

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

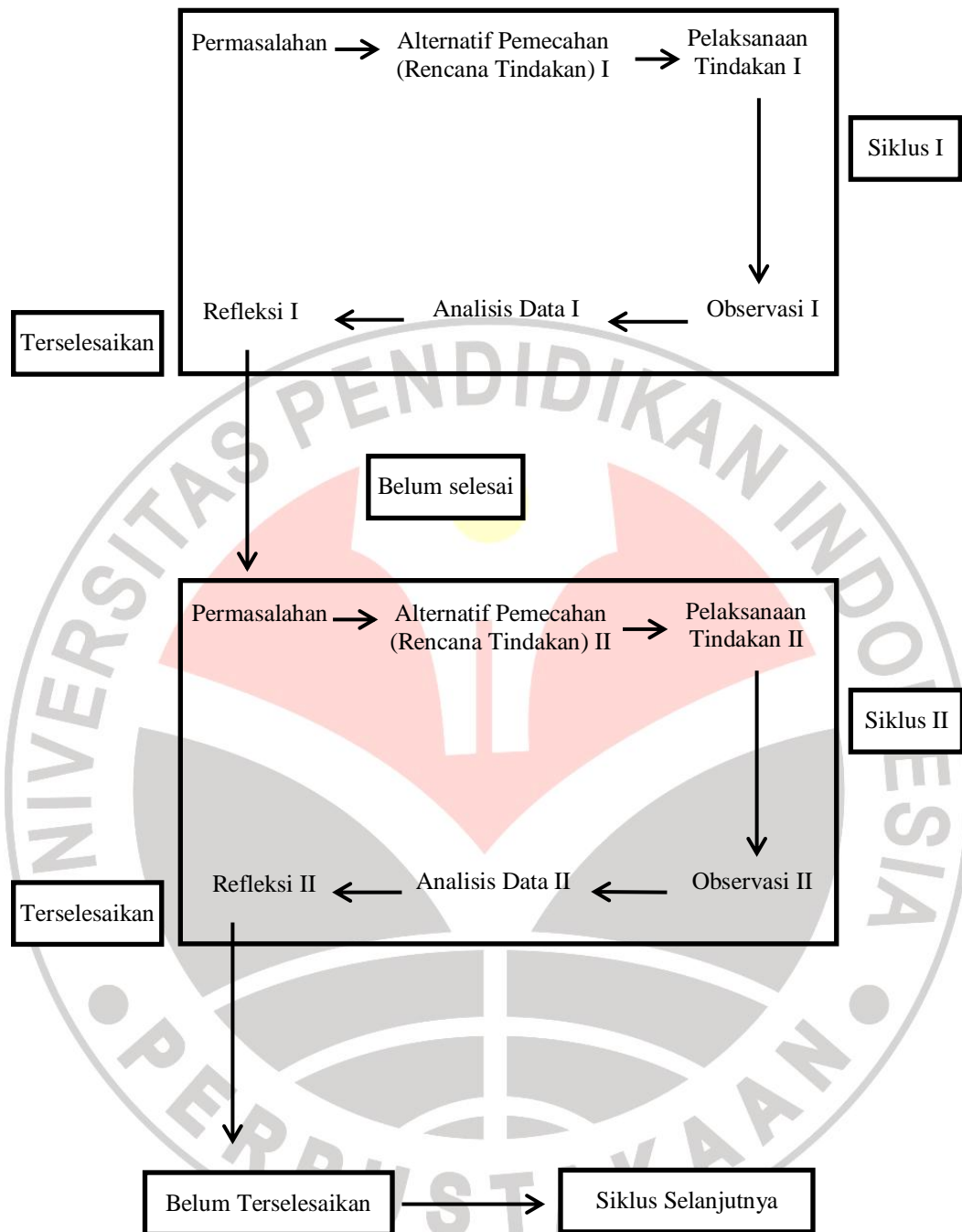
Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) di mana dalam PTK terdapat tindakan-tindakan untuk perbaikan kegiatan pembelajaran, meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas (Aqib, 2009:3). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh guru sebagai refleksi proses kegiatan pembelajarannya agar mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan dinamis dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif karena peneliti ingin melihat kemampuan awal penggunaan uang siswa tunagrahita ringan dan pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan penggunaan uang siswa tunagrahita ringan dengan menggunakan permainan monopoli serta ingin melihat ketercapaian atau peningkatan yang terjadi setelah dilakukan beberapa tindakan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan sendiri oleh peneliti sebagai pengajarnya dan dalam pelaksanaan tindakan pembelajarannya peneliti dibantu oleh guru-guru mitra yang mengamati proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti.

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan M.CTaggart (dalam Susilo, 2008:14) yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus dari penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



## B. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini sesuai dengan desain yang digunakan. Adapun prosedur kegiatan dalam penelitian ini meliputi:

**Tabel 3.1**  
**Prosedur Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas**

No	Langkah-langkah	Kegiatan
1.	Perencanaan	a. Mendesain media beserta aturan permainan monopoli b. Merancang RPP c. Menyusun instrumen pengumpulan data (observasi, wawancara, soal pretest dan posttest)
2.	Pelaksanaan tindakan I	a. Melakukan pre tes b. Melaksanakan proses pembelajaran (guru menjelaskan kompetensi dasar, materi) c. Melaksanakan tindakan dengan permainan monopoli d. Melakukan posttest
3.	Observasi	a. Menyiapkan instrumen yang akan dipakai b. Merekam proses yang terjadi selama pembelajaran
4.	Analisis data I	a. Mengumpulkan semua data b. Melakukan perbandingan hasil pre tes dan post tes
5.	Refleksi	Menarik kesimpulan untuk tindak lanjut
6.	Perencanaan II	a. Identifikasi masalah dan menetapkan alternatif pemecahan masalah pada siklus I b. Menyusun program tindakan II
7.	Pelaksanaan tindakan II	Pelaksanaan program tindakan II
8.	Observasi II	Mengumpulkan data tindakan II
9.	Analisis data II	Menganalisis data tindakan II
10.	Refleksi II	Menarik kesimpulan untuk tindak lanjut selanjutnya
11.	Siklus selanjutnya	

Dalam langkah perencanaan, peneliti melakukan kegiatan mendesain media beserta aturannya, merancang RPP, dan menyusun instrumen

pengumpulan data. Media yang didesain peneliti didasarkan pada jajanan yang ada dan sering dibeli siswa sehari-hari di kantin maupun di warung. Peneliti kemudian membuat desain bentuk media dengan meniru bentuk monopoli yang telah ada, namun peneliti memasukkan produk jajanan pada petak papan monopoli sebagai pengganti hotel dan mencantumkan nama produk jajanan beserta harganya. Peneliti membuat kartu kepemilikan produk jajanan berdasarkan pada produk papan permainan monopoli. Hal ini bertujuan agar siswa mengetahui produk yang telah dia beli dengan menerima kartu kepemilikan tersebut. Petak kartu bayar (!) dan kartu sisa (?) peneliti desain untuk mengasah kemampuan penggunaan uang siswa tunagrahita ringan dalam menghitung uang belanja dan sisa uang kembalian belanja. Bagi siswa yang berhenti di petak bayar (!) atau petak sisa (?) akan mengambil kartu bayar atau petak yang di desain peneliti diletakkan di tengah papan permainan sehingga mudah untuk dijangkau. Pada petak untuk memulai permainan, peneliti mendesain petak mulai yang diletakkan di awal petak, selanjutnya diikuti petak-petak lainnya. Peneliti mendesain uang monopoli dengan mencontoh uang rupiah yang ada sehingga memudahkan siswa untuk mengenal uang nyaris sama dengan aslinya. Peneliti mendesain semua nilai nominal yang ada. Kemudian peneliti melengkapi perlengkapan monopoli lainnya seperti dadu dan pion.

RPP dirancang peneliti sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran peneliti dalam melakukan tindakan penelitian. Setelah diketahui kebutuhan belajar siswa, peneliti menyusun materi yang akan diajarkan pada siswa. Langkah selanjutnya adalah menyelaraskan susunan materi kebutuhan belajar dengan kurikulum. Subyek yang diteliti duduk di kelas VII SMPLB semester 1, untuk itu telaahan materi kurikulum di mulai dari kelas VII SMPLB semester 1 dan 2, berdasarkan hasil telaahan, ternyata materi yang berkaitan dengan hasil pre tes (kebutuhan belajar) ditemukan pada semester 2. Telaahan selanjutnya akan maju ke depan yaitu materi kurikulum kelas VII semester 2. Dari ketiga susunan antara materi kurikulum untuk kelas VII SMPLB semester 1 dan semester 2 dengan hasil kebutuhan belajar, maka ada

kecenderungan hasil tes kebutuhan belajar siswa diselaraskan dengan materi kurikulum kelas VII SMPLB semester 2. Dalam materi kurikulum kelas VII SMPLB semester 2, terdapat materi yang berkaitan dengan masalah penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.

### C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah permainan monopoli (X) dan yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan penggunaan uang anak tunagrahita (Y).

#### 1. Permainan Monopoli

Menurut Sugiyono (2012) yang dimaksud dengan variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat.

Yang dimaksudkan dengan permainan monopoli dalam Wikipedia (2012) adalah salah satu permainan papan (boardgame) untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Permainan monopoli ini menggunakan papan, uang, token, dua jenis kartu (Dana Umum dan Kesempatan), 2 buah dadu, Kartu hak milik tanah dan bangunan, 32 rumah dan 12 hotel. Peraturan dalam permainan, tentukan dulu siapa yang akan jadi Banker. Tugas seorang Banker adalah: Memungut pajak dan denda, memberi pinjaman, jual beli properti dengan cara langsung atau lelang, memberi bonus dan mempunyai hak untuk membuat persediaan uang. Lemparan dadu untuk menentukan giliran main. Giliran main berputar ke kiri. Token bergerak searah putaran jarum jam, tidak boleh jalan mundur kecuali seperti yang diperintahkan di Kartu Kesempatan.

Yang dimaksudkan permainan monopoli dalam permainan ini adalah seperti permainan monopoli pada umumnya namun ada sedikit modifikasi papan monopoli yang menggunakan lingkungan yang

dicantumkan dalam permainan ini adalah hanya lingkungan di sekitar anak.

Permainan monopoli untuk siswa tunagrahita ringan difokuskan pada pemahaman tentang bagaimana mengoperasikan kegiatan jual-beli, menabung, pembayaran dengan benar.

Adapun langkah-langkah dan aturan dalam permainan monopoli ini sebagai berikut:

- a. Guru memastikan bahwa siswa mampu menyebutkan bilangan ratusan, ataupun ribuan. Siswa tidak harus lancar karena dalam permainan ini kelancaran mereka akan terasah.
- b. Guru membagi siswa, 1 siswa menjadi pemegang/penyimpan uang dan siswa lainnya menjadi pemain.
- c. Guru membagi uang Rp.100.000 (2 lembar), Rp. 50.000 (3 lembar), Rp. 20.000 (5 lembar), Rp. 10.000 (8 lembar), Rp. 5000 (10 lembar), Rp. 2000 (10 lembar), Rp 1000 (10 lembar), Rp. 500 (10 koin), Rp. 200 (10 koin), Rp. 100 (10 koin).
- d. Selama permainan berlangsung, ada beberapa aturan yang harus dipatuhi siswa;
  - Permainan dimulai dengan mengundi memakai dadu. Setiap siswa harus menghitung dadunya sendiri.
  - Ketika seorang pemain tiba di petak yang telah di beli oleh temannya, maka siswa tersebut harus membayar sejumlah 2x harga petak.
  - Ketika pemain berhenti di kotak menabung, maka pemain harus menabung.

## 2. Kemampuan Penggunaan Uang

Kemampuan penggunaan uang dalam penelitian ini dijadikan variabel terikat. Yang dimaksud dengan variabel terikat menurut Sugiyono (2012) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Kemampuan penggunaan uang yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kesanggupan siswa tunagrahita ringan mengenal uang dan menggunakan uang dalam kegiatan jual beli yang mencakup menyebutkan dan menunjukkan bentuk fisik uang, menyebutkan nilai nominal uang, menyebutkan nilai harga barang dengan uang, menyebutkan sisa kelebihan atau kekurangan uang hasil pembelian atau pembayaran, menuliskan nilai uang, serta siswa mampu memberikan uang yang pas atas barang yang dibeli dan jika uang yang diberikan masih berlebih anak mampu menghitung uang sisa yang harus ia terima kembali dan begitu pula sebaliknya. Kemampuan penggunaan uang tidak terlepas dari cara siswa tunagrahita menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kegiatan yang berhubungan dengan uang. Dampaknya, siswa yang kemampuan penggunaan uangnya telah baik, maka dia mampu menuliskan dengan benar nilai nominal dan mampu menjawab soal tertulis baik dalam konsep mengenal uang, menghitung jumlah nilai beberapa uang, menghitung jumlah uang belanja dan sisa uang kembalian belanja melalui soal cerita. Dari jawaban tertulis itu, peneliti mampu menganalisis kemampuan penggunaan uang siswa, karena siswa yang mengerti nilai ratusan dan ribuan akan menuliskan nilai uang dengan benar dan tahu bagaimana mengoperasikan cara menghitung uang berdasarkan ceritanya.

#### **D. Lokasi dan Subjek Penelitian**

##### **1. Lokasi penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SLB Negeri Metro Lampung. Peneliti tertarik melakukan penelitian di sekolah ini dengan pertimbangan bahwa peneliti bertugas mengajar di sekolah tersebut sehingga ke depannya peneliti dapat mengoptimalkan potensi yang ada di sekolah.

##### **2. Subjek penelitian**

Penelitian ini mengambil subjek penelitian yaitu siswa tunagrahita ringan kelas VII dan yang mampu membaca sederhana perintah dan mampu

menyebutkan bilangan ratusan, atau ribuan. Siswa ini adalah siswa yang peneliti ajar sendiri saat masih mengajar di sana.

Adapun data subyek penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2

Data subyek penelitian

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Ketunaan	Usia
1	AD	L	Tunagrahita ringan	15 tahun
2	AG	P	Tunagrahita ringan	18 tahun
3	AR	L	Tunagrahita ringan	13 tahun
4	ES	L	Tunagrahita ringan	14 tahun

#### E. Teknik Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yakni wawancara, observasi dan tes.

Sugiyono (2012: 137) mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga untuk mengetahui informasi dari responden. Berdasarkan penjelasan di atas, wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini ditujukan pada siswa dan digunakan untuk mengungkap data yang berkaitan dengan tanggapan siswa mengenai pembelajaran yang berlangsung. Instrumen wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara.

Gulo (2000: 116) mengemukakan pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data di mana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Dalam penelitian ini teknik observasi dipergunakan peneliti untuk mengamati seluruh proses kegiatan belajar mengajar, aktivitas siswa dan guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Agar peneliti tidak kehilangan kejadian-kejadian



penting di mana aktivitas siswa yang diamati tersebut muncul, peneliti meminta bantuan guru mitra untuk mengamati menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan peneliti. Wawancara dan observasi yang dilakukan dimulai sejak awal penelitian hingga dengan pelaksanaan metode siklus.

Teknik tes dalam penelitian ini meliputi pretest untuk mengukur kemampuan penggunaan uang awal siswa dan evaluasi kemampuan penggunaan uang subyek yang dilaksanakan setelah mendapatkan tindakan melalui permainan monopoli. Untuk memudahkan dalam melaksanakan tes, peneliti menyiapkan instrumen tes berupa soal dari materi yang akan diisi oleh siswa.

Berikut di bawah ini kisi-kisi instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	SUMBER DATA
Permainan monopoli	Pelaksanaan pembelajaran	Lingkungan permainan monopoli	Ketepatan guru menata lingkungan permainan monopoli	Observasi	Guru
		Pedoman sebelum bermain monopoli	Menjelaskan peraturan dalam permainan monopoli	Observasi	Guru
			Menjelaskan langkah-langkah untuk bermain monopoli	Observasi	Guru
		Pedoman bermain monopoli	Memberikan kesempatan anak untuk membagi uang monopoli	Observasi	Guru
			Mempersilahkan anak bermain	Observasi	Guru
			Membiarkan anak untuk bermain monopoli	Observasi	Guru
		Pedoman sesudah bermain monopoli	Meminta anak untuk membereskan kembali media permainan monopoli	Observasi	Guru
			Mengingatkan kembali pengalaman mainnya	Observasi	Guru
		Keterampilan guru saat sedang pembelajaran	Keterampilan guru mengajar	Observasi	Guru
			Keterampilan guru mengelola kelas	Observasi	Guru

VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	SUMBER DATA
			Penguasaan materi pelajaran	Observasi	Guru
		Aktivitas siswa saat sedang pembelajaran	Siswa aktif bertanya	Observasi	Siswa
			Siswa menyimak penjelasan guru	Observasi	Siswa
			Siswa sering keluar masuk ruangan kelas	Observasi	Siswa
		Aktivitas siswa saat sedang bermain monopoli	Siswa bermain sportif	Observasi	Siswa
			Siswa bersemangat bermain monopoli	Observasi	Siswa
			Siswa mengetahui aturan bermain monopoli	Observasi	Siswa
			Siswa mengetahui langkah-langkah bermain monopoli	Observasi	Siswa
Kemampuan penggunaan uang	Mengenal nilai uang	Siswa dapat mengerjakan soal mengenai mata uang sampai 20.000	Siswa dapat mengerjakan soal mengenai mata uang Rp 100, 200, 500	Tes	Siswa
			Siswa dapat mengerjakan soal mengenai mata uang 1000 dan 5000	Tes	Siswa
			Siswa dapat mengerjakan soal mengenai mata uang 10.000	Tes	Siswa
			Siswa dapat mengerjakan soal mengenai mata uang 20.000	tes	Siswa

VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	SUMBER DATA
	Menghitung uang belanja	Siswa dapat menyelesaikan soal mengenai masalah belanja sampai 5000	Siswa dapat menyelesaikan masalah belanja sampai 1000	Tes	Siswa
			Siswa dapat menyelesaikan masalah belanja sampai 3000	Tes	Siswa
			Siswa dapat menyelesaikan masalah belanja sampai 5000	Tes	Siswa
	Menghitung uang kembalian	Siswa dapat menghitung kembalian uang sampai 5000	Siswa dapat menghitung kembalian uang sampai 2000	Tes	Siswa
			Siswa dapat menghitung kembalian uang sampai 4000	Tes	Siswa
			Siswa dapat menghitung kembalian uang sampai 5000	Tes	Siswa

## F. Validitas Instrumen Penelitian

Suatu instrumen dinyatakan telah memiliki validitas (kesahihan) yang baik jika instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya hendak diukur (Nunnally dalam Susilo dkk, 2008:79). Validitas mengacu pada ketepatan interpretasi yang dibuat dari data yang dihasilkan oleh suatu instrumen dalam hubungannya dengan suatu tujuan tertentu.

Dalam tahap ini yang menjadi validator untuk memberikan hasil validasinya terhadap instrumen penelitian yang peneliti susun 2 orang dari ahli akademik dan 2 orang ahli praktisi (guru).

Berikut adalah data validator dalam penelitian ini.

Tabel 3.3

Data Validator dalam Penelitian

No	Nama Validator	Pekerjaan	Keterangan
1	OH	Dosen	Ahli Pendidikan Tunagrahita
2	PA	Dosen	Ahli Pendidikan Tunagrahita
3	AA	Guru	Ahli Praktisi
4	GP	Guru	Ahli Praktisi

Hasil validasi dari ke empat ahli tersebut ditemukan diantaranya sebagai berikut.

1. Revisi susunan kalimat pada instrumen telah peneliti lakukan; tujuan pembelajaran pada RPP telah dipecah-pecah menjadi bagian-bagian seperti yang validator 1 sarankan; namun peneliti tidak merevisi instrumen observasi aktivitas siswa dan observasi keterampilan guru dengan alasan untuk memudahkan peneliti dalam mengolah data peningkatan aspek sikap siswa selama proses pembelajaran; butir soal tes juga tidak dikurangi karena telah sesuai dengan pembagian indikator pembelajaran.
2. Revisi pada instrumen wawancara pada siswa yang validator 2 sarankan tidak peneliti lakukan dengan pertimbangan bahwa wawancara pada siswa

tersebut sangat penting untuk menggali informasi lebih dalam yang mungkin tidak ditemukan dalam observasi

3. Revisi yang disarankan oleh validator 4 juga tidak peneliti lakukan dengan pertimbangan bahwa dengan memperhatikan karakteristik siswa yang mengalami hambatan kecerdasan tentu akan menjadi sulit bukan menjadi mudah, namun kesulitan itu ingin peneliti gali lebih dalam lagi dengan butir pertanyaan tersebut.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Dalam pelaksanaan penelitian ini ada dua teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu data kuantitatif berupa nilai tes siswa dengan mencari nilai rata-rata tes kemampuan awal siswa dan hasil evaluasi untuk mengukur peningkatan kemampuan penggunaan uang siswa, dan data kualitatif berupa data informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran proses pembelajaran yang berlangsung, aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung dan keterampilan guru melakukan kegiatan pembelajaran. Data kualitatif dianalisis dengan tahapan-tahapan antara lain reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Pada bagian refleksi dilakukan analisis data mengenai proses masalah dan hambatan yang dijumpai, kemudian dilanjutkan dengan refleksi dampak pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan. Salah satu aspek penting dari kegiatan refleksi adalah evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan. Data dari hasil observasi dianalisis kemudian dikembangkan selama proses refleksi.