



Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Materi Penggunaan Mata Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan

Nur Astuti Agustriyana [✉], Anna Undarwati

Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2014

Disetujui September 2014

Dipublikasikan Oktober 2014

Keywords:

Snakes and Ladders game; Capability; Mild Mental Retardation

Abstrak

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan jumlah subyek 8 orang. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah desain eksperimen perlakuan ulang (*Time Series Design*) merupakan desain eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok subyek serta pengukuran dilakukan berulang-ulang. Sehingga dapat membandingkan kecenderungan perubahan skor sebelum dan sesudah pemberian manipulasi melalui tes prestasi. Hasil penelitian diawali dengan kegiatan *pretest* dengan mean 4,2222. Selanjutnya diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga. Hasil *pretest* menunjukkan perbedaan kemampuan siswa yang terbukti dengan *posttest* pertama yang memiliki nilai mean sebesar 5,8889, Z -2,762 dan signifikansi 0,06. Selanjutnya *posttest* pertama juga menunjukkan perbedaan kemampuan siswa yang terbukti pada *posttest* ke dua dengan mean 7,000, Z -2,724 dan signifikansi 0,006. *Posttest* ke dua juga menunjukkan perbedaan kemampuan siswa dengan bukti pada *posttest* yang ke tiga memperoleh mean 8,3333, Z -2,701 dan signifikansi 0,007. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan validitas isi yang dilakukan oleh guru, dosen pembimbing, maupun siswa. Selanjutnya, reliabilitas pada penelitian ini sebesar 0,458. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan materi penggunaan mata uang pada anak tunagrahita ringan.

Abstract

This study use experimental research the number of subjects 8 people. Experimental research design used was a re-design of the experimental treatment (Time Series Design) is an experimental design which uses only single group of subjects as well as measurements performed repeatedly. So as to compare the trend of changes in scores before and after manipulation through achievement tests. The result of the study began with a pretest with mean 4.2222. Further treatment is given in the form of snake and ladder game. Pretest results showed differences in the ability of students who proved to have the first posttest mean value of 5.8889, Z -2.762 and a significance of 0.06. Furthermore, the first post-test also showed differences in the ability of students who proved to posttest two with mean 7.000, Z -2.724 and 0.006 significance. Posttest two also showed differences in the ability of students with evidence on the posttest to obtain three mean 8.3333, Z -2.701 and 0.007 significance. The validity of that used in this study was conducted using content validity by teachers, lecturers, and students. Furthermore, the reliability in this study was 0.458. The conclusion of this study is snake and ladder game gives effect to increase the ability of currency usage material toward mentally retarded children light.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung A1 Lantai 2 FIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: Nur Astuti Agustriyana

PENDAHULUAN

Anak merupakan titipan dari sang pencipta, maka ia memiliki hak-hak yang sama dengan anak lainnya meskipun anak tersebut adalah anak berkebutuhan khusus. Anak tunagrahita adalah anak berkebutuhan khusus yang memiliki kelemahan mental dengan ditentukan oleh *Intelligence quotient* (IQ). Rendahnya fungsi intelektual yang dimiliki oleh anak tunagrahita membuatnya memiliki masalah dalam belajar di sekolah. Sekolah yang mengurus anak tunagrahita disebut dengan sekolah luar biasa C (SLB-C). Di SLB berbagai macam mata pelajaran diajarkan untuk anak tunagrahita, meskipun mereka memiliki masalah prestasi akademik. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada anak tunagrahita adalah matematika.

Menurut Kline (dalam Ruseffendi 1998:115) mengatakan bahwa matematika bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena diri sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama digunakan untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam. Keterbatasan yang dimiliki oleh peserta didik membuatnya merasa terhambat dalam mempelajari matematika. Peserta didik membutuhkan metode pembelajaran yang sudah dimodifikasi ke arah konkrit dan fungsional. Pembelajaran konkrit dan fungsional merupakan metode yang sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita yang disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya.

Tujuan pembelajaran matematika disesuaikan dengan silabus yang berisi materi pembelajaran. Salah satu materi pelajaran di kelas IV semester 1 adalah penggunaan mata uang dalam kehidupan dengan tema lingkungan. Kompetensi dasar yang ada pada materi penggunaan mata uang menurut RPP Tematik kelas IV SDLB-C Semester 1 (2013: 16) adalah: menunjukkan mata uang sampai pecahan Rp5.000,00 dan menyelesaikan masalah belanja sampai Rp1.000,00. Ketika seseorang menyelesaikan masalah belanja, maka dibutuhkan uang. Menurut Kamus besar Bahasa

Indonesia yang diunduh melalui ([Http://kamus.bahasa.indonesia.org/uang](http://kamus.bahasa.indonesia.org/uang)) “uang merupakan alat tukar atau standar pengukur nilai (kesatuan hitung) yang sah, dikeluarkan oleh pemerintah suatu negara berupa kertas, emas, perak, atau logam lain yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu.

Saat seseorang melakukan kegiatan jual beli, selain membutuhkan uang seseorang juga membutuhkan kemampuan untuk melakukan kegiatan tersebut. Soelaiman (2002:112) mengungkapkan bahwa kemampuan merupakan sifat yang dibawa lahir atau dipelajari sehingga memungkinkan seseorang dapat menyelesaikan pekerjaannya, baik secara mental ataupun fisik. Menurut Krathwohl (2001: 215) aspek kemampuan kognitif dibagi dalam enam tingkatan yaitu: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menciptakan, dan menilai. Namun pada anak tunagrahita hanya pada tingkat penerapan. Menurut wawancara yang dilakukan pada dua orang wali kelas IV mengungkapkan bahwa dari sepuluh peserta didik, terdapat delapan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah dan dua peserta didik memiliki kemampuan tinggi terkait dengan materi penggunaan mata uang.

Dibutuhkan metode yang tepat untuk peserta didik dalam mempelajari materi penggunaan mata uang. Peserta didik dalam hal ini merupakan anak tunagrahita ringan. Menurut Somantri (2005:112), anak tunagrahita memiliki perkembangan kognitif yang kurang jika dibanding anak pada normal, yaitu perolehan pengetahuan, ketrampilan kognitif, memecahkan masalah, kecepatan belajar dan merespon, tidak memiliki strategi dalam menyelesaikan tugas, dan fleksibilitas mental. Adanya karakteristik tersebut dan masalah dalam berpikir abstrak, membuat peserta didik tunagrahita membutuhkan metode untuk meningkatkan kemampuan materi penggunaan mata uang.

Penelitian yang dilakukan oleh Milawati (2012) menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membilang bagi anak tunarungu kelas I di SLB Amal Bhakti Sicincin. Selain itu Sugino (2013) juga

melakukan penelitian pada anak tunagrahita ringan kelas VII Di SLB Negeri Tanjungpinang dengan hasil metode bermain peran meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak. Shen (2006) menambahkan pada penelitiannya yang berjudul *teaching mental abacus calculation to students with mental retardation*. Hasilnya menunjukkan bahwa sempoa efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak tunagrahita. Sempoa tersebut dibuat dengan warna terang dan lebih besar daripada ukuran normal. Adanya penelitian terdahulu membuktikan bahwa permainan ular tangga terbukti meningkatkan performansi matematika khususnya bagi anak berkebutuhan khusus. Permainan ular tangga yang dibuat secara konkrit dan fungsional sesuai dengan karakteristik peserta didik yang memiliki permasalahan berpikir abstrak.

Jumlah papan yang awalnya berjumlah 100 kotak dapat diminimalkan menjadi 30 kotak. Sebelum permainan dimulai maka setiap pemain diberi uang sebesar Rp5000,00, dan terdapat kas dalam permainan tersebut sebesar Rp20.000,00. Bila pemain menjatuhkan bidak di ujung bawah tangga, pemain dapat langsung naik ke kotak ujung tangga dan memperoleh uang sesuai yang tertulis dalam kotak. Bila pemain menjatuhkan bidak pada kotak bergambar ular, maka pemain harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Kemudian melakukan kegiatan jual beli sesuai yang tertulis dalam kotak kepada penjaga uang dalam permainan ular tangga. Begitu juga ketika pemain tidak melewati ular ataupun tangga namun bidak jatuh pada kotak yang tertulis petunjuk tertentu, baik itu membeli ataupun memperoleh uang, maka pemain melakukan kegiatan sesuai yang tertulis dalam kotak. Permainan dianggap selesai ketika pemain sudah masuk pada kotak ke 30 dan tidak terpengaruh oleh jumlah uang yang dimiliki. Semua pemain dalam permainan ular tangga ini menjadi pemenangnya. Hanya yang membedakan yaitu pada juara 1, 2, dan 3.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen perlakuan ulang (*Time Series Design*). Menurut Shadish, dkk (2002: 175) *Time Series Design* merupakan desain eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok subyek serta pengukuran dilakukan berulang-ulang, baik sebelum diberikan manipulasi maupun sesudah diberikan manipulasi.

Karakteristik subjek penelitian (populasi) pada penelitian ini adalah terdaftar sebagai siswa kelas IV di SDLB Widya Bhakti Semarang pada tahun 2014 dan tidak sedang mengambil masa cuti. Hasil karakteristik tersebut, menunjukkan bahwa 9 orang siswa masuk pada kelompok populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. Jadi sampel pada penelitian ini berjumlah 9 orang yaitu 5 orang di kelas IVA dan 4 orang di kelas IVB. Instrumen pada penelitian ini berupa tes prestasi yang terdiri atas 10 soal berupa pilihan ganda. Diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). *Posttest* diberikan sebanyak 3 kali, setiap setelah diberikannya perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan validitas isi, yang dilakukan oleh guru kelas IVA dan IVB, dosen pembimbing dan peserta didik dari kelas IVA dan IVB. Validitas isi tidak hanya dilakukan pada instrumen berupa tes prestasi, namun juga pada permainan ular tangga yang diberikan. Selain validitas isi, penelitian ini juga memiliki ancaman validitas penelitian yaitu *Proactive history*, *retroactive history*, *maturation*, dan *eksperimenter effect*. Reliabilitas sebesar 0,458, menurut Geilford (1956) mengungkapkan bahwa interpretasi informal r nilai tersebut menunjukkan korelasi sedang.

Hasil perhitungan *pretest* yang dikerjakan oleh siswa diperoleh taraf kesukaran aitem 3,5,6,7,8,9 tidak mudah dikerjakan peserta didik dengan mean *pretest* sebesar 4,2222. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa permainan ular tangga. Peserta didik kemudian menjawab soal tes prestasi (*posttest* pertama). Hasil perhitungan *posttest* pertama, diperoleh taraf kesukaran aitem 6,7,8,9 tidak mudah dikerjakan peserta didik, dengan mean sebesar 5,8889. Dilakukan perlakuan kembali dengan menghasilkan *posttest* yang ke dua dengan kesukaran aitem 8 yang dianggap sulit dikerjakan dan hasil mean 7,000. Kemampuan siswa dapat meningkat sesuai silabus SLB-C kelas IV, dengan cara dilakukan perlakuan ke tiga untuk diperoleh *posttest* yang ketiga. Diperoleh hasil bahwa semua siswa dapat mengerjakan semua soal dan mean sebesar 8,3333.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan metode analisis *non parametric Wilcoxon Signed Ranks Test*. Diperoleh nilai signifikansi = 0,006 dengan nilai Z adalah -2,762. Kemudian *posttest* yang ke dua menunjukkan signifikansi sebesar 0,006 dengan Z sebesar -2,724. Sedangkan *posttest* yang terakhir menunjukkan signifikansi 0,007 dengan nilai Z sebesar -2,701. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan kemampuan materi penggunaan mata uang pada anak tunagrahita ringan yang dilihat pada saat *pretest* dan *posttest*. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dibuktikan melalui cek manipulasi berupa wawancara yang dilakukan kepada 9 orang peserta didik sebagai subyek penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik tersebut mengalami perubahan sebelumnya tidak mampu menunjukkan mata uang sampai pecahan dari Rp5.000,00 dan masalah belanjanya, sekarang sudah mampu menunjukkan mata uang Rp5.000,00 dan masalah belanjanya.

Pembahasan

Anak tunagrahita memiliki masalah dalam rendahnya fungsi intelektual yang dimiliki sehingga mengakibatkan masalah dalam

prestasi akademik. Rendahnya fungsi intelektual juga terkait dengan perhatian, daya ingat, perkembangan bahasa, berfikir abstrak, serta motivasi. Menurut Mangunsong (2009: 137) anak yang cacat mental akan terhambat dalam semua prestasi akademiknya dibanding anak normal. Meskipun peserta didik tunagrahita terhambat dalam semua prestasi akademik, di sekolah luar biasa tetap mempelajari berbagai jenis pelajaran. Tujuannya supaya anak tunagrahita memiliki bekal dalam kehidupan. Salah satu mata pelajaran yang dibawa dalam kehidupan sehari-hari adalah matematika.

Matematika selain memiliki dampak penting dalam kehidupan juga memiliki *image* buruk bagi anak. *Image* buruk matematika membuat anak jenuh dalam mempelajarinya dan membuat anak untuk segera mengakhiri mata pelajaran tersebut. Ketika mempelajari matematika anak harus belajar dengan banyak angka sehingga membuat mereka jenuh. Salah satu materi matematika yang membuat anak merasa jenuh namun memiliki peran penting dalam kehidupan adalah materi penggunaan mata uang dalam kehidupan. Dibutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik meningkatkan kemampuannya.

Bentuk awal penelitian adalah dilakukannya *pretest* melalui tes prestasi. Tujuan *pretest* supaya dapat dipertimbangkan perlu atau tidaknya perlakuan pada anak tunagrahita. Saat peserta didik sudah mengerjakan soal *pretest* maka diperoleh taraf kesukaran aitem dan nilai mean. Taraf kesukaran aitem dan mean yang diperoleh menunjukkan peserta didik masih mengalami masalah dalam materi penggunaan mata uang.

Adanya permasalahan yang dialami oleh peserta didik, membuat peneliti memilih metode belajar yang sesuai bagi peserta didik yaitu anak tunagrahita. Peneliti menggunakan metode pembelajaran yang konkrit, menarik dan mudah digunakan bagi peserta didik. Metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik adalah permainan. Permainan selain menyenangkan juga mendorong perkembangan kognitif anak. Seperti yang diungkapkan oleh Vygotsky 1962 (dalam

Santrock, 2007: 217) “ permainan adalah latar yang sangat baik untuk perkembangan kognitif”. Permainan yang sebelumnya terbukti memiliki manfaat pada matematika adalah permainan ular tangga. Peneliti menggunakan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan materi penggunaan mata uang pada anak tunagrahita ringan. Selain permainan ular tangga merupakan permainan yang konkrit dan fungsional, permainan ular tangga juga menarik dan menyenangkan. Permainan ular tangga yang bersifat konkrit tersebut, membuat anak tunagrahita yang memiliki keterbatasan berpikir abstrak dapat mempelajarinya dengan mudah sesuai dengan tujuannya.

Permainan ulartangga dapat dibuat sendiri dengan berbagai warna, kotak serta gambar ular tangga. Ketertarikan peserta didik dalam melakukan permainan ular tangga dapat dilihat ketika bermain ular tangga. Ketika waktu menunjukkan jam istirahat, siswa tetap bersemangat untuk bermain ular tangga. Perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik menunjukkan perilaku yang berbeda dari sebelumnya. Sebelumnya, peserta didik ingin segera mengakhiri mata pelajaran matematika tetapi adanya permainan ular tangga membuat peserta didik melanjutkan permainan hingga selesai. Seperti dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 744) “minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu”. Ketika peserta didik tetap bermain ular tangga meskipun waktu pelajaran sudah selesai, hal itu menunjukkan mereka memiliki kecenderungan hati yang tinggi pada permainan ulartangga. Perilaku sering bermain ular tangga ternyata berdampak pada peserta didik. Peserta didik belajar melalui observasi dan meniru tingkah laku tertentu.

Menurut Somantri (2005:112), Sesungguhnya anak tunagrahita yang mendapatkan kesempatan meniru setelah observasi mencapai prestasi yang lebih baik daripada yang hanya melakukan observasi. Mediasi dalam pendidikan anak tunagrahita sangat penting artinya bagi transfer ke arah tugas-tugas yang lebih kompleks. Menurut Alwisol (2004: 366) mengungkapkan “belajar

melalui observasi jauh lebih efisien dibanding belajar melalui pengalaman langsung”, karena inti dari belajar melalui observasi adalah *modelling*. Permainan ular tangga ternyata membuat peserta didik meniru permainan yang dilakukan oleh teman atau ketika eksperimenter menjelaskan tata cara permainan ular tangga yang sedang dimainkan. Adanya pembelajaran dengan pengamatan membuat peserta didik dengan mudah memahami cara permainan ular tangga. Pemahaman permainan ular tangga selanjutnya dibawa dalam kehidupan sehari-hari khususnya tentang pengenalan mata uang serta penggunaannya. Penggunaan mata uang pada anak tunagrahita terkait dengan penjumlahan, pengurangan, serta jual beli.

Permainan ular tangga yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan materi penggunaan mata uang pada anak tunagrahita ringan erat kaitannya dengan konsep teori behaviorisme. Kaitannya dengan konsep teori behaviorisme karena dengan permainan ini siswa dapat mengamati secara langsung dan belajar untuk mengenal penggunaan mata uang dalam kehidupan. King (2012: 347) mengungkapkan *behaviorism* adalah sebuah teori pembelajaran yang memusatkan hanya pada perilaku yang dapat diamati, tidak memperhitungkan pentingnya aktivitas mental seperti berpikir, berhasrat, dan berharap. Permainan ular tangga berisi pengenalan mata uang serta penggunaannya, yang terdiri atas kegiatan penjumlahan, pengurangan serta jual beli. Setelah dilakukannya permainan ular tangga pada penelitian ini terjadi perubahan perilaku pada peserta didik yang sebelumnya memiliki kemampuan yang rendah pada penggunaan mata uang menjadi peningkatan kemampuan penggunaan mata uang. Pengenalan mata uang pada anak tunagrahita ringan terdiri atas uang Rp500,00, Rp1.000,00, Rp2.000,00, dan Rp5.000,00. Peserta didik mengingat permainan ular tangga untuk dibawa dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya terdapat dua jenis pembelajaran dalam permainan ular tangga yaitu pembelajaran asosiasi dan pembelajaran melalui pengamatan. Menurut King (2012: 347)

Pembelajaran asosiasi sendiri terdiri atas dua jenis yaitu pengondisian klasik dan operant. Dalam pengondisian klasik, organisme belajar untuk menghubungkan (mengasosiasikan) dua rangsangan. Peserta didik tunagrahita ringan mengasosiasikan permainan ular tangga yang berisi pengenalan dan jual beli dengan penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari. Ketika peserta didik sudah masuk dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat dengan mudah melakukan jual beli, penjumlahan maupun pengurangan. Sedangkan Alwisol (2004: 405) respon operan itu mendapat *reinforcement*, sehingga berpeluang untuk lebih sering terjadi (agar mendapat *reinforcement* yang diinginkan). Peserta didik memainkan permainan ular tangga sampai selesai pada kotak ke 30 maka eksperimenter memberikan pujian dan coklat kepada semua pemain. Adanya hadiah yang diberikan pada peserta didik membuat pemain ingin segera memainkan permainan ular tangga lagi. Kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat peningkatan kemampuan peserta didik mengenai materi penggunaan mata uang dalam kehidupan anak tunagrahita ringan melalui adanya permainan ulartangga.

Bukti yang dapat digunakan untuk membuktikan peningkatan kemampuan materi penggunaan mata uang pada anak tunagrahita ringan melalui permainan ular tangga adalah hasil taraf kesukaran aitem yang semakin berkurang mulai dari *posttest* pertama, ke dua, maupun ke tiga. Selain itu dapat diketahui jika mean skor semakin meningkat dari *posttest* pertama, ke dua, maupun ke tiga jika dibandingkan saat *pretest* yaitu sebelum diberikannya perlakuan. Hasil tersebut membuktikan jika permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan kemampuan materi penggunaan mata uang pada anak tunagrahita ringan.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya Sugino (2013) tentang pengenalan nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan, menunjukkan bahwa permasalahan penggunaan mata uang merupakan masalah yang sering dialami oleh anak tunagrahita ringan.

Pentingnya manfaat penggunaan mata uang pada manusia membuat materi penggunaan mata uang harus diberikan terutama dalam lingkungan sekolah tempat siswa belajar. Pada penelitian ini terdapat metode yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Sugino. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sugino (2013) untuk mengenalkan mata uang pada anak tunagrahita ringan, dengan menggunakan metode bermain peran sedangkan peneliti menggunakan metode permainan ular tangga. Milawati (2012) juga melakukan penelitian yang menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membilang bagi anak tunarungu dan hasilnya efektif. Penelitian juga dilakukan oleh Nugrahani (2007) yang menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. Dari adanya penelitian di atas ternyata dapat disimpulkan bahwa metode permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa di sekolah, khususnya siswa sekolah dasar maupun siswa berkebutuhan khusus yang memiliki kemampuan terbatas.

Cek manipulasi dilakukan berdasarkan pertanyaan yang diberikan pada sembilan orang peserta didik. Hasil jawaban yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Danis mengungkapkan bahwa sebelum diajak bermain ular tangga ia tidak mampu melakukan penjumlahan maupun pengurangan uang dengan cepat. Apalagi uang dalam bentuk pecahan Rp500,00, ia tidak memahami cara menjumlahkan uang tersebut. Kebiasaannya dalam bermain ular tangga membuatnya dapat menjumlahkan dan mengurangkan uang dengan benar meskipun uang tersebut berbentuk pecahan Rp500,00.

Zakki mengungkapkan bahwa dengan pemberian permainan ular tangga, membuatnya merasa senang dan tertarik pada mata pelajaran matematika khususnya penjumlahan dan pengurangan uang. Menurut Zakki matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Tapi

adanya permainan ular tangga membuatnya lebih mudah dalam belajar.

Ima mengungkapkan bahwa permainan ular tangga ini seru dan menyenangkan. Ima dapat dengan mudah melakukan jual beli yang ada dalam permainan. Adanya kebiasaan bermain ular tangga membuatnya dengan mudah mengetahui jumlah kembalian yang diberikan oleh pedagang ketika membeli barang.

Ridwan mengungkapkan jika sekarang mampu membedakan gambar uang Rp500,00, Rp1.000,00, Rp2.000,00 dan Rp5.000,00 meskipun sebelumnya ia tidak mampu mengingat gambar uang tersebut.

Tablih mengungkapkan adanya permainan ular tangga membuatnya dengan mudah menghitung uang yang bentuknya Rp500,00. Meskipun sebelumnya belum memahami penjumlahan, pengurangan dan jual beli uang yang terdapat pecahan Rp500,00.

Dandy mengungkapkan dapat mengetahui uang kembalian ketika membeli barang karena adanya permainan ular tangga yang berisi kegiatan jual beli.

Wildan mengungkapkan bahwa ia mudah mengingat uang Rp500,00, Rp1.000,00, Rp2.000,00, dan Rp5.000,00 setelah diberikannya permainan ular tangga.

Diyani mengungkapkan lebih mudah membedakan uang Rp500,00, dan Rp5.000,00 setelah sering bermain ular tangga.

Alifia mengungkapkan mudah melakukan penjumlahan maupun pengurangan uang Rp500,00, Rp1.000,00, Rp2.000,00, dan Rp5.000,00 setelah bermain ular tangga.

Maka peningkatan kemampuan materi penggunaan mata uang pada anak tunagrahita ringan dipengaruhi oleh permainan ulartangga dan bukan karena adanya faktor lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan ulartangga efektif untuk meningkatkan kemampuan materi penggunaan mata uang pada anak tunagrahita ringan. Sebelum dilakukannya perlakuan berupa

permainan ulartangga, siswa memiliki kemampuan penggunaan mata uang yang rendah. Setelah diberikannya perlakuan berupa permainan ular tangga maka kemampuan siswa dalam materi penggunaan mata uang menjadi meningkat. Efektivitas permainan ular tangga dapat dibuktikan dengan adanya taraf kesukaran aitem yang berkurang dari *posttest* pertama, kedua, maupun ketiga dan mean skor yang meningkat saat *posttest* pertama, kedua, maupun ketiga.

Dari kesimpulan diatas menunjuk pada manfaat penelitian, maka peneliti memberikan saran antara lain:

Guru

Guru sebaiknya dapat mengembangkan dan menciptakan metode permainan supaya peserta didik mampu belajar dengan mudah dan memahami materi pembelajaran dengan baik, khususnya pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan.

Sekolah

Sekolah disarankan untuk meneliti metode permainan yang sesuai dalam pembelajaran. Apalagi peserta didik merupakan anak tunagrahita yang memiliki kebutuhan khusus, sehingga diharapkan dengan adanya metode yang tepat mampu diperoleh hasil pembelajaran yang lebih memuaskan.

Peneliti lain

Peneliti selanjutnya menggunakan permainan ulartangga untuk meningkatkan kemampuan materi penggunaan mata uang pada anak tunagrahita ringan, yang dilengkapi dengan penukaran nilai mata uang. Adanya penukaran nilai mata uang membuat peserta didik tidak merasa susah dalam menukarkan nilai mata uang, terutama ketika masuk dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2004. *Psikologi Kepribadian*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Anderson, L.W. (Ed.), Krathwohl, D.R. (Ed.). 2001. *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives (Complete edition)*. New York: Longman.

- [Http://kamusbahasaIndonesia.org/uang](http://kamusbahasaIndonesia.org/uang) diunduh 15 Desember 2013, pukul 19.46
- King, Laura A. 2012. *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika
- Milawati, Nurasmi Kurnia. 2012. Meningkatkan Kemampuan Membilang Melalui Permainan Ular Tangga bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol. 1 No.2. Hal 329-337
- Nugrahani, Rahina. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*. Jilid. 36 No.1. Hal 35-44
- Ruseffendi, E.T. 1998. *Pengajaran Matematika Modern untuk Orang Tua, Guru dan SPG*. Bandung: Tarsito.
- Santrock. 2007. *Perkembangan Anak Edisi 11 Jilid 2*. Malang: Erlangga
- Shadish, Cook & Campbell. 2002. *Eksperimental & Quasi Eksperimental Design for General Causal Inference*. USA. Houghton Mifflin Company.
- Mangunsong, Frieda. 2009. *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus jilid 1*. Depok: LPSP 3 UI
- Soelaiman, Darwis A. 2002. *Strategi Pendidikan dalam Rancangan Qanun Pendidikan Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam*. makalah disampaikan pada Lokakarya Pendidikan Menata Kembali Sistem Pendidikan di Nanggroe Aceh Darussalam, di selenggarakan oleh UKA-ITB Bandung, pada tanggal 6 April 2002.
- Somantri, Sutjihati. 2005. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama
- Sugino. 2013. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas VII di SLB Negeri Tanjungpinang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol. 1 No.2. Hal 198-209