

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK GSA KELAS VI SLB NEGERI TANJUNGPANDAN BELITUNG

Rika Perawati¹, Ardisal Ardisal², Rahmahtrisilvia Rahmahtrisilvia³,
Arisul Mahdi⁴, Rila Muspita⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: rikaperawati255@gmail.com

Article History	Abstract. Children with mild autism have difficulty understanding the abstract concept of currency value, so they need concrete learning media to develop their independence in daily activities. This study aims to improve the understanding of the concept of currency value in mild autistic children in Grade IV at a special school. The study uses a descriptive qualitative approach with a classroom action research (CAR) design. The research subjects were children with mild autism in the fourth grade of SDLB, with the class teacher as a source of supporting data. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, currency value concept comprehension tests, and instrument validation. Data analysis techniques were carried out qualitatively through data reduction, data presentation, and conclusion drawing, supported by test result analysis to see the increase in concept comprehension. The results showed that the role-playing method could improve mildly autistic children's understanding of currency values, as indicated by increased test scores and increased active participation of children in learning. Through role-playing activities, children could more easily understand the function of money in daily life through simulated buying and selling and contextual activities in the classroom. Thus, the role-playing method was declared effective in teaching mildly autistic children about currency values.
Received: 05-01-2026	
Revision: 13-01-2026	
Accepted: 15-01-2026	
Published: 17-01-2026	
	Keywords: Improving Currency Value Learning Through Role-Play Methods in Children with Mild Autism (ASD)
	Abstrak. Anak dengan autisme ringan mengalami kesulitan memahami konsep abstrak nilai mata uang sehingga membutuhkan media pembelajaran konkret agar kemampuan kemandirian dalam aktivitas sehari-hari dapat berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep nilai mata uang pada anak autis ringan kelas IV di Sekolah Luar Biasa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah anak autis ringan kelas IV SDLB, dengan guru kelas sebagai sumber data pendukung. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, tes pemahaman konsep nilai mata uang, serta validasi instrumen. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta didukung analisis hasil tes untuk melihat peningkatan pemahaman konsep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman anak autis ringan terhadap nilai mata uang, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor tes dan meningkatnya partisipasi aktif anak dalam pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, anak lebih mudah memahami fungsi nilai uang dalam kehidupan sehari-hari melalui simulasi jual beli dan aktivitas kontekstual di kelas. Dengan demikian, metode bermain peran dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran mengenal nilai mata uang pada anak autis ringan.
	Kata Kunci: Peningkatan Pembelajaran Nilai Mata Uang Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Autisme Ringan (GSA)

How to Cite: Perawati, R., Ardisal, A., Rahmahtrisilvia, R., Mahdi, A., & Muspita, R. (2025). Peningkatan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Metode Bermain Peran pada Anak GSA Kelas VI SLB Negeri Tanjungpandan Belitung. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (1), 563-571.
<http://doi.org/10.54373/imeij.v7i1.5021>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam membentuk karakter, keterampilan, dan kemandirian individu sebagai bekal menghadapi kehidupan di masa depan. Setiap jenjang pendidikan memiliki karakteristik yang mencerminkan perkembangan kepribadian anak. Shafwan (2024) menyatakan bahwa tingkat pendidikan merujuk pada tahapan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan akademik sesuai dengan persyaratan pada jenjang berikutnya. Dalam konteks ini, perhatian terhadap pendidikan anak berkebutuhan khusus, khususnya anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA), menjadi semakin penting. Anak GSA memiliki karakteristik unik seperti kesulitan dalam komunikasi, regulasi emosi, konsentrasi, serta kecenderungan melakukan perilaku repetitif (Rahmahtrisilvia et al., 2022). Kondisi tersebut berpengaruh terhadap proses pembelajaran, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti nilai mata uang.

Penguasaan konsep nilai mata uang merupakan keterampilan fungsional yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam kegiatan transaksi jual beli. Namun, berdasarkan hasil observasi di SLB Negeri Tanjungpandan Belitung, ditemukan bahwa siswa autisme ringan masih mengalami kesulitan dalam membedakan nominal uang serta menuliskan kesetaraan nilai mata uang. Saat kegiatan pembelajaran matematika berlangsung, guru menggunakan media uang mainan yang ditempel pada papan tulis. Meskipun siswa mampu menunjukkan nominal uang dengan bantuan, mereka belum konsisten dalam menuliskan kesetaraan nilai mata uang. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, di mana nilai yang diperoleh masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75.

Hasil wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa terdapat tiga siswa autisme ringan berinisial DV, GZ, dan MZ yang mengalami kesulitan signifikan dalam menuliskan kesetaraan nilai mata uang Rp500,00 sampai Rp50.000,00. Kesulitan tersebut membuat siswa merasa pesimis dan mudah bosan saat mengikuti pembelajaran matematika. Utari et al (2019) menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar matematika sering disebabkan oleh anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga menurunkan minat belajar siswa. Kondisi ini diperkuat dengan hasil asesmen awal yang menunjukkan skor kemampuan DV sebesar 30%, GZ sebesar 32%, dan MZ sebesar 36%, yang masuk dalam kategori memerlukan bimbingan.

Permasalahan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan masih kurang efektif dan belum sesuai dengan karakteristik belajar anak autisme ringan. Anak autisme membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna agar mampu memahami konsep secara optimal. Salah satu alternatif metode yang dinilai tepat adalah

metode bermain peran (role playing). Adini & SH (2021) menjelaskan bahwa metode bermain peran merupakan model pembelajaran dengan cara memberikan peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikannya dalam suatu situasi nyata. Metode ini memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, misalnya dengan memerankan peran sebagai pembeli dan penjual dalam kegiatan jual beli. Melalui aktivitas tersebut, anak dapat memahami fungsi uang, nilai nominal, serta kesetaraan nilai uang secara lebih konkret.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep pada anak berkebutuhan khusus (Alpiani & Hasan, 2019). Selain itu, kegiatan bermain peran juga dapat melatih keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, dan keberanian (Rahmasari, 2024). Dengan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan kontekstual, anak tidak merasa tertekan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bersama guru kelas sepakat untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan kemampuan memahami dan menuliskan kesetaraan nilai mata uang pada siswa autisme ringan di SLB Negeri Tanjungpandan Belitung. Metode bermain peran dipilih karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta membantu siswa memahami konsep nilai mata uang secara lebih bermakna. Adapun tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa autisme ringan dalam menuliskan kesetaraan nilai mata uang melalui penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung melalui tindakan nyata di kelas, khususnya dalam meningkatkan kemampuan memahami nilai mata uang melalui metode bermain peran.

Penelitian dilaksanakan di SLB Negeri Tanjungpandan Kabupaten Belitung pada siswa kelas VI Fase C. Subjek penelitian terdiri atas tiga siswa autisme ringan dengan karakteristik hambatan yang berbeda, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret dan kontekstual. Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas, di mana guru berperan sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengamat.

Tindakan pembelajaran dilakukan dalam beberapa siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun modul ajar, menyiapkan alat peraga, LKPD, serta instrumen penilaian. Tahap tindakan dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka dengan menerapkan metode bermain peran, berupa simulasi kegiatan jual beli sederhana untuk melatih pemahaman nilai mata uang. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mencatat aktivitas dan keterlibatan siswa, sedangkan refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes perbuatan, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengenal, membedakan, dan menuliskan kesetaraan nilai mata uang. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai persentase hasil belajar siswa. Hasil belajar dibandingkan antar siklus untuk melihat peningkatan, dengan kriteria ketuntasan belajar mengacu pada standar sekolah. Jika terjadi peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa, maka metode bermain peran dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai mata uang pada anak autisme ringan.

HASIL

Kondisi Awal

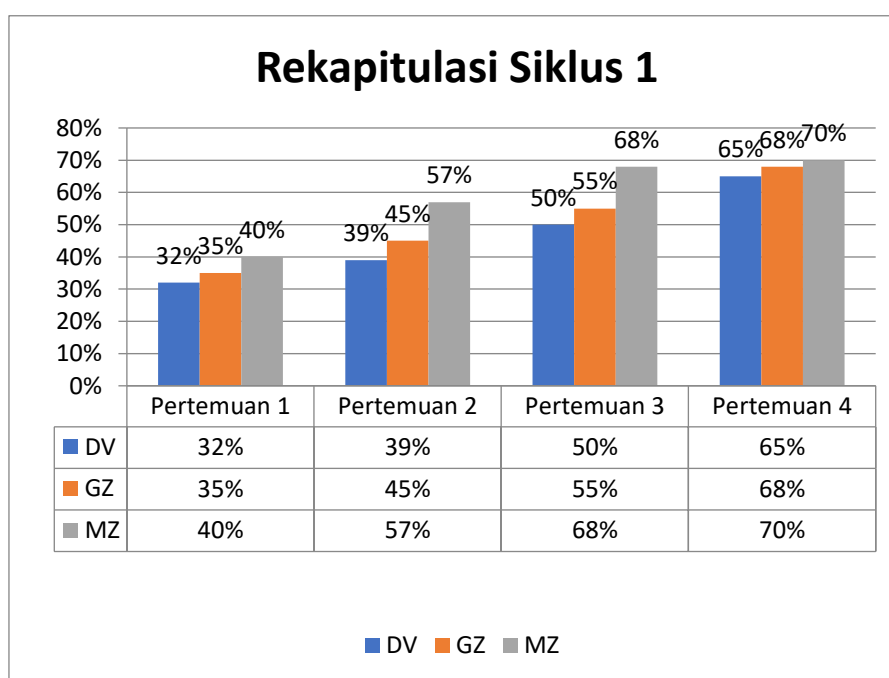
Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Tanjungpandan Belitung fase C dengan subjek penelitian berjumlah tiga siswa autisme ringan, yaitu DV, GZ, dan MZ. Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti sebagai observer dan guru kelas sebagai pelaksana tindakan. Hasil observasi awal pada pembelajaran matematika elemen bilangan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengenal nilai mata uang rupiah Rp500,00 sampai Rp50.000,00 serta menuliskan kesetaraan nilai uang masih berada di bawah KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Hasil wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya didominasi ceramah dan latihan tertulis menggunakan buku bergambar. Metode tersebut belum mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Siswa masih kesulitan membedakan nominal uang, terutama uang yang memiliki warna dan ukuran hampir sama, serta masih bingung ketika melakukan simulasi jual beli sederhana.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti dan guru kelas sepakat melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan metode bermain peran melalui kegiatan jual beli di “Toko Mini Kelas VI”. Metode ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar konkret,

meningkatkan motivasi, serta membantu siswa memahami konsep nilai mata uang secara lebih optimal.

Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebanyak empat pertemuan pada tanggal 1, 3, 8, dan 10 September 2025. Tindakan dilaksanakan selama 2×35 menit setiap pertemuan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun modul ajar, menyiapkan media pembelajaran berupa uang mainan dan perlengkapan toko mini, serta menyusun instrumen observasi dan tes perbuatan. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan metode bermain peran jual beli. Siswa bergantian berperan sebagai penjual dan pembeli, melakukan transaksi menggunakan uang mainan sesuai nominal yang diberikan guru, kemudian diminta menunjukkan dan menuliskan kesetaraan nilai uang. Guru memberikan bimbingan langsung dan penguatan berupa pujian.



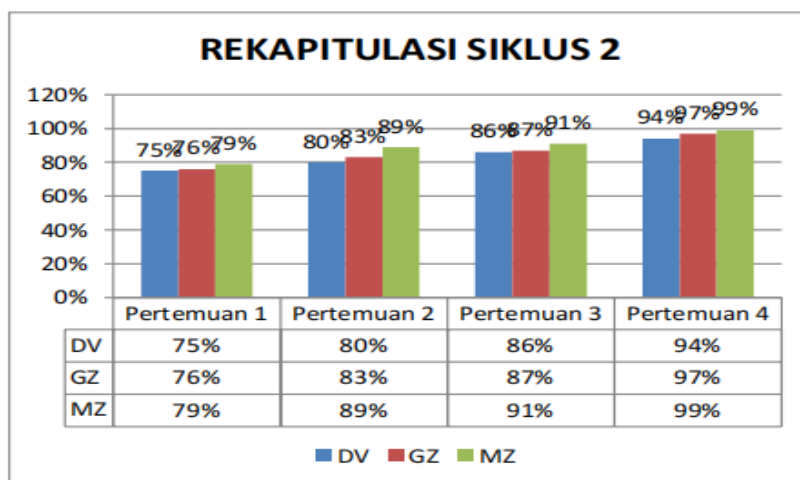
Gambar 1. Rekapitulasi Siklus I

Hasil tes perbuatan pada setiap pertemuan menunjukkan peningkatan bertahap. Pada pertemuan pertama diperoleh nilai DV 32%, GZ 35%, dan MZ 40%. Pertemuan kedua meningkat menjadi DV 39%, GZ 45%, dan MZ 57%. Pertemuan ketiga meningkat menjadi DV 50%, GZ 55%, dan MZ 68%. Pada pertemuan keempat diperoleh nilai DV 65%, GZ 68%, dan MZ 70%. Meskipun terjadi peningkatan, hasil siklus I belum mencapai KKTP. Berdasarkan refleksi, siswa masih membutuhkan bimbingan intensif, terutama dalam membedakan uang yang warnanya mirip. Guru juga belum sepenuhnya memberikan penguatan

di akhir pembelajaran. Oleh karena itu, disepakati untuk melanjutkan tindakan pada siklus II dengan perbaikan strategi pembelajaran.

Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebanyak empat pertemuan pada tanggal 15, 17, 22, dan 24 September 2025. Perencanaan tindakan difokuskan pada peningkatan kemandirian siswa dan pemberian reward berupa hadiah. Pada pelaksanaan tindakan, guru mulai mengurangi bimbingan dan memberi kesempatan siswa menunjukkan serta menuliskan nilai mata uang secara mandiri. Reward diberikan untuk meningkatkan motivasi belajar. Hasil tes perbuatan menunjukkan peningkatan signifikan. Pertemuan pertama diperoleh nilai DV 75%, GZ 76%, dan MZ 79%. Pertemuan kedua meningkat menjadi DV 80%, GZ 83%, dan MZ 89%. Pertemuan ketiga meningkat menjadi DV 86%, GZ 87%, dan MZ 91%. Pertemuan keempat diperoleh nilai DV 94%, GZ 97%, dan MZ 99%.



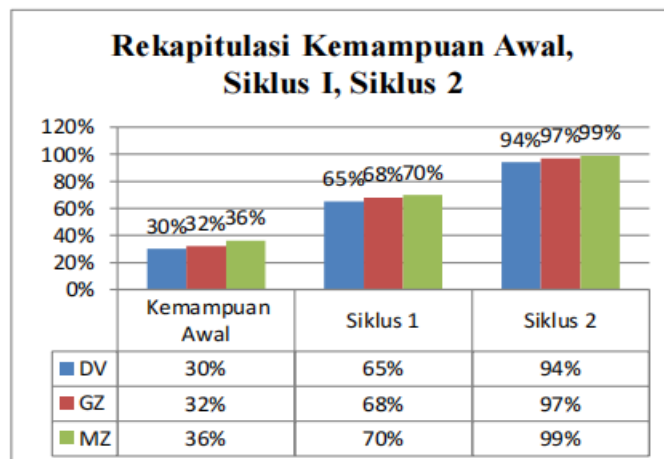
Gambar 2. Rekapitulasi Siklus 2

Berdasarkan hasil tersebut, seluruh siswa telah melampaui KKTP. Siswa mampu menunjukkan dan menuliskan nilai mata uang secara mandiri serta melakukan transaksi jual beli sederhana. Dengan demikian, tindakan dihentikan pada siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai.

Pembahasan Antar Siklus

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada siswa autisme ringan. Pada kondisi awal, kemampuan siswa masih sangat rendah (DV 30%, GZ 32%, dan MZ 36%). Setelah diberikan tindakan pada siklus I, kemampuan meningkat menjadi DV 65%, GZ 68%, dan MZ 70%.

Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II dengan hasil DV 94%, GZ 97%, dan MZ 99%.



Gambar 3. Rekapitulasi kemampuan awal, siklus I, dan siklus 2

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena menempatkan siswa sebagai pelaku langsung dalam situasi pembelajaran. Siswa tidak sekadar mengenali atau menghafal nominal uang, tetapi mempraktikkannya dalam konteks nyata melalui simulasi jual beli. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Bagi anak dengan autisme ringan (GSA), pembelajaran konkret dan kontekstual sangat penting karena mereka cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak (Handojo, 2009). Oleh karena itu, bermain peran menjadi strategi yang relevan untuk menjembatani konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari.

Secara kritis, temuan ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan fungsional anak berkebutuhan khusus. Penelitian oleh Sari dan Widodo (2020) menunjukkan bahwa simulasi aktivitas nyata mampu meningkatkan pemahaman konsep nilai uang pada anak autisme karena melibatkan aspek visual, motorik, dan sosial secara bersamaan. Selain itu, Wati dan Kurniawan (2019) menemukan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas langsung lebih mudah dipahami oleh siswa autisme dibandingkan metode ceramah, karena mengurangi beban kognitif dan meningkatkan fokus perhatian.

Dari aspek sosial-emosional, interaksi yang terjadi selama kegiatan bermain peran turut berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Bandura (1986) yang menyatakan bahwa

pengalaman keberhasilan dalam situasi sosial dapat meningkatkan efikasi diri individu. Anak autisme yang dilibatkan dalam peran sebagai penjual atau pembeli memperoleh kesempatan untuk berlatih komunikasi sederhana, mengikuti aturan sosial, serta mengambil keputusan secara mandiri. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Lovaas (2003) yang menegaskan bahwa latihan sosial berbasis aktivitas nyata dapat meningkatkan adaptasi sosial anak autisme. Dengan demikian, metode bermain peran tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif dalam memahami nilai mata uang, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan sosial-emosional. Namun demikian, efektivitas metode ini tetap memerlukan pendampingan intensif dari guru serta penyesuaian terhadap karakteristik individual siswa. Hal ini menunjukkan bahwa bermain peran sebaiknya diposisikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran terpadu yang berpusat pada kebutuhan siswa autisme ringan.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, subjek penelitian hanya tiga siswa autisme ringan sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Kedua, perbedaan karakteristik dan tingkat kemampuan individu siswa memengaruhi kecepatan pencapaian hasil belajar. Ketiga, pelaksanaan metode bermain peran membutuhkan pengelolaan kelas yang intensif agar fokus dan emosi siswa tetap terjaga. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan gambaran bahwa metode bermain peran merupakan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak dengan Gangguan Spektrum Autisme.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran secara efektif mampu meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA) kelas VI di SLB Negeri Tanjungpandan Belitung. Proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi peserta didik. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan pada setiap subjek penelitian, yaitu DV dari 30% menjadi 94%, GZ dari 32% menjadi 97%, dan MZ dari 36% menjadi 99%. Peningkatan ini membuktikan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterampilan fungsional anak dalam mengenal nilai mata uang, sehingga metode ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika fungsional bagi anak GSA.

REFERENSI

- Adini, N. A. S., & SH, S. P. (2021). *Metode bermain peran: Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS*. CV Dotplus Publisher.
- Alpiani, R., & Hasan, Y. (2019). Upaya meningkatkan mengenal nilai mata uang melalui metode bermain peran bagi anak tunagrahita ringan kelas VII di SLB YPPLB Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7(2), 148–154.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice Hall.
- Handojo, Y. (2009). *Autisme: Petunjuk praktis dan pedoman materi untuk mengajar anak normal, autis, dan perilaku lain*. Bhuana Ilmu Populer.
- Lovaas, O. I. (2003). *Teaching individuals with developmental delays: Basic intervention techniques*. Pro-Ed.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Rahmahtrisilvia, R., Setiawan, R., & Sopandi, A. A. (2022). *Asesmen gaya belajar untuk anak gangguan spektrum autisme*.
- Rahmasari, A. (2024). Pendampingan kegiatan bermain peran jual beli untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan anak usia dini. *Beujroh: Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian pada Masyarakat*, 2(3), 615–624.
- Sari, D. P., & Widodo, A. (2020). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep nilai uang pada anak autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(2), 85–94.
- Utari, D. R., Wardana, M. Y. S., & Damayani, A. T. (2019). Analisis kesulitan belajar matematika dalam menyelesaikan soal cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 534–540.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wati, R., & Kurniawan, D. (2019). Pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan keterampilan fungsional anak autisme ringan. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 3(1), 45–54.
- Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1).