

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sebagian besar masa siswa-siswa lebih banyak diisi dengan kegiatan bermain. Bermain bukan hanya untuk menyalurkan kegembiraan namun juga merupakan kebutuhan yang penting bagi siswa-siswa. Melalui permainan, siswa-siswa secara tidak sadar dapat mengembangkan diri mereka, menggali potensi dan bakat yang terpendam dalam diri mereka. Permainan merupakan alat bagi siswa untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Menurut Hidayat dalam Kurniawan (2009) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilakssiswaan. Setiap permainan pasti ada jenis dan manfaatnya, ada permainan yang menggunakan kecanggihan teknologi, ada pula permainan yang hanya bermodalkan alam sekitar tanpa membutuhkan alat serta permainan yang sengaja diciptakan dari bahan-bahan yang ditemukan di lingkungan sekitar. Permainan-permainan ini dibuat dengan maksud untuk mengembangkan kemampuan siswa dengan cara yang menyenangkan. Siswa-siswa tidak cepat merasa bosan, merasa menyenangkan dan tidak merasa tertekan untuk melakukannya atau lebih karena didorong oleh keinginan sendiri. Oleh karena itu permainan dapat dijadikan sebagai media untuk siswa belajar sambil bermain. Permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mendidik siswa biasanya disebut permainan edukatif. Permainan edukatif ini tidak perlu mahal dan tidak selalu dikaitkan dengan elektronik. Menurut Thoifur (2011) ada beberapa jenis permainan edukatif antara lain: (1) Permainan mengasah otak, (2) Permainan membentuk fisik, (3) Permainan melatih sosialisasi, (4) Permainan membentuk kepribadian.

Dikarenakan bermain bagi siswa memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari, sehingga jelaslah bahwa bermain sangat penting dalam kehidupan siswa-siswa, tanpa terkecuali siswa tunagrahita.

AAMD yang dikutip oleh Hallahan dan Kauffman dalam Riyadi (2011) menyatakan bahwa “Ketunagrahitaan mengacu pada fungsi intelektual yang secara jelas berada di bawah rata-rata/normal disertai dengan kekurangan dalam tingkah laku penyesuaian dan terjadi dalam periode perkembangan”.

Danim dalam Turmuzi (2011), “Kemampuan adalah perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan”. Sedangkan menurut Sinaga dan Hadiati (dalam Yusdi : 2011) mendefenisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil. Dari dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan seseorang untuk melakukan perbuatan atau pekerjaan dengan baik. Kemampuan bagi siswa yang tidak mengalami keterbatasan inteligensi mungkin tidak akan menemukan kendala yang berarti, namun bagi siswa tunagrahita ringan kemampuan untuk mengerjakan sesuatu pekerjaan tentu akan menemukan kesulitan untuk dapat dilakukan dengan baik karena faktor perkembangan siswa yang mengalami hambatan dari segala bidang. Namun hal ini tentu masih dapat diminimalisir dengan pemberian bimbingan dan keterampilan secara kontinu.

Uang merupakan barang terpenting dalam kehidupan manusia. Semua manusia pasti membutuhkan uang, karena uang sudah menjadi kebutuhan penting dan mendasar bagi manusia dalam berkehidupan sosial dengan orang lain. Selama manusia masih hidup, selama itu pula manusia akan selalu membutuhkan dan menggunakan uang untuk memenuhi keperluan sehari-harinya. Dapat dibayangkan bila di masyarakat sekarang ini tidak ada uang, bagaimana jika kita ingin membayar ongkos transportasi, bagaimana jika kita ingin membeli kebutuhan pangan, bagaimana jika kita ingin membayar tagihan listrik, bagaimana jika kita ingin berinvestasi. Apakah masyarakat

sanggup bertahan tanpa uang. Tentu itu akan sangat menyulitkan bagi kita. Kita tentu tidak ingin kembali ke zaman batu batu dimana masa itu masih terjadi sistem barter. Uang merupakan alat pembayaran untuk mendapatkan barang yang dibutuhkan. Berdasarkan pengertian diatas uang dipergunakan oleh semua lapisan masyarakat, tidak terkecuali siswa tunagrahita, karena siswa tunagrahita juga membutuhkan barang yang menjadi kebutuhannya yang dapat mereka peroleh dengan cara membeli atau membayar dengan menggunakan uang.

Banyak siswa tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam penggunaan uang. Yang dimaksudkan penggunaan uang disini adalah penggunaan uang untuk membeli atau membayar kebutuhan sehari-hari mereka seperti membeli jajan, membayar biaya transportasi ke sekolah, membeli alat-alat tulis, membeli pulsa handphone dan sebagainya. Mereka sulit untuk mengetahui besaran nilai nominal uang dan perhitungan nilai transaksi pembayaran uang. Ini dikarenakan siswa tunagrahita mengalami keterbatasan dari segi kognitif. Mereka sulit untuk membedakan nilai mata uang, membaca nilai nominal uang yang tertera, dan sulit untuk memahami dalam konsep berhitung. Jika hal ini terus dibiarkan, siswa tunagrahita akan selalu mendapatkan masalah dalam hal kemandirian dan pekerjaan. Padahal untuk dapat membaour di lingkungan, siswa tunagrahita dituntut untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan masyarakat luas dan itu tidak mungkin dilepaskan dari peranan penggunaan uang dalam kehidupan mereka. Tidak dipungkiri, uang sudah seperti sendi-sendi kehidupan yang tidak pernah dapat dilepaskan dari kehidupan bermasyarakat. Untuk itu, siswa tunagrahita selayaknya diberi pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan uang untuk bekal kehidupannya di masa yang akan datang.

Dengan melihat karakteristik siswa tunagrahita yang memiliki permasalahan hampir di semua bidang, namun di sisi lain ternyata masih ada nilai positif yang dapat kita ambil yaitu siswa tunagrahita ringan masih dapat diajarkan membaca, menulis dan berhitung sederhana, serta mampu dilatih keterampilan dalam bidang vokasional atau pekerjaan. Bidang ini akan lebih

sangat bermanfaat bagi siswa tunagrahita ringan andai saja dihubungkan dan dilatih keterampilan kemandirian diri dalam hal penggunaan uang di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengalaman peneliti, berbeda dengan kenyataan di lapangan, potensi ini belum optimal dikembangkan oleh guru. Secara teori mungkin saja guru telah mengajarkan tentang uang, tetapi teori tersebut masih sangat kurang bila diterapkan di dunia nyata, mereka tidak dididik bagaimana cara membeli barang secara mandiri dan memberikan sejumlah uang sesuai harga barang tersebut, menghitung sisa uang kembalian yang harus mereka terima, menerima uang penjualan barang yang mereka jual, atau memberikan uang sisa kembalian pada si pembeli dengan benar. Program yang disusun guru sebagian besar tidak didasarkan pada kebutuhan belajar siswa, namun tuntutan dari kurikulum sehingga guru hanya lebih terkesan mengejar target pencapaian yang ditentukan kurikulum. Program yang dibuat tersebut hanya sebagai kelengkapan administrasi kelas semata karena adanya tuntutan dari pengawas sekolah. Tidak sedikit akhirnya guru hanya sekedar membuat program pembelajaran tanpa digunakan di kelas sama sekali. Hal ini dikarenakan tujuan yang terdapat dikurikulum yang tinggi sehingga tidak mampu diikuti oleh sebagian besar siswa. Keterbatasan guru dalam menguasai strategi pembelajaran menyebabkan sebagian siswa tidak diperhatikan saat pembelajaran di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai. Keterampilan berkomunikasi merupakan hal mutlak yang harus dimiliki seorang guru. Bagaimana seorang guru mampu memberikan motivasi dan menarik minat siswa jika dia tidak mampu berinteraksi dengan siswa-siswanya secara baik.

Dalam membelajarkan materi yang berhubungan dengan kemampuan penggunaan uang siswa tunagrahita, guru terkesan memaksakan siswa untuk belajar dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang sulit untuk diikuti oleh siswa sehingga siswa merasa tertekan dan akhirnya tidak mau mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa hanya diminta untuk mendengarkan materi kemudian diberi tugas mencatat dan mengerjakan soal latihan saja.

Media turut memberikan peran sertanya dalam menunjang keberhasilan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Pemilihan media yang tepat dapat membantu siswa dalam menangkap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Disayangkan, guru tidak memanfaatkan media dengan baik. Tidak sedikit guru yang kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran bagi siswanya. Guru hanya mengandalkan media yang telah disediakan yang masih kurang efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menggunakan uang seadanya dan menggambarkan bentuk uang di papan tulis dan membuat catatan-catatan di papan tulis yang tidak dimengerti oleh siswa.

Ketidakmampuan guru dalam menguasai materi, mengelola kelas dan melakukan kegiatan pembelajaran tentu akan berimbas pada hasil evaluasi siswa yang akan jauh dibawah target tujuan pembelajaran yang ditentukan. Hal itu pula yang dialami peneliti dalam mengajar siswa di kelas selama ini.

Dampaknya dapat dipastikan, kemampuan penggunaan uang siswa masih dalam level rendah. Tetap saja mereka tidak mampu mengenal uang dan cara menghitung uang pembayaran belanja dan uang sisa kembalian belanja akibat dari kesalahan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran.

Banyak permainan yang dapat dijadikan alat untuk menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. Namun hanya sedikit permainan yang didalam aturan mainnya menggunakan uang sebagai transaksi di dalam permainan dan menunjang pemahaman kemampuan siswa menggunakan uang, khususnya untuk siswa tunagrahita, apalagi permainan itu harus dikondisikan dengan kemampuan mereka. Permainan edukatif bagi siswa tunagrahita sebaiknya yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian mereka. Permainan yang didalamnya menggunakan uang salah satunya adalah permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang dalam aturan mainnya menggunakan uang, dadu sebagai alat penentu giliran bermain, dan papan yang terdapat gambar tempat yang akan disinggahi pemainnya. Permainan monopoli ini dipilih sebagai media pembelajaran yang edukatif

dan menarik karena dibingkai dalam sebuah permainan dan bisa menjadi alternatif dalam memudahkan pemahaman siswa dalam menggunakan uang.

Peneliti berasumsi dengan komponen-komponen yang ada pada permainan monopoli tersebut, memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan penggunaan uang karena didalamnya terdapat strategi siswa untuk belajar menghitung uang belanja dan sisa uang kembalian belanja dengan menjawab pertanyaan permasalahan belanja pada kartu sisa dan kartu pembayaran yang didesain oleh peneliti.

Hasil penelitian Fauzia (2010) berjudul “Pemanfaatan media permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 MI Sabilunnajah Pasrepan” mengungkapkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan memanfaatkan media permainan monopoli mengalami keberhasilan pada siklus I prosentase rata-rata kelas meningkat menjadi 64,28 dengan tingkat ketuntasan mencapai 50% dan ketidaktuntasan mencapai 50 %. Pada siklus II prosentase rata-rata kelas meningkat menjadi 77,85 dengan tingkat ketuntasan mencapai 78,57% dan ketidaktuntasan mencapai 21.43% dari 14 siswa.

Akan tetapi, penelitian mengenai kontribusi permainan ini bagi siswa tunagrahita ringan pun belum begitu banyak, terutama yang berkaitan dengan kemampuan penggunaan uang bagi siswa tunagrahita ringan. Berangkat dari pentingnya siswa tunagrahita memahami penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari, peneliti bermaksud untuk mengetahui cara guru dalam mengajar penggunaan uang bagi tunagrahita ringan menggunakan media monopoli. Dengan permainan monopoli diharapkan siswa tunagrahita ringan dapat mandiri menerapkan penggunaan uang dengan benar di kehidupan sehari-hari.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan peneliti di atas maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

Siswa tunagrahita ringan masih mengalami kendala yang besar dalam menerapkan penggunaan uang di kehidupan sehari-hari. Siswa tidak mengetahui untuk apa uang yang dipegangnya, berapa nilainya dan dapat dibelikan apa dengan uang tersebut, dan siswa tidak mengetahui apakah ia masih menerima kembalian atau uang kurang untuk membeli barang atau makanan sehingga banyak siswa banyak yang dengan mudah diperdaya oleh pedagang dengan tidak memberikan uang sisa kembalian pada siswa karena kelemahan siswa tersebut.

Hal ini merupakan dampak dari keterbatasan kognitifnya, siswa tunagrahita ringan mengalami kesulitan untuk mengetahui besaran nilai nominal uang dan perhitungan nilai transaksi pembayaran uang. Mereka sulit untuk membedakan nilai mata uang, membaca nilai nominal uang yang tertera, dan sulit untuk memahami dalam konsep berhitung.

Pembelajaran bagi siswa tunagrahita ringan hendaknya selalu didasarkan untuk mengembangkan kemampuan fungsional siswa dengan harapan dapat membekali siswa hidup di tengah masyarakat dan hidup mandiri. Namun, berdasarkan di lapangan upaya guru dalam mengembangkan potensi siswa tunagrahita ringan untuk diarahkan menuju kemampuan penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari belum optimal.

Banyak permainan yang beredar di masyarakat, namun yang didalam aturan mainnya menggunakan uang sebagai alat pembayaran dan menunjang pemahaman siswa dalam menggunakan uang masih sangat sedikit. Padahal media permainan dapat membantu pembelajaran bagi siswa tunagrahita ringan untuk mengenal bermacam-macam nilai mata uang dan cara menggunakannya.

C. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tidak keluar dari tujuan atau meluas pada hal-hal yang tidak perlu, maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada masalah-masalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup media monopoli menggunakan lingkungan yang berada di sekitar siswa yaitu lingkungan sekolah dan rumah.
2. Permainan monopoli ini menggunakan alat pembayaran yang mirip dengan uang asli bernilai rupiah dengan nilai nominal Rp 100, Rp 200, Rp 500, Rp 1000, Rp 2000, Rp 5000, Rp 10000, Rp 20000, Rp 50000, Rp 100000.
3. Permainan monopoli ini difokuskan pada pemahaman tentang bagaimana mengoperasikan kegiatan jual-beli dengan benar.
4. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan kelas VII

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan awal penggunaan uang siswa tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Metro Lampung?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan monopoli pada siswa tunagrahita ringankelas VII di SLB Negeri Metro Lampung pada siklus 1, 2 dan 3?
3. Bagaimana kemampuan penggunaan uang siswa tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Metro Lampung setelah menggunakan permainan monopoli?

E. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- a. Kemampuan awal penggunaan uang siswa tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Metro Lampung.
- b. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pada siswa tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Metro Lampung pada siklus 1, 2 dan 3.
- c. Kemampuan penggunaan uang bagi siswa tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Metro Lampung setelah menggunakan permainan monopoli.

2. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini ada manfaatnya, diantaranya yaitu:

- a. Untuk meningkatkan keterampilan guru saat mengajar, aktivitas siswa saat proses belajar mengajar di dalam kelas dan meningkatkan kemampuan penggunaan uang yang menjadi tujuan pembelajaran.
- b. Sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa lebih aktif dalam belajar.
- c. Untuk membantu guru mengajarkan materi konsep penggunaan uang yaitu mengenal, menghitung uang belanja dan sisa uang kembalian belanja.
- d. Supaya peneliti/guru lain yang ingin meneliti lebih dalam diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini untuk mendapatkan temuan kemampuan penggunaan uang bagi siswa tunagrahita ringan yang lebih signifikan.