

ISSN : 2580 - 6041



**2017**

**Juli**  
**Volume I**  
**Nomer 1**

Diterbitkan Oleh:

**PRODI. PENDIDIKAN LUAR BIASA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**IKIP PGRI JEMBER**





*Ayunda Putri Indara dan Hanif Hadinata*

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Satu Sampai Sepuluh melalui Permainan Engklek bagi Anak Tunagrahita Kelas II di SLB ABC PGRI Rogojampi Tahun Ajaran 2015/2016

*Fani Megasari dan Laili Aflakul Yaum*

Peningkatan Kemampuan Memakai Bedak melalui Media Buku POP-UP Terhadap Anak Tunagrahita Sedang Kelas VII B SMP Inklusi TPA JEMBER Tahun Ajaran 2015/2016

*Nela Yuni Sari Putri dan Khusna Yulinda U.*

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

*Sharlita Faradina Rachmi dan Agus Santoso*

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas 2 melalui Media Power Point

*Yuril Istighfarah dan Partiwi Ngayuningtyas*

Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Tunagrahita Sedang Kelas VIII melalui Media Ular Tangga di SMP INKLUSI TPA Jember

*Dani E. Setiawan dan Asrorul Mais*

Pengaruh Tingkat Kehadiran Siswa Terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran Siswa Kelas IV Tunagrahita Ringan dalam Kelas Reguler SD Inklusi di Kabupaten Jember

## **PENERBIT**

**PRODI. PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**IKIP PGRI JEMBER**

**Sekretariat: Jl. Jawa No. 10 Tegal Boto Jember**

**Telepon (0331) 335827 Fax 0331 335977**

**[http://openjurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed\\_journal](http://openjurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed_journal)**



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
1. <i>Ayunda Putri Indara dan Hanif Hadinata</i> Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Satu Sampai Sepuluh melalui Permainan Engklek bagi Anak Tunagrahita Kelas II di SLB ABC PGRI Rogojampi Tahun Ajaran 2015/2016	1-6
2. <i>Fani Megasari dan Lailil Aflakhul Yaum</i> Peningkatan Kemampuan Memakai Bedak melalui Media Buku POP-UP Terhadap Anak Tunagrahita Sedang Kelas VII B SMP Inklusi TPA JEMBER Tahun Ajaran 2015/2016	7-11
3. <i>Nela Yuni Sari Putri dan Khusna Yulinda U.</i> 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	12-16
4. <i>Sharlita Faradina Rachmi dan Agus Santoso</i> Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas 2 melalui Media Power Point	17-22
5. <i>Yuril Istighfarah dan Partiw Ngayuningtyas</i> Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Tunagrahita Sedang Kelas VIII melalui Media Ular Tangga di SMP INKLUSI TPA Jember	23-27
6. <i>Dani E. Setiawan dan Asrorul Mais</i> Pengaruh Tingkat Kehadiran Siswa Terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran Siswa Kelas IV Tunagrahita Ringan dalam Kelas Reguler SD Inklusi di Kabupaten Jember	28-33

## PENERBIT

PRODI. PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

IKIP PGRI JEMBER

Sekretariat: Jl. Jawa No. 10 Tegal Boto Jember

Telepon (0331) 335827 Fax 0331 335977

[http://openjurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed\\_journal](http://openjurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed_journal)

ISSN: 2580-6041



**Volume I, No 1, Juli 2017**

**SPEED, Journal of Special Education** adalah Jurnal pendidikan yang diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Jember. Jurnal ini diterbitkan dua kali dalam setahun yaitu pada bulan Juli dan Januari. Jurnal ini terbit pertama kali pada bulan Juli 2017.

**Pelindung :**

Rektor IKIP PGRI Jember

**Penanggung Jawab :**

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

**Ketua Penyunting :**

Prof. Dr. Rudy Sumiharsono, MM.

**Anggota Penyunting :**

Asrorul Mais, S.T, S.Pd., M.Pd.

LailiAflakhulYaum, S.Pd., M.Pd

Inna Hamida Zusfindhana, M.Pd.

Rosika Novia Megaswarie, M.Pd.

**PENERBIT**

**PRODI. PENDIDIKAN LUAR BIASA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
IKIP PGRI JEMBER**

**Sekretariat: Jl. Jawa No. 10 Tegal Boto Jember**

**Telepon (0331) 335827 Fax 0331 335977**

**[http://openjurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed\\_journal](http://openjurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed_journal)**

## 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

Nela Yuni Sari Putri  
PLB FIP IKIP PGRI Jember  
Email: Ayuericy2@gmail.com

Khusna Yulinda U.  
PLB FIP IKIP PGRI Jember

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika tentang penggunaan mata uang melalui media permainan ular tangga bagi anak tunagrahita ringan kelas VIII di SMP Inklusi TPA Jember tahun ajaran 2015/ 2016. Penelitian dalam skripsi ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan pendekatan yang digunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa RF pada prasiklus 65% dan siklus I 50% hal ini belum mengalami peningkatan tetapi mengalami penurunan 15%, pada siklus I 50% dan siklus II 65% hal ini mengalami peningkatan 15%, pada siklus II 65% dan siklus III 75% hal ini mengalami peningkatan 10%. RHN pada prasiklus 55% dan siklus I 30% hal ini belum mengalami peningkatan tetapi mengalami penurunan 25%, pada siklus I 30% dan siklus II 50% hal ini mengalami peningkatan 20%, pada siklus II 50% dan siklus III 60% hal ini mengalami peningkatan 10%. Sedangkan AG pada prasiklus 70% dan siklus I 55% hal ini belum mengalami peningkatan tetapi mengalami penurunan 15%, pada siklus I 55% dan siklus II 75% hal ini mengalami peningkatan 20%, pada siklus II 75% dan siklus III 80% hal ini mengalami peningkatan 5%. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita ringan kelas VIII di SMP Inklusi TPA Jember.

**Kata kunci:** anak tunagrahita ringan, media permainan ular tangga, kemampuan penggunaan mata uang

### PENDAHULUAN

Menurut Somantri (dalam Fani, 2015, hlm. 2) tunagrahita adalah kata yang di gunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Kapasitas belajar anak tunagrahita terutama yang bersifat abstrak seperti belajar berhitung, menulis, dan membaca juga terbatas. Kemampuan belajarnya cenderung tanpa pengertian atau cenderung belajar dengan membeo. Sedangkan menurut Munzayannah (dalam Mulyono, 2010, hlm. 16) anak tunagrahita ringan adalah mereka yang masih mempunyai kemungkinan memperoleh pendidikan dalam bidang membaca, menulis, dan berhitung pada suatu tingkat tertentu di sekolah khusus. Anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan pada pelajaran berhitung. Pelajaran berhitung merupakan pelajaran pada matematika.

Matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan berhitung saat melakukan kegiatan penjumlahan dan pengurangan pada mata uang jual beli (berbelanja), anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan pada pelajaran berhitung. Pelajaran berhitung merupakan pelajaran matematika. Permasalahan yang sering nampak pada anak tunagrahita ringan dalam mengaplikasikan ilmu matematika di antaranya adalah penggunaan mata uang. Menurut Parwanto (2007, hlm. 203) Keterampilan keuangan mungkin sebagai salah satu keterampilan hidup yang sangat penting di mana siswa akan membutuhkan kemudian dalam karirnya. Anak- anak selalu masuk sekolah dengan beberapa pengetahuan tentang uang. Siswa menggunakan uangnya untuk membeli makan siang dan membiayai berbagai aktivitas di sekolah.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya menggunakan media permainan ular tangga. Menurut Sugiwati (2013) permainan ular tangga adalah permainan (*game*) adanya konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Para pemain meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga yang bertuliskan kata “start” selanjutnya tiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalankan. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menjumlahkan mata uang ribuan yang di dapat dari setiap kotak, ketika mendapatkan kotak bidak yang bertangga maka pemain akan naik ke atas tangga mendapatkan bonus uang, dan menjumlahkan hasil uang yang diterima dengan hasil mendapat bonus uang, jika pemain mendapatkan kotak bidak ular maka pemain akan turun sesuai panjang ular dan akan membeli kue dengan memakai uang yang di dapat dari permainan sebelumnya. Langkah permainan di atas dilakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata “finish” . Penggunaan media permainan ular tangga pada anak tunagrahita ringan agar lebih mudah memahami dan tidak bosan saat pembelajaran karena tertarik dengan media yang digunakan.

Dari uraian-uraian latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan fokus penelitian, selanjutnya fokus tersebut dijabarkan dalam rumusan masalah, yakni: Apakah media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita ringan kelas VIII di SMP Inklusi TPA Jember tahun ajaran 2015/ 2016?

## **METODE**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Inklusi TPA Jember pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Jumlah siswa tunagrahita ringan adalah 3 siswa yang terdiri dari 3 siswa laki-laki.

Penelitian ini di laksanakan di kelas VIII B saat pembelajaran matematika di SMP

Inklusi TPA Jember. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut Rustam dan Mundilarto (dalam Asrori, 2009, hlm. 5) penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipasif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Rancangan penelitian ini mengacu pada pandangan Kemmis & Mc.Taggart (dalam Ekawarna, 2013, hlm. 20) yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam setiap siklus.

Tahap-tahap pelaksanaan penelitian ini mengacu pada pandangan Kemmis & Mc.Taggart (dalam Ekawarna, 2013, hlm. 20) yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Metode pengumpulan data adalah cara yang dipakai dalam mengumpulkan data, seperti melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut (1) observasi, (2) tes, dan (3) dokumentasi.

Pengolahan data dari hasil pengumpulan data disesuaikan dengan jenis permasalahan yang dikaji. Problem dalam penelitian ini adalah untuk melihat perubahan pemberian tindakan permainan ular tangga dalam memperbaiki dan meningkatkan kemampuan penggunaan mata uang. Dalam proses penelitian tindakan kelas analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif berdasarkan siklus-siklus penelitian tindakan kelas.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Dalam melaksanakan penelitian, keberadaan instrumen penelitian merupakan bagian yang sangat penting.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Penggunaan Mata Uang Ribuan Anak Tunagrahita Ringan Prasiklus ke Siklus I**

No.	Nama Anak	Prasiklus	Siklus I	Persentase	Kriteria
1.	RF	65%	50%	-15%	Tidak Meningkat
2.	RHN	55%	30%	-25%	Tidak Meningkat
3.	AG	70%	55%	-15%	Tidak Meningkat

Dari analisis di atas pada prasiklus sampai siklus I presentase kemampuan penggunaan mata uang ribuan anak tunagrahita ringan secara individu menunjukkan belum ada peningkatan. Hasil kemampuan yang diperoleh RF pada prasiklus 65% dan siklus I 50% sehingga tidak ada peningkatan tetapi mengalami penurunan 15%. Kemudian RHN pada prasiklus 55% dan siklus I 30% sehingga tidak ada peningkatan tetapi mengalami penurunan 25%. Sedangkan AG pada prasiklus 70% dan siklus I 55% sehingga tidak ada peningkatan tetapi mengalami penurunan 15%. Pembelajaran pada siklus I tidak ada peningkatan karena ketiga anak tunagrahita ringan saat pembelajaran masih tidak fokus dan tidak percaya diri sehingga hasil yang di dapat tidak optimal.

**Tabel 2. Hasil Tes Kemampuan Penggunaan Mata Uang Ribuan Anak Tunagrahita Ringan Siklus I ke Siklus II**

No.	Nama Anak	Siklus I	Siklus II	Persentase	Kriteria
1.	RF	50%	65%	15%	Meningkat
2.	RHN	30%	50%	20%	Meningkat
3.	AG	55%	75%	20%	Meningkat

Dari analisis di atas pada siklus I sampai siklus II presentase kemampuan penggunaan mata uang ribuan anak tunagrahita ringan secara individu menunjukkan ada peningkatan. Hasil kemampuan yang diperoleh RF pada siklus I 50% dan siklus II 65% sehingga ada peningkatan sebesar 15%. Kemudian RHN pada siklus I 30% dan siklus II 75% sehingga ada peningkatan sebesar 20%. Sedangkan AG pada siklus I 55% dan siklus II 75% sehingga ada peningkatan sebesar 20%. Pada pembelajaran di siklus II ini lebih baik dari pada pembelajaran pada siklus I hal ini terbukti bahwa anak tunagrahita dalam pembelajaran penggunaan mata uang ribuan mengalami peningkatan.

**Tabel 3. Hasil Tes Kemampuan Penggunaan Mata Uang Ribuan Anak Tunagrahita Ringan Siklus II ke Siklus III.**

No.	Nama Anak	Siklus II	Siklus III	Persentase	Kriteria
1.	RF	65%	75%	10%	Meningkat
2.	RHN	50%	60%	10%	Meningkat
3.	AG	75%	80%	5%	Meningkat

Dari analisis di atas pada siklus II sampai siklus III presentase kemampuan penggunaan mata uang ribuan anak tunagrahita ringan secara individu menunjukkan ada peningkatan. Hasil kemampuan yang diperoleh RF pada siklus II 65% dan siklus III 75% sehingga ada peningkatan sebesar 10%. Kemudian RHN pada siklus II 50% dan siklus III 60% sehingga ada peningkatan sebesar 10%. Sedangkan AG pada siklus II 75% dan siklus III 80% sehingga ada peningkatan sebesar 5%. Pembelajaran pada siklus III jauh lebih baik dari siklus sebelumnya hal ini terbukti bahwa anak tunagrahita ringan pada pembelajaran penggunaan mata uang ribuan dengan menggunakan media permainan ular tangga mengalami peningkatan yang optimal.

**Tabel 4. Hasil Tes Kemampuan Penggunaan Mata Uang Ribuan Anak Tunagrahita Ringan Prasiklus Sampai**

No.	Nama	Nilai Siswa				Keterangan (M/TM)		
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Prasiklus ke siklus I	Siklus I ke siklus II	Siklus II ke siklus III
1.	RF	65%	50%	65%	75%	Tidak Meningkat	Meningkat	Meningkat
2.	RHN	55%	30%	50%	65%	Tidak Meningkat	Meningkat	Meningkat
3.	AG	70%	55%	75%	80%	Tidak Meningkat	Meningkat	Meningkat

### Siklus III.

Dari analisis di atas pada prasiklus sampai siklus III hasil kemampuan yang diperoleh RF pada prasiklus 65% dan siklus I 50% hal ini belum mengalami peningkatan tetapi mengalami penurunan 15%, pada siklus I 50% dan siklus II 65% hal ini mengalami peningkatan 15%, pada siklus II 65% dan siklus III 75% hal ini mengalami peningkatan 10%. RHN pada prasiklus 55% dan siklus I 30% hal ini belum mengalami peningkatan tetapi mengalami penurunan 25%, pada siklus I 30% dan siklus II 50% hal ini mengalami peningkatan 20%, pada siklus II 50% dan siklus III 60% hal ini mengalami peningkatan 10%. Sedangkan AG pada prasiklus 70% dan siklus I 55% hal ini belum mengalami peningkatan tetapi mengalami penurunan 15%, pada siklus I 55% dan siklus II 75% hal ini mengalami peningkatan 20%, pada siklus II 75% dan siklus III 80% hal ini mengalami peningkatan 5%.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab 4, maka diperoleh simpulan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita ringan kelas VIII di SMP Inklusi TPA Jember Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dilaksanakan sebanyak tiga siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Siklus I, II, dan III menggunakan rancangan penelitian Mc. Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap refleksi yaitu mengulas kembali materi yang telah dipelajari bahwa RF pada prasiklus 65% dan siklus I 50% hal ini belum mengalami peningkatan tetapi mengalami penurunan 15%, pada siklus I 50% dan siklus II 65% hal ini mengalami peningkatan 15%, pada siklus II 65% dan siklus III 75% hal ini mengalami peningkatan 10%. RHN pada prasiklus 55% dan siklus I 30% hal ini belum mengalami peningkatan tetapi mengalami penurunan 25%, pada siklus I 30% dan siklus II 50% hal ini mengalami peningkatan 20%, pada siklus II 50% dan siklus III 60% hal ini mengalami peningkatan 10%. Sedangkan AG pada prasiklus 70% dan siklus I 55% hal ini belum mengalami peningkatan tetapi mengalami penurunan 15%, pada siklus I 55% dan siklus II 75% hal ini mengalami peningkatan 20%, pada siklus II 75% dan siklus III 80% hal ini mengalami peningkatan 5%.

### SARAN

Agar pembelajaran matematika khususnya penggunaan mata uang pada anak tunagrahita ringan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka disarankan sebagai berikut. (1) bagi kepala sekolah, diharapkan dapat memberikan himbauan bagi guru-guru untuk memberikan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika khususnya penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan penggunaan mata uang anak tunagrahita, (2) bagi guru, diharapkan untuk mengefektifkan pembelajaran matematika khususnya penggunaan mata uang dengan



menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga, (3) bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengkaji, menelaah dan mengadakan penelitian lanjut yang membahas tentang penggunaan mata uang dengan menggunakan media permainan ular tangga pada anak berkebutuhan khusus lainnya.

(<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiasq34OrLAhWJKZQKHYSmBuYQFggeMAA&url=http%3A%2F%2Fjournal.unesa.ac.id%2Farticle%2F6482%2F15%2Farticle.pdf&usg=AFQjCNEiCp9gshHrRE6sIT2FG5UvcH3w&bvm=bv.118353311,d.dGo>). Diakses 31 Maret 2016

## DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Mohammad. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: GP Press Group.
- Fani, Arvianti. 2015. *Model Pembelajaran Langsung Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Tunagrahita Ringan di SLB AC*. Sarjana Pendidikan Luar Biasa. (Online) dalam (<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjnrvAhdTLAhUTGY4KHU4fCe4QFggfMAA&url=http%3A%2F%2Fjournal.unesa.ac.id%2Farticle%2F17316%2F15%2Farticle.pdf&usg=AFQjCNFjBhmMkhFXVURzSXTxJUVQrHIpDQ> ). Diakses 13 Maret 2016
- Mulyono, Rizki. 2010. *Pengaruh Penggunaan Media Menara Hitung Terhadap Prestasi Belajar Matematika Anak Tunagrahita Ringan Kelas D3 SLB C YSSD Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010*. Sarjana Pendidikan Luar Biasa. (Online) dalam (<https://core.ac.uk/download/files/478/12349684.pdf> ). Diakses 13 Maret 2016
- Sawitri, Ragil Dwi. 2013. *Penerapan Modifikasi Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan Pada Anak Tunagrahita Ringan*. Sarjana Pendidikan Luar Biasa. (Online) dalam