

Peningkatan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang melalui Game Edukasi dengan *Wordwall* pada Siswa Tunagrahita Ringan

Tuti Sismonita^{1*}, Marlina Marlina²

¹²Universitas Negeri Padang, Indonesia
e-mail : tutisimonitaspdi@gmail.com

Kata kunci:

Nilai Mata Uang, Game Edukasi, Wordwall, tunagrahita ringan.

ABSTRACT

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada saat peserta didik tunagrahita ringan mengalami kesulitan saat berbelanja di kantin sekolah, yang mana saat berbelanja mereka memberikan semua uang yang dimilikinya tanpa tahu harga kue atau jajanan yang diambilnya lebih besar dari jumlah uang yang dimilikinya atau malah sebaliknya. Jenis penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Pendekatan yang peneliti lakukan bersifat kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan bentuk kolaborasi dengan guru dengan teman sejawat yaitu guru bertindak sebagai Peneliti sedangkan Kolaborator atau teman sejawat yang bertindak sebagai Observer atau pengamat. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan dan terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menggunakan Media Game Edukasi *Wordwall* Siswa kelas V dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa melalui media. Rata-rata persentase hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I = 58%, Siklus II=81% sementara persentase rata-rata hasil belajar siswa pra siklus =39%, siklus I = 45%, siklus II= 85%.

ABSTRAK

This research was motivated by problems found when mildly mentally retarded students experienced difficulties when shopping in the school canteen, where when shopping they gave away all the money they had without knowing that the price of the cake or snack they took was greater than the amount of money they had or vice versa. . This type of research is carried out in the form of classroom action research. The approach taken by researchers is qualitative. This research was carried out in the form of collaboration with teachers and colleagues, namely the teacher acted as a researcher while the Collaborator or colleagues acted as Observers. This research was conducted in 2 cycles. Each cycle consists of four meetings and there are four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The results of research using Wordwall Educational Game Media. Class V students can improve student learning outcomes through media. The average percentage of student activity observation results for cycle I = 58%, Cycle II = 81% while the average percentage of student learning outcomes for pre-cycle = 39%, cycle I = 45%, cycle II = 85%.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Peserta didik dengan hambatan Intelektual dapat diartikan sebagai seorang anak yang memerlukan pendidikan yang disesuaikan dengan hambatan belajar dan kebutuhan masing-masing anak secara individual. Konsep anak berkebutuhan khusus dapat dibagi menjadi dua kategori utama: anak berkebutuhan khusus sementara (temporer) dan anak berkebutuhan khusus permanen (menetap) (Marlina, 2015).

Anak tunagrahita ringan merupakan suatu kondisi keterhambatan dalam kecerdasan dan beradaptasi sosial. Walaupun mereka menghadapi keterbatasan intelektual, mereka tetap mampu memahami materi

akademik, meskipun pada tingkat yang berbeda dari anak-anak seumur mereka yang tidak mengalami keterbatasan (Dian, 2016). Mereka memiliki potensi yang dapat ditingkatkan, seperti interaksi sosial, keterampilan kerja, dan kemampuan akademik yang dapat diajarkan. Anak tunagrahita ringan termasuk dalam kategori anak yang dapat dididik, sehingga mereka masih dapat menerima pendidikan. Pendidikan yang bisa diajarkan kepada anak tunagrahita adalah pendidikan keterampilan hidup yang berarti pendidikan yang berperan penting dalam memberikan bekal kepada siswa agar bisa mandiri dalam hidupnya (Marlina, 2019).

Potensi yang dimiliki oleh anak tunagrahita ringan dapat di tingkatkan melalui pendidikan dan Kurikulum sekolah reguler, meskipun hasilnya mungkin tidak optimal. Anak tunagrahita memiliki fungsi intelektual dibawah rata-rata, kondisi tersebut akan mempengaruhi kehidupannya (Annisa & Marlina, 2019). Anak-anak yang mengalami tunagrahita ringan adalah individu yang menghadapi tantangan dalam kecerdasan dan adaptasi sosial, namun mereka tetap memiliki kemampuan untuk berkembang dan maju dalam bidang pembelajaran akademik, interaksi sosial, serta kemampuan kerja (Ulandara & Marlina, 2018).

Pembelajaran keterampilan fungsional membutuhkan dukungan dari bidang akademik, termasuk pembelajaran matematika (Mumpuniati, 2016). Keterbatasan keterampilan anak-anak menyebabkan mereka kurang siap menghadapi kehidupan di masa depan dan cenderung bergantung pada bantuan orang lain. Untuk mengatasi hal ini, guru memberikan pembelajaran agar anak-anak dapat mengembangkan keterampilan fungsional mereka sehingga dapat mandiri dan tidak terus bergantung pada orang lain. Pembelajaran keterampilan fungsional ini juga akan disesuaikan dengan kebutuhan khusus anak, termasuk anak-anak dengan tunagrahita (Hendri & Marlina, 2019). Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada Keterampilan Sederhana yang berguna dalam kehidupan sehari-hari yaitu penggunaan mata uang. Uang sangat berperan dalam kehidupan manusia. Hampir semua kepentingan memerlukan uang, karena uang berfungsi sebagai alat tukar yang diterima dan mempermudah proses transaksi. Uang memiliki dampak yang sangat besar pada kehidupan manusia, termasuk anak dengan hambatan intelektual, karena tanpa uang, kita tidak dapat memenuhi kebutuhan yang diperlukan. Sebelum menggunakan uang, kita harus memahami nilai mata uang tersebut. Hal ini akan mempermudah dalam melakukan transaksi jual-beli dalam keseharian. Namun, tidak semua orang memahami fungsi dan nilai mata uang. Hal ini dikarenakan terdapat hambatan dalam diri orang tersebut. Salah satunya yaitu pada anak tunagrahita (Marlina, 2019).

Berdasarkan study penelitian penulis pada tanggal 5 Desember 2023, ada dua orang peserta didik kelas V Tunagrahita ringan yang mengalami kesulitan dalam menentukan nilai uang yang dibelanjakannya, mereka masih belum mampu mengenal nominal nilai uang yang di berikan disaat berbelanja. Dan berdasarkan hasil asesmen yang peneliti lakukan pada tanggal 10 Januari 2024, peserta didik masih dengan bimbingan dalam menunjuk, menyebutkan dan mencocokkan nilai dan nominal nilai mata uang Rp. 100, Rp. 200, Rp. 500, Rp.1.000 Rp. 2.000 Rp. 5. 000 dan Rp. 10.000, yang mana hasil Asesmen peserta didik masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang Mana KKTP yang ditetapkan dalam pembelajaran Matematika adalah 65. Dan dalam kehidupan sehari-hari yang akhirnya akan berakibat pada penggunaan uang pada proses berbelanja.

Dengan memahami sifat-sifat khusus anak tunagrahita, guru sebagai pengajar matematika seharusnya memiliki pemahaman mendalam terhadap karakteristik mereka dan kemampuan yang dimilikinya. Anak-anak ini memerlukan dukungan untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran, sehingga dapat tumbuh menjadi individu mandiri yang mampu berintegrasi dalam masyarakat (Annisa & Marlina, 2019). Tujuan utamanya adalah agar anak-anak tersebut dapat mencapai pencapaian yang optimal dan mampu mengingat materi yang diajarkan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini memungkinkan guru untuk merancang metode dan media pembelajaran yang efektif dalam mengajar matematika, serta menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan kebutuhan

mereka. Sebelumnya, guru hanya menggunakan uang asli sebagai media pembelajaran dan menerapkan metode yang konvensional. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan variasi pembelajaran intrakurikuler yang memungkinkan konten lebih optimal, memberi siswa waktu yang cukup untuk memahami konsep, serta memperkuat kemampuan mereka (Utama & Marlina, 2023). Pembelajaran intrakurikuler disini yaitu pembelajaran Matematika yang mana pembelajaran matematika bersifat abstrak, sehingga siswa memerlukan media atau alat peraga untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Dengan bantuan ini, siswa dapat lebih cepat memahami dan merespons pembelajaran yang diberikan.

Maka Solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah menggunakan Media Game Edukasi dengan *Wordwall*. *Wordwall* adalah jenis media game yang menarik dan menyenangkan untuk aktivitas pembelajaran. Game edukasi ini dirancang khusus untuk kegiatan belajar, namun tetap dapat dinikmati sebagai permainan yang menghibur (Windawati & Koeswanti, 2021). *Wordwall* adalah aplikasi menarik yang dapat diakses secara gratis kapan saja, oleh siapa saja, dan melalui browser apapun. Dan *Wordwall* merupakan aplikasi yang menarik dan dapat diakses kapanpun, oleh siapapun dan di browser manapun dan bisa di dapatkan dengan cara gratis (Imanulhaq & Prastowo, 2022). *Wordwall* memiliki keunggulan berupa template dasar yang tersedia secara gratis, kemampuan untuk mengirimkan aktivitas melalui platform seperti WhatsApp, Google Classroom, dan lainnya, serta menyediakan berbagai permainan yang membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah (Maghfiroh et al., 2018). Namun, *Wordwall* juga memiliki beberapa kekurangan seperti rentan terhadap kecurangan, tidak cocok digunakan untuk semua mata pelajaran, pengaturan font yang terbatas, dan beberapa template yang memerlukan pembayaran untuk digunakan. (Ummah & Mahdi, 2023).

Metode

Penelitian yang digunakan yaitu merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan Metode Penelitian Kualitatif. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru atau penyelenggara pendidikan lainnya secara sistematis dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi tentang cara kerja sekolah, metode mengajar guru, dan cara belajar siswa (Miaz, 2014). Dalam penelitian ini, Peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan, sementara kolaborator bertugas sebagai pengamat selama penelitian. Tindakan yang dilakukan merupakan penerapan penggunaan Game edukasi *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan Mengenal Nilai Mata uang. Seluruh kegiatan penelitian tergabung ke dalam beberapa proses yaitu perencanaan, observasi dan refleksi.

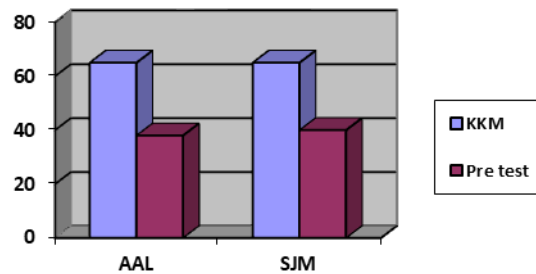
Tempat penelitian yaitu di ruang kelas V Tunagrahita ringan pada mata pelajaran Matematika SLB Aslam Kids Padang yang terletak di Jl, Kampung Marapak- Kalumbuk No. 45 RT. 002 RW. 006 Kel. Kalumbuk Kec. Kuranji Kota Padang. SLB Aslam Kids Padang. Sedangkan Strategi dalam melakukan penelitian ini yaitu peneliti menggunakan game edukasi dengan *Wordwall*. yang mana game ini menggunakan aplikasi berbasis web. Siswa melakukan kegiatan bermain mengenal nilai mata uang menggunakan Laptop secara bergantian memainkan game yang di pandu oleh Guru.

Subjek penelitian ini adalah Guru Kelas V atau peneliti sendiri serta siswa tunagrahita Kelas V tunagrahita SLB Aslam Kids Padang dengan jumlah peserta didik yaitu 2 orang yang memiliki hambatan tunagrahita ringan (mampu didik).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keadaan sebelum tindakan merupakan kondisi awal sebelum diterapkan kegiatan Pembelajaran dengan Media *Wordwall* dalam pelajaran matematika materi mengenal Nilai mata uang. Penelitian ini dilakukan di SLB Aslam Kids Padang tepatnya di kelas V dengan jumlah Peserta didik dua orang.

Sebelum dilaksanakan penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan *pretest*. *Pre test* (tes kemampuan awal) dirancang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman Peserta didik terhadap situasi pembelajaran sebelum terapkan Media Game edukasi wordwall, yaitu pembelajaran dengan menggunakan Media Uang asli dan uang palsu saja. Adapun hasil tes kemampuan awal (*pretest*) yang diperoleh dapat dilihat pada gambar diagram berikut



Gambar 1. Kemampuan Awal peserta didik

Berdasarkan data hasil *Pre test* terlihat bahwa Persentase nilai AAL adalah 38% dan nilai SJM adalah 40% Secara keseluruhan dapat disimpulkan bawa rata-rata pemahaman Peserta didik kelas V belum tuntas dan masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Yang mana KKTP yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika adalah 65. Hasil tersebut disebabkan karena dalam proses pembelajaran belum mampu tentang mengenal nilai mata uang. Pembelajaran mengenal nilai mata Uang dilakukan menggunakan metode konvensional dan media seadanya saat proses pembelajaran, dan guru juga kurang mengkreasikan penggunaan media sehingga proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan tidak ada *feedback*.

Dengan hasil *pretest* (tes awal) itu, peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian menggunakan Media Game edukasi dengan *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang. Peneliti menjalankan tindakan, sedangkan kolaborator berperan sebagai pengamat sepanjang penelitian. Penelitian ini akan dilakukan selama dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Siklus I dilaksanakan pada 13 Mei sampai dengan 3 Juni 2022 dengan empat kali pertemuan. Pembagian pertemuan terdiri dari tiga kali pertemuan pemberian tindakan dan satu kali pertemuan tes akhir dengan memberikan tes soal siklus I kepada Peserta didik. Waktu yang digunakan untuk setiap pertemuan 2 x 30 menit. Sebelum melakukan tindakan peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan berupa menentukan CP, ATP dan membuat modul pembelajaran, menyiapkan sarana prasarana pendukung, menyipakan LKPD, Menyusun lembar observasi guru untuk diketahui observer.

Dalam pembelajaran siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan tindakan dan satu kali tes akhir siklus, siswa di kenalkan dengan nilai mata uang dengan menggunakan media uang asli, dan yaitu dengan cara menunjuk dan menyebutkan nilai mata uang dari Rp.100 sampai dengan Rp. 10.000, dan selama melaksanakan tindakan peneliti memberikan lembar kerja setiap pertemuan. Dan data hasil aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Peserta didik Siklus I

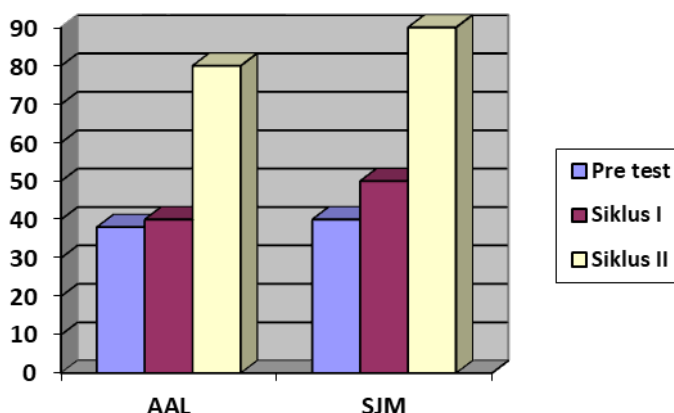
Nama Peserta didik	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
AAL	41 %	66 %	62%

SJM	50 %	66 %	75 %
Rata-rata	45.5%	66%	68.5%

Berdasarkan pengamatan aktivitas peserta didik pada Tabel 1 selama proses pembelajaran pada siklus I, terjadi peningkatan pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga. Persentase pada pertemuan pertama dengan rata-rata 45,5% meningkat menjadi 66% pada pertemuan kedua, dan mencapai 68,5% pada pertemuan ketiga. Rata-rata setiap aspek yang diamati juga mengalami peningkatan meskipun belum maksimal. Peningkatan aktivitas peserta didik pada setiap pertemuan terjadi karena mereka mulai menyadari pentingnya berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan tertarik dengan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Hal ini terlihat dari antusias peserta didik selama proses pembelajaran.

Selain itu Kolaborator juga mengamati aktivitas peneliti. Dalam pengamatan ini, guru kelas melihat adanya kekurangan pada peneliti dalam proses pembelajaran. Kekurangan tersebut di antaranya yaitu: (a) Guru terlalu cepat dalam menjelaskan materi menggunakan *Media Game Edukasi*, misalnya pada penyampaian masalah nyata pada Peserta didik (b) Masih ada Peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru. (c) Masih ada Peserta didik yang belum paham penggunaan media dalam materi pembelajaran.

Melihat hasil aktivitas siswa pada siklus I, Guru dengan teman sejawat melakukan refleksi dengan memperbaikinya dan diberi tindakan lagi pada siklus II yang mana Siklus II juga dilaksanakan selama empat kali pertemuanyaitu tiga kali pertemuan tindakan dan satu kali pertemuan tes akhir siklus II. Dibandingkan dengan siklus I pelaksanaannya disesuaikan dengan format lembar observasi, pelaksanaan pada siklus II tidak jauh berbeda. Pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan lembar kerja siswa yang telah dibuat. Peneliti mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil aktivitas siswa dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Hasil kemampuan awal , sikus I, dan siklus II

Berdasarkan gambar 2 Hasil yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran dengan media game edukas dengan *Wordwal* dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal nilai mata uang meningkat dengan baik. hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai yang diperoleh oleh anak mulai dari kemampuan awal, siklus I, dan siklus II yaitu AAL mendapatkan skor 38%, 40%, dan 80%. SJM memperoleh skor 40%, 50%, dan 90%. Dapat dilihat perbandingan nilai yang diperoleh AAL dan SJM.

Berdasarkan diagram hasil tes diperoleh kemampuan Peserta didik semakin meningkat meskipun memerlukan bimbingan terhadap Peserta didik. Perubahan pelaksanaan pada siklus II adalah penekanan terhadap kemampuan mengenal nilai mata uang dari Rp. 100 sampai dengan Rp. 10.000 dengan menggunakan Media game edukasi dengan *Wordwall* dan perubahan LKPD agar penjelasan soal lebih terarah. Dengan adanya perubahan kegiatan tersebut, para Peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pelajaran matematika..Hal ini berdampak pada pemahaman Peserta didik dalam menyelesaikan soal latihan. Para Peserta didik lebih memahami materi dan hasilnya dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang meningkat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SLB Aslam Kids Padang dapat di simpulkan bahwa menggunakan Media Game edukasi dengan *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan Mengenal Nilai mata uang bagi peserta didik kelas V tunagrahita ringan. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian siswa pada siklus I dan siklus II sebanyak 8 kali pertemuan, yang mana tiga kali pemberian tindakan dan satu kali pertemuan tes akhir disetiap siklus.

Hal ini dapat dilihat dari kemampuan awal AAI mendapat nilai 38%, kemudian pada siklus I mendapat nilai 40%, kemudian meningkat menjadi 80% pada siklus II. SJM mendapat nilai 40% pada tes kemampuan awal sebelum diberi tindakan, kemudian meningkat menjadi 50% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 90% pada siklus II.

Dari penelitian yang telah penulis lakukan didapat hasil bahwa penggunaan media Game Edukasi dengan *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang bagi peserta didik Tunagrahita Ringan.

Daftar Rujukan

- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe index card match terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047–1054.
- Dian, L. (2016). Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Pada Anak Tunagrahita Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gejayan. *Widia Ortodidaktika*, 5(8), 766–776.
- Hendri, S. K., & Marlina, M. (2019). Peningkatan kemampuan bina diri melalui media audio visual pada anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 3(1), 12–17.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 33–41.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. In *JPK* (Vol. 4, Issue 1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Marlina, M. (2015). *Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus: Pendekatan Psikoedukasional*.
- Marlina, M. (2019). *Asesmen Kesulitan Belajar*.
- Miaz, Y. (2014). *Penelitian tindakan kelas bagi guru dan dosen*.
- Mumpuniati, M. (2016). Pembentukan Karakter Mandiri Bagi Penyandang Disabilitas Kecerdasan Dalam Kapasitas Kemanusiaan. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 4(1), 59–66.
- Ulandara, S., & Marlina, M. (2018). Efektivitas Shaping-Token Economy dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6(2), 150–155.
- Ummah, K., & Mahdi, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5 Melalui Media Wordwall bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16895–16903.

- Utama, D. A., & Marlina, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1695–1706.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.