METODE ROLE PLAYING JUAL BELI TERHADAPKEMAMPUAN BERHITUNG PENGURANGAN PADA ANAK AUTIS SDLB NEGERI KELEYAN BANGKALAN

ABSTRAK

Fajar Agustin Qurnia Putri

Abatement numeracy skills of children with autism is different to normal children. But children can be trained sehinngga ability berhitungnya approaching normal children. From the observation researcher at the State SDLN Keleyan Bangkalan in fourth grade numeracy skills reductions child is lacking. Many factors affecting one of the only methods of teaching used by teachers in the learning process.

Based on the results of arithmetic problems reduction mild Autism fourth grade students SDLB Keleyan Bangkalan State is still lacking. Therefore in this study apply simulation methods to win the sale and purchase these problems. In this study the formulation of the problem is determined "whether the method of buying and selling role playing effect on the reduction of numeracy skills in children with autism n the State SDLB Keleyan Bangkalan?".

Medium purpose of this study to prove the influence of role playing method of buying and selling the numeracy skills of children with autism in a reduction in State SDLB Keleyan Bangkalan.This type of study presented using quantitative research with a pre-experimental research design "one group pre test post test design" To analyze it using non-parametric statistics.From the analysis we found the value obtained in a matter of Zh is 2,049 greater than the critical value $\alpha = 80\%$ is 1.64 so the null hypothesis is rejected and the working hypothesis is accepted. This means that there is a significant effect of the application of the method uses role playing to the reduction of class IV numeracy State SDLB Keleyan Bangkalan.

Keywords: reduction numeracy, selling simulation methods meracy, selling simulation methods

Kemampuan berhitung diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Rostiaty (2003:14) menyatakan bahwa operasi pengurangan merupakan kebalikan dari operasi penjumahan. Ilmu hitung merupakan suatu ilmu yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antara berbagai proyek, kejadian dan waktu. Menurut Nurkhasanah dan Turminto (2007:243), berhitung adalah mengerjakan suatu soal hitung dalam bentuk soal pengurangan. Selain itu *role playing* dapat mengembangkan kemampuan siswa dan dapat memupuk keberanian serta percaya diri siswa.

Anak autis mengalami kesulitan dalam berhitung karena ada hambatan pada perkembangan kognitifnya. Menurut Bonny dan Handoyo (2003:29) dengan adanya gangguan tersebut, materi yang diterima tidaklah maksimal sehingga perlu adanya penanganan khusus. Aritmatika atau berhitung berhubungan dengan menjumlah, mengurangi, mengalikan, dan membagi bilangan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah sehari- hari. Dalam hal ini mengalikan, dan membagi bilangan David Glover dalam Jarwani (2009:5).

Berdasar kenyataan di SDLB Negeri Keleyan Bangkalan terdapat 6 anak yang kemampuan berhitung anak autis masih kurang, khususnya menyelesaikan berhitung pengurangan dalam bentuk soal cerita yang berkaitan dengan nilai mata uang Rp. 1.000,00 sampai Rp. 5.000,00. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa anak masih bingung dalam menyelesaikan soal berhitung pengurangan bentuk cerita, metode kurang bervariasi, media kurang bervariasi dan menarik. Untuk perlu ada pemikiran cara pembelajaran yang membantu menumbuhkan kemampuan berhitung pengurangan bagi anak autis.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berhitung pengurangan. Salah satu metode yang berkaitan dengan hal ini adalah metode *role playing* jual beli. Menurut Kardi (2000:9) manfaat metode role playing dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun menghadapi dunia kerja. Dalam

pelaksanaan metode *role playing* berhitung pengurangan jual beli ini, siswa melakukan jual beli dengan menggunakan model uang ribuan dengan nilai mata uang tersebut dari Rp.1.000,00 sampai Rp.5.000,00.

Metode *role playing* jual beli bila diterapkan pada materi matematika jual-beli dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas, siswa diajak untuk menyelesaikan soal cerita. Selanjutnya guru membagi siswa untuk *role playing* sesuai dalam soal cerita yang berkaitan dengan jual beli. Satu anak sebagai pembeli dan satu anak sebagai penjual. Setelah siswa mengetahui tentang peran dari masing-masing individu maka dimulailah *role playing* tentang proses jalannya cerita pada soal cerita yang berkaitan dengan jual beli. Dengan *role playing* jual beli tersebut diharapkan setiap siswa akan tahu bagaimana cara pemecahan soal cerita tersebut. Jika anak sudah paham tentang jalannya cerita dan maksud dari soal cerita tersebut, maka anak akan mulai mencoba untuk mengerjakan soal cerita.

Melalui metode *role playing* jual beli siswa akan belajar bersosialisasi, menambah daya pikir anak untuk berhitung dan dapat menubuhkan kerja sama antar anak autis. Saat terjadinya proses jual beli siswa memahami macam-macam harga tiap-tiap barang yang akan diperjual-belikan. Siswa diajak ke koperasi sekolah untuk memahami harga yang akan digunakan dalam jual beli. Setelah anak paham selanjutnya dibagi 2 kelompok untuk melakukan *role playing* jual beli. Kelompok itu dibagi sebagai penjual dan pembeli. Pembelajaran seperti ini digunakan mengembangkan hubungan sosial, daya pikir siswa. Ratna (2006:40) tentang penerapan metode *role playing* untuk judul pengaruh metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan pada anak tunagrahita sedang di SDLB Negeri Surakarta dengan hasil 80% siswa mengalami peningkatan dalan berhitung. Berdasarkan latar belakang tesebut, maka perlu penetian tentang pengaruh metode *role playing* jual beli terhadap kemampuan berhitung pengurangan pada anak autis di SDLB Negeri Keleyan Bangkalan.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian pra eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatifga dalam penelitiannya ada variable independen dan dependen. karena obyek yang diteliti lebih bersifat sebab dan akibat, sehing. Metode kuantitatif Penelitian pra eksperimen ini dipilih oleh peneliti karena syarat-syarat eksperimen sebelumnya belum terpenuhi dan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2010:74).

Rancangan penelitian ini menggunakan "*one group pretest- postest desain*", yakni sebuah eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok tanpa menggunakan kelompok kontrol atau pembanding. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini tidak bersifat random.

Design penelitian pra eksperimen *one group pre test and pos test design*, sebagai berikut:

Keterangan:

O1 X O2

O1: Pre tes untuk mengukur kemampuan berhitung pengurangan sebelum menggunakan metode *role playing* jual beli.

X: Treatment atau perlakuan menggunakan metode *role playing* jual beli

O2: Pos tes untuk mengukur hasil belajar berhitung pengurangan anak autis di SDLB Negeri Keleyan Bangkalan. Soal pos tes sama dengan soal pre tes, pos tes dilakukan selama dalam waktu 1 hari setelah treatment.

Pembahasan

Nilai kritis α =5% (pengujian dilakukan dengan satu sisi), maka nilai kritis = ± Z½ α = ± 1,64. Ho diterima bila- 1,64≤ Zh ≤ + 1,64 Ho ditolak bila Zh > + 1,64atau Zh < - 1,64. Suatu kenyataan bahwa nilai Zh yang diperoleh dalam hitungan adalah 2.049 lebih besar dari pada nilai kritis α =80% yaitu 1,64 sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan metode role playing terhadap kemampuan berhitung pengurangan anak autis kelas IV SDLB Negeri Keleyan Bangkalan.

Dengan penerapan metode role playing anak lebih memahami materi yang diajarkan. Peningkatan kemampuan berhitung pengurangan siswa juga bukan pada aspek kognitifnya saja. Anak juga dapat menerapkan konsep matematika yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Sehingga konsep matematika yang telah dipelajari tidak akan cepat hilang.

Dalam penerapan metode role playing, materi berhitung pengurangan dibuat semudah mungkin untuk dapat dipahami anak, selain itu anak dibuat untuk tertarik dan merasa senang dalam

pembelajaran matematika. Berkaitan dengan hal tersebut penggunaan media juga akan mempengaruhi proses pembelajaran. Maka dari itu dipilih media pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah. Khususnya lingkungan dalam kehidupan sehari-hari anak. Selain itu perlu juga memperhatikan media yang akan digunakan. Karena media nantinya akan mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Berikut ini adalah contoh materi yang menggunakan model pembelajaran *role playing* serta contoh media yang akan digunakan. Menurut Robby (2000:2) manfaat yang dapat diambil dari role playing adalah: Pertama, *role playing* dapat memberikan semacam hidden practise, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.

Kedua, *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Ketiga, role playing dapat memberikan kepada murid kesenangan karena role playing pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita (Bobby, 2000:12). Dengan media tersebut anak akan menemukan penerapan konsep matematika dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan berhitung khususnya pada saat anak melakukan transaksi jual beli di lingkungan mereka.

Berdasarkan analisis data dalam penelitian ini, dengan menggunakan rumus uji tanda sign test, penelitian ini menggunakan satu jenis nilai kritis karena pengujian dilakukan hanya satu sisi untuk mendapatkan pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan berhitung pengurangan siswa kelas IV SDLB Negeri Keleyan Bangkalan. Hasil pre tes dan pos tes yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai Zh yang diperoleh dalam hitungan 2,047 lebih besar dari nilai kritisnya yaitu 1,64. Hal ini berarti Ho di tolak artinya ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan metode *role playing* terhadap kemampuan berhitung pengurangan siswa kelas IV SDLB Negeri Keleyan Bangkalan

Dengan demikian terbukti bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan anak autis kelas IV SDLB Negeri Keleyan Bangkalan. Untuk melaksanakan pembelajaran kemampuan berhitung pengurangan menggunakan metode *role playing* jual beli memperhatikan materi yang akan diberikan karena tidak semua materi dapat menggunakan metode *role playing* jual beli. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung pengurangan menggunakan metode *role playing* jual beli berpengaruh dengan hasil berhitung pengurangan pada anak autis yang nilai berhitung pengurangannya masih kurang.

Dengan adanya metode *role playing* maka siswa merasa tidak terbawa suasana yang menegangkan dalam belajar berhitung pengurangan bentuk soal cerita karena suasananya seperti bermain dengan teman. Manfaat lainnya dapat membantu siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lainnya. Hasil penelitian ini juga di perkuat dengan penelitian yang juga dilakukan oleh Ratna (2006:40) tentang penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan pada anak tunagrahita sedang di SDLB Negeri Surakarta dengan hasil 80% siswa mengalami peningkatan dalan berhitung.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian dilapangan di temukan siswa autis di SDLB Negeri Keleyan terdapat 6 anak autis yang kemampuan berhitungnya masih kurang, saat kegiatan pembelajaran ada 4 anak yang hanya 10 menit bisa duduk manis dan mendengarkan kegiatan pembelajaran dengan bantuan pendamping. Setelah 10 menit 4 anak tersebut sulit diam dan berlari-lari. Anak tersebut bisa diam dengan cara di bantu dengan pemberian reward dan di bantu dengan di damping pendamping, sedangkan 2 anak lainnya bias duduk manis tanpa pendamping. Satu anak dari enam anak tersebut memiliki keistimawaan yang berbeda dengan anak lainnya yaitu anak tersebut tidak memperhatikan tetapi saat di beri pertanyaan atau di suruh menjawab anak tersebut langsung bias mengerjakan.

Berdasarkan data hasil penelitian tentang pengaruh metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan pada anak autis kelas IV di SDLB Negeri Keleyan Bangkalan bahwa melihat dari hasil pre tes dan pos tes yang menunjukan perkembangan nilai, pada pertemuan ke 10 dilakukan pos tes. Kemudian didapatlah rata-rata nilai kemampuan berhitung pengurangan atau pre tes 4,50 sedangkan nilai rata-rata pos tes 9,25. Yang berarti hasil ini menunjukan tingkat kemampuan berhitung pengurangan mengalami kenaikan.maka metode *role playing* ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap

kemampuan berhitung pengurangan pada anak autis. Metode ini bisa diberikan kepada anak autis yang kemampuan berhitung pengurangannya masih rendah, karena pada metode ini mengandung unsur pembelajaran praktek langsung dan sudah di kenal dikehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan pada anak autis di SDLB Negeri Keleyan Bangkalan. Oleh sebab itu maka penulis menyarankan bahwa: (1) Dari hasil kesimpulan di atas yang menyatakan ada peningkatan hasil berhitung pengurangan kelas IV SDLB Negeri Keleyan Bangkalan maka sebaiknya guru menerapkan metode *role playing* jual beli karena dapat meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan. Diharapkan untuk sekolah juga dapat menggunakan metode *role playing* jual beli ini pada saat proses pembelajaran. Karena dengan menggunakan metode *role playing* jual beli ini telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan. (2) Seharusnya adanya pendamping untuk anak autis yang sulit konsentrasi dan suka berlari-lari sendiri. (3) Sebaiknya saat kegiatan pembelajaran menggunakan media tiruan atau benda aslinya disetiap mata pelajaran. (4) Untuk peneliti yang akan meneliti tentang penelitian yang sama penulis menyarankan agar melakukan: (a) Memahami langkah serta sasaran dan tujuan dalam metode *role playing*. (b) Memahami eksperimen yang akan diakukan, memahamin dan memperhatikan langkah-angkah dalam metode *role playing*. (c) Memahami kondisi sampel penelitian yang akan diberikan perlakuan.

Daftar Acuan

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Bobby. 2000. *Belajar dengan metode role playing* Jakarta : Sinar Grafika Offset.

Buan. 2008. *Macam-macam jual beli dalam kehidupan lingkungan sekitar* Jakarta: Sinar Grafika Offset.

Danuatmaja, Bonny. 2005. *Anak autis.* Jakarta : puspa suara

Hamalik. 2004. *Macam-macam manfaat jual beli.* Bandung :PT. Refika Aditama.

Handoyo.2003.Autis.

Mustaqim,Burhan dan Astuty Ary. 2008. *Ayo Belajar Matematika.* Surakarta : Departemen Pendidikan Nasional

Mansyur. 2004. *Pembelajaran role playing jual beli*. Jakarta : Kencana Prenada Media.

Nanik. 2004. *Manfaat jual beli.* Bandung : Alfabeta

Nurkhasanah . 2007. *Modelpengertian pengurangan.*. Bandung : Alfabeta

Sadiman, Arif: PT. Intan Sejati Klaten. Parwoto. 2000.*Strategi Pembelajaran role playing jual beli*. Departemen Pendidikan Nasional.

Sulaiman . 2002. Pengertian jual beli. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sunardi dan Sunaryo. 2007. *Intervensi Dini Anak Autis.* Jakarta : *Khusus*. Departemen Pendidikan Nasional

Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.*
Surabaya : Prestasi Pustaka.

Wahyudi, Ari. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Luar Biasa*.
Surabaya : Unesa Unirvisity Press.

Yuwono, Joko. 2009. *Memahami Anak Autistik (Kajian Teori dan Empirik).*Alfabeta. Bandung