

Penggunaan Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Tunagrahita Ringan

Sigit Lego Wicaksono¹, Endro Wahyuno², Usep Kustiawan³

¹SDLB Idayu II Malang

^{2,3}Universitas Negeri Malang

e-mail: bclegosigit@gmail.com

Abstrak: Siswa tunagrahita ringan kesulitan dalam mempelajari matematika penjumlahan mata uang sehingga membutuhkan permainan yang mendukung dalam pembelajaran yaitu dengan permainan monopoli. Tujuan kajian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan monopoli dalam penjumlahan mata uang pada anak tunagrahita ringan. Kajian ini menggunakan rancangan penelitian *Pre experimental design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek kajian ini adalah 5 siswa tunagrahita ringan kelas VI. Pengumpulan data dengan memberikan pretest, treatment dan post test. Analisis data menggunakan uji jenjang – bertanda Wilcoxon. Hasil uji hipotesis yaitu $T_{hitung} (15) > T_{tabel} (1)$, maka H_1 diterima. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Mata Uang Pada Siswa Tunagrahita Ringan. Bagi guru dapat menerapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan monopoli.

Kata Kunci: Permainan Monopoli, Hasil Belajar Matematika, Tunagrahita Ringan.

Abstract: Student with intellectual disability difficulty in learning mathematics sum of currency and thus require games that support learning that is with the game of monopoly. The aim of this study was to the ability of the effects of monopoly game usage toward mathematic learning outcome of currency summing for students with mild intellectual disabilities. This study was Pre experimental design form one group pretest-posttest design. The subjects were 5 students with mild intellectual disabilities in the Class VI. Collecting data was giving pretest, treatment and post test. Data analysis was wilcoxon's signed rank test. Hypothesis test results showed that the value of T count $(15) > T$ table (1), then H_1 be accepted. Conclusions in study indicate that there are the effects of monopoly game usage toward mathematic learning outcome of currency summing for students with mild intellectual disabilities. For the teacher can apply mathematical learning using Monopoly game.

Keyword: Monopoly Game, Math Learning Outcomes, Intellectual Disability

Menurut Sukotjo & Triarini (2015), anak Tunagrahita adalah anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berfikir atau menggunakan akalinya. Pratiwi dan Murtiningsih (2013) Anak Tunagrahita ringan, yaitu anak dengan istilah debil atau tunagrahita mampu didik. Anak tunagrahita ini masih dapat menerima pendidikan sebagaimana anak reguler, tetapi dengan kadar ringan dan cukup menyita waktu. Anak tunagrahita ringan bisa melakukan kegiatan dengan tingkat kecerdasan anak-anak reguler usia 12 tahun. Mereka yang masih mempunyai kemungkinan untuk memperoleh pendidikan dalam bidang, membaca, menulis dan berhitung suatu tingkat tertentu serta dapat mempelajari ketrampilan atau permainan. Klasifikasi anak tunagrahita menurut skor IQ adalah ringan 55-70, sedang 40-55, berat 25-40 dan sangat berat 25-kebawah menurut Mangunsong (2009).

Siswa wajib mengikuti pembelajaran yang sudah ditentukan sekolah, salah satunya pelajaran matematika. Aritmatika hanya merupakan bagian dari matematika. Berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang

dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar (Abdurrahman, 2003)

Menurut Wahyono (dalam Wijaya, 2013) penjumlahan suatu proses penggabungan atau penyatuan dua buah bilangan atau lebih menjadi sebuah bilangan yang disebut jumlah. Pada penjumlahan ini yang akan dibahas kemampuan penjumlahan mata uang selama ini siswa masih kurang tentang penjumlahan mata uang. Pembelajaran penjumlahan mata uang biasanya hanya menggunakan gambar-gambar. Siswa disuruh menghitung dengan melihat contoh gambar uang yang sudah disiapkan guru. Siswa merasa kesulitan dikarenakan kurang menarik pembelajaran tersebut untuk dipelajari. Menurut (Kustiawan, 2013:3) media adalah kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam efek tertentu.

Menurut Piaget (dalam wijaya 2013:103) menyatakan bahwa salah satu dasar proses mental menuju kepada pertumbuhan intelektual adalah

dengan permainan, sebab anak-anak tidak akan merasa menghadapi kesukaran apabila diajak dalam bentuk permainan karena permainan memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan dari permainan diantaranya permainan dirancang untuk bisa menjadikan konsep-konsep yang abstrak menjadi konsep konkrit, dapat dimengerti dan mampu meninggalkan pesan dalam ingatan siswa terhadap pelajaran yang diberikan. Permainan merupakan suatu selingan pemberian media atau alat peraga yang secara rutin berlangsung di kelas dari hari ke hari.

Nuraini (2013:687) menjelaskan contoh permainan untuk pembelajaran matematika salah satunya adalah Monopoli. Penelitian ini memilih permainan monopoli yang biasa dimainkan siswa menjadi permainan yang bermuatan pelajaran matematika sehingga siswa dapat bermain sambil belajar matematika. Adapun permainan monopoli untuk penjumlahan nilai mata uang tersebut dibuat sedemikian rupa dirancang agar siswa suka terhadap permainan monopoli pada pembelajaran matematika penjumlahan mata uang tersebut. Jika biasanya pembelajaran matematika penjumlahan mata uang hanya menggunakan contoh gambar uang saja, dengan menggunakan permainan monopoli siswa dapat cepat memahami karena menggunakan sesuatu yang konkrit. Pembelajaran menggunakan permainan monopoli lebih efektif dan efisien digunakan untuk menjumlahkan mata uang bagi siswa tunagrahita. Menurut Arikunto (2013:4) pembelajaran yang terjadi di sekolah atau khususnya kelas, guru adalah pihak yang paling bertanggung jawab atas hasilnya.

Nana Sudjana mengungkapkan hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan-perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses belajar mengajar. Tes tulis berupa soal-soal yang diwujudkan dalam bentuk tulisan dan jawaban siswa dituangkan ke dalam tulisan, sedangkan tes lisan disampaikan secara lisan oleh penguji dan juga harus dijawab secara lisan oleh siswa. "Tes hasil belajar yang sering digunakan disekolah dikelompokkan menjadi: tes esai dan non esai (tes objektif)" (Purwanto, 2005:28).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 20) "hasil belajar merupakan suatu proses puncak belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru". Jadi hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perolehan nilai siswa dalam pembelajaran setelah diadakan evaluasi pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah selisih antara skor post-test dengan post-test setelah menerima perlakuan pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah a) Bagaimana hasil belajar penjumlahan mata uang siswa tunagrahita ringan sebelum diterapkan permainan monopoli? b) Bagaimana hasil belajar penjumlahan mata uang siswa tunagrahita ringan setelah diterapkan permainan monopoli? c) Apakah terdapat pengaruh penggunaan permainan monopoli dalam hasil belajar penjumlahan mata uang pada anak tunagrahita ringan

kelas VI Di SDLB Idayu II Kabupaten Malang?

Tujuan dalam penelitian ini adalah a) Mendiskripsikan hasil belajar penjumlahan mata uang siswa tunagrahita ringan kelas sebelum diterapkan permainan monopoli. b) Mendiskripsikan hasil belajar penjumlahan mata uang siswa tunagrahita ringan kelas setelah diterapkan permainan monopoli. c) Mengetahui pengaruh penggunaan permainan monopoli dalam penjumlahan mata uang pada anak tunagrahita ringan kelas VI Di SDLB Idayu 02 Kabupaten Malang.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design*. Dan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain "*One Group Pretest-Posttest Design*". Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI Tunagrahita di SDLB Idayu II Malang berjumlah 5 orang. Menurut Sugiyono (2010:61) "Variabel bebas adalah yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)". Variabel pada penelitian ini adalah penggunaan permainan monopoli. Menurut Sugiyono (2010:61) "Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas". Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran matematika dibatasi pada materi penjumlahan mata uang.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan tes atau ujian tulis. Soal tes terdiri dari 20 butir soal objektif yang dipilah menjadi butir soal untuk menganalisis dan memahami fakta. Analisis data menggunakan uji jenjang – bertanda Wilcoxon. Djarwanto (2004:25) mengemukakan bahwa uji jenjang-bertanda Wilcoxon dalam analisisnya memperhatikan tanda (positif atau negatif) dan juga besarnya beda untuk mengevaluasi efek dari suatu treatment tertentu yaitu mempertanyakan perbedaan antara *pretest* (tes sebelum treatment) dengan *posttest* (tes sesudah treatment).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan *pretest* telah terjadwal sesuai dengan ijin dari pihak sekolah. Selama mengerjakan siswa terlihat kebingungan saat mengerjakan soal dan kurang percaya diri. Siswa sudah terbiasa mengerjakan soal dengan dibantu. Siswa yang hanya melihat soal saja, saat di dekati oleh peneliti siswa bertanya kepada peneliti tentang jawaban dari soal tersebut. Peneliti hanya mengarahkan cara mengerjakan soal dan memberikan motivasi untuk percaya diri. Berikut adalah nilai test sebelum diberikan treatment (pre test)

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai *Pretest*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1	Aldo	40
2	Diki	60
3	Farhan	50
4	Mahrul	65
5	Nasrul	55
	Rata-rata	54

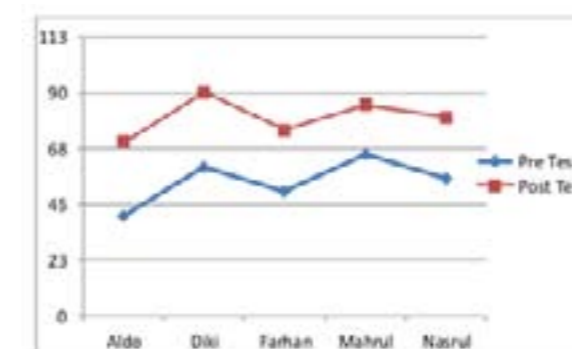
Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Aldo	70
2.	Diki	90
3.	Farhan	75
4.	Mahrul	85
5.	Nasrul	80
	Rata-Rata	80

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Nilai		Tanda
		<i>Pretest</i> (X)	<i>Post test</i> (y)	
1.	Aldo	40	70	+
2.	Diki	60	90	+
3.	Farhan	50	75	+
4.	Mahrul	65	85	+
5.	Nasrul	55	80	+
	Rata-rata	54	80	

Diagram 1. Hasil Rekapitulasi Nilai Pre Test dan Post Test



Setelah dilakukan pengkoreksian dan rekapitulasi nilai oleh peneliti, nilai dari ke lima siswa mendapatkan nilai rata-rata 54 yang masuk dalam kategori kurang, hal ini dikarenakan pembelajaran matematika membosankan pembelajarannya kurang menarik untuk dipahami oleh siswa. Data rekapitulasi *posttest* hasil belajar anak tunagrahita yang dapat dilihat pada tabel 2.

Pada tahap *post test* ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media monopoli terhadap penjumlahan nilai mata uang pada siswa tunagrahita ringan. Setelah diperkenalkan media tersebut, maka peneliti akan memberikan soal *post test* dengan cakupan indikator yang sama dengan soal *pre test*. Berikut tabel *posttest*.

Berdasarkan data dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas *post test* adalah 80 masuk dalam kategori sangat baik, jadi rata-rata nilai *post test* lebih besar daripada rata-rata nilai *pre test* yang hanya 54. Hal ini disebabkan karena dengan adanya permainan monopoli siswa lebih tertarik dalam penyampaian pada pembelajaran matematika dan pada saat pembelajaran siswa tidak cepat merasa bosan dengan adanya permainan.

Hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui perbedaan antara *test* sebelum diberikan treatment dan test setelah diberikan treatment. Berikut adalah hasilnya:

Berdasarkan data dari diagram diatas dapat disimpulkan dari 5 siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan. Bahwa terdapat peningkatan nilai dari nilai *pre test* sebesar 54 ke nilai *post test* 80. Hasil belajar siswa dalam penjumlahan mata uang bisa mengalami peningkatan dikarenakan diberikan treatment yang berupa permainan monopoli. Dikarenakan menggunakan permainan monopoli siswa dapat cepat memahami karena menggunakan sesuatu yang konkrit yang menyerupai uang asli dalam penjumlahannya.

Setelah menggunakan permainan monopoli siswa akan mudah memahami penjumlahan mata uang karena siswa seperti menghitung pada uang asli. Siswa juga akan lebih antusias menjumlahkan mata uang karena pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli, mengajarkan siswa belajar sambil bermain sehingga siswa merasa tidak bosan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dan terlihat pada saat mengerjakan soal siswa tidak terlihat gelisah dan mampu mengerjakan soal dengan percaya diri.

Berdasarkan hasil hitung diperoleh $T(15) > T_{0,05}(1)$ maka H_1 diterima maka dapat disimpulkan bahwa Media monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar matematika penjumlahan mata uang siswa tunagrahita di SDLB X Kabupaten Malang.

Tabel 4 Mencari Nilai T_{hitung}

No	Nama	Nilai		Beda beda ($X_1 - Y_1$)	
		Pre test (X_1)	Post test (Y_1)		
1.	Aldo	40	70	30	4,5
2.	Diki	60	90	30	4,5
3.	Farhan	50	75	25	2,5
4.	Mahrul	65	85	20	1
5.	Nasrul	55	80	25	2,5
Jumlah				T=15	

Pembahasan

Temuan dalam penelitian ini yaitu (1) sebelum menggunakan media monopoli dari hasil belajar matematika penjumlahan mata uang dari lima siswa tunagrahita ringan memiliki nilai 54 yang masuk kategori rendah, (2) setelah menggunakan media monopoli hasil belajar matematika penjumlahan mata uang lima siswa tunagrahita ringan memiliki nilai rata-rata 80 yang masuk kategori sangat baik (3) terdapat perbedaan hasil belajar matematika penjumlahan mata uang siswa tunagrahita ringan setelah menggunakan permainan monopoli. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar matematika penjumlahan mata uang siswa tunagrahita di SDLB X Kabupaten Malang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil, dapat disimpulkan bahwa Media monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar matematika penjumlahan mata uang siswa tunagrahita di SDLB X Kabupaten Malang. Terdapat perbedaan hasil belajar matematika penjumlahan mata uang siswa tunagrahita ringan setelah menggunakan permainan monopoli.

Saran

Sesuai dengan kesimpulan tersebut, maka saran yang dapat diajukan adalah diharapkan menyediakan permainan monopoli untuk mata pelajaran matematika penjumlahan mata uang supaya pembelajaran di kelas lebih menarik perhatian siswa.

Dapat menerapkan pembelajaran matematika penjumlahan mata uang dengan menggunakan

permainan monopoli dikarenakan dengan permainan monopoli siswa dapat melakukan penjumlahan mata uang secara langsung dan menambah motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Mulyono. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djarwanto. (2004). *Statistik Nonparametrik*. Yogyakarta: BPF
- Kustiawan, Usep. (2013). *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
- Purwanto, Edy. (2005). *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukotjo & Triarini, whening D. (2015). *Buku Guru Pahlawanku Seri Pembelajaran Terpadu untuk Tunagrahita*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wijaya, Ardhi. 2013. *Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita*. Yogyakarta: Imperium