

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peserta didik berkebutuhan khusus atau biasa disingkat sebagai ABK adalah Peserta didik-Peserta didik dengan hambatan tertentu sehingga memerlukan bantuan terhadap hambatan yang dimilikinya. Menurut direktorat Pendidikan Luar Biasa Peserta didik berkebutuhan khusus yang dikutip dari Jurnal Studi Sosial adalah Peserta didik yang secara signifikan mengalami kelainan atau penyimpangan (fisik, mental-intelektual, sosial, emosional) dalam proses perkembangan dan pertumbuhan dibandingkan Peserta didik-Peserta didik lain seusianya, sehingga Peserta didik memerlukan pelayanan Pendidikan khusus¹. Sedangkan menurut Atmaja Peserta didik berkebutuhan khusus adalah Peserta didik yang memiliki kelambatan belajar, memiliki hambatan dalam fisik, mental, intelegensi serta emosi sehingga memerlukan pembelajaran secara khusus². ABK memiliki beberapa kategori hambatan seperti Peserta didik dengan hambatan penglihatan, Peserta didik dengan hambatan pendengaran, Peserta didik dengan Hambatan intelektual dan Peserta didik dengan hambatan fisik dan motorik.

Menurut Martini Jamaris tunagrahita adalah individu yang mengalami keterbatasan mental yang mana kondisi tersebut menyebabkan individu yang bersangkutan akan mengalami hambatan dalam belajar dan mengalami hambatan dalam belajar dan mengalami hambatan dalam melakukan berbagai fungsi dalam kehidupannya serta dalam penyesuaian diri³. Pengaruh hambatan

¹ Erawati, dkk. (2016). Pendidikan Karakter Bangsa pada Peserta Didik Berkebutuhan Khusus dalam Pendidikan Inklusif. Jurnal Studi Sosial. Vol 4. No 1. 20-29

² Atmaja, Jati R. . *Pendidikan dan Bimbingan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus* (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2018), h. 6

³ Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), hlm. 190 .

dalam intelektual berpengaruh terhadap tumbuh kembang Peserta didik terutama dalam pengembangan Bahasa dan kemampuan Peserta didik dalam memahami aspek-aspek sosial seperti contohnya kurang mengertinya norma yang ada dalam masyarakat. Dalam beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik dengan hambatan intelektual adalah

Intervensi menurut KBBI adalah campur tangan dalam perselisihan antara dua pihak (orang, golongan, negara, dan sebagainya). Sedangkan intervensi dalam pendidikan mencakup kegiatan yang merangsang kemampuan dasar Peserta didik dilakukan pada Peserta didik dengan kelambatan pada suatu hal dengan maksud mengejar ketertinggalan agar keterlambatan tersebut tidak menjadi semakin berat.

Peserta didik dengan hambatan intelektual memerlukan intervensi karena memiliki kesulitan dalam mengerti suatu konsep, berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Dengan adanya intervensi Peserta didik dengan hambatan intelektual nantinya diharapkan dapat memiliki keterampilan dasar dan memiliki dukungan emosional, dengan adanya intervensi maka Peserta didik dengan hambatan intelektual dapat memiliki kesempatan masa depan yang sama. Intervensi yang tepat dibutuhkan guna mengembangkan mengembangkan keterampilan dasar, meningkatkan kemampuan kognitif, serta membangun rasa kepercayaan diri. Selain itu juga intervensi diberikan melalui program Pendidikan khusus untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki dan mengaplikasikannya dalam masyarakat luas. Dengan menggunakan intervensi diharapkan Peserta didik hambatan intelektual memiliki kesempatan yang lebih baik dalam hidup mandiri.

Sesuai dengan temuan peneliti, Peserta didik dengan hambatan intelektual memiliki kekurangan pada kemampuan daya tangkap dan menghubungkan pengetahuan satu dengan yang lainnya yang mengharuskan tenaga pengajar melakukan pembelajaran yang lebih pro-aktif terhadap Peserta didik dengan hambatan intelektual. Menurut Ahmad Susanto yang dikutip dari *Journal of Elementary Education* pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar yang dibangun oleh guru guna mengembangkan kreativitas berpikir siswa, dan

dapat meningkatkan kemampuan membangun pengetahuan baru sebagai upaya dari penguasaan terhadap matematika⁴.

Peserta didik dengan hambatan intelektual umumnya menghadapi tantangan dalam memahami nilai mata uang karena kemampuan Peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam pemahaman konsep abstrak, dimana nilai uang cenderung tidak memiliki bentuk fisik atau dapat dilihat langsung. Selain karena nilai uang yang tidak memiliki bentuk fisik, kemampuan kognitif Peserta didik juga menjadi beberapa alasan mengapa memperkenalkan nilai uang ke Peserta didik dengan hambatan intelektual menjadi tantangan tersendiri. Kemampuan mengingat informasi dan memecahkan masalah menjadi alasan tersendiri mengapa mengajarkan nilai uang kepada Peserta didik dengan hambatan intelektual menjadi tantangan.

Secara garis besar Peserta didik dengan hambatan intelektual memerlukan pembelajaran yang dapat menstimulus keingintahuan Peserta didik dan dalam bentuk yang konkret. Untuk memenuhi kebutuhan belajar tersebut maka guru harus memiliki kreativitas dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran tersebut, selain itu kebutuhan pembelajaran juga disesuaikan dengan kebutuhan Peserta didik. Untuk mencapai target pembelajaran yang diinginkan maka dibutuhkan strategi yang tepat dalam belajar, hal ini dapat dilaksanakan Didikan apabila Peserta didik mendapatkan pembelajaran yang mengajak untuk berperan aktif di dalamnya. Selain itu untuk pembelajaran Peserta didik dengan hambatan intelektual melibatkan banyak pihak dalam melakukan pembelajaran seperti contohnya lingkuan keluarga dan lingkungan sekolah.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang penting dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, seperti contohnya dalam melakukan transaksi jual-beli yang melibatkan nilai mata uang sebagai alat pembayaran dan juga dalam menghitung barang dalam transaksi jual-beli itu sendiri. Selain

⁴ Amiirroh, Fauziyyatul E. dkk. (2023). Pengembangan model *course review horay* berbantu media pasutar (papan surat bangun datar) untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas III SD. *Journal of Elementary Education*, Volume (6), h. 158

beberapa hal tersebut matematika juga menjadi mata pelajaran yang masih diikuti sertakan dalam kurikulum sekolah regular maupun sekolah luar biasa.

Nilai mata uang merupakan konsep abstrak. Meskipun uang dapat dilihat secara fisik, peserta didik tidak hanya dituntut mengenali bentuknya, tetapi juga memahami hubungan antara nominal, warna, ukuran, dan nilai ekonominya. Kemampuan tersebut membutuhkan proses berpikir simbolik yang sering kali menjadi kelemahan peserta didik dengan hambatan intelektual ringan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru memberikan materi dengan metode ceramah. Metode tersebut memberi penjelasan tentang materi pembelajaran secara langsung tanpa adanya praktek langsung. Dalam kesempatan lain guru juga menggunakan metode tanya jawab yang dimana peserta didik belum mampu juga menangkap pembelajaran dengan baik. solusi dari permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan mencoba merubah metode pembelajaran yang dilakukan seperti contohnya metode ceramah menjadi metode pembelajaran *roleplay*. Dengan metode *roleplay* peserta didik diajak dalam berpartisipasi langsung terhadap pembelajaran yang ada dengan cara memberikan peserta didik skenario ril dengan tujuan tertentu guna mencapai target pembelajaran.

Salah satu tujuan pendidikan bagi peserta didik dengan hambatan intelektual ringan adalah mengembangkan kemampuan akademik fungsional yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kemampuan tersebut ialah mengenal nilai mata uang. Kemampuan mengenal nilai mata uang merupakan keterampilan dasar yang diperlukan peserta didik untuk melakukan aktivitas ekonomi sederhana, seperti memilih uang sesuai nominal, memahami harga barang, serta mempersiapkan diri menuju kehidupan yang lebih mandiri

Metode pembelajaran *roleplay* adalah sebuah metode pembelajaran yang menitikberatkan pembelajaran pada peserta didik untuk memerankan sebagai tokoh atau karakter tertentu dalam suatu skenario yang telah ditentukan, meliputi skenario nyata atau fiktif. Menurut Roestiyah dalam Apiyani yang dikutip dari jurnal Al-Amar mengatakan bahwa metode belajar *role playing* adalah salah satu metode belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di sekolah,

didalam diskusi ini proses interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah dan dapat terjadi juga semuanya aktif tidak pasif sebagai pendengar saja⁵. Menurut Depdiknas dalam Srihayati yang dikutip dari jurnal Basicedu bermain peran atau *roleplay* adalah cara memberikan pengalaman pada Peserta didik melalui mewakili suatu peran. Misalnya, bermain jual beli sayur, bermain menyayangi keluarga dan lain-lain⁶. Dari beberapa penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa *roleplay* adalah suatu metode pembelajaran yang mensimulasikan suatu scenario dunia nyata menggunakan peran dengan tujuan peserta didik mampu mengimplementasikan pembelajaran pada kejadian riil di dunia nyata.

Metode pembelajaran *roleplay* dapat digunakan oleh Peserta didik dengan hambatan intelektual dalam mengenalkan nilai mata uang karena dengan menggunakan metode *RolePlay* dapat mensimulasikan kehidupan nyata dengan memiliki pengalaman terhadap suatu peristiwa. Dengan menggunakan metode *roleplay* peserta didik melakukan pembelajaran dengan metode yang konkret, dimana Peserta didik dengan hambatan intelektual mendapatkan pembelajaran yang dapat dilihat secara langsung. Hal tersebut selaras dengan cara belajar Peserta didik hambatan intelektual dimana Peserta didik hambatan intelektual menggunakan cara belajar konkret dan memiliki pengalaman dalam suatu peristiwa. Pemilihan metode *roleplay* dipilih oleh peneliti menjadi metode penelitian ini karena dapat menstimulus peserta didik dalam hal emosi dan perasaan, dikarenakan peserta didik terlibat langsung dengan peran-peran yang akan ditentukan nantinya. Dengan adanya perasaan yang terlibat maka diharapkan peserta didik lebih cepat menyerap pembelajaran nantinya.

Dalam

Penelitian yang sudah dilakukan oleh Kharuli Nirwanto dengan judul penelitian “PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN MATA

⁶ Azizah, Delfi Eliza (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Peserta Didik. Jurnal Basicedu Vol 5 No. 2 h. 718

NILAI MATA UANG MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN KELAS XII SMALB DI SLB C-1 DHARMA RENA RING PUTRA I YOGYAKARTA” mempunyai kesimpulan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan penggunaan nilai mata uang untuk siswa tunagrahita ringan dengan ditunjukkannya pencapaian nilai yang terjadi pada pretest siklus I dengan nilai 55,7%, namun setelah diberikan tindakan meningkatkan hasil nilai menjadi 63,4%.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nadhifah dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Pada Siswa Tunagrahita Ringan Melalui Metode *Role Playing* di SLB Sukagalih Lembang Bandung” yang dilakukan di kelas IX SMPLB didapat hasil awal pada baseline-1 (A1) sebesar 28,12% tahap intervensi meningkat menjadi 60,93% dan tahap baseline-2 (A2) sebesar 85%. Sedangkan tahap baseline-1 (A1) subjek 2 YS sebesar 38,75% intervensi (B) sebesar 68,75% dan tahap baseline-2 (A2) meningkat menjadi 82,5%. Dalam hasil penelitian tersebut didapat penilaian bahwa dengan adanya intervensi *Single Subject Research* (SSR) dengan metode *Role play* dapat meningkatkan kemampuan mengenal uang bagi Peserta didik dengan hambatan intelektual ringan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode roleplay efektif meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada peserta didik hambatan intelektual ringan. Namun, penelitian tersebut sebagian besar menggunakan desain *Single Subject Research* (SSR) maupun subjek pada jenjang SMP dan SMALB di sekolah yang berbeda. Penelitian tindakan kelas yang menerapkan roleplay dengan skenario Museum Uang Indonesia pada peserta didik kelas XI di SLB C Budi Daya Jakarta Timur masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada konteks tersebut. Dalam upaya meningkatkan kemampuan peserta didik dengan hambatan intelektual ringan khususnya dalam kemampuan mengenal angka. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memandang bahwa metode

pembelajaran *roleplay* berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada peserta didik hambatan intelektual ringan

Berdasarkan penjelasan di atas, serta pertimbangan kelebihan dan kekurangan dari metode *roleplay* maka penulis merasa tertarik dengan metode tersebut, maka untuk melakukan penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Penggunaan Metode Pembelajaran *Roleplay* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Untuk Peserta didik Hambatan Intelektual Ringan Kelas XI di SLB C Budi Daya Jakarta Timur”**. Alasan peneliti mengambil judul tersebut ialah karena dapat membantu kemampuan menggunakan uang baik dalam nilai akademik maupun pengaplikasiannya. Peneliti melihat hasil penelitian-penelitian terdahulu bahwasanya metode tersebut efektif digunakan dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal uang pada peserta didik hambatan intelektual ringan. Kemudian diharapkan pula dengan menggunakan metode *roleplay* dapat memberikan metode baru kepada guru maupun sekolah dalam usaha mengenalkan uang pada peserta didik hambatan intelektual ringan di SLB C Budi Daya.

B. Identifikasi Area

Berdasarkan latar masalah yang sudah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian ini, yaitu sebagai berikut

1. Peserta didik hambatan intelektual ringan kelas XI SLB C Budi daya masih kesulitan dalam mengenal nilai mata uang.
2. Metode pembelajaran yang digunakan saat ini belum cukup interaktif dengan peserta didik hambatan intelektual ringan.
3. Hasil belajar peserta didik masih belum mencapai kriteria yang dibutuhkan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan juga identifikasi area yang telah dijabarkan serta untuk menghindari perluasan pembahasan masalah, maka peneliti membatasi masalah:

1. Penggunaan uang yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rp. 1.000, Rp. 2.000, Rp. 5.000, Rp. 10.000, Rp. 20.000 dan Rp. 50.000
2. Metode pembelajaran *roleplay* yang digunakan adalah *structured roleplay* namun percakapan ditentukan oleh peserta didik sendiri
3. Skenario yang akan digunakan adalah Penjaga Museum Uang
4. Tempat uji coba dilakukan di SLB B Budi Daya Jakarta Timur yang beralamat di Jl. Panca Dharma No.44, RT.4/RW.6, Cijantung, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan fokus masalah yang sudah dijabarkan, peneliti dapat merumuskan masalah : Apakah penggunaan metode pembelajaran *roleplay* dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang pada peserta didik hambatan intelektual ringan kelas XI SLB C Budi Daya?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

a. Secara Teoritis

Penelitian ini secara umum diharapkan mampu menjadi acuan penelitian-penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan pengajar terhadap pengaruh metode pembelajaran *roleplay*

b. Secara Praktis

1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan sekolah dalam membuat target dalam pelaksanaan pembelajaran

2) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi pendidik untuk dapat mengubah metode pembelajaran dalam beberapa bagian pembelajaran

3) Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan belajar Peserta didik