

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan mengenal konsep uang (nilai nominal) dan penggunaannya (berhitung uang) merupakan faktor yang penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam melakukan kegiatan transaksi atau yang sering dikenal dengan jual beli. Dengan mengenal konsep uang (nilai) dan penggunaannya (berhitung uang), kita akan terhindar dari kesalahan pada saat membayar atau membeli suatu barang/jasa.

Dalam mengenal konsep uang (nilai nominal) dan penggunaannya (dalam hal berhitung uang), anak pada umumnya tidak mengalami banyak kesulitan dalam mengenal nilai nominal uang baik uang kertas maupun uang logam serta penggunaan uang tersebut (berhitung uang) namun tidak demikian halnya dengan anak tunagrahita ringan, anak tunagrahita mengalami gangguan fungsi kecerdasan dimana kemampuan berpikir anak tunagrahita terbatas pada hal-hal yang bersifat konkrit, selain itu perhatian mereka juga mudah beralih dan mempunyai daya ingat yang lemah sehingga hal tersebut mempengaruhi kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal konsep uang dan penggunaannya, dalam hal mengenal konsep uang, anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam menentukan nilai dari sekumpulan nominal uang yang dapat diwakilkan oleh satu nilai uang tertentu, contoh lima buah uang logam/kertas bernilai Rp. 100,00 dapat diwakili oleh satu lembar uang logam/kertas bernilai nominal Rp.500,00. Selain itu anak

tunagrahita juga mengalami kesulitan dalam penggunaan uang dalam hal ini penulis menekankan pada kesulitan anak tunagrahita ringan dalam berhitung uang.

Pengenalan konsep uang dan penggunaannya merupakan salah satu materi yang diberikan pada anak di sekolah pada umumnya termasuk di sekolah luar biasa (tunagrahita). Di sekolah umum penyajian pengenalan konsep uang dan penggunaannya tidak sama dengan penyajian di sekolah luar biasa, perbedaan ini terjadi karena kemampuan yang dimiliki oleh anak di sekolah luar biasa berbeda dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak di sekolah umum.

Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada anak tunagrahita ringan yang mempunyai taraf berpikir dan perkembangan intelektual pada taraf konkrit operasional. Pada fase ini anak telah sanggup untuk memahami konsep matematika secara konkrit.

Dalam menanamkan konsep uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan, hal yang harus diperhatikan adalah membuat anak untuk beranjak dari berpikir konkrit menuju kearah berpikir abstrak konseptual. Untuk menanamkan konsep tersebut perlu diusahakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Upaya tersebut menjadi tugas dan tanggungjawab semua tenaga pendidik dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab itu serta memberi stimulus kepada siswa. Salah satu upaya yang dimaksudkan adalah penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran.

Ketika anak sudah dapat memahami tahapan berpikir konkrit selanjutnya menuju pada tahapan berpikir semi konkrit, hal ini dimaksudkan untuk lebih

meningkatkan cara berpikir anak, agar pengetahuannya berkembang, karena fakta di lapangan membuktikan bahwa anak tunagrahita ringan dapat mengikuti tahapan belajar yang bersifat semi konkrit. Hal ini sejalan dengan pendapat Rochyadi, E dan Alimin, Z (2003:75) yang mengemukakan bahwa “tahapan-tahapan perkembangan kognitif yang dapat dilalui anak tunagrahita hanya sampai pada tahapan berpikir konkrit dan semi konkrit”.

Berbagai macam media dapat dipergunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran pada siswa, seperti: benda-benda asli, gambar, film, permainan dan sebagainya. Tentu saja media tersebut harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan karakteristik anak didik.

Dalam pembelajaran konsep uang dan penggunaannya ini tentu saja anak tunagrahita ringan akan banyak mengalami hambatan, hal ini disebabkan anak tunagrahita ringan mengalami keterbatasan dalam kecerdasan. Berdasarkan keterbatasan dan kemampuan yang dimilikinya maka proses pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan harus dimulai dari hal-hal yang konkrit dengan fakta-fakta nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu yang berat adalah mereka tidak mampu mengorganisasikan pengetahuan yang dipelajarinya. Akan tetapi mereka dapat belajar dengan baik jika guru mengadakan pendekatan aktif dan terstruktur.

Berdasarkan uraian di atas penulis memandang perlu untuk melakukan penelitian dalam pengajaran konsep uang dan penggunaannya ini dengan menggunakan media permainan monopoli. Permainan monopoli ini selain bersifat konkrit juga bersifat atraktif karena dalam melakukannya anak turut berpartisipasi

sehingga anak tidak merasa bosan dalam belajar karena dalam proses pembelajaran yang dilakukan mengandung unsur bermain namun di sekolah para guru sangat jarang atau dapat dikatakan tidak pernah menggunakan permainan monopoli sebagai media pengajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk berupaya menelaah pengaruh media permainan monopoli terhadap peningkatan kemampuan anak tunagrahita dalam konsep uang dan penggunaannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan banyaknya media permainan yang ada disekitar anak yang dapat dijadikan sebagai media pengajaran maka dalam penelitian ini penulis memilih permainan monopoli. Dengan permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal konsep uang dan penggunaannya?”

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari permainan monopoli terhadap pengenalan konsep uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan kelas satu sampai dua tiga SMPLB-C Sumber Sari Bandung. Selain itu ada beberapa hal lain yang ingin dicapai, yaitu:

- a. Mengetahui skor hasil tes kemampuan mengenal konsep uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan sebelum menggunakan permainan monopoli.
- b. Mengetahui skor hasil tes kemampuan konsep uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan setelah menggunakan permainan monopoli sehingga diketahui pengaruh permainan monopoli dalam meningkatkan kemampuan anak tunagrahita dalam mengenal konsep uang dan penggunaannya.

2. Manfaat Penelitian

Hasil atau temuan yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan ada manfaatnya, antara lain:

- a. Bagi guru, sebagai bahan masukan yang positif bagi guru di SLB C bahwa permainan monopoli merupakan salahsatu bentuk permainan yang berguna bagi wahana pendidikan, khususnya dalam mengenalkan konsep uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan di sekolah.

- b. Bagi peneliti, untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan monopoli dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan di SLB – C Sumber Sari Bandung.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu yang digunakan sebagai ciri, sifat atau ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh suatu penelitian tentang suatu konsep pengertian tertentu sebagai titik perhatian dari suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas dan terikat.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah Permainan Monopoli sedangkan variabel terikat adalah Pengenalan Konsep Uang Dan Penggunaannya. Indikator-indikatornya adalah sebagai berikut:

1. Permainan Monopoli

Permainan monopoli adalah permainan yang diperuntukkan minimal dua orang pemain dan maksimal lima orang pemain, seorang pemain diantaranya berperan sebagai petugas bank dan membagikan sejumlah modal (asset) kepada setiap pemain dan diberikan pula buah bidak yang berfungsi untuk menandai langkah setelah kocokan dadu. Pada permulaan permainannya dimulai dengan melangkah buah bidak dari start, setelah buah bidak mengitari kolom-kolom (kolom asset dan kolom perintah) sekitar satu putaran, setiap pemain berhak untuk membeli sejumlah asset menurut kemampuan/daya belinya. Dan apabila ada pemain yang buah bidaknya mengenai kolom yang

telah menjadi hak milik (asset pemain lain), maka pemain tersebut harus membayar denda menurut apa yang diamanatkan oleh kartu hak milik, begitu pula bila ada yang mengenai kolom perintah, maka pemain tersebut harus mengikuti apa yang diperintahkan (diamanatkan) oleh kolom tersebut. Penentuan akhir yang menjadi pemenang dalam permainan monopoli ini adalah pemain yang bisa bertahan paling lama dan paling banyak mengumpulkan asset dibandingkan dengan pemain-pemain lainnya. Permainan monopoli yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dari permainan monopoli pada umumnya karena memiliki beberapa perbedaan karena itu dikatakan sebagai monopoli adaptif. Perbedaan antara monopoli adaptif dengan monopoli pada umumnya yaitu:

- a. Waktu yang digunakan dalam permainan monopoli ini adalah satu jam.
- b. Aturan yang digunakan dalam permainan monopoli ini disesuaikan dengan kemampuan anak tunagrahita ringan kelas I – II SMPLB – C

Dalam permainan monopoli ini pemain hanya membeli tanah dan membayar kewajibannya sesuai dengan petunjuk yang tertera pada kartu kesempatan, dana umum, membayar denda jika ia berada pada tanah milik pemain lain serta menghitung kembalian yang diterima maupun yang akan diberikan pada pemain lain. Dalam permainan monopoli ini pemain tidak melakukan kegiatan hipotik tanah.

- c. Tanah-tanah yang akan dibeli oleh tiap pemain dalam permainan monopoli ini disesuaikan dengan pengetahuan umum yang dimiliki oleh anak tunagrahita maka dalam hal ini peneliti menyesuaikannya dengan

GBPP IPS dan pengetahuan umum tunagrahita ringan kelas I dan II SMPLB-C.

- d. Harga tiap tanah yang dijual disesuaikan dengan GBPP Matematika untuk tunagrahita ringan Kelas I dan II SMPLB-C.
- e. Uang yang digunakan adalah uang rupiah yang sering digunakan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari, yang dicetak/diprint pada kertas.

2. Kemampuan Konsep Uang Dan Penggunaannya

Kemampuan konsep uang adalah kemampuan untuk mengenal konsep uang, dimana kemampuan tersebut akan diukur melalui permainan konstruktif dengan menggunakan permainan monopoli. Pengukuran kemampuan konsep uang ini terdiri atas kemampuan mengenal, kemampuan mengelompokkan uang dan kemampuan membedakan nilai-nilai uang. Kemampuan penggunaan uang dalam penelitian ini lebih ditekankan pada kemampuan berhitung uang. kemampuan tersebut juga dapat diukur dengan menggunakan permainan monopoli.

Pengukuran kemampuan konsep uang dan penggunaannya dengan menggunakan permainan monopoli dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam proses mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan dalam kosep berhitung uang secara tepat yang terdiri dari berbagai pecahan uang.

E. Anggapan Dasar

Penelitian ini didasarkan atas beberapa anggapan dasar, yaitu sebagai berikut:

1. Anak tunagrahita ringan memiliki potensi untuk belajar yang bersifat akademis, yaitu (membaca, menulis dan berhitung) sederhana.
2. Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian serta cepat merasa bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Karena itu Suasana bermain pada anak, tepat untuk menerima pelajaran.
3. Tahapan-tahapan perkembangan kognitif yang dilalui anak tunagrahita hanya berada pada tahapan berpikir konkrit dan semi konkrit (Rochyadi, E dan Alimin, Z 2003:75). karena itu proses pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan harus dimulai dari hal-hal yang konkrit.
4. Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam belajar matematika, salahsatunya adalah konsep uang dan penggunaannya.

F. Hipotesis

Hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah **“Media permainan monopoli yang dilaksanakan dalam empat kali pertemuan dengan jangka waktu permainan satu jam akan memberi pengaruh dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan”**

G. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat suatu perlakuan.

2. Desain Eksperimen

Adapun desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*One Group Pretest -- Posttest Design*", yaitu penelitian yang menggunakan satu kelompok subjek. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2006:110) bahwa "Desain tanpa kelompok pembanding dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan yang lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

3. Instrumen (Alat Pengumpul Data)

Instrument penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah tes tertulis yang berisi soal-soal tentang pecahan uang dan penggunaan uang.

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari tes untuk mengukur kemampuan berhitung anak dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan statistic non parametik dengan menggunakan Uji rangking bertanda T dari Wilcoxon. Karena data penelitian ini adalah data ordinal dan tidak

bermaksud menggeneralisasikan hasil penelitian terhadap populasi. Hal ini mengingat cara pengambilan sampel pertimbangan, maksudnya sampel yang dijadikan subjek diambil berdasarkan kebutuhan dan tujuan peneliti.

H. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa tunagrahita ringan tingkat menengah pertama SLB – C Sumber Sari Bandung yang mampu berhitung dasar dan dapat membaca namun belum mengenal konsep uang dan penggunaannya.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Dengan teknik pengambilan sampling adalah secara random, dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan kelas I dan II SMPLB sebanyak 6 orang di SLB – C Sumber Sari Bandung.

