

PEMANFAATAN MEDIA MANIPULATIF “MATA UANG” UNTUK PEMBELAJARAN SISWA DI SEKOLAH INKLUSI KARAWANG

Attin Warmi¹, Karunia Eka Lestari², Dela Amelia Putri³, Melisa Kusumawardani⁴, Wiwin⁵

¹Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: attin.warmi@fkip.unsika.ac.id

²Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: karunia@staff.unsika.ac.id

³Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: 2010631050007@student.unsika.ac.id

⁴Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: 20106310500018@student.unsika.ac.id

⁵Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: 2010631050041@student.unsika.ac.id

ABSTRACT

This service takes the theme of currency introduction which is motivated by the importance of a student knowing money because money is a medium of exchange that is closely related to daily life. The media used in this activity are props / manipulative currency which consists of metal and paper money and displays from the smallest to the largest value. The purpose of this Abdimas activity is to introduce the types of money and practice their use. This Abdimas activity was carried out in one of the Inclusion schools in Karawang City. The methods used in this activity are in the form of discussions, lectures, mentoring and demonstrations of the use of money as a tool for buying and selling. The results obtained from this Abdimas activity are that students feel happy in learning money calculations using interesting props / manipulatives so that they are able to perform basic calculation operations using money. This media can attract students' attention, so that in its implementation it can run well and students quickly understand it. The school is happy with this activity and as a motivation for teachers to create interesting media for learning both mathematics and other subjects.

Keywords: *currency, manipulative money*

ABSTRAK

Pengabdian ini mengambil tema pengenalan mata uang yang dilatarbelakangi oleh pentingnya seorang siswa mengenal uang karena uang merupakan alat tukar yang sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Media yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu alat peraga/manipulatif mata uang yang mana terdiri dari berupa uang logam dan kertas serta menampilkan dari yang bernilai terkecil hingga besar. Tujuan dari kegiatan Abdimas ini adalah untuk memperkenalkan jenis-jenis uang dan praktek penggunaannya. Kegiatan Abdimas ini dilaksanakan di salah satu sekolah Inklusi di Kota Karawang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah berupa diskusi, penyuludan, pendampingan dan demonstrasi penggunaan uang sebagai alat untuk jual beli. Hasil yang diperoleh dari kegiatan Abdimas ini yaitu siswa merasa senang dalam belajar perhitungan uang dengan menggunakan alat peraga/manipulatif yang menarik sehingga mereka mampu melakukan operasi perhitungan dasar dengan menggunakan uang. Media ini dapat menarik perhatian siswa, sehingga dalam pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik dan siswa cepat memahaminya. Sekolah merasa senang dengan adanya kegiatan ini dan sebagai motivasi untuk para guru untuk membuat media yang menarik untuk pembelajaran baik matematika maupun pelajaran lainnya.

Keywords: *Mata uang, alat peraga uang*

PENDAHULUAN

Uang menjadi sebuah alat ukur untuk kegiatan ekonomi. Singkatnya, uang adalah alat tukar yang sering digunakan oleh masyarakat. Uang adalah alat penting yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan bermasyarakat. Hal ini dikarenakan uang sudah menjadi alat pembayaran untuk membeli barang dan jasa di era modern seperti sekarang. Uang merupakan alat pembayaran yang sah menurut Hukum, ini didukung oleh Undang-Undang No. 7 Tahun 2011 tentang mata uang dimana menyebutkan bahwa mata uang rupiah dari kertas atau logam merupakan alat pembayaran yang sah.

Banyak perspektif yang berbeda-beda memandang pengertian uang. Menurut (Rubenstein, 1981), di Amerika Serikat kesuksesan seseorang diukur dengan uang dan pendapatan, tetapi beberapa orang melihat secara berbeda tentang uang, dan mempengaruhi seseorang secara kuat untuk memotivasi mereka untuk bekerja keras. Sementara itu, Milkovich & Newman (2002) mengatakan seluruh dunia bisnis menuntut manajer menggunakan uang untuk menarik, mempertahankan, dan memotivasi karyawan. Dalam proses penggunaan uang dapat menjadi penentu kepuasan atau ketidakpuasan dalam hidup, termasuk memprediksi tingkat kebahagiaan (Boyce et al., 2010).

Belajar tentang uang akan membantu seseorang untuk mengelola keuangan dengan baik. Dengan memahami konsep dasar tentang uang, seseorang akan dapat mengatur pengeluaran dan pemasukan uang dengan lebih baik. Seseorang juga akan dapat membuat perencanaan keuangan yang lebih baik dan menghindari hutang yang berlebihan. Belajar tentang uang juga akan membantu seseorang untuk menghindari penipuan. Dengan memahami tentang nilai mata uang, seseorang akan lebih waspada terhadap penipuan atau kegiatan ilegal yang melibatkan uang. Hal ini akan membantu seseorang untuk menghindari kerugian keuangan yang tidak perlu. Sejalan yang dikemukakan (Warmi et al., 2023), Kurangnya kemampuan pengelolaan keuangan ini tentu akan berdampak pada aspek kehidupan yang lain yang akan menimbulkan masalah keuangan

Pengenalan uang untuk anak-anak bisa diterapkan di sekolah, karena masih banyak siswa-siswi yang masih belum paham betul dengan nilai mata uang. Seperti di salah satu sekolah Inklusi di Kabupaten Karawang, masih terdapat beberapa siswa yang dikategorikan lamban dalam belajar (*slow learner*) masih sulit dan mengalami hambatan dalam memahami nilai uang. Kesulitan yang dihadapi lebih kepada ketika harus menjumlah dan mengurangkan nilai uang. Terdapat beberapa siswa yang kebingungan ketika harus mengeluarkan uang untuk membeli sesuatu dan berapa besar kembalian uang dari uang yang dikeluarkan tersebut.

Permasalahan yang terjadi dilapangan yaitu pada saat siswa dengan kategori lamban ini diminta menunjukkan beberapa uang logam dan kertas, mereka kebingungan dan tidak mampu menyebutkan berapa nilai mata uang tersebut. Selain itu ketika diberikan uang kemudian ketika diminta untuk mengambil uang dengan nilai tertentu, mereka juga masih mengalami kesalahan dalam menunjukkan uang sesuai dengan instruksi.

Kemampuan penggunaan nilai uang pada siswa dengan kategori lamban penting diberikan karena uang merupakan sebuah barang atau benda yang setiap hari dibawa dan digunakan semua orang dalam kehidupan sehari-hari. Apabila siswa lamban tidak mampu menggunakan nilai uang, maka mereka tidak dapat hidup secara mandiri. Penggunaan nilai uang termasuk dalam akademik fungsional yang diterapkan pada mata pelajaran matematika. Matematika merupakan sesuatu substansi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut terlihat secara nyata dalam sektor kehidupan seperti di rumah, di pekerjaan dan di masyarakat akan selalu menggunakan matematika. Menurut (Patton et al., 2005) matematika difokuskan pada penguasaan keterampilan menghitung dan penghafalan berdasarkan fakta-fakta dengan sedikit penekanan untuk penggunaannya.

Berkaitan dengan permasalahan diatas, salah satu solusi untuk mengatasi kurangnya pemahaman nilai mata uang siswa lamban tersebut yaitu dengan penggunaan media manipulatif mata uang. Manipulatif secara umum menurut Larbi & Mavis (2016) dapat dipahami sebagai objek fisik yang digunakan dalam pengajaran matematika. Selanjutnya menjelaskan kembali objek yang dimaksud berupa bahan dari lingkungan kita sendiri yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari atau membentuk konsep matematika, dengan kata lain, bahan atau objek apa pun yang membantu peserta didik untuk memahami matematika sehingga dapat membantu mengurangi sifat abstrak matematika seperti yang dirasakan oleh banyak siswa. Melalui manipulatif, maka konsep yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model, sehingga peserta didik dapat supaya lebih mudah memahami matematika. Penggunaan manipulatif dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien juga dapat meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran (Sari et al., 2021). Penelitian di beberapa negara menunjukkan pentingnya penggunaan media atau manipulatif gambar terhadap berkembangnya kemampuan pemahaman konsep pada siswa yang lebih baik (Bartell et al., 2013; Mutawah et al., 2019; Quane, 2022), dalam hal ini berkaitan dengan konsep pengenalan nilai mata uang.

Selain penggunaan media alat peraga/manipulatif mata uang, teknik permainan jual beli dapat memungkinkan siswa terlibat langsung dalam kegiatan individual, kelompok maupun klasikal. Melalui permainan tersebut akan terlihat sejauh mana pemahaman siswa tersebut tentang uang. Bermain merupakan kegiatan yang diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir para siswa. Bermain merupakan kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan.

METODE PELAKSANAAN

Teknik yang digunakan dalam kegiatan ini adalah diskusi, penyuludan, pendampingan dan demonstrasi penggunaan mata uang untuk kehidupan sehari-hari. Siswa-siswa yang dilibatkan adalah siswa -siswa yang memenuhi katgeori siswa lamban dalam belajar.

Dalam kegiatan ini juga melibatkan beberapa mahasiswa, yang mana ikut berperan ikut membantu dan membimbing siswa selama kegiatan berlangsung di dalam kelas. Adapun tahapan dalam kegiatan pengabdian ini:

1. Koordinasi dengan Kepala Sekolah terkait kebutuhan (Analisis Kebutuhan)
2. Perancangan kegiatan PKM
3. Pelaksanaan kegiatan PKM yang meliputi:
 - Pengenalan uang dengan demonstrasi sebagai alat ukur sejauh mana siswa tersebut mengenla mata uang
 - Demonstrasi jual beli dengan sesama teman untuk saling bertukar jual dan beli
4. Evaluasi
5. Refleksi dengan siswa, dengan tujuan apakah dengan alat peraga mata uang tersebut membuat paham atau sebaliknya
6. Wawancara dengan beberapa siswa mengenai penggunaan media alat peraga/manipulatif mata uang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di salah satu sekolah inklusi di Kabupaten Karawang dan pesertanya adalah siswa-siswa yang dikategorikan *slow learner* pada kelas VII.

Pada tahap analisis kebutuhan, dimana. pada tahap ini tim PKM melakukan rapat dan diskusi mengenai sarana dan prasarana untuk siswa yang dikategorikan lamban belajar (*slow learner*). Tim PKM melihat dan menggali informasi yang dibutuhkan oleh siswa *slow learner* yang mana dari pihak sekolah untuk siswa yang lamban belajar ini meminta tim PKM untuk pendampingan dalam pengenalan nilai mata uang dan perhitungan yang berkaitan dengan uang untuk transaksi jual beli. Pihak sekolah menyatakan jika siswa yang dikategorikan lamban belajar tersebut sering mengalami kesulitan dalam perhitungan uang baik menjumlahkan maupun mengurangkan

Tahap perancangan Kegiatan PKM ini merupakan lanjutan dari tahap pendahuluan yang mana setelah disepakati untuk melakukan pengenalan mata uang melalui pendampingan dan dengan mendemonstrasikan bentuk-bentuk mata uang yang dikemas dalam suatu permainan jual beli dengan menggunakan mata uang tersebut. Dengan begitu siswa akan memperagakan langsung permainan jual beli dengan menggunakan uang tersebut. Uang yang digunakan merupakan uang permainan tetapi memiliki bentuk dan rupa yang persis sama dengan uang aslinya.



Gambar 1. Alat Peraga Mata Uang

Pelaksanaan Kegiatan PKM dimulai dengan memberikan beberapa tes tertulis mengenai uang, yang mana ingin melihat sejauh mana siswa-siswa tersebut mengenal uang perhitungan uang. Selanjutnya yaitu pengenalan uang melalui penyuluhan dengan mengenalkan secara terperinci jenis-jenis uang. Setiap siswa diberi kesempatan untuk menunjukkan uang yang diminta oleh tim PKM dengan alasan ingin melihat sejauh mana siswa tersebut mengenal uang yang lebih kecil dan yang lebih besar nilainya. Setelah dirasa cukup memahami nilai dari mata uang tersebut, barulan dicoba demonstrasi dengan memperagakan jual beli dan pinjam meminjam uang sesama teman dekatnya.



Gambar 2. Pengenalan uang



Gambar 3. Permainan dengan uang

Gambar 2 merupakan pengenalan uang dari yang nilai kecil hingga terbesar. Pada tahap pengenalan uang siswa diberikan kebebasan untuk memainkan uang-uangan tersebut. Semua siswa merasa senang dengan memegang dan memainkan uang tersebut. Pada kegiatan ini selain tim PKM juga guru kelas sekolah ikut hadir mendampingi dikarenakan siswa-siswa tersebut terlihat lebih nyaman dengan hadirnya guru kelas. Gambar 3 merupakan demonstrasi pinjam meminjam uang. Pada sesi ini semua siswa diberi uang modal yang sama oleh tim PKM, kemudian diberi instruksi untuk bebas saling meminjam uang atau tukar menukar uang. Semua siswa ikut dalam permainan pinjam meminjam ini walaupun tetap harus sambil di beri bimbingan karena masih terlihat ada kalanya lupa penerapan operasi penjumlahan dan pengurangannya sehingga tetap harus dibantu. Tim PKM mahasiswa pun ikut berpartisipasi dalam permainan ini dengan mengajak siswa siswi tersebut permainan jual beli. Jual beli disini mengajak siswa-siswi tersebut membeli sesuatu lalu mereka harus menyerahkan uang dan menghitung besar kembaliannya.

Dengan terus menerus dilakukan latihan untuk semua siswa akhirnya siswa-siswi tersebut terlihat semakin paham tentang nilai dari uang, dan permainan terlihat semakin kondusif dan mereka semua langsung berinisiatif dengan teman yang lainnya saling menguji dengan permainan penukaran uang, pinjam meminjam dan mereka membuat permainan sendiri dengan perumpamaan jual beli melalui alat-alat tulis di sekitar mereka.

Untuk melihat sejauh mana pemahaman mereka mengenai uang serta operasi perhitungan uang, maka tim PKM memberikan tes sebagai evaluasi untuk mereka jawab secara lisan dan juga memperbolehkan mereka untuk menulisnya dikertas jika dirasa mereka butuhkan. Dari hasil tes tersebut terlihat siswa-siswi tersebut semakin paham dibandingkan sebelum penggunaan media manipulatif mata uang ini. Ini terbukti media manipulatif mata uang ini sangat bermanfaat untuk pengenalan uang dan operasi perhitungan uang.

Setelah selesai evaluasi tim PKM mengajak semua siswa-siswa *slow learner* ini diskusi mengenai apakah uang itu penting, kenapa kita harus bisa menghitung uang. Mereka semua terlihat senang dengan permainan-permainan dengan manipulatif mata uang ini. Sambil istirahat kami pun sambil mewawancarai secara tak terstruktur kepada semua siswa mengenai manipulatif mata uang ini. Semua siswa kompak jawabannya suka sekali dengan manipulatif ini karena sangat mirip dengan uang asli, dan menjadi semangat belajar.

Hasil pengabdian kepada masyarakat ini dengan pemanfaatan media manipulatif mata uang bagi siswa di sekolah Inklusi ini siswa-siswi *slow learner* memberikan respon yang baik, hal ini tampak dari antusiasme dan semangat para siswa tersebut dalam mengikuti setiap permainan, dan selalu menyambut baik setiap arahan dan upaya tim PKM dalam menerapkan berbagai permainan. Tim sekolah menyambut baik hasil kegiatan ini, terbukti dari komunikasi yang disampaikan bahwa siswa-siswinya menikmati kegiatan dengan penggunaan media manipulatif “mata uang” tersebut.

SIMPULAN

Media manipulatif dapat digunakan sebagai alat alternatif untuk memfasilitasi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media manipulatif ini memiliki dampak yang baik untuk siswa-siswi khususnya bagi siswa *slow learner* yang lebih bisa memahami hal yang bersifat nyata. Siswa-siswi tersebut terlihat nyaman dan senang ketika belajar pengenalan uang dan operasi dasar perhitungan uang. Pengajaran sebaiknya lebih memperhatikan kemampuan masing-masing siswa dan dengan menggunakan media yang tepat dan menarik dan bervariasi siswa-siswi tidak merasa bosan dan berminat untuk belajar lebih giat.

DAFTAR RUJUKAN

- Boyce, C. J., Brown, G. D. A., & Moore, S. C. (2010). Money and Happiness. *Psychological Science*, 21(4), 471–475. <https://doi.org/10.1177/0956797610362671>
- Bartell, Tonya Gau, Corey Webel, Brian Bowen, and Nancy Dyson. 2013. —Prospective Teacher Learning: Recognizing Evidence of Conceptual Understanding. || *Journal of Mathematics Teacher Education*. Vol. 16(1), pp: 57–79.
- Larbi, E., & Mavis, O. (2016). The Use of Manipulatifs in Mathematics Education. *Journal of Education and Practice*, 7(36), 53–61.
- Milkovich, G.T., & J.M. Newman. 2002. *Compensation* (7th ed.). McGraw-Hill, New York.

- Mutawah, M. A. al, Thomas, R., Eid, A., Mahmoud, E. Y., & Fateel, M. J. (2019). Conceptual Understanding, Procedural Knowledge and Problem-Solving Skills in Mathematics: High School Graduates Work Analysis and Standpoints. *International Journal of Education and Practice*, 7(3), 258–273. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2019.73.258.273>
- Patton, J., Dowdy, C., Polloway, E., & Smith, T. (2005). *Teaching Students with Special Needs in Inclusive Settings* (4th ed.). Mylabschool Edition.
- Quane, K. (2022). Evaluating Factors that Influence Young Children’s Attitudes Towards Mathematics: The Use of Mathematical Manipulatifs. Conference: *Mathematical Confluences and Journeys*.
- Rubenstein, C. .1981. Money and self-esteem, relationships, secrecy, envy,satisfaction. *Psychology Today*,15 (5),94-118.
- Sari, A. P., Jamaludin, & Hakim, A. R. (2021). Pengembangan alat peraga “BACALA” (Bangun Datar, Pecahan, Labirin) untuk pembelajaran Matematika tingkat Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–10.
- Warmi, A., Adirakasiwi, A. G., & Nawawi, A. (2023). Pemanfaatan Media Animasi Dalam Literasi Keuangan Tingkat Sekolah Dasar. *J-Abdipamas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(1), 149–154. DOI: <http://dx.doi.org/10.30734/j-abdipamas.v7i1.2796>.