

**JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS**

**PENGARUH PERMAINAN JUAL BELI MENGGUNAKAN UANG  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA ANAK  
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS IV DI SLB**

**CINDEKIA KABUH JOMBANG**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya  
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian  
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh:

**NURFITRIA AROMAWATI**

**NIM: 10010044007**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**2014**

# **PENGARUH PERMAINAN JUAL BELI MENGGUNAKAN UANG TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA ANAK TUNGRAHITA RINGAN KELAS IV DI SLB CINDEKIA KABUH JOMBANG**

**Nurfitri Aromawati (10010044007) dan Drs. Sri Oenfiati, M.Pd**

**(PLB-FIP UNESA, e-mail: [fitrifyetri@gmail.com](mailto:fitrifyetri@gmail.com) )**

**Abstract;** mild mental retarded children get difficulties in their academic, especially in mathematic. Those are additional and subtraction of currency including the selling and buying in shopping. Based on the researcher's observation at Cindekia Kabuh school for children with special needs of fourth grade Jombang, there are 6 students in the fourth grade. There are many factors affecting it. One of them is the learning process. This research aims to apply the currency buying and selling game. this game is expected to make the students be able to count the currency addition and subtraction process in solving the shopping problem.

This research is pre experiment research by using one group pre test pos test design. The data collecting technique used is test. The data collecting techniques used non parametric statistics, wilcoxon matchpar test

It is used to find if there is an effect of currency buying and selling games for the improvement of mathematics study research. Based on the pre test and post test by using Wilcoxon match pairs test, Z score is 2,20. It is bigger than Z table in the critical score of 5%, 1,96. Therefore,  $H_0$  and  $H_a$  is accepted. The conclusion of the research is there is significant effect of currency buying and selling game for the mathematics study result of children with special needat fourth grade of Cindekia kabuh School for children with special needs Jombang.

**Keywords** : Surrency buying and selling game, mathematics study result, mild mental retatder childen.

## **PENDAHULUAN**

Matematika sangat penting untuk kehidupan praktis sehari-hari, karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah yang selalu hadir dalam kehidupan semua orang, seperti halnya dalam ketrampilan berkaitan dengan menghitung saat melakukan jual beli (berbelanja).

Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya dibawah rata-rata (amin,1995) yang dimaksud dengan dibawah rata-rata adalah jika perkembangan umur kecerdasan (Mental Age/MA) anak keterbelakangan atau dibawah pertumbuhan usianya (Chronological Age/CA). anak tunagrahita mengalami hambatan kesulitan untuk berfikir abstrak, belajar apapun harus terkait dengan objek yang bersifat konkrit. Dengan demikian, kemampuan berfikir anak tunagrahita tidak dapat dipungkiri lagi mengalami kesulitan dalam bidang akademik pelajaran matematika dalam menyelesaikan belanja. Masalah-masalah yang dirasakan dalam proses belajar mengajar diantaranya kesulitan menangkap pelajaran,

kesulitan dalam belajar yang baik, kemampuan berfikir abstrak yang terbatas daya ingat lemah dan sebagainya.

Berdasarkan kenyataan di SLB Cindekia Kabuh Jombang terdapat Anak tunagrahita ringan kelas IV berjumlah 6 anak, mereka sudah mampu mengenal mata uang tapi mengalami kesulitan dalam berhitung yaitu tentang operasi hitung jumlah rupiah Rp1.000 sampai Rp 5.000. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tanggal 13 desember 2013 dengan pak pangat (guru kelas) diperoleh bahwa anak masih bingung dalam menyelesaikan soal berhitung pengurangan dan penjumlahan dalam bentuk cerita. Dalam kegiatan belajar mengajar guru menerapkan metode ceramah dan penugasan. Guru menjelaskan materi pelajaran kemudian memberikan tugas dari materi yang dijelaskan oleh guru. Media pembelajaran kurang mendukung sehingga dalam menjelaskan materi guru jarang menggunakan media pembelajaran. Dan ada wali murid yang menginginkan anaknya

mengetahui konsep operasi hitung mata uang saat berbelanja. Mengenalkan pemahaman konsep matematika pada anak tunagrahita ringan dapat dimulai dari lingkungan sekitar dan pengalaman sehari-hari anak serta memberikan stimulasi yang mendukung, berdasarkan permasalahan diatas maka diperlukan suatu pembelajaran yang tepat yaitu melalui permainan jual beli menggunakan uang.

Permainan merupakan sarana mensosialisasikan diri anak serta mengkur kemampuan potensi diri anak dalam buku Mutiah (2010:113). Dengan permainan anak akan mengenal berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Adakah pengaruh permainan jual beli menggunakan uang terhadap hasil belajar matematika anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Cindekia Kabuh Jombang ? “ dengan tujuan pengkajian untuk mengetahui pengaruh permainan jual beli menggunakan uang terhadap hasil belajar matematika anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Cindekia Kabuh Jombang melalui permainan jual beli menggunakan uang.

Dilaksanakan pada 5-21 April 2014. Pemberian intervensi melalui permainan jual beli menggunakan uang dilaksanakan selama 10 kali pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan selama 35x2 menit. Subjek penelitian adalah satu orang anak autisme kelas IV di SLB Cindekia Kabuh Jombang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pra eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah “one group pre-test post-test design”, yaitu sebuah eksperimen yang dilakukan pada suatu kelompok tanpa adanya kelompok control atau kelompok pembanding. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui metode tes. Analisis data adalah cara yang digunakan dalam proses penyederhanaan data kedalam data yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan dengan menggunakan Wilcoxon match pairs test

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari perolehan data pada fase baseline (A) dan fase intervensi (B) yang dilakukan dalam observasi partisipan selama 23 pertemuan dapat disajikan tabel sebagai berikut:

Data Hasil Belajar Matematika pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV di SLB Cindekia Kabuh Jombang sebelum diterapkan permainan Jual beli menggunakan uang (pre tes)

No	Subyek	Nilai Pre Tes		Jumlah	Rata-rata Pre tes (O <sub>1</sub> )
		1	2		
1	HP	40	50	90	45
2	NK	40	40	80	40
3	EK	50	50	100	50
4	YP	50	60	110	55
5	AG	50	40	90	45
6	CA	40	50	90	45
Jumlah rata-rata nilai pre tes					46,667

Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Matematika pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV di SLB Cindekia Kabuh Jombang sebelum diterapkan permainan Jual beli mata uang (pos tes)

No	Subyek	Nilai Pos Tes		Jumlah	Rata-rata Pre tes ( $O_2$ )
		1	2		
1	HP	60	70	130	65
2	NK	70	70	140	70
3	EK	70	80	150	75
4	YP	80	80	160	80
5	AG	70	70	140	70
6	CA	70	80	150	75
Jumlah rata-rata nilai Pos Tes					72,5

Tabel 4.3 Rekapitulasi Data Hasil Belajar Matematika pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV di SLB Cindekia Kabuh Jombang sebelum diterapkan permainan Jual beli mata uang (Pre tes dan pos tes)

No	Subyek	Pre Tes ( $O_1$ )	Pos Tes ( $O_2$ )
1.	HP	45	65
2.	NK	40	70
3.	EK	50	75
4.	YP	55	80
5.	AG	45	70
6.	CA	45	75
Rata-rata		46,667	72,5

Tabel 4.4 Perubahan Tanda Pre Tes dan Pos Hasil Belajar Matematika pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV di SLB Cindekia Kabuh Jombang

Subyek	Pre Tes ( $O_1$ )	Pos Tes ( $O_2$ )	Beda ( $O_1$ ) - ( $O_2$ )	Tanda Jenjang		
				Jenjang	+	-
HP	45	65	+ 20	1,0	1,0	0
NK	40	70	+ 30	5,5	5,5	0
EK	50	75	+ 25	3,0	3,0	0
YP	55	80	+ 25	3,0	3,0	0

AG	45	70	+ 25	3,0	3,0	0
CA	45	75	+ 30	5,5	5,0	0
Jumlah					20,5	

Perhitungan statistik dengan rumus yang digunakan untuk menganalisis adalah statistik non parametrik jenis Wilcoxon Match Pairs Test. Data-data hasil penelitian yang berupa nilai pre test dan post test yang telah di masukkan di dalam tabel kerja perubahan di atas, kemudian Setelah terkumpulnya sejumlah data dalam penelitian, untuk memperoleh kesimpulan data diolah melalui teknik analisis data. Analisis data adalah cara yang digunakan dalam proses penyederhanaan data kedalam data yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan dengan menggunakan Wilcoxon match pairs test :

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Dengan demikian

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}} = \frac{0 - 10,5}{4,77} = - 2,201$$

Pengujian Hipotesis. Nilai kritis 5% (untuk pengujian dua sisi) = 1,96 suatu kenyataan bahwa nilai Z yang diperoleh dalam hitungan adalah 2,201 lebih besar dari pada nilai kritis Ztabel 5% yaitu 1,96 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti "ada pengaruh yang signifikan antara permainan jual beli mata uang terhadap hasil belajar matematika pada anak tunagrahita kelas IV di SLB Cindekia Kabuh Jombang".

#### B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, hasil belajar matematika siswa tunagrahita ringan sebelum diterapkannya permainan jual beli mata uang cukup rendah dalam menyelesaikan masalah belanja. Hal ini disebabkan kurangnya memahami konsep berhitung mata uang dan fasilitas yang kurang mendukung sehingga siswa cepat bosan dalam belajar. Sedangkan hasil belajar matematika anak tunagrahita ringan sesudah diterapkannya permainan jual beli mata uang cukup baik / ada pengaruh dalam menyelesaikan masalah belanja. Hal ini dalam proses belajar mengajar anak merasa

senang dan tidak bosan mengikuti pelajaran matematika terutama materi menyelesaikan masalah belanja. Dengan demikian, sesuai dengan salah satu prinsip belajar menurut teori Gestalt (Djamarah, 2008:21) yaitu "belajar adalah reorganisasi pengalaman".

Bermain peran melibatkan murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Dengan menggunakan permainan murid akan merasa senang. Mauklah kedunia anak, sambil kita antarkan dunia kita (Bobby,2000:12). Dengan permainan tersebut anak akan menemukan penerapan konsep matematika dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung khususnya transaksi jual beli dilingkungan mereka. Dari nilai rata-rata hasil pre test dan post test pengaruh permainan jual beli mata uang terhadap hasil belajar matematika anak tunagrahita ringan sebelum diberi perlakuan / treatment adalah 46,67 sedangkan sesudah diberi perlakuan / treatment adalah 72,5. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan hasil belajar matematika anak tunagrahita ringan kelas IV melalui permainan jual beli mata uang di SLB Cindekia Kabuh Jombang.

Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh hasil Z 2,201 dengan perbandingan signifikan nilai Ztabel 5% = 1,96 maka dapat diketahui bahwa adanya pengaruh yang signifikan dalam permainan jual beli mata uang terhadap hasil belajar matematika pada anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Cindekia Kabuh Jombang..

#### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini tentang pengaruh permainan jual beli mata uang terhadap hasil belajar matematika pada anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Cindekia Kabuh Jombang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Dari nilai rata-rata hasil pre test dan post test pengaruh permainan jual beli mata uang terhadap hasil belajar matematika anak tunagrahita ringan sebelum diberi perlakuan / treatment adalah 46,67 sedangkan sesudah diberi perlakuan / treatment adalah 72,5. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan hasil belajar matematika anak tunagrahita ringan kelas IV melalui permainan jual beli mata uang di SLB Cindekia Kabuh

Jombang. ( $Z = 2,201$  lebih besar dari pada nilai kritis  $Z_{tabel 5\%}$  yaitu 1,96 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. )

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa penerapan permainan jual beli mata uang dapat meningkatkan hasil belajar matematika anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Cindekia Kabuh Jombang, maka penulis menyarankan kepada :

1. Dari hasil kesimpulan diatas yang menyatakan ada pengaruh hasil operasi hitung di SLB Cindekia Kabuh Jombang dalam permainan jual beli menggunakan

uang dalam menyelesaikan masalah belanja. Permainan jual beli dengan uang dilakukan 3x dengan menggunakan barang-barang yang ada disekitar, misalnya alat tulis dll.

2. Sebaiknya Dalam proses permainan jual beli dengan menggunakan uang anak dikondisikan terlebih dahulu.
3. Sebaiknya dibuat seri-seri permainan jual beli dengan uang dalam pembelajaran pada materi sesuai dengan kompetensi dasar indikator dalam kurikulum agar anak termotivasi dan suasana tidak tegang .

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astati. 1995. *Terapi Okupasi, Bermain, dan Musik untuk Anak Tunagrahita*. Bandung: Depdikbud .
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta.
- Delphie, Bandi. 2009. *Matematika untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Sleman: KTSP.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriani, Ratih Mega. 2009. Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Team Games Tournament) untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*. Vol. 5, No.2. Surabaya: PLB FIP UNESA.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Rosda.
- Husna M., A. 2009. *100 + Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi.
- Komariyah, Zuhrotul dan Soeparno. 2010. Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kart Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Babat Jerawat I Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan, (Online)*, Vol. 10, No. 1, (<http://file.UNESA.edu/Direktori/C%20-%20FIPS/JUR.%20TEK.%20PEND.%20.pdf>, diakses 20 desember 2013).
- Mahmudah, Siti dan Sujarwanto. 2008. *Terapi Okupasi untuk Anak Tunagrahita dan Tunadaksa*. Surabaya: Unesa University Press.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak Anda*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nursalim, M. dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pangesti, Hary. 2005. Meningkatkan Kemampuan Siswa Materi Aritmatika Sosial dengan Menggunakan Simulasi Transaksi Jual Beli bagi Siswa Kelas II SDN Sambiroto 04 Semarang Tahun 2004 – 2005. *Skripsi, (Online)*, (<http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/import/772.pdf>, diakses 20 desember 2013).
- Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo.
- Polonsky, L.dkk. 2005. *Matematika untuk Si Kecil*. Bandung:Pakar Raya.

- Runtutahu, J. Tombokan . 1996. *Pengajaran Matematika bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Depdikbud.
- Saleh, Samsubar. 1996. *Statistik Nonparametrik Edisi 2*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Shinta. 2010. Uang dan Sejarah Uang di Indonesia, (*Online*), <http://ruangberita.com/uang-dan-sejarah-uang-di-indonesia/>, diakses 15 desember 2013.
- Siradjudin dan Fajar Rahmawati. 2009. Kemampuan Aritmatika Sosial Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*. Vol. 5, No.1. Surabaya: PLB FIP UNESA.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi dan Sunaryo. 2007. *Intervensi Dini Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- Syuropati, Mohammad. 2009. *Inspirasi Anak Anda dengan Permainan yang mencerdaskan*. Yogyakarta: IN Azna Books.
- Wahyudi, Ari. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Luar Biasa*. Surabaya: Unesa University Press.
- Yunanto, Didik. 2010. Definisi Uang, (*Online*), <http://didikyunanto.blogspot.com/2010/02/definisi-uang.html>, diakses 20 desember 2013.
- Zunlynadia. 2010. Cerdas dalam memilih alat permainan anak, (*Online*), (<http://zunlynadia.wordpress.com/2010/12/27/cerdas-dalam-memilih-alat-permainan-anak/>, diakses 15 desember 2013).Veskarisyanti, A. Galih. 2008. *12 Terapi Autis Paling Efektif dan Hemat untuk Autisma Hyperaktif dan Retardasi Mental*. Jakarta: Pustaka Anggrek.