

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Anak dengan hambatan kecerdasan ringan yaitu anak yang memiliki banyak kelebihan dan kemampuan. Mereka mampu dididik dan dilatih. Misalnya, membaca, menulis, berhitung, menjahit, memasak, bahkan berjualan. Anak dengan hambatan kecerdasan ringan lebih mudah diajak berkomunikasi. Selain itu kondisi fisik mereka tidak begitu mencolok. Mereka mampu berlandung dari bahaya apapun. Karena itu anak dengan hambatan kecerdasan ringan tidak memerlukan pengawasan ekstra. Hal ini sejalan dengan **Munzayanah** (2000, hlm. 22) yang menjelaskan “anak tunagrahita ringan yakni anak yang masih memiliki kemungkinan memperoleh pendidikan baik pada bidang membaca, menulis, maupun menghitung pada suatu tingkat tertentu di sekolah khusus. Selain itu anak juga dapat dilatih pada keterampilan-keterampilan sederhana”.

Berbagai karakteristik yang dimiliki oleh anak dengan hambatan kecerdasan ringan dalam kenyataannya memiliki pengaruh yang sangat berarti dalam kehidupan mereka, sehingga dengan keterbatasan dan daya kemampuan yang berbeda menyebabkan timbulnya berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan yang sering muncul diantaranya dalam penggunaan uang, penggunaan uang sendiri termasuk kedalam aspek kemampuan dari bina diri, bina diri mengacu pada suatu kegiatan yang bersifat pribadi, tetapi memiliki dampak dan berkaitan dengan human relationship. Disebut pribadi karena mengandung pengertian bahwa keterampilan-keterampilan yang diajarkan atau dilatihkan menyangkut kebutuhan individu yang harus dilakukan sendiri tanpa dibantu oleh orang lain bila kondisinya memungkinkan.

Berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan kepada dua orang anak kelas V di SLB C YPLB Asih Manunggal, anak belum memiliki kemampuan yang baik dalam

Widya Khairunisa, 2019

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
PENGGUNAAN UANG (Penelitian Pada Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan Kelas V di SLB  
C YPLB Asih Manunggal)**

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

penggunaan uang. Seperti mengenal mata uang, anak belum mampu menyebutkan dan menunjukan mata uang dengan benar, lalu untuk memahami mata uang anak juga masih belum memiliki kemampuan yang baik, seperti ketika diminta untuk mengelompokkan nilai mata uang, anak belum mampu mengelompokkan uang ratusan, ribuan dan puluh ribuan dengan benar, begitupula ketika anak diminta untuk mengurutkan uang dari nominal terbesar (Rp. 20000) hingga terkecil (Rp100) dan sebaliknya, dalam mengaplikasikan uang juga anak belum memiliki kemampuan yang baik, seperti ketika diminta mengerjakan soal cerita baik penjumlahan atau pengurangan dan ketika melakukan transaksi. seperti JJ yang sering tertukar ketika menyebutkan dan menunjukan mata uang, terutama mata uang logam Rp. 100 dan Rp. 1000, serta uang Rp.2000 dan Rp20000, dan NA yang sering tertukar ketika menunjukan dan menyebutkan mata uang terutama mata uang logam Rp. 100 dan Rp. 1000. Pada saat asesmen dilakukan pada JJ anak menunjukan sikap kurang percaya diri, sehingga ketika di beri pertanyaan anak selalu ragu menjawab, dan pada saat asesmen dilakukan pada NA anak menunjukan sikap yang percaya diri saat diberi pertanyaan, lalu ketika anak membeli sesuatu di kantin anak selalu membawa barang tanpa menanyakan terlebih dahulu harganya. Pengamatan juga dilakukan pada saat kedua anak berbelanja di kantin, saat pembayaran anak memberikan uang kepada penjual tetapi tidak memahami bahwa uang yang telah diberikan tersebut masih memiliki kembalian dari penjual, lalu ketika anak membeli sesuatu anak seringkali memberikan uang yang salah. Namun disamping itu anak sudah memiliki kemampuan dalam mengenal uang.

Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas di SLB C YPLB Asih Manunggal didapatkan hasil bahwa anak belum memiliki kemampuan yang baik dalam penggunaan uang, anak masih sering tertukar ketika diminta menyebutkan nominal uang serta masih kebingungan ketika diminta mengelompokkan, dan dalam hal pembelajaran kurangnya waktu untuk melakukan pembelajaran mengenai penggunaan

Widya Khairunisa, 2019

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN UANG (Penelitian Pada Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan Kelas V di SLB C YPLB Asih Manunggal)**

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

uang, di samping itu metode pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan konsep uang belum dilaksanakan secara maksimal oleh guru saat pembelajaran di dalam kelas. Hal itu dikarenakan karakteristik anak dengan hambatan kecerdasan yang memiliki intelegensi di bawah rata-rata sehingga berdampak pada kemampuannya mengenal konsep uang. Selain itu kurangnya latihan dalam penggunaan uang menyebabkan anak belum mampu mengaplikasikan uang dengan baik.

Djamarah, SB (dalam Afandi dkk, 2013, hlm.16) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah "suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan". Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. salah satu metode pembelajaran adalah *metode role playing*/bermain peran.

Yamin, (2006, hlm.149) mengemukakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Metode ini memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya di kehidupan sehari-hari.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi dan merupakan suatu cara untuk berinteraksi dengan orang lain, yang dalam pelaksanaan sesungguhnya seperti di kehidupan sehari-hari, yang akan memberikan pengalaman yang nyata kepada anak

Penelitian ini menggunakan metode *role playing* yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penggunaan uang pada Anak dengan hambatan kecerdasan ringan, materi akan dikaitkan dengan dunia nyata anak yang akan membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan. Sehingga anak dapat menjalankan kehidupannya secara mandiri dalam kemampuan penggunaan uang.

Widya Khairunisa, 2019

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN UANG (Penelitian Pada Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan Kelas V di SLB C YPLB Asih Manunggal)**

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

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah antara lain:

1. Kurangnya waktu dalam melakukan proses pembelajaran mengenai penggunaan uang di sekolah, memungkinkan pemahaman anak belum maksimal.
2. Media yang tidak sesuai untuk pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman anak pada materi yang akan diberikan, anak akan kesulitan dalam memahami materi bahkan tidak memahami materi samasekali.
3. Penggunaan metode yang kurang tepat untuk mengajarkan penggunaan uang pada anak dengan hambatan kecedasan ringan akan mempengaruhi kegiatan pembelajaran pada anak, sehingga materi yang akan di ajarkan tidak akan tersampaikan secara maksimal.

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi masalah pada penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan penggunaan uang pada anak dengan hambatan kecerdasan ringan kelas V di SLB C YPLB Asih Manunggal. Untuk lebih memfokuskan dan memperjelas pokok bahasan yang akan dibahas pada penelitian ini dan agar menghindari kemungkinan terlalu luasnya permasalahan.

## 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan rumusan masalah yakni:

1. Bagaimanakah kemampuan awal anak dalam penggunaan uang ?
2. Bagaimanakah kemampuan penggunaan uang anak setelah diberikan intervensi?

Widya Khairunisa, 2019

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN UANG (Penelitian Pada Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan Kelas V di SLB C YPLB Asih Manunggal)**

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

3. Bagaimanakah pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan kemampuan penggunaan uang pada anak?

## **1.5. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan Umum**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan penggunaan uang pada anak dengan hambatan kecedasan ringan kelas V.

#### **2. Tujuan Khusus**

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

- a. Kemampuan keterampilan menggunakan uang pada anak sebelum diberikan penerapan metode *role playing*.
- b. Kemampuan keterampilan menggunakan uang pada anak sesudah diberikan penerapan metode *role playing*.

### **1.5.2. Kegunaan Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada perkembangan ilmu pendidikan khusus mengenai pengaruh penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menggunakan uang pada anak dengan hambatan kecedasan ringan kelas V di SLB C YPLB Asih Manunggal.

#### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini berguna untuk dijadikan sebagai pedoman atau acuan dalam proses intervensi atau penanganan terhadap permasalahan

keterampilan menggunakan uang yang dimiliki oleh anak dengan hambatan kecedasan ringan.

Widya Khairunisa, 2019

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
PENGGUNAAN UANG (Penelitian Pada Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan Kelas V di SLB  
C YPLB Asih Manunggal)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)