jual-beli dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tidak semua orang tahu fungsi dan nilai mata uang. Hal ini dikarenakan terdapat hambatan dalam diri orang tersebut. Salah satunya yaitu pada siswa yang mengalami hambatan kecerdasan (tunagrahita).

Menurut Astati (2013, hlm. 87) tunagrahita adalah anak yang secara signifikan memiliki kecerdasan di bawah rata-rata anak pada umumnya dengan disertai hambatan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya. Mereka mengalami keterlambatan dalam segala bidang, dan itu sifatnya permanen, rentang memori mereka juga pendek terutama yang berhubungan dengan akademik, kurang dapat berpikir abstrak dan pelik.

Selain itu, menurut AAMD (*American Association on Mental Defeciency*) (dalam Rochyadi, Endang & Alimin, Zaenal, 2005, hlm. 12) anak tunagrahita merupakan kondisi yang kompleks, menunjukkan kemampuan intelektual yang rendah dan mengalami hambatan dalam perilaku adaptif. Seseorang tidak dapat dikategorikan sebagai tunagrahita apabila tidak memiliki dua hal tersebut, yaitu perkembangan intelektual yang rendah dan kesulitan dalam perilaku adaptif.

Siswa tunagrahita juga harus memperoleh hak yang sama pada anak pada umumnya. Mereka memiliki hak untuk mendapatkan layanan pendidikan tetapi sesuai dengan kebutuhan mereka, karena pada hakekat pendidikan siswa tunagrahita bertujuan untuk mengembangkan potensi yang masih dimiliki secara optimal, agar mereka hidup mandiri dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana mereka berada, walaupun hal ini tergantung pada klasifikasi ketunagrahitaan siswa tersebut, sehingga dalam upaya pemberdayaan mereka

diperlukan pendamping berkesinambungan, dan pola pelayanan menggunakan pendekatan keterampilan menolong dan mengurus diri sendiri.

Program Pengembangan Diri (PDD) merupakan hal yang sangat penting untuk siswa tunagrahita dalam pengembangan dirinya sendiri yang meliputi: merawat diri, mengurus diri, menolong diri, komunikasi, bersosialisasi, keterampilan hidup, dan mengisi waktu luang di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat (Kemdikbud, 2014, hlm. 5).

Pada siswa tunagrahita ringan mereka memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan, antara lain (1) membaca, menulis, dan berhitung sederhana; (2) menyesuaikan diri dan tidak menggantungkan diri pada orang lain; (3) keterampilan yang sederhana untuk kepentingan kerja di kemudian hari (Efendi, Mohammad, 2006, hlm. 90). Namun demikian siswa tunagrahita ringan tidak mampu melakukan penyesuaian sosial secara independen. Mereka akan membelanjakan uangnya dengan lugu, tidak dapat merencanakan masa depan, dan bahkan suka berbuat kesalahan. (Somantri, 2007, hlm. 107).

Melihat fakta di lapangan, masalah yang ditemukan peneliti melalui asesmen dan keterangan dari pihak guru adalah terdapat dua orang siswa tunagrahita ringan kelas IX SMPLB yang masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan nilai mata uang Rp. 5.000, Rp. 10.000 dan Rp. 20.000. Saat menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan siswa tunagrahita masih ragu dan terbalik-balik, selain itu siswa mengalami kesulitan menuliskan lambang bilangan mata uang. Peneliti melakukan asesmen dengan cara menunjukkan mata uang asli kepada siswa, lalu siswa diminta untuk menyebutkan nilai dari mata uang tersebut. Kesulitan mengenal nilai uang tersebut mengakibatkan siswa juga mengalami kesulitan mengenal nilai mata uang dalam bentuk pecahan seperti uang Rp. 3.000, Rp. 4.000 yang akhirnya akan berdampak pada penggunaan uang terhadap proses belanja, selain itu peneliti mendapat keterangan dari pihak guru, ketika berbelanja di kantin sekolah, siswa tersebut sulit memberikan uang sesuai dengan harga barang yang dibelinya, akan tetapi ia langsung memberikan uang yang ia miliki. Selama ini, guru mengajarkan nilai mata uang dengan menggunakan metode ceramah, menggunakan uang asli, dan gambar. Metode ini

tidak cukup untuk mengajarkan siswa tunagrahita mengenal nilai mata uang, tanpa mengajarkan nilai mata uang tersebut agar fungsional baginya, oleh karena itu siswa cenderung lupa dan masih mengalami kesulitan menyebutkan, menuliskan dan menggunakan nilai mata uang.

Hal ini tentu menimbulkan masalah jika siswa tunagrahita ringan tidak mengenal nilai mata uang. Ia akan mengalami kesulitan saat membelanjakan uangnya jika siswa tunagrahita ringan tidak tahu berapa uang yang dimilikinya saat membeli sesuatu yang diinginkan, padahal siswa tunagrahita ringan masih memiliki potensi tersebut untuk dapat dikembangkan. Apabila masalah ini tidak diteliti maka dikhawatirkan siswa tunagrahita ringan tidak dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dan akan terus bergantung kepada oranglain.

Permasalahan di atas menegaskan bahwa siswa tunagrahita ringan sangat memerlukan bantuan dan layanan pendidikan khusus, khususnya dalam keterampilan hidup mengenai nilai mata uang, sehingga mereka dapat melakukan kehidupan sehari-hari, dengan tujuan meminimalisasi ketergantungan terhadap bantuan orang lain dalam melakukan aktivitasnya. Layanan pendidikan khusus yang dapat diberikan pada anak tunagrahita ringan untuk mengajarkan keterampilan mengenal uang ialah program pengembangan diri. Kegiatan program pengembangan diri ini dilakukan oleh guru profesional dalam pendidikan khusus secara terencana dan terprogram.

Untuk melaksanakan program tersebut dibutuhkan suatu metode yang tepat sehingga pelaksanaan program pengembangan diri dapat dilaksanakan dengan baik oleh anak. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk siswa tunagrahita ringan adalah metode *role playing*. Menurut Sanjaya (2008, hlm. 161) metode *role playing* adalah “metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”. Metode *role playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana siswa ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu”.

Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dan siswa ikut berperan penting dalam pembelajaran.

Nadhifah, 2017

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG PADA SISWA TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI METODE ROLE PLAYING DI SLB SUKAGALIH LEMBANG BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penggunaan metode pembelajaran ini dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa menjadi antusias saat pembelajaran. Metode ini adalah suatu metode pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang didalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Manfaat permainan dalam kegiatan belajar adalah suasana pembelajaran terlihat tanpa adanya tekanan dan paksaan.

Menurut Tedjasaputra (2001, hlm. 38) bermain mempunyai beberapa manfaat, yaitu: mengembangkan aspek fisik, mengembangkan aspek motorik kasar dan halus, mengembangkan aspek sosial, mengembangkan aspek emosi atau kepribadian, mengembangkan aspek kognisi, mengasah ketajaman penginderaan, dan mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Kegiatan pembelajaran metode *role playing* dilakukan di kantin sekolah, siswa akan mendapat pengalaman langsung saat membelanjakan uangnya. Akan tetapi yang menjadi penjual bukanlah guru, melainkan siswa tunagrahita ringan yang telah mendapatkan peran sebagai seorang penjual dan yang akan menjadi pembeli adalah siswa tunagrahita ringan yang telah mendapatkan peran pembeli, dengan permainan peran ini, tak hanya mengajarkan siswa tentang nilai mata uang itu sendiri, tetapi juga melatih keterampilan menggunakannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin mencoba mengimplementasikan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada siswa tunagrahita ringan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode *role playing* adalah metode berjenis permainan, sehingga melalui permainan suasana pembelajaran mengenal nilai mata uang terlihat menyenangkan dan tidak kaku.
2. Metode *role playing* mengajarkan pembelajaran nilai mata uang yang bersifat fungsional, dapat langsung diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari seperti

kegiatan berbelanja, sehingga siswa tunagrahita ringan mendapatkan pengalaman langsung menggunakan uang.

3. Kegiatan berbelanja dalam pembelajaran mengenal nilai mata uang menggunakan uang asli, sehingga siswa tunagrahita ringan dapat belajar menggunakan media konkret.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian tidak terlalu meluas dan sesuai dengan harapan serta tujuan secara optimal, maka penelitian ini dibatasi pada masalah metode pembelajaran mengenal nilai mata uang dengan menyebutkan, menuliskan, dan menggunakan nilai mata uang dari Rp. 500,- sampai Rp. 20.000,- tersebut pada siswa tunagrahita ringan dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IX SMPLB.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat peningkatan kemampuan mengenal nilai mata uang pada siswa tunagrahita ringan melalui metode *role playing* di kelas IX SMPLB Lembang Bandung?”

### **E. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

##### **a. Tujuan Penelitian Secara Umum**

Tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh gambaran mengenai kemampuan mengenal nilai mata uang pada siswa tunagrahita ringan melalui metode *role playing*.

##### **b. Tujuan Penelitian Secara Khusus**

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan mengenal nilai mata uang pada siswa tunagrahita ringan sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode *role playing*.

2) Untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan mengenal nilai mata uang pada siswa tunagrahita ringan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing*.

## **2. Kegunaan Penelitian**

- a. Bagi guru, sebagai bahan masukan yang positif bagi guru bahwa metode *role playing* bisa menjadi wahana pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada siswa tunagrahita ringan.
- b. Bagi peneliti, untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan mengenal nilai mata uang pada siswa tunagrahita ringan melalui metode *role playing* di SLB Sukagalih Lembang Bandung.