

Contextual Learning with Toy Money Media to Improve the Understanding of The Money Concept of Students with Mild Mental Disabilities

Devi Rintan Relingga, Sofa Amalia Frasida, Arcivid Chorynia Ruby³

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Corresponding author email: devirintan4@gmail.com

Abstract—Introduction/Main Objectives: This study aims to analyze the effectiveness of contextual learning assisted by play money media in improving the understanding of the concept of money in students with mild mental retardation. The background of the problem stems from the low ability of children with mental retardation in recognizing and using money, which hinders their independence in everyday life. The main question of this study is: How can the application of contextual learning with play money media improve the understanding of the concept of money in students with mental retardation? The novelty of this study lies in the integration of contextual learning and the use of concrete media in the form of play money in a simulation of buying and selling activities, which has not been studied in depth before. **Research Methods:** The method used is descriptive qualitative research with a case study design on one student with mild mental retardation in class 3C at SLB Negeri Kaliwungu, through participatory observation, interviews, and documentation. **Finding/Results:** The results of the study showed that this approach was effective in improving students' understanding of the form, value, and function of money, as well as training social skills and independence in the context of simple transactions. **Conclusion:** This study concludes that contextual learning with play money media provides a real, fun, and relevant learning experience to the lives of students with mental retardation, and has the potential to be used as a life skills learning model in SLB.

Keywords: contextual learning¹; mild mental retardation²; money concept³; special education⁴; toy money media⁵

Abstrak—Pendahuluan/Tujuan Utama: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran kontekstual berbantuan media uang mainan dalam meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa tunagrahita ringan. Latar belakang masalah berangkat dari rendahnya kemampuan anak tunagrahita dalam mengenal dan menggunakan uang, yang menghambat kemandirian mereka dalam kehidupan sehari-hari. Pertanyaan utama penelitian ini adalah Bagaimana penerapan pembelajaran kontekstual dengan media uang mainan dapat meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa tunagrahita? Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi pembelajaran kontekstual dan penggunaan media konkret berupa uang mainan dalam simulasi kegiatan jual beli, yang belum banyak dikaji secara mendalam sebelumnya. **Metode Penelitian:** Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus pada satu siswa tunagrahita ringan kelas 3C di SLB Negeri Kaliwungu, melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. **Temuan/Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap bentuk, nilai, dan fungsi uang, serta melatih keterampilan sosial dan kemandirian dalam konteks transaksi sederhana. **Kesimpulan:** Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual dengan media uang mainan memberikan pengalaman belajar yang nyata, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa tunagrahita, serta berpotensi dijadikan model pembelajaran life skills di SLB.

Kata kunci: konsep uang¹; media uang mainan²; pembelajaran kontekstual³; pendidikan luar biasa⁴; tunagrahita ringan⁵

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar untuk mentransfer dan

mewariskan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan merupakan bentuk investasi jangka panjang yang hasilnya



mungkin tidak segera tampak, namun memiliki pengaruh besar terhadap masa depan bangsa. Dengan menyediakan pendidikan yang berkualitas dan merata, kita dapat menciptakan masyarakat yang lebih adil, makmur, dan berbudaya (Safitri et al., 2024). Kompleksitas ini sering dirujuk sebagai ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan sendiri merupakan pengembangan lanjutan dari praktik pendidikan, yang lebih menekankan pada aspek teoritis dan pendekatan ilmiah. Oleh karena itu, pendidikan dan ilmu pendidikan saling berkaitan, baik dalam praktik maupun teori, dan keduanya berperan penting serta saling melengkapi dalam kehidupan manusia (Rahman et al., 2022).

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan memanfaatkan sumber belajar yang tersedia di lingkungan pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta membentuk karakter mereka dengan bimbingan dari pendidik. Tujuan utama dari pembelajaran adalah menciptakan kondisi belajar yang mendukung secara internal agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal (Kaniawati et al., 2023). Dalam pelaksanaan pembelajaran, keberadaan media pembelajaran sangatlah penting. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau alat bantu yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

Media merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk mendukung guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media juga berperan dalam menyampaikan informasi serta dapat merangsang emosi dan motivasi siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri mereka. Namun, media sebaiknya disajikan secara kreatif oleh guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menyenangkan. Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan adalah media visual. Media ini berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka fokus terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pemanfaatan media perlu disesuaikan dengan isi materi yang akan diajarkan agar lebih efektif (Fadilah et al., 2023). Pembelajaran kontekstual adalah pendekatan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan guru menghubungkan materi pelajaran di kelas dengan kondisi kehidupan nyata. Metode ini mendorong siswa untuk

mengaitkan pengetahuan yang mereka miliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu, anggota keluarga, maupun bagian dari masyarakat (Aisyah et al., 2022).

Setiap anak yang lahir di dunia memiliki keistimewaannya masing-masing, yang membuat mereka memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karena perbedaan tersebut, kebutuhan tiap anak harus disesuaikan dengan kondisi dan sifat unik mereka. Namun, ada sebagian anak yang terlahir dengan kondisi kurang sempurna, sehingga memerlukan perhatian serta penanganan yang lebih intensif dibandingkan anak-anak yang lahir dalam kondisi normal. Anak-anak berkebutuhan khusus merupakan bagian dari keberagaman manusia, di mana mereka menghadapi hambatan dalam aspek fisik, kognitif, emosional, maupun sosial. Akibatnya, proses perkembangan mereka cenderung lebih lambat dibandingkan anak-anak seusianya. Anak tunagrahita merupakan anak yang memiliki tingkat kecerdasan intelektual di bawah rata-rata dan mengalami hambatan dalam menilai serta menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara harfiah, kata "tuna" berarti kekurangan, sementara "grahita" berarti daya pikir. Oleh sebab itu, anak tunagrahita ditandai dengan lemahnya kemampuan dalam berpikir dan bernalar. Dalam hal ini, kemampuan mereka dalam belajar serta beradaptasi secara sosial biasanya berada di bawah standar umum (Putra, 2024). Anak-anak berkebutuhan khusus diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, antara lain anak dengan gangguan penglihatan (tunanetra), gangguan pendengaran (tunarungu), gangguan fisik (tunadaksa), gangguan perilaku atau emosional (tunalaras), anak dengan kecerdasan dan bakat luar biasa, serta anak dengan hambatan intelektual (tunagrahita) (Hayati et al., 2023).

Pendidikan luar biasa merujuk pada proses pembelajaran yang disusun secara khusus untuk menyesuaikan dengan kebutuhan unik anak-anak yang memiliki gangguan fisik. Program ini dirancang guna memenuhi kebutuhan individual setiap peserta didik yang berbeda. Dalam pelaksanaannya, mungkin dibutuhkan penggunaan materi, alat bantu, layanan, serta metode pengajaran yang dirancang secara khusus agar sesuai dengan kondisi dan kemampuan mereka (Beno et al., 2022). Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang dalam proses tumbuh kembangnya mengalami gangguan yang cukup

berarti, baik dalam aspek fisik, intelektual, mental, sosial, maupun emosional. Kondisi mereka berbeda dari anak-anak seusianya, sehingga memerlukan pelayanan pendidikan yang bersifat khusus guna mendukung perkembangan dan kebutuhan mereka secara optimal (Tanjung et al., 2024).

Kemampuan intelektual yang rendah pada anak tunagrahita menyebabkan mereka mengalami hambatan dalam memahami pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam membantu menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu aspek dalam matematika adalah penggunaan uang. Seseorang dapat menggunakan uang dengan baik jika sudah memahami bentuk dan cara penggunaannya. Dalam aktivitas jual beli, selain membutuhkan uang, individu juga harus memahami bagaimana proses transaksi berlangsung. Dalam kehidupan sehari-hari, uang memiliki peran penting karena digunakan untuk membeli barang demi memenuhi kebutuhan. Oleh karena itu, keberadaan uang tidak diragukan lagi keabsahannya karena telah diakui sebagai alat transaksi yang sah.

Menurut Kementerian Keuangan Republik Indonesia (2020) menyatakan bahwa uang berfungsi “sebagai alat penukaran dan pembayaran”. Setiap individu yang tidak dapat mengenal uang rupiah menjadi salah satu permasalahan pemerintah Indonesia. Uang rupiah adalah salah satu alat tukar dalam pembayaran barang atau jasa yang digunakan di negara Indonesia. Setiap aktivitas manusia selalu melibatkan uang. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap individu bergantung terhadap uang dan setiap individu harus mempunyai kemampuan dalam mengenal uang, seperti dalam kegiatan berbelanja: anak membeli permen, jika anak tidak mengenal uang maka kegiatan berbelanja tersebut tidak dapat dilakukan (Nuriyanti et al., 2021).

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa rata-rata anak tunagrahita sering dimanfaatkan oleh lingkungannya karena tidak memiliki kemampuan dalam mengenal uang. Hal ini disebabkan oleh intelektual yang berada di bawah rata-rata, sehingga menyulitkan mereka dalam mengenal dan mengelola uang. Selain itu, kurangnya pemahaman keluarga dalam memberikan pembelajaran mengenai uang juga menjadi kendala, seperti kebiasaan memberikan uang tanpa menjelaskan nominalnya. Kondisi ini

menunjukkan bahwa perlu adanya upaya untuk mengoptimalkan keterampilan mengenal uang bagi anak tunagrahita.

Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan media visual atau permainan dalam mengenalkan uang kepada anak tunagrahita, namun belum banyak yang mengkaji penerapan pembelajaran kontekstual yang secara langsung meniru situasi nyata seperti kegiatan jual beli menggunakan uang mainan. Inilah celah penelitian yang ingin diisi. Penelitian ini menambahkan kontribusi baru dengan menggabungkan pendekatan kontekstual dan media konkret (uang mainan) untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aplikatif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak tunagrahita.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana pembelajaran kontekstual berbantuan media uang mainan dapat meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa tunagrahita kelas 3C di SLB.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam proses pembelajaran yang berlangsung secara alami, khususnya dalam konteks siswa tunagrahita yang mengalami hambatan kognitif dalam memahami konsep uang. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus, karena peneliti memfokuskan kajian pada situasi spesifik yang terjadi di kelas 3C SLB Negeri Kaliwungu. Subjek penelitian ini adalah satu orang siswa tunagrahita ringan yang berumur 10 tahun, yang dipilih secara purposive, yaitu siswa yang menunjukkan keterbatasan dalam mengenal bentuk dan nilai uang serta membutuhkan intervensi pembelajaran yang lebih spesifik dan kontekstual. Lokasi penelitian dilaksanakan di SLB Negeri Kaliwungu, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mencermati secara langsung interaksi dalam proses pembelajaran serta respons siswa terhadap media uang mainan yang digunakan. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan orang tua siswa guna memperoleh informasi tambahan mengenai kemampuan dan perkembangan siswa dalam mengenal uang. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk

merekam data berupa catatan kegiatan, hasil kerja siswa, dan dokumentasi visual selama pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara memilah informasi penting dan relevan, penyajian data ditampilkan dalam bentuk narasi deskriptif, dan penarikan kesimpulan dilakukan melalui interpretasi menyeluruh terhadap data yang terkumpul. Untuk menjamin kredibilitas data, peneliti melakukan triangulasi sumber melalui observasi, wawancara guru, dan dokumentasi. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran kontekstual bermedia uang mainan dalam meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa tunagrahita ringan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media uang mainan dalam meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa tunagrahita kelas 3C di SLB Negeri Kaliwungu. Sebelum pelaksanaan pembelajaran kontekstual dengan media uang mainan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan subjek dalam mengenali dan menggunakan uang. Observasi awal dilakukan pada pertengahan bulan April 2025. Hasil observasi menunjukkan bahwa subjek mengalami kesulitan dalam mengenali nominal uang dan belum memahami fungsi uang sebagai alat tukar dalam kegiatan sehari-hari. Siswa hanya mampu mengenali bentuk uang kertas tanpa bisa menyebutkan nilai nominal secara tepat dan belum memahami konsep transaksi sederhana seperti jual beli.

Setelah melakukan observasi awal, peneliti mulai mengimplementasikan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media uang mainan. Pembelajaran dilaksanakan selama tiga minggu dengan total enam sesi pertemuan, dua kali per minggu. Setiap sesi berlangsung selama 30 menit. Dalam setiap pertemuan, siswa diperkenalkan pada bentuk dan nilai uang melalui simulasi kegiatan jual beli menggunakan uang mainan yang menyerupai uang asli.

Subjek belajar mengenal dan membedakan uang berdasarkan nilai, bentuk, dan warna, serta dilatih dalam melakukan transaksi sederhana

seperti membeli barang dagangan yang telah disediakan guru. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan nominal uang, mengenali perbedaan antara uang koin dan uang kertas, hingga berlatih menukar uang dalam situasi simulasi pasar kecil. Penggunaan media yang konkret dan berwarna seperti uang mainan terbukti meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Kurangnya pemahaman terhadap konsep mata uang dapat menjadi hambatan bagi kemandirian peserta didik tunagrahita dalam kehidupan sosial, khususnya saat melakukan transaksi ekonomi sederhana seperti membeli kebutuhan pokok. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih tepat guna untuk meningkatkan kemampuan peserta didik tunagrahita dalam mengenali dan memanfaatkan mata uang secara optimal (Julia et al., 2025).

Konkret Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak dengan hambatan intelektual memerlukan pengalaman belajar yang berbasis objek nyata dan situasi langsung. Selain itu, pembelajaran kontekstual yang diterapkan juga sesuai dengan pendekatan Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal, di mana siswa dapat mencapai pemahaman lebih tinggi melalui bimbingan orang dewasa atau teman sebaya. Dalam konteks tunagrahita, bimbingan guru sangat berperan penting dalam mengarahkan dan memfasilitasi pemahaman siswa. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya oleh Nuriyanti et al. (2021) dan Julia et al. (2025), hasil ini menguatkan bahwa media yang menarik dan kontekstual, seperti montase dan aplikasi digital edukatif, efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal uang bagi siswa tunagrahita. Namun, penelitian ini memberikan dimensi tambahan melalui penggunaan simulasi kehidupan nyata dan aktivitas langsung, seperti pasar kecil dan jual beli, yang lebih mendekati realitas sosial siswa. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga melatih keterampilan sosial dan kemandirian siswa dalam menghadapi aktivitas ekonomi sederhana terhadap tugas-tugas praktis seperti mengenali dan menggunakan uang.

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat relevan bagi guru, sekolah, dan pengembang kurikulum pendidikan luar biasa. Guru dapat memanfaatkan media uang mainan dan pendekatan kontekstual sebagai strategi

pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan. Sekolah dapat mengadopsi model pembelajaran berbasis simulasi kehidupan nyata sebagai bagian dari pelatihan keterampilan hidup (life skills). Bagi pengembang kurikulum, hasil ini dapat dijadikan dasar dalam merancang materi pembelajaran yang lebih aplikatif, khususnya untuk siswa dengan kebutuhan khusus, agar lebih siap menghadapi situasi kehidupan sehari-hari secara mandiri.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek yang terbatas (satu siswa) membuat hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Kedua, durasi pembelajaran yang relatif singkat (enam pertemuan) mungkin belum cukup untuk memberikan perubahan yang lebih signifikan dalam pemahaman konseptual jangka panjang. Selain itu, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada intensitas bimbingan guru, sehingga pendekatan ini memerlukan keterlibatan aktif dari pendidik dalam setiap sesi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan subjek yang lebih besar dan durasi yang lebih panjang sangat diperlukan untuk menguji keberlanjutan dan efektivitas metode ini secara lebih luas.

Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran difokuskan untuk mengenalkan bentuk uang kepada siswa tunagrahita kelas 3C SLB. Mengingat karakteristik siswa tunagrahita yang memiliki hambatan intelektual, guru menggunakan pendekatan konkret dengan media uang mainan. Uang mainan dipilih karena mudah dikenali dan aman digunakan siswa. Guru mengenalkan bentuk fisik uang kertas dan logam, seperti uang seribu, dua ribu, dan lima ribu rupiah. Pembelajaran dilakukan secara perlahan, berulang, dan disertai visualisasi menarik. Guru mencontohkan langsung bagaimana uang digunakan dalam kegiatan sederhana seperti membeli makanan di warung. Pendekatan kontekstual ini membantu siswa memahami bahwa uang adalah benda penting dalam kehidupan sehari-hari.

Pertemuan kedua bertujuan untuk memperkuat pengenalan nilai uang. Siswa diajak bermain sambil belajar mengenali perbedaan nilai dari uang mainan yang ditunjukkan. Guru menggunakan metode mencocokkan: gambar uang dipasangkan dengan angka yang sesuai. Mengingat siswa tunagrahita cenderung memiliki

daya ingat yang terbatas, maka guru mengulang-ulang penyebutan nilai uang sambil memperlihatkan visualnya. Dalam suasana yang menyenangkan dan penuh dukungan, siswa diajak menyebutkan satu per satu nilai uang, sambil menunjuk bentuk fisiknya. Kegiatan ini melatih fokus, kemampuan kognitif, dan verbal siswa dalam konteks yang bermakna.

Pertemuan ketiga mengajak siswa membandingkan nilai uang secara sederhana. Guru memperagakan dua uang mainan dengan nominal berbeda, lalu menanyakan “mana yang lebih besar?” atau “mana yang lebih kecil?” kepada siswa. Karena keterbatasan daya nalar, kegiatan dilakukan secara visual dan kinestetik, dengan alat bantu gambar dan gerakan tangan. Misalnya, ketika guru mengangkat uang Rp1.000 dan Rp5.000, siswa diminta menunjuk yang lebih besar. Kegiatan diulang dengan variasi uang yang berbeda. Pembelajaran ini membantu siswa tunagrahita memahami konsep dasar nilai, tanpa menuntut pemahaman abstrak yang kompleks.

Pertemuan keempat mulai mengembangkan pemahaman transaksi melalui simulasi jual beli sederhana. Guru menyiapkan gambar barang-barang yang familiar seperti permen, minuman, atau pensil, masing-masing dengan harga tetap. Siswa diminta menjadi “pembeli” dan menggunakan uang mainan untuk membayar. Kegiatan dilakukan secara berpasangan, dengan bimbingan penuh dari guru. Fokus utama bukan pada akurasi perhitungan, melainkan pada pemahaman proses: memilih barang, melihat harganya, lalu memberikan uang. Aktivitas ini membantu siswa mempraktikkan fungsi uang sebagai alat tukar dan meningkatkan keterampilan sosial dalam konteks kehidupan nyata.

Pertemuan kelima melatih siswa menghitung sederhana dengan uang. Guru memberi skenario mudah, seperti “barang ini harganya Rp2.000, kamu punya Rp5.000, berapa kembaliannya?” Untuk anak tunagrahita, perhitungan dilakukan dengan bantuan benda konkret, seperti kancing atau stik es krim sebagai alat hitung. Guru tidak menuntut jawaban tepat, tapi lebih pada proses siswa mencoba berpikir dan mengerti logika transaksi. Latihan ini bertujuan meningkatkan pemahaman kuantitatif dan memberi pengalaman nyata tentang penggunaan uang dalam membeli barang.

Pada pertemuan keenam, dilakukan penguatan dan evaluasi. Siswa diminta

menunjukkan kembali uang berdasarkan nilai, mencocokkan gambar uang dengan nominalnya, dan melakukan simulasi jual beli dalam bentuk permainan. Guru memantau kemampuan tiap siswa secara individual, karena kemajuan belajar anak tunagrahita sangat beragam. Evaluasi dilakukan dengan pendekatan observasional dan praktis, bukan tes tertulis. Bagi siswa yang sudah mampu menyebutkan nilai uang dan menggunakannya dalam simulasi jual beli sederhana, guru memberikan penguatan positif. Pembelajaran ditutup dengan pemberian reward kecil sebagai bentuk motivasi dan penghargaan atas partisipasi siswa.

Selama sesi pembelajaran, peneliti mencatat perkembangan kemampuan subjek dalam mengenali uang. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan uang mainan sebagai alat bantu pembelajaran bagi subjek tunagrahita ringan (Rohmatin et al., 2023). Dengan pendekatan ini, diharapkan subjek dapat mengalami peningkatan kemampuan dalam mengenali uang sebagai secara signifikan.

Selama sesi pembelajaran berlangsung, peneliti secara aktif mencatat perkembangan kemampuan subjek dalam mengenali konsep uang. Kegiatan observasi dilakukan pada setiap pertemuan untuk melihat sejauh mana subjek memahami bentuk, nilai, dan penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti mencermati bagaimana respon siswa saat diperlihatkan uang mainan, ketika diminta menyebutkan nilai uang, dan saat berlatih melakukan transaksi jual beli sederhana. Setiap perubahan kecil, seperti mulai bisa menyebutkan angka pada uang atau memilih uang sesuai harga barang, menjadi indikator penting dalam menilai kemajuan belajar. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan media uang mainan sebagai alat bantu pembelajaran yang konkret dan menyenangkan bagi siswa tunagrahita ringan. Penggunaan uang mainan membantu siswa lebih fokus karena bentuknya nyata dan mudah dipahami. Melalui pembelajaran kontekstual yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari. Peneliti juga mencatat bahwa pendekatan ini mempermudah siswa dalam mengingat nilai uang dan memahami fungsinya. Dengan dokumentasi yang terstruktur, peneliti dapat menilai keberhasilan strategi pembelajaran dan memberikan rekomendasi yang tepat untuk pengajaran selanjutnya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual berbantuan media uang mainan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa tunagrahita. Melalui pendekatan yang konkret dan dekat dengan situasi kehidupan nyata, seperti simulasi jual beli, siswa dapat mengenali bentuk, nilai, dan fungsi uang secara lebih baik. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari kemampuan kognitif siswa, tetapi juga dari aspek keterampilan sosial dan kemandiriannya dalam bertransaksi sederhana. Penggunaan media uang mainan dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang menyenangkan, nyata, dan bermakna bagi siswa berkebutuhan khusus.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar guru di Sekolah Luar Biasa (SLB) dapat lebih banyak memanfaatkan media konkret seperti uang mainan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi pengenalan konsep uang. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membantu siswa tunagrahita memahami nilai, bentuk, dan fungsi uang melalui kegiatan yang menyenangkan dan kontekstual, seperti simulasi jual beli. Sekolah juga diharapkan dapat mengintegrasikan model pembelajaran berbasis kehidupan nyata ini ke dalam kurikulum pelatihan keterampilan hidup (life skills) agar siswa lebih siap menghadapi tantangan sehari-hari secara mandiri. Selain itu, disarankan kepada peneliti dapat mengeksplorasi pendekatan berbasis teknologi, seperti simulasi digital jual beli atau aplikasi edukatif berbasis game. Durasi pembelajaran juga sebaiknya diperpanjang guna mengetahui dampak jangka panjang terhadap pemahaman konsep uang. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran lain, seperti aplikasi edukatif berbasis teknologi atau permainan digital, serta memperluas fokus pada aspek pengelolaan uang, kebiasaan menabung, atau nilai-nilai ekonomi yang relevan bagi kehidupan siswa tunagrahita.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, T., Zannah, R., A.E.L, E., Trisilaningsih, Y., & Priyanti, N. Y. (2022). Pembelajaran Problem Based Learning. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 27–36.
<https://doi.org/10.36456/incrementapedia.v04.no2.a6563>

- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hayati, T. N., Ilma, N., Haliza, S. N., Anggraeni, D. P., & Ruby, A. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kadara Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Anak Tunagrahita. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 1, 185–194.
- Julia, S., Garbita, K. D., Akbar, S., & Rahim, B. (2025). Efektivitas Aplikasi Eduktif Quizziz dalam Mengoptimalkan Kemampuan Mengenal Mata Uang Peserta Didik Tunagrahita di SLB Harapan Mulia Kota Jambi. 138–150.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Nuriyanti, S., Mulia, D., & Abadi, R. F. (2021). Penggunaan media pembelajaran montase dalam meningkatkan kemampuan mengenal uang pada anak tunagrahita. *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 6(2), 121.
<https://doi.org/10.30870/unik.v6i2.12993>
- Putra, R. A. (2024). Analisis Fasilitas Dan Ekstrakurikuler Siswa Di SLB Negeri Keleyan.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Safitri, D., Anjelifa, S. M., & Ruby, A. C. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning pada Peserta Didik Slow Learner Kelas V Di SD 1 Sadang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 127–133.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.441>
- Tanjung, H., Budi, S., Arnez, G., Tanjung, H., Budi, S., & Arnez, G. (2024). Efektivitas Permainan Modifikasi Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Uang pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas V / C di SLB N 1 Bukittinggi The Effectiveness of the Modified Snakes and Ladders Game on the Ability to Recognize Money in Mildly Mentally R. 33(3), 635–642.
- Zuhairina Firdaus1 , Siti Aminah2, A. C. R. (2025). Analisis Penggunaan Flash Card Dalam Mengenalkan Anggota Tubuh Manusia Pada Anak Tunagrahita. 1–7.