

## Efektivitas Aplikasi Bermain Uang Rupiah dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Uang bagi Anak Tunagrahita Kelas IX SMPLB SLB Perwari

Septri Yolandari<sup>1</sup>, Grahita Kusumastuti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Padang

e-mail: [septriayayolanda23@gmail.com](mailto:septriayayolanda23@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini membahas tentang kemampuan mengenal uang bagi anak tunagrahita dengan menggunakan aplikasi bermain uang rupiah, yang tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas aplikasi bermain uang rupiah dalam meningkatkan kemampuan mengenal uang bagi anak tunagrahita kelas IX SMPLB SLB Perwari Padang. Penelitian ini menggunakan *Single Subject Research (SSR)* dengan desain *Multiple Baseline Across Subjects Design*. Subjek dalam penelitian ini yaitu tiga subjek siswa tunagrahita kelas IX SMPLB. Ketiga subjek memiliki permasalahan dalam hal bina diri salah satunya mengenal uang. Penelitian ini menggunakan aplikasi bermain uang rupiah sebagai variabel bebas, dan variabel terikatnya yaitu meningkatkan kemampuan mengenal uang. Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan tes berupa instrumen tes. Hasil penelitian dapat dilihat dari kecenderungan stabilitas mean level A1 pada subjek pertama (A) yaitu 18 lalu naik pada saat intervensi (B) yaitu 61,2 dan pada subjek kedua (ZI) didapatkan mean level A1 21,7 lalu naik pada saat intervensi (B) yaitu 50, sedangkan pada subjek ketiga (JI) didapatkan mean level A1 13,3 lalu naik pada saat intervensi (B) yaitu 45. Sehingga disimpulkan bahwa, aplikasi bermain uang rupiah efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal uang bagi siswa tunagrahita.

**Kata kunci:** Tunagrahita, Aplikasi Bermain Uang Rupiah, Mengenal Uang

### Abstract

This study discusses the ability to recognize money for children with intellectual disabilities by using the application to play rupiah money, the purpose of which is to determine the effectiveness of the application to play rupiah money in improving the ability to recognize money for children with intellectual disabilities class IX SMPLB SLB Perwari Padang. This study used *Single Subject Research (SSR)* with *Multiple Baseline Across Subjects Design*. The subjects in this study were three subjects of students with intellectual disabilities grade IX SMPLB. All three subjects have problems in terms of self-cultivation, one of which is knowing money. This study uses the application to play rupiah money as an independent variable, and the dependent variable is to improve the ability to recognize money. Data collection techniques and tools use tests in the form of test instruments. The results of the study can be seen from the tendency of the stability of the mean level A1 in the first subject (A) which is 18 then rises at the time of intervention (B) which is 61.2 and in the second subject (ZI) the mean level A1 is 21.7 then rises at the time of intervention (B) which is 50, while in the third subject (JI) the mean level A1 is 13.3 then rises at the time of intervention (B) which is 45. So it is concluded that, the application of playing rupiah money is effective in improving the ability to recognize money for students with intellectual disabilities.

**Keywords :** intellectual disabilities, application to play rupiah money, know money

## PENDAHULUAN

Anak tunagrahita adalah seseorang yang mempunyai wawasan kurang optimal, tunagrahita juga bisa dibilang anak berkebutuhan khusus segi mental intelektual, karena adanya hambatan dalam pengajaran, komunikasi, dan pembelajaran sosial (Fitriani et al., 2022). Anak-anak dengan hambatan intelektual adalah mereka yang pengetahuannya kurang optimal, hal ini cenderung terlihat bahwa anak-anak mengalami masalah dalam penalaran teoritis, pemikiran terbatas dan ingatan yang sangat lemah. Pembelajaran harus berhubungan dengan artikel yang asli atau bermakna, sehingga anak-anak memahami contohnya dengan lebih cepat (Alpiani & Hasan, 2019).

Pembelajaran yang sering diberikan kepada anak-anak yang mengalami hambatan intelektual mencakup kemampuan dasar seperti membaca, menulis, komunikasi verbal dan berhitung, serta pengembangan pribadi dalam kehidupan sehari-hari seperti merawat diri, menjaga keselamatan dan kesehatan, komunikasi, integrasi sosial, keterampilan kerja dan cara menggunakan waktu luang. Pada bina diri anak tunagrahita terdapat keterampilan kerja yang mana membahas tentang mengenal uang dengan baik. Mengetahui uang dengan baik merupakan bekal yang harus dimiliki oleh anak tunagrahita dalam berkehidupan sosial, sedangkan kondisi dilapangan saat ini banyak anak tunagrahita yang bermasalah dengan mengenal uang dengan baik.

SLB Perwari Padang, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama praktek lapangan, ditemukan tiga orang siswa tunagrahita di kelas IX SMPLB, tiga anak tersebut adalah AA, JI, dan ZI. Ketiga anak tersebut masih kesulitan dalam mengenal uang dengan baik. Pada tahap selanjutnya, peneliti melakukan tes kemampuan awal tentang mengenal uang dengan baik kepada tiga orang siswa tersebut. Tes kemampuan awal, diperoleh interpretasi yang mana dari ketiga siswa tersebut siswa ZI mendapatkan nilai paling rendah dikarenakan siswa ZI sering lupa dan cenderung menjawab soal dengan salah, sedangkan siswa JI mendapatkan nilai sedang. Kemudian siswa AA mendapatkan nilai yang cukup tinggi dibanding dengan kedua siswa lainnya. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa siswa hanya bisa menyebutkan dan menunjukkan uang Rp. 1.000.

Selama proses bina diri yang dilakukan guru selama ini, guru mengajarkan pembelajaran tentang uang tersebut dengan menggunakan media gambar dan media uang asli, akan tetapi dengan media itu belum nampak peningkatan kemampuan anak mengenal uang dengan baik.

Dari pemaparan diatas, didapatkan masalah yaitu siswa hanya bisa menyebutkan dan menunjukkan uang Rp. 1.000,-, media pembelajaran yang guru gunakan tidak efektif, sehingga siswa kurang tertarik. Peneliti memberikan solusi meningkatkan kemampuan mengenal uang pada anak tunagrahita melalui media berupa aplikasi game yaitu aplikasi bermain uang rupiah, yang mana peneliti melihat ketiga anak tersebut jika sudah bersangkutan dengan media berbasis android ini mereka sangat antusias dalam belajar, begitu juga saat belajar uang dengan menggunakan aplikasi game ini.

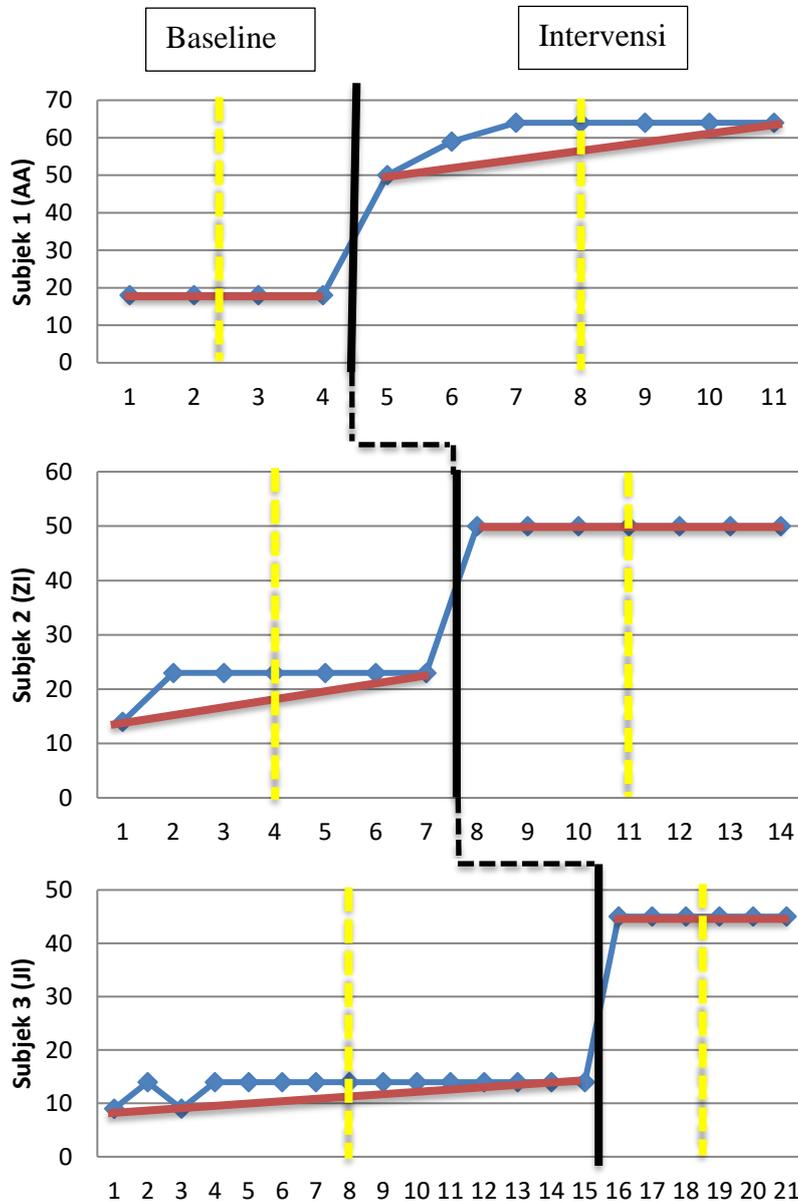
Game adalah suatu kasus atau masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Jadi suatu game dapat membantu seseorang atau memotivasi seseorang dalam memecahkan suatu masalah (Ahdan et al., 2019). Game edukasi sangatlah menarik karena permainan edukatif merupakan permainan yang secara khusus bertujuan untuk menampilkan ilustrasi tertentu, menumbuhkan ide, dan membimbing anak dalam melatih kemampuannya, serta menggugah anak untuk memainkannya (Isra et al., 2015).

## METODE

*Single Subject Research (SSR)* dengan *Multiple Baseline Across Subject Design*. *Multiple baseline across-subjects design* adalah desain modifikasi perilaku yang melibatkan intervensi pada dua subjek atau lebih (Marlina, 2021). Dan dalam penelitian yang peneliti lakukan, terdapat tiga subjek yang akan diteliti.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan sebanyak 11 kali sesi subjek pertama (AA), pada baseline (A1) 4 kali sesi dan intervensi (B) selama 7 kali sesi. Lalu 14 kali sesi subjek kedua (ZI), baseline (A1) 7 kali sesi dan intervensi (B) 7 kali sesi. dan 21 kali sesi subjek ketiga (JI), baseline (A1) 15 kali sesi dan intervensi (B) 6 kali sesi.



**Gambar 1 Grafik Estimasi Kecenderungan Arah**

Analisis dalam kondisi menganalisis komponen-komponen, Analisis dalam kondisi pada subjek pertama (AA) yaitu subjek pertama (AA) lama kondisi A1 (4) dan B (7), Estimasi kecenderungan arah pada AA meningkat dari A1 ke B, kecenderungan stabilitas pada AA kondisi A1 (100%) stabil dan B (85,7%) stabil, kecenderungan jejak pada AA, Level stabilitas dan rentang pada AA kondisi A1 (18-18) dan B (50-64), perubahan level pada AA kondisi A1 (0) dan B (14).

Lalu analisis dalam kondisi pada subjek kedua (ZI) yaitu subjek kedua (ZI) lama kondisi A1 (7) dan B (7), Estimasi kecenderungan arah pada ZI meningkat dari A1 ke B, kecenderungan stabilitas pada ZI kondisi A1 (85,7%) stabil dan B (100%) stabil,

kecenderungan jejak pada ZI, Level stabilitas dan rentang pada ZI kondisi A1 (14-23) dan B (50-50), perubahan level pada ZI kondisi A1 (9) dan B (0).

Selanjutnya analisis dalam kondisi pada subjek ketiga (JI) yaitu subjek ketiga (JI) lama kondisi A1 (15) dan B (6), Estimasi kecenderungan arah pada JI meningkat dari A1 ke B, kecenderungan stabilitas pada JI kondisi A1 (86,6%) stabil dan B (100%) stabil, kecenderungan jejak pada JI, Level stabilitas dan rentang pada JI kondisi A1 (9-14) dan B (45-45), perubahan level pada JI kondisi A1 (5) dan B (0).

Berikut adalah hasil rekapitulasi analisis dalam kondisi semua subjek dari kondisi *baseline* (A1) dan intervensi (B) :

**Tabel 1** Rekapitulasi Analisis Dalam Kondisi

Kondisi	Subjek 1 (AA)		Subjek 2 (ZI)		Subjek 3 (JI)	
	A1	B	A1	B	A1	B
Panjang Kondisi	4	7	7	7	15	6
Estimasi kecenderungan arah	 (=)	 (+)	 (+)	 (=)	 (+)	 (=)
Stabilitas	<u>Stabil</u> 100%	<u>Stabil</u> 85,7%	<u>Stabil</u> 85,7%	<u>Stabil</u> 100%	<u>Stabil</u> 86,6%	<u>Stabil</u> 100%
Kecenderungan Jejak Data	 (=)	 (+)	 (+)	 (=)	 (+)	 (=)
Level Stabilitas dan Rentang	Stabil 18% - 18%	Stabil 50% - 64%	Stabil 14% - 23%	Stabil 50% - 50%	Stabil 9% - 14%	Stabil 45% - 45%
Level Perubahan	18 - 18 0 (=)	64 - 50 14 (+)	23 - 14 9 (+)	50 - 50 0 (=)	14 - 9 5 (+)	45 - 45 0 (=)

Analisis antar kondisi memiliki komponen. Analisis antar kondisi berdasarkan data dalam penelitian ini, jumlah variabel yang diubah. Perubahan kecenderungan arah, pada A1 meningkat dan B juga meningkat. Perubahan kecenderungan stabilitas, dari A1 dan B mendapati nilai stabil. Level perubahan, pada kondisi (A1) AA poin terakhir yaitu 18%, data poin awal (B) yaitu 50%. Sedangkan ZI poin terakhir (A1) yaitu 23 %, data poin awal (B) yaitu 50%. Selanjutnya JI poin terakhir (A1) yaitu 14%, data poin awal (B) yaitu 45%. Overlap Data, ditlihat kondisi A1 dan B adalah 0% pada ketiga subjek.

Berikut adalah hasil rekapitulasi analisis antar kondisi semua subjek dari kondisi *baseline* (A1) dan intervensi (B) :

**Tabel 2 Rekapitulasi Analisis Antar Kondisi**

Kondisi	Subjek 1(AA)		Subjek 2 (ZI)		Subjek 3(JI)	
	A1	B	A1	B	A1	B
Jumlah Variabel yang dirubah	1					
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	(=)	(+)	(+)	(=)	(+)	(=)
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil
Level Perubahan	(18 - 50) (+32)		(23 - 50) (+27)		(14 - 45) (+31)	
Persentase Overlap	0%		0%		0%	

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijabarkan, diketahui bahwa aplikasi game bermain uang rupiah efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal mata uang bagi anak tunagrahita kelas IX di SLB Perwari Padang. Dapat terlihat dari berdasarkan hasil nilai anak yang meningkat dalam mengenal mata uang pada kondisi baseline (A1) ke kondisi intervensi. Cara ini cocok dilakukan untuk anak tunagrahita, yang mana anak tunagrahita menjadi lebih semangat dan aktif belajar tentang mata uang. Selain itu, dengan memberikan intervensi yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi game bermain uang rupiah ini terbukti memiliki pengaruhnya bagi anak tunagrahita.

Aplikasi game bermain uang rupiah merupakan aplikasi permainan edukatif yang secara khusus dimaksudkan untuk menampilkan ilustrasi tertentu, menumbuhkan ide dan membimbing mereka untuk melatih kemampuannya, serta mengajak mereka untuk memainkannya.(Isra et al., 2015). Aplikasi game edukasi merupakan Permainan yang digabungkan dengan pembelajaran juga merupakan media pembelajaran terkini yang dapat lebih mengembangkan penglihatan dengan cepat karena didukung dengan permainan yang menarik dan membuat siswa menjadi dinamis. (Afriyanti, 2019). Dalam pembelajaran siswa tunagrahita menjadi lebih aktif dan juga siswa tunagrahita akan menjadi sangat tertarik untuk melakukan pengulangan terhadap pembelajaran tersebut di lingkungan rumah maupun lingkungan sekitar sekolah sehingga dengan aplikasi ini siswa tunagrahita akan termotivasi untuk terus belajar mengenal mata uang. Aplikasi game “bermain mata uang” dalam pembelajaran merupakan sebuah inovasi dari media pembelajaran terdahulu.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka bisa disimpulkan aplikasi bermain uang rupiah efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal uang bagi anak tunagrahita kelas IX di SLB Perwari Padang, aplikasi ini dapat digunakan bagi anak tunagrahita. Dilihat dari peningkatan nilai *baseline* (A1) ke intervensi (B) pada masing-masing subjek. Berdasarkan hal tersebut maka disimpulkan bahwa aplikasi bermain uang rupiah efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal uang bagi anak tunagrahita.

## DAFTAR PUSTAKA

Afriyanti, D. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Game Edukasi Untuk Anak Tunagrahita Di SLB Perwari Padang*. 20, 154–161.

- Ahdan, S., Sucipto, A., & Agus Nurhuda, Y. (2019). Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android Game to Stimulate Children's Multiple Intelligence Based on Android. *Senter 2019, November*, 554–568.
- Alpiani, R., & Hasan, Y. (2019). Upaya Meningkatkan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Metode Bermain Peran Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas VII di SLB YPPLB Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(2), 148–154.
- Fitriani, G. S. V., Ramawati, D., & Rahmawati, E. (2022). Efek Permainan Blok terhadap Perkembangan Motor Halus pada Anak dengan Retardasi Mental: Studi Kasus. *Journal of Bionursing 216 Journal of Bionursing 2022*, 4(3), 216–222.
- Isra, D., Wiryasaputra, R., & Primaini, S. (2015). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method ( Lcm ) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, 6(1), 7–14.
- Marlina, M. (2021). *Single Subject Research (Penelitian Subjek Tunggal)* (I. Vidyafi (ed.)). Raja Grafindo Persada.