

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS NILAI MATA UANG BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Riris Noviyanti Simanjuntak¹, Setia Budi², Mega Iswari³, Zulmiyetri⁴, Mardhatillah Zulpiani⁵
^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: setiabudi@fip.unp.ac.id

Article History

Received: 01-01-2025

Revision: 08-01-2025

Accepted: 10-01-2025

Published: 11-01-2025

Abstract. This research aims to improve the ability to write currency values in mildly mentally retarded children at SLB N 1 Lubuk Sikaping by using wordwall quizzes learning media, namely website-based quizzes that enable the creation of interactive learning. With this media, teachers can create various types of learning such as quizzes, pair matching, random word games, word searches, and grouping. This research uses an experimental method with a single subject research (SSR) approach and an A-B-A design, involving three conditions: baseline (A1), intervention (B), and baseline (A2). Data was collected through observations and tests which were analyzed based on two categories, namely analysis within conditions and visual analysis between conditions. During 16 meetings, the research results showed that in the baseline condition (A1) which consisted of 4 meetings, the percentage of child stability was only 14%. However, in the intervention condition (B) which consisted of 8 meetings, stability was achieved at the 9th to 12th meeting with a percentage reaching 100%. In the baseline condition (A2), which also consists of 4 meetings, the stable percentage remains 100%. Based on these results, it can be concluded that the use of wordwall quiz media is effective in improving the ability to write currency values in mildly mentally retarded children.

Keywords: Writing Currency Values, Wordwall Quizzes, Mildly Mentally Retarded Children

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Lubuk Sikaping melalui penggunaan media pembelajaran *quiz wordwall*. Media ini berbentuk kuis berbasis website yang memungkinkan terciptanya pembelajaran interaktif, di mana guru dapat membuat berbagai jenis kegiatan, seperti kuis, pencocokan pasangan, permainan acak kata, pencarian kata, dan pengelompokan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan *Single Subject Research* (SSR) dan desain A-B-A, yang melibatkan tiga kondisi: *baseline* (A1), intervensi (B), dan *baseline* (A2). Data dikumpulkan melalui observasi dan tes, serta dianalisis berdasarkan dua kategori, yaitu analisis dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi. Hasil penelitian selama 16 pertemuan menunjukkan bahwa pada kondisi *baseline* (A1), persentase stabilitas anak hanya mencapai 14%. Namun, pada kondisi intervensi (B), stabilitas meningkat dan tercapai 100% pada pertemuan ke-9 hingga ke-12. Pada kondisi *baseline* (A2), persentase stabilitas tetap 100%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quiz wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan.

Kata Kunci: Menulis Nilai Mata Uang, *Quiz Wordwall*, Anak Tunagrahita Ringan

How to Cite: Simanjuntak, R. N., Budi, S., Iswari, M., Zulmiyetri., & Zulpiani, M. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran *Quiz Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Nilai Mata Uang Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (1), 442-454. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2503>.

PENDAHULUAN

Anak tunagrahita merupakan kelompok anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan intelektual, di mana tingkat kecerdasan mereka berada di bawah rata-rata. Mereka sering kali menghadapi kesulitan dalam berbagai aspek kognitif, seperti pemrosesan informasi, daya ingat, dan perhatian. Selain itu, anak-anak ini juga mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak dan mengembangkan pemikiran logis, yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam memecahkan masalah sehari-hari. Kondisi ini memerlukan pendekatan khusus untuk mendukung perkembangan mereka secara optimal. Hal ini menyebabkan mereka mengalami tantangan besar dalam mengikuti pelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual, seperti matematika. Akibatnya, anak tunagrahita sering menghadapi berbagai kesulitan belajar, seperti kesulitan menangkap materi pelajaran, menemukan metode yang tepat, dan mempertahankan daya ingat (Lalu & Siti, 2015). Anak-anak dengan tunagrahita ringan sering mengalami kendala dalam pertumbuhan kognitif mereka, yang berdampak pada berbagai hal, termasuk prestasi akademik. Salah satu bidang yang kerap terpengaruh adalah matematika, di mana anak-anak ini mungkin menghadapi tantangan dalam memahami konsep dasar atau menggunakan strategi yang diperlukan untuk menyelesaikan soal matematika (Olievia *et al.*, 2023).

Anak tunagrahita dengan kemampuan intelektual terbatas sering kali kesulitan dalam memahami materi matematika, yang dianggap abstrak dan rumit, bahkan di tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Senjaya *et al.*, 2017). Kesulitan yang dialami oleh anak-anak perlu ditangani dengan segera, karena jika tidak, hal ini dapat memengaruhi perkembangan pendidikan mereka di masa yang akan datang (Musdalifah *et al.*, 2024). Mengatasi masalah ini secara cepat dan efektif sangatlah penting agar anak dapat mengoptimalkan potensi akademiknya tanpa ada rintangan yang mengganggu proses belajar mereka. Meskipun siswa tunagrahita ringan mengalami keterbatasan dalam berbagai aspek, mereka tetap memiliki potensi yang dapat dikembangkan. Potensi tersebut terlihat dalam kemampuan mereka untuk belajar membaca, menulis, mengeja, dan berhitung, meskipun hasil yang diperoleh tidak selalu maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, siswa tunagrahita ringan masih dapat mencapai perkembangan yang signifikan dalam berbagai keterampilan dasar, meskipun dengan tempo yang mungkin lebih lambat dibandingkan dengan siswa pada umumnya (Juliani, 2019).

Pendidikan matematika, sebagai bagian integral dari pendidikan, menjadi penting dalam mendukung perkembangan keterampilan dan sikap anak. Namun, keluhan orang tua dan pakar pendidikan tentang kesulitan belajar matematika, terutama dalam memahami dan menulis nilai

mata uang, masih sering terdengar (Toni, *et al.*, 2023). Matematika, menurut (Novitasari, 2016), merupakan suatu kegiatan belajar yang mencakup beragam konsep yang saling berkaitan. Konsep-konsep ini bersifat tidak nyata dan bisa dikelompokkan menurut objek tertentu. Selama kegiatan pembelajaran matematika, ada hubungan yang kuat antara satu konsep dan konsep lain, yang menegaskan pentingnya pemahaman konsep matematika bagi para siswa. Ini menunjukkan bahwa penguasaan yang menyeluruh terhadap konsep-konsep matematika memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran siswa.

Pembelajaran bagi siswa tunagrahita ringan disesuaikan dengan kurikulum berlaku di sekolah. Kurikulum yang digunakan SLB Negeri 1 Lubuk Sikaping pada saat ini adalah kurikulum merdeka belajar. Dimana dalam kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakatnya (Fitria & Budi 2023). Pembelajaran yang dijalani oleh siswa kelas VII/C mencakup berbagai keterampilan, termasuk kemampuan menulis nilai uang rupiah. Aktivitas ini melibatkan pergerakan jari, tangan, dan lengan yang harus sinkron dengan koordinasi mata. Untuk meningkatkan keterampilan menulis dengan baik, ada dua kemampuan utama yang perlu diperhatikan, yaitu keterampilan fisik atau motorik tangan dan kemampuan kognitif dalam memahami tulisan (Adiatama, *et al.*, 2023).

Kompetensi menulis di tingkat kelas awal dalam kurikulum merdeka mencakup berbagai elemen dasar yang sangat penting bagi siswa untuk dikuasai. Beberapa kemampuan fundamental yang diajarkan mencakup sikap menulis yang tepat, seperti cara yang benar dalam memegang dan menggunakan alat tulis. Di samping itu, siswa juga dilatih untuk meniru dan mempertegas tulisan mereka, menyalin teks, serta melakukan penulisan dasar. Selama proses belajar, siswa dikenalkan pada penulisan kalimat dengan huruf sambung dan juga menulis kalimat yang diucapkan oleh guru (Mera, *et al.*, 2023). Keterampilan dalam menulis meningkat melalui praktik yang berulang dan pengalaman yang berkelanjutan, sehingga memungkinkan individu untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan lebih efisien dan tepat (Erlina *et al.*, 2024). Menulis sering kali merupakan hal yang sulit, terutama bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus, yang memerlukan perhatian ekstra. Untuk dapat menulis dengan baik, beberapa persiapan penting harus dilakukan, seperti peningkatan keterampilan motorik halus dan koordinasi mata yang baik (Adiatama *et al.*, 2023). Proses ini membutuhkan strategi yang tepat agar hasil yang diperoleh dapat optimal dan efektif.

Kemampuan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting, meskipun sering kali menjadi keterampilan yang dipelajari terakhir setelah mendengarkan, berbicara, dan membaca. Keterampilan menulis ini digunakan dalam berbagai kegiatan praktis, seperti mencatat informasi penting, mengirim surat, atau mengisi formulir, yang memungkinkan seseorang untuk menyampaikan ide atau informasi secara tertulis dengan jelas dan efektif. Saat menulis, penting untuk memperhatikan berbagai aturan yang berlaku agar tulisan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah cara penulisan nilai mata uang. Misalnya, ketika menyebutkan rupiah, kita harus menuliskannya dengan benar, seperti menggunakan simbol "Rp" diikuti jumlah nominalnya. Penulisan yang tepat akan membantu menghindari kebingungannya pembaca dan menjaga keakuratan informasi. Penulisan nilai uang harus memperhatikan penggunaan tanda koma (,) untuk angka desimal dan titik (.) untuk memisahkan angka ribuan. Untuk memudahkan pemahaman anak tunagrahita ringan, terutama dalam menulis nilai nominal mata uang, perhatian khusus dari guru sangat diperlukan agar anak dapat membedakan penggunaan tanda baca yang benar. Penting untuk merancang metode pengajaran yang tepat agar dapat memenuhi kebutuhan belajar setiap individu. Dengan pendekatan yang sesuai, proses pembelajaran akan lebih efektif dan siswa dapat mengembangkan potensi mereka dengan lebih optimal. Oleh karena itu, pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kemajuan mereka. Kekurangan dalam penyediaan metode pengajaran yang kreatif oleh para guru merupakan faktor utama yang berdampak pada rendahnya pemahaman siswa tentang penulisan nilai uang. Situasi ini dapat menghalangi anak-anak dalam memahami dasar-dasar yang seharusnya disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah untuk dimengerti (Tanjung *et al.*, 2024).

Salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, seperti platform digital yang dilengkapi dengan fitur kuis. Di SLB Negeri 1 Lubuk Sikaping, penggunaan platform seperti *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis nilai mata uang rupiah, mulai dari Rp. 500,00 hingga Rp. 50.000,00 khususnya bagi siswa tunagrahita ringan. Platform ini menawarkan berbagai template kuis berbasis permainan yang menyenangkan, seperti pilihan ganda, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan gambar, yang dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Selain itu, *wordwall* dapat diakses melalui smartphone maupun laptop, sehingga menjadi alat pembelajaran yang praktis dan efektif, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Untuk meraih sasaran tersebut, sangat penting untuk menggunakan berbagai strategi lain yang efisien dalam mengatasi berbagai masalah yang

timbul selama kegiatan belajar mengajar di kelas (Putri, 2023). Dengan memadukan metode yang berbeda, diharapkan proses pendidikan dapat berlangsung lebih baik dan dapat menciptakan suasana yang membantu perkembangan siswa secara menyeluruh.

Penggunaan teknik dan alat yang sesuai dalam proses belajar memiliki dampak signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Ini karena prestasi belajar berperan sebagai ukuran untuk mengevaluasi efektivitas proses pendidikan yang telah dilaksanakan. Oleh sebab itu, sangat penting bagi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang optimal dan memenuhi Standar Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan (Novita *et al.*, 2019). Dalam zaman digital sekarang, peranan guru sangat krusial dalam mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta membantu mereka mengatasi masalah yang muncul. Di samping itu, diharapkan guru dapat memandu siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak dan memahami cara pemanfaatannya (Melek digital). Ini sejalan dengan upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mencari informasi, keterampilan belajar, berinovasi, serta menguasai media dan teknologi (Lubis & Nuriadin, 2022). Seiring dengan itu, kemajuan dalam teknologi terus berkontribusi signifikan terhadap arah perkembangan pendidikan, sebagaimana dijelaskan oleh (Hartono, 2022) yang menyoroti dampak besar teknologi terhadap pendidikan.

Kekurangan alat bantu dalam pengajaran sering kali menjadi hambatan bagi pengajar dalam menyampaikan informasi, terutama yang berkaitan dengan pencatatan nilai mata uang. Karena itu, penerapan media berbasis teknologi dapat menjadi cara yang efektif untuk mempermudah proses pengajaran. Sebagai langkah untuk mengatasi masalah ini, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran *quiz wordwall* yang dianggap sesuai untuk materi matematika tentang penulisan nilai mata uang, mulai dari Rp. 500,00 hingga Rp. 50.000,00 (Bayuningrum & Budi, 2024). *Wordwall* merupakan platform edukasi yang berbasis online dan memiliki banyak manfaat, khususnya dalam mendukung proses belajar mengajar di tingkat pendidikan dasar. Dengan kemudahan akses melalui ponsel pintar atau laptop, situs ini membantu para pengajar dan murid dalam menjalani proses pembelajaran secara interaktif (Deni & Desyandri, 2022). *Wordwall* menawarkan fitur utama yang memungkinkan pengajar untuk menciptakan berbagai format pembelajaran berbasis permainan, sehingga membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan banyaknya opsi format, seperti ujian pilihan ganda, teka-teki silang, mencocokkan kartu atau gambar, serta mencari jawaban yang benar, *wordwall* memberikan keberagaman yang mampu menarik perhatian siswa. Fitur ini juga sangat berguna untuk keperluan evaluasi pembelajaran, baik dalam penilaian sehari-hari maupun penilaian akhir semester. Namun, saat menggunakan *wordwall*,

pengajar perlu memperhatikan perkembangan proses belajar dan menyesuaikan pendekatan dengan karakter materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif (Setiawan, 2021).

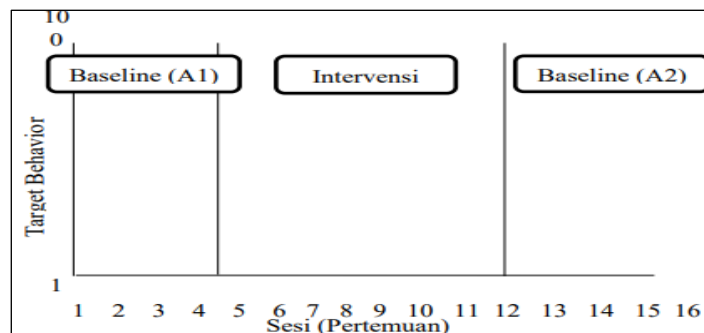
Media ini tidak hanya membantu pemahaman materi secara lebih efektif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar. Pada akhirnya, hal ini memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. Setiap orang memiliki keperluan yang unik dalam proses belajar, sehingga sangat penting untuk memberikan perhatian ekstra pada hal ini. Metode yang sesuai, seperti menggunakan cara yang lebih visual, mengulangi materi dengan lebih sering, serta memberikan dukungan tambahan dari guru atau psikolog yang khusus, dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan mendukung pertumbuhan siswa dengan sebaik-baiknya (Putri *et al.*, 2024). Mempelajari topik matematika, khususnya yang mengenai penulisan nilai uang, sering kali dirasakan sulit oleh beberapa siswa. Akan tetapi, tantangan ini dapat diselesaikan dengan memanfaatkan alat digital dan teknologi informasi. Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah dengan meningkatkan hasil belajar siswa melalui website kuis seperti *wordwall*. Penggunaan alat digital ini telah terbukti berhasil dalam membantu siswa memahami materi tersebut dengan lebih baik, seperti yang diungkapkan oleh (Cholily *et al.*, 2021).

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Single Subject Research* (SSR) untuk menilai efektivitas media pembelajaran *quiz wordwall* dalam meningkatkan kemampuan menulis nilai mata uang pada anak dengan tunagrahita ringan. SSR, sebagaimana dijelaskan oleh Sunanto (dalam Sausan *et al.*, 2022), merupakan metode penelitian yang fokus pada subjek tunggal dengan desain eksperimen untuk menilai pengaruh perlakuan terhadap perubahan perilaku. Penelitian ini menggunakan desain A-B-A, yang menggambarkan hubungan antara variabel bebas dan terikat. Baseline pertama (A1) dilakukan sebelum intervensi dimulai, kemudian intervensi (B) diberikan dengan menggunakan media pembelajaran *quiz wordwall*. Setelah intervensi, baseline ketiga (A2) dilakukan untuk melihat perubahan yang terjadi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *quiz wordwall*, sementara variabel terikatnya adalah kemampuan menulis nilai mata uang pada anak dengan tunagrahita ringan.

Penelitian ini berfokus pada seorang peserta didik tunagrahita ringan berjenis kelamin perempuan, yang dikenal dengan inisial M, yang terdaftar di kelas VII/C SLB N 1 Lubuk Sikaping. Di kelas tersebut, terdapat empat siswa perempuan. Hasil asesmen menunjukkan bahwa M belum mampu menuliskan nilai mata uang antara Rp. 500,00 hingga Rp. 50.000,00

meskipun ia sudah berada pada Fase C dalam pembelajaran matematika. Mampu mengelompokkan serta menyebutkan jenis dan nilai uang logam serta kertas dalam rentang nominal tersebut, namun belum mencapai kemampuan untuk menuliskan nilai mata uang dengan benar. Hal ini menjadi kendala karena seharusnya di kelas VII, peserta didik sudah berada pada Fase D dan siap untuk melanjutkan ke materi yang lebih lanjut. Namun, M mengalami kesulitan dalam memahami materi dasar matematika yang berpengaruh terhadap proses belajarnya. Kondisi tersebut terkait dengan keterbatasan kemampuan berpikir abstrak yang dimiliki oleh anak tunagrahita ringan, yang juga sering merasa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Hambatan akademik yang dihadapi membuatnya membutuhkan layanan pembelajaran yang lebih khusus. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik, seperti *quiz wordwall*, menjadi solusi untuk membantu M lebih mudah memahami materi pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas SLB N 1 Lubuk Sikaping setelah jam pelajaran selesai, dengan desain penelitian A-B-A yang dijelaskan melalui grafik untuk menyajikan data hasil penelitian.



Grafik 1. Model Desain A-B-A

HASIL DAN DISKUSI

Baseline A1

Penelitian ini dilakukan dalam tiga fase yang bertujuan untuk mengamati perkembangan kemampuan menulis nilai mata uang pada anak. Fase pertama, yang dikenal sebagai baseline (A1), menggambarkan kondisi awal anak sebelum intervensi diberikan, dengan fokus utama pada kemampuan menulis nilai mata uang tanpa bantuan. Fase kedua, yaitu fase intervensi (B), melibatkan pemberian perlakuan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam menulis nilai mata uang. Sedangkan fase terakhir, baseline (A2), dilakukan setelah intervensi untuk mengukur perubahan yang terjadi pada kemampuan menulis nilai mata uang anak. Seluruh proses pengamatan berlangsung dalam empat sesi pertemuan antara tanggal 12 hingga 15 Agustus 2024.

Tabel 1. Data kondisi *baseline* (A1)

No	Hari/Tanggal	Presentase
1	Senin 12 Agustus 2024	14%
2	Selasa 13 Agustus 2024	14%
3	Rabu 14 Agustus 2024	14%
4	Kamis 15 Agustus 2024	14%

Berdasarkan tabel yang disajikan, dapat dilihat bahwa kondisi baseline A1 dihentikan pada pertemuan keempat, karena data yang diperoleh menunjukkan adanya kestabilan. Pada pertemuan pertama hingga keempat, diperoleh persentase sebesar 14% terkait kemampuan menuliskan nilai mata uang rupiah dari Rp.500,00 hingga Rp.50.000,00. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke tahap intervensi dengan memanfaatkan media pembelajaran *quiz wordwall* untuk mendukung peningkatan kemampuan tersebut.

Intervensi (B)

Pelaksanaan intervensi ini dilakukan dalam 8 kali sesi. Pelaksanaan intervensi dilakukan mulai tanggal 21 Agustus sampai 5 September 2024. Pada tahap ini penulis memberikan perlakuan menggunakan media *quiz wordwall*. Pada pelaksanaan intervensi ini, siswa diminta untuk memperhatikan dan mengamati cara menggunakan *quiz wordwall* dalam menulis nilai mata uang Rp.500,00 samapai dengan Rp.50.000,00 dilakukan menggunakan laptop, kemudian meminta siswa menuliskan nilai mata uang sesuai dengan jenis uang yang ditampilkan pada *quiz* soal tersebut. setiap uang kertas dan logam yang ditayangkan serta mengingat dan membedakan cara penulisan nilai mata uang asli dan uang rupiah dengan benar. Pengumpulan data dilakukan pada setiap pertemuan. Hasil uraian data setiap pertemuan pada tahap pelaksanaan interevensi (B) ini dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Data kondisi intervensi (B)

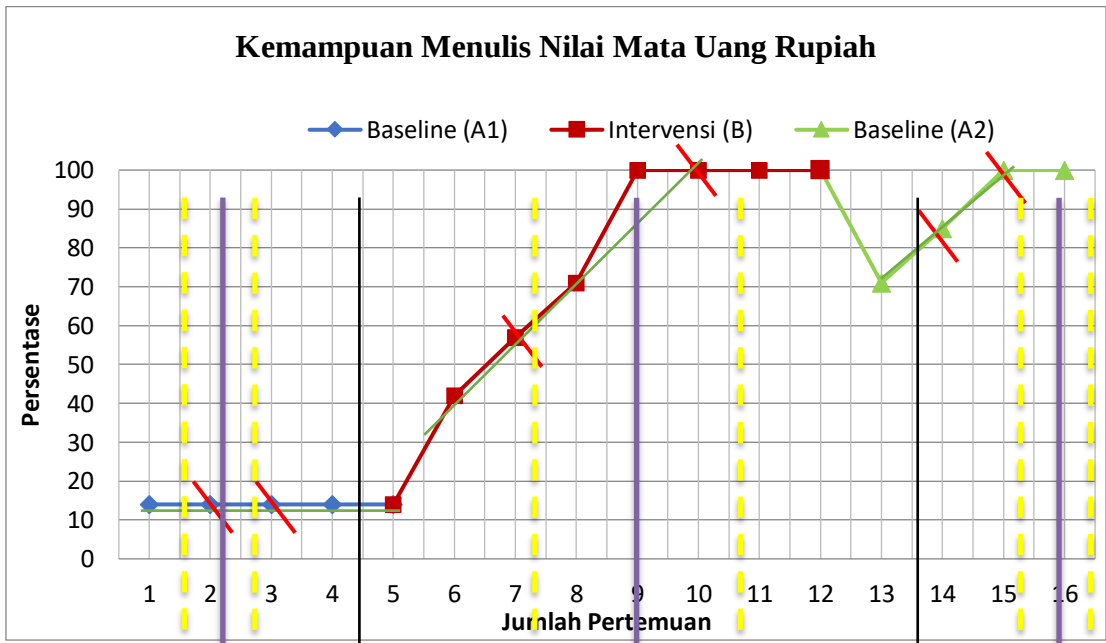
Pertemuan ke-	Hari / Tanggal	Persentase
5	Rabu, 21 Agustus 2024	14%
6	Selasa, 27 Agustus 2024	42%
7	Kamis, 29 Agustus 2024	57%
8	Jum'at, 30 Agustus 2024	71%
9	Senin, 2 September 2024	100%
10	Selasa, 3 September 2024	100%
11	Rabu, 4 September 2024	100%
12	Kamis, 5 September 2024	100%

Pengamatan di kondisi A2 dilaksanakan selama 4 kali sesi pertemuan, dimana untuk pertemuan pertama diawali dari hari senin tangal 7 September sampai hari kamis tanggal 10 September 2024. Adapun hasil uraian data yang di dapatkan pada setiap pertemuannya selama kegiatan baseline (A2) ini yaitu:

Tabel 3. Data kondisi *baseline* (A2)

Pertemuan ke-	Hari / Tanggal	Persentase
13	Senin, September 7 2024	71%
14	Selasa, September 8 2024	85%
15	Rabu, September 9 2024	100%
16	Kamis, September 10 2024	100%

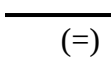
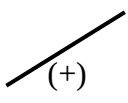
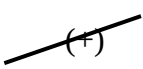
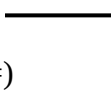
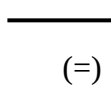
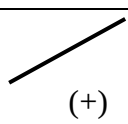
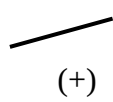
Berdasarkan data yang tertera dalam tabel dan grafik, kondisi intervensi (A2) menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menuliskan nilai mata uang, mulai dari Rp. 500,00 hingga Rp. 50.000,00, menggunakan media pembelajaran quiz Wordwall, mengalami kestabilan yang signifikan. Hal ini terlihat pada pertemuan ke-15 hingga ke-16 dengan persentase keberhasilan mencapai 100%. Kestabilan tersebut mengindikasikan bahwa intervensi (A2) telah mencapai titik yang optimal dan dapat dihentikan. Grafik yang menyertai data ini menggambarkan dengan jelas perkembangan yang tercatat selama setiap pertemuan dalam setiap kondisi yang diterapkan.



Gambar 2. Rekapitulasi kemampuan menulis nilai mata uang

Berdasarkan pemerolehan data pada kondisi *baseline* (A1), intervensi (B) dan baseline (A2) maka dilakukan analisis data secara keseluruhan pada kondisi tersebut. Berikut hasil analisis data pada setiap kondisi:

Tabel 5. Rekapitulasi analisis dalam kondisi

No	Kondisi	Baseline (A1)	Intervensi (B)	Baseline (A2)
1.	Panjang Kondisi	4	8	4
2.	Estimasi Kecenderungan Arah			
3.	Kecenderungan Stabilitas	100% (Stabil)	12,5% (Tidak stabil)	100% (Stabil)
4.	Kecenderungan Jejak Data			
5.	Level Stabilitas Dan Rentang	Variabel 14% - 14%	Variabel 14% - 100%	Variabel 71% - 100%
6.	Level Perubahan	14 - 14 = 0 (=)	100 - 14 = 86 (+)	100 - 71 = 29 (+)
No	Kondisi	A1	B	A2
1.	Jumlah variabel yang diubah			
2.	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya			
3.	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil	Tidak stabil	Tidak stabil
4.	Tingkat atau Level perubahan	Level perunahan B – A1 = 14% - 14% = 0% Level perubahan B – A2 = 100% - 71% = 29%		
5.	Overlap Data Kondisi A1, B, A2	Overlap data kondisi A1, dan B = 0% Overlap data kondisi A2 dan B = 57%		

Penelitian dilakukan di SLB Negeri 1 Lubuk Sikaping dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan setelah ditemukannya permasalahan pada anak tunagrahita yang berada di kelas VII namun masih belajar di fase C. Ketika dilakukan pengamatan dan pengumpulan data, anak memang belum mampu untuk melanjutkan pembelajaran pada fase selanjutnya dikarenakan anak belum mampu melaksanakan capaian pembelajaran pertama dalam fase C mata pelajaran matematika yaitu menuliskan nilai mata uang Rp. 500,00 sampai dengan Rp.50.000,00 peserta didik hanya mampu mengelompokkan uang logam dan kertas, menunjukkan jenis-jenis uang logam dan kertas Rp. 500,00 sampai dengan Rp.50.000,00 serta menyebutkan nilai mata uang Rp.500,00 sampai dengan Rp. 50.000,00. Sedangkan untuk menulis nilai nominal mata uang rupiah selanjutnya

anak belum mampu. Sehingga dilakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan menulis nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan melalui media pembelajaran *quiz wordwall*.

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri 1 Lubuk Sikaping dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan. Hal ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas VII yang masih berada pada fase C dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data, anak-anak tersebut belum dapat melanjutkan ke fase berikutnya karena belum mampu mencapai capaian pembelajaran pertama dalam fase C, yaitu menuliskan nilai mata uang antara Rp. 500,00 hingga Rp. 50.000,00. Sebagian besar siswa hanya mampu mengelompokkan uang logam dan kertas, mengenali jenis-jenis uang, serta menyebutkan nilai mata uang tersebut, namun mereka kesulitan untuk menulis nilai nominalnya. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menulis nilai mata uang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *quiz wordwall*.

Penelitian ini dilaksanakan selama enam belas pertemuan yang terdiri dari tiga fase, yaitu fase baseline (A1), intervensi (B), dan fase baseline (A2). Pada fase baseline (A1), yang dilaksanakan dalam empat pertemuan pertama, dilakukan pengamatan terhadap kemampuan peserta didik sebelum diberikan intervensi, dengan hasil akhir sebesar 14%. Kemudian, fase intervensi (B) dilaksanakan dalam delapan pertemuan untuk memberikan perlakuan berupa *quiz wordwall* guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis nilai mata uang, yang menghasilkan perolehan 100%. Akhirnya, pada fase baseline (A2), yang dilaksanakan dalam empat pertemuan setelah intervensi, dilakukan pengamatan untuk melihat perubahan kemampuan peserta didik, yang juga menunjukkan hasil akhir 100%. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis nilai mata uang peserta didik setelah diberikan perlakuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SLB Negeri 1 Lubuk Sikaping, peneliti menemukan bahwa penggunaan website *quiz wordwall* dapat meningkatkan kemampuan siswa tunagrahita ringan dalam menulis nilai mata uang, mulai dari Rp. 500,00 hingga Rp. 50.000,00. Analisis data yang dilakukan menunjukkan hasil yang positif pada berbagai kondisi, baik secara keseluruhan maupun antar kondisi. Untuk mencapai hasil yang lebih optimal, diharapkan guru dan orang tua dapat bekerja sama dalam melatih dan mengulang kemampuan menulis nilai mata uang rupiah, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Dengan demikian, kemampuan siswa dalam menulis nilai mata uang dapat terus berkembang dan meningkat secara signifikan

REFERENSI

- Adiatama, W., Wardany, F. O., & Utami, T. R. (2023). Media dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Basicedu* 7(5), 2942 – 2952.
- Anan, L. K., & Budi, S. (2023). Meningkatkan Perkembangan Pribadi Mencuci Piring Menggunakan Metode Dril Pada Anak Kelas Ix Penyandang Disabilitas Ringan di SLB N 1 Sungai Aur. *Eductum: Jurnal Literasi*, 1 (4), 621-628
- Andrian, D. Ardisal, Nurhastuti, Budi, S. & Retno, T. (2023). Efektivitas Model Explicit Instruction dalam Meningkatkan Kemampuan Menanak Nasi Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2), 18787-18791
- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 119-129
- Bayuningrum, A., & Budi, S. (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Hewan Peliharaan Menggunakan Media Augmented Reality Pada Siswa Disabilitas Grahita Ringan. *Journal Buah hati* 11(2), 106-118
- Budi, S. Nurhastuti, & Utami, I.S. (2021). Edukasi Cuci Tangan Dalam Upaya Pencegahan Virus Corona Melalui Video Pembelajaran Bagi Mahasiswa Berkebutuhan Khusus di Perguruan Tinggi *Jurnal Pendidikan Khusus*, 5 (1), 19-23.
- Cholily, Y. M., Hasanah, S. N., Effendi, M. M., & Putri, O. R. U. (2021). Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media *Space Geometry Flipbook* (Sgf). *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1736. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3898>
- Deni Okta Nadia & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*, 8(2) 1924-1933.
- Erlina, R., Budi, S., Damri., & Ardisal. (2024). Meningkatkan Keterampilan Membuat Sabun Cuci Piring melalui Model *Project Based Learning* pada Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 33 (3), 679-688.
- Fitria, S., & Budi, S. (2023). Persepsi Guru terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka di SLBN I Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20048-20053.
- Hartono, R. H. S. (2022). Teknologi Kinerja. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung
- Juliani, L. S. 2019. Peningkatan Kemampuan Matematika dalam Operasi Penjumlahan Melalui Media Kantong Bilangan Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan di Sekolah Khusus. *Widia Ortodidaktika*, 8(10), 1095-1101.
- Lalu, A.M. & Siti, M. (2015). Pengaruh Pembelajaran Konsep Uang Terhadap Keterampilan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan Di Slb Asy-Syifa Selong Lombok Timur. *Jurnal Pendidikan Khusus*
- Lubis, P, A., & Nuriadin., I (2022). Efektivitas Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 6(4), 6884 – 6892.
- Mera, M, A., Sumiharsono, R., & Kustiyowati (2023). Pemanfaatan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Wicara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4 (2), 1853-1860.

- Musdalifah, M.L. Zulvia, M., & M. D. N. (2024). Identifikasi Kesulitan Belajar Anak Pada Pelajaran Matematika Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan 1* (1), 7-12.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Olievia, S, N., Utami, S, I., Iswari, M., Sopandi, A, A., & Arnez, G. (2023). Efektivitas Papan Perkalian dalam Meningkatkan Kemampuan Perkalian Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(2), 16865-16869.
- Putri, F. D., Setia, B., Mega, I., Zulmiyetri., Gaby, A. (2024). Meningkatkan Media Pancingan Huruf Untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Konsonan Pada Anak Tunagrahita Ringan. *JURNAL PENDIDIKAN* 33(3), 659-668.
- Putri, M, M., Utami, S, I., Damri., & Budi, S., (2023). Meningkatkan Keterampilan Membuat Tas Manik-Manik Melalui Metode Drill bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(2), 17225-17230.
- Samudhra, M. W., & Budi, S. (2024). Meningkatkan Kemandirian Menggosok Gigi Anak Tunagrahita Menggunakan Media Tutorial. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 12(2), 466–473. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/juppekhu.v12i2.130353>
- Sausan, N., & Huda, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Modul Kesehatan terhadap Kebiasaan Menjaga Kebersihan Organ Reproduksi pada Siswa Tunarungu. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(10), 3754-3761.
- Senjaya, A. J., Sudirman, & SW, P. E. (2017). Analisis Gaya Belajar Siswa Tunagrahita Ringan Materi Perkalian Di Sekolah dan Di Rumah. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(1), 1–8.
- Sulistyaningrum, N. D. (2015). Pembelajaran Keterampilan Mencuci Pakaian Pada Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas VA di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Pembina Yogyakarta. *Widia Ortodidaktika*, 4(5).
- Setiawan, W. (2021). Matematika Pada Sekolah Dasar Di Era Pandemi. *Majamath: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4, 12–22.
- Tanjung, H., Budi, S., Damri, Zulmiyetri, & Arnez, G. (2024). Efektivitas Permainan Modifikasi Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Uang pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas V/C di SLB N 1 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan*. 33(3), 635-642.
- Toni, K. Dwiaytmi, S. & Mustafa. (2023) Meningkatkan Kemampuan Mengenal Uang Menggunakan Media Laci Uang Pada Murid Tunagrahita Kelas IV di SLBN 1 Buton Utara Yang di Ajiukan Oleh.
- Yovelias, N. & Jon, E (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Pengurangan Deret Kebawah Anak Diskalkulia Menggunakan Gelas Bilangan. *Journal of Multidisciplinary Research and Development* 2(1) 35-42
- Yulita, M., Budi, S., Asnah, M. B., Zulmiyetri, Z., & Safaruddin, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Secil Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Disleksia. *Jurnal Pendidikan*, 32(1), 139-144