

**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)
(2016)**

Eka Saraswati

Email: ekasaraswati52@gmail.com

(Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Jakarta)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang dengan penggunaan media monopoli pada peserta didik gangguan intelektual ringan kelas VIII di SMPLB C Asih Budi Jakarta Timur. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan sebanyak dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada siklus I diperoleh rata-rata persentase 55% dan belum memenuhi target yang ingin dicapai peneliti, maka dilanjutkan ke siklus II. Setelah diberikan tindakan pada siklus II diperoleh rata-rata 75%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang pada peserta didik dengan gangguan intelektual ringan kelas VIII SMPLB yang diperoleh dari data hasil analisis pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan perolehan skor pada saat evaluasi. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif salah satunya adalah penggunaan media monopoli dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Hasil belajar matematika, media monopoli, peserta didik gangguan intelektual ringan.

Pendahuluan

Matematika adalah hal yang tidak pernah lepas dari kehidupan manusia, hampir seluruh aktivitas selalu menggunakan konsep matematika, seperti berhitung, memecahkan masalah, memperkirakan sesuatu, bersikap teliti dalam melakukan suatu tugas, merupakan hal yang selalu terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika bertujuan untuk membantu peserta didik memecahkan masalah dan mengatasi berbagai hal dalam kehidupan.

Salah satu komponen dari matematika adalah penggunaan mata

uang. Seperti kita ketahui bahwa mata uang merupakan salah satu elemen penting dalam kehidupan sehari-hari, uang merupakan kebutuhan utama dan mendasar bagi setiap manusia. Memiliki uang tanpa keterampilan menggunakannya dapat menjadi masalah, jika hal tersebut terjadi dikhawatirkan dapat dijadikan objek penipuan dan pihak yang tidak mengerti menggunakan uang akan dirugikan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Berdasarkan hal tersebut, keterampilan menggunakan uang adalah hal yang patut dikuasai oleh seluruh lapisan masyarakat, tidak terkecuali bagi anak dengan gangguan intelektual. Anak

dengan gangguan intelektual juga akan membutuhkan uang dalam memenuhi kebutuhannya dan melakukan transaksi jual beli dengan orang lain.

Peserta didik dengan gangguan intelektual ringan adalah salah satu kondisi dimana individu mengalami hambatan pada perkembangan intelektualnya. Hal ini menyebabkan terhambatnya kemampuan kognitif, koordinasi motorik dan sosialisasi. Dengan kondisi tingkat intelegensi yang rendah, anak dengan gangguan intelektual sulit untuk mencapai prestasi maksimal dalam bidang akademik, maka pembelajaran yang dilaksanakan harus disesuaikan dengan kemampuan yang mereka miliki serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti melakukan observasi di SLB C Asih Budi kelas VIII SMPLB yang terdiri dari 4 orang peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan para guru, seluruh peserta didik kelas VIII SMPLB belum memahami cara menggunakan uang. Pada saat pelajaran matematika pun, nilai para peserta didik pembelajaran matematika dengan materi penggunaan mata uang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan pihak kantin sekolah, para peserta didik saat melakukan transaksi jual beli masih kesulitan dalam mengatur berapa uang yang harus ia bayar dan berapa uang kembalian yang harus ia terima saat melakukan transaksi jual beli. Maka atas dasar inilah perlu diadakannya pembelajaran penggunaan mata uang bagi peserta didik dengan gangguan intelektual.

Selama ini, di sekolah peserta didik diajarkan untuk mengenal mata uang dan operasi hitung uang sebatas dengan media papan tulis di dalam kelas. Mengingat kemampuan peserta didik dengan gangguan intelektual ringan mengalami keterbatasan pada bidang kognitif, maka pembelajaran

matematika dengan materi penggunaan mata uang menggunakan dengan media yang konkret dan dilakukan bertahap, berulang-ulang dengan media yang menyenangkan. Media turut memberikan peranan penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat berkontribusi besar pada tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan uang pada peserta didik dengan gangguan intelektual ringan kelas VIII SMPLB Asih Budi. Peneliti tertarik untuk menggunakan media monopoli karena permainan monopoli merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mempermudah mengajarkan penggunaan mata uang. Permainan ini dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan kondisi serta kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan media monopoli merupakan permainan yang menyenangkan karena dapat menimbulkan interaksi antara sesama peserta didik serta dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam belajar walaupun dalam hal ini kesan bermain sangat terasa.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik mengangkat dan melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Menggunakan Mata Uang Melalui Penggunaan Media Monopoli Pada Peserta Didik Dengan Gangguan Intektual Ringan Kelas VIII” (Penelitian Tindakan Kelas di SMPLB C Asih Budi Jakarta Timur)”. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang pada peserta didik dengan gangguan intelektual ringan kelas VIII SMPLB C Asih Budi melalui penggunaan media monopoli?”

Kajian Teori

Menurut William Burton, belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya. (2011:39). Hasil belajar menurut William Burton adalah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap dan keterampilan yang diterima murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan beruna serta bermakna baginya (2003:27) selain itu Benyamin Bloom diklasifikasikan menjadi tiga ranah, diantaranya adalah ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotor (2011:22).

Matematika menurut Paling adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara untuk menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang lebih penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan (2010:252). Ruang lingkup matematika pada tingkat SMPLB-C adalah aritmatika, geometri dan mata uang. Para ahli ekonomi mendefinisikan mata uang sebagai sesuatu (benda) yang diterima secara umum dalam proses pertukaran barang dan jasa (2004:3).

Pada saat melakukan proses pembelajaran diperlukan media sebagai alat bantu bagi pendidik maupun peserta didik. Media dalam pembelajaran menurut Gagne adalah wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang siswa untuk belajar (2011:14). Media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses belajar bagi peserta didik gangguan intelektual adalah media yang bersifat konkret dan berhubungan dengan kegiatan yang dialaminya sehari-hari. Salah satu media pembelajaran matematika untuk pokok

bahasan menggunakan mata uang adalah media monopoli.

Monopoli adalah permainan dengan sistem ekonomi yang disederhanakan, yang didalamnya terdapat komponen uang, transaksi jual beli dan penyewaan (2012:110). Media monopoli dapat mempermudah pemahaman peserta didik gangguan intelektual ringan mengenai mata uang.

Peserta didik dengan gangguan intelektual ringan menurut Mulyono adalah peserta didik yang memiliki IQ antara 68-52 yang perkembangan mentalnya tergolong subnormal namun masih memiliki kemampuan menguasai mata pelajaran akademik di sekolah dasar (2006:26). Karakteristik kecerdasan peserta didik dengan gangguan intelektual adalah ketrebatan dalam memahami sesuatu terutama pada hal yang bersifat abstrak, daya ngat yang rendah dan perkembangan mental yang tidak seimbang dengan perkembangan usia.

Dengan menggunakan media monopoli ini peneliti mengharapkan adanya peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang serta memberikan pengalaman kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Dengan meningkatnya hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang pada akhirnya mempermudah peserta didik dalam mengatasi masalah mengenai penggunaan mata uang di dalam kehidupannya sehari-hari.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan yaitu metode *Classroom Action Research* atau metode penelitian Tindakan Kelas. Metode *Classroom Action Research* adalah sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-

kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajar pun menjadi lebih baik (2012:8). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain spiral Kemmis dan Taggart dimana di dalamnya terdapat empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah empat peserta didik dengan gangguan intelektual ringan kelas VIII SMPLB C Asih Budi. Pada saat melakukan tes pra tindakan diketahui bahwa seluruh peserta didik mendapatkan nilai yang rendah dibawah KKM yang ditentukan dan selama proses pembelajaran masih belum memahami materi penggunaan mata uang dengan baik. Adapun target yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah peserta didik mampu menjumlahkan mata uang dengan hasil maksimal Rp 5000 dan menghitung uang kembalian yang harus diterima dengan menggunakan media monopoli sebagai media pembelajaran. Nilai yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik adalah sebesar 60.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri dari enam kali pertemuan. Di setiap pertemuan diberikan estimasi waktu 35-60 menit. Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti melakukan observasi, melakukan assesmen, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan media monopoli.

Hasil intervensi penelitian tindakan kelas yang diharapkan oleh peneliti adalah dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang pada peserta didik dengan gangguan intelektual ringan di kelas VIII SMPLB C Asih Budi. Peningkatan hasil belajar dilihat

dari perbedaan nilai yang dicapai peserta didik sebelum dan sesudah diberikannya tindakan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu melalui observasi, tes tertulis, catatan lapangan dan dokumentasi yang mendukung.

Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang, peneliti menggunakan instrumen berupa soal matematika dan instrumen kegiatan pembelajaran matematika.

Setelah terkumpulnya data-data maka dilakukan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan dan peningkatan pada peserta didik pada saat proses kegiatannya pembelajaran berlangsung. Model analisis yang digunakan adalah Miles dan Huberman yaitu analisis data yang terdiri dari reduksi data, *display data* dan kesimpulan. Analisis data kuantitatif digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul dengan cara menghitung nilai hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang pada peserta didik dengan gangguan intelektual ringan.

Interprestasi data adalah dimana peneliti membandingkan hasil analisis data dengan kriteria keberhasilan. Interpretasi data dilaksanakan setelah menganalisis data. Tujuan dilakukannya interpretasi data adalah untuk mengukur sejauh mana peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah diberikannya tindakan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh data-data hasil pengamatan dan hasil tes. Data-data ini kemudian dideskripsikan untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, peneliti melakukan tes kemampuan awal dengan cara memberikan tes dalam bentuk soal pilihan ganda dan uraian sebanyak sepuluh soal. Setelah dilaksanakannya tes, maka diperoleh hasil kemampuan peserta didik dengan gangguan intelektual ringan, hasil belajar matematika kelas VIII dengan nilai rata-rata kelas hanya memperoleh sebesar 42,5.

Nilai yang diperoleh peserta didik masih berada dibawah target yang ditentukan, maka dari itu peneliti menyusun jadwal pelaksanaan penelitian, membuat instrumen observasi, menentukan waktu dan tempat pelaksanaan penelitian, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk pemberian tindakan di siklus I, serta menyiapkan media monopoli dan soal-soal latihan maupun soal yang akan diberikan pada saat tes.

Pemberian tindakan pada siklus I direncanakan dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan, yaitu 5 kali pemberian tindakan dan 1 kali untuk pelaksanaan evaluasi. Dalam setiap pertemuan, dibutuhkan waktu sekitar 35 menit.

Pelaksanaan pemberian tindakan dilakukan sebanyak 2 kali dalam seminggu, setelah itu, dilanjutkan dengan pelaksanaan evaluasi. Selama kegiatan pemberian tindakan berlangsung peneliti berperan sebagai pengamat yang ikut berperan aktif pada saat kegiatan pembelajaran.

Selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli terlihat adanya peningkatan yaitu keaktifan peserta didik selama belajar, antusiasme serta suasana kelas yang menyenangkan memuat peserta didik tidak bosan selama belajar. Selain itu, hasil belajar matematika pun mengalami peningkatan. Nilai rata-rata yang diperoleh setelah pemberian tindakan siklus I adalah sebesar 55. Peningkatan ini terlihat pada materi menjumlahkan mata

uang, dimana pada pelaksanaan tes kemampuan awal seluruh peserta didik mengalami kesulitan, namun setelah diberikan tindakan di siklus I peserta didik sudah mampu mengerjakan beberapa soal penjumlahan dengan benar.

Nilai yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan namun masih belum mencapai target yang ditentukan. Maka dari itu peneliti dan kolabolator menganalisis hambatan-hambatan yang menyebabkan peserta didik belum mencapai target, setelah itu peneliti menyusun kembali rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II.

Hambatan-hambatan yang terdapat pada siklus I diperbaiki pada saat pelaksanaan siklus II, diantaranya adalah waktu pembelajaran yang tidak mencukupi, dan kondisi kelas yang tidak kondusif.

Pada siklus II, kegiatan pemberian tindakan dilaksanakan selama 60 menit. Setelah dilaksanakan 5 kali pertemuan, dan 1 kali untuk evaluasi. Peneliti dan kolabolator menganalisis hasil belajar peserta didik. Seluruh peserta didik sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu perolehan nilai minimal sebesar 60. Nilai rata-rata kelas untuk mata pelajaran matematika pokok bahasan menggunakan uang pada siklus II yaitu sebesar 75.

Peningkatan hasil belajar ini terlihat pada materi menentukan jumlah uang yang harus dibayarkan dan menghitung uang kembalian. Pada siklus I peserta didik masih mengalami kesulitan, namun setelah diberikannya tindakan di siklus II peserta didik sudah memahami materi pembelajaran ini dengan cukup baik. Selain itu, selama proses pembelajaran terlihat peningkatan antusiasme peserta didik terhadap mata pelajaran matematika, peserta didik terlihat lebih aktif selama di kelas dan peserta didik terlihat bersemangat dan tidak bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini

disebabkan karena media monopoli ini mengajarkan materi pembelajaran mata uang dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, selain itu selama proses pembelajaran, peserta didik banyak diberikan soal-soal latihan sehingga pemberian soal secara berulang-ulang ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang pada peserta didik dengan gangguan intelektual. Dengan tercapainya target yang peneliti harapkan, maka penelitian ini dicukupkan pelaksanaannya hingga siklus II.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat terlihat adanya peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang dengan menggunakan media monopoli yang dilaksanakan pada peserta didik gangguan intelektual ringan kelas VIII SMPLB C Asih Budi Duren Sawit.

Media monopoli yang digunakan dalam penelitian ini adalah monopoli yang telah dimodifikasi, sehingga dalam pelaksanaannya mudah untuk difahami oleh peserta didik dengan gangguan intelektual ringan.

Peningkatan juga terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, dimana peserta didik terlihat antusiasme, dan bersifat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena dengan menggunakan media monopoli dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif di dalam kelas.

Dalam pelaksanaan tindakan terdapat beberapa hal yang menyebabkan peserta didik belum mencapai target yang ditentukan oleh

peneliti pada siklus I, diantaranya adalah waktu pembelajaran yang kurang serta kondisi kelas yang tidak kondusif, namun pada siklus II hambatan-hambatan tersebut diperbaiki sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan mencapai target yang telah ditentukan.

Penggunaan media monopoli ini dapat dilanjutkan untuk kegiatan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan menggunakan mata uang pada peserta didik gangguan intelektual ringan kelas VIII.

Kelebihan penggunaan media monopoli yang telah dimodifikasi ini dalam pembelajaran matematika adalah berkenaan dengan masalah yang dialami peserta didik sehari-hari sehingga kegiatan pembelajaran menjadi bermakna, mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, menarik minat peserta didik untuk belajar, dan peserta didik berperan aktif selama kegiatan pembelajaran.

Saran yang dapat peneliti berikan untuk pihak sekolah adalah diharapkan pihak sekolah mempermudah dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran yaitu dengan menyiapkan sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran diantaranya adalah ruangan kelas yang nyaman dan tenang serta tersedianya media pembelajaran. Selain itu, bagi pendidik peneliti juga mengharapkan agar menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran dan meningkatkan minat peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya, semoga penelitian ini dapat dijadikan acuan dan dikembangkan lebih inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Daftar Pustaka

- Dina Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Manurung Mandala dan Prathama Rahardja. *Uang, Perbankan dan Ekonomi Moneter (Kajian Kontekstual Indonesia)*. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 2004.
- Mulyono Abdurahman. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rienka Cipta, 2010.
- Mulyono Abdurahman, Sudjadi S. *Pendidikan Luar Biasa Umum*. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan, 2006.
- Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Tunagrahita Ringan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Yusep Nurjatmika. *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*. Yogyakarta: Mitra Setia, 2012.