

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Uang Melalui *Real Experience* bagi Peserta Didik Hambatan Intelektual Ringan Kelas IV di SLB C Mawar Putih Jakarta Utara

Wildanul Fajri,¹ Siti Nuraini Purnamawati², Bahrudin³

¹Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

²Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

³Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

[∇]Corresponding Author E-mail: wildanu.elfajri@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang melalui kegiatan *real experience* bagi peserta didik hambatan intelektual ringan kelas IV di SLB C Mawar Putih Jakarta Utara. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan desain model spiral Kemmis dan Taggart berupa perencanaan, tindakan, dan pengamatan, serta refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian, yaitu lima peserta didik hambatan intelektual. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes, wawancara dan observasi. Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *real experience* dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang bagi peserta didik hambatan intelektual ringan kelas IV SDLB. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase rata-rata kemampuan pada setiap siklus sesuai presentase yang diharapkan sebesar 60%. Persentase kemampuan prasiklus AR, AS, HF, SM, dan SR rata-rata sebesar 50,4%. Kemudian persentase kemampuan siklus I rata-rata meningkatkan menjadi 59,6% sehingga terdapat peningkatan sebesar 23,8 % sehingga rata-rata persentase kemampuan menjadi 74,2% melebihi persentase yang diharapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan *real experience* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik hambatan intelektual ringan dalam mengenal nilai uang. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi pengembangan kegiatan *real experience* untuk memahami beragam materi bagi peserta didik hambatan intelektual ringan.

Kata Kunci: hambatan intelektual ringan, *real experience*, kemampuan mengenal nilai uang

Abstract

This study aims to improve the ability to recognize the value of money through real experience activities for students with mild intellectual disabilities in grade IV at SLB C Mawar Putih, North Jakarta. This study uses classroom action research with the Kemmis and Taggart spiral model design in the form of planning, action, observation, and reflection. This study consists of two cycles. The subjects of the study were five students with mild intellectual disabilities. Data collection was carried out using tests, interviews and observations. The data analysis method used was descriptive quantitative. The results of

the study showed that real experience activities can improve the ability to recognize the value of money for students with mild intellectual disabilities in grade IV SDLB. This is evidenced by an increase in the average percentage of ability in each cycle according to the expected percentage of 60%. The percentage of pre-cycle abilities of AR, AS, HF, SM, and SR averaged 50.4%. Then the percentage of cycle I abilities increased to 59.6% on average so that there was an increase of 23.8% so that the average percentage of ability became 74.2% exceeding the expected percentage. The results of this study indicate that real experience activities can improve the ability of students with mild intellectual disabilities to recognize the value of money. This study is expected to contribute to the development of real experience activities to understand various materials for students with mild intellectual disabilities.

Keywords: *mild intellectual disabilities, real experience, ability to recognize the value of money*

PENDAHULUAN

Mengenal nilai uang dan mampu menggunakannya diajarkan pada kelas IV SDLB. Hal ini mengacu pada kurikulum merdeka mata pelajaran matematika fase B (kelas 3 dan 4) yang lebih spesifik pada elemen bilangan. Capaian pembelajarannya, yaitu pada akhir fase B peserta didik dapat menunjukkan dan menggunakan uang rupiah Rp500 sampai maksimal Rp20.000; menuliskan kesetaraan nilai uang Rp500 sampai Rp20.000. Kemudian tujuan pembelajarannya ada 3 yaitu: 1) peserta didik dapat menunjukkan uang rupiah Rp500 sampai maksimal Rp20.000; 2) peserta didik dapat menggunakan uang rupiah Rp500 sampai maksimal Rp20.000; 3) peserta didik dapat menuliskan kesetaraan nilai uang Rp500 sampai Rp20.000 (BSKAP No. 032/H/KR/2024).

Hambatan intelektual ringan (mampu didik) dikenal sebagai anak yang memiliki kemampuan untuk belajar membaca, menulis serta berhitung sederhana (Desiningrum, 2016). Mampu didik dapat menjadi tenaga kerja *semi-skilled* seperti pekerja laundry, pertanian, peternakan, pekerjaan rumah tangga, dan pekerja pabrik dengan sedikit pengawasan. Pada umumnya, peserta didik hambatan intelektual tidak mengalami gangguan fisik (tampak seperti anak normal). Delphie (2006) mengungkapkan teori Piaget mulai diterapkan pada anak hambatan intelektual oleh Inhelder (1968) dan Woodward (1979) menyatakan bahwa proses perkembangan kognitif anak hambatan intelektual lebih lambat dari pada anak pada umumnya. Apabila dibandingkan dengan anak hambatan intelektual sedang, anak hambatan intelektual ringan dapat mencapai tingkat perkembangan operasional konkret, sedangkan pada anak tunagrahita sedang tidak lebih dari pada tingkat pra operasional (Yurmailis, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Alpiani & Hasan (2019) tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang bagi anak hambatan intelektual ringan, dapat diambil kesimpulan bahwa upaya meningkatkan mengenal nilai mata uang Rp.100 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual beli) bagi anak tunagrahita ringan kelas VII di SLB YPPLB Padang dengan melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal nilai mata uang Rp.100 s/d Rp.5.000. Penelitian lain yang dilakukan oleh Adiyanti (2017) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak hambatan intelektual ringan dengan menggunakan metode *role playing*. Pada kondisi awal mendapatkan perolehan nilai 18%. Pada siklus I terjadi peningkatan 43% dan siklus II juga terjadi peningkatan 75%. Dengan demikian, guru kelas dan peneliti berikutnya disarankan untuk menggunakan metode *role playing* dalam mata pelajaran lainnya.

Uang adalah alat pembayaran yang sah (UU RI No.7 Tahun 2011). Suseno Solikin dalam jurnalnya yang diterbitkan oleh Bank Indonesia membagi fungsi uang menjadi empat, yaitu sebagai alat tukar, alat satuan hitung, alat penyimpan nilai, dan alat pencicilan hutang. Uang adalah suatu benda. Setiap benda mempunyai nilai, tinggi atau rendah. Seseorang memberi nilai pada benda itu karena benda itu memberi faedah atau *utilities* yang dapat memenuhi kebutuhan tertentu dari pemilik uang. Wilson mengatakan arti pengalaman dalam kamus *the Oxford Dictionary* yaitu: “*The fact of being consciously the subject of a state or condition; of being consciously affected by an event; a state or condition viewed subjectively; an event by which one is affected; and, knowledge resulting from actual observation or from what one has undergone*” (Colin Beard & John P. Wilson, 2013). Pernyataan di atas berarti: pengalaman adalah fakta tentang menjadi subjek secara sadar dari sebuah keadaan atau kondisi; tentang dipengaruhi secara sadar oleh sebuah kejadian; sebuah keadaan atau kondisi yang dilihat secara subjektif; sebuah kejadian yang mempengaruhi seseorang; dan, pengetahuan yang merupakan hasil dari pengamatan aktual atau dari apa yang telah dialami seseorang.

Perkembangan mental anak ketahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman konkret karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya (Ariyanti, 2015). Menurut Agus dan Rosmini dalam Sosiawan (2014), mengungkapkan bahwa kegiatan pengalaman langsung merupakan pembelajaran suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam melaksanakan aktifitas pembelajaran. Pendekatan pengalaman langsung dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan bertahap-tahap. Metode ini dirancang khusus untuk dapat meningkatkan aktivitas siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengalaman langsung ialah saat para siswa dapat melihat, memegang, dan mengamati objek secara langsung. Dengan siswa melihat, memegang dan mengamati objek secara langsung maka siswa akan lebih memahami tujuan pembelajaran.

Permasalahan yang dihadapi peserta didik hambatan intelektual dalam mempelajari matematika relatif berbeda, salah satunya yaitu dalam mengenal nilai uang. Permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu terdapat peserta didik yang belum mampu dalam menggunakan uangnya. Misalnya, ketika membelanjakan uang di kantin, ada peserta didik yang belum mengetahui harga makanan atau minuman yang dibeli (Zuhdi, 2019).

Fenomena yang terjadi di SLB C Mawar Putih, yaitu peserta didik hambatan intelektual ringan belum mengetahui harga barang yang dibeli dan jumlah uang sisa yang diterimanya. Hal ini dikarenakan peserta didik hambatan intelektual ringan belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memahami konsep mengenal nilai uang dengan baik. Untuk memberikan pemahaman konsep nilai uang, maka peserta didik sebelumnya harus mengenal uang asli dan pecahan uang kertas Rp1.000 sampai maksimal Rp20.000.

Fakta yang terjadi di SLB C Mawar Putih selama ini, peserta didik yang mengikuti proses belajar matematika hanya dengan melihat angka di papan tulis dan melihat gambar uang melalui buku. Fakta ini juga didukung dengan pasifnya peserta didik ketika mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Peserta didik hanya mendengarkan tanpa memberikan respon dan tanggapan. Peserta didik yang kurang

aktif menyebabkan kesulitan dalam memahami fungsi uang dan cara menggunakannya.

Mengacu pada permasalahan di atas, maka solusi atau cara untuk mengatasi permasalahan dalam meningkatkan pemahaman mengenal nilai uang dalam mata pelajaran matematika, yaitu dengan cara menerapkan pembelajaran yang lebih konkret, bermakna dan menarik (Anggreni, 2020). Dalam pembelajaran di sekolah, pengenalan nilai uang diperkenalkan melalui pengalaman langsung (*real experience*) sebagai pembeli. Pada tahap sebelumnya, guru memperkenalkan nilai uang dengan kegiatan bermain peran dan disimulasikan bersama teman sebaya, sehingga diharapkan peserta didik mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Pembelajaran dapat dikatakan konkret, bermakna dan menarik, yaitu melalui kegiatan pengalaman langsung (*real experience*) dalam upaya meningkatkan kemampuan peserta didik hambatan intelektual ringan tentang mengenal nilai uang. Dengan diberikannya pengalaman langsung ini, diharapkan peserta didik hambatan intelektual ringan mampu menjadi insan yang mandiri saat berbelanja di warung, toko, minimarket ataupun supermarket. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang melalui *real experience* bagi peserta didik hambatan intelektual kelas IV di SLB C Mawar Putih Jakarta Utara”.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*action research class*) model spiral Kemmis dan taggart, yaitu suatu penelitian yang menempuh langkah-langkah yang dilakukan secara siklus. Model ini memberikan gambaran singkat tentang beberapa pendekatan umum terhadap penelitian tindakan dan mencakup kritik yang lebih rinci terhadap berbagai bentuk penelitian tindakan. Kritik tersebut telah menghasilkan pandangan yang telah direvisi dan lebih komprehensif mengenai penelitian tindakan partisipatif kritis

Dalam edisi Planner ini, penelitian Tindakan merupakan suatu pendekatan terhadap penelitian dan perubahan, yang paling baik direpresentasikan sebagai spiral refleksi diri berupa siklus perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dan kemudian perencanaan ulang dalam siklus yang berurutan, seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan MC, Tanggart

Penelitian tindakan kelas model spiral Kemmis dan Taggart adalah suatu penelitian yang menempuh langkah- langkah yang dilakukan secara siklus dan

meliputi tahap-tahap; a) perencanaan; b) tindakan dan pengamatan; dan c) refleksi. Analisis data yang dilakukan untuk mendapatkan data yang valid terhadap kemampuan mengenal nilai uang melalui kegiatan *real experience* berupa belanja secara langsung. Data-data yang dibutuhkan dari berbagai sumber data seperti hasil tes keterampilan/unjuk kerja, LKPD, hasil pengamatan, catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Kualitatif merupakan Analisis deskriptif yang menggambarkan keadaan yang ada di lapangan disertai dengan fakta-fakta yang ada. Penarikan kesimpulan dari analisis dan sintesis. Analisis dilakukan dengan memikirkan kendali yang menyebabkan munculnya sesuatu yang diharapkan atau tidak diharapkan. Analisis data hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung berupa deskriptif kualitatif.

Dalam pelaksanaan observasi peneliti dibantu oleh observer untuk mengisi daftar ceklis lembar persiapan. Observasi mencakup keaktifan siswa dalam memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapat, serta kegiatan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pengalaman langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat terlihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal nilai uang melalui kegiatan *real experience* bagi peserta didik hambatan intelektual ringan kelas IV di SLB C Mawar Putih Jakarta Utara. Hal ini terbukti dari refleksi hasil tes kemampuan awal, siklus I, dan siklus II.

Tabel 1. Perbandingan kemampuan awal, siklus I dan siklus II

No.	Nama Peserta didik	Persen- tase Kemam- puan Awal	Persen- tase Kemam- puan Siklus I	Persen- tase Kemam- puan Siklus II	Persen- tase yang diharap- kan
1	AR	40%	53%	66%	60%
2	AS	33%	46%	66%	60%
3	HF	53%	60%	73%	60%
4	SM	60%	66%	80%	60%
5	SR	66%	73%	86%	60%
Rata-rata		50,4%	59,6%	74,2%	60%

Berdasarkan tabel di atas, siklus I menunjukkan rata-rata persentase ketercapaian sebesar 59,6% yang berarti belum tercapai karena masih di bawah persentase yang diharapkan. Persentase rata-rata kemampuan terjadi peningkatan sebesar 9,2% dari persentase kemampuan awal 50,4% menjadi 59,6%. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan sebesar 0,4% untuk mencapai rata-rata persentase yang diharapkan. Pada siklus I terjadi peningkatan persentase yang cukup signifikan kemampuan peserta didik AR dan AS. Peserta didik AR mengalami peningkatan sebesar 13% dari persentase kemampuan awal 40% menjadi 53%. AR

mulai berkembang dalam menggunakan uang untuk belanja namun masih membutuhkan pembelajaran yang lebih fokus dan terbimbing. Kemudian peserta didik AS juga mengalami peningkatan sebesar 13% dari persentase kemampuan awal 33% menjadi 46%. AS mulai terbiasa menyebut uang lima ribu yang sebelumnya disebut 'goceng' namun masih membutuhkan pembelajaran yang lebih fokus dan terbimbing. Sedangkan peserta didik HF mengalami peningkatan sebesar 7% dari persentase kemampuan awal 53% menjadi 60%. Disusul peserta didik SM mengalami peningkatan sebesar 6% dari persentase kemampuan awal 60% menjadi 66%. Dan terakhir peserta didik SR mengalami peningkatan sebesar 7% dari persentase kemampuan awal 66% menjadi 73%. Peserta didik HF, SM dan SR selanjutnya masih memerlukan pembelajaran lanjutan.

Peneliti menyimpulkan beberapa hal yang terjadi selama tindakan siklus I, yaitu antara lain: Pertama, terdapat perbedaan kemampuan awal pada tiap-tiap peserta didik sehingga ketika pembelajaran dengan klasikal peserta didik yang lamban memahami instruksi guru selalu tertinggal. Kedua, metode dan pendekatan yang digunakan kurang tepat. Ketiga, peralatan dan media yang digunakan kurang lengkap untuk menunjang pembelajaran. Keempat, perhatian dan motivasi dari guru perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka peneliti dan kolaborator sepakat untuk melanjutkan ke siklus II. Pada siklus II menunjukkan rata-rata persentase ketercapaian sebesar 74,2% yang berarti sudah tercapai karena memenuhi persentase yang diharapkan. Persentase rata-rata kemampuan terjadi peningkatan sebesar 23,8% dari persentase kemampuan awal 50,4% menjadi 74,2%. Pada akhir Siklus II terjadi peningkatan persentase yang cukup signifikan kemampuan peserta didik AR dan AS. Peserta didik AR mengalami peningkatan sebesar 23% dari persentase kemampuan awal 40% menjadi 66%. Kemudian peserta didik AS juga mengalami peningkatan sebesar 33% dari persentase kemampuan awal 33% menjadi 66%. AS mulai terbiasa menyebut uang lima ribu yang sebelumnya disebut 'goceng'. Sedangkan peserta didik HF mengalami peningkatan sebesar 20% dari persentase kemampuan awal 53% menjadi 73%. Disusul peserta didik SM mengalami peningkatan sebesar 20% dari persentase kemampuan awal 60% menjadi 80%. Dan terakhir peserta didik SR mengalami peningkatan sebesar 20% dari persentase kemampuan awal 66% menjadi 86%. Hal ini membuktikan kemampuan mengenal nilai uang peserta didik meningkat sesuai yang diharapkan pada siklus II.

Berdasarkan hasil keseluruhan data, peneliti memberikan interpretasi tentang kondisi kemampuan masing-masing peserta didik melalui grafik peningkatan kemampuan sebagai berikut:

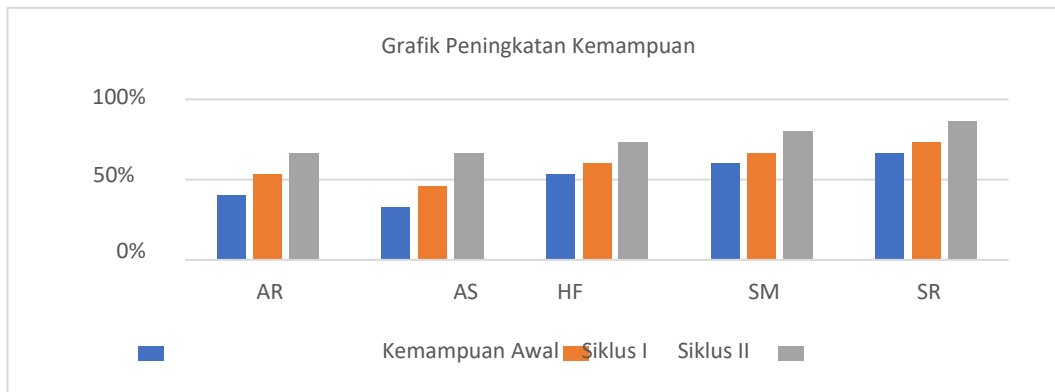


Diagram 1. Grafik peningkatan kemampuan

Berdasarkan gambar grafik di atas, peneliti memberikan interpretasi tentang kondisi kemampuan masing-masing peserta didik sebagai berikut: peserta didik AR. Pada siklus I peserta didik AR mengalami peningkatan sebesar 13% dari persentase kemampuan awal 40% menjadi 53%. Pada siklus II AR mengalami peningkatan sebesar 23% dari persentase kemampuan awal 40% menjadi 66%. Ketercapaian dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang sesuai persentase ketercapaian yang diharapkan sebesar 60%. AR mendapatkan persentase 66% lebih besar dari 60% sehingga AR dinyatakan berhasil. Pada siklus I peserta didik AS mengalami peningkatan sebesar 13% dari persentase kemampuan awal 33% menjadi 46%. Pada siklus II AS mengalami peningkatan sebesar 33% dari persentase kemampuan awal 33% menjadi 66%. Ketercapaian dikatakan berhasil apabila peserta dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang sesuai persentase ketercapaian yang diharapkan sebesar 60%. AS mendapatkan persentase 66% lebih besar dari 60% sehingga AS dinyatakan berhasil. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zuhdi (2019), metode simulasi belajar langsung dapat meningkatkan kemampuan peserta didik hambatan intelektual dalam mengenal uang. Pada siklus I peserta didik HF mengalami peningkatan sebesar 7% dari persentase kemampuan awal 53% menjadi 60%. Pada siklus II HF mengalami peningkatan sebesar 20% dari persentase kemampuan awal 53% menjadi 73%. Ketercapaian dikatakan berhasil apabila peserta dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang sesuai persentase ketercapaian yang diharapkan sebesar 60%. HF mendapatkan persentase 73% lebih besar dari 60% sehingga HF dinyatakan berhasil. Metode yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian dan keaktifan peserta didik (Indriawati et al, 2021).

Pada siklus I peserta didik SM mengalami peningkatan sebesar 6% dari persentase kemampuan awal 60% menjadi 66%. Pada siklus II SM mengalami peningkatan sebesar 20% dari persentase kemampuan awal 60% menjadi 80%. Ketercapaian dikatakan berhasil apabila peserta dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang sesuai persentase ketercapaian yang diharapkan sebesar 60%. SM mendapatkan persentase 80% lebih besar dari 60% sehingga SM dinyatakan berhasil. Pada siklus I peserta didik SR mengalami peningkatan sebesar 7% dari persentase kemampuan awal 66% menjadi 73%. Pada siklus II SR mengalami peningkatan sebesar 20% dari persentase kemampuan awal 66% menjadi 86%. Ketercapaian dikatakan berhasil apabila peserta dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang sesuai

persentase ketercapaian yang diharapkan sebesar 60%. SR mendapatkan persentase 86% lebih besar dari 60% sehingga SR dinyatakan berhasil. Metode real experience cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar, termasuk mengenal nilai uang bagi peserta didik hambatan intelektual (Maipah, 2022).

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang sesuai persentase ketercapaian yang diharapkan sebesar 60%. Persentase kemampuan AR sebesar 66% dalam mengenal nilai uang. AR sudah mandiri masih butuh sedikit bantuan dalam menyebutkan nilai uang Rp1.000 sampai dengan Rp20.000. AR sudah mandiri dalam menunjuk pecahan uang Rp1.000 sampai Rp5.000. Sedangkan persentase kemampuan AR sebesar 66% dalam menggunakan uang saku saat belanja di Alfamart dekat sekolah. AR masih butuh sedikit bantuan dalam menggunakan uang pecahan Rp5.000. Namun AR masih butuh bantuan penuh menggunakan uang pecahan Rp10.000 dan Rp20.000. Jadi kesimpulannya, peserta didik AR memiliki kemampuan yang cukup dalam mengenal nilai uang dan cukup dalam menggunakan uang untuk belanja. Persentase kemampuan AR tercapai. Persentase kemampuan AS sebesar 66% dalam mengenal nilai uang. AS butuh sedikit bantuan dalam menyebutkan nilai uang Rp1.000 sampai dengan Rp20.000. AS sudah mandiri menunjukkan uang Rp1.000 sampai Rp5.000. AS juga masih butuh bantuan penuh dalam menunjuk pecahan uang Rp10.000 dan Rp20.000. Persentase kemampuan AS sebesar 66% juga dalam menggunakan uang saku saat belanja di Alfamart dekat sekolah. AR butuh sedikit bantuan dalam menggunakan uang Rp5.000. AR masih butuh bantuan penuh dalam menggunakan uang pecahan Rp10.000 dan Rp20.000. Jadi kesimpulannya, peserta didik AR memiliki kemampuan yang cukup dalam mengenal nilai uang dan cukup dalam menggunakan uang untuk belanja. Persentase kemampuan AS tercapai.

Persentase kemampuan AR sebesar 70% dalam mengenal nilai uang. AR masih butuh sedikit bantuan dalam menyebutkan nilai uang Rp1.000 sampai Rp10.000 namun HF sudah mandiri dalam menunjuk uang Rp2.000 dan Rp5.000 karena setiap hari HF membawa uang saku antara Rp2.000 dan Rp5.000. HF juga masih butuh sedikit bantuan dalam menunjuk pecahan uang Rp10.000 dan Rp20.000. Persentase kemampuan HF sebesar 73% dalam menggunakan uang saku saat berbelanja di Alfamart dekat sekolah. HF sudah mandiri menggunakan uang Rp1.000 sampai Rp5.000 HF masih butuh sedikit bantuan dalam menggunakan uang pecahan Rp4.000. Dan HF masih butuh bantuan penuh menggunakan uang pecahan Rp10.000 dan Rp20.000. Jadi kesimpulannya, peserta didik HF memiliki kemampuan yang cukup dalam mengenal nilai uang dan memiliki kemampuan yang cukup dalam menggunakan uang untuk belanja. Persentase kemampuan HF tercapai. Proses pembelajaran melalui pengalaman langsung dapat meningkatkan kemandirian peserta didik (Anggreni, 2020). Persentase kemampuan SM sebesar 80% dalam mengenal nilai uang. SM sudah mandiri dalam menyebutkan nilai uang Rp1.000 sampai Rp5.000 karena sudah terbiasa dikasih oleh orang tuanya di rumah. SM masih butuh bantuan penuh dalam menyebut dan menunjuk pecahan uang Rp10.000 dan Rp20.000. Sedangkan persentase kemampuan SM sebesar 80% dalam menggunakan uang saku saat belanja di Alfamart dekat sekolah. SM sudah mandiri belanja dengan uang Rp2.000, Rp1.000 dan Rp5.000. Kemudian SM masih butuh bantuan penuh menggunakan uang pecahan Rp10.000 dan Rp20.000. Jadi kesimpulannya peserta didik SM memiliki kemampuan yang baik dalam mengenal nilai uang dan baik dalam menggunakan uang untuk belanja. Persentase kemampuan SM tercapai.

Persentase kemampuan SR sebesar 86% dalam mengenal nilai uang. SR sudah mandiri dalam menyebutkan nilai uang Rp1.000 sampai Rp5.000. SR juga butuh sedikit bantuan dalam menyebutkan dan menunjuk pecahan uang Rp10.000 dan Rp20.000. Persentase kemampuan SR sebesar 86% dalam menggunakan uang saku saat berbelanja di Alfamart dekat sekolah. SR sudah mandiri belanja dengan uang Rp1.000 sampai Rp5.000. Namun SR masih butuh sedikit bantuan dalam menggunakan uang pecahan Rp10.000 dan Rp20.000. Jadi kesimpulannya peserta didik SR memiliki kemampuan yang baik dalam mengenal nilai uang dan baik dalam menggunakan uang untuk belanja. Persentase kemampuan SR tercapai. Dari hasil penelitian tersebut, SR semakin mandiri dalam menggunakan uang, sehingga kegiatan *real experience* dapat meningkatkan kemandirian peserta didik (Barida, 2018).

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal nilai uang melalui kegiatan *real experience* bagi peserta didik hambatan intelektual ringan kelas IV di SLB C Mawar Putih Jakarta Utara. Hal ini terbukti dari refleksi hasil tes kemampuan awal, siklus I, dan siklus II. Pada tes kemampuan awal, peserta didik AR memperoleh persentase sebesar 40%, peserta didik AS memperoleh persentase kemampuan sebesar 33%, peserta didik HF memperoleh persentase kemampuan sebesar 53%, Peserta didik SM memperoleh persentase kemampuan sebesar 60%, dan peserta didik SR memperoleh persentase kemampuan sebesar 66%. Kemudian dilakukan tindakan pada siklus I dengan peningkatan nilai yaitu, peserta didik AR memperoleh persentase sebesar 53%, peserta didik AS memperoleh persentase sebesar 46%, peserta didik HF memperoleh persentase kemampuan sebesar 60%, Peserta didik SM memperoleh persentase kemampuan sebesar 66%, dan peserta didik SR memperoleh persentase kemampuan sebesar 73%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni, Anggreni. (2020). Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Mengalami). At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. 1. 186. 10.30736/atl.v1i2.86.
- Asep Kurniawan. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Azizah dan Hadi Aupa. (2019). *Uang dan Mata Uang*. Makalah UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Bambang Setiyadi. (2014). *Penelitian Tindakan Untuk Guru dan Mahasiswa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bandi Delphie. (2006). *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Barida, Muya. (2018). Model Experiential Learning dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahasiswa. Jurnal Fokus Konseling. 4. 153. 10.26638/jfk.409.2099.
- Colin Beard & John P. Wilson. (2013). *Experiential Learning - Handbook For Education*. London: Kogan Page.
- Dinie R. Desiningrum. (2016). *Psikologi Anak Kebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Psikosain.
- Elaine B. Johnson. (2002). *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press

- Indriawati, & Buchori, Imam & Acip, & SIRRULHAQ, Sekarmaji & Solihutaufa, Encep. (2021). MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN. Al-Hasanah : *Islamic Religious Education Journal*. 6. 274-284. 10.51729/6246.
- Jennifer A Moon. (2004). *A Handbook Of Reflective And Experiential Learning*. New York: Routledge.
- Julinna Oxley & Ramona Ilea. (2016). *Experiential Learning in Philosophy*. New York: Routledge.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen (BSKAP) Kemendikbudristek. (2024). BSKAP No. 032/H/KR/2024 tentang *Capaian Pembelajaran pada Paudikdasmen pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Maipah,. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia “Menulis Puisi Bebas” Melalui Metode Real Experience Pada Siswa Kelas VI MI DDI Ujung Lero. *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development*. 2. 692-700. 10.59141/comserva.v2i6.375.
- M. Khozim. (2014). *Experiential Learning, Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Diterjemahkan dari Karya Mel Silberman, *Hanbook of Experiential Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Mel Silberman. (2007). *Hanbook of Experiential Learning*, San Frasisco: Pfeiffer.
- Rafael Lisinus dan Pastiria Sembiring. (2020). *Pembinaan Anak Berkebutuhan Khusus*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rina Alpiani & Yarmis Hasan. (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*, Volume 7 No. 2.
- Riska Adiyanti. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Metode Role Playing Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV.C SDLB 35 Painan)*.
- Sosiawan, (2014) *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Metode Pengalaman Langsung*, Artikel Penelitian Prodi PGSD, FKIP, Univ. Tanjungpura, Pontianak.
- Stephen Kemmis and Robin McTaggart. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapura: Springer
- Sugiyono. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, Suharjo dan Supardi. (2017). *Peneitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutjihati Somantri. (2005). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2011 tentang Uang. Jakarta: Lembaga Kepresidenan RI
- Yurmailis, (2013). *Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Melalui Pendekatan Bermain Dengan Menggunakan Benda Konkret Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. (E- JUPEKhu (Jurnal Pendidikan Luar Biasa) FIP, UNP. Vol. 2, Nomor 3, September
- Zuhdi, Zuhdi. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Mata Uang Pada Siswa Tunagrahita Ringan Melalui Metode Simulasi Berbelanja di Kantin Sekolah pada Siswa Kelas IV*. Tadabbur: *Jurnal Peradaban Islam*. 1. 10.22373/tadabbur.v