

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Kedua variabel tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### **3.1.1. Variabel Bebas**

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu penggunaan metode *role playing*. Kurniasih dan Sani (2015, hal . 68) menjelaskan “*Role paying* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan.”

Penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan penggunaan uang akan memberikan pengalaman yang nyata kepada anak tentang penggunaan uang dalam kegiatan sehari-hari dan anak akan lebih mudah mengingat materi yang diberikan. Metode *role playing* dapat dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Anak diberi penjelasan bagaimana cara bermain peran.
2. Menentukan skenario apa yang akan diperankan oleh masing-masing anak, contohnya anak akan melakukan skenario aktivitas berdagang.
3. Menentukan peran sebagai penjual dan pembeli yang akan dimainkan oleh masing-masing anak dengan cara di undi.
4. Mengimplementasikan rencana dengan aksi.

### 3.1.2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu keterampilan penggunaan uang. Dalam keterampilan penggunaan uang perlu adanya pemahaman konsep terlebih dahulu. Untuk memahami konsep uang perlu mengenal nilai mata uang, memahami nilai mata uang, sehingga mampu mengaplikasikan atau menggunakan uang sesuai nilai tukar uang dan barang.

Mumpuniarti (2007 :139) menyatakan mengenai konsep uang “bahwa konsep uang minimal mengenal nilainya sesuai dengan kode gambar yang digunakan lambang dari mata uang yang digunakan di masyarakat. Dengan memberikan pembelajaran tentang konsep mata uang, cara mengoperasikan uang, dan mengaplikasikan penggunaan uang melalui pembelajaran di kantin dapat membantu siswa lebih cakap dalam melakukan aktifitas kehidupan sehari-hari yang nantinya akan bermanfaat bagi masa depannya terutama untuk terjun ke dunia kerja.”

Untuk mengaplikasikan uang perlu adanya pemahaman, pemahaman berasal dari kata “paham” yang berarti mengerti, menguasai benar. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) “pemahaman” berarti hal, hasil kerja dari memahami atau sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar. Umar (2004 :51) menyatakan definisi konsep adalah sejumlah teori yang berkaitan dengan suatu objek. Konsep diciptakan dengan menggolongkan dan mengelompokkan objek-objek tertentu yang mempunyai ciri-ciri yang sama. Jadi memahami konsep uang artinya anak mampu memahami mengenai uang, nilai mata uang seperti nilai mata uang dari yang terkecil hingga terbesar dan berapa uang yang harus dikeluarkan dalam membeli suatu barang. Sedangkan mengaplikasikan dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah menerapkan atau menggunakan dalam praktik.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, target *behavior* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui 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

- a. Menyebutkan nilai mata uang
  - b. Menunjukkan nilai mata uang
  - c. Mengurutkan mata uang
2. Memahami uang
    - a. Mengelompokkan nilai mata uang (ratusan,ribuan, puluh ribuan)
    - b. Mengurutkan mata uang dari yang terkecil hingga terbesar
    - c. Mengurutkan mata uang dari yang terbesar hingga terkecil
  3. Mengaplikasikan uang
    - a. Mengerjakan soal cerita penjumlahan.
    - b. mengerjakan soal cerita pengurangan.
    - c. Melakukan transaksi jual beli

### 3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Sugiyono (2009, hlm. 72) mengartikan metode eksperimen sebagai “metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang tak terkendalikan”. Martin dan Pear (dalam Sunanto, Takeuchi dan Nakata, 2006, hlm. 4) menyebutkan bahwa dalam istilah sehari-hari ada beberapa istilah yang dekat atau disamakan dengan istilah perilaku yaitu aktivitas, aksi, kinerja, respon dan raksi. Secara umum behavior didefinisikan sebagai suatu yang dikatakan atau dilakukan oleh seseorang.

Menurut pernyataan Sunanto, Takeuchi dan Nakata (2006, hlm. 54) desain penelitian pada penelitian eksperimen dapat dibedakan menjadi dua, yaitu “desain kelompok (*group desain*) dan desain subyek tunggal (*single subject research*)”,

Johnson, dkk (dalam Sunanto, Takeuchi, dan Nakata, 2006) mengungkapkan bahwa:

Desain penelitian pada bidang modifikasi perilaku dengan eksperimen kasus tunggal secara garis besar ada dua kategori yaitu desain reserval yang terdiri

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

dari empat macam yaitu desain A-B, desain A-B-A, desain A-B-A-B dan desain *multiple baseline* yang terdiri dari *multiple baseline cross conditions*, *multiple baseline cross variables* dan *multiple baseline cross subjects*. (hlm. 54).

Dalam penelitian ini, rancangan yang dipakai adalah penelitian subyek tunggal (*single subject research*) dengan desain A-B-A. *Single Subject Research* (SSR) atau lebih dikenal dengan penelitian subjek tunggal, yakni suatu metode penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada subjek tunggal dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang terhadap perilaku yang ingin diubah dalam waktu tertentu. Sunanto, Takeuchi dan Nakata (2006) mengemukakan bahwa:

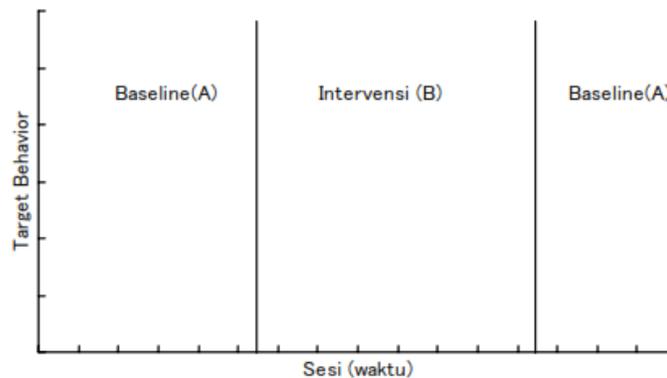
Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan desain A-B. Hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Mula-mula target behavior diukur secara kontinu pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Berbeda dengan desain A-B, pada desain A-B-A setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B), pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) diberikan. (hlm. 59).

Pada intinya, desain A-B-A terdiri dari tahapan kondisi A1 (baseline), B (intervensi), dan A2 (baseline 2). Dalam penelitian ini A1 yakni kemampuan dasar, yaitu pemahaman konsep uang sebelum diberikan penerapan metode *drill*. Hal ini dapat diukur dengan alat instrument penelitian. Pengamatan dan pengambilan data tersebut dilakukan secara berulang untuk memastikan data yang sudah didapat dan melihat kemampuan awal anak secara pasti, serta dilaksanakan dalam suasana alami, yakni tidak dibuat-buat. B (perlakuan atau intervensi) yang diberikan berupa penggunaan metode *drill*. A2, yakni pengamatan kembali terhadap kemampuan penggunaan uang setelah dilakukannya proses intervensi tersebut. Hal ini juga akan menjadi sebuah evaluasi sejauh mana intervensi yang dilakukan berpengaruh terhadap subjek penelitian. Penjelasan lebih detail terkait desain A-B-A, yaitu sebagai berikut:

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



Sumber: sunanto, takeuchi, & nakata, 2006, hlm. 56

Gambar 3. 1  
Tampilan Grafik Desain A-B-A

### 1. A1 (*Baseline 1*)

A1 (baseline 1) merupakan kondisi atau kemampuan awal subjek sebelum diberikan perlakuan melalui intervensi. Kondisi awal yang akan diamati dalam penelitian ini adalah terkait keterampilan dalam menggunakan uang. Keterampilan dalam menggunakan uang tersebut secara spesifik dilihat dari mengenal uang, memahami konsep uang, mengaplikasikan uang. Penjelasan tersebut dijabarkan lebih mendetail dalam instrumen dan pedoman observasi. Peneliti secara berulang mengamati kondisi awal subjek dalam menunjukkan keterampilan menggunakan uang untuk kemudian dicatat hingga perilaku subjek selama pengamatan dikatakan stabil.

### 2. B (*Intervensi*)

B (intervensi) kondisi subjek terkait keterampilan dalam menggunakan uang yang ditunjukkan, saat subjek diberikan perlakuan atau intervensi. Intervensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan metode *role playing*.

### 3. A2 (*Baseline 2*)

A2 (baseline 2) merupakan pengamatan yang sama seperti A1 namun dilakukan setelah pemberian penerapan metode *role playing* sebagai intervensi. A2 (baseline 2)

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

diberikan untuk melihat sejauh mana pemberian intervensi berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menggunakan uang pada subjek. Selain itu, baseline 2 juga dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk melihat keberhasilan dan keefektifan penggunaan penerapan pendekatan kontekstual dalam meningkatkan keterampilan dalam menggunakan uang pada subjek.

### 3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian

#### 3.3.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SLB C YPLB Asih Manunggal Kota Bandung. Peneliti melakukan penelitian ketika kegiatan belajar mengajar selesai dan diluar jam pelajaran.

#### 3.3.2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini berjumlah dua orang, yaitu:

Tabel 3. 1  
*Subjek Penelitian*

Subjek 1		Subjek 2	
Nama	: JJ	Nama	: NA
Kelas	: V	Kelas	: V
Jenis Kelamin	: P	Jenis Kelamin	: P
Anak ke	: 2	Anak ke	: 1
Alamat	: Bandung	Alamat	: Bandung

Tabel 3. 2  
*Kondisi Subjek Penelitian*

No.	Nama	Kemampuan Penggunaan Uang
1.	JJ	a. Pada saat asesmen anak menunjukkan sikap kurang percaya diri, sehingga ketika di beri pertanyaan anak selalu ragu menjawab,

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

		<p>dan ketika anak ingin membeli sesuatu di kantin pun anak sering meminta bantuan kepada guru atau orangtua murid.</p> <p>b. Anak masih sering salah ketika diminta menyebutkan nominal uang dan menunjukkan uang, terutama uang logam Rp. 100 dan Rp. 1000, serta uang Rp.2000 dan Rp20000.</p> <p>c. Ketika diminta untuk mengelompokkan nilai mata uang anak masih sering tertukar antara uang ratusan,ribuan, dan puluh ribuan.</p> <p>d. Anak masih keliru ketika diminta untuk mengurutkan uang dari nominal terbesar (Rp. 20000) hingga terkecil (Rp100) dan sebaliknya.</p> <p>e. Anak belum mampu mengerjakan soal cerita penjumlahan dan pengurangan.</p> <p>f. Anak belum mampu dalam menghitung kembalian.</p> <p>g. Ketika mengaplikasikan nilai mata uang yang harus di bayar seringkali kebingungan, terutama ketika diberikan uang logam Rp. 100 dan Rp. 1000</p>
2.	NA	<p>a. Pada saat asesmen dilakukan, 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.</p> <p>b. Anak masih sering tertukar ketika diminta menyebutkan dan menunjukkan uang logam Rp. 100 dan Rp. 1000.</p> <p>c. Ketika diminta untuk mengelompokkan nilai mata uang anak masih sering tertukar antara uang ratusan dan ribuan.</p> <p>d. Anak masih keliru ketika diminta untuk mengurutkan uang dari nominal terbesar (Rp. 20000) hingga terkecil (Rp100) dan sebaliknya.</p> <p>e. Anak belum mampu mengerjakan soal cerita penjumlahan dan pengurangan.</p> <p>f. Anak seringkali keliru ketika membeli barang dengan menggunakan beberapa pecahan mata uang, contohnya ketika anak mempunyai empat pecahan uang Rp.500 dan harus membeli barang seharga Rp.1500 anak masih bingung dalam menghitungnya.</p> <p>g. Anak belum mampu dalam menghitung kembalian.</p> <p>h. Ketika mengaplikasikan nilai mata uang yang harus di bayar seringkali tertukar antara uang logam Rp. 100 dan Rp. 1000.</p>

### 3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan sebuah instrumen untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam mengukur keterampilan penggunaan uang yang akan diamati.

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

Data yang diperoleh pada tes awal sebagai data awal dan pada tes akhir sebagai tes akhir. Tujuannya adalah untuk dapat menunjukkan pengaruh hasil perlakuan dan perbedaannya yang merupakan tujuan akhir dari penelitian eksperimen. Validitas melalui *expert judgement* ini dilakukan untuk menentukan apakah instrumen yang telah dibuat sesuai dengan tujuan pengajaran dan sasaran yang akan dinilai, sehingga kelayakan alat pengumpul data ini dapat digunakan sebagaimana mestinya. Peneliti membuat beberapa langkah untuk membuat instrumen penelitian, yaitu:

### **3.4.1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

#### **1. Definisi Konseptual**

Mata uang adalah alat pembayaran yang digunakan sebagai alat penyimpan kekayaan, pembayaan hutang, dan alat tukar dalam pembayaran barang dan jasa. Mata uang yang digunakan di Indonesia adalah mata uang rupiah, yang terdapat dua jenis yakni uang logam dan uang kertas. Mata uang rupiah logam diantaranya: Rp. 100,- Rp. 200,- Rp. 500,- Rp. 1.000,- dan mata uang rupiah kertas antara lain: Rp. 1.000,-Rp. 2.000,- Rp. 5.000,- Rp. 10.000,- Rp. 20.000,- Rp. 50.000,- Rp. 100.000,- sehingga untuk memahami konsep uang perlu mengenal nilai mata uang, memahami nilai mata uang ,dan mengaplikasikan penggunaan uang sesuai nilai tukar uang dan barang. Mengenal uang artinya mengetahui sehingga mampu membedakan jenis uang seperti uang logam dan kertas, ,uang ratusan, ribuan hingga puluhan, memahami konsep uang artinya anak mampu memahami mengenai uang, nilai mata uang seperti nilai mata uang dari yang terkecil hingga terbesar dan berapa uang yang harus dikeluarkan dalam membeli suatu barang, dan mengaplikasikan uang artinya mampu menggunakan atau menerapkan uang dalam kehidupan sehari mengaplikasikan uang untuk kegiatan berbelanja yang di dalam penggunaannya terdapat hitungan penjumlahan, dan pengurangan. Operasi hitungan tersebut digunakan untuk mengoperasikan hitungan pada nilai-nilai mata uang dan barang yang akan dibeli.

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

Tabel 3. 3  
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Penggunaan Uang

No.	Variabel	SubVariabel	Indikator	Butir Instrumen	Teknik Penilaian				Keterangan
					0	1	2	3	
1	Penggunaan Uang Kemampuan menggunakan uang merupakan salah satu kemampuan yang cukup penting bagi setiap siswa untuk memenuhi kebutuhan. kariernya Parwoto (2007: 203).	Mengenal uang Konsep uang minimal mengenal nilainya sesuai dengan kode gambar yang digunakan lambang dari mata uang yang digunakan di masyarakat. Mumpuniarti (2007 :139).	1.a.1. Anak mampu menyebutkan nilai mata uang Rp.100,- hingga Rp.20.000,-	1.a.1.1. Anak diminta menyebutkan nilai mata uang pecahan Rp.100,- Rp. 200,- dan Rp.500,- yang telah ditunjukkan.					
				1.a.1.2. Anak diminta menyebutkan nilai mata uang pecahan Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,- yang telah ditunjukkan.					
				1.a.1.3. Anak diminta menyebutkan nilai mata uang pecahan Rp.10.000,- dan Rp.20.000,- yang telah ditunjukkan.					
			1.a.2. Anak mampu menunjukkan nilai mata uang Rp.100,- hingga Rp.20.000,-	1.a.2.1. Anak diminta menunjukkan nilai mata uang pecahan Rp.100,- Rp. 200,- dan Rp.500,- yang telah disebutkan.					

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.a.2.2. Anak diminta menunjukkan nilai mata uang pecahan Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,- yang telah disebutkan.				
				1.a.2.3. Anak diminta menunjukkan nilai mata uang pecahan Rp.10.000,- dan Rp.20.000,- yang telah disebutkan.				
		<p>Memahami Konsep Uang Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “pemahaman” berarti hal, hasil kerja dari memahami atau sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar.</p> <p>Definisi konsep adalah sejumlah teori yang berkaitan dengan suatu objek. Konsep diciptakan dengan menggolongkan dan mengelompokkan objek-objek tertentu yang mempunyai ciri-</p>	1.b.1. Anak mampu mengelompokkan nilai mata uang ratusan, ribuan, puluh ribuan.	1.b.1.1. Anak diminta mengelompokkan nilai mata uang ratusan Rp.100,- Rp. 200,- dan Rp.500,-.				
				1.b.1.2. Anak diminta mengelompokkan nilai mata uang ribuan Rp.1000,- Rp. 2000,- dan Rp.5000,-.				
				1.b.1.3. Anak diminta mengelompokkan nilai mata uang puluh ribuan Rp.10.000,- Rp. 20.000,-				
				1.b.2. Anak mampu mengurutkan nilai mata uang Rp.100,- hingga	1.b.2.1. Anak diminta mengurutkan mata uang ratusan Rp.100,-			

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

		ciri yang sama. Umar (2004 :51).	Rp.20.000,- dari yang terkecil hingga terbesar.	Rp. 200,- dan Rp.500,- dari yang terkecil hingga terbesar.				
				1.b.2.2. Anak diminta mengurutkan mata uang ribuan Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,- dari yang terkecil hingga terbesar.				
					1.b.2.3. Anak diminta mengurutkan mata uang puluh ribuan Rp.10.000,- dan Rp.20.000,- dari yang terkecil hingga terbesar.			
			1.b.3. Anak mampu mengurutkan nilai mata uang Rp.100,- hingga Rp.20.000,- dari yang terbesar hingga terkecil.	1.b.3.1. Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.500,- Rp. 200,- dan Rp.100,- dari yang terbesar hingga terkecil.				
				1.b.3.2. Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.5000,- Rp.2000,- dan Rp.1000,- dari yang terbesar hingga terkecil				

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.b.3.3. Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.20.000,- dan Rp.10.000,- dari yang terbesar hingga terkecil.					
					<b>Penilaian</b>				
					<b>0</b>	<b>2</b>	<b>1</b>		
		Mengaplikasikan Uang Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “mengaplikasikan” adalah menerapkan atau menggunakan dalam praktik.	1.c.1. Anak mampu mengerjakan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada soal cerita.	1.c.1.1. Anak diminta mengerjakan soal cerita penjumlahan uang ratusan, ribuan, puluh ribuan dari Rp.100,- sampai Rp.20.000,-					
				1.c.1.2. Anak diminta mengerjakan soal cerita pengurangan uang ratusan, ribuan, puluh ribuan dari Rp.100,- sampai Rp.20.000,-.					
					<b>Penilaian</b>				
					<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	
			1.c.2 Anak mampu melakukan transaksi jual beli dengan menggunakan uang Rp.100,- sampai Rp.20.000,-	1.c.2.1 Anak diminta melakukan transaksi jual beli di kantin sekolah dengan menggunakan uang Rp.100 Rp. 200,- dan Rp.500,-					

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.c.2.2 Anak diminta melakukan transaksi jual beli di kantin sekolah dengan menggunakan uang Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,-					
				1.c.2.3 Anak diminta melakukan transaksi jual beli di kantin sekolah dengan menggunakan uang Rp.10.000,- dan Rp.20.000,-					

### 3.4.2. Butir Instrumen dan Penilaian Instrumen

Instrumen penggunaan uang dibuat untuk mengamati kondisi awal terkait keterampilan dalam menggunakan uang. Tabel instrumen penggunaan uang serta penilaian yang digunakan dalam penelitian terlampir.

Tabel 3. 4  
*Butir Instrumen dan Penilaian Instrumen*

No	Nomor Item	Butir Instrumen	Penilaian				Keterangan
			0	1	2	3	
<b>Mengenal</b>							
1.	1.a.1.1	1.a.1.1. Anak diminta menyebutkan nilai mata uang pecahan Rp.100,- Rp. 200,- dan Rp.500,- yang telah ditunjukkan.					
2.	1.a.1.2.	Anak diminta menyebutkan nilai mata uang pecahan Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,- yang telah ditunjukkan.					
3.	1.a.1.3.	Anak diminta menyebutkan nilai mata uang pecahan					

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

		Rp.10.000,- dan Rp.20.000,- yang telah ditunjukkan.					
4.	1.a.2.1.	Anak diminta menunjukkan nilai mata uang pecahan Rp.100,- Rp. 200,- dan Rp.500,- yang telah disebutkan.					
5.	1.a.2.2.	Anak diminta menunjukkan nilai mata uang pecahan Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,- yang telah disebutkan.					
6.	1.b.2.2.	Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.10.000,- dan Rp.20.000,- dari yang terkecil hingga terbesar.					
<b>Memahami</b>							
7.	1.b.1.1	Anak diminta mengelompokan nilai mata uang ratusan Rp.100,- Rp. 200,- dan Rp.500,-					
8.	1.b.1.2	Anak diminta mengelompokan nilai mata uang ribuan Rp.1000,- Rp. 2000,- dan Rp.5000,-					
9.	1.b.1.3	Anak diminta mengelompokan nilai mata uang puluh ribuan Rp.10.000,- dan Rp.20.000,-..					
10.	1.b.2.1	Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.100,- Rp. 200,- dan Rp.500,- dari yang terkecil hingga terbesar.					
11.	1.b.2.2	Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,- dari yang terkecil hingga terbesar.					
12.	1.b.2.3	Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.10.000,- dan Rp.20.000,- dari yang terkecil hingga terbesar.					
13.	1.b.3.1	Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.100,- Rp. 200,- dan Rp.500,- dari yang terbesar hingga terkecil.					
14.	1.b.3.2	Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,- dari yang terbesar hingga terkecil.					
15.	1.b.3.3	Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.10.000,-					

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

		Rp.20.000,- dari yang terbesar hingga terkecil.					
No	Nomor Item	Butir Instrumen	Penilaian			Keterangan	
			Mampu	Kurang Mampu	Tidak mampu		
			2	1	0		
<b>Aplikasi</b>							
16.	1.c.1.1	Anak diminta mengerjakan soal cerita penjumlahan uang ratusan, ribuan, puluh ribuan dari Rp.100,- sampai Rp.20.000,-					
17.	1.c.1.2.	Anak diminta mengerjakan soal cerita pengurangan uang ratusan, ribuan, puluh ribuan dari Rp.100,- sampai Rp.20.000,-					
No	Nomor Item	Butir Instrumen	Penilaian				Keterangan
			0	1	2	3	
18	1.c.2.1	Anak diminta melakukan transaksi jual beli di kantin sekolah dengan menggunakan uang Rp.100,- Rp. 200,- dan Rp.500,-					
19	1.c.2.2	Anak diminta melakukan transaksi jual beli di kantin sekolah dengan menggunakan uang Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,-					
20	1.c.2.3	Anak diminta melakukan transaksi jual beli di kantin sekolah dengan menggunakan uang Rp.10.000,- dan Rp.20.000,-					

### 3.4.3. Penilaian Instrumen

Penilaian tes praktek dilakukan dengan sederhana, yaitu jika anak dapat melakukan instruksi dengan tepat sesuai dengan aspek yang diamati maka mendapat skor 3 dan jika tidak maka skornya 0. Lalu pada aspek mengaplikasikan nilai mata 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

jika anak dapat melakukan instruksi dengan tepat sesuai dengan aspek yang diamati maka mendapat skor 2 dan jika tidak maka skornya 0.

Tabel 3. 5  
*Rubrik Penilaian Mengenal Nilai Mata Uang*

Skor	Kriteria Skoring
0	Anak tidak mampu menyebutkan dan menunjukkan nilai mata uang
1	Anak mampu menyebutkan dan menunjukkan 1 nilai mata uang dengan benar.
2	Anak mampu menyebutkan dan menunjukkan 2 nilai mata uang dengan benar
3	Anak mampu menyebutkan dan menunjukkan 3 nilai mata uang dengan benar

Tabel 3. 6  
*Rubrik Penilaian Mengelompokkan dan Mengurutkan Nilai Mata Uang*

Skor	Kriteria Skoring
0	Anak tidak mampu mengelompokkan/mengurutkan nilai mata uang
1	Anak mampu mengelompokkan/mengurutkan satu kategori nilai mata uang (ratusan , ribuan, puluhan )
2	Anak mampu mengelompokkan/mengurutkan dua kategori nilai mata uang (ratusan, ribuan, puluhan)
3	Anak mampu mengelompokkan/mengurutkan nilai mata uang dengan benar.

Tabel 3. 7  
*Rubrik Penilaian Mengaplikasikan Nilai Mata Uang*

Skor	Kriteria Skoring
0	Anak tidak mampu menghitung uang yang harus dibayar dan uang kembalian yang harus diterima.
1	Anak mampu menghitung uang yang harus dibayar dan uang kembalian yang harus diterima tetapi jawaban kurang tepat.
2	Anak mampu menghitung uang yang harus dibayar dan uang kembalian yang harus diterima dengan tepat.
Skor	Kriteria Skoring
0	Anak tidak mampu mengelompokkan/mengurutkan nilai mata uang
1	Anak mampu melakukan transaksi jual beli dengan 1 mata uang
2	Anak mampu melakukan transaksi jual beli dengan 2 mata 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

3	Anak mampu melakukan transaksi jual beli dengan semua mata uang
---	---

#### 3.4.4. Uji Validitas Instrumen

Sebelum penelitian dilakukan, instrumen yang telah dibuat kemudian diuji validitasnya. Dalam penelitian ini digunakan uji validitas isi berupa *expert judgment*. Instrumen yang telah dikembangkan tentang aspek-aspek yang akan diukur, selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli dan diukur tingkat kevalidan dari instrumen dengan jumlah minimal tiga orang ahli pada bidang pendidikan khusus, yaitu oleh dua orang dosen pendidikan khusus, dan satu walikelas yang mengajar di SLB C YPLB Asih Manunggal.

Uji validitas bertujuan untuk menunjukkan tingkat validitas dari instrumen yang telah dibuat sebelum dilakukan penelitian. Setiap ahli menilai butir instrumen mengenai pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap kemampuan penggunaan uang, apakah sudah layak atau tidak untuk digunakan pada penelitian. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Hasil *judgement* dihitung dengan menggunakan rumus (Susetyo, 2015, hlm. 116):

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

Keterangan

f = frekuensi cocok menurut penilai

$\sum f$  = jumlah penilai

Kriteria uji validitas

1. Valid = 81% - 100%
2. Kurang valid = 51% - 80%
3. Tidak valid = 0% - 50%

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

Tabel 3. 8  
*Para Ahli Yang Memberikan Expert-Judgement*

No	Nama	Jabatan
1	Een Ratnengsih, M.PD.	Dosen Pendidikan Khusus UPI
2	Dr. Nia Sutisna, M.Si.	Dosen Pendidikan Khusus UPI
3	Ida Yohaidah, M.Pd	Guru SLB C YPLB Asih Manunggal

Berikut ini adalah hasil *Expert-Judgement* yang diberikan oleh ketiga ahli, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 9  
*Hasil Expert-Judgement*

Butir Soal	Ahli yang Memberikan <i>Expert-Judgement</i>			Persentase	Ket
	Ahli I	Ahli II	Ahli III		
1	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
2	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
3	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
4	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
5	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
6	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
7	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
8	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
9	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
10	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
11	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
12	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
13	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
14	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

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

15	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
16	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
17	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
18	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
19	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
20	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

Hasil *Expert-Judgement* yang diperoleh dari tiga penilai menyatakan semua butir soal cocok, sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap butir soal dalam instrumen dinyatakan valid atau layak dipergunakan.

### 3.4.5. Rencana Program Intervensi

#### RENCANA PROGRAM INTERVENSI

**Nama Sekolah** : SLB C YPLB Asih Manunggal  
**Satuan Pendidikan** : SDLB  
**Jenis Hambatan** : ADHK Ringan  
**Kelas/Semester** : 5/2  
**Alokasi Waktu** : 60 menit

#### A. Kondisi Awal

Berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan kepada dua orang anak dengan hambatan kecerdasan ringan kelas V di SLB C YPL Asih Manunggal ditemukan bahwa anak belum memiliki kemampuan yang baik dalam penggunaan uang, seperti mengaplikasikan nilai mata uang yang harus di bayar dan dikembalikan, serta ketika anak diminta untuk mengelompokkan nilai mata uang, anak belum mampu mengelompokkan uang ratusan, ribuan dan puluh ribuan, begitupula ketika anak diminta untuk mengurutkan uang dari nominal terbesar (Rp. 20000) hingga terkecil (Rp100) dan sebaliknya. Anak juga masih sering tertukar ketika diminta menyebutkan dan

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

menunjukkan mata uang tertentu seperti JJ yang sering tertukar ketika menyebutkan dan menunjukkan mata uang logam Rp. 100 dan Rp. 1000, serta uang Rp.2000 dan Rp20000, dan NA yang sering tertukar ketika menunjukkan dan menyebutkan mata uang Rp. 100 dan Rp. 1000. Pada saat asesmen dilakukan pada JJ anak menunjukkan sikap kurang percaya diri, sehingga ketika di beri pertanyaan anak selalu ragu menjawab, dan pada saat asesmen dilakukan pada NA anak menunjukkan 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 masalah yang menyertai pembelajaran adalah kurangnya waktu untuk melakukan pembelajaran mengenai penggunaan 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.

## **B. Kebutuhan Anak**

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

Berdasarkan analisis dari permasalahan tersebut, anak membutuhkan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan penggunaan uang, adapun kebutuhan anak adalah sebagai berikut :

No.	Nama	Kebutuhan
1.	JJ	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam mengenal konsep uang, karena anak masih sering tertukar ketika diminta menyebutkan dan menunjukkan uang, terutama uang logam Rp. 100 dan Rp. 1000, serta uang Rp.2000 dan Rp20000.</li> <li>b. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam memahami konsep uang, karena ketika diminta untuk mengelompokkan nilai mata uang anak masih sering tertukar antara uang ratusan,ribuan, dan puluh ribuan.</li> <li>c. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam memahami konsep uang, karena anak masih keliru ketika diminta untuk mengurutkan uang dari nominal terbesar (Rp. 20000) hingga terkecil (Rp100) dan sebaliknya.</li> <li>d. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam mengaplikasikan uang, karena anak belum mampu mengerjakan soal cerita penjumlahan dan pengurangan.</li> <li>e. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam mengaplikasikan uang, karena anak belum mampu dalam menghitung kembalian.</li> <li>f. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam mengaplikasikan uang, karena saat anak mengaplikasikan nilai mata uang yang harus di bayar seringkali tertukar dan keliru terutama ketika menggunakan uang logam Rp. 100 dan Rp. 1000 serta uang Rp. 2000 dan Rp. 20000.</li> </ul>
2.	NA	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam mengenal konsep uang, karena anak masih sering tertukar ketika diminta menyebutkan dan menunjukkan uang, terutama uang logam Rp. 100 dan Rp. 1000.</li> <li>b. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam memahami konsep uang, karena ketika diminta untuk mengelompokkan nilai mata uang anak masih sering tertukar antara uang ratusan dan ribuan.</li> <li>c. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam memahami konsep uang, karena anak masih keliru ketika diminta untuk mengurutkan uang dari nominal terbesar (Rp. 20000) hingga terkecil (Rp100) dan sebaliknya.</li> <li>d. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam mengaplikasikan uang, karena anak belum mampu mengerjakan soal cerita penjumlahan dan pengurangan.</li> </ul>

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

	<p>e. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam mengaplikasikan uang, karena anak seringkali keliru ketika membeli barang dengan menggunakan beberapa pecahan mata uang, contohnya ketika anak mempunyai empat pecahan uang Rp.500 dan harus membeli barang seharga Rp.1500 anak masih bingung dalam menghitungnya.</p> <p>f. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam mengaplikasikan uang, karena anak belum mampu dalam menghitung kembalian.</p> <p>g. Anak membutuhkan latihan dan bimbingan dalam mengaplikasikan uang, karena ketika mengaplikasikan nilai mata uang yang harus di bayar seringkali tertukar dan keliru terutama ketika menggunakan uang logam Rp. 100 dan Rp. 1000.</p>
--	--

### C. Kompetensi Dasar dan Indikator

Berdasarkan Pedoman Pengembangan Diri dan Gerak Bagi Anak Tunadaksa

Kurikulum 2013

Kompetensi	Indikator
1. Mengenal mata uang rupiah (Rp500,00 sampai dengan Rp20.000,00)	<p>a. Mengenal konsep uang</p> <p>1.a.1. Anak mampu menyebutkan nilai mata uang Rp.100,- hingga Rp.20.000,-</p> <p>1.a.2. Anak mampu menunjukkan nilai mata uang Rp.100,- hingga Rp.20.000,-</p> <p>b. Memahami konsep uang</p> <p>1.b.1. Anak mampu mengelompokkan nilai mata uang ratusan, ribuan, puluh ribuan.</p> <p>1.b.2. Anak mampu mengurutkan nilai mata uang Rp.100,- hingga Rp.20.000,- dari yang terkecil hingga terbesar.</p> <p>1.b.3. Anak mampu mengurutkan nilai mata uang Rp.100,- hingga Rp.20.000,- dari yang terbesar hingga terkecil.</p> <p>c. Mengaplikasikan Uang</p> <p>1.c.1. Anak mampu mengerjakan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada soal cerita.</p>

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.c.2 Anak mampu melakukan transaksi jual beli dengan menggunakan uang Rp.100,- sampai Rp.20.000,-
--	--

#### D. Tujuan Program

##### 1. Tujuan Jangka Pendek

- a. Dengan metode *role playing* anak mampu mengenal konsep uang.
- b. Dengan metode *role playing* anak-anak mampu memahami konsep uang.

##### 2. Tujuan Jangka Panjang

Anak mampu menggunakan uang secara mandiri untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

#### E. Materi Ajar

Materi yang diajarkan untuk melatih kemampuan penggunaan uang pada anak ialah dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam latihan penggunaan uang adalah sebagai berikut.

1. Anak mampu menyebutkan nilai mata uang Rp.100,- hingga Rp.20.000,-
2. Anak mampu menunjukkan nilai mata uang Rp.100,- hingga Rp.20.000,-
3. Anak mampu mengelompokkan nilai mata uang ratusan, ribuan, puluh ribuan.
4. Anak mampu mengurutkan nilai mata uang Rp.100,- hingga Rp.20.000,- dari yang terkecil hingga terbesar.
5. Anak mampu mengurutkan nilai mata uang Rp.100,- hingga Rp.20.000,- dari yang terbesar hingga terkecil.
6. Anak mampu mengerjakan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada soal cerita.
7. Anak mampu melakukan transaksi jual beli dengan menggunakan uang Rp.100,- sampai Rp.20.000,-

#### F. Metode Pembelajaran

1. *Role playing*
2. Demonstrasi
3. Tanya jawab
4. Ceramah
5. Penugasan

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

## **G. Kegiatan Pembelajaran**

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
  - a. Pada awal pembelajaran guru mengajak siswa berdoa menurut agama kepercayaan sebelum memulai pembelajaran.
  - b. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya.
  - c. Guru mengabsen siswa.
  - d. Guru menstimulus siswa berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
  - e. Guru menjelaskan tema yang akan dibahas dalam pembelajaran.
2. Kegiatan Inti (45 menit)
  - a. Anak diberi penjelasan bagaimana cara bermain peran.
  - b. Menentukan skenario apa yang akan diperankan oleh masing-masing anak, anak akan melakukan skenario aktivitas di ruang kelas.
  - c. Menentukan peran sebagai guru dan murid yang akan dimainkan oleh masing-masing anak dengan cara di undi.
  - d. Anak yang berperan sebagai guru meminta temannya yang berperan sebagai murid untuk menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan.  
Dengan materi sebagai berikut :  
Menenal konsep uang
    - 1) Anak diminta menyebutkan nilai mata uang pecahan Rp.100,- Rp. 200,- dan Rp.500,- yang telah ditunjukkan.
    - 2) Anak diminta menyebutkan nilai mata uang pecahan Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,- yang telah ditunjukkan.
    - 3) Anak diminta menyebutkan nilai mata uang pecahan Rp.10.000,- dan Rp.20.000,- yang telah ditunjukkan.
    - 4) Anak diminta menunjukan nilai mata uang pecahan Rp.100,- Rp. 200,- dan Rp.500,- yang telah disebutkan.

- 5) Anak diminta menunjukkan nilai mata uang pecahan Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,- yang telah disebutkan.
  - 6) Anak diminta menunjukkan nilai mata uang pecahan Rp.10.000,- dan Rp.20.000,- yang telah disebutkan.
- e. Anak diminta bertukar peran dengan temannya.
- f. Anak yang berperan sebagai guru meminta temannya yang berperan sebagai murid untuk mengelompokkan, mengurutkan uang dari yang terkecil hingga terbesar, dan mengurutkan uang dari yang terbesar hingga terkecil. Dengan materi sebagai berikut :

Memahami konsep uang

- 1) Menyiapkan mata uang ratusan, ribuan, dan puluh ribuan. Kemudian anak diminta mengelompokkan nilai mata uang ratusan.
- 2) Menyiapkan mata uang ratusan, ribuan, dan puluh ribuan. Kemudian anak diminta mengelompokkan nilai mata uang ribuan.
- 3) Menyiapkan mata uang ratusan, ribuan, dan puluh ribuan. Kemudian anak diminta mengelompokkan nilai mata uang puluh ribuan.
- 4) Anak diminta mengurutkan mata uang ratusan Rp.100,- Rp. 200,- dan Rp.500,- dari yang terkecil hingga terbesar.
- 5) Anak diminta mengurutkan mata uang ribuan Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,- dari yang terkecil hingga terbesar.
- 6) Anak diminta mengurutkan mata uang puluh ribuan Rp.10.000,- dan Rp.20.000,- dari yang terkecil hingga terbesar.
- 7) Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.500,- Rp. 200,- dan Rp.100,- dari yang terbesar hingga terkecil.
- 8) Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.5000,- Rp.2000,- dan Rp.1000,- dari yang terbesar hingga terkecil.

- 9) Anak diminta mengurutkan mata uang Rp.20.000,- dan Rp.10.000,- dari yang terbesar hingga terkecil.
- g. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran.
- h. Menentukan skenario apa yang akan diperankan oleh masing-masing anak, anak akan melakukan skenario aktivitas di rumah.
- i. Menentukan peran sebagai adik dan kakak yang akan dimainkan oleh masing-masing anak dengan cara di undi.
- j. Anak yang berperan sebagai kakak, mengajari anak yang berperan sebagai adik adik mengerjakan PR di rumah, dan diajari mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan. Dengan materi sebagai berikut :
- Mengaplikasikan uang
- 1) Anak diminta mengerjakan soal cerita penjumlahan.
  - 2) Anak diminta mengerjakan soal cerita pengurangan
- k. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran
- l. Menentukan skenario apa yang akan diperankan oleh masing-masing anak, anak akan melakukan skenario aktivitas berdagang.
- m. Menentukan peran sebagai pedagang dan pembeli yang akan dimainkan oleh masing-masing anak dengan cara di undi.
- n. Anak berperan sebagai pedagang dan pembeli, dan diminta melakukan transaksi dengan materi sebagai berikut :
- 1) Anak diminta melakukan transaksi jual beli di kantin sekolah dengan menggunakan uang Rp.100 Rp. 200,- dan Rp.500,-
  - 2) Anak diminta melakukan transaksi jual beli di kantin sekolah dengan menggunakan uang Rp.1000,- Rp.2000,- dan Rp.5000,-
  - 3) Anak diminta melakukan transaksi jual beli di kantin sekolah dengan menggunakan uang Rp.10.000,- dan Rp.20.000,-
- o. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran

3. Kegiatan Penutup (10 menit)
  - a. Kegiatan diakhiri dengan menyimpulkan secara bersama sama tentang materi sumber energi.
  - b. Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
  - c. Guru memberikan pesan moral yang dapat dipelajari dalam pembelajaran hari ini.
  - d. Guru mengajak siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.

## **H. Media**

Media yang digunakan dalam melaksanakan program pembelajaran ini ialah.

1. Uang
2. Makanan ringan kemasan
3. Buku Tulis
4. Pensil

## **I. Penilaian**

Penilaian atau evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan subjek atas intervensi yang diberikan. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes sesuai dengan instrumen yang telah dibuat. Komponen penilaian disesuaikan dengan data yang dibutuhkan dalam instrumen penelitian sehingga format penilaian merupakan instrumen penelitian.

Penilaian ini dilaksanakan dengan:

1. Jenis penilaian : Tes kinerja, tes tulis
2. Bentuk penilaian : Perbuatan, tertulis

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

## J. Lembar Kerja Siswa

### 1. Mengaplikasikan uang (Tes tertulis)

#### a. Penjumlahan

- 1) Budi membeli buku seharga Rp. 4000 kemudian dia juga membeli pensil seharga Rp.1000, berapakah jumlah yang harus budi bayar?
- 2) Nina membeli eskrim seharga Rp. 5000 kemudian Nina juga membeli ciki seharga Rp.2000, berapakah jumlah yang harus Nina bayar?
- 3) Nabil membeli teh gelas seharga Rp. 1000 kemudian dia juga membeli roti seharga Rp.2000, berapakah jumlah yang harus budi bayar?

#### b. Pengurangan

- 1) Desi membeli jepit seharga Rp.2000 kemudian desi memberikan uang sebanyak Rp.5000, berapakan kemaian yang desi terima ?
- 2) Fahri membeli mainan seharga Rp.5000 kemudian Fahri memberikan uang sebanyak Rp.10000, berapakan kemaian yang Fahri terima ?
- 3) Rini membeli ciki seharga Rp.3000 kemudian desi memberikan uang sebanyak Rp.5000, berapakan kemaian yang desi terima ?

## 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data/informasi yang merupakan penunjang utama dalam melaksanakan penelitian. Teknik pengumpulan data ini merupakan hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian. Adapun menurut Sugiyono (2011, hlm. 308) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa menunjukkan teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data/informasi yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

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

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara memberikan tes pada fase *baseline-1* sebelum mendapatkan perlakuan, intervensi atau fase dimana peserta didik meningkatkan kemampuan penggunaan uang dengan metode *role playing*, dan *baseline-2* diberikan tes kembali untuk mengukur tingkat kemampuan anak dengan hambatan kecerdasan ringan dalam penggunaan uang.

### 3.6 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian. Setelah semua data diperoleh kemudian diolah dan dianalisis menggunakan statistika deskriptif.

Susetyo, B (2010, hlm. 4) menjelaskan bahwa :

Statistika deskriptif adalah bagian dari statistika yang membahas cara pengumpulan dan penyajian data, sehingga mudah untuk dipahami dan memberikan informasi yang berguna. Statistika deskriptif hanya mereduksi, menguraikan atau memberikan keterangan suatu data, fenomena atau keadaan ke dalam beberapa besaran untuk disajikan secara bermakna dan mudah dimengerti.

Data yang diperoleh akan diproses menggunakan perhitungan-perhitungan tertentu kemudian disajikan dengan bentuk grafik yang diharapkan mampu lebih memperjelas gambaran peningkatan kemampuan penggunaan uang pada anak dengan hambatan kecerdasan ringan. Untuk membuktikan kebenaran dari data tersebut, maka dilakukan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Maka diperoleh kesimpulan yang menunjukkan adanya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Menurut Sunanto, J., Takeuchi, K., dan Nakata, H, (2006, hlm. 68-76) menjelaskan bahwa analisis data ada dua, yaitu terdiri dari analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi terdiri dari panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas (*level stability*), tingkat perubahan (*level change*), jejak data (*data path*), dan rentang. Sedangkan analisis antar kondisi terdiri

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

dari variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas dan efeknya, perubahan level data, data yang tumpang tindih (*overlap*).

### 3.6.1. Analisis dalam Kondisi

#### 1. Panjang Kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi tersebut. Banyaknya data dalam kondisi juga menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi tersebut. Data dalam kondisi *baseline* dikumpulkan sampai data menunjukkan stabilitas dan arah yang jelas.

#### 2. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak. Untuk membuat garis ini dapat ditempuh dengan dua metode yaitu, metode tangan bebas (*free hand*) dan metode belah tangan (*split middle*). Bila menggunakan metode tangan bebas (*free hand*), cara yang digunakan yaitu menarik garis lurus yang membagi data poin (sesi) pada suatu kondisi menjadi dua bagian sama banyak yang terletak di atas dan di bawah garis tersebut. Sedangkan bila menggunakan metode tangan (*split middle*) yaitu dengan cara membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

#### 3. Tingkat Stabilitas (*Level Stability*)

Tingkat stabilitas dapat menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi, apapun tingkat kestabilan data ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean. Jika sebanyak 50% atau lebih data berada dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean, maka data tersebut stabil.

#### 4. Tingkat Perubahan (*Level Change*)

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

Perubahan level dapat menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data ini dapat dihitung untuk data dalam suatu kondisi maupun data antar kondisi. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antar dua data pertama dengan data terakhir. Sementara tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama dengan data pertama dengan kondisi berikutnya.

**5. Jejak Data (*Data Path*)**

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Sebenarnya jejak data sama halnya dengan kecenderungan arah. Perubahan data satu ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan yaitu, naik, turun dan mendatar.

**6. Rentang**

Rentang merupakan jarak antara pertama dengan data terakhir pada suatu kondisi yang dapat memberikan sebuah informasi. Informasi yang didapat sama dengan informasi dari analisis mengenai perubahan level (*level change*).

**3.6.2. Analisis Antar Kondisi**

**1. Variabel yang diubah**

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada suatu perilaku. Artinya analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

**2. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya**

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi *baseline* dengan kondisi intervensi dapat menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi.

**3. Perubahan Stabilitas dan Efeknya**

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

Dari perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi dapat dilihat efek atau pengaruh intervensi yang diberikan. Hal itu dapat dilihat dari stabil atau tidaknya data yang didapat pada kondisi *baseline* dan data pada kondisi intervensi. Data yang dapat dikatakan stabil bila arah mendatar, menarik dan menurun yang konsisten.

#### **4. Perubahan Level Data**

Perubahan level data dapat menunjukkan seberapa besar data berubah. Tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antar dua data terakhir pada data kondisi pertama (*baseline*) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (*intervensi*). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.

#### **5. Data yang Tumpang Tindih (*Overlap*)**

Data *overlap* menunjukkan data tumpang tindih. Artinya terjadi data yang sama pada dua kondisi. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada dua kondisi tersebut. Semakin banyak data tumpang tindih, maka semakin menguat dugaan tidak adanya perubahan perilaku subjek kedua kondisi. Jika data pada kondisi *baseline* lebih dari 90% yang tumpang tindih dari data pada kondisi intervensi, maka diketahui bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakini.