

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG
MELALUI GAME EDUKASI DENGAN *WORDWALL* PADA SISWA
TUNAGRAHITA RINGAN**

(Classroom Action Research Kelas V SLB Aslam Kids Padang)

SKRIPSI

*Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S1)*



OLEH
TUTI SISMONITA
NIM. 23003281

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG
MELALUI GAME EDUKASI DENGAN *WORDWALL* PADA
SISWA TUNAGRAHITA RINGAN
(*Classroom Action Research Kelas V SLB Aslam Kids Padang*)

Nama : Tuti Sismonita
Nim : 23003281
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Disetujui oleh
Pembimbing Akademik



Prof. Dr. Marlina S. Pd., M.Si
NIP. 196909021998022002

Padang, Juli 2024
Mahasiswa



Tuti Sismonita
NIM.230003281

Diketahui oleh,
Kepala Departemen PLB FIP
UNP



Dr. Elsa Efrina, S.Pd, M.Pd
NIP. 198208142008122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji

Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Game Edukasi Dengan *Wordwall* Pada Siswa Tunagrahita Ringan (*Classroom Action Research Kelas V SLB Aslam Kids Padang*)
Nama : Tuti Sismonita
NIM : 23003281
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2024

Tim penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Prof Dr. Marlina, S.Pd, M.Si

1.



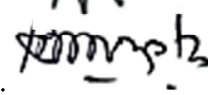
2. Anggota : Dr. Irdamurni, M.Pd

2.



3. Anggota : Rila Muspita, M.Pd

3.



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tuti Sismonita
NIM : 23003281
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Game Edukasi Dengan *Wordwall* Pada Siswa Tunagrahita Ringan (*Classroom Action Research Kelas V SLB Aslam Kids Padang*)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar hasilnya. Apabila ternyata dikemudian hari penulis skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplak, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun

Padang, Juli 2024

Saya yang menyatakan

Tuti Sismonita

NIM.23003281

ABSTRAK

Tuti Sismonita (2024): Peningkatan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang melalui Media Game Edukasi dengan Wordwall pada siswa Tunagrahita Ringan (Classroom Action Research Kelas V SLB Aslam Kids Padang)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada saat peserta didik tunagrahita ringan mengalami kesulitan saat berbelanja di kantin sekolah, yang mana saat berbelanja mereka memberikan semua uang yang dimilikinya tanpa tahu harga kue atau jajanan yang diambilnya lebih besar dari jumlah uang yang dimilikinya atau malah sebaliknya. Dan hasil masalah yang ditemukan peneliti pada pembelajaran matematika. Proses belajar mengajar matematika guru hanya menjelaskan materi dengan bahan seadanya dan menggunakan media uang asli saja, Guru belum menggunakan media yang bervariasi dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa kelas V tunagrahita kategori ringan belum mampu dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari siswa dalam konteks nyata, akibatnya siswa kurang aktif dan kurang menguasai pelajaran matematika khususnya pada materi Mengenal Nilai Mata uang di SLB Aslam Kids Padang. Untuk itu, perlu diterapkan suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik aktif dan bisa menguasai materi mengenal nilai mata uang tersebut. Maka dari pada itu penulis memilih menerapkan Media game Edukasi dengan *Wordwall*, karena menurut penulis Media ini sangat menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Jenis penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Pendekatan yang peneliti lakukan bersifat kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan bentuk kolaborasi dengan guru dengan teman sejawat yaitu guru bertindak sebagai Peneliti sedangkan Kolaborator atau teman sejawat yang bertindak sebagai Observer atau pengamat. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan dan terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil penelitian menggunakan Media Game Edukasi *Wordwall* Siswa kelas V dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa melalui media. Rata-rata persentase hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I = 58%, Siklus II=81% sementara persentase rata-rata hasil belajar siswa pra siklus =39%, siklus I = 45%, siklus II= 85%.

Kata Kunci : Mengenal Nilai Mata Uang, Game Edukasi *Wordwall*, siswa tunagrahita kategori ringan.

ABSTRACT

Tuti Sismonita (2024): Improving the Ability to Recognize Currency Values through Educational Game Media with Wordwalls for Students with Mild Mental Disabilities (Classroom Action Research Class V SLB Aslam Kids Padang)

This research is motivated by problems found when students with mild mental disabilities experience difficulties when shopping at the school canteen, where when shopping they give all the money they have without knowing the price of the cake or snacks they take is greater than the amount of money they have or vice versa. And the results of the problems found by researchers in mathematics learning. The process of teaching and learning mathematics, the teacher only explains the material with simple materials and uses real money media, the teacher has not used varied media in the teaching and learning process, so that students in class V with mild mental disabilities have not been able to solve problems related to students' daily experiences in real contexts, as a result students are less active and do not master mathematics lessons, especially in the material Recognizing Currency Values at SLB Aslam Kids Padang. For that, it is necessary to apply an interesting and fun learning media so that students are active and can master the material to recognize the value of the currency. Therefore, the author chose to apply Educational Game Media with Wordwall, because according to the author this media is very interesting and fun for students.

This type of research is conducted in the form of classroom action research. The approach used by the researcher is qualitative. This research was conducted in the form of collaboration with teachers and colleagues, namely the teacher acts as a researcher while the collaborator or colleague acts as an observer. This research was conducted in 2 cycles. Each cycle consists of four meetings and there are four stages, namely planning, implementation, observation and reflection.

The results of the study using Educational Game Media Wordwall Grade V students can improve student learning outcomes through media. The average percentage of student activity observation results in cycle I = 58%, Cycle II = 81% while the average percentage of student learning outcomes pre-cycle = 39%, cycle I = 45%, cycle II = 85%.

Keywords: Understanding Currency Values, Wordwall Educational Games, mild mentally retarded students.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subhaanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang melalui game Edukasi Wordwall pada siswa Tunagrahita Ringan (*Classroom Action Research Kelas V SLB Aslam Kids Padang*)”. Tak lupa shalawat beriring salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad shallallahu 'alaihi wa sallam yang telah membukakan pintu ilmu pengetahuan bagi umat manusia sehingga terbukalah cakrawala ilmu pengetahuan yang bermanfaat seperti yang kita rasakan saat ini.

Penulisan Skripsi ini terdiri dari tiga bab, yaitu BAB I berupa pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. BAB II yang meliputi kajian teori, Penelitian yang relevan dan kerangka konseptual. BAB III meliputi metode penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, *Setting* Penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, Metode pengumpulan Data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data. BAB IV meliputi hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari kondisi awal, Siklus I, siklus II dan pembahasan antar Siklus. Sedangkan BAB V meliputi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat dan membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan proposal ini. Penulis menyadari bahwa penulisan proposal ini jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk kesempurnaan proposal ini sehingga dapat memberikan manfaat ke semua pihak.

Padang, Juli 2024



Tuti Sismonita
NIM. 23003282

KATA UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang bersangkutan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini yang telah memberikan do'a dan dukungan, serta bimbingannya terhadap penulis. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih terkhusus kepada:

1. Teristimewa kedua orang tua penulis: ayahanda tercinta (Yuridis), Ibunda tercinta (Syakinar), Suami (Zainal), yang selalu mensupport penulis baik dari segi Motivasi, Materi demi kelancaran kuliah hingga tahap ini, uni (Desi Yusrianti, S.Pd) dan adikku (Defi Yasmardi, S.Th.I, Ardi Lizet, Sri Rahma Ningsih, S.Pd.) Serta Ipar (Juliadi, Fatimah, Hamdi Afdillah, S. Kom) yang selalu mensupport memberikan motivasi, do'a dan harapannya disetiap waktu demi kesuksesan saya di masa depan
2. Ibu Prof. Dr. Marlina S. Pd., M.Si selaku Pembimbing Akademik yang selalu memberikan masukan dan bantuan serta mengarahkan penulis dalam penyelesaian penulisan pada skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan dan kebaikan kepada Ibu tersayang Aamiin.
3. Ibu Dr. Elsa Efrina, S.Pd, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan kemudahan disegala urusan penelitian dalam penulisan pada skripsi ini.
4. Ibu Dr. Irdamurni, M.Pd dan ibu Rila Muspita, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

5. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan banyak ilmu , wawasan, pengalaman, bimbingan dan waktu pada saat perkuliahan.
6. Seluruh staff Tata Usaha dan Perpustakaan yang sudah membantu selama berada di kampus PLB FIP UNP Padang.
7. Ketua Yayasan Permata Hati Aslam beserta Kepala Sekolah yang telah memberikan waktu dan kesempatan untuk melaksanakan perkuliahan ini, semoga Yayasan ini semakin sukses kedepannya hendaknya, Amin.
8. Guru dan Siswa SLB Aslam Kids Padang yang telah banyak membantu dan mensupport penulis dan memberikan ilmu selama penulis penelitian .
9. Teman-teman RPL Jambi dan Medan yang seperjuangan yang penulis akan selalu rindukan yang telah memberikan semangat dan dorongan dalam perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMAKASIH	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan dan Pemecahan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Tunagrahita Ringan.....	12
1. Pengertian.....	12
2. Karakteristik Anak Tunagrahita	15
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Anak Tunagrahita	21
B. Hakikat Nilai Mata Uang	22
1. Pengertian Uang	22
2. Fungsi Uang	23
3. Jenis- Jenis Uang	25
C. Media Pembelajaran.....	28
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	28
2. Macam-macam Media Pembelajaran	30
D. Media Game <i>Wordwall</i>	32
1. Pengertian	32

2.	Ciri-ciri Media Wordwall	35
3.	Kelebihan Wordwall.....	36
4.	Kekurangan Wordwall.....	37
5.	Karakteristik Wordwall	38
6.	Manfaat Media Wordwall.....	38
7.	Langkah-Langkah Penggunaan Media Wordwall.....	40
E.	Penelitian Relevan.....	42
F.	Kerangka konseptual	42
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	46
B.	Setting Penelitian	47
C.	Subjek Penelitian.....	48
D.	Prosedur Penelitian.....	48
E.	Metode Pengumpulan Data	52
F.	Teknik Analisis Data	54
G.	Teknik Keabsahan Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Kondisi Awal	56
B.	Siklus I.....	57
C.	Siklus II	74
D.	Pembahasan Antar Siklus	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
A.	Kesimpulan	93
B.	Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN.....		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Laman Wordwall.....	28
Gambar 2.1	Kerangka Berfikir.....	40
Gambar 3.1	Langkah-langkah PTK Model Kemmal dan Mc Taggart.....	45
Gambar 3.2	Desain Prosedur Penelitian.....	46
Gambar 4.1	Kemampuan Awal Peserta Didik.....	57
Gambar 4.2	Perbandingan Tes awal dan Tes Akhir Siklus 1	72
Gambar 4.3	Hasil Tes Akhir Siklus I	86
Gambar 4.4	Hasil Kemampuan awal, Siklus I, Siklus II.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Prinsip yang diterapkan dalam Game Edukasi	23
Tabel 4.1	Hasil Observasi peserta didik Siklus I.....	68
Tabel 4.2	Hasil Nilai Tes Akhir Siklus I.....	70
Tabel 4.3	Hasil Pengamatan Aktivitas peserta didik Siklus I	81
Tabel 4.4	Hasil tes Akhir Siklus II	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Identifikasi Siswa Tunagrahita.....	98
Lampiran 2	Instrumen Asesmen Matematika.....	104
Lampiran 3	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	108
Lampiran 4	Instrumen Asesmen Mengenal Konsep Uang.....	109
Lampiran 5	CP dan ATP	114
Lampiran 6	Modul Ajar dan LKPD	115
Lampiran 7	Tes Akhir Siklus I	138
Lampiran 8	Tes Akhir Siklus II	140
Lampiran 9	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	150
Lampiran 10	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	152
Lampiran 11	Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Media Siklus I	154
Lampiran 12	Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Media Siklus I	156
Lampiran 13	Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Media Siklus II....	160
Lampiran 14	Lembar Wawancara Siklus I.....	166
Lampiran 15	Lembar Refleksi Proses Pembelajaran terhadap Guru Siklus I	167
Lampiran 16	Lembar Refleksi Proses Pembelajaran terhadap Siswa Siklus I....	169
Lampiran 17	Catatan Lapangan Siklus I.....	171
Lampiran 18	Lembar Wawancara Siklus II.....	173
Lampiran 19	Lembar Refleksi Proses Pembelajaran terhadap Guru Siklus II....	174
Lampiran 20	Lembar Refleksi Proses Pembelajaran terhadap Siswa Siklus II...	177
Lampiran 21	Catatan Lapangan Siklus II.....	179
Lampiran 22	Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Istilah anak berkebutuhan khusus mencakup berbagai kondisi yang beragam. Dalam konsep pendidikan inklusif, keberagaman setiap anak dihargai dengan sungguh-sungguh. Setiap anak memiliki latar belakang budaya dan perkembangan yang unik, sehingga mereka mungkin menghadapi tantangan belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, setiap anak membutuhkan pendekatan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan belajar yang mereka hadapi. Anak berkebutuhan khusus adalah mereka yang memerlukan pendekatan pendidikan yang disesuaikan dengan tantangan belajar dan kebutuhan individu mereka (Laksana & Saputro, 2016).

Anak berkebutuhan khusus dapat diartikan sebagai seorang anak yang memerlukan pendidikan yang disesuaikan dengan hambatan belajar dan kebutuhan masing-masing anak secara individual. Cakupan konsep anak berkebutuhan khusus dapat dikategorikan menjadi dua kelompok besar yaitu anak berkebutuhan khusus yang bersifat sementara (*temporer*) dan anak berkebutuhan khusus yang bersifat menetap (*permanen*) (Marlina, 2015).

Tingkat kecerdasan (IQ) Anak tunagrahita kategori ringan adalah berkisar 50-70, dengan kemampuan intelektual yang rendah meliputi daya ingat yang rendah, kurang dapat berfikir abstrak, dan kurang dapat fokus dalam belajar. Hambatan yang dialami oleh anak tunagrahita tersebut

berakibat pada proses pembelajaran di sekolah dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Anak tunagrahita ringan merupakan suatu kondisi keterhambatan dalam kecerdasan dan beradaptasi sosial. Akan tetapi mereka memiliki kemampuan yang bisa dikembangkan seperti interaksi sosial, kemampuan dalam bekerja dan kemampuan akademik yang bisa di didik. Anak tunagrahita ringan termasuk anak mampu didik, sehingga mereka masih bisa menerima pendidikan. Pendidikan yang bisa diajarkan kepada anak tunagrahita adalah pendidikan keterampilan hidup yang berarti pendidikan yang berperan penting dalam memberikan bekal kepada siswa agar bisa mandiri dalam hidupnya (Marlina, 2019).

Potensi yang dimiliki oleh anak tunagrahita ringan dapat di tingkatkan melalui pendidikan dan Kurikulum sekolah reguler, meskipun hasilnya mungkin tidak optimal. Anak tunagrahita memiliki fungsi intelektual dibawah rata-rata, kondisi tersebut akan mempengaruhi kehidupannya (Annisa & Marlina, 2019). Anak dengan tunagrahita ringan adalah mereka yang mengalami keterbatasan dalam kecerdasan dan adaptasi sosial, namun mereka masih memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang dalam hal pembelajaran akademik, interaksi sosial, dan kemampuan kerja (Ulandara & Marlina, 2018).

Pembelajaran keterampilan fungsional memerlukan dukungan dari bidang akademik, salah satunya adalah matematika (Mumpuniati, 2016). Melihat sifat-sifat anak tunagrahita, guru sebagai pengajar matematika

seharusnya memiliki pemahaman yang mendalam terhadap karakteristik dan kemampuan khusus yang dimiliki anak tersebut. Ini memungkinkan guru untuk menyusun metode pembelajaran yang efektif ketika mengajar matematika, serta menentukan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Tujuannya adalah agar anak-anak tersebut dapat mencapai prestasi yang maksimal dan mampu mengingat materi yang diajarkan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa dengan hambatan intelektual memiliki potensi yang terbatas dan rentan terhadap permasalahan sosial. Mereka memerlukan pendampingan yang berkesinambungan, dan pola pelayanan yang menggunakan pendekatan keterampilan menolong dan mengurus diri sendiri. Oleh karena itu, mereka membutuhkan layanan untuk meminimalisir hambatan dalam pembelajaran dan mengantarkannya menjadi individu yang mandiri dan mampu hidup dalam Masyarakat (Annisa & Marlina, 2019).

Pembelajaran keterampilan yang sederhana juga bisa didapatkan dalam Program Kebutuhan Khusus Pengembangan Diri dirancang untuk membantu Siswa dengan hambatan intelektual (Tunagrahita) untuk mengembangkan dirinya secara optimal sehingga mereka dapat hidup secara mandiri beberapa elemen pengembangan diri yaitu merawat diri, mengurus diri, menolong diri, komunikasi, bersosialisasi, keterampilan sederhana, dan mengisi waktu luang di lingkungan keluarga, sekolah dan Masyarakat. Keurangannya anak dalam berketerampilan menyebabkan anak tidak memiliki keterampilan untuk menjalani hidup dimasa depan dan selalu bergantung pada

bantuan orang lain. Oleh karena itu, guru memberikan pembelajaran kepada anak-anak untuk dapat berketerampilan fungsional dan tidak selalu memerlukan bantuan orang lain. Pembelajaran keterampilan fungsional ini juga akan disesuaikan dengan kebutuhan khusus anak, termasuk anak-anak dengan tunagrahita (Hendri & Marlina, 2019).

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan pada tanggal 5 Desember tahun 2023 saat berbelanja di kantin sekolah, dua orang peserta didik Tunagrahita Ringan memberikan semua uang yang dimilikinya tanpa tahu harga kue atau jajanan yang diambilnya lebih besar dari jumlah uang yang dimilikinya atau malah sebaliknya, uang yang di berikan lebih kecil dari harga kue yang dibelinya.

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada Keterampilan Sederhana yang berguna dalam kehidupan sehari-hari yaitu penggunaan mata uang. Uang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Hampir seluruh kepentingan memerlukan uang. Karena uang merupakan alat tukar yang diterima serta mempermudah proses tukar menukar. Uang memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap kehidupan seseorang termasuk anak tunagrahita tanpa menggunakan uang, kita tidak dapat membeli kebutuhan yang diperlukan. Dalam menggunakan uang, tentu saja kita terlebih dahulu harus mengenal nilai mata uang itu sendiri. Dengan begitu, akan mempermudah dalam melakukan transaksi jual-beli dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tidak semua orang tahu fungsi dan nilai mata uang. Hal ini dikarenakan terdapat hambatan dalam diri orang tersebut. Salah satunya yaitu

pada anak tunagrahita (Marlina, 2019).

Berdasarkan hasil Asesmen siswa pada tanggal 10 Januari 2024 Siswa masih dengan bimbingan dalam menunjuk, menyebutkan dan mencocokkan nilai dan nominal nilai mata uang Rp. 100, Rp. 200, Rp. 500, Rp.1.000 Rp. 2.000 Rp. 5.000 dan Rp. 10.000, yang akhirnya akan berdampak pada penggunaan uang terhadap proses berbelanja. Yang mana peserta didik AAL hanya mampu menunjuk nilai mata uang Rp. 2.000, dan mampu dengan bimbingan menyebutkan nominal uang Rp. 1.000 dan uang Rp. 5.000. Sedangkan SJM hanya mampu menyebutkan nilai mata uang Rp. 2.000 dan mampu dengan bimbingan menunjuk nominal uang Rp. 2.000, menyebutkan nominal nilai uang Rp. 1.000 kertas, dan Rp. 5.000. Saat menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan anak tunagrahita masih ragu dan terbalik-balik dalam menyebutkan nilai mata uang misalnya saat ditunjukkan uang pecahan Rp.500 anak akan menyebutkan uang Rp. 5.000, atau uang Rp.10.000 anak akan menyebutkan dengan asal tebak saja Rp.5000 dan jika ditanya sekali lagi anak akan menjawab dengan jawaban berbeda. Sehingga hitungan hasil asesmen peserta didik tersebut dibawah KKTP yang telah ditetapkan dengan rincian nilai AAL yaitu 38% sedangkan SJM mendapatkan nilai 40 %.

Selama ini, anak diajarkan nilai mata uang dengan menggunakan uang palsu, menggunakan uang asli, dan gambar. Dan ini tidak cukup untuk mengajarkan anak tunagrahita mengenal nilai mata uang, tanpa mengajarkan nilai mata uang tersebut agar fungsional baginya. Dengan kurang menarik yang di pakai ketika proses pembelajaran sangat berdampak terhadap hasil

belajar siswa. Oleh karena itu anak cenderung lupa dan masih mengalami kesulitan dalam menunjukkan menyebutkan, dan menggunakan nilai mata uang. Hal ini tentu menimbulkan masalah jika anak tunagrahita ringan tidak mengenal nilai mata uang. Ia akan mengalami kesulitan saat membelanjakan uangnya jika anak tunagrahita ringan tidak tahu berapa uang yang dimilikinya saat membeli sesuatu yang diinginkan, padahal anak tunagrahita ringan masih memiliki potensi tersebut untuk dapat dikembangkan. Apabila masalah ini tidak segera diatasi maka dikhawatirkan anak tunagrahita ringan tidak dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dan akan terus bergantung kepada oranglain.

Permasalahan di atas menegaskan bahwa anak tunagrahita ringan sangat memerlukan bantuan dan layanan pendidikan khusus, khususnya dalam keterampilan yang sederhana mengenai mengenal nilai mata uang, sehingga mereka dapat melakukan kehidupan sehari-hari, dengan tujuan meminimalisasi ketergantungan terhadap bantuan orang lain dalam melakukan aktivitasnya. Layanan pendidikan khusus yang dapat diberikan pada anak tunagrahita ringan untuk mengajarkan keterampilan mengenal nilai mata uang salah satu program akademik disekolah. Kegiatan program akademik disekolah dalam bidang matematika ini dilakukan oleh guru profesional dalam pendidikan khusus secara terencana dan terprogram. Metode dan pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat kemauan siswa untuk belajar sangat lemah. Dengan pemilihan suatu pembelajaran yang benar dapat mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang baik dan maksimal. Proses

pembelajaran dengan pemberian semangat dan dikombinasikan dengan permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dari pengalaman peneliti dan melihat anak-anak di lingkungan tempat tinggalnya. Anak-anak cenderung suka sesuatu yang menyenangkan, salah satunya adalah bermain game.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Khairani Ummah & Arisul Mahdi (2023) bahwa media Wordwall dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambing bilangan 1 sampai 5, hasil dari penelitian tersebut Khairani menyatakan bahwa Berdasarkan hasil analisis data membuktikan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 pada anak tunagrahita ringan kelas I meningkat akibat intervensi yang diberikan yaitu media wordwal. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Gustina (2024) yaitu game edukasi wordwall sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung pengurangan, ini dibuktikan dengan skor persentase yang diperoleh siswa mencapai 90%.

Demikian juga halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Asmadi (2022) pemanfaatan game edukasi wordwall dapat meningkatkan proses belajar online pada peserta didik kelas 9E SMP Negeri 1 Purwodadi. Dari hasil penelitian yang di dapatkan oleh Asmadi yaitu game wordwall dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik kelas 9E SMP Purwodani dan penggunaan wordwall dapat di implementasikan dalam pembelajaran.

Maka dari itu penulis tertarik untuk memilih sebuah media pembelajaran berupa aplikasi game edukasi. Game merupakan salah satu

media menarik dan menyenangkan untuk kegiatan belajar. Sedangkan Game edukasi itu sendiri merupakan aktifitas yang sangat menyenangkan dan bisa menjadi metode atau alat edukasi yang edukatif. Game edukasi adalah game yang dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran, tetapi bisa digunakan untuk bermain dan bersenang-senang (Windawati & Koeswanti, 2021).

Game edukasi gabungan dari konten edukasi, prinsip belajar dan game komputer. Game berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat minat belajar anak terhadap materi pelajaran yang disajikan. Pada umumnya game melibatkan stimulasi mental, fisik atau yang dapat mengembangkan kreatifitas anak sebagai bahan latihan. Pembuatan game edukasi diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang edukatif dan dapat mempermudah penyampaian materi. Game edukasi yang penulis maksud disini akan di buat dengan menggunakan aplikasi wordwall. Wordwall adalah adalah game edukasi yang berbasis web yang digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan. Game edukasi ini diharapkan menjadi pembelajaran yang produktif serta meningkatkat minat belajar anak tunagrahita.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan menggunakan Game Edukasi Wordwall untuk meningkatkan kemampuan mengenal mata uang bagi anak tunagrahita kategori ringan kelas V SLB Aslam Kids Padang.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1) Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada dilatar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang melalui Game Edukasi dengan Wordwall pada anak tunagrahita ringan Kelas V di SLB Aslam Kids Padang.
- b. Apakah mengenal Nilai mata uang dapat ditingkatkan melalui Game Edukasi dengan Wordwall pada anak tunagrahita Ringan Kelas V di SLB Aslam Kids Padang.

2) Pemecahan Masalah

Dari permasalahan dilatar belakang diatas anak mengalami kesulitan dalam memahami nilai mata uang maka peneliti memberikan solusi pemecahan masalah tersebut melalui Game Edukasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang mulai Dari Rp.100 sampai dengan Rp.10.000 bagi anak tunagrahita Ringan di Kelas V SLB Aslam Kids Padang. Saat bermain game maka anak akan menggunakan imajinasinya dan pengetahuannya untuk melakukan kegiatan bermain seperti mengenal nilai mata uang.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses peningkatan kemampuan mengenal nilai mata uang dengan menggunakan game edukasi dengan Wordwall bagi anak

Tunagrahita ringan Kelas V SLB Aslam Kids Padang.

2. Untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang menggunakan Game Edukasi dengan wordwall Kelas V SLB Aslam Kids Padang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak – pihak terkait sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang dengan Game Edukasi *Wordwall* bagi anak tunagrahita.

2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi siswa, pada tujuan akhir pembelajaran menggunakan Meia Game Edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan Kemampuan anak dalam mengenal mata uang yang bisa digunakan untuk kehidupan sehari-hari.
- b. Bagi Guru memberikan pengalaman praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya Game edukasi dengan Wordwall untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang bagi siswa Tunagrahira Kelas V SLB Aslam Kids Padang.
- c. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam memberikan layanan bagi anak tunagrahita dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang dengan Game Edukasi.

- d. Bagi peneliti Berikut nya sebagai bahan acuan untuk peneliti berikutnya.