

Efektivitas Permainan Modifikasi Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Uang pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas V/C di SLB N 1 Bukittinggi

Hilda Tanjung*, Setia Budi, Damri, Zulmiyetri, Gaby Arnez

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
E-mail: thishilda27@gmail.com*, setiabudi@fip.unp.ac.id, damrirjm@fip.unp.ac.id,
zulmiyetri@fip.unp.ac.id, gabyarnee@fip.unp.ac.id

*Corresponding Author

Received: June 30, 2024 Accepted: October 27, 2024 Online Published: November 01, 2024

Abstrak: Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu guna mengetahui efektivitas penggunaan permainan modifikasi ular tangga terhadap kemampuan mengenal uang siswa tunagrahita ringan kelas V/C di SLB N 1 Bukittinggi. Metode yang diaplikasikan yaitu metode eksperimen berbentuk Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A. Subjek dalam penelitian ini, yaitu seorang anak kategori tunagrahita ringan kelas V di SLBN 1 Bukittinggi. Tes digunakan sebagai teknik pengumpulan data berupa beberapa butir soal dan teknik analisis visual grafik sebagai teknik analisis data. Setelah dilakukan riset selama 16 kali pengamatan diperoleh hasil pada setiap tahapan yaitu pada tahap baseline (A1) 25,92%, 29,62%, 29,62%, 29,62%. Pada pengamatan saat tahap intervensi dengan persentase 70,37%, 74,07%, 74,07%, 77,78%, 81,84%, 85,18%, 85,18%, 85,18%. Terakhir hasil tahap baseline (A2) dengan perolehan persentase yaitu 85,18%, 92,59%, 92,59%, 92,59%. Dari analisis tersebut penggunaan permainan modifikasi ular tangga efektif digunakan sehubungan dengan meningkatnya kemampuan mengenal uang anak yang dialami pada tahap baseline (A1) ke tahap sesudah diberikan intervensi.

Kata-kata Kunci: Uang, Permainan Ular Tangga, Tunagrahita Ringan

The Effectiveness of the Modified Snakes and Ladders Game on the Ability to Recognize Money in Mildly Mentally Retardation Students in Class V/C at SLB N 1 Bukittinggi

Hilda Tanjung*, Setia Budi, Damri, Zulmiyetri, Gaby Arnez

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
E-mail: thishilda27@gmail.com*, setiabudi@fip.unp.ac.id, damrirjm@fip.unp.ac.id,
zulmiyetri@fip.unp.ac.id, gabyarnee@fip.unp.ac.id

*Corresponding Author

Abstract: The aim of this research was to determine the effectiveness of using the modified snakes and ladders game on the ability to recognize money in mildly mentally retarded students in class V/C at SLB

DOI: <https://doi.org/10.32585/jp.v33i3.5469>

N 1 Bukittinggi. The method applied is an experimental method in the form of Single Subject Research (SSR) with an A-B-A design. The subject in this research was a child in the fifth grade mildly mentally retarded category at SLBN 1 Bukittinggi. The test is used as a data collection technique in the form of several questions and techniques and visual graphic analysis as a data analysis technique. After conducting research for 16 observations, the results obtained at each stage were at the baseline stage (A1) 25.92%, 29.62%, 29.62%, 29.62%. During observation during the intervention phase, the percentages were 70.37%, 74.07%, 74.07%, 77.78%, 81.84%, 85.18%, 85.18%, 85.18%. Finally, the results of the baseline stage (A2) with percentage gains were 85.18%, 92.59%, 92.59%, 92.59%. From this analysis, the use of the modified snakes and ladders game is effective due to the increase in children's ability to recognize money experienced from the baseline stage (A1) to the stage after the intervention was given.

Keywords: *Money, Snakes and Ladders Game, Mild Mental Retardation*

Pendahuluan

Anak dengan kebutuhan khusus merupakan anak yang pada saat tumbuh kembangnya memiliki kelainan yang signifikan baik secara fisik, intelektual, mental sosial serta emosionalnya dan tidak sama dengan anak seusianya sehingga akibat dari kelainan tersebut mereka memerlukan layanan berupa pendidikan khusus (Putri, 2021). Salah satu kategori dari anak berkebutuhan khusus yaitu anak tunagrahita. Anak tunagrahita merupakan kondisi dimana tingkat kecerdasan anak berada jauh dibawah normal serta ditandai dengan adanya keterbatasan intelegensinya dan ketidakcakapan anak dalam mengurus dan juga merawat diri mereka sendiri. Dengan kategori IQ di bawah 70, menjadikan keseluruhan aspek kehidupan anak terdampak (Anan et al., 2023).

Kesulitan dalam menerima pembelajaran yang diakibatkan oleh kemampuan intelektual anak tunagrahita yang rendah membuat anak kesulitan dalam menerima pembelajaran, terutama pelajaran matematika (Senjaya et al., 2017). Potensi anak tunagrahita masih bisa dikembangkan sesuai dengan kapasitas yang mereka miliki meskipun mereka memiliki hambatan intelektual (Saffaruddin et al., 2019). Dalam pemecahan masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari pembelajaran matematika sangat berperan penting. Salah satu komponen dari matematika adalah penggunaan uang. Seseorang akan mampu menggunakan uang apabila ia sudah mengenal uang dan tau bagaimana cara menggunakan uang. Ketika terjadi kegiatan jual beli, selain memerlukan uang, seseorang juga harus tau cara melakukan kegiatan tersebut (Agustriyana & Undarwati, 2014). Pada kehidupan sehari-hari, uang begitulah penting untuk membeli barang yang digunakan dalam memenuhi kebutuhan hidup. Jadi, uang tidak perlu diragukan lagi kebenarannya karena untuk segala transaksi sudah diakui kebenarannya (Toni et al., 2023).

Hasil studi pendahuluan di SLB N 1 Bukittinggi ditemui seorang siswa tunagrahita ringan yang memiliki hambatan dalam pembelajaran matematika tentang mengenal uang. Kemampuan anak dalam mengenal uang tergolong kurang, dimana anak hanya mampu mengenal uang pecahan Rp2.000,00, kesulitan anak dapat dilihat ketika anak berbelanja di kantin sekolah, anak hanya memberikan uang yang ia miliki kemudian menunggu kembalian yang diberikan oleh penjual kantin. Mengingat pentingnya bagi seseorang untuk dapat menggunakan uang dengan baik, perlulah seseorang itu mengenal uang terlebih dahulu. Keterbatasan guru dalam memberikan media pembelajaran yang berinovasi juga menjadi salah satu hal yang mengakibatkan kurangnya pemahaman anak dalam mengenal uang.



Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin mengangkat permasalahan tersebut dan memberikan solusi kepada anak dalam mengenal uang agar menjadi lebih baik dan meningkat, sehingga nantinya akan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari anak. Peneliti ingin memberikan solusi berupa media belajar yaitu permainan modifikasi ular tangga. Media belajar ular tangga adalah permainan konservatif dan sekarang ini masih dimainkan oleh anak-anak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan adanya beberapa modifikasi khususnya bagi anak-anak yang berada di tingkatan sekolah dasar (Baiquni, 2016). Proses belajar mengajar akan sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran. Serta sumber belajar yang digunakan dengan maksimal dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Budi et al., 2023). Media pembelajaran yang unik dan tidak asing bagi siswa memudahkan siswa dalam menyerap pembelajaran sehingga selain menghilangkan rasa bosan dan menghindari pembelajaran yang monoton anak juga bersemangat dikarenakan dapat belajar sambil bermain. Keberlangsungan dan keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari pentingnya peran dan kedudukan seorang guru (Armaini et al., 2022). Pada penelitian ini media ular tangganya akan berpatokan diajarkan kepada anak tunagrahita yaitu mengenal uang Rp500,00 sampai dengan Rp20.000,00.

Metode Penelitian

Dengan menggunakan penelitian eksperimen dan metode penelitian subjek tunggal (SSR) dalam bentuk A-B-A. Metode ini digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian berupa perlakuan yang diberikan apakah terdapat hubungan sebab akibatnya terhadap subjek (Puspitaningtiyas & Pratiwi, 2019). Melalui desain A-B-A ini pengukuran terhadap respon target dilakukan secara berulang dimana A (*Baseline 1*) terdapat kemampuan awal yang ada pada subjek sebelum menerima perlakuan. B (Intervensi) terdapat tahap dimana subjek berada pada fase treatment atau ketika diberi perlakuan. Terakhir fase A (*Baseline 2*) terdapat pengamatan yang ada pada kemampuan anak setelah diberi perlakuan.

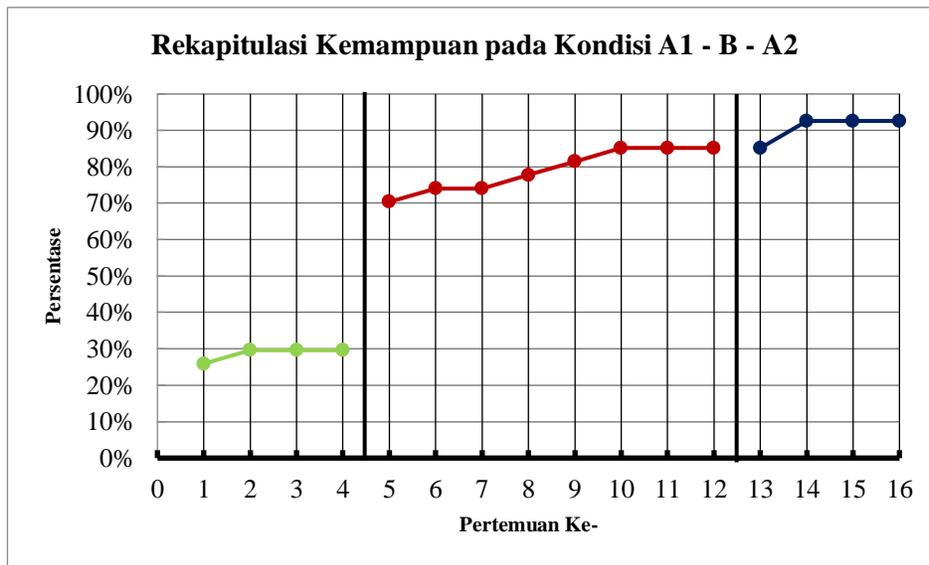
Hasil Penelitian

A. Deskripsi Data

Data dari hasil penelitian Single Subject Research dianalisis menggunakan analisis visual data grafik. Diperoleh data setelah pengamatan di tahap A1, tahap B), dan tahap A2.

Penelitian dengan 16 kali pengamatan. Selama tahap *baseline* (A1) dilakukan dengan 4 kali pengamatan terhadap kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan, dengan persentase skor yaitu 25,92%, 29,62%, 29,62%, 29,62%. Kemudian pada tahap intervensi dilakukan selama 8 kali pengamatan dan diberikan perlakuan dengan persentase skor yaitu 70,37%, 74,07%, 74,07%, 77,78%, 81,84%, 85,18%, 85,18%, 85,18%. Setelah dilakukan ketiga tahapan diperoleh data berikut:





Grafik 1 Rekapitulasi kemampuan mengenal uang pada tahap *Baseline (A1)*, *Intervensi (B)*, dan *Baseline (A2)*

B. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan pada setiap tahapan diantaranya tahap A1 yaitu tahap awal yang belum diberi perlakuan. Tahap B yaitu tahap ketika diberi perlakuan, dan tahap A2 yaitu tahap setelah diberi perlakuan.

1. Analisis dalam kondisi

Dalam setiap tahap dilihat apakah ada perubahan pada data. Komponen analisis dalam kondisi ini terlihat oleh rincian tabel berikut:

Tabel 1 Rangkuman analisis dalam kondisi kemampuan mengenal uang menggunakan permainan modifikasi ular tangga

No	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang Kondisi	4	8	4



2	Estimasi Kecenderungan Arah	 (+)	 (+)	 (+)
3	Kecenderungan Stabilitas	75% Tidak Stabil	87,5% Stabil	100% Stabil
4	Kecenderungan Jejak Data	 (+)	 (+)	 (+)
5	Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 29,62% – 25,92%	Variabel 85,18% - 70,73%	Variabel 92,59% - 85,18%
6	Level Perubahan	29,62% – 25,92% = 3,7%	85,18% - 70,73% =14,78%	92,59% – 85,18% =7,41%

Berdasarkan keterangan di atas terdapat 1 variabel yang diubah yaitu kemampuan mengenal uang. Untuk kecenderungan arah pada masing-masing tahap yaitu meningkat. Oleh karena itu pemberian intervensi atau perlakuan berupa permainan ular tangga berpengaruh baik terhadap variabel yang telah diubah. Kecenderungan stabilitas yang tidak stabil pada tahap A1, lalu stabil pada tahap B dan A2. Kemudian pada tahap A1 dan B terjadi perubahan sebesar 55,56% dan pada tahap B dan A2 terdapat perubahan yang meningkat dengan nilai 22,22%. Berdasarkan hasil data di atas diketahui persentase overlap pada tahap *baseline* pertama (A1) dan intervensi (B) adalah 0%. Kemudian persentase overlap pada tahap *baseline* (A2) dan intervensi (B) adalah 37,5. Sehingga arget behavior mendapatkan pengaruh dari intervensi yang diberikan.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SLB N 1 Bukittinggi, Penelitian dilakukan beranjak dari permasalahan yang peneliti temui. Seorang anak tunagrahita ringan kelas V/C yang memiliki permasalahan dalam mengenal uang. Kemampuan mengenal uang merupakan kesanggupan dan kecakapan seseorang dalam mengetahui bentuk dan lambang uang sebagai bekal dalam berkehidupan sosial. Maka dari itu agar anak dapat mengenal uang, peneliti mencoba untuk memilih permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi yang diharapkan dapat membantu anak



tunagrahita ringan dalam mengenal uang. Media ular tangga adalah media permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak hingga saat ini dan dapat dimodifikasi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya bagi anak-anak yang berada di tingkatan sekolah dasar. Menurut (Agustriyana & Undarwati, 2014) permainan ular tangga bersifat konkrit membuat anak tunagrahita yang memiliki keterbatasan berpikir abstrak dapat mempelajarinya dengan mudah sesuai dengan tujuannya.

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah selama 16 kali pengamatan dengan 3 tahap, yaitu 4 kali pengamatan pada tahap *baseline* (A1), 8 kali pengamatan pada tahap intervensi (B), dan 4 kali pengamatan pada tahap *baseline* kedua (A2). Pada tahap sebelum diberikan intervensi (A1), kemampuan anak menunjukkan stabil dari pengamatan ke-2 sampai pengamatan ke-4 dengan persentase 25,92%. Pada tahap intervensi (B) kemampuan anak menunjukkan stabil dari pengamatan ke-10 sampai pengamatan ke-12 dengan persentase 85,18%. Sedangkan pada tahap A2 setelah diberikan intervensi kemampuan anak menunjukkan stabil pada pengamatan ke-14 sampai pengamatan ke-16 dengan persentase 92,59%. Pada tahap sebelum intervensi (A1) didapatkan data bahwa kemampuan anak mengalami stabil dengan mean level 24,99%. Selanjutnya, pada intervensi (B) didapatkan data bahwa kemampuan anak mengalami peningkatan dan stabil dengan mean level 79,16%. Kemudian pada tahap setelah intervensi (A2) didapatkan data bahwa kemampuan anak mengalami stabil dengan mean level 90,73%.

Berdasarkan hasil analisis data membuktikan bahwa kemampuan mengenal uang pada anak tunagrahita ringan meningkat karena akibat intervensi yang diberikan yaitu berupa permainan ular tangga. Sejalan dengan penelitian (Putri & Wahiyanasari, 2017) tentang penggunaan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa ular tangga dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika penggunaan uang bagi anak tunagrahita ringan. Penelitian (Baiquni, 2016) juga menunjukkan hasil yang sama, yaitu ular tangga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Permainan ular tangga juga memiliki pengaruh terhadap kemampuan penjumlahan dan pengurangan terhadap anak tunagrahita ringan sesuai dengan penelitian (Sawitri & Wahyudi, 2013). Berdasarkan pembahasan tersebut maka permainan modifikasi ular tangga dapat dipertimbangkan menjadi salah satu media untuk meningkatkan kemampuan mengenal uang bagi anak tunagrahita ringan

Simpulan dan Saran

Setelah didapatkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan modifikasi ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal uang siswa tunagrahita ringan sesuai dengan data yang diperoleh yang mana dapat dilihat peningkatannya, serta dilakukannya analisis dengan menggunakan metode grafis yang menampilkan kenaikan kemampuan siswa dalam mengenal uang. Sehingga permainan modifikasi ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal uang. Sehingga media permainan modifikasi ular tangga ini diharapkan bisa dipertimbangkan menjadi salah satu media pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan dalam mengenal uang.

Daftar Rujukan



- Agustriyana, N. A., & Undarwati, A. (2014). Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Materi Penggunaan Mata Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Developmental and Clinical Psychology*, 3(1).
- Anan, L. K., Kasiyati, Ardisal, & Budi, S. (2023). Meningkatkan Bina Diri Mencuci Piring Melalui Metode Drill pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IX di SLBN 1 Sungai Aur. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(4).
- Armainsi, Budi, S., Nurhastuti, & Iswari, M. (2022). Model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk Optimalisasi Pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Basic Edu*, 6(6), 10238–10248.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPMK (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 193–203.
- Budi, S., Utami, I. S., Arnez, G., Putri, W. J. E., & Saputri Wulandari. (2023). Penerapan Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran Bagi Anak Tunadaksa. *Jurnal Pendidikan*, 32(1).
- Puspitaningtyas, A. R., & Pratiwi, V. (2019). Peningkatan Kemampuan Kosakata Pada Anak Autis Dengan Menggunakan Media Visual (Gambar). *N Prosiding Conference on Innovation and Application of Science and Technology (CIASTECH)*.
- Putri, N. Y. S., & Wahiyanasari, K. Y. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Penggunaan Mata Uang Melalui Media Permainan Ular Tangga Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas VIII Di SMP Inklusi TPA Jember Tahun Ajaran 2015/2016. *SPEED Journal : Journal of Special Education*, 1(1).
- Saffaruddin, S., Fatmawati, F., & Budi, S. (2019). Program Pelatihan Menggosok Gigi Dalam meningkatkan Keterampilan Bina Diri Siswa Tunagrahita di SLB se-Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 3(2), 35–38.
- Sawitri, R. D., & Wahyudi, A. (2013). Penerapan Modifikasi Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Luar Biasa*.
- Senjaya, A. J., Sudirman, & SW, P. E. (2017). Analisis Gaya Belajar Siswa Tunagrahita Ringan Materi Perkalian Di Sekolah dan Di Rumah. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(1), 1–8.
- Suwarto, M. P. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 499-514.
- Suwarto, S. (2021). Using Quizizz To Improve Reading Comprehension Learning. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 12(9).
- Suwarto, S. (2021). The Characteristics of Indonesia Second-semester Final Test for Eighth-grade Students. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 12(9).
- Suwarto, M. P., & Musa, M. Z. B. (2022). Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 109-120.
- Suwarto, M. P. (2022). *Pedagogik Ilmu Pengetahuan Alam*. Penerbit Lakeisha.
- Suwarto, S. (2023). The Characteristics of the First Semester Final Test Indonesian Class 7. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 14(1).
- Suwarto, S., Suyahman, S., Meidawati, S., Zakiyah, Z., & Arini, H. (2023). The COVID-19 Pandemic and The Characteristic Comparison of English Achievement Tests. *Perspektiv Nauti i Obrazovania*, (2 (62)), 307-329.



Toni, K., Sulasminah, D., & Mustafa. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Uang Menggunakan Media Laci Uang Pada Murid Tunagrahita Kelas IV di SLBN 1 Buton Utara.*

