

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN
UANG MELALUI METODE *ROLE PLAYING* BAGI
SISWA DISABILITAS INTELEKTUAL**

(Single Subject Research di Kelas X SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara)

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

NURUL QOLBY SAVITRI
NIM. 21003138

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Kemampuan Penggunaan Uang Melalui
Metode *Role Playing* Bagi Siswa Disabilitas
Intelektual (*Single Subject Research* di Kelas X SLB
Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara)

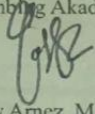
Nama : Nurul Qolby Savitri

NIM : 21003138

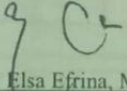
Departemen/Prodi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Disetujui Oleh
Pembimbing Akademik,


Gaby Arnez, M.Pd
NIP. 199406102022032014

Diketahui Oleh,
Kepala Departemen PLB FIP UNP


Dr. Elsa Efrina, M.Pd
NIP. 198208142008122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Penggunaan Uang Melalui
Metode *Role Playing* Bagi Siswa Disabilitas
Intellectual (*Single Subject Research* di Kelas X SLB
Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara)

Nama : Nurul Qolby Savitri

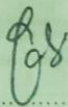
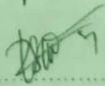
NIM : 21003138

Departemen/Prodi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2026

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Gaby Arnez, M.Pd	1. 
2. Anggota	Dra. Zulmiyetri, M.Pd	2. 
3. Anggota	Syari Yuliana, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nurul Qolby Savitri

NIM : 21003138

Departemen : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : Meningkatkan Kemampuan Penggunaan Uang Melalui Metode
Role Playing Bagi Siswa Disabilitas Intelektual (*Single Subject Research* di
Kelas X SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Penggunaan Uang Melalui Metode *Role Playing* Bagi Siswa Disabilitas Intelektual (*Single Subject Research* di Kelas X SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

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

Padang, Januari 2026
Saya yang menyatakan



Nurul Qolby Savitri
NIM. 21003138

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala berkat, rahmat, serta karunia-nya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, kekuatan, kesabaran, dan kesempatan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Akan tetapi sesungguhnya dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak maka penyusunan skripsi ini tidak dapat berjalan dengan baik. Hingga selesainya penulisan skripsi ini penulis telah banyak menerima bantuan waktu, tenaga, dan pikiran dari banyak pihak, sehubungan dari itu, maka pada kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis tersayang yang tangguh dan penuh tanggung jawab dalam mencukupi segala kebutuhan penulis, Bapak Jalaludin, dan ibu Ir. Reita Roza terimakasih atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Memberikan cinta, kasih sayang dan doa, serta pengorbanan yang mengiringi setiap langkah penulis untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terimakasih telah mengantarkan penulis sampai mendapatkan gelar sarjana ini, Semoga Allah SWT senantiasa menjaga dan memberikan kalian kesehatan disepanjang hidup ini.
2. Ibu Dr. Elsa Efrina, M.Pd. selaku Kepala Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Gaby Arnez, M.Pd. Selaku dosen pembimbing akademik, terimakasih atas segala waktu untuk membimbing penulis dengan baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, terima kasih telah mempermudah setiap proses

dalam penulisan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik setiap kebaikan yang ibu berikan.

4. Ibu Dra. Zulmiyetri, M.Pd. dan ibu Syari Yuliana, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan kelancaran dalam segala urusan ibu.
5. Bapak dan ibu dosen departemen PLB FIP UNP. Terimakasih atas ilmu dan pengalaman berharga yang sudah diberikan kepada penulis semoga apa yang telah bapak ibu berikah mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.
6. Seluruh staf dan pegawai PLB FIP UNP yang senantiasa direpotkan selama perkuliahan di Departemen PLB FIP UNP dan memberikan pelayanan terbaik untuk penulis dalam mengurus segala administrasi perkuliahan.
7. Keluarga besar SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara yang telah menerima, memberi izin dan membantu penulis selama melakukan penelitian. Terimakasih telah memberikan pengalaman dihidup penulis.
8. Dan terakhir untuk diri sendiri. Terimakasih Nurul Qolby Savitri yang telah berusaha semaksimal mungkin agar skripsi ini selesai dengan baik. Terimakasih pada diri ini yang telah memilih untuk terus berjuang dan tidak menyerah disaat-saat sulit itu. Terimakasih telah mengendalikan ego untuk mengedepankan kewajiban yang harus diselesaikan ini. Penulis sangat bersyukur atas segala kemudahan, kelancaran dan kesuksesan yang telah Allah SWT berikan.

ABSTRAK

Nurul Qolby Savitri 2026. Meningkatkan kemampuan penggunaan uang melalui metode *role playing* bagi siswa disabilitas intelektual. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi dari permasalahan yang peneliti temukan di SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara. Seorang siswa dengan disabilitas intelektual yang ditemukan pada kelas X di SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara belum mampu memahami cara penggunaan uang untuk transaksi jual beli. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penggunaan uang siswa disabilitas intelektual tersebut melalui metode *role playing*.

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen berbentuk Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B. Data yang dikumpulkan secara langsung melalui observasi dan tes perbuatan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2025. Teknik analisis data yang digunakan dalam peneltian ini secara visual dengan memaparkan grafik data.

Hasil analisis penelitian menunjukan pada keadaan baseline (A) yang dilakukan sebanyak 3 kali pengamatan dengan medapatkan hasil persentase 16,6%, 16,6%, 16,6%, dan menunjukkan hasil yang konsisten sehingga data berada pada kondisi stabil. Pada keadaan pengamatan Intervensi (B) yang dilaksanakan sebanyak 7 kali pengamatan dengan mendapatkan hasil persentase 33,3%, 33,3%, 50%, 50%, 83,3%, 83,3%, 83,3%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif kemampuan siswa setelah diberikan intervensi menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan hasil data diatas menunjukan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan penggunaan uang siswa disabilitas intelektual kelas X di SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara.

Kata kunci: Disabilitas Intelektual, Kemampuan Penggunaan Uang, Metode Role Playing.

ABSTRACT

Nurul Qolby Savitri. 2026. *Improving Money Usage Skills through the Role Playing Method for Students with Intellectual Disabilities. Thesis. Faculty of Education. Universitas Negeri Padang.*

This research was motivated by problems found at SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara. A student with intellectual disabilities in grade X had not yet been able to understand how to use money in buying and selling transactions. This study aimed to improve the money usage skills of students with intellectual disabilities through the role playing method.

This study employed a quantitative experimental approach using Single Subject Research (SSR) with an A-B design. Data were collected directly through observation and performance tests. The research was conducted in December 2025. The data were analyzed visually by presenting the data in graphical form.

The results showed that in the baseline phase (A), which was conducted in three observations, the percentages obtained were 16,6%, 16,6%, and 16,6%, indicating consistent and stable data. In the intervention phase (B), which was conducted in seven observations, the percentages increased to 33,3%, 33,3%, 50%, 50%, 83,3%, 83,3%, and 83,3%. This improvement indicates a positive change in the student's ability after being given the role playing intervention. Based on these results, it can be concluded that the role playing method can improve money usage skills of grade X students with intellectual disabilities at SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara.

Keywords: Intellectual Disability, Money Usage Skills, Role Playing Method.

KATA PENGATAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Penggunaan Uang Melalui Metode *Role Playing* Bagi Siswa Disabilitas Intelektual (*Single Subject Research* Di Kelas X SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara)”. Shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW, yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah hingga ke zaman yang berilmu pengetahuan.

Tujuan penulisan skripsi ini sebagai salah satu ketentuan dalam kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Strata satu (S1) Pendidikan Luar Biasa. Adapun penelitian ini memaparkan lima Bab, yaitu Bab I Pendahuluan yang berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, dan Manfaat Penelitian. Bab II membahas tentang Hakikat Anak Disabilitas Intelektual, Kemampuan Penggunaan Uang, Metode Pembelajaran, Metode *Role Playing*, Penelitian yang relevan, Kerangka Berfikir. Bab III berisi Jenis Penelitian, Desain Penelitian, Variabel Penelitian, Definisi Operasional Variabel, Subjek Penelitian, Setting Penelitian, Prosedur Penelitian, Teknik dan Alat Pengumpulan Data, dan Teknik Analisa Data. Bab IV berisi Hasil Penelitian, Pembahasan Hasil Penelitian yang terdiri dari Deskripsi. Data, Analisis Data, Pembahasan Penelitian, dan Keterbatasan Dalam Penelitian. Pada Bab V berisi Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi Berangkat dari hal ini, maka peneliti sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang

membangun demi kesempurnaan dalam skripsi ini. Sungguh besar harapan peneliti skripsi ini dapat bermanfaat pada semua pihak yang membutuhkannya. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi membantu peneliti pada penyelesaian skripsi ini.

Padang, Januari 2026

Nurul Qolby Savitri

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Hakikat Anak Disabilitas Intelektual	14
B. Kemampuan Penggunaan Uang	16
C. Metode Pembelajaran.....	17
D. Metode <i>Role Playing</i>	18
E. Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Pada Pembelajaran Uang	22
F. Penelitian Relevan.....	23
G. Kerangka Berfikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Desain Penelitian.....	27
C. Variabel Penelitian	29

D. Definisi Operasional Variabel	30
E. Subjek Penelitian.....	31
F. Setting Penelitian	31
G. Prosedur Penelitian.....	32
H. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	33
H. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Deskripsi Data.....	37
B. Analisis Data	45
C. Pembahasan Hasil Penelitian	63
D. Keterbatasan Penelitian	65
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	67
A. Kesimpulan	67
B. Implikasi.....	67
C. Rekomendasi	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	26
-----------------------------------	----

DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1 Prosedur Dasar Desain A-B	28
Grafik 4.1 Kondisi Baseline A	39
Grafik 4.2 Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Menyebutkan Uang Kembalian Siswa melalui Metode <i>Role Playing</i>	44
Grafik 4.3 Kemampuan Siswa dalam Menyebutkan Uang Kembalian secara Keseluruhan.....	44
Grafik 4.4 Estimasi Kecendrungan Arah	48
Grafik 4.5 Kecenderungan Stabilitas	53

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kemampuan Awal Siswa (Baseline A).....	38
Tabel 4.2 Kemampuan pada Kondisi Intervensi (B).....	43
Tabel 4.3 Panjang Kondisi A-B.....	45
Tabel 4.4 Ringkasan Perbandingan Hasil.....	53
Tabel 4.5 Kecendrungan Jejak Data.....	55
Tabel 4.6 Level Stabilitas Rentang.....	56
Tabel 4.7 Level Perubahan.....	57
Tabel 4.8 Variabel yang diubah.....	58
Tabel 4.9 Perubahan Arah Kecendrungan.....	58
Tabel 4.10 Perubahan Kecendrungan Stabilitas.....	59
Tabel 4.11 Perubahan Level.....	61
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Analisis Data Antar Kondisi	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Identifikasi Asesmen Anak Tunagrahita Ringan.....	73
Lampiran 2 Instrumen Pengamatan	74
Lampiran 3 Kisi-kisi Penelitian	77
Lampiran 4 Instrumen Penelitian	79
Lampiran 5 Format Pengumpulan Data	82
Lampiran 6 Modul Ajar.....	83
Lampiran 7 Hasil Pengamatan Baseline (A).....	95
Lampiran 8 Hasil Pengamatan Intervensi (B).....	97
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Uang adalah alat tukar atau standar pengukur nilai (kesatuan hitungan) yang sah, dikeluarkan oleh pemerintah suatu negara berupa kertas, emas, perak, atau logam lain yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu (Aulia, 2021). Sebagai alat transaksi, uang sangat penting dalam kehidupan manusia. Selama manusia hidup, selama itu pula manusia akan membutuhkan uang untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Penggunaan uang digunakan untuk pembelian kebutuhan sandang, pangan, dan papan, serta untuk membayar tagihan listrik, air, kendaraan, dll.

Kemampuan penggunaan uang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Menggunakan uang secara cermat dan hemat bisa menguntungkan bagi setiap individu. Tetapi, memiliki uang tanpa tahu cara menggunakannya bisa menjadi masalah termasuk menjadi korban penipuan, dan pihak yang tidak mengerti cara menggunakan uang akan dirugikan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Jika tidak memahami cara penggunaan uang individu tentu akan kesulitan dalam transaksi jual beli dalam kehidupan sehari-hari (Eka, 2016).

Siswa disabilitas intelektual juga akan membutuhkan uang dalam memenuhi kebutuhannya dan melakukan transaksi jual beli dengan orang lain (Saraswati, 2016). Kemampuan penggunaan uang termasuk dalam pembelajaran akademik fungsional. Dikatakan akademik karena materi

yang digunakan merupakan acuan dari materi pelajaran bidang matematika, dan dikatakan fungsional karena pembelajaran bidang pelajaran matematika merupakan keterampilan penggunaan akademik yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Zuhdi, 2019).

Kemampuan penggunaan uang memiliki peran penting dalam meningkatkan kemandirian dan partisipasi sosial siswa dengan disabilitas intelektual. Kemampuan penggunaan uang dapat membantu siswa mengembangkan kemandirian finansial, seperti mengenali, membedakan, dan menggunakan uang secara mandiri, yang merupakan keterampilan adaptif penting dalam kehidupan sehari-hari (Saraswati, 2016). Dengan kemampuan ini, siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam aktivitas ekonomi masyarakat, seperti berbelanja atau menabung, sehingga siswa dengan disabilitas intelektual akan merasa lebih terintegrasi secara sosial. Selain itu, keterampilan ini juga mengurangi ketergantungan siswa pada orang lain dalam hal pengelolaan keuangan, yang berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri dan kemampuan membuat keputusan yang berdampak pada kehidupan sehari-hari.

Kemampuan penggunaan uang menjadi aspek penting untuk membantu siswa dengan disabilitas intelektual mencapai kemandirian dan meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Kemampuan penggunaan uang adalah bagian dari keterampilan hidup (*life skills*). Literasi keuangan yang dapat dilatih bahkan pada individu dengan

hambatan kognitif, asalkan pendekatannya tepat (Brown, 2018). Siswa dengan disabilitas intelektual tentu saja membutuhkan keterampilan ini.

Disabilitas intelektual yaitu kondisi yang mengacu pada fungsi intelektual umum yang secara nyata signifikan berada di bawah rata-rata. Secara bersamaan dengan kekurangan dalam tingkah laku penyesuaian diri yang berlangsung selama masa perkembangannya (Miranti, 2021). Perkembangan anak disabilitas intelektual lebih lambat daripada anak umumnya. Anak disabilitas intelektual adalah anak yang kecerdasannya di bawah rata-rata namun masih mampu mengikuti pembelajaran akademik atau dikenal anak yang mampu didik (Abadi, 2021).

Kemampuan anak disabilitas intelektual untuk memahami konsep abstrak, hal-hal yang kompleks dan yang rumit sangat terbatas. Keterbatasan ini bukanlah sesuatu yang bersifat sementara, tetapi berlangsung selamanya dan berdampak pada berbagai aspek kehidupan. Terutama dalam pelajaran seperti menulis, merangkum bacaan, menggunakan simbol, berhitung, serta dalam semua pelajaran yang bersifat teoritis. Mereka juga mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Irdamurni, 2019).

Pelajaran yang diberikan pada anak disabilitas intelektual hendaknya berkaitan dengan kemampuan dasar dan kemampuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Contoh pelajaran bagi anak disabilitas intelektual yaitu cara penggunaan uang. Pelajaran cara penggunaan uang ini perlu dikuasai oleh anak sebagai bekal anak untuk

dapat hidup bermasyarakat. Salah satu dari sekian banyak hasil identifikasi terhadap anak dengan disabilitas intelektual adalah sulit memahami cara penggunaan uang. Anak dengan disabilitas intelektual tidak mampu melakukan penyesuaian sosial secara independent. Anak akan membelanjakan uangnya dengan lugu tanpa memikirkan jumlah uang yang dimilikinya dan harga barang tersebut (Zuhdi, 2019).

Kurangnya pemahaman tentang uang dapat berdampak signifikan terhadap kemandirian dan kesejahteraan siswa disabilitas intelektual. Tanpa pengetahuan yang memadai tentang cara mengelola uang, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi jual beli di kehidupan sehari-hari, yang dapat menghambat kemampuan siswa untuk hidup mandiri. Ketidakmampuan ini sering kali menyebabkan ketergantungan pada orang lain dalam hal pengelolaan keuangan, yang dapat menurunkan rasa percaya diri dan kemandirian siswa tersebut. Dampak jangka panjang dari kurangnya kemampuan penggunaan uang dapat menciptakan tantangan dalam mencapai kesejahteraan secara keseluruhan, karena siswa mungkin tidak dapat membuat keputusan yang tepat terkait keuangan mereka, yang pada gilirannya memengaruhi kualitas hidup dan integrasi sosial mereka dalam masyarakat (Primasari, 2020).

Pada dasarnya program pembelajaran yang diberikan kepada siswa disabilitas intelektual bersifat akademik fungsional. Artinya pembelajaran yang di dapatkan di sekolah dapat di aplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Bertujuan untuk menunjang kemandirian dan kecakapan dalam

hidupnya, salah satunya pada pembelajaran matematika. Secara umum pembelajaran matematika mengacu pada 10 bidang dasar yang dimasukkan kedalam kurikulum, antara lain pemecahan masalah, penggunaan matematika untuk situasi sehari-hari, menentukan perkiraan, keterampilan menghitung dengan tepat, geometri dan pengukuran, membaca simbol dan menginterpretasikan, mengkonstruksi tabel, bagan dan grafik, penggunaan matematika untuk produksi, serta keterbacaan komputer.

Matematika merupakan bidang studi yang penting untuk dipelajari, karena banyak sekali penggunaan matematika dalam kehidupan sehari – hari yang melibatkan angka dan operasi hitung. Seperti yang sering terjadi dalam proses jual beli. Oleh karena itu penguasaan materi matematika harus ditanamkan mulai sejak dini kepada siswa (Aminah, 2022). Melihat dari kemampuan dan kebutuhan siswa disabilitas intelektual, maka pembelajaran matematika difokuskan pada tiga bidang dasar, yaitu pemecahan masalah, penggunaan matematika untuk situasi sehari-hari, dan keterampilan menghitung dengan tepat. Salah satu pembelajaran akademik fungsional tentang penggunaan uang, karena di dalam penerapannya siswa disabilitas intelektual harus mengerti dan memahami tentang aritmatika, yang didalamnya meliputi penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian untuk memecahkan permasalahan pada aktivitas sehari-hari yang menggunakan uang dalam penerapannya, seperti berbelanja, membayar tagihan, membayar alat transportasi, dan lain-lain (Agustin, 2019).

Berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan pada saat kegiatan observasi di SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara. Bahwasannya terdapat 1 siswa dari 4 siswa di kelas X SMALB masih mengalami kesulitan dalam penggunaan uang, khususnya dalam mengoperasikan dan menerapkan operasi hitung uang. Permasalahan terlihat saat siswa tersebut melakukan aktivitas jual beli pada saat jam istirahat berlangsung di kantin sekolah. Saat melakukan pembayaran siswa tersebut langsung memberikan semua uangnya kepada penjual, tanpa menghitung terlebih dahulu berapa jumlah yang harus dibayarkan dan berapa sisa uang yang harus diterima jika terdapat kembalian. Berdasarkan mata pelajaran matematika fase E bagi siswa disabilitas intelektual kelas X SMALB, pembelajaran matematika difokuskan pada pemecahan masalah, keterampilan menghitung, dan penggunaan untuk situasi sehari-hari. Adapun tujuan dari pembelajaran matematika tersebut adalah pada kemampuan menghitung dan melafalkan berdasarkan fakta-fakta dengan penekanan pada penggunaannya. Dengan demikian siswa disabilitas intelektual diharapkan mampu untuk memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan matematika penggunaan uang misalnya saat berbelanja, membayar angkutan umum, dan membayar tagihan listrik.

Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan pada siswa berinisial D kelas X SMALB, siswa telah mampu mengenal nominal uang Rp. 500 – Rp. 100.000, mampu menentukan ciri fisik mata uang, mampu menentukan kesetaraan nilai uang. Namun, siswa belum mampu menuliskan nominal

uang, dan belum mampu menggunakan uang dalam proses jual beli. Ketika ditanyakan mengenai pengoperasian dan penerapan operasi hitung uang, terlihat siswa tersebut masih kebingungan dan belum tepat dalam menjawabnya. Sebagai contoh, siswa masih mengalami kesulitan untuk menentukan berapa uang kembalian yang didapat jika mempunyai uang Rp. 5.000 dan untuk berbelanja Rp. 2.000, siswa masih mengalami kesulitan untuk menentukan berapa siswa harus membayar jika siswa membeli roti seharga Rp. 1.500 dan membeli minuman seharga Rp. 1.000, siswa masih mengalami kesulitan untuk menentukan berapa siswa harus membayar jika membeli roti seharga Rp. 2. 000 sejumlah 4 bungkus, dan siswa masih mengalami kesulitan untuk menentukan berapa roti yang dapat dibeli siswa jika siswa memiliki uang Rp. 2.000 dan harga roti Rp. 500. Kondisi tersebut diperkuat oleh pernyataan wali kelas, saat melakukan wawancara mengenai permasalahan yang ditemukan. Bahwasannya benar siswa disabilitas intelektual tersebut masih mengalami kesulitan dalam penggunaan mata uang. Khususnya dalam pengoperasian dan penerapan operasi hitung mata uang, tetapi siswa tersebut sudah mampu untuk mengetahui nominal uang.

Selanjutnya wali kelas juga menjelaskan bahwa siswa disabilitas intelektual tersebut sebenarnya sudah mampu untuk melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, dan perkalian namun pada bilangan yang terbatas dan masih perlu bantuan. Sehingga berpengaruh terhadap kemampuan dalam penggunaan mata uang. Wali kelas juga menyatakan bahwasannya sudah pernah mengajarkan mengenai penggunaan mata uang

dengan menggunakan metode pembelajaran yang biasa diterapkan, yaitu metode ceramah, dan tanya jawab, dengan bantuan media uang mainan dalam penerapannya. Namun metode dan media tersebut belum mampu untuk meningkatkan kemampuan dalam penggunaan mata uang dari siswa disabilitas intelektual kelas X di SLB Kemala Bhayangkari tersebut.

Penyebab siswa mengalami kesulitan pada materi mata uang dalam praktik jual beli, disebabkan oleh pembelajaran yang masih menggunakan model konvensional, terlalu abstrak, dan tidak mengambil contoh dari kehidupan sehari-hari (Zahra, 2020). Siswa disabilitas intelektual dalam proses pembelajaran sukar memahami masalah yang abstrak dan memusatkan perhatian. Dalam meningkatkan kemampuan penggunaan uang pada siswa disabilitas intelektual diperlukan suatu metode pembelajaran yang menarik agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara optimal (Nuriyanti, 2021).

Metode *role playing* adalah penguasaan bahan ajar melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara memerankan suatu tokoh tertentu yang biasa ditemui di kehidupan sehari-hari, guna memecahkan suatu permasalahan yang terjadi. (Rahmania, 2025). Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran penggunaan mata uang adalah dengan cara memainkan permainan yang disesuaikan dengan cerita jual-beli. Yakni bisa berperan sebagai penjual atau berperan sebagai pembeli. Dalam cerita tersebut terjadi jual-beli antar individu dan menggunakan media benda nyata (uang) sebagai alat tukarnya. Siswa diajak

untuk aktif dalam kegiatan belajar tersebut. Namun, sebelum cerita tersebut di mulai guru terlebih dahulu menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan (Kharuli, 2014).

Melalui metode ini, siswa didorong untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan berkomunikasi, yang sangat penting bagi perkembangan sosial mereka. Selain itu, metode *role playing* menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa yang sering merasa bosan dengan metode tradisional dapat lebih antusias ketika belajar (Dimas, 2020). Metode *role playing* ini, menciptakan analogi yang asli dan sama dengan masalah kehidupan yang nyata. Melalui metode ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Metode ini dirasa cocok untuk siswa dengan disabilitas intelektual karena metode tersebut akan mengenalkan konsep yang kongkrit sehingga memudahkan siswa dengan disabilitas intelektual dapat menyerap informasi secara mudah dan jelas (Agustin, 2019).

Penelitian menggunakan *role playing* sebagai metode pembelajaran untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan penggunaan uang sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Rida Agustin (2019) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Nilai Uang Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Tingkat SMP di SLB N 1 Yogyakarta”. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran atau disebut juga *role playing* dapat meningkatkan kemampuan

penggunaan nilai uang pada anak tunagrahita kategori ringan tingkat SMP di SLB N 1 Yogyakarta.

Dari masalah yang telah dipaparkan dan hasil penelitian terdahulu, untuk meningkatkan kemampuan penggunaan uang bagi siswa disabilitas intelektual ditemukan solusi yaitu, menggunakan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran. Dengan solusi tersebut, diangkat sebuah judul penelitian yaitu “Meningkatkan Kemampuan Penggunaan Uang Melalui Metode *Role Playing* Bagi Siswa Disabilitas Intelektual (*Single Subject Research* Di Kelas X SLB Kemala Bhayangakari Lintau Buo Utara)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan penggunaan uang siswa dalam proses jual beli masih rendah
2. Siswa mengalami kesulitan saat melakukan transaksi jual beli
3. Siswa belum mampu mengatur pengeluarannya saat berbelanja

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk mengerucutkan masalah agar permasalahan menjadi lebih terarah, sehingga batasan masalah yang diteliti yaitu meningkatkan kemampuan penggunaan uang kertas melalui metode *role playing* bagi siswa disabilitas intelektual dengan harga dibawah Rp.

10.000 pada saat transaksi jual beli di kehidupan sehari-hari. bagi siswa disabilitas intelektual kelas X di SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu, “Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan penggunaan uang bagi siswa disabilitas intelektual kelas X di SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara?”

E. Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk “Meningkatkan kemampuan penggunaan uang melalui metode *role playing* bagi siswa disabilitas intelektual kelas X di SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi keperluan pengembangan ilmu pengetahuan tentang pentingnya metode *role playing* yang dapat digunakan sebagai alat intervensi untuk meningkatkan kemampuan penggunaan uang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui metode *role playing* siswa dapat meningkatkan kemampuan penggunaan uang, dan mampu memperoleh kemampuan untuk digunakan dalam transaksi jual beli di kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, guru bisa menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan penggunaan uang bagi siswa disabilitas intelektual dalam pembelajaran matematika disekolah.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memahami serta dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini dapat memotivasi pendidik untuk menjadi kreatif dalam menyusun program dan menggunakan metode yang berguna dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, memberikan pemahaman mendalam kepada peneliti terkait meningkatkan kemampuan penggunaan uang melalui metode *role playing* bagi siswa disabilitas

intelektual. Mendapatkan pengalaman langsung dalam implementasi dan evaluasi media ajar.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan penggunaan uang siswa disabilitas intelektual kelas X di SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara. Analisis hasil dari keseluruhan data dijelaskan secara mendalam di bab IV melalui grafik dan table yang diperoleh dari hasil persentase kemampuan siswa pada setiap pertemuan.

Metode *role playing* mempengaruhi kemampuan penggunaan uang siswa yang bisa dilihat dari hasil perolehan data setiap pertemuan yang kemudian dijabarkan dengan analisis data. Terjadinya peningkatan dalam kemampuan siswa ketika sebelum diberikan dan sesudah diberikan intervensi menggunakan metode *role playing*.

Metode *role playing* terbukti bisa dipakai untuk meningkatkan kemampuan penggunaan uang siswa disabilitas intelektual kelas di SLB Kemala Bhayangkari Lintau Buo Utara, dibuktikan dengan hasil analisis keseluruhan data.

B. Implikasi

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa peneliti memberikan saran kepada berbagai pihak, yaitu :

1. Untuk guru, peneliti berharap agar metode *role playing* dapat digunakan oleh guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan asik bagi siswa.
2. Untuk orang tua, semoga orang tua dapat menerapkan metode *role playing* ini untuk mengajarkan penggunaan uang untuk transaksi jual beli, agar siswa dapat melakukan transaksi jual beli dengan mandiri.
3. Untuk peneliti selanjutnya, semoga dapat mengembangkan metode *role playing* ini untuk membantu siswa dalam mencapai pembelajaran.

C. Rekomendasi

1. Untuk guru, direkomendasikan agar guru menggunakan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran dalam mengajarkan kemampuan penggunaan uang, karena metode ini terbukti membantu siswa memahami konsep penggunaan uang dalam transaksi jual beli.
2. Untuk orang tua, Orang tua diharapkan dapat melanjutkan pembelajaran penggunaan uang di rumah dengan menerapkan prinsip yang sama seperti yang diajarkan di sekolah, agar siswa memperoleh pengalaman yang konsisten dan berulang.
3. Untuk peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk melakukan penelitian lanjutan yang menguji metode *role playing* pada aspek kemampuan penggunaan uang dengan nominal lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, R. F., Asmiati, N., Septiani, E. D., Khusus, J. P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). Keterampilan bimbingan merawat diri pada anak dengan hambatan intelektual usia 12 tahun di kp. Binuang randu, kec. Binuang, kab. Serang-banten. In *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling* (Vol. 6, Issue 1).
- APA. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5TM, 5th ed. In Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5TM, 5th ed. American Psychiatric Publishing, Inc. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Baihaqi, M. (2016). Pengantar Psikologi Kognitif. Refika Aditama. <https://pustaka.unm.ac.id/opac/detail-opac?id=42917>
- Arief Hidayat, S., Ady Erwansyah, R., & Lestari, A. N. (2021). Latihan senam otak untuk meningkatkan kemampuan memori jangka pendek pada anak disabilitas intelektual. In *JINTAN: Jurnal Ilmu Keperawatan* (Vol. 1, Issue 2).
- Astuti Agustriyana, N., & Undarwati Jurusan Psikologi, A. (2014). Developmental and Clinical Psychology Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Materi Penggunaan Mata Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan *Info Artikel*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/dcp>
- Bahrodin, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Sesuai Klasifikasi Siswa Berkebutan Khusus. *BADA'A*.
- Basrowi, B., & Utami, P. (2024). *Teori-Teori Perilaku Keuangan*. Purbalingga: Eureka Media Aksara
- Brown, M., Henchoz, C., & Spycher, T. (2018). Culture and financial literacy: Evidence from a within-country language border. *Journal of Economic Behavior and Organization*, 150, 62–85. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2018.03.011>
- Eka, O, Agustin, R., Luar Biasa, P., & Biasa, P. L. (2019). Peningkatan kemampuan penggunaan nilai uang melalui metode bermain peran pada anak tunagrahita kategori ringan tingkat smp di slb n 1 yogyakarta increasing skill use of money value through role-playing method for students with intellectual disabilities of the mild category of junior high level in slb n 1 yogyakarta.
- Elvionica, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Android Berbantuan Software Articulate Storyline 3. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, 4(2), 97–103.
- Fadia Velinda, C. (2024). Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar. *Basicedu*.

- Farhan Arib, M., Suci Rahayu, M., Sidorj, R. A., & Win Afgani, M. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Journal Of Social Science Research*, 4, 5497–5511.
- Ghazi, R. H., Amsyaruddin, A., Irdamurni, I. (2018). Video Tutorial Keterampilan Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus* <https://doi.org/10.24036/jpkk.v1i1.29>
- Hasan, M., Milawati, M. P., Darodjat, M. P., & Harahap, T. K. (2021). Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran Media Pembelajaran. Tahta Media Group. ISBN: 978-623-96623-8-7.
- Irdamurni. (2018). *Buku Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. ISBN 978 602 364 442-1. Goresan Pena, Jakarta.
- Irdamurni. (2019). *Pendidikan Inklusif Solusi dalam Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus*. Prenada Media Group. ISBN 978 623 218 365-0.
- Iriani, F. (2019). Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Kemampuan Siswa dalam Memahami Materi PAI di Sekolah Dasar. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2(2), 168. <https://doi.org/10.22373/jie.v2i2.4164>
- Kajian, J., Juliana Savitri, A., & Ali Sya, M. (2024). Geography pendidikan inklusif untuk penyandang disabilitas dalam mitigasi bencana alam di jakarta timur. *I2(2)*, 793–805. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/geography>
- Kasiyati, G. K. (2020). *Perspektif Pendidikan Anak Tunagrahita*
- Khairunnisa, M., Abadi, R. F., & Utami, Y. T. (2022). Penggunaan media monopoli modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal mata uang pada anak tunagrahita ringan. *Jurnal Unik: Pendidikan Luar Biasa*, 7(2), 77–82. <https://doi.org/10.30870/unik.v7i2.16060>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The Economic Importance of Financial Literacy: Theory and Evidence. *Journal of Economic Literature*, 52(1), 5–44. <https://doi.org/10.1257/jel.52.1.5>
- Marlina, M. (2015). *Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus: Pendekatan Psikoedukasional*. Padang: UNP PRESS
- Marlina, M. (2021). *Single subject research: Penelitian subjek tunggal*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Miranti, D., Asmiati, N., & Yudha Pratama, T. (2021). Penggunaan media quiet book dalam meningkatkan keterampilan mengancingkan baju pada anak tunagrahita ringan. *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 6(2), 95. <https://doi.org/10.30870/unik.v6i2.12988>
- Mulvi, A. (2021). Uang Elektronik, Uang Digital (Cryptocurrency) Dan Fatwa Dsn-Mui No.116 Tentang Uang Elektronik. *Al-Mizan: Jurnal Hukum Dan Ekonomi Islam*, 5(1), 15–32. <https://doi.org/10.33511/almizan.v5n1.15-32>
- Ni'matuzahroh, Yuliani, S. R., & Mein-Woei, S. (2021). Psikologi Dan Intervensi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. In Universitas Muhammadiyah Malang (Cetakan Pe). UMM Press.
- Nugroho, F., W. (2023). Buku Edukasi Pengasuhan Anak Dengan Disabilitas. *Semarang: Dinas Perempuan Dan Anak Provinsi Jawa Tengah*
- Nuriyanti, S., Mulia, D., & Abadi, R. F. (2021). Penggunaan media pembelajaran montase dalam meningkatkan kemampuan mengenal uang pada anak tunagrahita. *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 6(2), 121. <https://doi.org/10.30870/unik.v6i2.12993>
- Prahmana, R. C. I. (2021). Single Subject Research (teori dan implementasinya: suatu pengantar). In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Primasari, P. P., Kurniawati, F., & Korespondensi, P. (2020). Kualitas kehidupan saudara kandung dari individu penyandang disabilitas intelektual. *INQUIRY Jurnal Ilmiah Psikologi* (Vol. 11 Issue 1).
- Raya, J., Bagja Sulfemi, W., Supriyadi, (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Edutecno*, 18(2).
- Rahmandhani, M. A., Rivadah, M., Al-Husna, Y. S., Alamanda, C., & Ridho, M. R. (2021). Karakteristik Dan Model Bimbingan Pendidikan Islam Bagi Abk Tunagrahita. In *MASALIQ: Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 1, Issue 3). <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/masaliq>
- Ramli, A, R,.. (2013). Pengembangan media pembelajaran menurut konsep teknologi pembelajaran. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, jurnal.uin-antasari.ac.id*.
- Rocheaendi, E., Faudi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Lampung: ITERA PRESS
- Saraswati, E. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Menggunakan Mata Uang Melalui Penggunaan Media Monopoli Pada Peserta Didik Dengan Gangguan Intelektual Ringan Kelas Viii (Penelitian Tindakan Kelas Di SMPLB C Asih Budi Jakarta Timur). *repository.unj.ac.id*.

- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. 2(1). *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin, journal.unilak.ac.id*
- Sujitno, S. (2023). *Media Monopoli: Siswa Mudah Belajar Akuntansi*. Indramayu: Adanu Abimata
- Sunanto, J., Takeuchi, K., Nakata, H. (2005). Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal. *Cricet; Universitas Tsukuba*, 59.
- Tifani Gresilia, J. (2023). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran PAI Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Tunagrahita)
- Yanti, I., & Efendi, J. (2019). Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Permainan Ular Tangga Modifikasi Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and jurnal.ranahresearch.com*
- Zulfa Saharani, V., & Hidayat, L. (2024). Pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan operasi hitung nilai mata uang pada siswa tunagrahita di slb bina siwi. In *RIEMANN Research of Mathematics and Mathematics Education* (Vol. 6, Issue 1)