

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI
MATA UANG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA
MODIFIKASI BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**
(*Classroom Action Research* Kelas VI di SLB Bina Bangsa Padang)

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)**



IFMA YANTI

15003013 / 2015

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui
Permainan Ular Tangga Modifikasi Bagi Anak Tunagrahita
Ringan di SLB Bina Bangsa Padang.

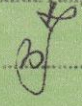
Nama : Ifma Yanti
NIM/BP : 15003013/2015
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

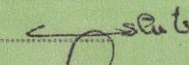
Padang, Agustus 2019

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Jon Efendi, M.Pd.
2. Anggota : Dr. Nurhastuti, S.Pd, M.Pd.
3. Anggota : Drs. Ardisal, M.Pd.

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

PERSETUJUAN SKRIPSI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG MELALUI
PERMAINAN ULAR TANGGA MODIFIKASI BAGI ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN

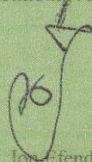
(Classroom Action Research Di SLB Bina Bangsa Padang)

Nama : Ifina Yanti
Nim/BP : 15003013/2015
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

Disetujui oleh :

Pembimbing Akademik



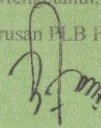
Dr. H. Jon Efendi, M.Pd
NIP.196511221994031002

Mahasiswa



Ifina Yanti
15003013

Mengetahui,
Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Dr. Marlina, S.Pd. M.Si.
NIP. 19690902 199802 2 002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ifma Yanti
NIM/BP : 15003013 / 2015
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang
Melalui Permainan Ular Tangga Modifikasi Bagi Anak
Tunagrahita Ringan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2019

Saya yang menyatakan,



Ifma Yanti
15003013

ABSTRAK

Ifma Yanti, 2019, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Permainan Ular Tangga Modifikasi Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas VI di SLB Bina Bangsa Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan di SLB Bina Bangsa Padang pada anak tunagrahita ringan kelas VI. Terdapat dua orang anak mengalami masalah dalam mengenal nilai mata uang. Selama ini guru menggunakan metode ceramah, dan tanya jawab dalam pembelajaran mengenal nilai mata uang dengan penugasan secara individual. Anak mengalami kesulitan mengenal nilai mata uang, khususnya menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan nilai mata uang Rp 1.000, Rp 2.000, Rp 5.000, dan Rp 10.000. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari II siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan tatap muka dan setiap pembelajaran dilakukan evaluasi. Siklus yang dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) proses pembelajaran mengenal nilai mata uang untuk anak tunagrahita dilakukan dengan permainan ular tangga modifikasi. Hal ini dapat dilihat dari data sebelum tindakan kemampuan anak dalam 14 indikator mengenal nilai mata uang yakni: SB adalah (32%) dan BT (42%). Sedangkan pada akhir siklus I kemampuan SB meningkat (57%) dan BT (64%). Pada siklus II kemampuan SB meningkat menjadi (85%) dan BT (92%). Maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan ular tangga modifikasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang. Disarankan kepada guru kelas untuk dapat menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran lain.

Kata Kunci : Tunagrahita Ringan, nilai mata uang, permainan ular tangga modifikasi

ABSTRACT

Ifma Yanti, 2019, Improving The Ability Of Knowing The Value Of Currency Through Modified Snakes and Ladders Game For Mild Mental Retardation Class VI in SLB Bina Bangsa Padang. Thesis Padang : Departement of Special Education, Faculty of Education, State University Padang.

The background of this research is the problem found in SLB Bina Bangsa Padang on the mild retardation mental class VI. There are two students having problems in getting to know the value of the currency. During this time teachers use demonstration methods, lectures and question and answer in learning to know the value of currency with the assignment individually. Students have difficulty recognizing the value of the currency, specifically that is mentioning, indicating and differentiating the value of the currency Rp 1.000, Rp 2.000, Rp 5.000 dan Rp 10.000 To solve this problems, research aim to improve students'ability to recognize the value of the currency through a game of Modified Snakes and Ladders Game.

Method of this research is a classroom action research consisting of II cycles. There is four cycles for every meetings for one time and every lesson is. Cycles implemented in several stages of planning, action implementation, observation and reflection. Techniques of collecting data are observations, documentation and test.

The result showed that: 1) the learning process recognizes the value of the currency for children with retardation mental is done with a Modified Snakes and Ladders Game. 2) The Ability Of Knowing The Value Of Currency Through clas VI improving with Modified Snakes and Ladders Game. It can be seen from the data before measure children ability to do the 14 indicator : SB was 32% dan BT 42%. While at the end cycles I the ability SB incresea (57%) and BT (64%). In the second cycles SB increased (85%), and BT (92%). Can be concludes that implementation of Modified Snakes and Ladders Game can improve the ability of knowing the value of currency. Therefore, it is recommended to teachers skill to be able t use the Modified Snakes and Ladders Game in learning.

Keywords: Mild Deaf Children, Currency Values, Modified Snakes and Ladders Game.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam kita do'a kan kepada Allah agar disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Mudah-mudahan dengan banyak bersholawat kepada beliau kita mendapatkan banyak safaat diakhirat kelak.

Skripsi ini di paparkan sistematika penyusunan yang terdiri dari Tiga Bab, yaitu Bab I berupa Pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Bab II berisi kajian Teori, Bab III berisi Metodologi Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian yang terdiri dari kondisi awal, siklus I, siklus II, analisis data hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian, Bab V berupa Simpulan dan Saran.

Demikian skripsi ini penulis persembahkan bagi para pembaca semoga member manfaat. Akhirnya kepada Allah SWT jugalah penulis berdoa semoga bantuan dan partisipasi dari berbagai pihak dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang berlipat ganda, Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Padang, Agustus 2019

Ifma Yanti

15003013

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah Ya ALLAH SWT pemilik segenap kemuliaan dan kemahabesaran-Nya yang tidak terhingga, selesainya skripsi ini merupakan suatu kebanggaan yang sangat berharga bagi peneliti dapat mempersembahkan suatu karya buah pikiran dan perjuangan bagi orang-orang yang senantiasa mengharapkan kesuksesan bagi peneliti, dan penelitian ini selesai berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Teristimewa untuk kedua orang tua, ayahanda Asril tercinta, dan ibunda Ineh tersayang. Terima kasih banyak buat ayah dan umak atas seluruh do`a, dorongan pengorbanan, kesabaran dan kasih sayangnya selama ini yang diberikan untuk Ananda. Sehingga ananda bisa memberikan karya sederhana yang bisa membuat ayah dan umak bangga. Semoga Allah memberikan kesehataan selalu kepada ayah dan umak.
2. Untuk keluarga besar Manap yaitu kakekku (Almarhum) tercinta dan nenekku Sulai yang selalu menyayangi dan menyemangati Ananda, beserta mamak Masra, mak uo Isam, mamak Iyun, etek Inang, Etek Siwes, terimakasih sudah menjadi keluarga yang selalu memberi nasehat terbaiknya dan memberikan dukungan yang lebih kepada ananada untuk menyelesaikan pendidikan ini. Uni ku Jusmawati S.Pd dan ongang Yuki Saputra, S.Kom beserta Adik-adikku tercinta Ikram, Risa, Yudi, Nesa terimakasih juga atas semangat dan

dukungan yang diberikan kepada Uni, semoga kita semakin kompak dalam berbagai hal yang adekku.

3. Ibu Dr.Marlina, S.Pd, M.Si selaku ketua jurusan dan bapak Ardisal, M.Pd selaku sekretaris jurusan PLB FIP UNP yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal kepada ananda dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr.H. Jon Efendi, M.Pd selaku pembimbing akademik, yang telah memberikan bimbingan , nasehat dan waktunya kepada Ananda. Terimakasih Pak, mohon maaf atas segala kesalahan Ananda selama ini dan semoga bapak diberi kesehatan selalu oleh Allah SWT, Amiin.
5. Bapak dan Ibu dosen penguji, Buk Dr.Nurhasuti, S.Pd, M.Pd dan Pak Drs.Ardisal, M.Pd. Terima kasih Bapak dan Ibu atas segala ilmu dan nasehat yang telah diberikan, dan mohon maaf atas segala kesalahan Ananda selama berinteraksi dengan Bapak dan Ibu.
6. Untuk seluruh staf Tata Usaha dan karyawan-karyawati di Jurusan Pendidikan Luar Biasa, kak Susi, Pak Retman, pak Tarmizi dan yang lainnya. Terimakasih atas bantuan dalam hal apapun kepada Ananda selama berada di lingkungan PLB FIP UNP ini.
7. Terima kasih juga kepada SLB Bina Bangsa Padang yang telah memberikan izin kepada ananda untuk melakukan penelitian, dan memberikan informasi.
8. Untuk kamu yang selalu menemani dan menyemangati Aku yaitu Okky Rahmanda A.Md , terimakasih sudah mau mendengarkan keluh kesah aku

selama ini, yang selalu aku repotkan dalam hal apapun. Semoga tujuan kita secepatnya terkabul Aamiin.

9. Untuk bebkku, kak Lora Indah, Sinta, Hasna, dan Ririn terima kasih telah membantu dan berjuang bersamaku dari awal kuliah sampai saat ini. Semoga pertemanan kita tidak hanya sampai semasa kuliah ini saja.
10. Untuk teman se PA iif semangat yaa say. Terimakasih untuk semuanya.
11. Berbagai pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini, namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih untuk semuanya.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Nilai Mata Uang	
1. Pengertian Nilai Mata Uang	9

2. Fungsi Mata Uang	11
3. Macam-macam Jenis Nilai Uang	11
4. Jenis Mata Uang.....	12
5. Uang Bagi Anak Tunagrahita Ringan	19
B. Permainan Ular Tangga Modifikasi	
1. Pengertian Ular Tangga Modifikasi	20
2. Manfaat permainan Ular Tangga Modifikasi	22
3. Kelebihan dan kekurangan permainan ular tangga	22
C. Penelitian Relevan	23
D. Kerangka Konseptual	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	26
B. Setting Penelitian.....	27
C. Subjek Penelitian	27
D. Prosedur Penelitian	27
E. Definisi Operasional Variabel	30
F. Teknik Pengumpulan Data.....	31
G. Teknik Analisis Data	32
H. Teknik Keabsahan Data	34
I. Kisi-Kisi Penelitian	35

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL

A. Kondisi Awal	37
-----------------------	----

B. Deskripsi pelaksanaan penelitian	
1. Siklus I.....	39
2. Siklus II	55
C. Pembahasan Antar Siklus	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR RUJUKAN	80

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Uang Logam Seratus Rupiah	13
2. Gambar 2.2 Uang Logam Dua Ratus Rupiah	14
3. Gambar 2.3 Uang Logam Lima Ratus Rupiah	14
4. Gambar 2.4 Uang Logam Seribu Rupiah	15
5. Gambar 2.5 Uang Kertas Seribu Rupiah	15
6. Gambar 2.6 Uang Kertas Dua Ribu Rupiah	16
7. Gambar 2.7 Uang Kertas Lima Ribu Rupiah.....	17
8. Gambar 2.8 Uang Kertas Sepuluh Ribu Rupiah	17
9. Gambar 2.25 Papan Ular tangga	20
10. Gambar 2.27 Cangkir dan Dadu	21

DAFTAR GRAFIK

1. Grafik 1 Kemampuan Awal Siswa.....	38
2. Grafik 2 Hasil Tes Kemampuan Siklus I.....	69
3. Grafik 5 Hasil Tes Kemampuan Siklus II	71

DAFTAR BAGAN

1. Bagan kerangka konseptual.....	25
2. Bagan Desain Penelitian	28

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Tes Kemampuan Awal Anak	82
2. Lampiran 2 Instrumen Penelitian	84
3. Lampiran 3 RPP	85
4. Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Anak Siklus I	102
5. Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Anak Siklus II.....	110
6. Lampiran 6 Dokumentasi.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Karena pendidikan akan sangat membantu untuk mencerdaskan setiap anak dan membentuk manusia seutuhnya menjadi manusia yang bertaqwa, serta mengakui dan mempercayai Allah itu maha Esa. Pendidikan salah satu faktor yang menentukan kemajuan bangsa. Namun, di Indonesia pendidikan masih belum merata dan membutuhkan peningkatan kualitas. Masalah di lapangan terkait dengan hal ini masih sering kita jumpai dari pemberantasan buta huruf, putus sekolah, kenakalan remaja, sampai pada peluang untuk mendapat kesempatan dalam pendidikan terutama untuk para anak berkebutuhan khusus.

Tunagrahita ialah anak yang memiliki keterbelakangan perkembangan mental serta hambatan jauh di bawah kemampuan anak normal, sehingga membutuhkan layanan pendidikan khusus. Anak tunagrahita ringan kemampuannya dibawah anak normal lainnya dan sulit berfikir abstrak serta kebanyakan dari anak ini kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam belajar, hambatan akademik yang dimiliki anak tunagrahita membuat dirinya memerlukan layanan pembelajaran khusus seperti modifikasi kurikulum yang sesuai dengan kebutuhannya, tujuan pendidikan khusus itu

sendiri seharusnya mempersiapkan anak akan persatuan dan sosialnya. Sari, Binahadayati, & Muhammad. (Ulandara, 2018). Klasifikasi IQ Anak tunagrahita ringan berkisar antara 70 sampai 50 sehingga memerlukan pelayanan khusus dalam pembelajaran mengenal uang.(Ilmiah & Khusus, 2013).

Pelajaran matematika yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diajarkan untuk anak tunagrahita ringan di SLB Bina Bangsa. Pengajaran untuk anak tunagrahita ringan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berhitung menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan kemampuan anak yang dapat dialih gunakan, ditingkatkan sebagai bekal kehidupan sehari-hari dan membentuk sikap kritis, jujur, cermat, disiplin, dan konsisten. Salah satu materi dari pembelajaran berhitung yang penting dikuasai yaitu tentang konsep uang. Setiap orang orang harus memiliki keterampilan dalam pemahaman konsep uang, karena uang merupakan alat pembayaran untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan.

Pemahaman konsep uang juga dapat menjadi bekal bagi anak tunagrahita ringan dalam berpartisipasi di kehidupan bermasyarakat, diantaranya keterampilan menggunakan uang seperti membelanjakan uang. Melihat kondisi di lapangan banyak anak tunagrahita bermasalah dalam mengenal nilai nominal mata uang yang berdampak pada penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari, seperti membeli jajan, membayar transportasi ke sekolah dan sebagainya. Mereka sulit untuk mengenal nilai nominal mata

uang sehingga anak akan membelanjakan uangnya dengan lugu tanpa memikirkan jumlah mata uang yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan, di temukan dua orang anak tunagrahita ringan kelas VI yaitu satu perempuan (SB) dan satu orang lagi (BT). Dari kedua orang anak tersebut kemampuan motorik yang cukup baik dan memiliki kondisi fisik yang normal. Berdasarkan informasi yang didapat dari guru kelas kedua orang anak tersebut dalam pembelajaran matematika sudah mengetahui tentang konsep bilangan, seperti mengenal angka 1-15, penjumlahan yang hasilnya 15 kebawah, begitu juga dengan pengurangan yang hasilnya 15 ke bawah. Kemudian guru juga sudah mengajarkan kepada anak tentang mengenal nilai pecahan mata uang. Tapi anak masih kesulitan dalam mengenal nilai mata uang, yaitu dalam menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan nominal dari mata uang pecahan Rp 1.000,- Rp 2.000,- Rp 5.000,- Rp 10.000 rupiah. Selain itu permasalahan yang peneliti temui pada penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari, seperti di sekolah terlihat anak mengalami kesulitan dalam pengenalan nilai mata uang terutama dalam penggunaan uang, anak tersebut harus selalu dituntun orang tua atau guru pada saat jajan bahkan anak belum mengetahui nilai mata uang.

Biasanya orang tua memisahkan uang jajan anak sesuai dengan kebutuhan anak tersebut, seperti untuk uang tabungan, uang jajan di kantin dan biaya transportasi anak. Jadi, anak memberikan uang sesuai dengan yang

diberikan orang tua, walaupun harga yang dibelikan tidak sama dengan uang jajan tersebut. Anak hanya memberikan uang nya tanpa mengetahui nominal uang tersebut. Begitu juga ketika menabung, mereka hanya memberikan uang nya saja, ketika ditanya tentang nominal nilai mata uang tersebut, anak diam.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas pada bulan januari 2019, bahwa Guru mengajarkan tentang nilai mata uang selama ini menggunakan media gambar, beserta metode ceramah dan tanya jawab dan demonstrasi yaitu metode pembelajarn yang digunakan sehingga anak belum menunjukkan respon yang berarti. Dalam menyebutkan dan membedakan jenis mata uang anak sangat lama dan sering lupa dari nilai uang yang sudah dijelaskan oleh guru. Ketika guru mengenalkan nilai mata uang pada anak, anak terkadang jawab dengan benar. Namun setelah guru selesai menjelaskan, kemudian anak diberikan latihan anak sering salah dalam menjawab tentang nilai mata uang. Jadi dalam mengenal mata uang anak memperoleh hasil belajar matematika menjadi rendah.

Melalui hasil pengamatan yang peneliti lakukan, dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan maupun media dalam pembelajaran, ketertarikan atau daya tarik anak terhadap keterampilan hanya bersifat sementara atau sesaat, dengan demikian guru perlu menciptakan ide-ide baru. Anakpun nantinya akan menjadi tertarik dan senang dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan memiliki daya tarik bagi anak.

Pembelajaran yang baik untuk diterapkan tergantung dimana sekolah atau tempat pendidikan tersebut. Selain strategi dalam pembelajaran dan penggunaan media yang baik guru pun berperan penting terhadap efektif dan efisiennya kegiatan pembelajaran. Akibat dari proses pembelajaran yang kurang bagus maka akan mengakibatkan hasil belajar yang kurang baik pula bagi anak.

Hasil belajar siswa yang kurang pada mengenal nilai mata uang diakibatkan kelemahan guru dan kelemahan anak. Kelemahan guru adalah guru kurang mampu untuk menarik perhatian anak, kurangnya memotivasi anak, kurangnya kemampuan dalam menciptakan suasana kelas yang aktif serta kurangnya kemampuan guru dalam memodifikasi media-media pembelajaran yang inovatif.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti mencoba memberikan media inovatif yaitu modifikasi permainan ular tangga dalam mengenalkan nilai mata uang bagi anak tunagrahita.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah terkenal di dunia, namun peneliti merasa ular tangga ini mempunyai banyak aturan sehingga peneliti memodifikasi permainan ular tangga agar sesuai dengan karakter dan kebutuhan anak. Permainan ular tangga modifikasi yang akan peneliti berikan kepada anak bertujuan untuk mengenalkan uang kertas pecahan Rp 1.000, Rp 2.000, Rp 5.000 dan Rp 10.000, rupiah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berdiskusi dengan guru kelas yang nantinya akan di jadikan sebagai kolaborator, dimana peneliti nantinya akan mengadakan penelitian tindakan kelas bagi anak tunagrahita kelas VI c dalam hal meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang dengan menggunakan permainan ular tangga modifikasi. Komponen yang terdapat dalam permainan tersebut memungkinkan anak untuk belajar dengan lebih menyenangkan, serta anak akan belajar mengenal nilai mata uang, melatih anak untuk menghitung sejumlah uang serta meningkatkan interaksi sosial.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka permasalahannya yaitu:

1. Anak kurang bersemangat dalam pembelajaran matematika.
2. Anak belum mengetahui nilai mata uang rupiah.
3. Proses pembelajaran dalam mengenal nilai mata uang rupiah yang kurang inovasi.
4. Hasil belajar siswa dalam keterampilan mengenal uang yang masih tergolong rendah.
5. Guru terlihat kurang mampu dalam penggunaan media yang bervariasi.
6. Guru tidak

C. Batasan Masalah

supaya penelitian terarah jadi peneliti membatasinya seperti menggunakan permainan ular tangga modifikasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang rupiah bagi anak tunagrahita ringan

kelas VI/C SLB Bina Bangsa Padang. Uang yang digunakan yaitu Rp uang kertas Rp. 1.000,- sampai Rp.10.000 rupiah.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah dengan permainan ular tangga modifikasi mampu meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang rupiah pada anak tunagrahita ringan kelas VI/C SLB Bina Bangsa Padang.
2. Bagaimakah proses meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang rupiah melalui permainan ular tangga modifikasi bagi anak tunagrahita ringan kelas VI di SLB bina bangsa padang.

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan permainan ular tangga modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang rupiah
2. Untuk membuktikan permainan ular tangga modifikasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang rupiah untuk anak tunagrahita ringan kelas VI di SLB Bina Bangsa Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Dapat dijadikan pedoman dalam mengajarkan nilai mata uang rupiah melalui permainan ular tangga modifikasi.
2. Dapat memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan dalam proses pengajaran pengenalan nilai mata uang rupiah.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, praktis dan dapat bermanfaat untuk semua pihak.

1. Manfaat teoritis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan pendidikan luar biasa (PLB) tentang pembelajaran mengenalkan nilai mata uang bagi anak tunagrahita sedang.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti

Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan dalam proses pengajaran kepada anak tunagrahita sedang.

- b. Bagi Guru

Memberikan alternatif metode lain dalam pembelajaran sehingga membantu dalam proses belajar mengajar sehingga mendapat hasil yang baik.

- c. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak tunagrahita sedang dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang di SLB Bina Bangsa Padang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian permainan ular tangga modifikasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang yang dilaksanakan di kelas VI Slb Bina Bangsa Padang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dan siklus II yang masing-masing dilakukan empat kali pertemuan. Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang melalui permainan ular tangga modifikasi bagi anak tunagrahita ringan kelas VI, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan kelas VI dilakukan dengan permainan ular tangga modifikasi. Proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah permainan ular tangga dalam mengenal nilai mata uang untuk anak tunagrahita ringan.
2. Hasil belajar anak tunagrahita ringan kelas VI dalam mengenal nilai mata uang meningkat melalui permainan ular tangga modifikasi. Hal ini terlihat pada presentase hasil kemampuan siswa, yang mana persentase hasil belajar anak SB mengalami peningkatan dari 43% pada siklus I menjadi 64% pada siklus II, persentase hasil belajar anak BT mengalami peningkatan dari 64% pada siklus I menjadi 92 pada siklus II dan hasil

belajar SB mengalami peningkatan dari 57% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal nilai mata uang dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga modifikasi anak tunagrahita ringan kelas VI.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Mengenai pembelajaran mengenal nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan, guru sebaiknya menggunakan media yang
2. Permainan yang peneliti terapkan terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenai nilai mata uang dan diharapkan kepada guru kelas agar dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustriyana, N. A., & Undarwati, A. (2014). Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Materi, *3*(1), 43–50.
- Ahmad Hasan. (2005). *Mata Uang Islami*. Jakarta: PT RajaGafindo Persada.
- Anik, Agung, & Aprilia. (2013). *Buku siswa Ekonomi untuk SMA/MA kelas X*. Klaten: Cempaka Putih.
- Arif.S Sadiman. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Ganda sumekar. (2009). *Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang: UNP Press.
- Ilmiah, J., & Khusus, P. (2013). E-JUPEKhu E-JUPEKhu, *2*(September), 671–681.
- Iskandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Iva, & Riva. (2012). *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- Jihad, Asep, & Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Multi Pressindo.
- M.Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mansur, A. (2009). Konsep Uang dalam Perspektif Ekonomi Islam dan Ekonomi Konvensional, *12*(1).
- Mega Iswari, Kasiyati, Ardisal, Z. (2017). Bimbingan Teknisi Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Artikel pada Guru-Guru Sekolah Dasar