

## **PENGARUH METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN BAHASA ISYARAT TERHADAP PENGENALAN NILAI MATA UANG PESERTA DIDIK DISABILITAS RUNGU**

**Grahadi Erlangga Satya Arrayyan**

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

[Grahadi.22083@mhs.unesa.ac.id](mailto:Grahadi.22083@mhs.unesa.ac.id)

**Diah Ekasari**

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

[diahekasari@unesa.ac.id](mailto:diahekasari@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Kemampuan dalam pengenalan nilai mata uang perlu diajarkan kepada siswa tunarungu, hal ini berkaitan pada aktivitas setiap hari, akan tetapi peserta didik kurang mengetahui dalam mengartikan konsep, termasuk menukar uang menjadi barang dan kurang memahami nilai mata uang rupiah. Penelitian ini menggunakan metode *role playing* dalam pengenalan nilai mata uang berupa kegiatan jual-beli yang mendorong peserta didik untuk pengenalan nilai mata uang melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* berbantuan bahasa isyarat terhadap pengenalan nilai mata uang peserta didik disabilitas rungu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan design pre- experiment tipe design one-group *pretest-posttest*. Subjek penelitian ini terdiri dari enam peserta didik disabilitas rungu tanpa menggunakan alat bantu dengar di SLB B Dharma Wanita Kabupaten Sidoarjo. Teknik analisis data menggunakan wilcoxon match pair test dengan uji rumus wilcoxon dan uji wilcoxon SPSS V.26. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata sebelum diberikan *treatment* metode *role playing* sebesar 48,5 dan setelah diberikan terapkan metode *role playing* meningkat sebesar 91,83. Kesimpulannya, bahwa adanya pengaruh metode *role playing* berbantuan bahasa isyarat terhadap pengenalan mata uang peserta didik disabilitas rungu.

**Kata Kunci** : Metode *Role Playing*, Pengenalan Nilai Mata Uang.

### *Abstrack*

*The ability to recognize currency values is very important for deaf students, this is related to daily activities, but students are less knowledgeable in interpreting concepts, including exchanging money into goods and lack of understanding of the value of the rupiah. This study uses a role-playing method in the introduction of currency values in the form of buying and selling activities that encourage students to recognize currency values through direct experience. Therefore, this study aims to determine the effect of the role-playing method assisted by sign language on the recognition of currency values of deaf students. This research uses a kuantitatif design one grup pre-test post-test. The subject of this research consists of six students with hearing disability without using hearing aids at SLB B Dharma Wanita, Sidoarjo Regency. The data analysis technique used the wilcoxon match pair test with the wilcoxon formula test and the wilcoxon test SPSS V.26. The results of this study showed that the average value before being given the role playing method threatment was 48,5 and after being given the role playing method increased by 91,83. In conclusion, there is an influence of the role playing method with the help of sign language on the recognition of currency for students with hearing disabilities.*

**Keyword** : *Role Playing Method, Introduction to Currency Values.*

## **PENDAHULUAN**

Metode pembelajaran yang paling efektif adalah *role playing*. Metode *role playing* ialah aktivitas kegiatan belajar yang mengkolaborasikan dengan siswa melalui pendekatan dalam aktivitas kegiatan belajar yang nyata (Alfiati et al., 2024). Media pembelajaran yang bisa digunakan bersama dengan metode pembelajaran *role playing* adalah uang mainan. Uang mainan adalah media benda konkret yang dapat menunjukkan jenis nominal dengan bentuk fisik, hal ini meringankan kepada murid terkait pembelajaran jenis nominal dan nilai hitung pada matematika dasar.

Dalam nilai tempat bilangan adalah cara nilai suatu digit berdasarkan tempat atau posisi dalam bilangan. Penggunaan uang mainan tidak hanya membantu siswa berhitung, namun juga membantu dasar-dasar seputar kemampuan memahami matematika jenis nominal rupiah dengan baik. dalam capaian pembelajaran siswa fase B bagi siswa kelas 4 SD, siswa diberikan pembelajaran terkait pemahaman bilangan cacah sampai dengan 10.000 rupiah dan mengurutkan bilangan. Dalam konteks pengajaran nilai mata uang, metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam peran sebagai pembeli dan penjual dengan cara ini berikut, hal ini diharapkan mereka dapat memahami konsep pengenalan mata uang secara langsung dan bermanfaat.

Metode ini juga membantu siswa untuk belajar melalui pengalaman dunia nyata, yang dapat meningkatkan sebagai pengalaman proses pembelajaran mereka, serta meningkatkan pemahaman konseptual mereka dan memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi. Metode *role playing* adalah jenis pembelajaran di mana siswa mengambil peran atau karakter tertentu untuk memahami dan menerapkan konsep dalam situasi kehidupan nyata. Metode ini melibatkan pembelajaran dengan bertindak seolah-olah mereka berada dalam situasi tertentu untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang suatu konsep. Ide ini sejalan dengan (Astrini et al.,

2018) berpandangan bahwa bermain peran membuat siswa lebih tertarik dan terlibat. Dalam hal ini menggunakan quasi experiment untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa melalui *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan *treatment*.

Teori konstruktivisme dan teori perkembangan anak dari Jean Piaget menjadi dasar teoretis dalam mengembangkan keterampilan melalui metode *role playing*. Teori konstruktivisme menekankan siswa aktif terlibat dalam pengetahuan melalui pengalaman praktis. Dalam hal ini, *role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar. Metode pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan dalam menciptakan suasana belajar yang baru, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan rileks. Metode ini juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda, yang pada akhirnya membentuk kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

Dalam hal ini gaya mengajar yang terlalu teoritis dan berulang-ulang sering kali menyulitkan siswa untuk belajar secara langsung. Hal ini tidak hanya penting dalam konteks akademis namun juga sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari, yang menunjukkan bahwa uang adalah alat terpenting dalam melakukan sebuah transaksi jual beli. Oleh sebab itu diperlukan pemahaman yang kuat tentang nilai mata uang yang akan membantu siswa dalam mengelola uang mereka sejak dini (Saidah, 2023). Dalam hal tersebut masih demikian banyak penelitian tentang nilai mata uang pada umumnya lebih fokus pada pendekatan-pendekatan yang berorientasi pada teori seperti pembelajaran berbasis teks, alat peraga statis atau teknologi digital.

Dalam demikian, metode yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui simulasi atau permainan sosial seperti metode *role playing*, masih jarang untuk di diterapkan pada jenjang SLB, terutama dalam pengenalan mata uang yang melibatkan keaktifan siswa dan interaksi sosial. Di sisi lain, pengajaran mata

uang merupakan salah satu topik penting yang membutuhkan pemahaman praktis mengenai nilai nominal mata uang, transaksi, serta perhitungan uang.

Dalam penelitian ini terletak pada fokusnya untuk tidak hanya mengajarkan teori atau definisi tentang uang, tetapi juga bermanfaat pada siswa agar kesempatan terlihat aktif pada saat kegiatan yang melibatkan komunikasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara langsung. Dengan ini, metode *role playing* berpotensi memberikan pengalaman siswa tentang nilai uang, pengelolaan transaksi, serta keterampilan praktis yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui *role playing*, siswa dapat belajar konsep mata uang secara langsung melalui pengalaman berperan sebagai pembeli atau penjual dalam situasi simulasi, yang memungkinkan mereka memahami dan mempraktekkan penggunaan uang dalam transaksi nyata.

Dalam penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengimplementasikan metode *role playing* sebagai metode untuk mengajarkan pengenalan nilai mata uang berbantuan bahasa isyarat terhadap peserta didik disabilitas rungu. Dalam hal tersebut selain untuk mengenal penjumlahan dan pengurangan melalui mata uang siswa juga perlu memahami penggunaan metode *role playing* berbantuan bahasa isyarat terhadap pengenalan nilai mata uang peserta didik disabilitas rungu. Oleh karena itu tujuan penelitian ini untuk membuktikan pengaruh metode *role playing* berbantuan bahasa isyarat terhadap pengenalan nilai mata uang peserta didik disabilitas rungu.

## **METODE**

Dalam hal ini berkaitan dengan data yang disajikan dalam metode kuantitatif berupa angka-angka dan analisis secara statistik. Menurut (Sugiyono, 2019) metode kuantitatif disebut juga sebagai metode ilmiah hal tersebut dikarenakan sesuai dengan kaidah ilmiah yang bersifat obyektif, terukur rasional dan sistematis. Sedangkan penelitian eksperimen

menurut (Sugiyono, 2019) yaitu penelitian dengan tujuan untuk menguji pengaruh terhadap lain hal dalam situasi yang teratur. Hal ini digunakan jenis penelitian tersebut merujuk dalam penelitian sebelumnya yang menggunakan metode penelitian yang sama dan berhasil dilakukan.

Adapun design dalam pelaksanaan penelitian yang dipergunakan yaitu pre-experimental design dengan jenis design one-group *pretest-posttest*. Pemilihan jenis design tersebut dikarenakan pengambilan subjek dalam penelitian ini tidak dipilih secara acak melainkan melalui pengambilan subjek dengan kriteria tertentu (Sugiyono, 2019). One-Group *Pretest-Posttest* design ditandai dengan diberikannya berupa tes awal (*pretest*) pada subjek sebelum diberlakukan terhadap perlakuan (*treatment*) dan test akhir (*posttest*) setelah diberlakukannya perlakuan. Dalam hal ini penelitian dengan design one-group *pretest-post-test* tergolong pada jenis pre-experimental design. Hal tersebut rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut

Pre-test O <sub>1</sub>	Treatment X	Post-test O <sub>2</sub>
----------------------------	----------------	-----------------------------

### **Keterangan**

O<sub>1</sub> : Dalam hal ini dilakukan tes awal guna melihat pemahaman awal peserta didik memahami transaksi antara penjual dan pembeli menggunakan uang mainan dengan berupa unjuk kerja.

X : *Treatment* dilakukan dengan menggunakan metode *role playing*.

O<sub>2</sub> : Tes akhir atau *posttest*, guna untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh siswa memahami jual beli menggunakan uang mainan dengan berupa unjuk kerja.

Menurut (Sugiyono, 2019) Subjek penelitian adalah pihak yang dituju untuk diteliti sebagai sumber data untuk menjawab permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah dalam sebuah penelitian. Dalam hal ini penentuan subjek penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan pemilihan subjek

berdasarkan kriteria dan permasalahan yang telah dipilih, hal ini pemilihan subjek tersebut berdasarkan pertimbangan agar memperoleh subjek sesuai dengan karakteristik yang diinginkan oleh peneliti.

Dalam hal ini kriteria subjek yang dipilih pada penelitian tersebut yaitu siswa dengan hambatan tunarungu yang mengalami permasalahan dalam mengoprasionalkan mata uang, namun dapat mengikuti instruksi dengan tertib dan mengetahui uang secara fisik. Hal ini untuk mendapatkan kriteria subjek pada penelitian tersebut, langkah yang dilakukan yaitu melakukan observasi sehingga diperoleh 6 siswa disabilitas rungu yang tanpa mengguankan alat bantu dengar sebagai subjek penelitian. Hal tersebut subjek yang digunakan sesuai dengan kriteria dan tidak terdapat perubahan jumlah maupun jenis subjek yang digunakan.

Instrumen penelitian adalah sesuatu yang dijadikan alat untuk mengukur variabel penelitian yang diamati (Sugiyono, 2019). Dalam hal ini teknik pengumpulan data yakni alat ukur untuk mendapatkan atau mengumpulkan hasil penelitian yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan yang dilakukan oleh peneliti. dalam hal tersebut pengumpulan data menggunakan tes perbuatan, hal ini Jenis pengumpulan data dalam bentuk tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Hal ini tes yang akan digunakan peneliti pada siswa yaitu tes perbuatan dengan instrumen penilaian atau angket yang telah dibuat dan tes tulis yang telah dibuat oleh peneliti. Tes tersebut yang diberikan terdiri atas 2 tahap diantaranya yaitu *pretest* untuk mengukur sejauh mana pemahaman dasar siswa pada kemampuan memahami nilai uang, hal ini dikarenakan sangat penting sebelum melakukan pelaksanaan treatment. Kedua, *posttest* untuk mengukur kemampuan terhadap pengenalan mata uang pada peserta didik disabilitas rungu yang tanpa menggunakan alat bantu dengar setelah mendapatkan perlakuan dengan metode *role playing*.

Pada penelitian ini, validitas penelitian

tersebut yaitu menggunakan modul ajar, pretest dan posttest. Dalam hal ini bentuk tes tersebut berupa instrumen tes unjuk kerja. Dalam hal ini bentuk instrumen perbuatan tersebut berupa angket. Dalam hal ini validitas di uji oleh dosen ahli pendidikan matematika pendidikan khusus. Dalam teknik analisis data pada pembahasan tersebut menggunakan *pretest posttest* dengan bentuk tes perbuatan serta menggunakan angket penilaian tes unjuk kerja dan modul ajar yang dikembangkan untuk mendukung metode *role playing*. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik non parametris, karena dalam hal ini pengujian statistik yang dilakukan tidak menuntut banyak asumsi terpenuhi dan jumlah subjek kurang dari 30 dan distribusi tidak diasumsikan normal (Pallant, 2020).

Maka analisis data yang digunakan berupa statistik non parametrik dengan rumus wilcoxon match pair test. Hal tersebut dilakukan karena jumlah subjek yang diambil dalam penelitian ini kurang dari 10 yaitu 6 anak. Penggunaan analisis data dengan menggunakan wilcoxon untuk mencari pengaruh terhadap metode role playing dalam pengenalan mata uang sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* terhadap pengenalan mata uang dalam pembelajaran jual beli. Setelah data yang diperlukan dalam penelitian terkumpul, data tersebut akan dianalisis. Data yang diperoleh berasal dari hasil pemberian tes pendahuluan dan tes akhir. Hasil pemberian tes awal dan tes akhir dapat dihitung dengan nilai skor yang di dapat. Dalam hal tersebut data yang telah diperoleh maka dihitung dengan menggunakan rumus uji wilxocon.

$$Z = \frac{T - \mu T}{\sigma T}$$

Bagan 3.1 Rumus Uji Wilcoxon Match Pair Test

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan diberikannya *pre-test* yang dilakukan sebanyak 1 kali, *Pre-test* tersebut bertujuan untuk mengukur

kemampuan awal mengenal mata uang siswa disabilitas rungu sebagai subjek pada penelitian sebelum diberikan *treatment*. dengan menggunakan metode *role playing*. Dalam hal ini data diperoleh saat penelitian berlangsung. Berdasarkan hasil nilai yang didapat saat *pre-test* pada tabel diatas menyatakan bahwa nilai rata-rata hasil tes awal pengenalan nilai mata uang peserta didik disabilitas rungu yaitu 48,5. Dalam hal ini dengan perolehan nilai terkecil ialah 39 dan nilai terbesar hasil *pre-test* ialah 55. Tes awal diberikan melalui bentuk kolom tabel dibawah ini.

No	Nama	Nilai hasil unjuk kerja pembeli	Nilai hasil unjuk kerja penjual	Nilai rata rata
1	SR	40	38	39
2	AK	44	48	46
3	VR	46	48	47
4	GB	50	54	52
5	JY	50	54	52
6	AM	54	56	55
Nilai Rata-rata <i>Pre-test</i>				48,5

Tabel 4. 1 Hasil *Pre-Test* Pengenalan Nilai Mata Uang Peserta Didik Disabilitas Rungu

Dalam hal ini menyatakan bahwa nilai rata-rata hasil tes awal pengenalan nilai mata uang masih tergolong dalam kategori rendah, hal tersebut dikarenakan siswa masih belum mampu memahami menukar uang menjadi barang dengan nilai mata uang.

Pelaksanaan tes akhir dilakukan sejumlah 1 kali, Dalam hal ini tujuan dilakukannya *post-test* guna melihat sejauh mana hasil akhir pemahaman peserta didik sesudah diberikan *treatment* dengan metode *role playing*. Berikut dibawah ini data hasil tes akhir yang dipaparkan berupa kolom tabel.

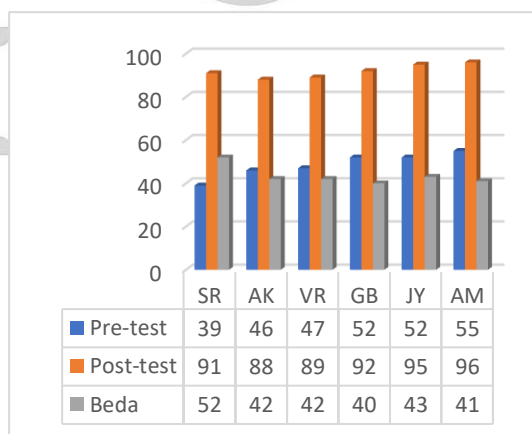
No	Nama	Nilai hasil unjuk kerja pembeli	Nilai hasil unjuk kerja penjual	Nilai rata rata
1	SR	90	92	91
2	AK	86	90	88
3	VR	88	90	89
4	GB	92	92	92

No	Nama	Nilai hasil unjuk kerja pembeli	Nilai hasil unjuk kerja penjual	Nilai rata rata
5	JY	96	94	95
6	AM	96	96	96
Nilai Rata-rata <i>Post-test</i>				91,83

Tabel 4. 2 Hasil *Post-Test* Pengenalan Nilai Mata Uang Peserta Didik Disabilitas Rungu

Berdasarkan hasil nilai yang didapat saat *post-test* pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yaitu 91,83 hasil *post-test* pengenalan nilai mata uang peserta didik disabilitas rungu, hal tersebut karena peserta didik sudah mampu memahami menukar uang menjadi barang dengan nilai mata uang dan memahami nilai mata uang rupiah. Dalam hal ini skala penilaian menurut (Nurhamsih, 2019) 0-39 kategori sangat rendah, 40-51 kategori kurang, 51-65 kategori cukup, 66-80 kategori baik dan 81-100 kategori sangat baik. Dalam hal ini dengan perolehan nilai terendah yaitu 88 dan nilai tertinggi hasil *post-test* yaitu 96.

Rekapitulasi memiliki tujuan yaitu guna melihat perbandingan tingkat pengenalan rupiah mata uang murid disabilitas rungu pada kegiatan awal pelaksanaan penelitian dan akhir kegiatan pelaksanaan penelitian saat setelah diberikan *treatment* dengan metode *role playing*. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa angka peningkatan dan penurunan tingkat kemampuan mengenal nilai mata uang peserta didik disabilitas rungu.



Grafik 4.1 Rekapitulasi Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Pengenalan Nilai Mata Uang

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan.

Tahap selanjutnya yaitu analisis data dengan menggunakan hasil dari nilai *pretest* dan *post-test* dengan menggunakan rumus uji *Wilcoxon match pair*.

No	Nama Siswa	Pre-Test (O1)	Post-Test (O2)
1.	SR	39	91
2.	AK	46	88
3.	VR	47	89
4.	GB	52	92
5.	JY	52	95
6.	AM	55	96
Nilai Rata-rata		48,5	91,83

Tabel 4. 3 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Pengenalan Nilai Mata Uang

Dalam hal ini nilai rata rata peserta didik disabilitas rungu sebelum diberikan *treatment* yaitu 48,5 sedangkan nilai rata rata setelah diberikan *treatment* yaitu 91,83. Dalam hal tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan *treatment* nilai peserta didik mengalami peningkatan karena hasil tersebut rata-rata nilai tes akhir lebih unggul dibandingkan dengan nilai rata-rata tes awal. Pada tahap berikutnya Memasukkan data ke dalam tabel penolong dengan mencari nilai beda pada setiap subjek.

No	Na ma	O 1	O 2	Bed a	Tanda Jenjang		
					Jenj ang	+	-
1	SR	39	91	52	6	6	0
2	AK	46	88	42	3,5	3,5	0
3	VR	47	89	42	3,5	3,5	0
4	GB	52	92	40	1	1	0
5	JY	61	95	43	5	5	0
6	AM	62	96	41	2	2	0
Total					22	W= 22	T = 0

Menghitung nilai rata-rata

$$\begin{aligned} \text{Mean : } \mu_T &= \frac{n(n+1)}{4} = \frac{6(6+1)}{4} \\ &= \frac{6(7)}{4} \\ &= \frac{42}{4} = 10,5 \end{aligned}$$

Menghitung simpangan baku ( $\sigma_T$ )

$$\begin{aligned} \text{Simpangan baku : } \sigma_T &= \frac{\sqrt{n(n+1)(2n+1)}}{24} \\ &= \frac{\sqrt{6(6+1)(2 \times 6+1)}}{24} \\ &= \frac{\sqrt{(42)(13)}}{24} \\ &= \frac{\sqrt{(42)(13)}}{24} \\ &= \frac{\sqrt{546}}{24} \\ &= \sqrt{22,75} = 4,769696007 \\ &= 4,7696 \\ &= 4,77 \end{aligned}$$

Penyelesaian dalam menghitung data dengan rumus uji Wilcoxon

$$\begin{aligned} Z &= \frac{T - \mu T}{\sigma T} \\ Z &= \frac{0 - 10,5}{4,77} = \frac{-10,5}{4,77} \\ Z &= -2,20125786 \\ Z &= 2,20 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis data yang menggunakan rumus wilcoxon match pair test maka hipotesis pada hasil hitung nilai kritis 5% dengan keputusan menggunakan pengujian dua sisi  $\alpha 5\% = 1,96$  dengan hasil Z hitung = 2,20 (nilai(-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak) yaitu :

1. H0 diterima jika (Zhitung) < (Ztabel)
2. H0 ditolak jika (Zhitung) 2,20 > 1,96 (Ztabel)

Dalam hal ini hasil analisis uji Wilcoxon dengan SPSS pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS. Pada pengujian Wilcoxon dnegan menggunakan SPSS memperoleh 2

jenis data diantaranya test statistic dan uji wilcoxon SPSS.

### Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	6 <sup>b</sup>	3.50	21.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	6		

a. Post Test < Pre Test

b. Post Test > Pre Test

c. Post Test = Pre Test

### Test Statistics<sup>a</sup>

		Post Test - Pre Test
Z		-2.207 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)		.027

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dalam hal ini berdasarkan hasil perhitungan SPSS V.26 menunjukkan bahwa nilai Zhitung = -2.207 dan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,027. Dalam hal ini kriteria yang digunakan menggunakan metode Wilcoxon yaitu jika hasil uji nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < a=0,5 maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak. berdasarkan hasil data diatas menunjukkan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) < a dengan nilai 0,027 < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak. Dalam hal tersebut hasil pengujian data Wilcoxon melalui rumus perhitungan bahwa diperoleh hasil (H<sub>0</sub>) ditolak dan (H<sub>a</sub>) diterima dapat disimpulkan

bahwa adanya pengaruh metode *role playing* berbantuan bahasa isyarat terhadap pengenalan mata uang peserta didik disabilitas rungu.

### PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* berbantuan bahasa isyarat terhadap pengenalan nilai mata uang memberikan pengaruh kepada siswa dengan hambatan pendengaran yang tanpa menggunakan alat bantu dengar. Dalam hal ini menunjukkan bahwa adanya perbandingan antara hasil nilai awal siswa sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment*. Sebelum diberikan *treatment* nilai tes awal peserta didik rata-rata mencapai 48,5 dan kemudian meningkat menjadi 91,83 pada rata-rata nilai *post-test* setelah diberikan *treatment* berupa metode *role playing* berbantuan bahasa isyarat.

Dalam penelitian ini menekankan untuk penggunaan metode *role playing* terhadap pengenalan nilai mata uang. Hal tersebut terdapat beberapa aspek yang di utamakan kepada peserta didik yaitu mengoperasikan dalam kegiatan jual-beli dan pengenalan nilai mata uang Hendarko & Anggraika (2019). Dalam hal ini penerapan metode *role playing* terhadap pengenalan nilai mata uang berbantuan bahasa isyarat kepada murid disabilitas rungu dilakukan pada penelitian ini untuk pengenalan nilai mata uang. Dengan demikian pengenalan nilai mata uang dengan menggunakan metode *role palying* akan menjadi opsi pembelajaran peserta didik. Hal tersebut *role playing* memberi peluang secara langsung pada murid untuk aktif dalam kegiatan belajar. Menurut Hariani (2019) hal ini juga menjadi sebuah hal yang perlu di perhatikan bagi peserta didik tentang dasar-dasar nilai mata uang.

Hal tersebut sejalan dengan Dian Mawardi et al. (2022) bahwa menempatkan siswa dalam peran jual beli *role playing* akan memberikan rasa lebih mudah pada pembelajaran secara langsung dan bersemangat dalam belajar. Masruroh et al. (2020) mengemukakan bahwa metode *role playing* selain efektif, metode ini

menawarkan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Hal tersebut terjadi ketika saat pelaksanaan pemberian *treatment* siswa tampak antusias bersemangat dalam jual beli *role playing* sehingga materi dalam pembelajaran tersebut mudah untuk dipahami. Dalam hal ini menurut Yanti Lubis et al. (2019) metode *role playing* dapat menjadikan pendekatan selain menyenangkan, akan tetapi juga efektif dalam membantu peserta didik dalam membangun kepercayaan diri secara perlahan. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Yusuf (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman pada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* berbantuan bahasa isyarat terhadap pengenalan nilai mata uang pada siswa disabilitas rungu. Dalam faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan yaitu konsisten dalam pengenalan nilai mata uang serta pengulangan dalam *treatment* metode *role playing* kepada peserta didik disabilitas rungu.

## **PENUTUP**

### **Simpulan dan Saran**

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan subjek siswa disabilitas rungu menunjukkan bahwa sebelum diberikan *treatment*, kemampuan awal pengetahuan peserta didik masih dikategori rendah. Dalam hal tersebut ditunjukkan bahwa nilai *pre-test* diperoleh 48,5 dengan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami nilai mata uang serta menggabungkan jumlah nilai mata uang saat melakukan transaksi jual-beli. Dalam hal ini setelah diberikan *treatment* berupa metode *role playing* berbantuan bahasa isyarat terhadap pengenalan nilai mata uang terjadi peningkatan yang pada kemampuan pengetahuan dalam pengenalan nilai mata uang. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil test akhir mendapatkan hasil senilai 91,83 hal ini seluruh hasil pada peserta didik mengalami peningkatan.

Temuan penelitian menyatakan bahwa hasil yang dieproleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,027 lebih rendah dari 0,05 berdasarkan hasil tersebut menyatakan bahwa penggunaan *role playing* berbantuan bahasa isyarat pada pengenalan nilai mata uang memberikan pengaruh pada siswa disabilitas rungu. Dalam hal tersebut tidak terlepas dari keberhasilan dalam mencapai hasil tujuan yaitu berpengaruh terhadap pengenalan nilai mata uang peserta didik disabilitas rungu, hal ini ditunjukkan oleh peserta didik tampak antusias bersemangat dalam jual beli *role playing* sehingga materi dalam pembelajaran tersebut mudah untuk dipahami. Dalam hal tersebut hasil pengujian data *Wilcoxon* melalui rumus perhitungan bahwa diperoleh hasil ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh metode *role playing* berbantuan bahasa isyarat terhadap pengenalan mata uang peserta didik disabilitas rungu.

### **Saran**

#### 1. Bagi guru

Metode *role playing* berbantuan bahasa isyarat berpengaruh terhadap pengenalan nilai mata uang peserta didik disabilitas rungu, dalam hal ini metode tersebut diharapkan bisa menjadikan acuan kepada pendidik dan lembaga pendidikan di lingkungan sekolah untuk menyajikan kegiatan belajar mengajar dengan kondisi mendekati situasi keadaan yang nyata serta menambah wawasan tentang metode *role playing* yang dapat digunakan untuk mengajar.

#### 2. Bagi peneliti selanjutnya

Dalam hasil pengamatan secara langsung ini dapat menjadikan sebuah tolak ukur bagi peneliti yang berkaitan dengan metode *role playing* dan dapat dikembangkan selanjutnya menjadi jumlah subjek yang lebih luas serta tempat peneliti yang berbeda.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Alfiati, R., Melani Yosafa, E., Zuhdi, U., Negeri Surabaya, U., FIP Universitas Negeri Surabaya, P., & Guru Sekolah Dasar, P. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Materi*

*Nilai Mata Uang Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo.*

- Astrini, T., Nyoman, N., & Rati, N. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berorientasi Tri Kaya Parisudha Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV. In *PIPS* (Vol. 2, Number 2). Bulan Oktober Tahun.
- Dian Mawardi, A., Ambraini Aritonang, M., Universitas Achmad Yani Banjarmasin, F., & PGSD Universitas Achmad Yani Banjarmasin, M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Tematik Dan Model pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar Negeri 2 Bengkal. In *Jurnal Pahlawan* | (Vol. 18, Number 01).
- Hendarko, A. C., & Anggraika, I. (2019). Teknik Prompting untuk Meningkatkan Keterampilan Konsep Uang dan Aktivitas Ekonomi pada Anak dengan Disabilitas Intelektual Sedang. *Humanitas*, 3(2), 169–178.
- Masruroh, A., Dhieni, N., & Karnadi, K. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Bermain Peran terhadap Perilaku Sopan Santun Anak. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(1), 21–30.
- Nurhamsih, N., F. F., M. M., & S. S. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 8, Number 1).
- Pallant, J. F. (2020). *Perceived Control of Internal States and Wellbeing*. [www.allenandunwin.com/spss](http://www.allenandunwin.com/spss)
- Saidah, L. (2023). *Penerapan Role Playing Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu*. 2(2), 1236–1259.
- Sugiyono. (2019). *Kualitatif, Kuantitatif, R&D*.
- Yanti Lubis, M., Yanti Lubis Sekolah Tinggi Agama Islam Barumun Raya Sibuhuan, M., & Utara, S. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. In *Anak Usia Dini* (Vol. 2, Number 1).