

**EFEKTIVITAS PENERAPAN UDL TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN
HAMBATAN INTELEKTUAL DI SLBN 2 MARTAPURA**

SKRIPSI

OLEH:
AMINAH
NIM. 2210127120001
KELAS A-01



**JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2026**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN UDL TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN
HAMBATAN INTELEKTUAL DI SLBN 2 MARTAPURA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Strata-1 Pendidikan Khusus

OLEH:

AMINAH

NIM. 2210127120001

KELAS A-01

**JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PENERAPAN UDL TERHADAP PEMAHAMAN
KONSEP UANG DAN KEMANDIRIAN PESERTA DIDIK
DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL
DI SLBN 2 MARTAPURA**

Oleh:

Aminah

NIM. 2210127120001

Disetujui untuk Sidang Skripsi

Pembimbing 1

Pembimbing 2

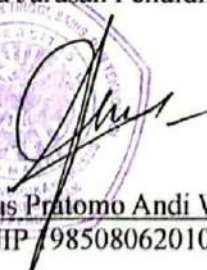


Prof. Dr. Imam Yuwono, S. Pd., M. Pd
NIP. 19660803 199103 1 014



Hayatun Thaibah, S. Psi., M. Psi., Psikolog
NIP. 19810726 202521 2 018

Mengetahui/Menyetujui
Ketua Jurusan Pendidikan Khusus

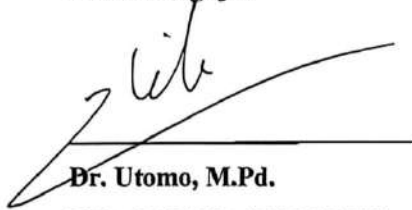



Dr. Agus Pratomo Andi Widodo, M.Pd
NIP. 198508062010121006

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Lembar ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Aminah, NIM. 2210127120001, dengan judul "Efektivitas Penerapan UDL terhadap Pemahaman Konsep Uang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLBN 2 Martapura" telah disetujui oleh Dosen Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Jurusan Pendidikan Khusus.

Dosen Penguji I



Dr. Utomo, M.Pd.

NIP. 19690529 199901 1 001

Tanggal 10 Juli 2026

Dosen Penguji II



Prof. Dr. Imam Yuwono, M.Pd.

NIP. 19660803 199103 1 014

Tanggal 10 Juli 2026

Dosen Penguji III



Hayatun Thaibah, M.Psi., Psikolog

NIP. 19810726 202521 2 018

Tanggal 11 Juli 2026

Mengetahui/Menyetujui
Ketua Jurusan Pendidikan Khusus



Dr. Agus Pratomo Andi Widodo, M.Pd.

NIP. 19850806 201012 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aminah
NIM : 2210127120001
Jurusan : Pendidikan Khusus
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Lambung Mangkurat

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Efektivitas Penerapan UDL terhadap Pemahaman Konsep Uang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLBN 2 Martapura" ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri. Tidak ada di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika penulisan maupun etika keilmuan yang berlaku.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari terbukti terdapat pelanggaran terhadap etika penulisan atau etika keilmuan, saya bersedia bertanggung jawab sepenuhnya serta menerima segala sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Banjarbaru, ¹¹11 Juli 2026



Aminah

NIM. 2210127120001

MOTTO

“This is a chapter in your life journey, so respect and appreciate it!”

“Ini adalah sebuah babak dalam perjalanan hidupmu, jadi hargai dan syukuri!”

ABSTRAK

Aminah. 2026. *Efektivitas Penerapan UDL terhadap Pemahaman Konsep Uang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLBN 2 Martapura*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Pembimbing: (I) Imam Yuwono dan (II) Hayatun Thaibah.

Kata Kunci: *Universal Design for Learning* (UDL), Pemahaman Konsep Uang, Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual.

Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLBN 2 Martapura masih mengalami kesulitan dalam membedakan nilai nominal uang, menentukan jumlah uang dan kembaliannya, serta melakukan transaksi jual beli sederhana secara mandiri. Temuan tersebut diperoleh melalui observasi selama pelaksanaan program Asistensi Mengajar. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik masih memerlukan bantuan dalam aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan penggunaan uang, sehingga diperlukan pembelajaran yang adaptif, konkret, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) terhadap pemahaman konsep uang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLBN 2 Martapura.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pra-Eksperimental (*Pre-Experimental*) dan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian berjumlah lima orang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual kelas 10C-b di SLB Negeri 2 Martapura yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Perlakuan diberikan melalui pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL). Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, serta mendeskripsikan perkembangan peserta didik selama pelaksanaan *treatment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 66 pada tahap *pretest* menjadi 94 pada tahap *posttest*, disertai penurunan standar deviasi dari 16,73 menjadi 5,48. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, serta kemampuan memahami konsep uang dalam melakukan transaksi jual beli sederhana. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep uang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLBN 2 Martapura.

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Imam Yuwono, M.Pd.
NIP. 19660803 199103 1 014

KATA PENGANTAR DAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT. yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas limpahan rahmat, taufik, dan inayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penerapan UDL terhadap Pemahaman Konsep Uang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLBN 2 Martapura”. Sholawat beserta salam tak lupa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. yang telah ikhlas menuntun kita ke jalan yang benar, serta membimbing kita agar dapat keluar dari zaman kegelapan menuju zaman yang bersinar terang penuh ilmu pengetahuan sampai saat ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Saya menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, serta do’a dari berbagai pihak, dan dengan segala kerendahan hati, saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat, atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan dalam menempuh pendidikan.
2. Dr. Sunarno Basuki Drs., M.Kes, AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, atas kebijakan yang mendukung kelancaran proses akademik saya.
3. Dr. Agus Pratomo Andi Widodo, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan

Khusus Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, atas arahan dan dukungan yang diberikan selama saya menempuh studi.

4. Prof. Dr. Imam Yuwono, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, serta masukan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Hayatun Thaibah, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Dosen Pembimbing II, atas kesabaran, perhatian, motivasi, serta saran yang sangat berarti.
6. Dosen Pendidikan Khusus atas ilmu pengetahuan yang diberikan kepada saya selama masa perkuliahan.
7. Orang tua dan keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan do'a, dukungan moral, serta bantuan material sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Seluruh pihak SLBN 2 Martapura, baik itu Kepala Sekolah, Dewan Guru, Staf, maupun Tenaga Kependidikan, serta siswa-siswi di sana yang telah menyambut, membantu, dan memberikan pengalaman berharga selama kegiatan penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan dan sahabat terdekat yang selalu memberikan bantuan dalam berbagai bentuk, serta menyalurkan semangat tanpa henti sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
10. Diri sendiri yang telah berjuang tanpa henti serta masih percaya akan kemampuan yang dimiliki. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini, kamu kuat dan hebat.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, sehingga saya mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Khusus, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT. membalas segala kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda.

Banjarbaru, Januari 2026

Aminah
NIM. 2210127120001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR DAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	7
 BAB II LANDASAN TEORI	 9
A. Konsep dari Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual.....	9
B. Konsep dari <i>Universal Design for Learning</i> (UDL)	18
C. Pembelajaran Konsep Uang menggunakan <i>Universal Design for Learning</i> (UDL).....	20
D. Pemahaman Konsep Uang dan Kemandirian dalam Transaksi Jual-Beli	25
E. Penelitian yang Relevan.....	28
F. Kerangka Berpikir.....	30
G. Hipotesis Penelitian.....	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	33
B. Desain Penelitian.....	34
C. Prosedur Penelitian.....	35
D. Variabel Penelitian	39
E. Waktu dan Tempat Penelitian	40
F. Subjek Penelitian.....	41
G. Teknik Pengumpulan Data	42
H. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Deskripsi Data Penelitian	47
2. Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Peserta Didik	48
3. <i>Treatment</i> Penerapan <i>Universal Design for Learning</i> (UDL) dalam Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas	53
4. Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Peserta Didik.....	106
5. Perbandingan Kemampuan Peserta Didik pada Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	111
B. Pembahasan.....	114
BAB V PENUTUP	117
A. Simpulan	120
B. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN.....	127
RIWAYAT HUDIP PENELITI	265

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Alur Berpikir	31
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	35
Tabel 3.2 Tahap Perlakuan (<i>Treatment</i>).....	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Instrumen Penelitian	44
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i> Kelima Subjek Penelitian	48
Tabel 4.2 Perkembangan Keaktifan dan Keterlibatan Subjek <i>Treatment</i> 1	55
Tabel 4.3 Peningkatan Pemahaman Konsep Uang <i>Treatment</i> 1	56
Tabel 4.4 Perkembangan Keaktifan dan Keterlibatan Subjek <i>Treatment</i> 2	68
Tabel 4.5 Peningkatan Pemahaman Konsep Uang <i>Treatment</i> 2	69
Tabel 4.6 Perkembangan Keaktifan dan Keterlibatan Subjek <i>Treatment</i> 3	83
Tabel 4.7 Peningkatan Pemahaman Konsep Uang <i>Treatment</i> 3	83
Tabel 4.8 Perkembangan Keaktifan dan Keterlibatan Subjek <i>Treatment</i> 4	94
Tabel 4.9 Peningkatan Pemahaman Konsep Uang <i>Treatment</i> 4	95
Tabel 4.10 Hasil <i>Posttest</i> Kelima Subjek Penelitian.....	106
Tabel 4.11 Hasil Peningkatan Kemampuan Peserta Didik	111
Tabel 4.12 Standar Deviasi <i>Pretest</i>	113
Tabel 4.13 Standar Deviasi <i>Posttest</i>	113
Tabel 4.14 Statistik Deskriptif	113

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil <i>Pretest</i> Kelima Subjek Penelitian.....	49
Grafik 4.2 Hasil <i>Posttest</i> Kelima Subjek Penelitian	107
Grafik 4.3 Hasil Peningkatan Kemampuan Peserta Didik	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	128
Lampiran 2. Rekapitulasi Data Penelitian.....	134
Lampiran 3. <i>Checklist</i> Dokumentasi Penelitian	135
Lampiran 4. Jadwal Penelitian	136
Lampiran 5. Lembar Validasi Instrumen	137
Lampiran 6. Modul Ajar	141
Lampiran 7. Hasil Lembar Tes pada Tahap <i>Pretest</i>	158
Lampiran 8. Hasil Observasi Keaktifan dan Keterlibatan Peserta Didik pada setiap <i>Treatment</i> (Perlakuan) berbasis <i>Universal Design for Learning</i> (UDL)	173
Lampiran 9. Hasil Observasi Pemahaman Konsep Uang pada setiap <i>Treatment</i> (Perlakuan) dengan menerapkan <i>Universal Design for Learning</i> (UDL).....	193
Lampiran 10. Pemerolehan Rekapitulasi Data Penelitian.....	233
Lampiran 11. Hasil Lembar Tes pada Tahap <i>Posttest</i>	234
Lampiran 12. Pemerolehan Dokumentasi	249
Lampiran 13. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	250
Lampiran 14. Hasil Penugasan Berkelompok (Kerjasama Tim) beserta Hitungan saat Praktik Transaksi Jual Beli Sederhana.....	257
Lampiran 15. Tautan melalui <i>Google Drive</i> untuk Akses Materi saat <i>Treatment</i> (Tiap Perlakuan).....	259
Lampiran 16. Tautan melalui <i>Google Drive</i> untuk Akses Video Kegiatan Penelitian.....	260
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian.....	261
Lampiran 18. Tautan melalui <i>Google Drive</i> untuk Akses Data Hambatan Peserta Didik (Identifikasi dan Asesmen)	264

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Khusus merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan nasional yang berfungsi memberikan layanan belajar yang adil, setara, dan sesuai dengan kebutuhan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Tujuan utamanya tidak hanya sebatas memberikan akses pembelajaran akademik dasar, tetapi juga mengembangkan potensi, membentuk kemandirian, serta meningkatkan kemampuan sosial peserta didik agar mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan *Convention on the Rights of Persons with Disabilities* (CRPD, 2006) dan *Sustainable Development Goals* (SDGs) 2030 yang menegaskan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan bermutu tanpa diskriminasi. Pendidikan Khusus menjadi wadah strategis untuk membantu Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) mengatasi hambatan belajar sekaligus mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Salah satu klasifikasi yang menjadi fokus utama dalam Pendidikan Khusus adalah Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual.

Hambatan Intelektual didefinisikan sebagai keterbatasan signifikan dalam fungsi kognitif dan perilaku adaptif yang mencakup kemampuan konseptual, sosial, dan praktis yang muncul sejak masa perkembangan (Schalock dkk., 2021). Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual sering mengalami kesulitan dalam mengingat, memahami, dan menerapkan

informasi baru, serta membutuhkan strategi pembelajaran yang lebih konkret, terarah, dan berulang (Ainiya dkk., 2024). Keterbatasan tersebut berdampak pada kesulitan mereka menjalani rutinitas harian dan menguasai keterampilan hidup dasar, salah satunya dalam memahami konsep uang. Pemahaman terhadap konsep uang merupakan keterampilan fungsional yang sangat penting bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual. Kemampuan ini berhubungan langsung dengan aspek kemandirian dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbelanja, mengelola uang saku, atau melakukan transaksi sederhana.

Realitas pendidikan tidak jarang memperlihatkan bahwa banyak Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual yang belum mampu membedakan nilai uang, menghitung dengan benar, atau menggunakan uang secara tepat, sehingga mereka masih bergantung pada bantuan orang lain dalam memenuhi kebutuhan dasarnya. Kondisi ini menandakan perlunya strategi pembelajaran yang konkret, menarik, dan mudah dipahami agar mereka tidak hanya menguasai konsep uang secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya secara mandiri dalam situasi nyata.

Universal Design for Learning (UDL) merupakan sebuah kerangka kerja pendidikan yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel, inklusif, dan bebas hambatan bagi semua peserta didik (Rao dkk., 2017). Pendekatan ini menekankan bahwa setiap peserta didik memiliki perbedaan dalam cara memahami informasi, berinteraksi dengan materi, serta menunjukkan hasil belajar. Meyer dan Rose (2002)

menjelaskan bahwa *Universal Design for Learning* (UDL) memiliki tiga prinsip utama, yaitu memberikan berbagai cara representasi, berbagai cara keterlibatan, dan berbagai cara aksi serta ekspresi. Ketiga prinsip tersebut dirancang agar setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk memahami dan mengekspresikan pengetahuannya sesuai kemampuan masing-masing. Penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) dapat diwujudkan melalui kombinasi strategi pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik pada konteks pembelajaran konsep uang. Kombinasi ini diharapkan tidak hanya untuk memperkuat pemahaman konsep uang, tetapi juga melatih keterlibatan aktif, komunikasi sederhana, dan pengambilan keputusan dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan.

Selama pelaksanaan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Asistensi Mengajar di SLB Negeri 2 Martapura, peneliti menemukan sejumlah kasus Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual yang masih salah dalam memberikan nominal uang, meninggalkan uang kembalian, hingga mengalami kerugian akibat kurangnya pemahaman dalam transaksi sederhana. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa keterbatasan pemahaman konsep uang tidak hanya memengaruhi hasil belajar akademik, tetapi juga berdampak langsung pada kemandirian dan rasa aman mereka dalam kehidupan sosial. Kondisi tersebut menegaskan urgensi pembelajaran yang lebih adaptif, konkret, dan inklusif agar mereka mampu berfungsi secara lebih mandiri di lingkungan sekitarnya.

Sejalan dengan kondisi tersebut, berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji upaya peningkatan pemahaman konsep uang pada Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual yang banyak berfokus pada kegiatan simulatif dan penggunaan media konkret. Riyani (2019) menunjukkan bahwa model *role playing* meningkatkan pemahaman konsep jual-beli secara signifikan. Rina Alpiani dkk. (2019) juga memperkuat bahwa simulasi langsung dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang dalam pembelajaran sehari-hari, sementara itu, Luthfi Munawwaroh dkk. (2023) menambahkan aspek sensori-motorik melalui *Sandpaper Numerals* untuk memperkuat pengenalan angka dan nilai uang.

Secara umum, penelitian-penelitian tersebut menegaskan bahwa pendekatan konkret–simulatif efektif dalam meningkatkan aspek kognitif Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual, namun kajian-kajian terdahulu tersebut masih memiliki keterbatasan karena lebih berfokus pada peningkatan pemahaman kognitif semata, tanpa menelaah secara mendalam keterkaitannya dengan keterampilan fungsional mereka dalam konteks kehidupan nyata, padahal bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual, pemahaman konsep uang idealnya tidak berhenti pada kemampuan mengenal nominal, tetapi juga tercermin dalam kemampuan mengambil keputusan dan bertransaksi secara mandiri dalam situasi sehari-hari. Kesenjangan inilah yang menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga relevan secara fungsional.

Berangkat dari kebutuhan tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan yang kuat dengan mengintegrasikan *Universal Design for Learning* (UDL) dalam pembelajaran konsep uang untuk tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menunjang keterampilan fungsional Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual dalam aktivitas transaksi sederhana. Integrasi *Universal Design for Learning* (UDL) inilah yang menjadi titik pembeda utama, dan belum disentuh oleh penelitian-penelitian sebelumnya.

Penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) dalam pembelajaran konsep uang berdasarkan uraian tersebut mengharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi nyata untuk meningkatkan keterampilan fungsional Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 2 Martapura dalam kegiatan jual-beli sederhana. Penelitian ini berupaya mengukur efektivitas penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) sebagai pendekatan yang menyediakan akses belajar setara, juga membantu mendukung peserta didik untuk berpartisipasi secara lebih mandiri dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini disusun untuk mengetahui “Apakah penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep uang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 2 Martapura?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) dalam meningkatkan pemahaman konsep uang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 2 Martapura.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori ataupun model pembelajaran bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (PDBK), khususnya mengenai efektivitas *Universal Design for Learning* (UDL) dalam meningkatkan pemahaman konsep uang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan fungsional Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan program pendidikan berbasis simulasi nyata untuk mendukung keterampilan fungsional Peserta Didik

Berkebutuhan Khusus (PDBK), khususnya pada Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membekali Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual pemahaman terkait konsep uang dalam melakukan transaksi jual-beli sederhana yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.

E. Definisi Operasional

1. *Universal Design for Learning* (UDL) dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai kerangka pembelajaran fleksibel yang menyediakan berbagai cara penyajian informasi, berbagai bentuk keterlibatan, dan beragam cara peserta didik mengekspresikan pemahaman. *Universal Design for Learning* (UDL) digunakan untuk mendukung Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual agar dapat mengakses materi tentang konsep uang secara lebih mudah dan bermakna. Prinsip *Universal Design for Learning* (UDL) mengacu pada Meyer & Rose (2002) serta diperkuat oleh Rao dkk. (2017) yang menekankan bahwa variasi representasi, aksi–ekspresi, dan keterlibatan dapat meminimalkan hambatan belajar dan meningkatkan pemahaman konseptual.
2. Pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL) dalam penelitian ini mencakup integrasi tiga jalur utama yakni *multiple*

means of representation, multiple means of action and expression, dan *multiple means of engagement* dengan kombinasi:

- a. Visual berupa *video modeling* atau demonstrasi langsung mengenai konsep uang dan transaksi sederhana.
- b. Auditori melalui penggunaan *social stories* dan lagu edukatif untuk memperkuat ingatan dan pemahaman peserta didik.
- c. Kinestetik dengan melakukan kegiatan praktik langsung berbentuk simulasi transaksi jual-beli menggunakan media Kasir Mini (KaMi) dan Toko Mini (ToMi).

Ketiga jalur tersebut diterapkan secara terpadu agar peserta didik dapat memproses informasi sesuai kekuatan belajarnya dan memberikan ruang untuk pelaksanaan pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan yang beragam.

3. Pemahaman konsep uang dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengenali berbagai nilai nominal uang, menghitung jumlah uang secara tepat, serta menggunakan uang dengan benar dalam transaksi sederhana, seperti memilih barang, membayar, maupun menerima kembalian. Kemampuan ini mencerminkan tujuan pembelajaran fungsional bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual sebagaimana dijelaskan oleh Schalock dkk. (2021) bahwa keterampilan mengelola uang merupakan bagian penting dari kemandirian sehari-hari.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep dari Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual

1. Pengertian Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual

Konteks pendidikan memaparkan bahwa Hambatan Intelektual dipahami sebagai kondisi ketika seorang individu mengalami kesulitan dalam berpikir, memecahkan masalah, serta memahami informasi secara utuh, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif, terstruktur, dan penuh dukungan. Kondisi ini bukan sekadar keterbatasan kognitif, tetapi sebuah keadaan yang menuntut lingkungan belajar yang hangat, sabar, dan responsif terhadap cara mereka memahami dunia. Seorang pendidik memiliki peran penting dalam menghadirkan strategi pembelajaran yang inklusif dan bermakna, agar Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual tetap berkembang sesuai potensi terbaiknya.

Secara etimologis, istilah Hambatan Intelektual atau *Intellectual Disability* merupakan salah satu bentuk gangguan perkembangan yang ditandai dengan keterbatasan signifikan pada fungsi kognitif dan kemampuan adaptif yang muncul pada masa perkembangan (Luckasson dkk., 2021). *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities* (AAIDD) menjelaskan bahwa Hambatan Intelektual didefinisikan sebagai keterbatasan yang signifikan mencakup keterampilan konseptual, sosial, dan praktis, di mana

kondisi tersebut terjadi sebelum usia 18 tahun, serta memerlukan asesmen melalui tes terstandar maupun pertimbangan klinis untuk penetapan diagnosis.

Sejalan dengan itu, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) mengklasifikasikan Hambatan Intelektual ke dalam kategori *Neurodevelopmental Disorders* dan menyatakan bahwa diagnosis ditetapkan berdasarkan adanya defisit fungsi intelektual seperti penalaran, pemecahan masalah, pemikiran abstrak, serta fungsi adaptif yang memengaruhi komunikasi, partisipasi sosial, dan kemandirian. Hal senada disampaikan oleh Zulfa dkk. (2024) bahwa Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual memiliki kemampuan kognitif di bawah rata-rata yang berdampak pada proses belajar, interaksi sosial, dan kemampuan menyesuaikan diri. Hambatan ini tidak hanya menyangkut aspek berpikir, tetapi juga kemampuan adaptif seperti memahami norma, berperilaku sesuai usia, dan merespons tuntutan lingkungan sehari-hari, karena mereka cenderung menghadapi tantangan ganda, seperti keterbatasan belajar serta akses pembelajaran yang belum selalu sesuai. Pemahaman tentang Hambatan Intelektual tentunya perlu dilihat secara kontekstual agar setiap peserta didik memperoleh dukungan pendidikan yang tepat.

Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual merupakan individu yang mengalami keterbatasan signifikan pada aspek kognitif dan kemampuan adaptif, yang berdampak pada kemampuan belajar,

penyesuaian sosial, serta kemandirian, hal ini disimpulkan berdasarkan berbagai pandangan di atas. Hambatan Intelektual merupakan kondisi perkembangan yang memerlukan asesmen menyeluruh dan intervensi secara berkala untuk memahami kebutuhan maupun potensi mereka secara utuh. Kondisi ini perlu dipahami sebagai keterbatasan yang bersifat holistik mencakup dimensi kognitif, sosial-emosional, dan fungsional. Pendidikan bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual tentunya harus dirancang secara individual, kontekstual, dan fleksibel.

2. Klasifikasi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual

Klasifikasi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual menjadi pijakan penting untuk memahami siapa mereka, bagaimana mereka belajar, serta dukungan seperti apa yang benar-benar mereka butuhkan. Klasifikasi ini tidak hanya melihat sejauh mana kemampuan intelektual seseorang bekerja, tetapi juga bagaimana mereka beradaptasi, berinteraksi, dan menjalani aktivitas sehari-hari. Kedepannya dengan memahami klasifikasi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual secara menyeluruh, kita sebagai pendidik dapat merancang layanan yang tepat sasaran dan sensitif terhadap keberagaman kemampuan mereka. *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities* (AAIDD) dan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) mengklasifikasikan Hambatan Intelektual ke

dalam empat kategori utama, yaitu ringan (*mild*), sedang (*moderate*), berat (*severe*), dan sangat berat (*profound*).

Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual ringan (*mild*) biasanya memiliki IQ sekitar 50–70, mampu mengembangkan keterampilan akademik dasar, dan dapat hidup semi-mandiri dengan dukungan minimal. Tingkat sedang (*moderate*) dengan IQ 35–49 dapat belajar keterampilan komunikasi sederhana, dan melakukan beberapa aktivitas sehari-hari dengan bantuan. Hambatan Intelektual berat (*severe*) (IQ 20–34) ditandai dengan keterbatasan yang signifikan pada kemampuan komunikasi, akademik, dan aktivitas sehari-hari sehingga memerlukan dukungan intensif. Hambatan Intelektual dengan tingkat sangat berat (*profound*) (IQ di bawah 20) memerlukan perawatan dan dukungan penuh sepanjang hidupnya karena keterbatasan yang sangat kompleks dalam hampir semua aspek perkembangan (Patel dkk., 2018).

Klasifikasi Hambatan Intelektual adalah panduan untuk menentukan strategi intervensi yang tepat, tidak boleh kita pahami sebagai label pembatas bagi peserta didik. Shafiya dkk. (2023) menegaskan bahwa setiap tingkat hambatan memerlukan bentuk dukungan yang berbeda, mulai dari dukungan intermiten bagi tingkat ringan hingga dukungan pervasif bagi tingkat sangat berat. Klasifikasi ini juga berdampak langsung pada desain kurikulum dan perencanaan layanan, Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual ringan dan sedang umumnya mengikuti program akademik fungsional, sedangkan mereka

yang berada pada tingkat berat dan sangat berat lebih difokuskan pada pelatihan sensorimotor, komunikasi dasar, serta kegiatan terapeutik.

Menurut Rahmi dkk. (2024), proses klasifikasi perlu memerhatikan faktor sosial-ekonomi dan budaya, sehingga lembaga Pendidikan Khusus harus mengintegrasikan asesmen psikologis, observasi perilaku adaptif, serta wawancara dengan orang tua sebagai satu kesatuan asesmen yang komprehensif. Klasifikasi Hambatan Intelektual merefleksikan keberagaman kemampuan manusia, bukan sekadar perbedaan tingkat kecerdasan. Setiap kategori memiliki potensi yang dapat dikembangkan melalui pendidikan yang tepat, seperti pengembangan keterampilan vokasional bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual ringan, serta penguatan kebiasaan perawatan diri bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual berat.

Secara keseluruhan, klasifikasi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual memberikan gambaran yang utuh tentang keragaman kemampuan, kebutuhan, serta potensi setiap individu. Hambatan Intelektual tidak hanya dilihat dari skor kecerdasan (IQ), tetapi juga dari bagaimana peserta didik mampu beradaptasi, berinteraksi, dan menjalani aktivitas sehari-hari secara mandiri. Setiap tingkat hambatan mulai dari ringan (*mild*), sedang (*moderate*), berat (*severe*), hingga sangat berat (*profound*) membawa karakteristik yang berbeda, sehingga membutuhkan pendekatan pendidikan dan dukungan yang benar-benar disesuaikan. Sebagai seorang pendidik, kita harus

menghargai keunikan tiap peserta didik, sehingga mereka memiliki kesempatan yang setara untuk berkembang sesuai kapasitasnya.

3. Karakteristik Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual

Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual memiliki karakteristik yang sangat beragam, dipengaruhi oleh tingkat perkembangan, *daily living* atau *self-management skills*, dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan, kemampuan adaptif, serta dukungan lingkungan yang diterimanya. Mereka memerlukan pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan responsif agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal.

Menurut Damastuti (2020), Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual umumnya menunjukkan keterlambatan perkembangan bahasa, daya ingat yang lemah, serta kesulitan memahami konsep abstrak. Mereka lebih mudah mempelajari materi konkret dan membutuhkan pengulangan dalam proses belajar. Secara akademik, tantangan sering muncul pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, sehingga pembelajaran berbasis visual dan praktik langsung menjadi lebih efektif bagi mereka. Aspek sosial dan emosional peserta didik kerap mengalami hambatan dalam menjalin interaksi, memahami emosi, serta mengikuti norma sosial. Mereka cenderung mudah cemas, impulsif, dan bergantung pada orang dewasa, sehingga membutuhkan bimbingan yang konsisten.

Amor (2018) menegaskan bahwa hambatan emosional dan sosial tersebut sering berdampak pada rendahnya rasa percaya diri peserta didik, namun intervensi yang tepat terutama yang menekankan dukungan emosional maupun interaksi positif dapat membantu meningkatkan kemampuan adaptasi sosial mereka. Sisi fisik dan motorik Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual juga dapat menunjukkan keterlambatan perkembangan motorik halus maupun kasar, yang berpengaruh pada kemampuan menjalankan aktivitas harian seperti menulis, makan mandiri, atau berpakaian. Pemberian dukungan melalui terapi motorik serta pengalaman belajar yang konkret dan bertahap berperan penting dalam meningkatkan keterampilan dasar ataupun kemandirian mereka dalam kehidupan.

Secara keseluruhan, karakteristik Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual mencerminkan keterbatasan pada aspek kognitif, kemampuan menyesuaikan diri, serta perkembangan sosial-emosional dan motorik yang saling berkaitan, meskipun menghadapi tantangan dalam memahami informasi, membangun interaksi sosial, dan menjalankan aktivitas harian, mereka tetap memiliki potensi besar untuk berkembang. Melalui strategi pembelajaran yang tepat, lingkungan yang suportif, dan pengalaman belajar yang bermakna, peserta didik dapat tumbuh lebih mandiri dan mampu menjalani kesehariannya dengan lebih percaya diri.

4. Prinsip dalam Proses Pembelajaran bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual

Proses pembelajaran bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual perlu dirancang secara adaptif dengan prinsip-prinsip khusus yang berfokus pada kebutuhan individual, pendekatan yang fleksibel, serta dukungan lingkungan belajar yang inklusif. Menurut Handayani (2023), prinsip utama dalam pembelajaran mereka adalah menyesuaikan cara penyampaian materi dengan tingkat pemahaman peserta didik melalui metode yang konkret dan bertahap. Pembelajaran harus disusun dari hal yang paling sederhana menuju yang kompleks agar peserta didik mampu memahami konsep secara bertahap dan tidak mudah kehilangan fokus. Prinsip diferensiasi pembelajaran juga menjadi penting untuk menyesuaikan materi, metode, dan media sesuai kemampuan dan potensi mereka masing-masing.

Anandari (2024) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran efektif untuk Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual menekankan pendekatan *direct instruction* dan *learning by doing*. Kedua pendekatan ini memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung. Penggunaan strategi pembelajaran berbasis pengalaman nyata (*experiential learning*) juga membantu peserta didik mengaitkan konsep akademik dengan situasi kehidupan sehari-hari. Pembelajaran mereka pun harus mengintegrasikan *multisensory learning* dengan melibatkan berbagai indra agar informasi dapat lebih

mudah dicerna. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran tentunya dapat meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri peserta didik dalam mengambil keputusan.

Penting bagi kita sebagai pendidik untuk menggunakan media yang menarik dan familiar bagi peserta didik, misalnya benda konkret, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Alfiyanah (2023) menekankan bahwa pembelajaran harus bersifat inklusif dan mengedepankan prinsip kesetaraan, di mana setiap peserta didik diberi kesempatan yang sama untuk mencoba, salah, dan memperbaiki diri. Guru perlu memberikan penguatan positif (*positive reinforcement*) seperti pujian atau dukungan verbal, hadiah sederhana, maupun umpan balik yang membangun guna menumbuhkan motivasi belajar yang berkelanjutan. Kolaborasi antara guru dan orang tua memegang peran penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keterlibatan aktif orang tua memungkinkan keterampilan yang diperoleh peserta didik di sekolah terus dilatih dan diperkuat di rumah, sehingga tercipta kesinambungan pengalaman belajar.

Secara keseluruhan, prinsip pembelajaran bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual perlu dirancang dengan penuh kejelasan, ketelitian, dan kepekaan terhadap kebutuhan individual mereka. Pembelajaran harus memberikan arahan yang sederhana dan mudah dipahami, mengakomodasi perbedaan kemampuan melalui diferensiasi, serta menghadirkan pengalaman belajar yang

memanfaatkan berbagai indera. Penggunaan media konkret dan aktivitas yang berakar pada situasi kehidupan nyata membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih bermakna. Penguatan positif yang konsisten akan memperkuat perilaku belajar yang diharapkan, sementara keterlibatan keluarga memastikan bahwa kemampuan yang dikembangkan di sekolah terus dilatih di lingkungan rumah. Perpaduan prinsip-prinsip ini memungkinkan proses pembelajaran dapat benar-benar berorientasi pada pengembangan keterampilan peserta didik.

B. Konsep dari *Universal Design for Learning* (UDL)

Universal Design for Learning (UDL) merupakan kerangka kerja pembelajaran yang dikembangkan oleh *Center for Applied Special Technology* (CAST) pada tahun 1984 oleh David Rose dan Ann Meyer. Konsep *Universal Design for Learning* (UDL) berakar dari prinsip *universal design* dalam bidang arsitektur yang diperkenalkan oleh Ronald Mace pada tahun 1980-an, yang menekankan perancangan lingkungan agar dapat diakses oleh individu dengan beragam kemampuan. Prinsip tersebut kemudian diadaptasi ke dalam konteks pendidikan pada dekade 1990-an dengan tujuan mengurangi hambatan belajar melalui desain kurikulum yang fleksibel dan inklusif (Meyer, Rose, & Gordon, 2014).

Secara teoretis, *Universal Design for Learning* (UDL) didasarkan pada temuan *neurosains* mengenai tiga jaringan utama otak dalam proses belajar, yaitu jaringan afektif (keterlibatan dan motivasi), jaringan pengenalan (pemrosesan dan pemahaman informasi), serta jaringan

strategis (tindakan dan ekspresi). Menurut *Center for Applied Special Technology* (CAST), *Universal Design for Learning* (UDL) adalah pendekatan yang bertujuan menghilangkan hambatan pembelajaran melalui perencanaan kurikulum, metode pembelajaran, serta penilaian yang fleksibel dan inklusif dengan tujuan utama menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan adaptif untuk semua peserta didik (Murtadho dkk., 2022).

Secara konseptual, *Universal Design for Learning* (UDL) merupakan sebuah kerangka kerja pendidikan yang dirancang untuk memberikan akses pembelajaran yang setara bagi semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan belajar beragam dan hambatan tertentu yang tentunya berfokus pada penyesuaian desain pembelajaran, sehingga relevan diterapkan dalam pembelajaran bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual berlandaskan tiga prinsip utama menurut Firmansyah dkk. (2016) yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Multiple Means of Representation* berkaitan dengan penyediaan berbagai cara dalam menyajikan informasi dan materi pembelajaran. Prinsip ini menekankan bahwa setiap peserta didik memiliki preferensi sensorik yang berbeda, baik visual, auditori, kinestetik sehingga disajikan melalui berbagai format seperti teks, audio, video, maupun simulasi interaktif.
2. *Multiple Means of Action and Expression* memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui

berbagai cara, seperti tes tertulis, proyek kreatif, presentasi lisan, atau portofolio digital.

3. *Multiple Means of Engagement* berfokus pada motivasi belajar dengan memberikan pilihan aktivitas, tantangan yang disesuaikan, serta konteks pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga peserta didik merasa lebih terlibat dan termotivasi.

Penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) memiliki dampak positif terhadap peningkatan aksesibilitas dan kualitas pembelajaran, sehingga mampu mengakomodasi keragaman gaya belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Rusconi dkk. (2023) menekankan bahwa kompetensi Guru dalam merancang pembelajaran, terutama yang menuntut strategi fleksibel dan berbasis bukti (*evidence-based*) dapat meningkat melalui *Universal Design for Learning* (UDL), sehingga tidak hanya berfungsi sebagai pendekatan pedagogis, tetapi juga sebagai kerangka teoretis yang relevan untuk penelitian, khususnya dalam mengkaji bagaimana kerangka pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan fungsional Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual melalui ragam cara yang inovatif.

C. Pembelajaran Konsep Uang menggunakan *Universal Design for Learning* (UDL)

Penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) dalam konteks pembelajaran konsep uang dan transaksi jual-beli sederhana memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami konsep secara

kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan fungsional pada kehidupannya sehari-hari. Secara operasional, pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL) dalam penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran konsep uang berbasis *Universal Design for Learning* (UDL) dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik, dan kemampuan awal Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual. Peneliti merancang tujuan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman nilai nominal uang, fungsi uang dalam transaksi, serta kemampuan melakukan transaksi jual-beli sederhana secara mandiri pada tahap ini. Perencanaan pembelajaran disusun mengacu pada tiga prinsip utama, yaitu *multiple means of representation*, *multiple means of engagement*, dan *multiple means of action and expression*.

Prinsip representasi diwujudkan melalui pemilihan materi yang disajikan secara visual, auditori, dan konkret, seperti video, demonstrasi langsung, *social stories*, serta lagu edukatif. Prinsip keterlibatan dirancang melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna agar peserta didik termotivasi untuk mengikuti kegiatan secara aktif. Prinsip aksi dan ekspresi direncanakan melalui kegiatan praktik langsung menggunakan media Kasir Mini (KaMi) dan Toko Mini (ToMi). Perencanaan yang matang bertujuan

untuk memastikan bahwa pembelajaran tidak berpusat pada keterbatasan peserta didik, melainkan pada penyesuaian strategi dan media pembelajaran agar dapat diakses oleh seluruh peserta didik.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran konsep uang menggunakan *Universal Design for Learning* (UDL) dilaksanakan secara bertahap dan sistematis, dengan mengacu pada tiga prinsip utamanya, yaitu *multiple means of representation*, *multiple means of engagement*, dan *multiple means of action and expression*. Pelaksanaan pembelajaran ini dirancang untuk mendukung pemahaman konsep uang sekaligus melatih keterampilan fungsional Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual melalui pengalaman belajar yang konkret, bermakna, dan berulang. Secara operasional, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam beberapa kali pertemuan perlakuan (*treatment*) yang tersusun secara progresif, dimulai dari pengenalan konsep dasar hingga penerapan keterampilan transaksi sederhana secara lebih mandiri.

Prinsip *multiple means of representation* (MMR) diterapkan materi pembelajaran yang disajikan melalui berbagai bentuk penyampaian yang mudah diakses oleh peserta didik. Peneliti menggunakan video visual sederhana, demonstrasi langsung, serta *social stories* untuk memperkenalkan jenis-jenis uang, nilai nominal, dan fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media konkret seperti uang mainan atau media Kasir Mini (KaMi) maupun Toko Mini (ToMi) juga

membantu peserta didik memahami konsep uang secara nyata dan kontekstual. Penyajian materi dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan nilai nominal hingga simulasi proses transaksi jual-beli sederhana.

Prinsip *multiple means of engagement* (MME) diterapkan dengan memotivasi dan melibatkan peserta didik secara aktif melalui berbagai aktivitas interaktif. Peserta didik dilibatkan dalam kegiatan mencocokkan uang dengan nilai nominalnya, tanya jawab sederhana, permainan memilih barang berdasarkan harga, serta kegiatan bernyanyi menggunakan lagu edukatif bertema uang. Aktivitas ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aman, dan mendukung, sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Hal ini bertujuan pula agar perhatian dan rasa percaya diri peserta didik meningkatkan selama proses pembelajaran.

Prinsip *multiple means of action and expression* (MAE) memuat kesempatan agar peserta didik dapat mengekspresikan pemahamannya melalui praktik langsung. Peserta didik dilatih melakukan transaksi jual-beli sederhana menggunakan media Kasir Mini (KaMi) dan Toko Mini (ToMi), mulai dari memilih barang, menyerahkan uang sesuai harga, hingga menerima kembalian. Tahap awal praktik ini tentunya dilakukan dengan pendampingan intensif, kemudian secara bertahap

pendampingan dikurangi agar peserta didik dapat menunjukkan kemandirian dalam melakukan transaksi sederhana.

Pelaksanaan pembelajaran dirancang secara berurutan dan berkelanjutan, sehingga setiap pertemuan saling mendukung dan memperkuat pemahaman serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Melalui penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep uang, tetapi juga mampu menerapkannya dalam aktivitas transaksi sederhana sebagai bentuk pengembangan kemandiriannya.

3. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran konsep uang berbasis *Universal Design for Learning* (UDL) dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang dialami peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan pemahaman konsep uang peserta didik sebelum maupun sesudah pembelajaran diterapkan. Evaluasi proses dilakukan pula melalui observasi terhadap keterlibatan, respons, serta kemampuan peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran dan simulasi transaksi. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) dalam meningkatkan pemahaman konsep uang Peserta Didik dengan

Hambatan Intelektual. Evaluasi ini juga menjadi bahan refleksi dalam merancang pembelajaran yang lebih adaptif dan berkelanjutan.

D. Pemahaman Konsep Uang dan Kemandirian dalam Transaksi Jual-Beli

Pemahaman konsep uang ialah suatu keterampilan fungsional yang sangat penting bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual karena mendukung kemandirian dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Pemahaman ini mencakup kemampuan mengenali nilai dan fungsi uang serta menerapkannya dalam transaksi sederhana secara tepat, sehingga menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan adaptif dan partisipasi sosial mereka.

1. Pemahaman Konsep Uang

Pemahaman konsep uang meliputi kemampuan mengenali nilai nominal, memahami fungsi uang sebagai alat tukar dan satuan hitung, serta menggunakannya secara tepat dalam aktivitas ekonomi sederhana untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Sesini dkk. (2023) menekankan bahwa uang memiliki makna simbolik dan emosional yang berkaitan dengan kepercayaan diri, harga diri, dan nilai sosial seseorang.

Menurut Furnham dkk. (1998) sikap terhadap uang melibatkan dimensi kognitif dan afektif, di mana pengalaman ataupun pembiasaan berperan besar dalam membentuk perilaku finansial. Pemahaman konsep uang mencakup kemampuan mengenali nilai dan

menerapkannya secara fungsional, seperti membedakan pecahan, menentukan pembayaran, dan memahami kembalian, yang menjadi dasar kemandirian peserta didik dengan hambatan intelektual dalam aktivitas ekonomi sederhana.

Pembelajaran yang efektif harus dirancang secara konkret dan kontekstual agar peserta didik mampu memahami hubungan antara simbol uang dan nilai barang atau jasa yang dibeli. Pemahaman konsep uang bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual juga berperan penting dalam menumbuhkan kemandirian dasar. Hal ini menjadi langkah awal menuju pengelolaan diri yang lebih mandiri dan tanggung jawab finansial yang sesuai dengan kapasitasnya.

2. Kemandirian dalam Transaksi Jual-Beli

Kemandirian diartikan sebagai kemampuan individu untuk mengatur, mengurus, dan mengambil keputusan bagi dirinya sendiri, baik dalam aspek personal, sosial, maupun ekonomi, serta bertanggung jawab terhadap tindakan tanpa bergantung penuh pada orang lain. Kemandirian sering dikaitkan dengan *life skills* yang memungkinkan peserta didik hidup tanpa ketergantungan berlebihan pada orang lain dalam konteks Pendidikan Khusus (Efendi dkk., 2021). Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual memiliki pencapaian kemandirian yang mencakup keterampilan merawat diri, keterampilan sosial, serta kemampuan yang dapat mendukung bagi mereka dalam memasuki dunia kerja.

Kemandirian Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual umumnya dipahami sebagai kemampuan individu dalam melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri atau dengan bantuan minimal, termasuk dalam konteks sosial dan ekonomi sederhana. Kemandirian ini tercermin dari kemampuan peserta didik untuk melakukan transaksi jual-beli sederhana, seperti memilih barang, melakukan pembayaran sesuai nominal, menerima kembalian, serta berinteraksi secara sederhana dengan lawan transaksi, hal ini dilihat berdasarkan konteks pembelajaran. Keterampilan tersebut tidak hanya menuntut kemampuan teknis menggunakan uang, tetapi juga melibatkan proses pengambilan keputusan dan tanggung jawab dalam penggunaan sumber daya yang dimiliki (Smith, 2007).

Pemahaman konsep uang memiliki peran penting dalam mendukung kemandirian tersebut. Peserta didik dengan Hambatan Intelektual yang memahami nilai dan fungsi uang cenderung lebih mampu mengelola uang secara sederhana, menentukan pilihan sesuai kebutuhan, serta mengurangi ketergantungan pada orang lain. Penguasaan keterampilan menggunakan uang sebagai bagian dari keterampilan hidup fungsional juga berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri dan partisipasi sosial peserta didik (Brown dkk., 2001).

Secara keseluruhan, pemahaman konsep uang dan kemandirian dalam transaksi jual-beli sederhana merupakan kompetensi yang saling

berkaitan serta menjadi indikator kesiapan Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual dalam menjalani kehidupan sosial secara lebih mandiri.

E. Penelitian yang Relevan

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang konkret, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung memiliki dampak positif terhadap pemahaman konsep uang bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (PDBK), khususnya untuk Anak dengan Hambatan Intelektual. Berikut beberapa penelitian relevan yang peneliti temukan, diantaranya:

1. Maureza (2023) mengembangkan media visual interaktif untuk mengenalkan mata uang pada Peserta Didik Tunagrahita dan menemukan adanya peningkatan kemampuan mengenali nominal uang setelah menggunakan media tersebut.
2. Wirdhatul Jannah dkk. (2021) dan Hana Aprisma (2022) menyoroti pentingnya analisis kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar digital untuk pembelajaran fungsional, termasuk materi konsep uang, meskipun keduanya belum sampai pada tahap uji efektivitas.
3. Penelitian Imam Yuwono dkk. (2023) menunjukkan bahwa kerangka *Universal Design for Learning* (UDL) dapat meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, tetapi penelitian tersebut berfokus pada pendidikan tinggi dan belum meneliti penerapannya untuk

pembelajaran konsep uang pada Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual.

4. Penelitian Putri Zachrotul Chumairo (2021) tentang *Game Interaktif Berbasis Universal Design for Learning (UDL)* pada Peserta Didik *Slow Learner* juga menunjukkan bahwa penerapannya dapat meningkatkan aksesibilitas dan pemahaman konsep melalui penyajian visual, instruksi audio, dan kesempatan eksplorasi mandiri, meskipun subjeknya berbeda, penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan multi-modal *Universal Design for Learning (UDL)* efektif membantu peserta didik memahami konsep numerik dasar.

Seluruh temuan penelitian terdahulu tersebut relevan dengan penelitian ini karena menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi penyajian visual, auditori, dan aktivitas langsung dapat mendukung pembelajaran konsep uang bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual. Berbagai studi tersebut memberikan pijakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung, penggunaan media konkret, serta variasi penyajian informasi (visual, auditori, dan kinestetik) merupakan faktor penting dalam meningkatkan pemahaman konsep uang pada Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (PDBK), namun penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan sebagian besar hanya berfokus pada aspek kognitif tanpa mengaitkannya dengan kemandirian peserta didik, belum menggunakan kerangka *Universal Design for Learning (UDL)* secara sistematis, serta belum menguji integrasi

pembelajaran multi-modal dalam konteks simulasi yang menyerupai lingkungan nyata.

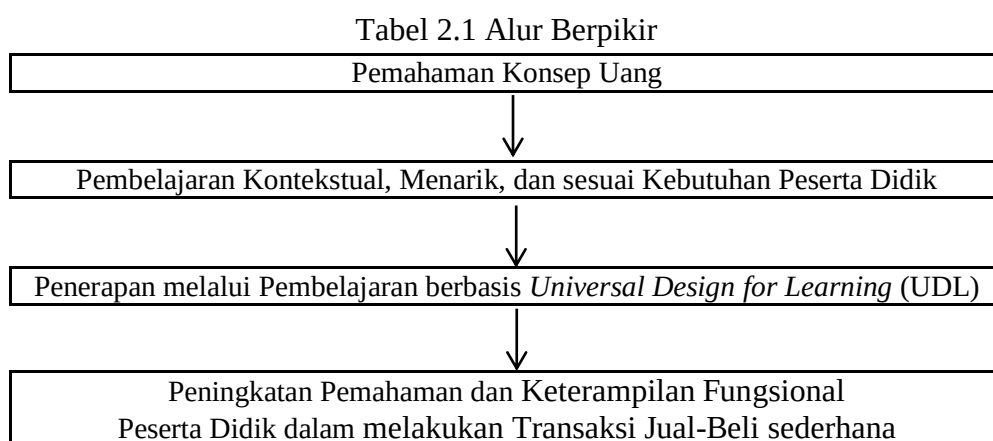
Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) berdasarkan celah penelitian tersebut, yang mengintegrasikan representasi visual, auditori, dan kinestetik dalam pembelajaran konsep uang. Pembelajaran dirancang tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman konsep uang, tetapi juga secara khusus diarahkan untuk mendukung keterampilan fungsional Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual dalam aktivitas ekonomi sederhana.

F. Kerangka Berpikir

Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual sering menghadapi keterbatasan dalam pemahaman konsep uang, serta memiliki tantangan dalam membangun keterampilan fungsional mereka. Hal ini menyebabkan mereka memerlukan metode pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan mereka. *Universal Design for Learning* (UDL) merupakan kerangka pembelajaran inklusif yang memberikan berbagai cara penyajian informasi (*multiple means of representation*), berbagai cara keterlibatan (*multiple means of engagement*), serta berbagai cara ekspresi hasil belajar (*multiple means of action and expression*). Penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) membuat pembelajaran dapat dilakukan secara visual (*video modeling*), auditori (*social stories* dan lagu edukatif), maupun kinestetik (melakukan transaksi menggunakan media Kasir Mini / KaMi dan Toko Mini / ToMi),

sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Hal ini diharapkan mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih kontekstual, menarik, dan sesuai kebutuhan Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 2 Martapura, sehingga meningkatkan pemahaman konsep uang dan melatih mereka melakukan transaksi jual-beli sederhana.

Secara konseptual, alur berpikir penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



G. Hipotesis Penelitian

Pembelajaran berbasis pengalaman langsung, media konkret, dan keterlibatan aktif peserta didik mampu meningkatkan pemahaman konsep uang pada Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual yang ditunjukkan berdasarkan temuan penelitian terdahulu membuat penelitian ini mengajukan dugaan hipotesis alternatif (H_1 / H_a) bahwa penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) akan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kedua aspek tersebut, dengan kata lain diharapkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik

sebelum maupun sesudah penerapannya dalam meningkatkan pemahaman konsep uang serta melatih kemandirian. Hipotesis nol (H_0) menyatakan sebaliknya, bahwa penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan peserta didik.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis Pra-Eksperimental (*Pre-Experimental*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran efektivitas suatu perlakuan secara objektif dan terukur. Jenis pendekatan ini digunakan karena kondisi yang tidak memungkinkan adanya pembagian kelompok secara acak (randomisasi). *Pre-Experimental Design* merupakan pendekatan penelitian eksperimen yang paling sederhana, di mana peneliti memberikan perlakuan kepada satu kelompok subjek tanpa melibatkan kelompok pembanding. Jenis ini umumnya digunakan pada kondisi penelitian yang memiliki keterbatasan subjek, waktu, maupun situasi lapangan, seperti pada *setting* Pendidikan Khusus, di Sekolah Luar Biasa (SLB), meskipun tingkat kontrol terhadap variabel luar masih rendah, desain ini tetap relevan untuk melihat adanya perubahan sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2019).

Melalui pendekatan ini, hasil belajar tidak dipandang semata-mata sebagai capaian akhir, melainkan sebagai proses dinamis yang mencerminkan perkembangan, refleksi, serta interaksi bermakna yang dialami peserta selama pembelajaran berlangsung (Hakimah, 2023). Pendekatan Pra-Eksperimental (*Pre-Experimental*) memberikan dasar yang relevan untuk penelitian tahap awal yang dilaksanakan dalam

lingkungan pembelajaran alami, di mana pengendalian variabel eksternal secara ketat sering kali tidak memungkinkan (Ali dkk., 2020).

Secara keseluruhan, pendekatan ini memposisikan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses penelitian. Penelitian tidak hanya berorientasi pada pengumpulan data kuantitatif, tetapi juga menghargai proses belajar sebagai pengalaman personal yang melibatkan keterlibatan emosional, refleksi, dan makna individual. Peneliti berupaya membangun relasi yang empatik, menciptakan suasana belajar yang aman dan suportif, serta memberi ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan pengalaman belajarnya secara utuh.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest–Posttest Design* (tanpa kelompok kontrol) yang merupakan salah satu bentuk dari jenis Pra-Eksperimental (*Pre-Experimental*), melibatkan pengukuran kemampuan awal (*pretest*) pada satu kelompok peserta didik, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) pembelajaran, serta pengukuran kembali setelah perlakuan selesai (*posttest*) untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi. Hasil kedua pengukuran tersebut dibandingkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan (Fraenkel dkk., 2019). Perlakuan yang dimaksud dalam konteks penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Universal Design for Learning* (UDL) dalam melatih pemahaman konsep uang Peserta Didik

dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 2 Martapura. Desain ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Pra-Eksperimental (<i>Pre-Experimental</i>)	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal sebelum perlakuan (*pretest*)

X = Perlakuan berupa penerapan *Universal Design for Learning* (UDL)

O₂ = Tes akhir setelah perlakuan (*posttest*)

Desain ini memungkinkan peneliti menilai efektivitas perlakuan dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest*. Hasil perbandingan tersebut menggambarkan sejauh mana peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta didik setelah intervensi dilakukan.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran sistematis mengenai langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam melaksanakan penelitian. Secara garis besar, prosedur penelitian ini dibagi ke dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Peneliti menyusun perangkat pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL), yang terdiri dari media visual berupa video atau demonstrasi terkait konsep uang, media auditori berupa *social stories* dan lagu edukatif, serta media kinestetik berupa simulasi Kasir Mini (KaMi) maupun Toko Mini (ToMi). Peneliti menyusun instrumen *pretest* dan *posttest* pula untuk mengukur pemahaman

konsep uang, melakukan validasi instrumen melalui penilaian ahli (*expert judgment*), dan menyiapkan lembar observasi serta pedoman dokumentasi sebagai pendukung pengumpulan data dalam penelitian.

2. Pelaksanaan *Pretest*

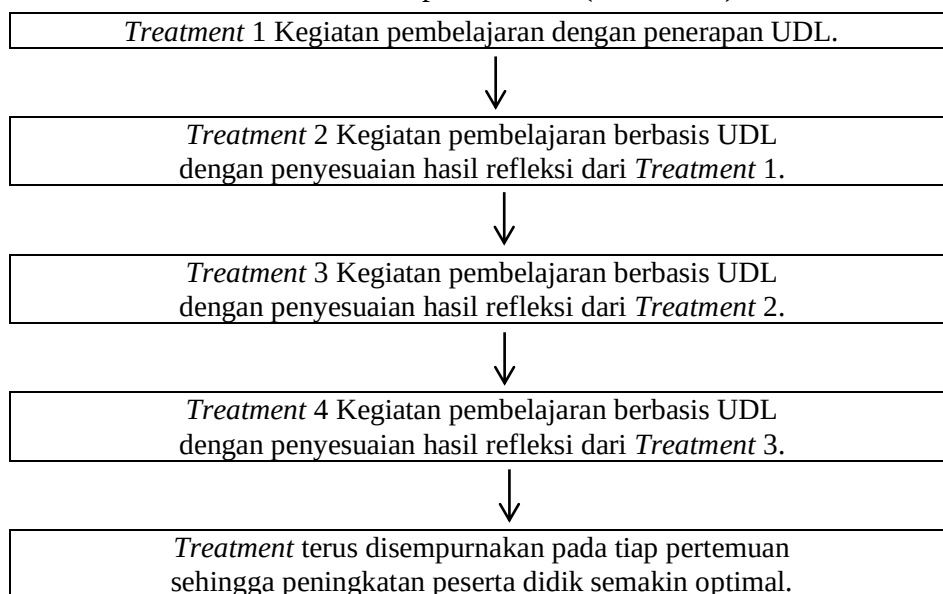
Pengukuran kemampuan awal (*pretest*) dilakukan 1 kali. Peserta didik diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan mereka dalam mengenali nilai nominal uang, membedakan nilai nominal uang, menghitung jumlah uang dan menentukan kembalian secara tepat, serta melakukan transaksi sederhana dengan benar pada tahapan ini. *Pretest* dilakukan sebelum perlakuan diberikan sebagai bagian dari desain *One-Group Pretest–Posttest Design*.

Sebelum peserta didik dinilai kemampuan awalnya, diperlukan ketentuan yang jelas dan terukur sebagai acuan perumusan kriteria serta bentuk instrumen *pretest*. Hal ini penting agar pengukuran yang dilakukan tidak melampaui kemampuan perkembangan peserta didik, bersifat adil, serta mencerminkan kemampuan aktual yang dimiliki. Secara teoretis, pengukuran kemampuan awal Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual harus mempertimbangkan prinsip fungsionalitas, konkretisasi, kesederhanaan stimulus, dan kejelasan respon (AAIDD, 2021). Berikut acuan perumusan kriteria serta bentuk instrumen *pretest* yang diterapkan pada penelitian ini:

- a. Sesuai dengan kemampuan perkembangan kognitif peserta didik, sehingga soal tidak menuntut kemampuan abstraksi tinggi, analisis kompleks, atau operasi matematika bertingkat.
- b. Menggunakan stimulus konkret dan visual dengan penggunaan gambar uang diprioritaskan.
- c. Instruksi sederhana dan satu tahap, di mana setiap perintah diberikan secara singkat, jelas, serta tidak mengandung lebih dari satu tugas dalam satu waktu.
- d. Mengukur kemampuan aktual, bukan hafalan, menjadikan fokus penilaian adalah pada performa nyata peserta didik dalam situasi fungsional.
- e. Respons dapat diberikan secara fleksibel dan dilaksanakan dalam suasana yang nyaman, dilakukan secara individual tanpa tekanan, serta dengan pendekatan empatik agar peserta didik merasa aman.

3. Tahap Perlakuan (*Treatment*)

Pemberian perlakuan (*treatment*) pembelajaran dilakukan dalam 4 kali pertemuan dan diberikan melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang secara bertahap maupun berkelanjutan dengan mengintegrasikan prinsip *Universal Design for Learning* (UDL), meliputi *Multiple Means of Representation* (MMR), *Multiple Means of Engagement* (MME), serta *Multiple Means of Action and Expression* (MAE) secara terpadu dalam setiap pertemuannya.

Tabel 3.2 Tahap Perlakuan (*Treatment*)

Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang berfungsi membangun kesiapan dan mengaitkan pengalaman awal peserta didik, dilanjutkan dengan kegiatan inti yang menghadirkan penyajian materi secara konkret melalui berbagai media, keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, serta pemberian kesempatan untuk melakukan praktik langsung melalui simulasi transaksi jual-beli sederhana. Tahapan ini membuat peserta didik dilatih untuk menerapkan pemahamannya dalam konteks fungsional hingga menuju kemandirian. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi, penguatan, dan penegasan kembali konsep utama.

Seluruh proses pembelajaran dilaksanakan secara fleksibel dan adaptif, dengan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi dan pengamatan, guna mengoptimalkan pemahaman konsep uang serta

kemandirian peserta didik dalam melakukan transaksi jual-beli sederhana di kesehariannya.

4. Pelaksanaan *Posttest*

Setelah seluruh sesi perlakuan selesai, peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mereka berubah setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL). *Posttest* dilaksanakan dengan prosedur yang sama seperti *pretest*, yaitu menggunakan bentuk soal, waktu pengerjaan, serta cara penyajian yang serupa agar hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara adil dan akurat. Peneliti dapat menilai apakah peserta didik mengalami peningkatan dalam mengenal nominal uang, menghitung uang, dan melakukan transaksi sederhana melalui cara ini.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan aspek-aspek yang diukur untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap subjek penelitian, dan dalam penelitian ini variabel yang digunakan yaitu:

1. Variabel Bebas (X):

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) dengan memadukan *video modeling*, *social stories*, lagu edukatif, dan simulasi praktik langsung melalui media Kasir Mini (KaMi) maupun Toko Mini (ToMi).

2. Variabel Terikat (Y):

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep uang yang dimiliki oleh Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual.

Perlakuan pada variabel bebas diharapkan dapat memberikan perubahan positif pada variabel terikat tersebut.

E. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan di SLB Negeri 2 Martapura, yang beralamat di Jalan Menteri Empat No. 25, RT. 12 / RW. 05, Kelurahan Sungai Paring, Kecamatan Martapura, Kabupaten Banjar, Provinsi Kalimantan Selatan (Kode Pos 70613). Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kesesuaian karakteristik Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual dengan fokus penelitian, serta ketersediaan lingkungan pembelajaran yang mendukung penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) dalam pembelajaran konsep uang. Selama periode penelitian, seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan, meliputi tahap persiapan, pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL), hingga pelaksanaan *posttest*. Proses penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan kondisi dan kebutuhan peserta didik, serta menyesuaikan dengan jadwal kegiatan pembelajaran di sekolah agar tidak mengganggu aktivitas belajar mengajar.

F. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual jenjang SMALB di SLB Negeri 2 Martapura. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kriteria kemampuan minimal yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu peserta didik yang memiliki kemampuan berhitung sederhana dan memahami simbol uang sederhana. Kemampuan berhitung sederhana yang dimaksud mencakup kemampuan mengenali angka dasar, melakukan penjumlahan dengan jumlah terbatas, dan memahami konsep jumlah secara konkret, sementara itu pemahaman simbol uang sederhana merujuk pada kemampuan mengenali uang atau nominal dasarnya.

Kriteria ini ditetapkan agar peserta didik berada pada tahap kesiapan belajar yang memungkinkan mereka mengikuti pembelajaran secara bermakna, sehingga perubahan yang diukur melalui *pretest* dan *posttest* benar-benar merefleksikan peningkatan pemahaman konsep uang maupun keterampilan bertransaksi sebagai dampak dari penerapan *Universal Design for Learning* (UDL).

Jumlah subjek ditetapkan sebanyak 5 orang peserta didik yang memenuhi kriteria tersebut di kelas 10C-b. Pemilihan subjek ini didasarkan pada keterbatasan jumlah Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual jenjang SMALB di SLB Negeri 2 Martapura serta kesesuaian dengan desain *Pre-Experimental*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disusun untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai perubahan pemahaman konsep uang setelah perlakuan berbasis *Universal Design for Learning* (UDL) diberikan. Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu tes sebagai sumber data kuantitatif utama dan dokumentasi sebagai data pendukung.

1. Tes (Sumber Data Utama)

Tes digunakan sebagai teknik utama untuk mengukur pemahaman konsep uang sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen tes diberikan pada dua tahap:

- a. *Pretest*, untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam mengenali nominal uang, menghitung uang, dan melakukan transaksi sederhana.
- b. *Posttest*, untuk mengetahui perubahan kemampuan setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL).

Tes ini disusun secara terstruktur dan divalidasi terlebih dahulu, kemudian diberikan dengan prosedur yang sama pada *pretest* dan *posttest* agar hasilnya dapat dibandingkan secara objektif.

2. Observasi (Data saat Proses Pembelajaran)

Observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk respons mereka terhadap kegiatan yang dilaksanakan selama *treatment*, dilakukan melalui video demonstrasi, *social stories*, lagu edukatif, serta praktik simulasi Kasir Mini (KaMi) dan Toko Mini (ToMi). Observasi ini membantu memberikan gambaran mengenai bagaimana peserta didik berinteraksi dengan perlakuan yang diberikan, namun bukan sebagai pengukur hasil utama.

3. Dokumentasi (Data Pendukung Tambahan)

Dokumentasi berupa foto, video, catatan lapangan, serta arsip kegiatan pembelajaran digunakan untuk memperkuat laporan penelitian. Dokumentasi membantu menunjukkan bahwa proses perlakuan telah dilaksanakan sesuai prosedur dan dapat menjadi bukti pendukung.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Instrumen Penelitian

No.	Instrumen	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Observasi Kegiatan Pembelajaran	Keaktifan dan Keterlibatan Peserta Didik	1. Persiapan, perhatian, dan respons apersepsi 2. Perhatian media, keaktifan, antusias, serta kerja sama 3. Tanggung jawab, simulasi, dan kemampuan mengikuti tahapan 4. Mengaitkan pengalaman, mengungkapkan kembali, refleksi, serta menyimpulkan 5. Kenyamanan belajar sesuai kebutuhan 6. Peningkatan keterlibatan	1-3 4-9 10-12 13-16 17-18 19-20
2.	Checklist Penilaian	Pemahaman Konsep Uang	1. Fungsi uang sebagai alat tukar 2. Membedakan dan menyebutkan ciri uang 3. Menyebutkan dan menunjukkan nominal 4. Mengelompokkan dan membandingkan nilai uang 5. Menghitung jumlah uang 6. Memilih barang, memahami harga 7. Menyebutkan jumlah uang dan harga barang 8. Menyiapkan uang, membayar, menerima barang/kembalian 9. Menyelesaikan transaksi 10. Kontrol emosi dan sikap sopan	1 2-3 4-5 6-7 8 9-12 13-14 15-17 18 19-20

Sumber: Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan *Universal Design for Learning (UDL)* yang mengacu pada Meyer dan Rose (2002) serta diperkuat oleh Rao dkk. (2017), yang menekankan pentingnya variasi representasi, aksi-ekspresi, dan keterlibatan dalam meminimalkan hambatan belajar. Indikator pemahaman konsep uang diselaraskan pula dengan konsep keterampilan adaptif yang dikemukakan oleh Schalock dkk. (2021), yang menempatkan keterampilan pengelolaan uang sebagai bagian dari kemampuan fungsional dalam kehidupan sehari-hari bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa instrumen penelitian memerlukan beberapa penyempurnaan sebelum akhirnya layak digunakan dalam pelaksanaan penelitian, meliputi penyesuaian butir soal *pretest* dan *posttest* dengan penggunaan gambar uang asli agar lebih kontekstual, perbaikan

redaksi pada lembar observasi agar lebih jelas dan sistematis, penyusunan panduan transaksi jual-beli sederhana yang dilengkapi ilustrasi gambar, serta penyempurnaan materi dengan menambahkan pengenalan uang logam Rp1.000. Instrumen yang telah direvisi dinyatakan sesuai dengan tujuan penelitian dan relevan untuk Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL). Analisis dilakukan sesuai dengan karakteristik penelitian kuantitatif menggunakan desain *One-Group Pretest–Posttest*, yaitu dengan membandingkan hasil pengukuran kemampuan peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) pada kelompok yang sama.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif, yang berfungsi untuk menggambarkan data penelitian yang telah terkumpul secara sistematis, faktual, dan akurat sebagaimana adanya tanpa melakukan generalisasi atau penarikan kesimpulan yang bersifat inferensial (Sugiyono, 2019). Statistik deskriptif digunakan untuk mengolah dan menyajikan data hasil penelitian dalam bentuk yang terstruktur, seperti persentase peningkatan kemampuan, tingkat ketercapaian indikator, serta distribusi skor *pretest* dan *posttest*.

Data kuantitatif yang diperoleh dapat disajikan dalam bentuk yang terstruktur melalui penerapan statistik deskriptif sehingga memberikan

gambaran yang objektif dan sistematis mengenai profil kemampuan awal serta kemampuan akhir peserta didik. Penyajian data dilakukan melalui ukuran sederhana untuk memudahkan peneliti melihat kecenderungan dan perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL). Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini meliputi:

1. Menghitung nilai rata-rata (*mean*),

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah seluruh skor

N = jumlah peserta didik

2. Menghitung standar deviasi,

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N - 1}}$$

Keterangan:

X = skor peserta didik

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

N = jumlah sampel

3. Membandingkan distribusi skor *pretest* dan *posttest* dengan mempertimbangkan perubahan rata-rata, perubahan rentang skor, serta perubahan standar deviasi sebagai indikator homogenitas / variabilitas.
4. Penelitian ini juga mendeskripsikan perkembangan peserta didik pada setiap pertemuan berdasarkan data observasi serta *checklist* penilaian untuk melihat peningkatan kemampuan peserta didik selama proses *treatment*, sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri 2 Martapura dengan melibatkan lima orang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual kelas 10C-b sebagai subjek penelitian. Penelitian bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) terhadap pemahaman konsep uang peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*), dan pelaksanaan *posttest*. Tahap pertama dilakukan melalui pemberian *pretest* untuk memperoleh gambaran kemampuan awal peserta didik dalam mengenali nilai nominal uang, membedakan nominal uang, menghitung jumlah uang, menentukan uang kembalian, dan melakukan transaksi sederhana.

Tahap selanjutnya peserta didik mengikuti pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL) sebanyak empat kali pertemuan. Pembelajaran dilaksanakan secara bertahap dan adaptif yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik pada setiap pertemuannya. Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, dilaksanakan *posttest*. *Posttest* dilakukan menggunakan prosedur yang

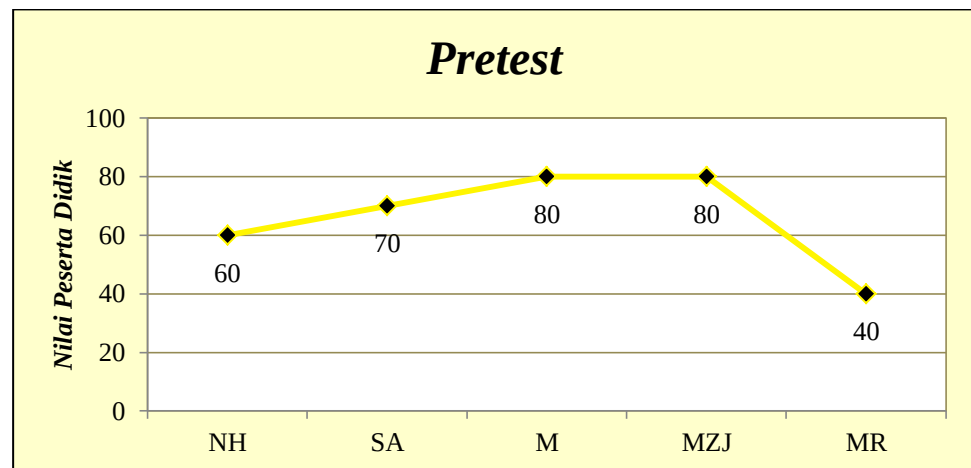
sama dengan *pretest* untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta didik setelah memperoleh pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL). Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan peneliti.

2. Hasil *Pretest* Kemampuan Peserta Didik

Pelaksanaan *pretest* dilakukan untuk memperoleh gambaran kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan berbasis *Universal Design for Learning* (UDL). Hasil *pretest* kelima subjek penelitian menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki kemampuan dasar dalam mengenali dan menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari, namun peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan nominal uang, menghitung jumlah uang, menentukan uang kembalian, serta melakukan transaksi sederhana secara mandiri. Hasil *pretest* masing-masing subjek penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil *Pretest* Kelima Subjek Penelitian

No.	Subjek	Skor <i>Pretest</i>
1.	NH	60
2.	SA	70
3.	M	80
4.	MZJ	80
5.	MR	40
Jumlah Keseluruhan		330
Rata-rata		66



Grafik 4.1 Hasil *Pretest* Kelima Subjek Penelitian

Hasil *pretest* tersebut memaparkan bahwa diperoleh skor NH sebesar 60, SA sebesar 70, M sebesar 80, MZJ sebesar 80, dan MR sebesar 40. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam memahami dan menggunakan konsep uang masih bervariasi, berikut penjelasannya lebih lanjut:

a. Subjek NH

NH memperoleh skor 60 sebagai hasil *pretest*. NH telah menunjukkan kemampuan dasar dalam mengenali beberapa nominal uang dan memahami fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari, namun NH masih mengalami kesulitan dalam membedakan nilai nominal uang, khususnya pada nominal Rp20.000 dan Rp2.000, serta melakukan perhitungan pengurangan yang berkaitan dengan penentuan uang kembalian. NH juga masih mengalami kesulitan dalam memahami pertanyaan pada soal pilihan ganda terkait fungsi uang sehari-hari. NH belum mampu

melakukan transaksi sederhana secara mandiri berdasarkan hasil observasi awal, karena masih bergantung pada arahan penjual saat melakukan kegiatan jual beli.

b. Subjek SA

SA memperoleh skor 70 sebagai hasil *pretest*. SA telah mampu mengenali nominal uang dan memahami fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari dengan cukup baik, namun SA masih mengalami kesulitan dalam menentukan hasil pengurangan yang berkaitan dengan uang kembalian serta membedakan beberapa nominal uang yang memiliki nilai berbeda. Kekeliruan yang muncul diduga dipengaruhi oleh kurangnya ketelitian dalam memahami soal. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa SA belum sepenuhnya mandiri dalam melakukan transaksi sederhana karena masih bergantung pada informasi yang diberikan penjual.

c. Subjek M

M memperoleh skor 80 sebagai hasil *pretest*. M telah menunjukkan pemahaman yang baik mengenai fungsi uang dan mampu mengenali berbagai nominal uang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi M masih mengalami kesulitan dalam menentukan hasil pengurangan yang berkaitan dengan uang kembalian. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa M masih dibantu pihak lain saat melakukan transaksi sederhana,

terutama dalam memeriksa kesesuaian uang kembalian yang diterimanya.

d. Subjek MZJ

MZJ memperoleh skor 80 sebagai hasil *pretest*. MZJ telah menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam mengenali nominal uang, memahami fungsi uang, dan menyelesaikan sebagian besar soal yang diberikan, namun MZJ masih mengalami kesulitan dalam menghitung jumlah uang melalui operasi penjumlahan serta membedakan nilai nominal uang tertentu. Kekeliruan yang muncul lebih banyak disebabkan oleh kurangnya ketelitian dalam memahami soal. MZJ juga masih belum melakukan transaksi sederhana secara mandiri karena cenderung mengikuti arahan penjual tanpa melakukan pengecekan kembali.

e. Subjek MR

MR memperoleh skor 40 sebagai hasil *pretest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal MR dalam memahami konsep uang masih memerlukan penguatan. MR mengalami kesulitan dalam memahami pertanyaan pada soal pilihan ganda terkait fungsi uang sehari-hari, menghitung jumlah uang melalui operasi penjumlahan sederhana, serta membedakan nilai nominal uang. MR juga melakukan kesalahan dalam penulisan nominal uang yang menunjukkan bahwa pemahaman terhadap nilai uang masih belum konsisten. MR juga

mengungkapkan masih memerlukan bantuan dalam melakukan pembayaran maupun memeriksa kesesuaian uang kembalian yang diterimanya saat kegiatan transaksi sederhana.

Secara umum, hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam memahami konsep uang masih bervariasi. Sebagian peserta didik telah mampu mengenali nilai nominal uang dan memahami fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari, namun masih mengalami kesulitan pada beberapa aspek yang lebih kompleks, seperti membedakan nominal uang tertentu, menghitung jumlah uang, serta menentukan uang kembalian melalui operasi hitung sederhana. Beberapa peserta didik juga menunjukkan ketidakkonsistenan dalam memahami nilai uang maupun menafsirkan pertanyaan yang diberikan.

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam melakukan transaksi sederhana belum sepenuhnya mandiri. Sebagian besar peserta didik masih memerlukan bantuan, arahan, atau konfirmasi dari orang lain saat melakukan pembayaran maupun memeriksa kesesuaian uang kembalian yang diterima. Gambaran tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih memerlukan pembelajaran dan latihan yang terstruktur untuk memperkuat pemahaman konsep uang serta keterampilan menggunakan uang dalam aktivitas transaksi jual beli sederhana.

3. *Treatment* Penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) dalam Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas

a. *Treatment* 1 (Perlakuan Pertama)

Treatment pertama dilaksanakan dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 12 Mei 2026. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang meliputi salam, do'a bersama, pengecekan kehadiran peserta didik, serta apersepsi melalui pertanyaan sederhana mengenai penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran secara komunikatif dan memberikan stimulus awal berupa uang mainan untuk menarik perhatian serta membangun kesiapan belajar peserta didik.

Kegiatan inti pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan *Universal Design for Learning* (UDL). Aspek *Multiple Means of Representation* (MMR) termuat penyajian materi mengenai konsep uang melalui media *PowerPoint* (PPT), kegiatan tanya jawab, serta video pembelajaran yang menampilkan bentuk-bentuk uang kertas dan uang logam. Peserta didik diberikan kesempatan untuk membaca materi yang ditampilkan dan menyampaikan kembali pemahaman mereka terkait isi video yang telah disaksikan. Peneliti juga menggunakan lagu edukatif yang memuat pengenalan jenis-jenis uang dan ciri-cirinya sebagai variasi penyajian materi.

Aspek Multiple Means of Engagement (MME) termuat dengan melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan tanya jawab, diskusi kelompok, serta permainan berhitung uang. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi. Setelah memperoleh penjelasan, peserta didik diminta mencoba menghitung nilai uang secara langsung di depan kelas. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang ditentukan melalui kesepakatan bersama menggunakan permainan hompimpa. Setiap kelompok memperoleh soal yang berbeda melalui gulungan kertas yang diambil oleh perwakilan kelompok. Peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pendampingan dan memastikan seluruh anggota kelompok terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Aspek Multiple Means of Action and Expression (MAE) diberikan kesempatan pada peserta didik untuk menunjukkan pemahamannya melalui berbagai aktivitas, seperti menghitung nilai uang, mempresentasikan hasil diskusi kelompok, serta melakukan praktik transaksi jual beli sederhana menggunakan media Kasir Mini (KaMi) dan Toko Mini (ToMi). Sebelum praktik dilaksanakan, peneliti menjelaskan tahapan transaksi melalui *social stories* yang menggambarkan situasi jual beli sederhana.

Peserta didik kemudian melakukan simulasi transaksi secara bergantian sesuai kelompok masing-masing dengan bimbingan peneliti agar setiap tahapan transaksi dapat dilakukan secara tepat. Selama praktik berlangsung, peneliti memberikan arahan dan penguatan positif guna meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Peneliti bersama peserta didik melakukan refleksi sederhana mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan pada kegiatan penutup, mengulas kembali materi pembelajaran, memberikan penguatan positif, serta menutup pembelajaran dengan do'a bersama. Sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi peserta didik selama kegiatan berlangsung, peneliti juga memberikan camilan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Perkembangan kemampuan peserta didik baik itu keaktifan dan keterlibatan maupun pemahaman konsep uang dan keterampilan mereka selama perlakuan (*treatment*) pertama dapat dilihat pada pemaparan di bawah ini:

Tabel 4.2 Perkembangan Keaktifan dan Keterlibatan Subjek

Subjek	Skor	Persentase	Kategori
NH	61	76%	Baik
SA	59	74%	Baik
M	68	85%	Sangat Baik
MZJ	52	65%	Baik
MR	59	74%	Baik

Tabel 4.3 Peningkatan Pemahaman Konsep Uang dan Keterampilan Subjek dalam Transaksi Jual-Beli

Subjek	Skor	Persentase	Kategori
NH	39	65%	Bantuan Sebagian
SA	44	73%	Bantuan Sebagian
M	44	73%	Bantuan Sebagian
MZJ	37	62%	Bantuan Sebagian
MR	29	48%	Bantuan Penuh

1) Subjek NH

NH memperoleh skor 61 (76%) dengan kategori baik pada *treatment* pertama. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 2 indikator (10%) berada pada kategori sangat baik, 17 indikator (85%) pada kategori baik, dan 1 indikator (5%) pada kategori cukup baik. Indikator yang termasuk kategori sangat baik meliputi partisipasi dalam kegiatan permainan atau aktivitas pembelajaran serta keberanian dalam mencoba setiap aktivitas pembelajaran.

Sebagian besar indikator lainnya berada pada kategori baik. Indikator menunjukkan rasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran masih berada pada kategori cukup baik. Temuan tersebut mencerminkan bahwa NH telah terlibat aktif dalam pembelajaran, meskipun masih memerlukan dukungan untuk meningkatkan antusiasme dan partisipasi verbal selama kegiatan berlangsung.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa NH memperoleh skor 39 (65%) dengan kategori bantuan sebagian pada *treatment* pertama. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 3 indikator (15%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri, 13 indikator (65%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian, dan 4 indikator (20%) yang masih memerlukan bantuan penuh.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri meliputi memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi dan menyerahkan uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian. Kemampuan yang masih memerlukan bantuan penuh meliputi menyebutkan ciri fisik uang kertas dan uang logam secara sederhana, menyiapkan uang sesuai harga barang, serta menerima kembalian dengan respons yang sesuai. Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa NH telah memahami sebagian konsep dasar uang dan mampu menerapkannya pada tahapan transaksi jual beli sederhana, meskipun masih memerlukan bantuan dalam mengidentifikasi ciri-ciri uang, menyiapkan uang sesuai harga barang, dan menyelesaikan rangkaian transaksi. Kemampuan tersebut turut mendukung

pelaksanaan transaksi secara lebih mandiri selama proses pembelajaran.

2) Subjek SA

SA memperoleh skor 59 (74%) dengan kategori baik pada *treatment* pertama. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 2 indikator (10%) berada pada kategori sangat baik, 15 indikator (75%) pada kategori baik, dan 3 indikator (15%) pada kategori cukup baik. Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi kemampuan memperhatikan media pembelajaran yang digunakan dan keberanian dalam mencoba setiap aktivitas pembelajaran.

Indikator yang masih berada pada kategori cukup baik yaitu kemampuan menanggapi apersepsi, aktif dalam bertanya, berpikir, berpendapat, berinisiatif selama pembelajaran, serta kemampuan mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana. Hasil tersebut mencerminkan bahwa SA telah terlibat dengan baik, meskipun masih memerlukan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan menyampaikan pendapat.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa SA memperoleh skor 44 (73%) dengan kategori bantuan

sebagian pada *treatment* pertama. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 7 indikator (35%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri, 11 indikator (55%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian, dan 2 indikator (10%) yang masih memerlukan bantuan penuh.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri meliputi membedakan uang kertas dan uang logam, menyebutkan nilai nominal uang dengan benar, menunjukkan uang sesuai nilai nominal yang disebutkan, mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama, memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi, serta menyerahkan uang kepada penjual.

Kemampuan yang masih memerlukan bantuan penuh meliputi menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang dimiliki serta menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dipilih. Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa SA telah memiliki pemahaman yang cukup baik terhadap konsep uang dan mampu menerapkannya dalam tahapan transaksi jual beli sederhana, meskipun masih memerlukan bantuan dalam menyebutkan jumlah uang yang dimiliki serta harga barang yang dipilih.

3) Subjek M

M memperoleh skor 68 (85%) dengan kategori sangat baik pada *treatment* pertama. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 8 indikator (40%) berada pada kategori sangat baik dan 12 indikator (60%) berada pada kategori baik.

Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi kesiapan mengikuti pembelajaran, kemampuan memperhatikan dan menanggapi apersepsi, memperhatikan media pembelajaran, aktif dalam bertanya, berpikir, berpendapat, dan berinisiatif, mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari, serta kemampuan mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana. Hasil tersebut mencerminkan bahwa M telah berpartisipasi secara aktif dalam berbagai tahapan sejak *treatment* pertama.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa M memperoleh skor 44 (73%) dengan kategori bantuan sebagian pada *treatment* pertama. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 4 indikator (20%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri dan 16 indikator (80%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri meliputi pemahaman bahwa uang digunakan untuk membeli barang, kemampuan memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi, serta menyerahkan uang kepada penjual. Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa M telah memiliki pemahaman awal yang baik mengenai fungsi uang dan tahapan transaksi jual beli sederhana, meskipun masih memerlukan bantuan untuk memperkuat pemahaman nilai nominal uang, perhitungan uang, serta beberapa tahapan transaksi lainnya.

4) Subjek MZJ

MZJ memperoleh skor 52 (65%) dengan kategori baik pada *treatment* pertama. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 13 indikator (65%) berada pada kategori baik dan 7 indikator (35%) pada kategori cukup baik.

Indikator yang masih berada pada kategori cukup baik meliputi kemampuan memperhatikan apersepsi, berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran, aktif dalam bertanya, berpikir, berpendapat, dan berinisiatif, menunjukkan sikap peduli serta mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman, keberanian dalam mencoba aktivitas pembelajaran, kemampuan mengungkapkan kembali pengalaman belajar

secara sederhana, mengikuti kegiatan refleksi, serta menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan peneliti. Hasil tersebut mencerminkan bahwa MZJ telah mengikuti pembelajaran dengan baik, meskipun masih memerlukan dukungan untuk meningkatkan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa MZJ memperoleh skor 37 (62%) dengan kategori bantuan sebagian pada *treatment* pertama. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 3 indikator (15%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri, 11 indikator (55%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian, dan 6 indikator (30%) yang masih memerlukan bantuan penuh.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri meliputi memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi dan menyerahkan uang kepada penjual. Kemampuan yang masih memerlukan bantuan penuh meliputi menyebutkan ciri fisik uang kertas dan uang logam, membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang, menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang dimiliki, menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dipilih, serta menyiapkan uang sesuai harga barang.

Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa MZJ telah memahami sebagian konsep dasar uang dan mampu menerapkannya pada beberapa tahapan transaksi jual beli sederhana, meskipun masih memerlukan bantuan yang cukup intensif dalam kemampuan yang berkaitan dengan pengenalan ciri-ciri uang, perhitungan uang, serta penyelesaian rangkaian transaksi.

5) Subjek MR

MR memperoleh skor 59 (74%) dengan kategori baik pada *treatment* pertama. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 3 indikator (15%) berada pada kategori sangat baik, 13 indikator (65%) pada kategori baik, dan 4 indikator (20%) pada kategori cukup baik. Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi kesiapan mengikuti pembelajaran, sikap peduli serta kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman, serta keberanian dalam mencoba setiap aktivitas pembelajaran.

Indikator yang masih berada pada kategori cukup baik yaitu keaktifan dalam bertanya, berpendapat, dan berinisiatif, kemampuan mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana, mengikuti kegiatan refleksi, serta

menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan peneliti. Hasil tersebut mencerminkan bahwa MR telah memiliki kesiapan belajar dan kemampuan interaksi sosial yang baik, meskipun masih memerlukan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan menyampaikan pendapat dan merefleksikan pengalaman belajar.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa MR memperoleh skor 29 (48%) dengan kategori bantuan penuh pada *treatment* pertama. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 1 indikator (5%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri, 7 indikator (35%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian, dan 12 indikator (60%) yang masih memerlukan bantuan penuh.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri yaitu menunjukkan kontrol emosi selama kegiatan transaksi. Kemampuan yang telah dilakukan dengan bantuan sebagian meliputi pemahaman bahwa uang digunakan untuk membeli barang, membedakan uang kertas dan uang logam, menyebutkan nilai nominal uang dengan benar, memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi, menyerahkan uang kepada penjual, serta menerima barang dan/atau kembalian dengan respons yang sesuai.

Indikator lainnya masih memerlukan bantuan penuh. Hasil tersebut menunjukkan bahwa MR masih memerlukan pendampingan intensif dalam memahami konsep uang dan menerapkannya pada tahapan transaksi jual beli sederhana, terutama pada kemampuan yang berkaitan dengan pengenalan ciri-ciri uang, perhitungan uang, pemilihan barang sesuai nilai uang, serta penyelesaian rangkaian transaksi. Peningkatan pemahaman konsep uang diharapkan dapat mendukung pelaksanaan transaksi secara lebih mandiri selama proses pembelajaran.

b. *Treatment 2 (Perlakuan Kedua)*

Treatment kedua dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 13 Mei 2026. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil observasi pada *treatment* pertama bersama guru yang bertindak sebagai observer. Masukan yang diberikan di mana peneliti diminta untuk melakukan penyempurnaan media pembelajaran berupa *PowerPoint* (PPT) dengan menyesuaikan penggunaan gambar agar lebih relevan dengan materi yang disampaikan serta mengurangi elemen visual yang berpotensi menimbulkan distraksi bagi peserta didik.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, do'a bersama, pengecekan kehadiran peserta didik, serta apersepsi melalui pertanyaan sederhana mengenai pengalaman peserta didik

dalam menggunakan uang pada kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran secara komunikatif dan memberikan stimulus berupa gambar uang untuk menarik perhatian serta mempersiapkan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kegiatan inti memuat pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengintegrasikan *Universal Design for Learning* (UDL). Aspek *Multiple Means of Representation* (MMR) termuat penyajian materi mengenai fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari serta konsep uang kembalian dalam transaksi melalui media *PowerPoint* (PPT), kegiatan tanya jawab, dan video pembelajaran mengenai bentuk serta nominal uang. Peserta didik diberikan kesempatan untuk membaca materi yang ditampilkan dan menyampaikan kembali pemahaman mereka. Peneliti juga menggunakan lagu edukatif yang memuat pengenalan warna, nominal, dan fungsi uang untuk meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik.

Aspek *Multiple Means of Engagement* (MME) di mana peserta didik dilibatkan secara aktif melalui kegiatan tanya jawab, diskusi kelompok, dan latihan menghitung uang kembalian. Peneliti menggunakan *social stories* untuk membantu peserta didik memahami situasi transaksi sederhana yang melibatkan pemberian uang kembalian. Peserta didik diberikan kesempatan

untuk bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi, kemudian diminta mencoba menyelesaikan soal perhitungan uang kembalian secara langsung di depan kelas. Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi dua tim melalui kegiatan pengundian nama kelompok. Masing-masing tim memperoleh lembar soal yang berbeda untuk didiskusikan bersama. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pendampingan dan memastikan setiap anggota tim berpartisipasi aktif dalam proses diskusi, saling membantu, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Setelah diskusi selesai, setiap tim mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas dan bersama-sama melakukan koreksi terhadap jawaban yang telah disampaikan.

Aspek Multiple Means of Action and Expression (MAE) dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk menunjukkan pemahaman mereka melalui praktik transaksi jual beli sederhana menggunakan media Kasir Mini (KaMi) dan Toko Mini (ToMi). Sebelum praktik dilaksanakan, peneliti menjelaskan kembali peran penjual dan pembeli, langkah-langkah transaksi, serta contoh komunikasi sederhana yang dapat digunakan selama kegiatan bermain peran. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait tata cara transaksi yang benar. Selanjutnya, peserta didik melakukan simulasi transaksi secara

bergantian dengan pembagian peran sebagai penjual dan pembeli. Selama kegiatan berlangsung, peneliti memberikan arahan, bimbingan, serta penguatan positif agar peserta didik dapat melaksanakan setiap tahapan transaksi secara tepat.

Peneliti bersama peserta didik melakukan refleksi sederhana terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada kegiatan penutup, lalu mengulas kembali materi yang telah dipelajari, serta menyimpulkan konsep-konsep utama yang berkaitan dengan fungsi uang, uang kembalian, dan transaksi jual beli sederhana. Peneliti juga memberikan penguatan positif kepada peserta didik atas partisipasi dan keterlibatan mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan kemudian ditutup dengan do'a bersama. Sebagai apresiasi dan upaya menjaga motivasi belajar peserta didik, peneliti memberikan jajanan sederhana setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Perkembangan kemampuan peserta didik baik itu keaktifan dan keterlibatan maupun pemahaman konsep uang dan keterampilan mereka selama perlakuan (*treatment*) kedua dapat dilihat pada pemaparan di bawah ini:

Tabel 4.4 Perkembangan Keaktifan dan Keterlibatan Subjek

Subjek	Skor	Persentase	Kategori
NH	63	79%	Baik
SA	65	81%	Sangat Baik
M	72	90%	Sangat Baik
MZJ	60	75%	Baik
MR	64	80%	Baik

Tabel 4.5 Peningkatan Pemahaman Konsep Uang dan Keterampilan Subjek dalam Transaksi Jual-Beli

Subjek	Skor	Persentase	Kategori
NH	44	73%	Bantuan Sebagian
SA	47	78%	Mandiri
M	47	78%	Mandiri
MZJ	44	73%	Bantuan Sebagian
MR	35	58%	Bantuan Sebagian

1) Subjek NH

NH memperoleh skor 63 (79%) dengan kategori baik pada *treatment* kedua. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 7 indikator (35%) berada pada kategori sangat baik, 9 indikator (45%) pada kategori baik, dan 4 indikator (20%) pada kategori cukup baik.

Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi partisipasi dalam kegiatan permainan atau aktivitas pembelajaran, keberanian dalam mencoba setiap aktivitas pembelajaran, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan peneliti, kenyamanan dalam mengikuti pembelajaran dengan berbagai variasi media dan aktivitas, serta mengikuti pembelajaran sesuai kemampuannya tanpa menunjukkan tekanan atau kesulitan berlebih.

Indikator yang masih berada pada kategori cukup baik yaitu kemampuan menanggapi apersepsi, aktif dalam bertanya, berpendapat, dan berinisiatif, menunjukkan rasa senang dan

antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta kemampuan mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana. Hasil tersebut mencerminkan bahwa NH mengalami peningkatan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran dan transaksi sederhana, meskipun masih memerlukan dukungan untuk meningkatkan komunikasi dan partisipasi verbal selama pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa NH memperoleh skor 44 (73%) dengan kategori bantuan sebagian pada *treatment* kedua. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 4 indikator (20%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri dan 16 indikator (80%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri meliputi membedakan uang kertas dan uang logam, memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi, serta menyerahkan uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian. Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan berkurangnya kebutuhan bantuan pada beberapa kemampuan

pemahaman konsep uang serta tidak adanya lagi indikator yang memerlukan bantuan penuh.

2) Subjek SA

SA memperoleh skor 65 (81%) dengan kategori sangat baik pada *treatment* kedua. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 9 indikator (45%) berada pada kategori sangat baik, 7 indikator (35%) pada kategori baik, dan 4 indikator (20%) pada kategori cukup baik.

Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi kemampuan memperhatikan media pembelajaran, partisipasi dalam kegiatan permainan atau aktivitas pembelajaran, menunjukkan rasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, keberanian dalam mencoba setiap aktivitas pembelajaran, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, kenyamanan mengikuti pembelajaran dengan berbagai variasi media dan aktivitas, serta mengikuti pembelajaran sesuai kemampuan masing-masing.

Indikator yang masih berada pada kategori cukup baik yaitu kemampuan menanggapi apersepsi, aktif dalam bertanya, berpendapat, dan berinisiatif, kemampuan mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana, serta kemampuan menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan

peneliti. Hasil tersebut mencerminkan bahwa SA semakin aktif dan antusias mengikuti pembelajaran, meskipun masih memerlukan bimbingan untuk meningkatkan kemampuan mengemukakan gagasan dan menyampaikan kembali hasil belajar.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa SA memperoleh skor 47 (78%) dengan kategori mandiri pada treatment kedua. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 8 indikator (40%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri, 11 indikator (55%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian, dan 1 indikator (5%) yang masih memerlukan bantuan penuh.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri meliputi membedakan uang kertas dan uang logam, menyebutkan nilai nominal uang dengan benar, menunjukkan uang sesuai nilai nominal yang disebutkan, mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama, memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi, memerhatikan harga barang sebelum memilih, serta menyerahkan uang kepada penjual.

Kemampuan yang masih memerlukan bantuan penuh yaitu menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang dimiliki. Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan

sebagian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep uang SA mengalami perkembangan dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan bertambahnya kemampuan yang dapat dilakukan secara mandiri dan berkurangnya kebutuhan bantuan dalam tahapan transaksi jual beli sederhana.

3) Subjek M

M memperoleh skor 72 (90%) dengan kategori sangat baik pada *treatment kedua*. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 12 indikator (60%) berada pada kategori sangat baik dan 8 indikator (40%) berada pada kategori baik. Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi kesiapan mengikuti pembelajaran, kemampuan memperhatikan dan menanggapi apersepsi, memperhatikan media pembelajaran, partisipasi dalam aktivitas pembelajaran, menunjukkan rasa senang dan antusias selama pembelajaran, bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, kemampuan melakukan simulasi transaksi sederhana, kemampuan mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana, serta kenyamanan dalam mengikuti pembelajaran. Indikator lainnya berada pada kategori baik. Hasil tersebut mencerminkan bahwa M mampu

mempertahankan keterlibatan yang tinggi dan aktif dalam hampir seluruh aspek pembelajaran.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa M memperoleh skor 47 (78%) dengan kategori mandiri pada *treatment* kedua. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 7 indikator (35%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri dan 13 indikator (65%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian. Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri meliputi pemahaman bahwa uang digunakan untuk membeli barang, membedakan uang kertas dan uang logam, mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama, memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi, menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang dimiliki, serta menyerahkan uang kepada penjual. Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan dibandingkan *treatment* sebelumnya, khususnya pada pemahaman konsep uang yang ditandai dengan bertambahnya kemampuan yang dapat dilakukan secara mandiri dalam tahapan transaksi jual beli sederhana.

4) Subjek MZJ

MZJ memperoleh skor 60 (75%) dengan kategori baik pada *treatment* kedua. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 3 indikator (15%) berada pada kategori sangat baik, 14 indikator (70%) pada kategori baik, dan 3 indikator (15%) pada kategori cukup baik.

Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi kemampuan memperhatikan media pembelajaran dan partisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Indikator yang masih berada pada kategori cukup baik meliputi keaktifan dalam bertanya dan berpendapat, keberanian mencoba aktivitas pembelajaran, serta kemampuan menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan peneliti. Hasil tersebut mencerminkan bahwa keterlibatan MZJ dalam pembelajaran semakin meningkat, terutama pada perhatian terhadap media dan partisipasi dalam aktivitas yang diberikan.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa MZJ memperoleh skor 44 (73%) dengan kategori bantuan sebagian pada *treatment* kedua. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 4 indikator (20%) yang telah mampu dilakukan secara

mandiri dan 16 indikator (80%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri meliputi membandingkan nilai uang, memilih barang dalam simulasi, serta menyerahkan uang kepada penjual. Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian. Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan meningkatnya kemampuan pada beberapa aspek pemahaman konsep uang serta tidak adanya indikator yang memerlukan bantuan penuh.

5) Subjek MR

MR memperoleh skor 64 (80%) dengan kategori baik pada *treatment* kedua. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 7 indikator (35%) berada pada kategori sangat baik, 10 indikator (50%) pada kategori baik, dan 3 indikator (15%) pada kategori cukup baik.

Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi kesiapan mengikuti pembelajaran, kemampuan memperhatikan apersepsi, partisipasi dalam aktivitas pembelajaran, menunjukkan antusiasme belajar, serta kenyamanan mengikuti pembelajaran.

Indikator yang masih berada pada kategori cukup baik meliputi keaktifan dalam bertanya dan berpendapat, keberanian mencoba aktivitas pembelajaran, serta kemampuan mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana. Hasil tersebut mencerminkan bahwa MR semakin aktif dan nyaman mengikuti pembelajaran, meskipun masih memerlukan dorongan untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa MR memperoleh skor 35 (58%) dengan kategori bantuan sebagian pada *treatment* kedua. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 1 indikator (5%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri, 13 indikator (65%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian, dan 6 indikator (30%) yang masih memerlukan bantuan penuh.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri yaitu menunjukkan kontrol emosi selama kegiatan transaksi. Kemampuan yang masih memerlukan bantuan penuh meliputi menghitung jumlah uang sederhana, memerhatikan harga barang sebelum memilih, membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang, memilih barang sesuai nilai uang yang dimiliki, menyiapkan uang sesuai harga barang, serta

menyelesaikan transaksi hingga selesai. Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa MR mengalami perkembangan dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan meningkatnya jumlah indikator yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian. MR tentunya tetap memerlukan pendampingan pada kemampuan yang berkaitan dengan perhitungan uang, pengambilan keputusan dalam memilih barang sesuai nilai uang yang dimiliki, serta penyelesaian rangkaian transaksi. Peningkatan pemahaman konsep uang tersebut turut mendukung pelaksanaan transaksi secara lebih mandiri selama proses pembelajaran.

c. *Treatment 3 (Perlakuan Ketiga)*

Treatment ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 19 Mei 2026. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil observasi pada *treatment* sebelumnya bersama guru yang bertindak sebagai observer. Masukan berdasarkan hasil pengamatan di kelas yaitu agar pada pertemuan berikutnya peneliti memberikan pendampingan yang lebih terarah kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan apabila bantuan dari teman sebayanya belum memberikan hasil yang optimal. Observer juga menyarankan agar peserta didik diberikan pemahaman mengenai pentingnya memilih barang sesuai

kebutuhan dan uang yang dimiliki. Masukan tersebut diberikan karena pada pertemuan sebelumnya beberapa peserta didik masih cenderung mengambil barang secara berlebihan sehingga uang yang tersedia pada Dompot Mini (DoMi) hampir habis digunakan dalam satu kali transaksi.

Peneliti melakukan penyesuaian pada kegiatan pembelajaran berdasarkan masukan tersebut dengan memberikan penekanan pada konsep penggunaan uang secara bijak, perilaku berhemat, serta pendampingan yang lebih terarah kepada peserta didik yang masih kesulitan. Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, do'a bersama, pengecekan kehadiran peserta didik, serta apersepsi melalui pertanyaan sederhana mengenai pengalaman peserta didik menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran secara komunikatif dan memberikan stimulus berupa gambar uang untuk menarik perhatian serta mempersiapkan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan *Universal Design for Learning* (UDL) pada kegiatan inti. Peneliti menyajikan materi mengenai pengeluaran uang dalam kehidupan sehari-hari, pentingnya berhemat, serta menyimpan sisa uang dengan baik melalui media *PowerPoint* (PPT), kegiatan tanya jawab, dan video pembelajaran berupa kartun edukatif yang

mengangkat tema perilaku konsumtif anak sebagai bagian dari aspek *Multiple Means of Representation* (MMR). Peserta didik diberikan kesempatan untuk membaca materi yang ditampilkan, mengamati video pembelajaran, serta menyampaikan kembali pemahaman mereka mengenai isi materi yang telah dipelajari, dan sebagai penguatan konsep, peneliti juga menggunakan lagu edukatif yang memuat pengenalan warna dan nominal uang agar peserta didik tetap mengingat materi yang telah dipelajari.

Peserta didik dilibatkan secara aktif melalui kegiatan tanya jawab, diskusi bersama, latihan menghitung nilai uang, serta pembahasan situasi sederhana yang disajikan melalui *social stories* pada aspek *Multiple Means of Engagement* (MME). Kegiatan tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik memahami proses transaksi jual beli secara lebih bermakna sekaligus menanamkan pemahaman mengenai penggunaan uang secara bijak. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi empat tim berdasarkan pasangan yang dipilih sesuai keinginan masing-masing. Mengingat jumlah subjek penelitian berjumlah lima orang, salah satu peserta didik membentuk pasangan bersama peneliti. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pendampingan secara minimal dan memberikan bantuan apabila

diperlukan, terutama kepada peserta didik yang masih menunjukkan kesulitan dalam memahami tahapan transaksi.

Peserta didik diberikan kesempatan untuk menunjukkan pemahamannya melalui praktik transaksi jual beli sederhana menggunakan media Kasir Mini (KaMi) dan Toko Mini (ToMi) untuk aspek *Multiple Means of Action and Expression* (MAE). Sebelum praktik dilaksanakan, peneliti kembali menjelaskan peran penjual dan pembeli, langkah-langkah transaksi, serta contoh percakapan sederhana yang dapat digunakan selama kegiatan bermain peran. Peneliti juga mengingatkan peserta didik untuk mempertimbangkan jumlah uang yang dimiliki sebelum memilih barang yang akan dibeli agar pengeluaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan uang yang tersedia.

Praktik transaksi dilaksanakan dalam dua tahap. Tahap pertama di mana peserta didik melakukan simulasi secara berpasangan sesuai tim yang telah dibentuk. Satu peserta didik berperan sebagai penjual dan satu peserta didik berperan sebagai pembeli pada setiap pasangan. Setelah transaksi selesai dilakukan, peserta didik bertukar peran sehingga masing-masing memperoleh pengalaman sebagai penjual maupun pembeli. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk memahami kedua peran dalam transaksi jual beli secara langsung.

Simulasi transaksi dilaksanakan dalam kelompok yang lebih besar pada tahap kedua. Satu tim bertugas sebagai penjual, sedangkan tim lainnya berperan sebagai pembeli yang melakukan transaksi secara bergantian. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan transaksi dalam situasi yang lebih menyerupai kondisi nyata melalui kegiatan ini. Selama kegiatan berlangsung, peneliti memberikan arahan, bimbingan, dan penguatan positif agar peserta didik mampu melaksanakan setiap tahapan transaksi serta menunjukkan perilaku penggunaan uang yang lebih terkontrol.

Peneliti bersama peserta didik melakukan refleksi sederhana terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, mengulas kembali materi mengenai penggunaan uang secara bijak, pentingnya berhemat, serta langkah-langkah transaksi jual beli sederhana pada kegiatan penutup. Peneliti memberikan penguatan positif atas partisipasi peserta didik selama kegiatan berlangsung dan menutup pembelajaran dengan do'a bersama. Peneliti juga memberikan jajanan sederhana setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Perkembangan kemampuan peserta didik baik itu keaktifan dan keterlibatan maupun pemahaman konsep uang dan keterampilan mereka selama perlakuan (*treatment*) ketiga dapat dilihat pada pemaparan di bawah ini:

Tabel 4.6 Perkembangan Keaktifan dan Keterlibatan Subjek

Subjek	Skor	Persentase	Kategori
NH	67	84%	Sangat Baik
SA	69	86%	Sangat Baik
M	77	96%	Sangat Baik
MZJ	63	79%	Baik
MR	67	84%	Sangat Baik

Tabel 4.7 Peningkatan Pemahaman Konsep Uang dan Keterampilan Subjek dalam Transaksi Jual-Beli

Subjek	Skor	Persentase	Kategori
NH	52	87%	Mandiri
SA	51	85%	Mandiri
M	51	85%	Mandiri
MZJ	45	75%	Bantuan Sebagian
MR	41	68%	Bantuan Sebagian

1) Subjek NH

NH memperoleh skor 67 (84%) dengan kategori sangat baik pada *treatment* ketiga. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 7 indikator (35%) berada pada kategori sangat baik dan 13 indikator (65%) pada kategori baik.

Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi partisipasi dalam aktivitas pembelajaran, keberanian mencoba setiap aktivitas, tanggung jawab menyelesaikan tugas, kemampuan melakukan simulasi transaksi sederhana, kemampuan mengikuti tahapan transaksi secara runtut, serta kenyamanan mengikuti pembelajaran. Indikator lainnya berada pada kategori baik. Hasil tersebut mencerminkan

adanya peningkatan dibandingkan *treatment* sebelumnya, dengan semakin optimalnya keterlibatan NH.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa NH memperoleh skor 52 (87%) dengan kategori mandiri pada *treatment* ketiga. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 12 indikator (60%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri dan 8 indikator (40%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang masih memerlukan bantuan sebagian meliputi menyebutkan ciri fisik uang, memerhatikan harga barang, membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang, memilih barang sesuai nilai uang yang dimiliki, menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang dimiliki, menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dipilih, serta menyiapkan uang sesuai harga barang.

Hasil tersebut menunjukkan perkembangan yang signifikan dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan bertambahnya kemampuan yang dapat dilakukan secara mandiri pada aspek pemahaman konsep uang dan penerapannya dalam tahapan transaksi jual beli sederhana.

2) Subjek SA

SA memperoleh skor 69 (86%) dengan kategori sangat baik pada *treatment* ketiga. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 9 indikator (45%) berada pada kategori sangat baik dan 11 indikator (55%) pada kategori baik.

Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi kemampuan memperhatikan media pembelajaran, partisipasi dalam aktivitas pembelajaran, menunjukkan antusiasme belajar, keberanian mencoba aktivitas, tanggung jawab menyelesaikan tugas, serta kenyamanan mengikuti pembelajaran. Indikator lainnya berada pada kategori baik. Hasil tersebut mencerminkan bahwa SA semakin aktif dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa SA memperoleh skor 51 (85%) dengan kategori mandiri pada *treatment* ketiga. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 11 indikator (55%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri dan 9 indikator (45%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri meliputi mengenali nilai nominal uang, membandingkan nilai uang,

menghitung jumlah uang sederhana, memilih barang, memerhatikan harga barang, serta menyerahkan uang kepada penjual. Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian. Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan bertambahnya kemampuan yang dapat dilakukan secara mandiri pada aspek pemahaman konsep uang dan penerapannya dalam tahapan transaksi jual beli sederhana.

3) Subjek M

M memperoleh skor 77 (96%) dengan kategori sangat baik pada *treatment* ketiga. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 17 indikator (85%) berada pada kategori sangat baik dan 3 indikator (15%) pada kategori baik.

Indikator yang berada pada kategori baik meliputi kemampuan mengikuti tahapan transaksi secara runtut, mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari, serta mengikuti kegiatan refleksi bersama peneliti. Indikator lainnya telah mencapai kategori sangat baik. Hasil tersebut mencerminkan bahwa M mampu mempertahankan keterlibatan yang sangat tinggi dan konsisten selama pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa M memperoleh skor 51 (85%) dengan kategori mandiri pada *treatment* ketiga. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 11 indikator (55%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri dan 9 indikator (45%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang masih memerlukan bantuan sebagian meliputi menghitung jumlah uang sederhana, memerhatikan harga barang, membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang, memilih barang sesuai nilai uang yang dimiliki, menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dipilih, menyiapkan uang sesuai harga barang, serta menerima barang atau kembalian dengan respons yang sesuai.

Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan bertambahnya kemampuan yang dapat dilakukan secara mandiri pada aspek pemahaman konsep uang dan penerapannya dalam tahapan transaksi jual beli sederhana.

4) Subjek MZJ

MZJ memperoleh skor 63 (79%) dengan kategori baik pada *treatment* ketiga. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 3 indikator

(15%) berada pada kategori sangat baik dan 17 indikator (85%) pada kategori baik.

Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi kemampuan memperhatikan media pembelajaran serta partisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Indikator lainnya berada pada kategori baik. Hasil tersebut mencerminkan adanya peningkatan dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan dalam pembelajaran.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa MZJ memperoleh skor 45 (75%) dengan kategori bantuan sebagian pada *treatment* ketiga. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 5 indikator (25%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri dan 15 indikator (75%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri meliputi membandingkan nilai uang, memilih barang dalam simulasi, menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang dimiliki, serta menyerahkan uang kepada penjual. Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan

bertambahnya kemampuan yang dapat dilakukan secara mandiri, terutama dalam memahami jumlah uang dan menerapkannya pada tahapan transaksi jual beli sederhana.

5) Subjek MR

MR memperoleh skor 67 (84%) dengan kategori sangat baik pada *treatment* ketiga. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 7 indikator (35%) berada pada kategori sangat baik dan 13 indikator (65%) pada kategori baik.

Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi kesiapan mengikuti pembelajaran, kemampuan memperhatikan apersepsi, partisipasi dalam aktivitas pembelajaran, menunjukkan antusiasme belajar, kemampuan mengikuti tahapan transaksi secara runtut, serta kenyamanan mengikuti pembelajaran. Indikator lainnya berada pada kategori baik. Hasil tersebut mencerminkan bahwa MR semakin aktif dan nyaman mengikuti pembelajaran dibandingkan *treatment* sebelumnya.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa MR memperoleh skor 41 (68%) dengan kategori bantuan sebagian pada *treatment* ketiga. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 1 indikator (5%) yang telah mampu dilakukan secara

mandiri dan 19 indikator (95%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri yaitu menunjukkan kontrol emosi selama kegiatan transaksi. Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian. Hasil tersebut menunjukkan perkembangan yang positif dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan tidak adanya lagi indikator yang memerlukan bantuan penuh.

MR tetap memerlukan sedikit arahan pada kemampuan yang berkaitan dengan perhitungan uang, pengambilan keputusan dalam memilih barang sesuai nilai uang yang dimiliki, serta penyelesaian rangkaian transaksi.

d. *Treatment* 4 (Perlakuan Keempat)

Treatment keempat atau yang terakhir ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 20 Mei 2026. *Treatment* keempat tentunya dilaksanakan setelah peneliti melakukan refleksi bersama guru yang bertindak sebagai observer pada pertemuan sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi, observer memberikan masukan agar pada pelaksanaan *treatment* kali ini peneliti lebih berfokus pada pemantauan kegiatan peserta didik dan memfasilitasi proses pembelajaran, sementara bantuan maupun arahan secara langsung semakin diminimalkan. Peneliti hanya memberikan bantuan apabila peserta didik tidak mampu melanjutkan tahapan kegiatan

secara mandiri. Peneliti pun berupaya mengurangi intensitas bantuan serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas dan melakukan transaksi secara mandiri pada *treatment* keempat ini.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, do'a bersama, pengecekan kehadiran peserta didik, serta apersepsi melalui pertanyaan sederhana mengenai pengalaman peserta didik dalam melakukan transaksi jual beli di lingkungan sekitar. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran secara komunikatif dan memberikan stimulus berupa gambar uang untuk menarik perhatian serta mempersiapkan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pun dilaksanakan dengan mengintegrasikan *Universal Design for Learning* (UDL) pada kegiatan inti. Peneliti menyajikan materi mengenai transaksi jual beli yang sopan dan cerdas serta aturan-aturan penting yang perlu diperhatikan saat melakukan transaksi sebagai bagian dari aspek *Multiple Means of Representation* (MMR). Materi disampaikan melalui media *PowerPoint* (PPT), kegiatan tanya jawab, dan video pembelajaran berupa kartun edukatif yang menampilkan aktivitas jual beli sederhana.

Peserta didik diberikan kesempatan untuk membaca materi yang ditampilkan, mengamati video pembelajaran, serta menyampaikan kembali pemahaman mereka terkait materi yang

telah dipelajari. Sebagai penguatan konsep, peneliti juga mengajak peserta didik menyanyikan lagu edukatif mengenai fungsi uang agar peserta didik tetap mengingat konsep-konsep yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Peneliti juga memperkenalkan konsep sederhana mengenai pengelolaan uang melalui rumus “Pembeli Pintar”, yaitu uang saku dikurangi harga jajanan sama dengan uang tabungan. Konsep tersebut digunakan untuk membantu peserta didik memahami pentingnya berhemat, mempertimbangkan kebutuhan sebelum membeli barang, serta menyisihkan sebagian uang yang dimiliki.

Peserta didik dilibatkan secara aktif melalui kegiatan tanya jawab, diskusi bersama, latihan menghitung uang, serta pembahasan situasi transaksi sederhana yang disajikan melalui *social stories* pada aspek *Multiple Means of Engagement* (MME). Peneliti juga mengulas kembali langkah-langkah transaksi jual beli yang benar sebelum kegiatan praktik dilaksanakan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami tahapan transaksi yang akan dilakukan. Selama kegiatan berlangsung, peneliti berupaya memberikan kesempatan yang lebih besar kepada peserta didik untuk berpikir dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri dengan tetap melakukan pemantauan terhadap proses pembelajaran.

Peserta didik diberikan kesempatan untuk menunjukkan pemahaman mereka melalui praktik transaksi jual beli sederhana menggunakan media Kasir Mini (KaMi) dan Toko Mini (ToMi) pada aspek *Multiple Means of Action and Expression* (MAE). Sebelum praktik dimulai, peneliti kembali menjelaskan peran penjual dan pembeli, langkah-langkah transaksi, serta contoh komunikasi yang sopan saat melakukan jual beli. Praktik dilaksanakan secara individual dengan sistem bergiliran. Salah satu peserta didik berinisiatif menjadi penjual pertama, sedangkan peserta didik lainnya berperan sebagai pembeli yang mengantre untuk melakukan transaksi.

Setelah seluruh peserta didik memperoleh kesempatan berbelanja, peran penjual digantikan oleh peserta didik lain yang sebelumnya bertindak sebagai pembeli. Kegiatan tersebut berlangsung secara bergantian hingga seluruh peserta didik memperoleh kesempatan untuk menjalankan peran sebagai penjual maupun pembeli dalam dua putaran transaksi. Selama kegiatan praktik berlangsung, peneliti meminimalkan bantuan langsung dan lebih berperan sebagai fasilitator yang melakukan observasi terhadap kemampuan peserta didik dalam memilih barang, menghitung uang, melakukan pembayaran, menerima kembalian, serta menerapkan tata cara transaksi yang sopan. Bantuan dan

arahan hanya diberikan apabila peserta didik mengalami kesulitan yang tidak dapat diatasi secara mandiri.

Peneliti dapat mengamati perkembangan pemahaman konsep uang dan tingkat kemandirian peserta didik dalam melakukan transaksi jual beli sederhana melalui kegiatan ini. Peneliti bersama peserta didik melakukan refleksi sederhana terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, mengulas kembali konsep transaksi yang sopan dan cerdas, pentingnya berhemat, serta langkah-langkah transaksi jual beli yang benar pada kegiatan penutup. Peneliti pun memberikan penguatan positif atas partisipasi peserta didik selama kegiatan berlangsung dan menutup pembelajaran dengan do'a bersama. Sebagai bentuk apresiasi peneliti juga memberikan camilan setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Perkembangan kemampuan peserta didik baik itu keaktifan dan keterlibatan maupun pemahaman konsep uang dan kemandirian selama perlakuan (*treatment*) keempat dilihat pada pemaparan di bawah ini:

Tabel 4.8 Perkembangan Keaktifan dan Keterlibatan Subjek

Subjek	Skor	Persentase	Kategori
NH	75	94%	Sangat Baik
SA	76	95%	Sangat Baik
M	80	100%	Sangat Baik
MZJ	70	88%	Sangat Baik
MR	70	88%	Sangat Baik

Tabel 4.9 Peningkatan Pemahaman Konsep Uang dan Keterampilan Subjek dalam Transaksi Jual-Beli

Subjek	Skor	Persentase	Kategori
NH	55	92%	Mandiri
SA	55	92%	Mandiri
M	57	95%	Mandiri
MZJ	48	80%	Mandiri
MR	48	80%	Mandiri

1) Subjek NH

NH memperoleh skor 75 (94%) dengan kategori sangat baik pada *treatment* keempat. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 15 indikator (75%) berada pada kategori sangat baik dan 5 indikator (25%) pada kategori baik.

Indikator yang masih berada pada kategori baik meliputi kemampuan menanggapi apersepsi yang diberikan oleh peneliti, aktif dalam bertanya, berpikir, berpendapat, dan berinisiatif selama pembelajaran, kemampuan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari, kemampuan mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana, serta kemampuan mengikuti kegiatan refleksi bersama peneliti.

Indikator lainnya telah mencapai kategori sangat baik. Hasil tersebut mencerminkan peningkatan keaktifan dan keterlibatan yang signifikan pada hampir seluruh tahapan pembelajaran.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa NH memperoleh skor 55 (92%) dengan kategori mandiri pada *treatment* keempat. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 15 indikator (75%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri dan 5 indikator (25%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang masih memerlukan bantuan sebagian meliputi menyebutkan ciri fisik uang kertas dan uang logam secara sederhana, memerhatikan harga barang sebelum memilih, membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang, memilih barang yang sesuai dengan nilai uang yang dimiliki, serta menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang dimiliki. Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan bertambahnya kemampuan yang dapat dilakukan secara mandiri pada aspek pemahaman konsep uang dan penerapannya dalam tahapan transaksi jual beli sederhana.

2) Subjek SA

SA memperoleh skor 76 (95%) dengan kategori sangat baik pada *treatment* keempat. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 16 indikator

(80%) berada pada kategori sangat baik dan 4 indikator (20%) pada kategori baik.

Indikator yang masih berada pada kategori baik meliputi kemampuan menanggapi apersepsi yang diberikan oleh peneliti, aktif dalam bertanya, berpendapat, dan berinisiatif selama pembelajaran, kemampuan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari, serta kemampuan mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana. Indikator lainnya telah mencapai kategori sangat baik. Hasil tersebut mencerminkan bahwa SA mampu mempertahankan dan meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa SA memperoleh skor 55 (92%) dengan kategori mandiri pada *treatment* keempat. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 15 indikator (75%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri dan 5 indikator (25%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang masih memerlukan bantuan sebagian meliputi menyebutkan ciri fisik uang kertas dan uang logam secara sederhana, menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang dimiliki, menyebutkan atau menunjukkan harga

barang yang dipilih, serta menyiapkan uang sesuai dengan harga barang. Indikator lainnya telah mampu dilakukan secara mandiri.

Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan bertambahnya kemampuan yang dapat dilakukan secara mandiri pada aspek pemahaman konsep uang dan penerapannya dalam tahapan transaksi jual beli sederhana.

3) Subjek M

M memperoleh skor 80 (100%) dengan kategori sangat baik pada *treatment* keempat. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh indikator (100%) berada pada kategori sangat baik. M mampu menunjukkan keaktifan, antusiasme, tanggung jawab, kemampuan berinteraksi, serta keterlibatan yang optimal dalam setiap tahapan pembelajaran. Hasil tersebut mencerminkan bahwa M telah mencapai tingkat keaktifan dan keterlibatan yang sangat optimal dalam pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL).

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa M memperoleh skor 57 (95%) dengan kategori mandiri pada *treatment* keempat. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 17 indikator (85%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri

dan 3 indikator (15%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang masih memerlukan bantuan sebagian meliputi menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dipilih serta menyiapkan uang sesuai dengan harga barang. Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan bertambahnya kemampuan yang dapat dilakukan secara mandiri pada aspek pemahaman konsep uang dan penerapannya dalam tahapan transaksi jual beli sederhana.

4) Subjek MZJ

MZJ memperoleh skor 70 (88%) dengan kategori sangat baik pada *treatment* keempat. Hasil observasi terhadap 20 indikator keaktifan dan keterlibatan menunjukkan bahwa 11 indikator (55%) berada pada kategori sangat baik dan 9 indikator (45%) pada kategori baik.

Indikator yang mencapai kategori sangat baik meliputi kesiapan mengikuti pembelajaran, kemampuan memperhatikan dan menanggapi apersepsi yang diberikan oleh peneliti, memperhatikan media pembelajaran yang digunakan, partisipasi dalam kegiatan permainan atau aktivitas pembelajaran, menunjukkan rasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta menunjukkan

kenyamanan selama pembelajaran. Indikator lainnya berada pada kategori baik. Hasil tersebut mencerminkan bahwa MZJ menunjukkan perkembangan yang konsisten dan semakin aktif terlibat dalam pembelajaran.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa MZJ memperoleh skor 48 (80%) dengan kategori mandiri pada treatment keempat. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 8 indikator (40%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri dan 12 indikator (60%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri meliputi pemahaman bahwa uang digunakan untuk membeli barang, kemampuan membedakan uang kertas dan uang logam, mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama, membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil, memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi, menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang dimiliki, serta menyerahkan uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian.

Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian. Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai

dengan bertambahnya kemampuan yang dapat dilakukan secara mandiri pada aspek pemahaman konsep uang dan penerapannya dalam tahapan transaksi jual beli sederhana.

5) Subjek MR

MR memperoleh skor 70 (88%) dengan kategori sangat baik, dan dari 20 indikator yang diamati, terdapat 11 indikator (55%) pada kategori sangat baik dan 9 indikator (45%) pada kategori baik.

Indikator yang masih berada pada kategori baik meliputi kemampuan menanggapi apersepsi yang diberikan oleh peneliti, aktif dalam bertanya, berpendapat, dan berinisiatif selama pembelajaran, menunjukkan sikap peduli serta mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman, keberanian dalam mencoba setiap aktivitas pembelajaran, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peneliti, kemampuan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari, kemampuan mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana, serta keterlibatan dalam setiap tahapan pembelajaran.

Indikator lainnya telah mencapai kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa MR mengalami peningkatan yang konsisten dan menunjukkan keterlibatan yang semakin optimal dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi terhadap 20 indikator pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana menunjukkan bahwa MR memperoleh skor 48 (80%) dengan kategori mandiri pada *treatment* keempat. Capaian tersebut ditunjukkan oleh 8 indikator (40%) yang telah mampu dilakukan secara mandiri dan 12 indikator (60%) yang mampu dilakukan dengan bantuan sebagian.

Kemampuan yang telah dilakukan secara mandiri meliputi membedakan uang kertas dan uang logam, menyebutkan nilai nominal uang dengan benar, menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang disebutkan, mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama, membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil, memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi, serta menyerahkan uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian.

Indikator lainnya telah mampu dilakukan dengan bantuan sebagian. Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten dibandingkan *treatment* sebelumnya, ditandai dengan bertambahnya kemampuan yang dapat dilakukan secara mandiri pada aspek pemahaman konsep uang dan penerapannya dalam tahapan transaksi jual beli sederhana.

Selama pelaksanaan perlakuan berbasis *Universal Design for Learning* (UDL), guru dan observer mengungkapkan adanya perkembangan yang konsisten pada seluruh subjek, baik pada aspek keaktifan dan keterlibatan selama pembelajaran maupun pada aspek pemahaman konsep uang dalam melakukan transaksi jual beli sederhana. Perkembangan tersebut ditunjukkan melalui peningkatan skor observasi pada setiap perlakuan, peningkatan partisipasi peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran, serta berkurangnya kebutuhan bantuan, arahan, dan pendampingan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Perkembangan keaktifan dan keterlibatan peserta didik terlihat dari peningkatan skor yang diperoleh seluruh subjek pada setiap perlakuan. Perlakuan (*treatment*) pertama masih menunjukkan adanya peserta didik yang berada pada kategori baik. Perlakuan (*treatment*) keempat menunjukkan bahwa seluruh subjek telah mencapai kategori sangat baik. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik semakin mampu memperhatikan pembelajaran, berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang diberikan, menunjukkan antusiasme belajar, mengikuti tahapan transaksi secara runtut, serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang berdasarkan prinsip *Universal Design for Learning* (UDL).

Perkembangan juga tampak pada aspek pemahaman konsep uang dalam transaksi jual beli sederhana. Perlakuan (*treatment*) pertama

menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori bantuan sebagian, bahkan terdapat satu subjek yang masih berada pada kategori bantuan penuh. Perkembangan terjadi secara bertahap pada tiap perlakuan (*treatment*) berikutnya hingga seluruh subjek mencapai kategori mandiri pada perlakuan (*treatment*) keempat. Peningkatan tersebut ditandai dengan berkembangnya kemampuan peserta didik dalam mengenali dan membedakan uang, memahami nilai nominal uang, memilih barang sesuai dengan kemampuan uang yang dimiliki, melakukan pembayaran, menerima barang atau uang kembalian dengan tepat, serta menyelesaikan transaksi secara lebih mandiri.

Perbedaan tingkat perkembangan yang ditunjukkan oleh masing-masing subjek mencerminkan adanya variasi kemampuan awal dan karakteristik individu. Seluruh subjek tetap menunjukkan tren perkembangan yang positif dari perlakuan (*treatment*) pertama hingga keempat. Subjek M memperlihatkan perkembangan yang paling optimal dengan pencapaian kategori sangat baik pada aspek keaktifan dan keterlibatan serta kategori mandiri pada aspek pemahaman konsep uang dan keterampilan fungsional transaksi jual beli sederhana. Subjek NH, SA, MZJ, dan MR juga menunjukkan peningkatan yang berkelanjutan. Perkembangan yang ditunjukkan oleh MZJ dan MR memperlihatkan bahwa peserta didik yang pada awalnya masih memerlukan bantuan cukup intensif tetap mampu mencapai

kemandirian melalui pembelajaran yang memberikan dukungan bertahap, kesempatan belajar yang berulang, dan pengalaman praktik yang bermakna.

Hasil observasi selama pelaksanaan *treatment* menunjukkan bahwa perkembangan setiap subjek tidak sepenuhnya sama meskipun memperoleh perlakuan yang seragam berbasis *Universal Design for Learning* (UDL). Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh karakteristik dan kebutuhan belajar masing-masing peserta didik, seperti kemampuan awal, tingkat perhatian dan konsentrasi, motivasi belajar, respons terhadap pembelajaran, serta kebutuhan akan pengulangan maupun bantuan verbal yang berbeda.

Kondisi tersebut merupakan salah satu keterbatasan penelitian yang turut memengaruhi hasil yang diperoleh, meskipun demikian penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) mampu mengakomodasi keberagaman kebutuhan belajar melalui penyediaan berbagai alternatif pembelajaran yang didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif, sehingga setiap subjek tetap menunjukkan peningkatan pemahaman konsep uang sesuai dengan kemampuan serta perkembangan masing-masing.

Hasil keseluruhan perlakuan menunjukkan bahwa penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) mampu menyediakan pengalaman belajar yang fleksibel, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penyajian materi melalui berbagai bentuk

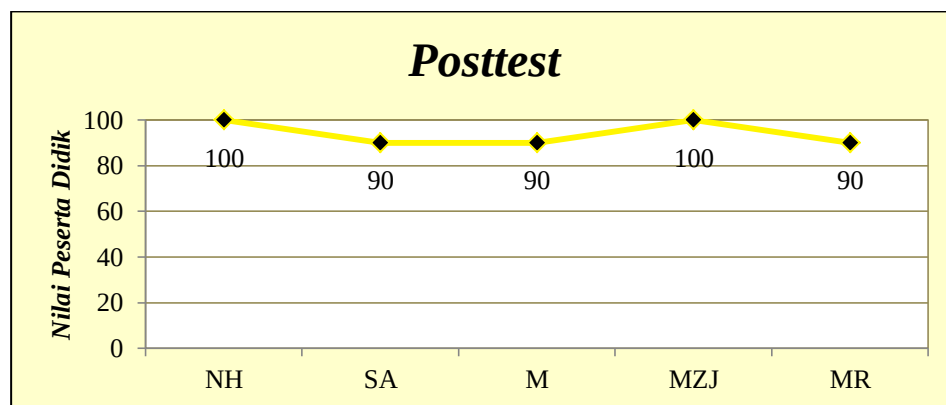
representasi, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta kesempatan untuk menunjukkan pemahaman melalui praktik langsung memberikan dukungan dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik, memperkuat pemahaman konsep uang, serta mengembangkan keterampilan mereka untuk melakukan transaksi jual beli sederhana.

4. Hasil *Posttest* Kemampuan Peserta Didik

Posttest dilaksanakan setelah seluruh rangkaian pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL) selesai diberikan. Tujuan pelaksanaan *posttest* adalah untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik dalam mengenali nilai nominal uang, membedakan nominal uang, menghitung jumlah uang, menentukan uang kembalian, dan melakukan transaksi sederhana setelah memperoleh perlakuan. Berikut merupakan hasil *posttest* yang diperoleh peserta didik setelah perlakuan dilaksanakan:

Tabel 4.10 Hasil *Posttest* Kelima Subjek Penelitian

No.	Subjek	Skor <i>Posttest</i>
1.	NH	100
2.	SA	90
3.	M	90
4.	MZJ	100
5.	MR	90
Jumlah Keseluruhan		470
Rata-rata		94



Grafik 4.2 Hasil *Posttest* Kelima Subjek Penelitian

Hasil *posttest* tersebut memaparkan bahwa diperoleh skor NH sebesar 100, SA sebesar 90, M sebesar 90, MZJ sebesar 100, dan MR sebesar 90. Rata-rata skor *posttest* yang diperoleh peserta didik yaitu 94. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep uang serta menggunakannya dalam kegiatan transaksi sederhana dibandingkan dengan kondisi awal sebelum diberikan perlakuan. Penjelasan masing-masing subjek penelitian lebih lanjutnya dapat dilihat sebagai berikut:

a. Subjek NH

NH memperoleh skor 100 pada pelaksanaan *posttest*. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa NH telah menguasai seluruh indikator yang diukur dalam penelitian. NH mampu mengenali dan membedakan nilai nominal uang, menghitung jumlah uang, menentukan uang kembalian, serta melakukan transaksi sederhana dengan tepat. Kesulitan yang sebelumnya ditemukan pada soal pengurangan dan perbandingan nominal uang

tidak lagi terlihat pada pelaksanaan *posttest*. Kemampuan NH dalam melakukan transaksi sederhana juga menunjukkan perkembangan yang positif, dengan meningkatnya keterampilan dalam melakukan pembayaran dan menerima uang kembalian.

b. Subjek SA

SA memperoleh skor 90 pada pelaksanaan *posttest*. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa SA telah memiliki kemampuan yang baik dalam mengenali dan membedakan nilai nominal uang serta melakukan transaksi sederhana. SA mampu menentukan jumlah uang dan uang kembalian dengan benar pada sebagian besar soal yang diberikan, meskipun demikian masih ditemukan satu kekeliruan pada soal pengurangan uang karena SA melakukan proses penjumlahan. Kesalahan tersebut diduga lebih disebabkan oleh kurangnya ketelitian dalam memperhatikan simbol operasi hitung daripada ketidakpahaman terhadap konsep uang yang diukur.

c. Subjek M

Subjek M memperoleh skor 90 pada pelaksanaan *posttest*. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa M telah memiliki kemampuan yang baik dalam mengenali dan membedakan nilai nominal uang. M juga mampu menentukan jumlah uang dan uang kembalian secara tepat. Kemampuan melakukan transaksi sederhana menunjukkan perkembangan yang positif dibandingkan

sebelum diberikan perlakuan, namun masih ditemukan satu kekeliruan pada soal pengurangan uang karena proses pengerjaan dilakukan dengan cara penjumlahan. Kesalahan tersebut diduga disebabkan oleh kurangnya ketelitian dalam memperhatikan simbol operasi hitung yang digunakan.

d. Subjek MZJ

Subjek MZJ memperoleh skor 100 pada pelaksanaan *posttest*. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa MZJ telah menguasai seluruh indikator yang diukur dalam penelitian. MZJ mampu mengenali nilai nominal uang, membedakan nominal uang, menghitung jumlah uang, menentukan uang kembalian, serta melakukan transaksi sederhana dengan tepat. Kesulitan yang sebelumnya ditemukan pada operasi penjumlahan maupun perbandingan nominal uang tidak lagi terlihat pada pelaksanaan *posttest*. Keterampilan MZJ dalam melakukan transaksi jual beli sederhana juga mengalami perkembangan yang positif.

e. Subjek MR

Subjek MR memperoleh skor 90 pada pelaksanaan *posttest*. MR telah mampu mengenali nilai nominal uang, membedakan nominal uang, menghitung jumlah uang, serta menentukan uang kembalian dengan lebih tepat. Kesalahan dalam menuliskan nominal uang yang sebelumnya ditemukan pada saat *pretest* juga tidak lagi muncul, meskipun demikian masih terdapat satu

kekeliruan pada soal pilihan ganda yang berkaitan dengan fungsi uang. MR menunjukkan perkembangan yang baik dalam pemahaman konsep uang maupun melakukan transaksi sederhana.

Secara umum, seluruh peserta didik telah mampu mengenali dan membedakan nilai nominal uang dengan baik. Kemampuan peserta didik dalam menghitung jumlah uang dan menentukan uang kembalian juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Kekeliruan yang masih ditemukan pada beberapa peserta didik lebih banyak disebabkan oleh faktor ketelitian dalam membaca simbol operasi hitung atau memahami isi soal, bukan karena ketidakmampuan memahami konsep uang yang diajarkan. Peserta didik juga menunjukkan perkembangan dalam keterampilan menggunakan uang. Peserta didik mulai mampu memilih nominal uang yang sesuai dengan harga barang, melakukan pembayaran, serta memeriksa uang kembalian yang diterima.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mengalami peningkatan pada aspek pemahaman konsep uang, tetapi juga pada kemampuan menerapkan konsep tersebut dalam situasi transaksi yang nyata. Kondisi awal peserta didik yang masih menunjukkan ketergantungan pada bantuan dan arahan saat melakukan transaksi jual beli berangsur berkurang setelah diberikan perlakuan, sehingga peserta didik mampu menunjukkan keterampilan yang lebih baik dalam melakukan pembayaran maupun memeriksa uang kembalian yang diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa

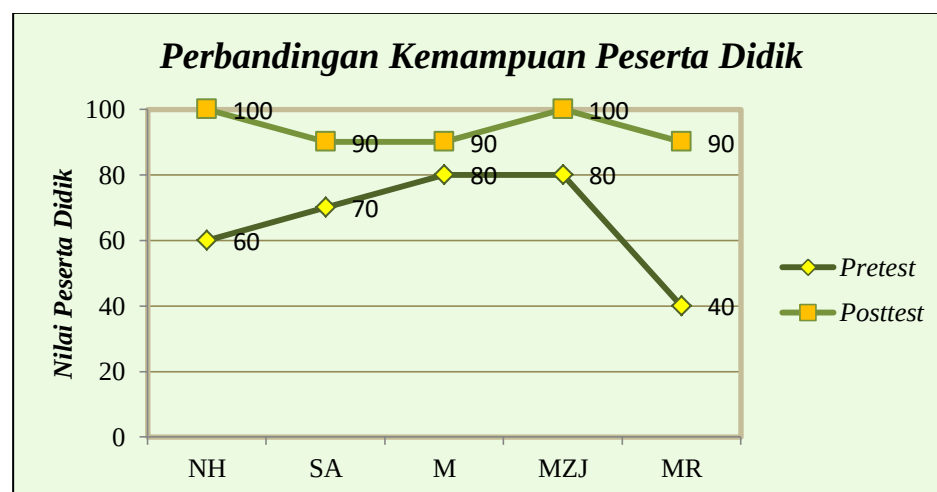
pembelajaran menggunakan *Universal Design for Learning* (UDL) mampu mendukung peningkatan pemahaman konsep uang sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik dalam aktivitas transaksi jual beli sederhana.

5. Perbandingan Kemampuan Peserta Didik pada Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dapat disajikan pada tabel berikut untuk melihat perubahan kemampuan serta peningkatan peserta didik sebelum maupun sesudah *treatment*:

Tabel 4.11 Hasil Peningkatan Kemampuan Peserta Didik

No.	Subjek	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Peningkatan
1.	NH	60	100	+40
2.	SA	70	90	+20
3.	M	80	90	+10
4.	MZJ	80	100	+20
5.	MR	40	90	+50
Jumlah Keseluruhan		330	470	+140
Rata-rata		66	94	+28



Grafik 4.3 Hasil Peningkatan Kemampuan Peserta Didik

Tabel dan grafik tersebut menjelaskan bahwa terjadi peningkatan kemampuan peserta didik setelah diberikan pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL). Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata skor peserta didik dari 66 pada saat *pretest* menjadi 94 pada saat *posttest*. Skor tertinggi pun meningkat dari 80 menjadi 100, sedangkan skor terendah meningkat dari 40 menjadi 90. Ditinjau dari rentang skor, pada saat *pretest* terdapat selisih sebesar 40 poin antara skor tertinggi dan skor terendah, sedangkan pada saat *posttest* rentang skor menurun menjadi 10 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan menjadi lebih merata dibandingkan sebelum perlakuan.

Temuan tersebut diperkuat pula oleh hasil perhitungan standar deviasi yang mengalami penurunan dari 16,73 pada saat *pretest* menjadi 5,48 pada saat *posttest*. Standar deviasi yang lebih besar pada *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih bervariasi, dan sebaliknya standar deviasi yang lebih kecil pada *posttest* menunjukkan bahwa skor peserta didik cenderung terkumpul di sekitar nilai rata-rata dan memiliki tingkat variasi yang lebih rendah, dapat dilihat juga pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Standar Deviasi *Pretest*

No.	Subjek	Skor <i>Pretest</i>	Xi – Mean	(Xi - Mean) ²
1.	NH	60	-6	36
2.	SA	70	4	16
3.	MR	40	-26	676
4.	MZJ	80	14	196
5.	M	80	14	196
Jumlah Keseluruhan		1120	$SD = \sqrt{\frac{1120}{4}}$ $SD = \sqrt{280}$ $SD \approx 16,73$	
SD <i>Pretest</i>		16,73		

Tabel 4.13 Standar Deviasi *Posttest*

No.	Subjek	Skor <i>Posttest</i>	Xi – Mean	(Xi - Mean) ²
1.	NH	100	6	36
2.	SA	90	-4	16
3.	MR	90	-4	16
4.	MZJ	100	6	36
5.	M	90	-4	16
Jumlah Keseluruhan		120	$SD = \sqrt{\frac{120}{4}}$ $SD = \sqrt{30}$ $SD \approx 5,48$	
SD <i>Pretest</i>		5,48		

Tabel 4.14 Statistik Deskriptif

Data	N	Mean	SD
<i>Pretest</i>	5	66,00	16,73
<i>Posttest</i>	5	94,00	5,48

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,00 dengan standar deviasi 16,73. Setelah diberikan perlakuan berbasis *Universal Design for Learning* (UDL), nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 94,00 dengan standar deviasi 5,48. Penurunan nilai standar deviasi dari 16,73 menjadi 5,48 menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik setelah perlakuan menjadi lebih merata. Penurunan variasi skor yang ditunjukkan oleh nilai standar deviasi mengindikasikan pula bahwa pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL) tidak hanya meningkatkan kemampuan peserta didik, tetapi juga menciptakan berkurangnya variasi kemampuan antar peserta

didik yang ditunjukkan melalui hasil belajar yang semakin homogen. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan keragaman kebutuhan peserta didik mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih mudah diakses dan dipahami.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) terhadap pemahaman konsep uang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 2 Martapura. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL). Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya rata-rata nilai *pretest* menjadi *posttest*, disertai penurunan standar deviasi yang menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik tidak hanya mengalami peningkatan, tetapi juga menjadi lebih merata setelah mengikuti pembelajaran.

Kondisi awal peserta didik menunjukkan bahwa pemahaman konsep uang dan kemampuan melakukan transaksi jual-beli sederhana masih belum berkembang secara optimal. Kesulitan yang dialami tidak hanya berkaitan dengan pengenalan nilai nominal uang, tetapi juga kemampuan menentukan jumlah uang yang sesuai, menghitung uang kembalian, serta mengambil keputusan saat melakukan transaksi. Sebagian peserta didik masih memerlukan bantuan dan arahan dalam menggunakan uang secara tepat pada situasi sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan

bahwa peserta didik memerlukan pengalaman belajar yang konkret, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik belajarnya. Yuwono (2026) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif perlu dirancang dengan mengurangi hambatan belajar melalui penyediaan lingkungan belajar yang dapat diakses oleh seluruh peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.

Perkembangan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif terlibat dalam berbagai kegiatan yang diberikan. Keterlibatan tersebut tampak dari meningkatnya perhatian terhadap pembelajaran, keberanian untuk berpartisipasi, kemampuan mengikuti instruksi, serta kesediaan untuk menyelesaikan tugas dan aktivitas yang diberikan. Meningkatnya keaktifan dan keterlibatan peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyediakan berbagai alternatif cara belajar mampu mendorong motivasi dan partisipasi yang lebih baik. Temuan tersebut sejalan dengan hasil kajian Al-Azawei (2016) yang menyatakan bahwa *Universal Design for Learning* (UDL) mampu meningkatkan akses terhadap pembelajaran, keterlibatan, serta partisipasi peserta didik melalui pengalaman belajar yang responsif terhadap keberagaman kebutuhan belajar.

Peningkatan keterlibatan peserta didik tidak terlepas dari penerapan tiga prinsip utama *Universal Design for Learning* (UDL), yaitu *multiple means of representation*, *multiple means of engagement*, dan *multiple means of action and expression*. Materi disajikan melalui

berbagai bentuk representasi, seperti video pembelajaran, lagu edukatif, *social stories*, media konkret, serta simulasi transaksi jual-beli sederhana. Beragam bentuk penyajian tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep uang melalui cara yang paling sesuai dengan karakteristik belajarnya. Kesempatan untuk terlibat aktif dan menunjukkan pemahaman melalui praktik langsung juga membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih bermakna karena materi dikaitkan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini mendukung hasil penelitian Dalimunthe (2019) yang menyimpulkan bahwa penerapan prinsip-prinsip *Universal Design for Learning* (UDL) efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena memberikan beragam cara bagi peserta didik untuk menerima informasi, terlibat dalam aktivitas belajar, dan menunjukkan pemahamannya. Meyer, Rose, dan Gordon (2014) juga menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika hambatan belajar diminimalkan melalui berbagai alternatif dalam memperoleh informasi, mempertahankan motivasi, dan mengekspresikan kemampuan.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik juga dapat dipahami melalui karakteristik pembelajaran bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual. Kemampuan berpikir yang cenderung konkret menyebabkan peserta didik lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui pengalaman langsung dan media yang nyata. Handayani (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran bagi Peserta Didik dengan

Hambatan Intelektual perlu disusun secara bertahap, sederhana, serta menyesuaikan tingkat kemampuan individu. Kondisi tersebut tampak selama penelitian ketika peserta didik menunjukkan perkembangan kemampuan secara bertahap, mulai dari mengenali nilai nominal uang, memahami fungsi uang, hingga mampu menerapkannya dalam transaksi sederhana. Penggunaan media Kasir Mini (KaMi), Toko Mini (ToMi), uang mainan, video pembelajaran, *social stories*, dan lagu edukatif membantu peserta didik menghubungkan konsep uang yang bersifat abstrak dengan pengalaman yang lebih konkret dan dekat dengan kehidupan mereka.

Perubahan yang terjadi tidak hanya terlihat pada aspek akademik, tetapi juga pada kemampuan fungsional peserta didik dalam menggunakan uang secara mandiri. Pemahaman mengenai nilai dan fungsi uang mulai diterapkan dalam aktivitas transaksi yang nyata, seperti memilih barang sesuai kebutuhan, menentukan nominal pembayaran yang tepat, menerima uang kembalian, serta menyelesaikan tahapan transaksi dengan bantuan yang semakin berkurang. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sesini dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa pemahaman konsep uang tidak hanya berkaitan dengan pengenalan nilai nominal, tetapi juga

kemampuan menggunakan uang secara fungsional yang penting untuk mendukung kemandirian individu.

Keberhasilan penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) dalam penelitian ini juga sejalan dengan pandangan Thaibah (2023) yang menyatakan bahwa guru perlu memahami keberagaman peserta didik, termasuk perbedaan perkembangan dan potensi yang dimiliki setiap anak, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan kondusif. Pemilihan strategi, metode, maupun media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar setiap individu memperoleh kesempatan yang setara untuk belajar dan berkembang. Gagasan tersebut memiliki kesesuaian yang kuat dengan filosofi *Universal Design for Learning* (UDL) yang menempatkan keberagaman kebutuhan peserta didik sebagai dasar dalam perencanaan pembelajaran sejak awal, sehingga hambatan belajar dapat diminimalkan dan akses terhadap pembelajaran menjadi lebih terbuka bagi seluruh peserta didik.

Peningkatan pemahaman konsep uang dan berkembangnya kemampuan dalam melakukan transaksi jual-beli sederhana menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Universal Design for Learning* (UDL) merupakan pendekatan yang fleksibel, inklusif, dan bermakna bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual. Penyediaan berbagai bentuk representasi materi, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman melalui praktik langsung memberikan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik

yang beragam. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep uang yang juga berdampak terhadap pengembangan keterampilan fungsional Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual untuk bertransaksi secara tepat di SLB Negeri 2 Martapura.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) dalam meningkatkan pemahaman konsep uang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 2 Martapura. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep uang. Peningkatan pemahaman tersebut turut mendukung kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep uang pada transaksi jual beli sederhana sebagai salah satu keterampilan fungsional dalam kehidupan sehari-hari.

B. Saran

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas layanan pendidikan bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual. Implikasi tersebut ditujukan kepada berbagai pihak, sebagaimana dipaparkan berikut ini:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan prinsip-prinsip *Universal Design for Learning* (UDL) dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang berkaitan dengan keterampilan akademik fungsional

dan kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan media yang bervariasi, kegiatan praktik langsung, serta strategi pembelajaran yang fleksibel dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih optimal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajarnya.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik melalui penyediaan sarana, media, dan lingkungan belajar yang aksesibel. Dukungan tersebut penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik dalam mengembangkan keterampilan mereka.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung dalam rentang waktu yang relatif terbatas karena penyesuaian dengan berbagai agenda sekolah. Kondisi tersebut menyebabkan pemberian *treatment* belum dapat dilakukan secara lebih intensif dan berkelanjutan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk dilaksanakan dalam jangka waktu yang lebih panjang dengan jumlah *treatment* yang lebih banyak sehingga perkembangan kemampuan peserta didik dapat diamati secara lebih mendalam. Pengembangan penelitian pada materi maupun keterampilan fungsional lainnya juga perlu dilakukan untuk memperkaya kajian mengenai penerapan *Universal Design for Learning* (UDL).

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiya, D. Q., Ulfa, S., Syarovina, A., Supriliyanti, I., & Siswoyo, A. A. (2024). Identifikasi Layanan Khusus dan Strategi Efektif dalam Pendidikan Anak Tunagrahita. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(4), 1801–1805.
- Al-Azawei, A., Serenelli, F., & Lundqvist, K. (2016). *Universal Design for Learning (UDL): A Content Analysis of Peer Reviewed Journals from 2012 to 2015*. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 16(3), 39-56.
- Alfiyanah, S. (2023). Kesetaraan dalam Pembelajaran Inklusif bagi Peserta Didik dengan Kebutuhan Belajar Beragam. *Jurnal Pendidikan Inklusif dan Aksesibilitas*, 5(2), 120–134.
- Ali, B. H. W. R., & Abdu, N. A. N. (2020). *A Pre-Experimental Study on a Process-Genre Approach for Teaching Essay Writing*. *Journal of Language and Education*, 6(4 (24)), 44-54.
- Almalky, H. A. (2018). *Investigating Components, Benefits, and Barriers of Implementing Community-Based Vocational Instruction for Students with Intellectual Disability in Saudi Arabia*. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 53(4), 415–427.
- 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*.
- American Association on Intellectual and Developmental Disabilities. (2010). *Intellectual Disability: Definition, Classification, and Systems of Supports (11th ed.)*. Washington, DC: Author.
- American Association on Intellectual and Developmental Disabilities. (2021). *Intellectual Disability: Definition, Classification, and Systems of Supports (12th ed.)*. AAIDD.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.)*. Washington, DC: Author.
- Amor, D. J. (2018). *Investigating the Child with Intellectual Disability*. *Journal of Paediatrics and Child Health*, 54(10), 1154–1158.
- Anandari, P. R. (2024). Penerapan *Direct Instruction* dan *Learning by Doing* dalam Pembelajaran Peserta Didik Disabilitas Intelektual. *Jurnal Intervensi dan Pembelajaran*, 11(1), 43–57.
- Aprisma, H. (2020). Pengembangan Media Konkret untuk Meningkatkan Kemampuan Numerik Dasar Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Inovasi Pendidikan Khusus*, 7(1), 22–31.

- Brown, L., Schalock, R. L., & Kessler, M. (2001). *Quality of Life and Self-Determination in Intellectual Disability*. *Mental Retardation*, 39(3), 195–201.
- Cipto, Y. A., Herlambang, A. D., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website berdasarkan Gaya Belajar dan Prinsip *Universal Design of Learning* (UDL) untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(2), 409–418.
- Damastuti, E. (2020). Pendidikan Anak dengan Hambatan Intelektual. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Dela, A. (2024). Penerapan Model Eksperimen Semu untuk Meningkatkan Kemampuan Akademik Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Penelitian Pendidikan Luar Biasa*, 12(1), 11–20.
- Dewi, S. S., & Dalimunthe, H. A. (2019). *The Effectiveness of Universal Design for Learning*. *Journal of Social Science Studies*, 6(1), 112–123.
- Efendi, R., Setyaningrum, R., & Pradipta, A. D. (2021). Meningkatkan Keterampilan Vokasional dan Kemandirian Anak Tunagrahita Ringan melalui Pelatihan Pembuatan Kerajinan Tangan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 17(1), 45–55.
- Firmansyah, B. H., Toenlioë, A. J., & Ulfa, S. (2016). *Universal Design for Learning* sebagai Sarana untuk Memfasilitasi Perbedaan Gaya Belajar Peserta Didik dalam Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Psikologi Pendidikan*.
- Firmansyah, R., Sari, N., & Prasetyo, Y. (2016). *Universal Design for Learning: Teori dan Implementasinya dalam Pendidikan Inklusif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Furnham, A., & Argyle, M. (1998). *The Psychology of Money*.
- Hakimah, N. (2023). *Assessing the Impact of Project-Based Learning on Students' Writing Skills: A Pre-Experimental Study*. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 5(2), 434–448.
- Handayani, M. (2023). Strategi Pembelajaran bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 7(2), 98–110.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Desain Eksperimen dan Eksperimen Semu. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203.
- Hendarko, A. C., & Anggraika, I. (2019). Teknik *Prompting* untuk Meningkatkan Keterampilan Konsep Uang dan Aktivitas Ekonomi pada Anak dengan Disabilitas Intelektual Sedang. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, 3(2), 169–178.

- ICSAR Team. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Pengalaman Langsung untuk Meningkatkan Kemampuan Hidup Dasar Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Proceedings of the International Conference on Special Education and Rehabilitation* (pp. 513–520).
- Jannah, W., dkk. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan *E-Module* bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 154–165.
- Kilgour, J., et al. (2015). Simulasi Berbasis Aktivitas Nyata dalam Pembelajaran Fungsional bagi Anak dengan Hambatan Intelektual. *Journal of Special Education Practice*, 22(1), 14–22.
- Kilgour, P., Reynaud, D., Northcote, M. T., & Shields, M. (2015). *Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self-Reflection and Social Awareness in Teacher Education*. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 2(4), 8–20.
- Lase, V. E., Shidqi, T. S., & Rahmatrisilvia, R. (2025). *Intervention Design for Students with Intellectual Disabilities*. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 9(1), 14–21.
- Magen Rooney-Kron, & Dymond, S. K. (2022). *Participation of Students with Intellectual Disability in Community-Based Work Experiences: A Scoping Review*. *Research and Practice for Persons with Severe Disabilities*, 47(2), 90–110.
- Maureza, M. I. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 8(2), 33–40.
- Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Universal Design for Learning: Theory and Practice*. Wakefield, MA: CAST Professional Publishing.
- Munawaroh, L., Wahyuni, S., Trisna, R., & Jazuli, A. (2025). Strategi Pembelajaran Inklusif dalam Mewujudkan Pendidikan yang Ramah bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 68–76.
- Munawwaroh, L., Saputra, A. N., Dewi, A. A., Kurniawati, E., & Rahayu, S. R. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media *Sandpaper Numerals* dan Pengenalan Nilai Mata Uang melalui Metode Bermain Peran. *Laporan Pengabdian Masyarakat*.
- Murtadho, A., Nurhasanah, S., & Anwar, C. (2022). Pengembangan Modul Adaptif berbasis *Universal Design for Learning* (UDL) pada Pembelajaran Sains Inklusif. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 18(2), 112–124.
- Nasrullah, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 15(2), 45–56.
- Park, J., Bouck, E., & Duenas, A. (2019). *The Effect of Video Modeling and Video Prompting Interventions on Individuals with Intellectual Disability*:

- A Systematic Literature Review. Journal of Special Education Technology*, 34(1), 3–16.
- Patel DR, Greydanus DE, Merrick J, et al. *Introduction to Intellectual and Developmental Disabilities*. In: Rubin IL, Merrick J, Greydanus DE, et al. editors. *Rubin and Crocker 3rd Edition: Health Care for People with Intellectual and Developmental Disabilities Across the Lifespan*. Dordrecht: Springer, 2016:5-14.
- Patel, D. R., Apple, R., Kanungo, S., & Akkal, A. (2018). *Narrative Review of Intellectual Disability: Definitions, Evaluation and Principles of Treatment. Pediatric Medicine*, 1(11), 1–11.
- Puspita, S. T., & Raharjo, R. P. (2024). Peningkatan Kemampuan Penggunaan Nilai Mata Uang melalui Metode Bermain Peran pada Anak Kelas 2 SDN Diwek 1. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1324–1333.
- Putri, Z. C. (2021). Game Interaktif Berbasis *Universal Design for Learning* (UDL) bagi Peserta Didik *Slow Learner* di Sekolah Inklusi. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 6(2), 101–110.
- Rahmi, S., Prasetyo, H. A., & Lestari, R. D. (2024). Pendekatan Komprehensif dalam Integrasi Asesmen Psikologis, Perilaku Adaptif, dan Faktor Sosial-Budaya Anak Tunagrahita. *Jurnal Asesmen dan Pendidikan Khusus*, 9(1), 55–70.
- Rao, K., Smith, S. J., & Lowrey, K. A. (2017). *UDL and Intellectual Disability: What Do We Know and Where Do We Go? Intellectual and Developmental Disabilities*, 55(1), 37–47.
- Riyani, N. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual-Beli bagi Anak Tunagrahita. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.
- Routledge. Kennette, L. N., & Wilson, N. (2020). *Universal Design for Learning: Student and Faculty Perceptions. Journal of Effective Teaching in Higher Education*, 3(1), 51–68.
- Rusconi, A., & Squillaci, G. (2023). *Effects of Universal Design for Learning Training on Teachers' Instructional Practices: A Mixed-Method Study. Education Sciences*, 13(466), 1–15.
- Schalock, R. L., Luckasson, R., & Tassé, M. J. (2021). *An Overview of Intellectual Disability: Definition, Diagnosis, Classification, and Systems of Supports. American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities*, 126(6), 439–442.
- Sesini, G., & Lozza, E. (2023). *Understanding Individual Attitudes to Money: A Literature Review. Journal of Economic Psychology*, 95(102622), 1–12.
- Shafiya, N., Hendra, F., & Pratiwi, L. R. (2023). Analisis Klasifikasi Hambatan Intelektual dan Implikasinya terhadap Perencanaan Layanan

- Pendidikan Khusus. *Jurnal Pendidikan dan Intervensi Khusus*, 8(2), 112–126.
- Smith, D. D. (2007). *Introduction to Special Education: Making a Difference* (6th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thaibah, H. (2023). *Psikologi Pendidikan bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Komojoyo Press.
- World Health Organization International Classification of Diseases 11*. Available online: <http://www.who.int/classifications/icd/revision/en/>, accessed 9 September 2025.
- Yuwono, I., & Ekasari, D. (2026). *Desain Pembelajaran Universal*. Deepublish.
- Yuwono, I., Mirnawati, M., Kusumastuti, D. E., & Ramli, T. J. (2023). *Implementation of Universal Design for Learning (UDL) concepts on learning in higher education*. *Education. Innovation. Diversity*, 2(7), 15–23.
- Zulfa, E. M., Norvalisa, D. F., Ariani, F., & Wahyuni, F. T. (2024). Strategi Pembelajaran Matematika Anak Tunagrahita di SLB N Cendono. *Tematik: Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, 2(1), 18-22.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

A. Kisi-Kisi Instrumen

KISI-KISI LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

No.	Instrumen	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Observasi Kegiatan Pembelajaran Berbasis UDL	Keaktifan dan Keterlibatan Peserta Didik	1. Persiapan, perhatian, dan respons apersuasi 2. Perhatian media, keaktifan, antusias, serta kerja sama 3. Tanggung jawab, simulasi, dan kemampuan mengikuti tahapan 4. Mengaitkan pengalaman, mengungkapkan kembali, refleksi, serta menyimpulkan 5. Kenyamanan belajar sesuai kebutuhan 6. Peningkatan keterlibatan	1-3 4-9 10-12 13-16 17-18 19-20
2.	Checklist Penilaian	Pemahaman Konsep Uang	1. Fungsi uang sebagai alat tukar 2. Membedakan dan menyebutkan ciri uang 3. Menyebutkan dan menunjukkan nominal 4. Mengelompokkan dan membandingkan nilai uang 5. Menghitung jumlah uang 6. Memiliki barang, memahami harga 7. Menyebutkan jumlah uang dan harga barang 8. Menyimpan uang, membayar, menerima barang/kembalian 9. Menyelesaikan transaksi 10. Kontrol emosi dan sikap sopan	1 2-3 4-5 6-7 8 9-12 13-14 15-17 18 19-20

Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan prinsip *Universal Design for Learning* (UDL) menurut Meyer dan Rose (2002) serta Hae dkk. (2017), yang menekankan variasi representasi, aksi-ekspresi, dan keterlibatan untuk memitigasi hambatan belajar. Indikator pemahaman konsep uang diselaraskan dengan konsep keterampilan adaptif menurut Schalock dkk. (2021), yang menempatkan pengelolaan uang sebagai bagian dari keterampilan fungsional Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual.

B. Lembar Tes (*Pretest* dan *Posttest*)Butir Soal untuk *Pretest* & *Posttest*

1. Mengumpulkan untuk...
- bermain di sekolah
 - membeli barang
 - sewa rumah/pengantar



2. Saat ingin membeli roti di warung ibu rumah...
- membawa uang
 - membawa botol air
 - membawa buku tulis



3. Mengapa kita perlu uang saat ini ini saja?
- untuk disimpan di laci
 - untuk ditunjukkan ke teman
 - untuk membeli yang dibutuhkan

4. Gambar uang berikut kira-kira di bawah ini



Rp. _____



Rp. _____



Rp. _____

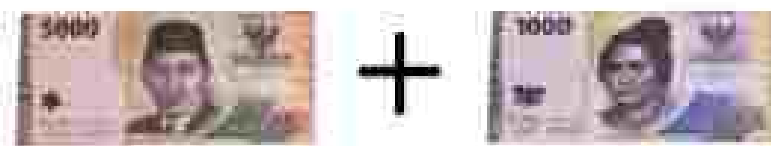


Rp. _____



Rp. _____

5. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



= Rp _____

6. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



= Rp _____

7. Bandingkan uang di bawah ini.
Yang lebih "besar" mana ya?



Berapakah uang di
dalam foto di sebelah?



8. Uang logamnya berapa?

Rp _____



9. Uang di bawah ini sama apa beda?
 Kalau berbeda, mana yang lebih "besar"?



Seandainya ada
 uang lain seperti ini



10. Jumlahkan uang logam ini



+



= Rp. _____

Nama Peserta Didik : _____

Kelas : _____

Hari / Tanggal : _____

Perolehan Skor : _____

C. Lembar Instrumen Observasi Keaktifan dan Keterlibatan Peserta Didik

LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL BERBASIS UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)

Pengukuran pada Treatment / Perlakuan ke : _____
 Nama Peserta Didik : _____
 Hari / Tanggal : _____

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Peserta didik memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dimulai.				
2.	Peserta didik memperhatikan apa saja yang diberikan oleh Pendiri.				
3.	Peserta didik menanggapi materi yang diberikan oleh Pendidik.				
4.	Peserta didik memperhatikan media pembelajaran yang digunakan.				
5.	Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran atau aktivitas pembelajaran.				
6.	Peserta didik aktif dalam bertanya, berdiskusi, berpendapat, dan berinisiatif selama pembelajaran.				
7.	Peserta didik menunjukkan rasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.				
8.	Peserta didik menunjukkan sikap positif serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman.				
9.	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mencoba setiap aktivitas pembelajaran.				
10.	Peserta didik menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh Pendidik.				
11.	Peserta didik melakukan kegiatan simulasi transaksi sederhana.				
12.	Peserta didik mengikuti arahan maupun tugas secara runtut.				
13.	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan pengalihan sehati-hati.				
14.	Peserta didik mampu mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana.				
15.	Peserta didik mengikuti kegiatan refleksi yang diberikan bersama Pendidik.				
16.	Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan himpunan pendiri.				
17.	Peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran dengan berbagai variasi media dan aktivitas.				
18.	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa menunjukkan keluhan atau kesulitan belajar.				
19.	Peserta didik menunjukkan keterlibatan dalam tiap tahapan pembelajaran.				
20.	Peserta didik menunjukkan peningkatan selama pembelajaran berlangsung.				
Keterangan: Sangat Baik (4) Baik (3) Cukup Baik (2) Kurang (1)		Skor Maksimal : 80 Skor Perolehan : _____ $Nilai = \frac{\sum x}{\sum s_{max}} \times 100\%$			

D. Lembar Instrumen Observasi Pemahaman Konsep Uang

LEMBAR INSTRUMEN *CHECKLIST* PENILAIAN PEMAHAMAN KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL

Pengukuran pada *Treatment* / Perlakuan ke :
 Nama Peserta Didik :
 Hari / Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik saat kegiatan berlangsung atau pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang ditampilkan peserta didik.

No.	Deskriptor	Skala				Catatan
		0	1	2	3	
1.	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.					
2.	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam saat diperlihatkan oleh peneliti.					
3.	Peserta didik mampu menyebutkan ciri fisik uang kertas dan uang logam secara sederhana (misalnya: kertas = berwarna, panjang, tipis, bergambar atau logam = kecil, bulat, keras, berkilau).					
4.	Peserta didik mampu menyebutkan nilai/nominal uang dengan benar.					
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang ditentukan oleh peneliti (misalnya: Rp500, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).					
6.	Peserta didik mampu mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama.					
7.	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.					
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.					
9.	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi.					
10.	Peserta didik memerhatikan harga barang sebelum memilih.					
11.	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.					
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai uangnya.					
13.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang ia miliki.					
14.	Peserta didik menyebutkan atau					

	menunjukkan harga barang yang dipilih.					
15.	Peserta didik menyiapkan uang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan tepat dengan label harga yang tertera).					
16.	Peserta didik menyerahkan uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian.					
17.	Peserta didik menerima barang dan/atau kembalian dengan respons yang sesuai.					
18.	Peserta didik menyelesaikan transaksi sampai selesai (membayar dan menerima barang / memeriksa kecocokan jumlah kembalian yang diterima).					
19.	Peserta didik menunjukkan kontrol etika (tidak marah / memanggil saat menunggu maupun melakukan kesalahan dari ketentuan alur transaksi).					
20.	Peserta didik menunjukkan sikap sopan santun berinteraksi (menyapa, merespons, dan lainnya).					
Keterangan Skor: 0 - Tidak mampu melakukan meskipun dibantu 1 - Mampu melakukan dengan bantuan penuh 2 - Mampu melakukan dengan bantuan sebagian 3 - Mampu melakukan secara mandiri		Skor Maksimal : 60 Skor Perolehan : _____ $\text{Nilai} = \frac{\sum X}{\sum S_{\text{maks}}} \times 100\%$				

Lampiran 2. Rekapitulasi Data Penelitian

NILAI (SKOR) KESELURUHAN BERDASARKAN PENGAMATAN OBSERVER TERKAIT PEMAHAMAN KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL MELALUI KEGIATAN PEMBELAJARAN BERBASIS *UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING* (UDL)

No.	Subjek	Aspek	T1	T2	T3	T4
1.	NH	Reaktifitas dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran Berbasis <i>Universal Design for Learning</i> (UDL)				
2.	SA					
3.	M					
4.	MZ					
5.	MR					

Skor	Persentase	Kategori
20 - 35	25% - 43%	Kurang
36 - 50	44% - 62%	Cukup Baik
51 - 65	63% - 80%	Baik
66 - 80	81% - 100%	Sangat Baik

No.	Subjek	Aspek	T1	T2	T3	T4
1.	NH	Pemahaman Konsep Uang Peserta Didik selama Pelaksanaan Treatment (Perlakuan) Langsung				
2.	SA					
3.	M					
4.	MZ					
5.	MR					

Skor	Persentase	Kategori
0 - 15	0% - 25%	Tidak Mampu
16 - 30	26% - 50%	Bermanfaat
31 - 45	51% - 75%	Bermanfaat Sebagian
46 - 60	76% - 100%	Mandiri

Lampiran 3. Checklist Dokumentasi Penelitian

LEMBAR CHECKLIST DOKUMENTASI

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Bentuk	Ada	Tidak	Keterangan
1.	Senin, 28 April 2026	Melakukan Identifikasi & Asesmen Kemampuan Subjek Penelitian	Lembar Identifikasi & Asesmen, serta foto kegiatan.			
2.	Rabu, 6 Mei 2026	Pelaksanaan Pre-Test (Pengukuran Tahap Awal)	Lembar Pre-Test, dan foto kegiatan.			
3.	Senin, 12 Mei 2026	Kegiatan Pembelajaran, Treatment ke-1 (Perlakuan Pertama)	RPP/Modul, foto/video kegiatan, serta lembar observasi maupun checklist penilaian.			
4.	Rabu, 13	Kegiatan Pembelajaran, Treatment ke-2	RPP/Modul, foto/video kegiatan,			

	Mei 2026	(Perlakuan Kedua)	serta lembar observasi maupun <i>checklist</i> penilaian.			
5.	Senin, 19 Mei 2026	Kegiatan Pembelajaran, Treatment ke-3 (Perlakuan Ketiga)	RPP/Modul, foto/video kegiatan, serta lembar observasi maupun <i>checklist</i> penilaian.			
6.	Rabu, 20 Mei 2026	Kegiatan Pembelajaran, Treatment ke-4 (Perlakuan Keempat)	RPP/Modul, foto/video kegiatan, serta lembar observasi maupun <i>checklist</i> penilaian.			
7.	Kamis, 21 Mei 2026	Pelaksanaan Post-Test (Pengukuran Tahap Akhir)	Lembar Post-Test, dan foto kegiatan beserta penutupan (pemberian kenang-kenangan).			

Lembar *checklist* dokumentasi digunakan untuk memastikan seluruh rangkaian kegiatan penelitian, mulai dari asesmen awal, pelaksanaan pre-test, pemberian treatment pada setiap pertemuan, hingga post-test, terdokumentasi secara sistematis sebagai data pendukung dalam penelitian.

Lampiran 4. Jadwal Penelitian

Jadwal Turun Lapangan / Pengambilan Data Penelitian terkait Tugas Akhir (Skripsi) Mahasiswa/i yang bersangkutan:

No.	Hari/Tanggal	Keperluan
1.	Selasa, 28 April 2026	Melakukan Identifikasi & Asesmen Kemampuan Subjek Penelitian
2.	Rabu, 6 Mei 2026	Pelaksanaan Pre-Test (Pengukuran Tahap Awal)
3.	Senin, 12 Mei 2026	Kegiatan Pembelajaran, Treatment ke-1 (Perlakuan Pertama)
4.	Rabu, 13 Mei 2026	Kegiatan Pembelajaran, Treatment ke-2 (Perlakuan Kedua)
5.	Senin, 19 Mei 2026	Kegiatan Pembelajaran, Treatment ke-3 (Perlakuan Ketiga)
6.	Rabu, 20 Mei 2026	Kegiatan Pembelajaran, Treatment ke-4 (Perlakuan Keempat)
7.	Kamis, 21 Mei 2026	Pelaksanaan Post-Test (Pengukuran Tahap Akhir)

Catatan: Jadwal pelaksanaan penelitian ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan kembali dengan kebijakan serta kesediaan pihak sekolah, dengan tetap mempertimbangkan kondisi yang berkembang selama proses penelitian berlangsung.

Lampiran 5. Lembar Validasi Instrumen

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Teng. Instrumen terlampir di bawah ini:

Nama : Eka Anjani Trusmiyulini, M.Pd., Psikolog
 Profesi : Dosen Jurusan Pendidikan Kimia
 Instansi : Universitas Lambung Mangkurat

Telah meninjau instrumen penelitian yang berjudul "Efektivitas Prinsip UCL terhadap Pemahaman Konsep Uang dan Kemudahan Pemenuhan Duka dengan Hambatan Intelektual di SLB N 1 Mataram" yang dibuat oleh:

Nama : Arinul
 NIM : 2216127120701
 Jurusan : Pendidikan Kimia

Setelah memperhatikan dan melakukan pembahasan terhadap aspek-aspek pada penelitian Efektivitas Prinsip UCL terhadap Pemahaman Konsep Uang dan Kemudahan Pemenuhan Duka dengan Hambatan Intelektual di SLB N 1 Mataram, maka membuat surat instrumen adalah:

Instrumen ini (form valid) sesuai dan pantas digunakan kembali dengan memperhatikan penilaian dari subjek penelitian yang memiliki tingkat kemampuan yang relatif beragam. Hasilnya disinyalir akan baik-baik pengisian pada lembar instrumen diperoleh agar tidak ada kesalahan, dan sudah digunakan dalam proses penelitian. Penulis juga menyusun penilaian kembali setelah ini secara bertahap yang diharapkan mampu panduan untuk membantu pemahaman peserta didik. Status penelitian ini akan dilanjutkan dengan menambahkan pengisian yang lebih. Hal ini akan pengisian kembali yang ada pada instrumen ini (form valid) agar lebih berkembang dan sudah diteliti oleh peneliti lain.

Petelitian-petelitian tersebut dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas instrumen dalam penelitian ini, dan demikian pula surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 27 Februari 2024

Validasi



Eka Anjani Trusmiyulini, M.Pd., Psikolog
 NPPK: 192364322312624

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN SKRIPSI
EFEKTIVITAS PRINSIP UDL TERHADAP PEMANFAATAN KONSEP CANGKUP
DAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN
INTELIGENSI SLBN 2 MATARAM

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Risa Anjani Temutyubis, M.Pd., Paikang**
 NIMPPK : **1830630203212034**
 Instansi : **Universitas Pendidikan Klana**

Sebelum memberikan validasi, menerima penelitian skripsi yang diajukan oleh:

Nama : **Amalia**
 NIM : **2210127120901**
 Judul Penelitian : **Efektifitas Prinsip UDL terhadap Pemanfaatan**
Cangkup Ulang dan Kemampuan Peserta Didik
dengan Hambatan Intelektual di SLBN 2 Mataram

Setelah melakukan penelitian terhadap instrumen, deskripsi, dan kriteria penilaian pada instrumen penelitian berdasarkan data yang diajukan, maka peneliti telah melakukan validasi sesuai dengan masalah yang diberikan, maka menerima penelitian tersebut dinyatakan valid.

Berdasarkan analisis tersebut, instrumen penelitian ini diberikan tanda digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian skripsi. Pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 01 Maret 2024

Peneliti,



Risa Anjani Temutyubis, M.Pd., Paikang
 NIMPPK: 1830630203212034

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Tung hormat/tuagun di bawah ini:

Nama : Rofa'ah Mahmudah, S.Pd.
 Profesi : Guru pengajar SMALB
 Instansi : SLB Negeri 2 Martapura

Telah menerima instruksi penelitian yang berjudul "Efektivitas Prinsip UDL terhadap Pemahaman Konsep Uang dan Kemampuan Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLBN 2 Martapura" yang disusun oleh:

Nama : Anisah
 NIM : 2210177120001
 Jurusan : Pendidikan Khusus

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan terhadap aspek-aspek pada penelitian: Efektivitas Prinsip UDL terhadap Pemahaman Konsep Uang dan Kemampuan Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLBN 2 Martapura, maka rumusan untuk menerima adalah:

Secara keseluruhan, instrumen penelitian yang disusun telah menunjukkan kualitas yang baik dan sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan dinilai telah cukup jelas serta relevan dengan karakteristik peserta didik, oleh karena itu instrumen tersebut digunakan layak untuk digunakan dalam pelaksanaan penelitian di lapangan. Diharapkan penelitian ini dapat dilaksanakan dengan lancar dan memberikan hasil yang bermakna.

Masukan tersebut diberikan untuk meningkatkan kegunaan instrumen dalam penelitian ini, dan dokumen pula surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Panjibaru, 09 Maret 2026

Validasi



Rofa'ah Mahmudah, S.Pd.
 NIP. 198305112022212001

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN SIKRIPSI
EFEKTIVITAS PRINSIP UML TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP ULANG
DAN KEMANDIRIAN PERUBA TIDAK DENGAN HAMBATAN
INTELLEKTUAL DI SLB N 1 MANTAPURA**

Saya yang bermata tangan di bawah ini:

Nama : Rafi'atul Muchlisah, S.Pd
NIP : 1987052120022112001
Profil : Guru jenjang SD/ALB

Bersedia memberikan validasi instrumen penelitian skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Arman
NIM : 2210127120001
Jenis Penelitian : Penelitian Prinsip UML terhadap Pemahaman
Konsep Ulang dan Kemandirian Peruba Tidak Dengan Hambatan
Intellectual di SLB N 1 Mantapura

Setelah melakukan penelitian terhadap instrumen, kemudian, dan setelah
penelitian pada instrumen penelitian berdasarkan data yang diberikan, saya peneliti
tidak melakukan pengayaan terhadap instrumen yang diberikan, maka instrumen
penelitian tersebut digunakan valid.

Berdasarkan analisis tersebut, instrumen penelitian ini digunakan layak
digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian skripsi. Pengayaan ini
diharus untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mantapura, 11 Maret 2020

Pada,

Rafi'atul Muchlisah, S.Pd.
NIP. 1987052120022112001

Lampiran 6. Modul Ajar

MODUL AJAR (KEPERLUAN SKRIPSI)

**“Konsep Uang dan Kemandirian dalam Transaksi Jual Beli Sederhana
berdasarkan *Universal Design for Learning (UDL)*”**

1. Informasi Umum

- a. Nama Pendidik : Aminah
- b. Nama Instansi : SLB Negeri 2 Martapura
- c. Satuan Pendidikan : SMALB
- d. Media : Video Demonstrasi / *Social Stories* / Lagu Edukatif / Objek Semi-Konkret (Kasir Mini “KaMi” dan Toko Mini “ToMi”)
- e. Target Peserta Didik : 5 Orang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual Ringan - Sedang
- f. Alokasi Waktu : 4 Kali Pertemuan (8 × 35 Menit)

2. Kompetensi Awal

Subjek	Klasifikasi	Kemampuan
NH	Hambatan Intelektual Ringan	NH menunjukkan kemampuan dasar yang cukup baik dalam komunikasi, interaksi sosial, serta motorik, namun masih memerlukan bimbingan dalam memahami konsep uang, khususnya pada pengurangan dan perbandingan nilai nominal uang. NH juga membutuhkan waktu lebih dalam memahami instruksi serta masih membutuhkan bantuan konkret saat berhitung sederhana.
SA	Hambatan Intelektual Ringan	SA memiliki kemampuan komunikasi, interaksi sosial, serta pemahaman fungsi uang yang cukup baik dalam kehidupan sehari-hari, namun SA masih mengalami

		kesulitan pada ketelitian berhitung, khususnya dalam pengurangan dan membandingkan nilai nominal uang saat menyelesaikan soal transaksi sederhana.
MR	Hambatan Intelektual Ringan	MR menunjukkan kemampuan membaca, komunikasi, dan motorik yang cukup baik, namun masih mengalami kesulitan dalam memahami soal yang bersifat abstrak serta konsep penjumlahan dan perbandingan nilai uang. MR juga masih memerlukan bantuan konkret dan pendampingan dalam berhitung agar lebih teliti menyelesaikan tugas terkait transaksi sederhana.
MZJ	Hambatan Intelektual Ringan	MZJ memiliki kemampuan membaca, komunikasi, dan pemahaman fungsi uang yang cukup baik, serta mampu melakukan operasi hitung sederhana dengan bantuan konkret, namun MZJ masih perlu meningkatkan ketelitian dalam penjumlahan maupun membandingkan nilai nominal uang pada soal transaksi sederhana.
M	Hambatan Intelektual Ringan	M menunjukkan kemampuan komunikasi, interaksi sosial, dan pemahaman fungsi uang yang baik dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi M masih mengalami kesulitan dalam operasi pengurangan dan membandingkan nilai nominal uang sehingga memerlukan latihan serta pendampingan untuk meningkatkan ketelitian dalam soal transaksi sederhana.

3. Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana	Objek Semi-Konkret (Kamir Mini "KaMi" dan Toko Mini "ToMi") yang terbuat dari Kardus, Kertas HVS A4 (telah di desain dengan berbagai gambar, dan lain-lain).
	Laptop, Speaker, Proyektor, Spidol untuk Papan Tulis, Penghapus, Buku, Pensil, dan lainnya.

4. Target Peserta Didik

- Peserta didik mampu mengenali dan membedakan nominal / nilai uang.
- Peserta didik mampu menentukan jumlah uang sesuai harga barang.
- Peserta didik mampu melakukan simulasi transaksi jual-beli sederhana secara lebih mandiri.

5. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran	<i>Universal Design for Learning (UDL)</i>
Metode	Demonstrasi, Simulasi, Latihan Terstruktur, Bermain Peran
Bentuk Pembelajaran	Tatap Muka (Luring)
Desain	<i>One Group Pretest – Posttest (Pra-Eksperimental)</i>

6. Komponen Inti

Tujuan Pembelajaran	Melalui pendekatan UDL (<i>multiple means of representation, engagement, dan action-expression</i>), peserta didik mampu: - Mengenali nominal / nilai uang sesuai visual dan konkret. - Memilih uang sesuai harga barang yang diinginkan secara sederhana. - Melakukan simulasi pembelian dengan kemandirian yang meningkat.
----------------------------	---

Capaian Pembelajaran	Pada fase B ini, peserta didik mampu memahami konsep uang dan menggunakannya dalam transaksi sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
Pemahaman Bermakna	Pemahaman konsep uang membantu peserta didik meningkatkan kemandirian dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Khususnya dalam konteks membeli barang secara sederhana.
Pertanyaan Pemantik	a. Anak-anak, kalau mau beli jajanan, kita harus pakai apa? b. Bagaimana caranya supaya uang kita cukup untuk membeli sesuatu? c. Kalau uangnya lebih, apa yang akan kita terima? <i>Pertanyaan akan berkembang di lapangan (saat treatment berlangsung).</i>

7. Kegiatan Pembelajaran

PRETEST
Pendahuluan (15 menit) - Guru membuka kegiatan dengan salam, do'a bersama, dan pengecekan kehadiran peserta didik. - Guru melakukan apersepsi sederhana dengan mengajukan pertanyaan mengenai pengalaman peserta didik saat membeli makanan, minuman, atau barang di lingkungan sekitar. - Peserta didik menjawab pertanyaan sesuai pengalaman dan pemahaman yang dimiliki. - Guru menyampaikan tujuan kegiatan secara sederhana, yaitu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai konsep uang dan transaksi jual beli sederhana. - Guru memberikan motivasi agar peserta didik mengerjakan kegiatan dengan tenang dan sesuai kemampuan masing-masing.

Kegiatan Inti (45 menit)

- f. Guru membagikan lembar tes awal (*pretest*) kepada peserta didik.
- g. Guru menjelaskan petunjuk pengerjaan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.
- h. Peserta didik menyimak penjelasan yang diberikan oleh Guru.
- i. Guru menyediakan representasi visual berupa gambar uang sebagai pendukung pemahaman instruksi dan soal yang diberikan.
- j. Peserta didik mengerjakan butir-butir soal *pretest* secara mandiri sesuai kemampuan yang dimiliki.
- k. Guru memantau jalannya kegiatan dan memastikan peserta didik memahami instruksi pengerjaan tanpa memberikan bantuan yang mengarah pada jawaban.
- l. Peserta didik menyelesaikan seluruh butir soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan.

Penutup (10 menit)

- m. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi sederhana mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan.
- n. Peserta didik menyampaikan perasaan atau pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan *pretest*.
- o. Guru memberikan penguatan positif dan apresiasi atas partisipasi peserta didik selama kegiatan berlangsung.
- p. Guru tidak membahas jawaban benar atau salah secara rinci untuk menjaga objektivitas pengukuran kemampuan awal peserta didik.
- q. Guru menutup kegiatan dengan do'a bersama.

TREATMENT

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara bertahap dan berkelanjutan dengan mengintegrasikan prinsip *Universal Design for Learning (UDL)*, yaitu *Multiple Means of Representation (MMR)*, *Multiple Means of Engagement (MME)*, dan *Multiple Means of Action and Expression (MAE)*.

Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, do'a bersama, dan pengecekan kehadiran peserta didik.
- b. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan pengalaman peserta didik menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari, seperti: "Kalau ingin membeli jajanan di warung, kau menggunakan apa?" "Pernahkah kalian melihat uang?" dan lain-lain.
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan dan menceritakan pengalaman mereka terkait penggunaan uang.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan kemampuan peserta didik.
- e. Guru memberikan stimulus awal berupa gambar uang atau uang mainan untuk menarik perhatian dan membangun kesiapan belajar peserta didik.

Kegiatan Inti (45 menit)

- a. Penyajian Materi (*Multiple Means of Representation / MMR*) sebagai berikut:
 - 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media PowerPoint (PPT) sesuai topik yang dipelajari pada setiap treatment.
 - 2) Peserta didik mengamati dan menyimak penjelasan Guru mengenai konsep uang, penggunaan uang, serta transaksi jual beli sederhana.
 - 3) Guru menampilkan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari, seperti jenis dan nominal uang, fungsi uang, penggunaan uang secara bijak, serta transaksi jual beli sederhana.
 - 4) Peserta didik mengamati video pembelajaran dan menyampaikan kembali informasi yang diperoleh dari video tersebut.
 - 5) Guru menggunakan media uang mainan untuk membantu peserta didik memahami jenis dan nilai nominal uang secara konkret.
 - 6) Guru menyajikan *social stories* yang menggambarkan situasi penggunaan uang maupun transaksi jual beli sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
 - 7) Peserta didik mengamati, mendengarkan, dan memberikan tanggapan terhadap *social stories* yang disajikan.
 - 8) Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu edukatif yang berkaitan dengan konsep uang sebagai bentuk penguatan materi.
 - 9) Guru memberikan penjelasan mengenai penggunaan uang secara bijak, pentingnya berhemat, serta cara mengelola uang sesuai kebutuhan peserta didik.
- b. Keterlibatan Peserta Didik (*Multiple Means of Engagement / MME*) melalui beberapa kegiatan berikut:
 - 1) Guru mengajukan pertanyaan sederhana mengenai pengalaman peserta didik dalam menggunakan uang dan melakukan transaksi jual beli.
 - 2) Peserta didik menjawab pertanyaan dan berbagi pengalaman sesuai pemahaman masing-masing.
 - 3) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
 - 4) Peserta didik mengajukan pertanyaan dan menyampaikan kesulitan yang dialami selama kegiatan pembelajaran.
 - 5) Guru memfasilitasi kegiatan diskusi, permainan edukatif, maupun latihan berhitung sesuai tujuan pembelajaran.
 - 6) Peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi, permainan, dan latihan yang diberikan.
 - 7) Guru membimbing peserta didik menghitung nilai uang, menentukan harga barang, serta menghitung uang kembalian secara sederhana.
 - 8) Peserta didik berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
 - 9) Guru memberikan motivasi, penguatan positif, dan umpan balik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
 - 10) Guru menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan

mendukung keterlibatan seluruh peserta didik.

- c. Aksi dan Ekspresi (*Multiple Means of Action and Expression / MAE*) dengan diberikan kegiatan berupa:
 - 1) Guru menjelaskan kembali peran penjual dan pembeli serta tahapan transaksi jual beli sederhana.
 - 2) Guru memberikan contoh komunikasi yang sopan saat melakukan transaksi jual beli.
 - 3) Peserta didik mengamati contoh transaksi yang diperagakan oleh Guru.
 - 4) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan pemahaman mereka melalui kegiatan menghitung uang, mencocokkan nominal uang, menentukan uang yang sesuai dengan harga barang, serta menghitung uang kembalian.
 - 5) Peserta didik menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai kemampuan masing-masing.
 - 6) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan simulasi transaksi jual beli sederhana menggunakan media Kasir Mini (KaMi) dan Toko Mini (ToMi).
 - 7) Peserta didik memilih barang yang akan dibeli, melihat harga barang, menentukan uang yang sesuai, melakukan pembayaran, serta menerima uang kembalian.
 - 8) Peserta didik melakukan simulasi transaksi secara bertahap, baik secara berpasangan, berkelompok, maupun individual sesuai kebutuhan pembelajaran.
 - 9) Peserta didik memperoleh kesempatan untuk menjalankan peran sebagai penjual dan pembeli secara bergantian.
 - 10) Guru memantau jalannya simulasi transaksi dan memberikan bantuan seperlunya apabila peserta didik mengalami kesulitan yang tidak dapat diselesaikan secara mandiri.
 - 11) Guru secara bertahap mengurangi bantuan langsung dan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk menunjukkan kemampuan dan kemandiriannya dalam melakukan transaksi.
 - 12) Peserta didik melaksanakan setiap tahapan transaksi secara lebih mandiri sesuai kemampuan yang dimiliki.

Penutup (10 menit)

- a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi sederhana terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Guru dan peserta didik mengulas kembali materi yang telah dipelajari, meliputi konsep uang, fungsi uang, penggunaan uang secara bijak, serta langkah-langkah transaksi jual beli sederhana.
- c. Peserta didik menyampaikan pengalaman dan pemahaman yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran.
- d. Guru memberikan pengantar positif atas partisipasi dan usaha peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

- e. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menerapkan keterampilan penggunaan uang dan transaksi sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a bersama.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara terpadu dalam setiap pertemuan. Strategi, media, dan aktivitas pembelajaran terus disempurnakan berdasarkan hasil refleksi dan pengamatan observer. Perbaikan dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep uang dan kemandirian peserta didik dalam melakukan transaksi sederhana.

POSTTEST

Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru membuka kegiatan dengan salam, do'a bersama, dan pengecekan kehadiran peserta didik.
- b. Guru melakukan apersepsi sederhana dengan mengajukan pertanyaan mengenai pengalaman peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran tentang konsep uang dan transaksi jual beli sederhana.
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan sesuai pengalaman dan pemahaman yang dimiliki.
- d. Guru menyampaikan tujuan kegiatan secara sederhana, yaitu untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran.
- e. Guru memberikan motivasi agar peserta didik mengerjakan kegiatan dengan tenang dan sesuai kemampuan masing-masing.

Kegiatan Inti (45 menit)

- f. Guru membagikan lembar tes akhir (*posttest*) kepada peserta didik.
- g. Guru menjelaskan petunjuk pengerjaan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.
- h. Peserta didik menyimak penjelasan yang diberikan oleh Guru.
- i. Guru menyediakan representasi visual berupa gambar uang sebagai pendukung pemahaman instruksi dan soal yang diberikan.
- j. Peserta didik mengerjakan butir-butir soal *posttest* secara mandiri sesuai kemampuan yang dimiliki.
- k. Guru memantau jalannya kegiatan dan memastikan peserta didik memahami instruksi pengerjaan tanpa memberikan bantuan yang mengarah pada jawaban.
- l. Guru melakukan pengamatan terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami konsep uang serta menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan transaksi jual beli sederhana.
- m. Peserta didik menyelesaikan seluruh butir soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan.

Penutup (10 menit)

- n. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi sederhana mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan.
- o. Peserta didik menyampaikan pengalaman dan kesan selama mengikuti rangkaian

- pembelajaran.
- Guru memberikan penguatan positif dan apresiasi atas usaha serta partisipasi peserta didik selama kegiatan berlangsung.
 - Guru bersama peserta didik membahas jawaban yang telah dikerjakan serta memberikan penjelasan mengenai jawaban yang benar secara sederhana.
 - Guru memberikan motivasi untuk terus menerapkan keterampilan penggunaan uang dan transaksi sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
 - Guru menutup kegiatan dengan do'a bersama.

KRITERIA KEBERHASILAN

Kegiatan pembelajaran dirancang secara bertahap, dimulai dari pengenalan konsep hingga praktik fungsional, guna mendukung perkembangan kemandirian peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Setiap pertemuan disusun sebagai bagian dari tahapan berkelanjutan untuk membangun pemahaman konsep yang secara sistematis hingga peserta didik mampu melakukan transaksi sederhana secara mandiri. Adapun kriteria keberhasilan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Peserta didik mampu memilih barang sesuai instruksi / mengambil inisiatif memilih barang.
- Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai harga barang.
- Peserta didik mampu menyerahkan uang kepada penjual.
- Peserta didik mampu menerima kembalian dengan benar.
- Peserta didik mampu menyelesaikan transaksi sampai selesai.
- Penggunaan hantian secara bertahap, peneliti hanya memberikan hantian verbal jika diperlukan.

Level Bantuan (*Scaffolding*)

Bantuan Penuh (*Full Prompting*)

Bantuan Sebagian (*Partial Prompting*)

Mandiri (*Independent*)

8. Penilaian

- Penilaian Sikap → Observasi selama pembelajaran.
- Penilaian Pengetahuan → Tes tertulis (*pretest-posttest*) dan lembar *checklist* kemampuan.
- Penilaian Keterampilan → Observasi untuk kerja saat simulasi transaksi.

Lagu Edukatif

"Uangku!"

Bait 1 - Pengenalan Jenis Uang

Uangku dua jenis,
Ada kertas dan juga logam.
Kertas bisa dilipat,
Logam keras berbunyi.

Kalau kita mau beli,
Pakai uang dengan benar.

Bait 2 - Warna dan Nominal

Uang abu-abu dua ribu,
Uang coklat lima ribu,
Uang ungu sepuluh ribu,
Uang hijau dua puluh ribu.

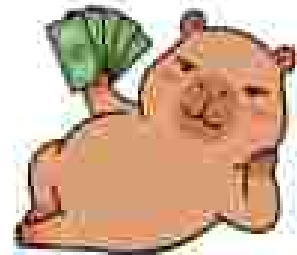
Nilainya berbeda-beda,
Kita harus tahu jumlahnya.

Bait 3 - Fungsi Uang



Kalau kita mau jajan,
Bayarnya pakai uang,
Pilihlah sesuai harga,
Jangan sampai uangnya kurang.

Terima kembaliannya,
Hitung lagi pelan-pelan.



Beranyailah dengan nada lagu anak "Balonku".

Video Pembelajaran

"Uang Rupiah Indonesia:
Belajar Anak Sehari-hari!"



Deskripsi

Uang Rupiah Indonesia | Belajar Anak
Sehari-hari 💖 Belajar Balita PAUD TK SD

61

Views

2.630

Penonton

2024

20 Jan

Uang Rupiah Indonesia | Belajar Anak Sehari-hari 💖
Belajar Balita PAUD TK SD

Assalamudlailah teman-teman,
Hari ini Alma Hafsa mau roadshow untuk teman-teman
untuk belajar bersama-sama mengenai
macam-macam uang Ngern dan uang kertas rupiah
Indonesia.

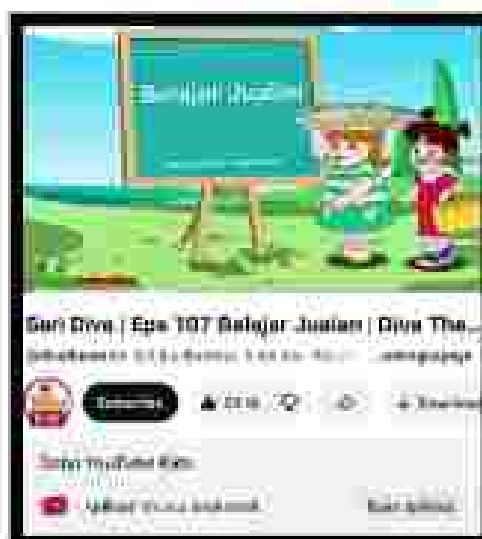
Selalu tinggalkan sisi Balita Bersama Almu Hafsa ya
teman-teman.

Diakses melalui channel Youtube:

<https://youtube.com/@almahannafathiyatunahmah?si=Z8Yta2QxWBH-uBN->

Video Demonstrasi

"Mona Suka Jajan & Belajar Jualan!"



Episode 14 & 107 dari animasi "Diva the Series" yang diakses melalui channel Youtube @divatheseriesofficial

Panduan Latihan Kemandirian Transaksi Jual-Beli Sederhana



1. Lihat barang yang ingin dibeli.
Pilih satu barang terlebih dahulu.



2. Lihat harga barang.
Ingat jumlah uang yang dibawa.



3. Bapkan unitnya.
Pilih uang sesuai harga barang.



4. Ambil koin
berada dengan tepat.



5. Siapkan barang dan uang.
Lengkapi proses pembayarannya.



6. Tarik kembalian jika ada.
Jumlah barang yang sudah di bayar.



7. Setelah
lakukan "berbelanja kasih" pada guru.

Contoh Skrip Dialog Simulasi Kasir Mini (KaMi)



Pembeli: Assalamualaikum
 Kasir: Baik, selamat pagi! Ada yang bisa saya bantu?
 Pembeli: Berapa harga apel? Saya beli
 Kasir: Harganya dua ribu rupiah (Rp2.000).
 Pembeli: Ini uangnya ya!
 Kasir: Terima kasih. Ini untuk apelnya dan kembalinya ya!
 Pembeli: Baiklah, terima kasih.
 Kasir: Sama-sama!

Contoh Social Stories Kegiatan Transaksi Jual-Beli Sederhana

Suatu hari, Andi pergi ke kantin sekolah bersama gurunya. Di kantin, Andi melihat banyak makanan dan minuman yang dijual. Guru Andi menunjukkan beberapa jenis uang kepada Andi, seperti uang kertas dan uang logam. Setiap uang memiliki nilai yang berbeda. Misalnya, seribu rupiah, dua ribu rupiah, dan lima ribu rupiah. Guru menjelaskan bahwa uang digunakan untuk membeli barang yang kita butuhkan.

Andi ingin membeli roti di kantin. Ia melihat harga roti tersebut adalah dua ribu rupiah. Andi kemudian memilih uang dua ribu rupiah dan memberikannya kepada penjual. Penjual memberikan roti kepada Andi. Andi merasa senang karena berhasil membeli roti sendiri. Dari pengalaman itu, Andi belajar bahwa uang dapat digunakan untuk membeli barang, maka juga belajar menjadi lebih mandiri saat melakukan transaksi sederhana.

Media Kasir Mini (KaMi) dan Toko Mini (ToMi)

Bahan:

Kardus
Kertas kardus
Kertas karton
HVS bergambar
Lem cair
Double tape (Hesul & PE Foam)
Lakban

Alat:

Gunting
Gutter



Contoh keperluan lainnya:

Uang imitasi (dari kempul kassa-kustan)
Bekas display semilan / jajanan palsu serta label harganya





Bagian Sebelah Kiri



Bagian Sebelah Kanan



Bagian Atas



Bagian Belakang



Bagian Depan

Dompot Mini (DoMi) & Friendz!



- Bagian Depan -



- Bagian Belakang -



Contoh Kartu atau Undian



Katalog Produk (Daftar Harga)



Lampiran 7. Hasil Lembar Tes pada Tahap *Pretest*

A. Subjek NH

Butir Soal untuk *Pretest* & *Posttest*

 7. Uang digunakan untuk...

a. bermain di sekolah
 B. membeli barang
 c. makan atau digambar

 8. Saat ingin membeli roti di warung, kita harus...

a. membawa uang
 B. membawa tas atau
 c. membawa buku tulis

 9. Mengapa kita perlu uang saat berbelanja?

X untuk (barang di beli)
 a. untuk di berikan ke teman
 c. untuk membayar yang dibeli

 Gambar uang berapa kira-kira di bawah ini

Rp. 1000 _____ Rp. 2000 _____ Rp. 5000 _____

Rp. 10000 _____ Rp. 20000 _____

4. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



+



= Rp. 5.000

5. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



-



= Rp. 1.000

6. Bandingkan uang di bawah ini!
Yang lebih "kecil" mana ya?



Dari dua-duanya yang lebih kecil adalah yang ini



7. Uang logam ini berapa?

Rp. 1000



8. Uang di bawah ini sama atau beda?
 Kalau berbeda, mana yang lebih "besar".



Perhatikan uang di
 bawah ini dengan
 seksama!



9. Jumlahkan uang logam ini!



+



=

Rp 1.000

Nama Peserta Didik : Adinda (Nur Hafidha)

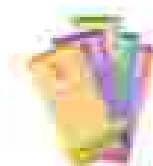
Kelas : 5 10 GA

Hari / Tanggal : 5 Mei 2020

Perolehan Skor :

60%

B. Subjek SA

Butir Soal untuk *Pretest & Posttest*

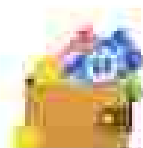
Uang digunakan untuk...

- a. bermain di sekolah
- ☒ membeli barang
- c. di simpan atau disimpan



Sebelum ingin membeli mainan di warung, kita harus...

- ☒ membawa uang
- b. meminta uang dari orang tua
- c. meminta izin orang tua



Mengapa kita perlu uang saat berbelanja?

- a. untuk ditunjukkan di toko
- ☒ untuk ditunjukkan ke teman
- c. untuk membayar yang dibeli

Gambar uang berapa kira-kira di bawah ini



Rp. 1000



Rp. 2000



Rp. 5000

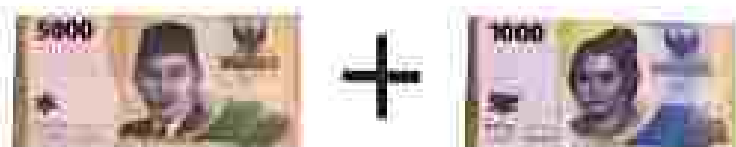


Rp. 10000



Rp. 20000

5. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



= Rp 6000

6. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



= Rp 3000

7. Bandingkan uang di bawah ini!
Yang lebih "kecil" mana ya?



Mana yang lebih
besar (lebih banyak)?



8. Uang logam ini berapa?

Rp 1000 (1000R)



9. Uang di bawah ini sama atau beda?
Kalau berbeda, mana yang lebih "besar"?



berbeda uang di
atas dan di bawah



10. Jumlahkan uang logam ini!



+



= Rp. 1000

Nama Peserta Didik : SITI AFBAINAH
Kelas : XI IPA
Hari / Tanggal : Rabu, 5 Mei 2024

Perolehan Skor :

70.

C. Subjek M

Butir Soal untuk *Pretest* & *Posttest*

1. Uang digunakan untuk ...
☐ a. bermain di sekolah
☒ b. membeli barang
☐ c. bermain atau digambar

2. Saat ingin membeli roti di warung, kita harus ...
☒ a. membawa uang
☐ b. membawa botol air
☐ c. membawa buku tulis

3. Mengapa kita perlu uang saat berbelanja?
☐ a. Untuk disimpan di bank
☐ b. untuk digunakan ke taman
☒ c. untuk membayar yang dibeli

4. Gambar uang berapa kira-kira di bawah ini?



Rp. 1000



Rp. 2000



Rp. 5000



Rp. 10000



Rp. 20000

5. Hitunglah jumlah uang di bawah ini



+



= Rp. 2000

6. Hitunglah jumlah uang di bawah ini

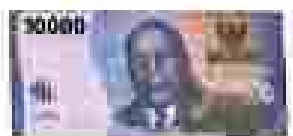


-



= Rp. 1000

7. Bandingkan uang di bawah ini
Yang lebih "kecil" mana ya?



Uang mana yang lebih
sangat besar?



8. Uang logam ini berapa?

Rp. 1000



9. Uang di bawah ini sama atau beda?
Kalau berbeda, mana yang lebih "besar"?



Uang kedua uang di
atas sama nilainya



10. Jumlahkan uang logam ini!



+



= Rp. 1000

Nama Peserta Didik : Lia (Muhammad)
Kelas : 5 UX / 10 C-47
Hari / Tanggal : 5 Feb (Rabu) 06 Mei 2024

Perolehan Skor :

80%

D. Subjek MZJ

Butir Soal untuk *Pretest & Posttest*

1. Uang digunakan untuk...
- a. bermain di sekolah
 - ☒ membeli barang
 - c. dicatat atau digambar



2. Saat ingin membeli roti di warung, kita harus...
- ☒ membawa uang
 - b. membawa botol air
 - c. membawa buku tulis



3. Mengapa kita perlu uang saat berbelanja?
- ☒ untuk dapatkan barang
 - b. untuk ditunjukkan ke teman
 - c. untuk membayar yang dibeli

4. Gambar uang berapa kira-kira di bawah ini?



Rp. 1.000



Rp. 2.000



Rp. 5.000

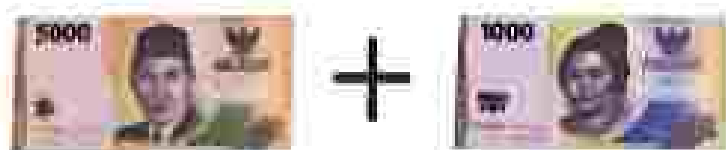


Rp. 10.000



Rp. 20.000

5. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



= Rp. 70.000 → 6.000

6. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



= Rp. 1.000

7. Bandingkan uang di bawah ini!
Yang lebih "kecil" mana ya?



Seandainya uang di
atas ini diganti

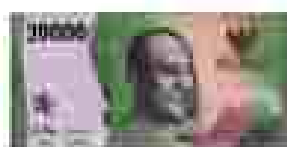


8. Uang logam ini berapa?

Rp. 1.000



A: Uang di bawah ini sama atau bedak?
 B: Tentu berbeda, mana yang lebih "besar"!



Benar sekali uang di
 mana yang lebih besar!



A: Jumlahkan uang logam ini!



+



Rp. 1.000

Nama Peserta Didik : HANANAH ANIA JUMILAH

Kelas : 1 C (10 C/4)

Hari / Tanggal : SEN, 6 ME 2025

Perolehan Skor :

80.

E. Subjek MR

Butir Soal untuk *Pretest* & *Posttest*



1. Uang digunakan untuk...

☒ bernilai di sebuah

☐ membeli barang

☐ dikumpulkan dipantet



2. Saat ingin membeli hal di warung, kita harus...

☒ membawa uang

☐ membawa botol air

☐ membawa buku tulis



3. Mengapa kita perlu uang saat berbelanja?

☒ untuk ditangan di tas

☐ untuk ditunjukkan ke teman

☐ untuk membayar yang dibeli

4. Gambar uang berapa kita-kita di bawah ini



Rp. 1000



Rp. 2000



Rp. 5000

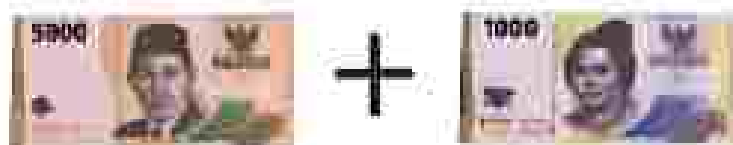


Rp. 10000



Rp. 20000

5. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



= Rp. 6.000 → 6.000

6. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



= Rp. 1.000

7. Bandingkan uang di bawah ini!
Yang lebih "besar" mana ya!



Benar atau salah ya?



8. Uang logam ini berapa?

Rp. 1000



✕ 8. Uang di bawah ini sama atau tidak?
Kalau berbeda, mana yang lebih "besar"?



Berapakah uang di
soket masing-masing?



✕ 9. Jumlahkan uang logam ini!



+



=

Rp

→

1000

Nama Peserta Didik : Ridwan (Muhammad Ridwan)

Kelas : 5/DA

Hari / Tanggal : Senin, 6 Mei 2024

Perolehan Skor

/:

40.

Lampiran 8. Hasil Observasi Keaktifan dan Keterlibatan Peserta Didik pada setiap Treatment (Perlakuan) berbasis *Universal Design for Learning (UDL)*

A. Subjek NH

LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)

Pengamatan pada Treatment / Perlakuan ke : 1

Nama Peserta Didik :

Putri Adhika

Tgl / Tanggal :

10 Mei, 13 Mei, 2019

No.	Aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan dan menerima pembelajaran dimulai			✓	
2	Peserta didik memperhatikan aspek yang diberikan oleh Pendidik			✓	
3	Peserta didik memperhatikan aspek yang diberikan oleh Pendidik			✓	
4	Peserta didik memperhatikan aspek pembelajaran yang diberikan			✓	
5	Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pemberian dan menerima pembelajaran				✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, berpikir, berprestasi, dan berkreasi dalam pembelajaran			✓	
7	Peserta didik menunjukkan rasa senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran		✓		
8	Peserta didik menunjukkan sikap peduli, serta saling bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman			✓	
9	Peserta didik menunjukkan keberanian dalam menjawab atau bertanya pembelajaran				✓
10	Peserta didik menunjukkan tanggung jawab dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh Pendidik			✓	
11	Peserta didik melakukan kegiatan sesuai materi pembelajaran			✓	
12	Peserta didik mengikuti tahapan kegiatan secara runtut			✓	
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan memperhatikan arahan dari			✓	
14	Peserta didik mampu mengagapkan bentuk pengalaman belajar secara sederhana			✓	
15	Peserta didik mengikuti kegiatan refleksi yang diberikan secara			✓	
16	Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan			✓	
17	Peserta didik menunjukkan kemandirian dalam mengikuti pembelajaran dengan bantuan teman, media dan sumber			✓	
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran visual dengan kemampuan menginterpretasi serta menunjukkan strategi dan kreatif belajar			✓	
19	Peserta didik menunjukkan kreatifitas dalam mengikuti pembelajaran			✓	
20	Peserta didik menunjukkan pengetahuan tentang pembelajaran			✓	
Kemampuan Sosial (4) Kognitif (3) Sikap (3) Keterampilan (3)		Skor Maksimal : 80 Skor Perolehan : 61 $\text{Nilai} = \frac{\sum x}{\sum S_{max}} \times 100\%$			

Nilai Keseluruhan :

$$\frac{61}{80} \times 100\% = 76,25\%$$

Observer,

[Signature]
 (Nama Di lampirkan)

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PENBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Pengamatan pada Triwulan / Periode ke: 2
 Nama Peserta Didik: Mubandya
 Hari / Tanggal: Des. 13, 2023

No	Aspek penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik menyampaikan dan menerima pembelajaran (materi)			✓		
2	Peserta didik menunjukkan semangat yang diberikan oleh Pendidik			✓		
3	Peserta didik menanggapi stimulus yang diberikan oleh Pendidik		✓			
4	Peserta didik menunjukkan minat pembelajaran yang diberikan			✓		
5	Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan permainan atau aktivitas pembelajaran					✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, berpikir, berpendapat, dan berinisiatif selama pembelajaran		✓			
7	Peserta didik menyikapi dan menanggapai stimulus dalam kegiatan pembelajaran		✓			
8	Peserta didik menunjukkan sikap positif, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman			✓		
9	Peserta didik menunjukkan kebaratan dalam menerima setiap aktivitas pembelajaran					✓
10	Peserta didik menunjukkan tanggung jawab dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh Pendidik					✓
11	Peserta didik melakukan kegiatan sesuai dengan arahan					✓
12	Peserta didik mengikuti tahapan prosedur secara runtut					✓
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan penghematan waktu-hari			✓		
14	Peserta didik mampu mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana		✓			
15	Peserta didik mengikuti kegiatan rekayasa yang diberikan bersama Pendidik			✓		
16	Peserta didik mengimporasi pembelajaran dengan bimbingan Pendidik			✓		
17	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran dengan berbagai variasi media dan aktivitas					✓
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa menunjukkan rasa malu atau kebingungan berlebih					✓
19	Peserta didik menunjukkan kontribusi dalam tiap tahapan pembelajaran			✓		
20	Peserta didik menunjukkan peningkatan selama pembelajaran berlangsung			✓		
Keseluruhan Total Skor (40) Rata-rata (20) Persentase (50%)		Skor Maksimum : 40 Skor Perolehan : 20 $Nilai = \frac{\sum x}{\sum X_{max}} \times 100\%$				

Nilai Keseluruhan :

$$\frac{20}{40} \times 100\% = 50\%$$

Observer,

[Signature]
 (Rahmawati, Dwi Lestariyanti)

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL, BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Pengamatan pada / tanggal / Petalaksanaan : 3

Nama Peserta Didik :

Putri Anggrita

Hari / Tanggal :

Senin, 15 Mei 2023

No.	Aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik menyampaikan diri sebagai pembelajaran dimulai			✓	
2	Peserta didik memberikan jawaban yang diberikan oleh Peserta			✓	
3	Peserta didik menyampaikan jawaban yang diberikan oleh Peserta			✓	
4	Peserta didik memberikan hasil pembelajaran yang diberikan			✓	
5	Peserta didik bertanya/jawab dalam kegiatan pertemuan atau aktivitas pembelajaran				✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, berpetik, berkolaborasi, dan berinteraksi selama pembelajaran			✓	
7	Peserta didik menunjukkan rasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran			✓	
8	Peserta didik menunjukkan sikap positif, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman			✓	
9	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran				✓
10	Peserta didik menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh Peserta				✓
11	Peserta didik melakukan kegiatan minimal terencana sederhana				✓
12	Peserta didik mengikuti tahapan minimal secara runtut				✓
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan pengalaman sebelumnya			✓	
14	Peserta didik mampu mengungkapkan hasil dari pengalaman belajar secara sederhana			✓	
15	Peserta didik mengikuti kegiatan refleksi yang dilakukan bersama Peserta			✓	
16	Peserta didik mengungkapkan pembelajaran dengan bertanya Peserta			✓	
17	Peserta didik menunjukkan keingintahuan dalam mengikuti pembelajaran dengan bertanya, variasi media dan stimulus				✓
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan, minat, dan bakat tanpa menunjukkan hambatan atau kesulitan belajar				✓
19	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran			✓	
20	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran			✓	
Keseluruhan Jumlah skor : 19 Skor : 67 Nilai skor : 67 Rata-rata : 67		Skor Maksimum : 80 Skor Perolehan : 67 $\text{Nilai} = \frac{\sum x}{\sum x_{\text{max}}} \times 100\%$			

Nilai Ketuntasan :

$$\frac{67}{80} \times 100\% = 83,75\%$$

Observer,


 (Observer) Dr. Istikomah, S.Pd

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Pengukuran pada Frekuensi / Perilaku ke : 4
 Nama Peserta Didik : Muhammad Syah
 Hari / Tanggal : Batu, 20 Mei 2024

No.	Aspek perilaku	Nilai			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan dan menerima pembelajaran dimulai				✓
2	Peserta didik memperhatikan materi yang diberikan oleh Pendidik				✓
3	Peserta didik memperhatikan materi yang diberikan oleh Pendidik			✓	
4	Peserta didik memperhatikan media pembelajaran yang digunakan				✓
5	Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pemantapan awal aktivitas pembelajaran				✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, menjawab, berpartisipasi, dan membantu selama pembelajaran			✓	
7	Peserta didik menunjukkan rasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran				✓
8	Peserta didik menunjukkan sikap peduli, serta mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman				✓
9	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran				✓
10	Peserta didik memperhatikan lingkungan tempat belajar yang disediakan guru yang diberikan oleh Pendidik				✓
11	Peserta didik melakukan kegiatan simulasi tindakan sederhana				✓
12	Peserta didik mengikuti pelajaran membaca secara mandiri				✓
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan pemahaman awal			✓	
14	Peserta didik mampu mengungkapkan kembali pengalaman belajar secara sederhana			✓	
15	Peserta didik mengikuti kegiatan refleksi yang dilakukan bersama Pendidik			✓	
16	Peserta didik mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan Pendidik				✓
17	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran dengan berbagai variasi media dan aktivitas				✓
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran awal dengan ketertarikan masing-masing tanpa menunjukkan sikap dan perilaku buruk				✓
19	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran				✓
20	Peserta didik menunjukkan partisipasi dalam pembelajaran berlangsung				✓
Kelengkapan : Lembar Hasil : (4) Baik : (3) Cukup Baik : (2) Kurang : (1)		Skor Maksimum : 80 Skor Perolehan : <u>76</u> $\text{Nilai} = \frac{\sum X}{\sum X_{\text{maks}}} \times 100\%$			

Nilai Ketuntasan :

$$\frac{76}{80} \times 100\% = 95,25\%$$

Observer,

Ahmad Dwi Pratomo, S.Pd

B. Subjek SA:

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PEMERIA DIHUK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL, DEHBANS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Pengalaman pada Program / Perlakuan ke : 1
 Nama Pemerik Didik : Gal Aqlina
 Hari / Tanggal : Senin, 16 Mei 2023

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemerik didik menunjukkan diri sebagai pembelajar yang aktif			✓	
2	Pemerik didik menunjukkan sikap yang perhatian saat Penguji			✓	
3	Pemerik didik menunjukkan sikap yang aktif saat Penguji		✓		
4	Pemerik didik menunjukkan media pembelajaran yang digunakan				✓
5	Pemerik didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran atau aktivitas pembelajaran			✓	
6	Pemerik didik aktif dalam bertanya, menjawab, dan berinteraksi selama pembelajaran		✓		
7	Pemerik didik menunjukkan cara yang baik dalam menerima dan mengolah pembelajaran			✓	
8	Pemerik didik menunjukkan sikap positif, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman			✓	
9	Pemerik didik menunjukkan ketertarikan dalam menerima sikap aktivitas pembelajaran				✓
10	Pemerik didik menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh Penguji			✓	
11	Pemerik didik menunjukkan kemampuan verbalisasi (bahasa) sederhana			✓	
12	Pemerik didik menunjukkan sikap menghormati sesama teman			✓	
13	Pemerik didik menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu			✓	
14	Pemerik didik mampu menunjukkan hasil belajar pembelajaran belajar secara mandiri		✓		
15	Pemerik didik menunjukkan sikap aktif yang diberikan teman Penguji			✓	
16	Pemerik didik menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan Penguji			✓	
17	Pemerik didik menunjukkan kemampuan dalam mengolah pembelajaran dengan bantuan alat bantu dan aktivitas			✓	
18	Pemerik didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa mengalami kesulitan atau kesulitan belajar			✓	
19	Pemerik didik menunjukkan ketertarikan dalam menerima sikap pembelajaran			✓	
20	Pemerik didik menunjukkan penggunaan sikap pembelajaran bertahap			✓	
Keterangan: Sangat Baik : (4) Baik : (3) Cukup : (2) Buruk : (1)		Skor Maksimum : 80 Skor Perolehan : <u>59</u> $Nilai = \frac{\sum X}{\sum X_{max}} \times 100\%$			

Nilai Ketuntasan :

$$\frac{59}{80} \times 100\% = 73,75\%$$

Cherry,

[Signature]

Cherry, 20 Mei 2023

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PENERTA DIDIK DENGAN BAMBATAN INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Pengamatan pada Pertemuan / Pertemuan ke : 1

Nama Peserta Didik : Alvin

Kelas / Tanggal : Pa. 1, 13 dan 2021

No.	Aspek pengamatan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik memperhatikan dan mengikuti pembelajaran di kelas.			✓		
2	Peserta didik memperhatikan gambar yang diberikan oleh Peserta.			✓		
3	Peserta didik memperhatikan gambar yang diberikan oleh Peserta.		✓			
4	Peserta didik memperhatikan media pembelajaran yang digunakan.					✓
5	Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan permainan atau aktivitas pembelajaran.					✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, menjawab, berprestasi, dan berinteraksi dalam pembelajaran.		✓			
7	Peserta didik menunjukkan rasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.					✓
8	Peserta didik menunjukkan sikap positif, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman.			✓		
9	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran.					✓
10	Peserta didik menunjukkan semangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran.					✓
11	Peserta didik melakukan kegiatan sesuai dengan ketentuan.					✓
12	Peserta didik mengikuti aturan sesuai dengan ketentuan.					✓
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan mengikuti arahan.			✓		
14	Peserta didik mampu menunjukkan hasil dari pembelajaran.		✓			
15	Peserta didik mengikuti kegiatan sesuai yang diberikan oleh Peserta.			✓		
16	Peserta didik menunjukkan pembelajaran dengan mengikuti arahan.		✓			
17	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran dengan mengikuti arahan, serta aktif dan antusias.					✓
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh Peserta.					✓
19	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran.			✓		
20	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran.			✓		
Rata-rata: Jumlah skor : (4) Skor : (4) Jumlah skor : (12) Rata-rata : (12)		Skor Maksimum : 20 Skor Perolehan : <u>69</u> $\text{Nilai} = \frac{\sum X}{\sum X_{\text{maks}}} \times 100\%$				

Nilai Ketuntasan :

$$\frac{69}{80} \times 100\% = 86,25\%$$


 Ahmad Dwi Setiawan

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
GURU DIKlat DENGAN LAMBATAN INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Empulutan pada *Document / Petiskuan* : 3
 Nama Peserta Didik : *Adi Wijaya*
 Hari / Tanggal : *Oktober 15 Mei 2024*

No	Aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik menyampaikan diri sebagai peserta didik di kelas			✓	
2	Peserta didik menyampaikan kegiatan yang dilakukan oleh Peserta			✓	
3	Peserta didik menyampaikan kegiatan yang dilakukan oleh Peserta			✓	
4	Peserta didik menyampaikan media pembelajaran yang digunakan				✓
5	Peserta didik menyampaikan dalam kegiatan permainan atau aktivitas pembelajaran				✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, menjawab, berpendapat, dan berdiskusi dalam pembelajaran			✓	
7	Peserta didik menyampaikan cara mengajar dan menerima dalam menerima pembelajaran				✓
8	Peserta didik menyampaikan sikap positif, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman			✓	
9	Peserta didik menyampaikan ketahanan dalam menerima setiap aktivitas pembelajaran				✓
10	Peserta didik menyampaikan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh Peserta				✓
11	Peserta didik melakukan kegiatan diskusi kelompok sederhana				✓
12	Peserta didik mengikuti tahapan masalah secara umum				✓
13	Peserta didik menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan materi-hati			✓	
14	Peserta didik mampu menyampaikan kembali permasalahan dengan secara sederhana			✓	
15	Peserta didik mengikuti kegiatan refleksi yang dilakukan bersama Peserta			✓	
16	Peserta didik menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan Peserta			✓	
17	Peserta didik menyampaikan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran dengan berbagai media media dan situasi				✓
18	Peserta didik mampu mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa menunjukkan rasa malu dan kebingungan				✓
19	Peserta didik menyampaikan ketahanan dalam tiap tahapan pembelajaran			✓	
20	Peserta didik menyampaikan penyelesaian dalam pembelajaran			✓	
Keseluruhan : Sangat Baik : (4) Baik : (3) Cukup Baik : (2) Buruk : (1)		Skor Maksimal : 80 Skor Perolehan : <u>69</u> $Nilai = \frac{\sum x}{\sum N_{max}} \times 100\%$			

Nilai Keseluruhan :

$$\frac{69}{80} \times 100\% = 86,25\%$$

Observer,

[Signature]

[Signature]

C. Subjek M

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Pengukuran pada Treatment / Perlakuan ke : 1
 Nama Peserta Didik : *Indira*
 Hari / Tanggal : *Senin, 14 Mei 2024*

No.	Aspek pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memotivasi diri dan memulai pembelajaran dengan baik				✓
2	Peserta didik memperhatikan aspek yang diberikan oleh Peserta Didik				✓
3	Peserta didik memahami aspek yang diberikan oleh Peserta Didik				✓
4	Peserta didik memperhatikan media pembelajaran yang digunakan				✓
5	Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan soal diberikan pembelajaran			✓	
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, menjawab, berprestasi, dan berkolaborasi selama pembelajaran				✓
7	Peserta didik menyampaikan hasil kerja dan umpan balik dengan penuh percaya diri			✓	
8	Peserta didik menyampaikan sikap positif, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman			✓	
9	Peserta didik menyampaikan kemampuan dalam menerima kritik/saran pembelajaran			✓	
10	Peserta didik menyampaikan tanggung jawab dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh Peserta Didik			✓	
11	Peserta didik melakukan kegiatan kreatif (mencari informasi)			✓	
12	Peserta didik mengikuti tahapan prosedur secara tepat				✓
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan pengamatan aktif				✓
14	Peserta didik mampu menyampaikan hasil pengamatan belajar secara aktif				✓
15	Peserta didik mengikuti kegiatan refleksi yang diberikan oleh Peserta Didik			✓	
16	Peserta didik menyampaikan pembelajaran dengan berkolaborasi Peserta Didik			✓	
17	Peserta didik menyampaikan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran dengan berkolaborasi dengan media dan alat			✓	
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa mengalami hambatan dan kesulitan belajar			✓	
19	Peserta didik menyampaikan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran			✓	
20	Peserta didik menyampaikan hasil belajar selama pembelajaran berlangsung			✓	
Keterangan: Sangat Baik (4) Baik (3) Cukup Baik (2) Cukup (1)		Skor Maksimum : 80 Skor Perolehan : <u>68</u> $Nilai = \frac{\sum x}{\sum S_{max}} = 100\%$			

Nilai Ketuntasan :

$$\frac{68}{80} \times 100\% = 85\%$$

Observer,

Indira
 (Indira Dwi Hartono, S.Pd.)

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PENERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDI.)**

Dipaparkan pada Pertemuan / Perkuliahan ke: 2

Nama Peserta Didik: Agusda

Tgl. / Tanggal: 09/12/2023

No.	Tipek kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik menyampaikan dan menerima pembelajaran di kelas.				✓
2	Peserta didik menyampaikan materi yang diberikan oleh Peserta				✓
3	Peserta didik menyampaikan materi yang diberikan oleh Peserta				✓
4	Peserta didik menyampaikan materi pembelajaran yang diberikan				✓
5	Peserta didik menyampaikan dalam kegiatan pertemuan dan diskusi pembelajaran				✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, berpikir, berprestasi, dan berprestasi dalam pembelajaran			✓	
7	Peserta didik menyampaikan hasil belajar dan prestasi dalam pembelajaran				✓
8	Peserta didik menyampaikan hasil belajar, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman				✓
9	Peserta didik menyampaikan pekerjaan dalam membuat setiap aktivitas pembelajaran			✓	
10	Peserta didik menyampaikan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh Peserta				✓
11	Peserta didik melakukan kegiatan diskusi dan diskusi kelompok				✓
12	Peserta didik mengikuti kegiatan diskusi secara aktif			✓	
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari			✓	
14	Peserta didik mampu mengungkapkan hasil/ pengalaman belajar secara sederhana				✓
15	Peserta didik mengikuti kegiatan diskusi yang diberikan secara Peserta			✓	
16	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan berkolaborasi Peserta			✓	
17	Peserta didik melakukan pembelajaran dalam mengikuti pembelajaran dengan berkolaborasi secara aktif dan efektif				✓
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing juga menunjukkan hasil dari hasil belajar				✓
19	Peserta didik menunjukkan keterlibatan dalam setiap tahapan pembelajaran			✓	
20	Peserta didik menunjukkan prestasi dalam pembelajaran berkolaborasi			✓	
Keseluruhan: Jumlah Skor: (8) Nilai: (8) Nilai Rata: (8) Nilai: (8)		Skor Maksimum: 10 Skor Persentase: <u>72</u> $Nilai = \frac{\sum X}{\sum X_{max}} \times 100\%$			

Nilai Kegiatan: :

$$\frac{72}{80} \times 100\% = 90\%$$

Observer:

[Signature]
 Anwarul Dwi Wijaya

**LIMBAH INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN KEMAMPUAN INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Pengukuran pada Treatment / Perlakuan ke: 3

Nama Peserta Didik:

Amirah

Hari / Tanggal:

Senin, 19 May 2025

No.	Aspek perilaku	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik menunjukkan sikap diri sendiri pembelajaran dimulai.					✓
2	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta.					✓
3	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta.					✓
4	Peserta didik menunjukkan media pembelajaran yang digunakan.					✓
5	Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan permainan atau aktivitas pembelajaran.					✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, berdiskusi, berkolaborasi, dan berinovasi selama pembelajaran.					✓
7	Peserta didik menunjukkan rasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.					✓
8	Peserta didik menunjukkan sikap peduli, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman.					✓
9	Peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran.					✓
10	Peserta didik menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh Peserta.					✓
11	Peserta didik melakukan kegiatan sendiri sendiri sesuai kebutuhan.					✓
12	Peserta didik mengikuti kegiatan sesuai materi yang disampaikan.			✓		
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan pengalihan perhatian.			✓		
14	Peserta didik mampu mengungkapkan kembali pengalaman belajar yang didapat.					✓
15	Peserta didik mengikuti kegiatan belajar yang diberikan oleh Peserta.			✓		
16	Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan menggunakan Peserta.					✓
17	Peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran dengan berkolaborasi, saling membantu dan berbagi.					✓
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa merasa tertinggal atau kesulitan.					✓
19	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti setiap pembelajaran.					✓
20	Peserta didik menunjukkan pengetahuan selama pembelajaran berlangsung.					✓
Keseluruhan Skor Maks : 100 Real : 96 Persentase : 96% Nilai : 96		Skor Maksimal : 100 Skor Perolehan : 96 $RPM = \frac{\sum x}{\sum x_{maks}} = 96\%$				

Nilai Keseluruhan :

$$\frac{96}{100} \times 100\% = 96,28\%$$

Observe:

Amirah
Amirah, 19 May 2025

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Pengamatan pada *Triwulan / Periode* ke : 4

Nama Peserta Didik : D-11216

Hari / Tanggal : Rabu, 03 April 2024

No	Aspek pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan dan mendengar partisipasi dirinya				✓
2	Peserta didik memperhatikan materi yang diberikan oleh Peserta Didik				✓
3	Peserta didik memperhatikan materi yang diberikan oleh Peserta Didik				✓
4	Peserta didik memperhatikan media pembelajaran yang digunakan				✓
5	Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran atau diskusi pembelajaran				✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, berdiskusi, berkolaborasi, dan berinteraksi dengan pembelajaran				✓
7	Peserta didik menunjukkan rasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran				✓
8	Peserta didik menunjukkan sikap positif, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman				✓
9	Peserta didik menunjukkan ketelitian dalam membaca setiap materi pembelajaran				✓
10	Peserta didik menunjukkan tanggung jawab dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh Peserta Didik				✓
11	Peserta didik melakukan kegiatan sesuai instruksi diberikan				✓
12	Peserta didik mengikuti instruksi materi, materi sesuai				✓
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan pengamatan aktif dan				✓
14	Peserta didik mampu mengidentifikasi hasil dari pembelajaran belajar secara mandiri				✓
15	Peserta didik mengikuti kegiatan efektif yang diberikan berdasar Peserta Didik				✓
16	Peserta didik menunjukkan pembelajaran dengan berkolaborasi Peserta Didik				✓
17	Peserta didik menunjukkan ketepatan dalam mengikuti pembelajaran dengan berkolaborasi teman, media dan diskusi				✓
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa menunjukkan ketidaksihan atau ketidaksihan belajar				✓
19	Peserta didik menunjukkan ketelitian dalam mengikuti setiap materi pembelajaran				✓
20	Peserta didik menunjukkan ketelitian dalam mengikuti materi pembelajaran				✓
Ketuntasan: Jumlah Benar : 18 Total : 20 Jumlah Benar : 90% Ketuntasan : 90%		Skor Maksimum : 80 Skor Perolehan : 80 $Nilai = \frac{\sum P}{\sum S_m} \times 100\%$			

Nilai Ketuntasan :

$$\frac{80}{80} \times 100\% = 100\%$$

Observer:

[Signature]
 (Nama), S.Pd, S.Pd, S.Pd

D. Subjek MZ]

LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PENBELAJARAN
 PESERTA DIDIK DENGAN KAMPRATAN INTELEKTUAL BERBASIS
 UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)

Pengamatan pada Perseman / Periklanan ke

Nama Peserta Didik

Hari / Tanggal

1

Nama Guru / Pengamat

Kelas, no dan tahun

No	Aspek Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik berpartisipasi dan aktif dalam pembelajaran di kelas.			✓		
2	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta		✓			
3	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
4	Peserta didik menunjukkan sikap pembelajaran yang diberikan			✓		
5	Peserta didik menunjukkan sikap kegiatan pembelajaran dan aktivitas pembelajaran		✓			
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, berpikir, berkolaborasi, dan berinteraksi selama pembelajaran		✓			
7	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
8	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta		✓			
9	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta		✓			
10	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
11	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
12	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
13	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
14	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
15	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta		✓			
16	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta		✓			
17	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta		✓			
18	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
19	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
20	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
21	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
22	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
23	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
24	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
25	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
26	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
27	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
28	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
29	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
30	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
31	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
32	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
33	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
34	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
35	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
36	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
37	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
38	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
39	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
40	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
41	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
42	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
43	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
44	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
45	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
46	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
47	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
48	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
49	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
50	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
51	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
52	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
53	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
54	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
55	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
56	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
57	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
58	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
59	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
60	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
61	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
62	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
63	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
64	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
65	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
66	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
67	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
68	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
69	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
70	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
71	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
72	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
73	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
74	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
75	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
76	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
77	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
78	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
79	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
80	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
81	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
82	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
83	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
84	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
85	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
86	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
87	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
88	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
89	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
90	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
91	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
92	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
93	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
94	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
95	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
96	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
97	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
98	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
99	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		
100	Peserta didik menunjukkan sikap yang diberikan oleh Peserta			✓		

Kategori Ketuntasan :

$$\frac{52}{60} \times 100\% = 86\%$$

Skor Maksimum : 60

Skor Perolehan : 52

$$Nilai = \frac{\sum X}{\sum X_{max}} \times 100\%$$

Observasi

[Signature]
 (Nama) (Dosen) (Guru)

**LEMBAR INSTRUMEN (DOKUMEN) KEGIATAN PEMBELAJARAN
PEMERITA DIDIK DENGAN KEMAMPUAN INTELEKTUAL BERBASIS
INTELEKTUAL DEEPER FOR LEARNING (IDL)**

Pengalaman pada (Tahun) / Periode ke :

2

Nama Peserta Didik :

Amel Nur Yumika

Tgl. / Tanggal :

Feb 21 2023

No.	Aspek penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik menunjukkan isi sebuah pembelajaran sesuai			✓		
2	Peserta didik menunjukkan strategi yang diberikan oleh Peserta			✓		
3	Peserta didik menunjukkan strategi yang diberikan oleh Peserta			✓		
4	Peserta didik menunjukkan media pembelajaran yang digunakan					✓
5	Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan permainan atau aktivitas pembelajaran					✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, berpikir, berprestasi, dan berinisiatif selama pembelajaran		✓			
7	Peserta didik menunjukkan dan mengaitkan secara aktif dengan materi pembelajaran			✓		
8	Peserta didik menunjukkan sikap positif, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman			✓		
9	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam membaca atau aktivitas pembelajaran		✓			
10	Peserta didik menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh Peserta			✓		
11	Peserta didik menunjukkan kegiatan diskusi, masalah pemecahan			✓		
12	Peserta didik menunjukkan sikap menghargai orang lain					✓
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan mengikuti arahan guru			✓		
14	Peserta didik mampu menguraikan hasil pembelajaran secara umum sederhana			✓		
15	Peserta didik mengikuti kegiatan belajar yang diberikan secara Peserta			✓		
16	Peserta didik menunjukkan pembelajaran dengan berkolaborasi Peserta		✓			
17	Peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran dengan berkolaborasi media dan aktivitas			✓		
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa menunjukkan tekanan atau tekanan belajar			✓		
19	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran			✓		
20	Peserta didik menunjukkan pengalaman dalam mengikuti pembelajaran			✓		
Keseluruhan Skor Ideal : (4) Nilai : (2) Nilai Ideal : (2) Nilai : (1)		Skor Maksimum : 80 Skor Perolehan : 60 $\text{Nilai} = \frac{\sum X}{\sum X_{\text{max}}} \times 100\%$				

Nilai Ketuntasan :

$$\frac{60}{80} \times 100\% = 75\%$$

Guru,

Amel Nur Yumika
Amel Nur Yumika

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN HANDIKAP INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Pengukuran pada Instrumen / Perhitungan ke : 1

Nama Peserta Didik :

Alfred Lela Jomana

Hari / Tanggal :

Senin, 23 April 2024

No.	Aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik mengorganisir dan mengatur pengetahuan (fakta)			✓	
2	Peserta didik memantapkan konsep yang diberikan oleh Pendidik			✓	
3	Peserta didik mengorganisir informasi yang diberikan oleh Pendidik			✓	
4	Peserta didik memantapkan media pembelajaran yang diberikan				✓
5	Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan aktivitas pembelajaran				✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, berpikir, berprestasi, dan berinisiatif selama pembelajaran			✓	
7	Peserta didik menunjukkan rasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran			✓	
8	Peserta didik menunjukkan sikap positif, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman			✓	
9	Peserta didik menunjukkan ketahanan dalam menerima tugas aktivitas pembelajaran			✓	
10	Peserta didik menunjukkan tanggung jawab dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh Pendidik			✓	
11	Peserta didik aktif dan berani dalam menjawab pertanyaan			✓	
12	Peserta didik mengikuti kegiatan mandiri secara mandiri				✓
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan pengajaran alternatif			✓	
14	Peserta didik mampu mengungkapkan hasil pembelajaran belajar secara alternatif			✓	
15	Peserta didik mengikuti kegiatan refleksi yang diberikan kepada Pendidik			✓	
16	Peserta didik mengorganisir pembelajaran dengan lingkungan Pendidik			✓	
17	Peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran dengan berbagai media media dan strategi			✓	
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa mengalami kesulitan dan hambatan belajar			✓	
19	Peserta didik menunjukkan keterlibatan dalam tiap tahapan pembelajaran			✓	
20	Peserta didik menunjukkan pengalaman dalam pembelajaran berkolaborasi			✓	
Kriteria: Sangat Baik : 40 Baik : 30 Cukup Baik : 20 Kurang : 10		Skor Maksimum : 80 Skor Perolehan : 63 $Nilai = \frac{\sum x}{\sum x_{max}} \times 100\%$			

Nilai Keseluruhan:

$$\frac{63}{80} \times 100\% = 78,75\%$$

Observer:

[Signature]
 (Nama dan Inisial)

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Pengamatan pada Treatment / Perlakuan ke : 11

Nama Peserta Didik :

Alvin Dini Jurnela

Hari / Tanggal :

Senin, 15 Jan 2024

No.	Deskripsi perilaku	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik menggunakan dan memilih pembelajaran (media)				✓
2	Peserta didik memperlakukan spresi yang diberikan oleh Peserta				✓
3	Peserta didik menggunakan spresi yang diberikan oleh Peserta			✓	
4	Peserta didik memperlakukan media pembelajaran yang diberikan				✓
5	Peserta didik menggunakan dalam kegiatan permainan atau aktivitas pembelajaran				✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, menjawab, bertanya, dan menjawab dalam pembelajaran			✓	
7	Peserta didik menunjukkan rasa senang dan antusias dalam kegiatan pembelajaran				✓
8	Peserta didik menunjukkan sikap positif, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman			✓	
9	Peserta didik menunjukkan keaktifan dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran			✓	
10	Peserta didik menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh Peserta			✓	
11	Peserta didik melakukan kegiatan simulasi transisi sederhana				✓
12	Peserta didik mengikuti arahan masalah secara rutin				✓
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media			✓	
14	Peserta didik mampu mengungkapkan bentuk pengalaman belajar secara sederhana			✓	
15	Peserta didik mengikuti kegiatan refleksi yang dilakukan bersama Peserta			✓	
16	Peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan strategi Peserta			✓	
17	Peserta didik menunjukkan kemandirian dalam mengikuti pembelajaran dengan berbagai media media dan aktivitas				✓
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa menunjukkan tekanan atau kesulitan belajar				✓
19	Peserta didik menunjukkan kemandirian dalam mengikuti pembelajaran			✓	
20	Peserta didik menunjukkan pengetahuan tentang pembelajaran				✓
Keseluruhan : Jumlah Item : 10 Nilai : 10 Total Item : 10 Jumlah : 10		Skor Maksimum : 40 Skor Perolehan : 30 $Nilai = \frac{\sum X}{\sum X_{maks}} \times 100\%$			

Nilai Ketuntasan :

$$\frac{30}{40} \times 100\% = 75\%$$

Alvin Dini Jurnela

E. Subjek MR

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL, BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Pengamatan pada Treatment / Perlakuan ke : 1

Nama Peserta Didik :

Adi

Hari / Tanggal :

Senin, 11 Juli 2021

No	Aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memvisualisasikan isi sebagai pembelajaran di slide				✓
2	Peserta didik memvisualisasikan gambar yang diberikan oleh Peserta			✓	
3	Peserta didik memvisualisasikan gambar yang diberikan oleh Peserta			✓	
4	Peserta didik memvisualisasikan gambar pembelajaran yang diberikan			✓	
5	Peserta didik memvisualisasikan gambar kegiatan pembelajaran atau aktivitas pembelajaran			✓	
6	Peserta didik dapat dalam berbagai bentuk, seperti gambar, dan terintegrasi dalam pembelajaran		✓		
7	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran			✓	
8	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran				✓
9	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran				✓
10	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran			✓	
11	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran			✓	
12	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran			✓	
13	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran			✓	
14	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran		✓		
15	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran		✓		
16	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran		✓		
17	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran			✓	
18	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran			✓	
19	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran			✓	
20	Peserta didik memvisualisasikan materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran			✓	
Keterangan: Sangat Baik (4) Baik (3) Cukup Baik (2) Kurang (1)		Skor Maksimum : 80 Skor Perolehan : 63 $\text{Nilai} = \frac{\sum x}{\sum x_{\text{maks}}} \times 100\%$			

Nilai Perolehan :

$$\frac{63}{80} \times 100\% = 78,75\%$$

Observasi


 Nur Hafidha, S.Pd

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL BERBASIS
INTELLIGENCE FOR LEARNING (IFL)**

Pengamatan pada Pertemuan / Pertemuan ke : 2
 Nama Peserta Didik : Alifan
 Hari / Tanggal : Senin, 11 Mei 2021

No.	Aspek pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan dan mengikuti pembelajaran di kelas.				✓
2	Peserta didik memperhatikan materi yang diberikan oleh Pendidik.				✓
3	Peserta didik memperhatikan materi yang diberikan oleh Pendidik.			✓	
4	Peserta didik memperhatikan media pembelajaran yang diberikan.			✓	
5	Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan mengikuti pembelajaran.				✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, berdiskusi, berpendapat, dan berkolaborasi dalam pembelajaran.		✓		
7	Peserta didik menunjukkan rasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.				✓
8	Peserta didik menunjukkan sikap positif, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman.			✓	
9	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mencoba setiap aktivitas pembelajaran.		✓		
10	Peserta didik menunjukkan tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh Pendidik.			✓	
11	Peserta didik memberikan kontribusi untuk membantu temannya.			✓	
12	Peserta didik mengikuti kegiatan kelompok secara timah.				✓
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan pengalaman sebelumnya.			✓	
14	Peserta didik mampu menunjukkan hasil dari pengalaman belajar secara individual.		✓		
15	Peserta didik mengikuti kegiatan refleksi yang diberikan bersama Pendidik.			✓	
16	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan berkolaborasi.			✓	
17	Peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran dengan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah.				✓
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran untuk belajar kemampuan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.				✓
19	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran.			✓	
20	Peserta didik menunjukkan pengalaman dalam mengikuti pembelajaran.			✓	
Keterangan: Sangat Baik : 4 Baik : 3 Cukup Baik : 2 Buruk : 1		Skor Maksimum : 80 Skor Perolehan : <u>64</u> $Nilai = \frac{\sum X}{\sum X_{max}} \times 100\%$			

Nilai Ketuntasan :

$$\frac{64}{80} \times 100\% = 80\%$$

Observer

Yusuf
 (Nidmad, Dwi Setiawan, S.Pd.)

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN KEMAMPUAN INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)**

Pengamatan pada *Pretest* / *Posttest* ke : /

Nama Peserta Didik :

R. G. I. A. N

Hari / Tanggal :

Senin, 14 Mei 2023

No.	Aspek pengamatan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dengan baik.					✓
2	Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan oleh Peserta Didik.					✓
3	Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan oleh Peserta Didik.			✓		
4	Peserta didik memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan.			✓		
5	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.					✓
6	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.			✓		
7	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.					✓
8	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.			✓		
9	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.			✓		
10	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.			✓		
11	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.			✓		
12	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.					✓
13	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.			✓		
14	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.			✓		
15	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.			✓		
16	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.			✓		
17	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.					✓
18	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.					✓
19	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.			✓		
20	Peserta didik memperhatikan materi dengan memperhatikan materi pembelajaran.			✓		
Ketuntasan : Jumlah Baik : (1) Baik : (1) Cukup Baik : (1) Buruk : (1)		Skor Maksimum : 80 Skor Perolehan : 67 $\text{Nilai} = \frac{\sum X}{\sum X_{\text{max}}} \times 100\%$				

Nilai Keseluruhan :

$$\frac{67}{80} \times 100\% = 83,75\%$$

Cherita

Cherita, Ds. K. (2023)

**LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL BERBASIS
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDI)**

Pengamatan pada Timbangan / Perhitungan : 1
 Nama Peserta Didik : Adi
 Hari / Tanggal : Jember, 24 Juli 2024

No	Aspek perilaku	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan dan menerima pembelajaran dengan baik				✓
2	Peserta didik memperhatikan materi yang diberikan oleh Peserta				✓
3	Peserta didik memperhatikan materi yang diberikan oleh Peserta			✓	
4	Peserta didik memperhatikan media pembelajaran yang digunakan				✓
5	Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan aktivitas pembelajaran				✓
6	Peserta didik aktif dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, dan berargumentasi selama pembelajaran			✓	
7	Peserta didik memperhatikan dan mengaitkan materi yang diajarkan dalam mengikuti pembelajaran				✓
8	Peserta didik menunjukkan sikap peduli, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman			✓	
9	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran			✓	
10	Peserta didik menunjukkan tanggung jawab dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh Peserta			✓	
11	Peserta didik mengikuti kegiatan sesuai prosedur pembelajaran			✓	
12	Peserta didik mengikuti tugas sesuai perintah guru				✓
13	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan mengikuti arahan			✓	
14	Peserta didik mampu mengemukakan kembali pengetahuan belajar secara sederhana			✓	
15	Peserta didik mengikuti kegiatan refleksi yang diberikan dengan Peserta			✓	
16	Peserta didik memperhatikan pembelajaran dengan mengikuti Peserta				✓
17	Peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran dengan berbagai media yang diberikan				✓
18	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing dalam pembelajaran dengan media yang diberikan				✓
19	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam tiap tahapan pembelajaran			✓	
20	Peserta didik menunjukkan pengetahuan selama pembelajaran berlangsung				✓
Keseluruhan : Jumlah Total : (10) Jumlah : (20) Jumlah Nilai : (12) Rata-rata : (12)		Skor Maksimum : 40 Skor Perolehan : 70 $\text{Nilai} = \frac{\sum x}{\sum x_{\text{maks}}} \times 100\%$			

Nilai keseluruhan :
 $\frac{70}{80} \times 100\% = 87,5\%$

Atas nama,

Lina
Latifah Dwi Liliyanti

Lampiran 9. Hasil Observasi Pemahaman Konsep Uang pada setiap Treatment (Perlakuan) dengan menerapkan *Universal Design for Learning* (UDL)

A. Subjek NH

LEMBAR INSTRUMEN CEPAT PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN KEMAMPUAN INTELEKTUAL

Pengamatan pada Treatment / Perlakuan ke :
Nama Peserta Didik :
Hari / Tanggal :

1
Mar Hidayah
11/11/20, 12 Mei 2020

Pemeriksalah Pengkajian:

Observer meneliti tanda (✓) pada kolom dan sesuai kemampuan peserta didik dan kegiatan belajar yang ada pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang ditampilkan peserta didik.

No	Deskriptor	Skor				Catatan
		0	1	2	3	
1	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.			✓		Pada saat wawancara membantu paparan penjelasan lebih dari sekali
2	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam saat diperlihatkan oleh peneliti.			✓		Pada saat wawancara paparan penjelasan sudah bisa menyebutkan
3	Peserta didik mampu menyebutkan arti dari uang kertas dan uang logam secara sederhana (misalnya: kertas = berwarna, panjang, tipis, bergambar atau logo - logo, tidak kaku, tebal).		✓			Pada saat wawancara
4	Peserta didik mampu menyebutkan nilai nominal uang dengan benar.			✓		ada ketupat nilai nominal yang yang pph lupa
5	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang diberikan oleh peneliti (misalnya, Rp500, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).			✓		
6	Peserta didik mampu mengidentifikasi uang berdasarkan nilai nominal yang sama.			✓		Mampu idp menunjukkan kartu lebih dari di gambar
7	Peserta didik mampu membedakan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.			✓		
8	Peserta didik mampu mengurutkan pecahan uang sederhana.			✓		
9	Peserta didik memilih barang yang sesuai nilai dalam memilih.			✓		standar dalam memilih barang ya di gambar, gambar di atas dan di bawahnya
10	Peserta didik membedakan harga barang sebelum memilih.			✓		
11	Peserta didik membedakan uang yang diterima dengan harga barang.			✓		
12	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai yang ada.			✓		
13	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan pecahan uang yang ada.			✓		
14	Peserta didik menunjukkan atau menyebutkan harga barang yang dibeli.			✓		

15.	Peserta didik menyimpulkan rangkai dengan benar tentang (menghitung jumlah arus yang benar ditanyakan juga dengan tidak lupa yang tertera)	✓			Pertanyaan seperti ini terdapat pada soal 1999, dimana ia tidak menanyakan jumlah arus yang tertera dan ditanya berapa arus. Skor 100%	ditanyakan / 100%
16.	Peserta didik menyimpulkan rangkai paralel sebagai benar dan jawab pertanyaan			✓		
17.	Peserta didik menentukan besang dan arah lintasan dengan benar yang sesuai	✓			Salah karena tidak ada arah lintasan dan arah besang. Pertanyaan di atas menanyakan arah lintasan dan besang. Jawaban yang benar adalah lintasan berlawanan arah.	
18.	Peserta didik menyimpulkan besang yang sesuai (menyebutkan dan menentukan besang / menentukan besang dan jumlah lintasan yang diberikan)	✓			menentukan arah dan juga lintasan. benar	
19.	Peserta didik menyimpulkan lintasan sesuai tidak, arah / menyangkut dan menyangkut maupun menentukan lintasan (berlawanan dan bersebelahan)			✓		
20.	Peserta didik menyimpulkan arah yang sesuai dan berlawanan menyala, menyala dan berlawanan	✓				
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan masalah di atas 1 = Mampu melakukan dengan bantuan guru 2 = Mampu melakukan dengan bantuan teman 3 = Mampu melakukan secara mandiri					Skor Maksimal : 60 Skor Perolehan : 39	$Nilai = \frac{\sum x}{\sum N_{max}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{39}{60} \times 100\% \\
 &= 65\%
 \end{aligned}$$

Observer,



Kibar Aini

LEMBAR INSTRUMEN (BAGIAN) PENILAIAN PEMAHAMAN KONSEP YANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL

Pengalaman pada Tes/Tugas / Pekerjaan ke
Nama Peserta Didik
Hari / Tanggal

2
Mr. Widyah
Rabu, 15 Mei 2024

Formulir Pengisian:

Observe materi pada (P) pada lembar dan sesuai kemampuan peserta didik, dan berikan
berdasarkan apa pada dan yang paling sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan peserta didik.

No.	Deskripsi	Skala				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa alasan yang			✓		Maka Menerima barang yang tidak
2.	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam saat diperlihatkan oleh penjual.				✓	
3.	Peserta didik mampu menguraikan ciri fisik uang kertas dan uang logam secara sederhana (misalnya: kertas - berwarna, panjang, tipis, terdapat sisi logam - kecil, bulat, kaku, berkilau).			✓		Maka dengan sangat baik jika hanya
4.	Peserta didik mampu menyebutkan nilai nominal uang dengan benar.			✓		ada beberapa yang 100
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang diberikan oleh penjual (misalnya: Rp100, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).			✓		
6.	Peserta didik mampu mengidentifikasi uang berdasarkan nilai nominal yang sama.			✓		Maka, dari hasil observasi dan hasil wawancara
7.	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.			✓		
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.			✓		
9.	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi.				✓	dan untuk barang yang sama
10.	Peserta didik menunjukkan harga barang dalam simulasi.			✓		untuk barang yang sama
11.	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.			✓		
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai uangnya.			✓		
13.	Peserta didik menyerahkan atau menunjukkan barang yang yang dimiliki.			✓		
14.	Peserta didik menyerahkan atau menunjukkan harga barang yang dibeli.			✓		

17.	Peserta didik menyajikan rang sesuai dengan konsep belajar (menghitung jumlah uang yang harus dibayar akan tetapi dengan label harga yang tertera)			✓	Terdapat tanggapan kritisitas yang dapat nilai tinggi, sehingga ia dapat mendeskripsikan dengan 1. 10/100, karena akan menjadi barang, sehingga akan ada label harga yang akan tertera.
18.	Peserta didik menyajikan rang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian.			✓	
19.	Peserta didik menerima barang dan/atau layanan denganReceipt yang sesuai.			✓	Memiliki nilai yang kritisitas yang tinggi (10/100), sehingga akan ada label harga yang akan tertera.
20.	Peserta didik menyelesaikan masalah sesuai prosedur (memahami dan memahami barang / menerima layanan jumlah layanan yang diterima)			✓	Memiliki nilai yang kritisitas yang tinggi (10/100), sehingga akan ada label harga yang akan tertera.
21.	Peserta didik menunjukkan kemandirian secara verbal / nonverbal saat menerima maupun melakukan kegiatan dan ketertarikan dan rasa ingin tahunya.			✓	
22.	Peserta didik menunjukkan sikap positif saat berinteraksi (mengapa, mengapa, dan lain-lain)			✓	
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan kegiatan dengan benar 1 = Mampu melakukan dengan bantuan penuh 2 = Mampu melakukan dengan bantuan sebagian 3 = Mampu melakukan secara mandiri					Skor Maksimum : 60 Skor Perolehan : 44 $\text{Nilai} = \frac{\sum x}{\sum x_{\text{maks}}} \times 100\%$

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{44}{60} \times 100\% \\ &= 73,3\% \end{aligned}$$

CHERYL



Nest Aina

**LEMBAR INSTRUMEN CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN KEMAMPUAN INTELEKTUAL**

Pengisian pada Formasi / Pendidikan ke
Nama Peserta Didik
Hari / Tanggal

5
Nur Hafidha
Setiba, 13 Mei 2021

Petunjuk Pengisian

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik saat kegiatan berlangsung atau pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang ditampilkan peserta didik.

No	Deskriptor	Skor				Komentar
		0	1	2	3	
1	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.				✓	
2	Peserta didik mampu menjelaskan uang kertas dan uang logam saat diperlihatkan oleh peneliti.				✓	
3	Peserta didik mampu menyebutkan ciri-ciri fisik uang kertas dan uang logam secara sederhana (misalnya: kertas = berwarna, printing, tips, bergambar atau logo + huruf, bulat, keras, berkilau).			✓		Pada gambar di atasnya ada foto uang kertas & logam saya bilang & bilang namanya tapi juga kadang lupa
4	Peserta didik mampu menyebutkan nilai nominal uang dengan benar.				✓	
5	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang disebutkan oleh peneliti (misalnya: Rp100, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).				✓	
6	Peserta didik mampu mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama.				✓	
7	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih tinggi atau lebih kecil.				✓	
8	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.				✓	
9	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi.				✓	
10	Peserta didik menyebutkan harga barang setelah memilih.		✓			Perlu diingatkan agar menyebutkan harga barang yang yang dibeli, termasuk info nominalnya yang yang ia punya.
11	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.		✓			
12	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan uia yang ada.		✓			
13	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang ia miliki.		✓			
14	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dibeli.		✓			

15	Peserta didik menyiapkan uang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan tepat dengan harga barang yang tertera).						Dibagikan agar tidak mengurangi ketertarikan dengan nilai uang yang benar (dimula sebagai nilai).
16	Peserta didik menyerahkan uang kepada penjual sebagai harga dan proses pembelian.						
17	Peserta didik menerima barang sesuai pembelian dengan segmen yang sesuai.						
18	Peserta didik menyerahkan transaksi sampai selesai (menghitung dan menerima barang / menerima kembalian jumlah pembelian yang diterima).						Perlu sedikit koreksi
19	Peserta didik menunjukkan kembali uang (tidak rusak / menerima dan menerima) mampu melakukan pembelian dari pembelian dan transaksi).						
20	Peserta didik menunjukkan uang yang sudah kembalian (menerima, menerima, dan lain-lain).						
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan kegiatan dengan baik 1 = Mampu melakukan dengan bantuan penuh 2 = Mampu melakukan dengan bantuan sebagian 3 = Mampu melakukan secara mandiri							Skor Maksimal : 60 Skor Perolehan : <u>52</u> $\text{Nilai} = \frac{\sum X}{\sum X_{\text{max}}} \times 100\%$

$$\text{Nilai} = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$= 86,7\%$$

(Observer)



Nico Ayo

LEMBAR INSTRUMEN GRECELOT PENILAIAN PEMAHAMAN KONSEP YANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL

Pengamatan pada *Pretest* / *Posttest* di
Siswa Peserta Didik
Date / Tanggal

Surat Hidayat
Date, 10. Mei 2011

Petunjuk Pengisian

Observasi dilakukan pada *(P)* pada sebelum dan setelah pembelajaran peserta didik, dan kegiatan berlangsung saat pada saat yang paling sesuai dengan prosedur yang dilaksanakan peserta didik

No	Deskripsi	Skala				Catatan
		0	1	2	3	
1	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.				✓	
2	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam dan dapat dibedakan oleh gambar.				✓	
3	Peserta didik mampu menyebutkan arti baik uang kertas dan uang logam peserta menyebutkan misalnya: kertas - berwujud, panjang, tipis, bergambar dan logam - keras, bulat, kaku, berkilau.			✓		harus kelihatan tapi harus terawat lagi agar bisa dapat dilanjut.
4	Peserta didik mampu menyebutkan nilai nominal uang dengan kata.				✓	
5	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang diberikan oleh peserta misalnya: Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya.				✓	
6	Peserta didik mampu menyebutkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama.				✓	
7	Peserta didik mampu membedakan dan uang dan menunjukkan nilai yang lebih besar dan lebih kecil.				✓	
8	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.				✓	
9	Peserta didik memiliki kuantitas yang tepat dalam jumlah.				✓	
10	Peserta didik menunjukkan harga barang sebelum membeli.			✓		ada pengurangan dan pembeli dan transaksi karena selisihnya.
11	Peserta didik menunjukkan uang yang diterima dengan harga barang.			✓		
12	Peserta didik memiliki barang yang sesuai dengan nilai uangnya.			✓		
13	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang diterima.			✓		
14	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dibeli.				✓	

15.	Peserta didik menyajian yang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah yang yang harus dibayarkan sesuai dengan label harga yang tertera)				✓	
16.	Peserta didik menyajikan yang berupa sesuai sebagai bagian dari proses pembelian				✓	
17.	Peserta didik menerima barang dengan kembalian dengan receipt yang sesuai				✓	
18.	Peserta didik memisahkan transaksi sesuai sistem (transaksi dan menerima barang / menerima kembalian pada kembalian yang diterima)				✓	
19.	Peserta didik menyajikan kembali sesuai tidak rusak / menerima dan menerima sesuai melakukan pembelian dan kembalian dan transaksi)				✓	
20.	Peserta didik menyajikan sikap sesuai saat bertransaksi (menyapa, mengucapkan dan terima)				✓	
Keterangan Nilai: 4 = Tidak sesuai kriteria dan kriteria lainnya 3 = Sesuai kriteria dengan kriteria penuh 2 = Sesuai kriteria dengan kriteria sebagian 1 = Sesuai kriteria secara mandiri						Skor Maksimum : 80 Skor Perolehan : <u>51</u> $\text{Nilai} = \frac{\sum x}{\sum S_{max}} \times 100\%$

$$\text{Nilai} = \frac{51}{80} \times 100\%$$

$$= 63,75\%$$

Obat-obat:

[Signature]
 Nur Aji

B. Subjek SA

LEMBAR INSTRUMEN *OFFICIAL* PENILAIAN PEMAHAMAN KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL

Pengukuran pada Disamir (Perilaku) ke
Nama Peserta Didik
Hari / Tanggal

Sy. Akmal
Selasa / 10 Mei 2022

Penyaji Pengisian:

Observer memberi tanda (✓) pada kolom dan menilai kemampuan peserta didik dan kegiatan berlangsung dan pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang ditampilkan peserta didik.

No.	Deskripsi	Skala				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Peserta didik mampu membedakan bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.			✓		untuk buku, pensil, penghapus, kertas, dan lain-lain.
2.	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam dan dapat membedakan oleh jenisnya.			✓		—
3.	Peserta didik mampu menyebutkan nilai dari uang kertas dan uang logam secara sederhana (misalnya: kertas = berwarna, panjang, lebar, beraturan dan logam = kecil, bulat, keras, berkilau).			✓		untuk kertas, penghapus, dan lain-lain.
4.	Peserta didik mampu menyebutkan nilai nominal uang dengan benar.				✓	
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang diberikan oleh penjual (misalnya: Rp1.000, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).				✓	
6.	Peserta didik mampu menunjukkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama.				✓	
7.	Peserta didik mampu membedakan uang yang dan menunjukkan nilai yang lebih besar dan lebih kecil.			✓		untuk buku, penghapus, dan lain-lain.
8.	Peserta didik mampu menunjukkan jumlah uang sederhana.			✓		untuk buku, penghapus, dan lain-lain.
9.	Peserta didik mampu membeli barang yang sudah dibeli dalam jumlah.				✓	
10.	Peserta didik menunjukkan harga barang sederhana membeli.			✓		untuk buku, penghapus, dan lain-lain.
11.	Peserta didik menunjukkan uang yang sesuai dengan harga barang.			✓		—
12.	Peserta didik membeli barang yang sesuai dengan nilai nominal.			✓		—
13.	Peserta didik menyebutkan dan menunjukkan jumlah uang yang ia miliki.	✓				untuk buku, penghapus, dan lain-lain.
14.	Peserta didik menyebutkan dan menunjukkan harga barang yang dibeli.	✓				untuk buku, penghapus, dan lain-lain.

17.	Peserta didik menyimpulkan uang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan tepat dengan label harga yang tertera)			✓		tidak menyimpulkan jumlah/nilai, tetapi sesuai harga yang ada label
18.	Peserta didik menyimpulkan uang kapada penjual sebagai bagian dari proses pembelian				✓	
19.	Peserta didik menerima barang dalam pembelian dengan receipt yang sesuai			✓		
18.	Peserta didik menyimpulkan nominal tempat nilai (nominalnya dan nominal barang / nominalnya kecekoran jumlah pembelian yang diberikan)				✓	hitunglah berapa banyak belanja, sehingga tidak ada kecekoran
19.	Peserta didik menunjukkan kemas atau label merek / merk yang ada sehingga maupun melakukan pembelian dari kemasan dan merknya)				✓	
20.	Peserta didik menunjukkan sikap sopan dan hormat (mengucapkan, terima kasih, dan lain-lain)			✓		
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan masalah diberikan 1 = Mampu melakukan dengan bantuan guru 2 = Mampu melakukan dengan bantuan orang tua 3 = Mampu melakukan secara mandiri						Skor Maksimum : 60 Skor Perolehan : 44 $Nilai = \frac{\sum X}{\sum X_{max}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}
 N(2) &= \frac{44}{60} \times 100\% \\
 &= 73,3\%
 \end{aligned}$$

Observer,


 D. Fitry, Muband

**LEMBAR INSTRUMEN CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

Pengukuran pada Treatment / Prelesian ke
Nama Peserta Didik
Hari / Tanggal

2
Sya. Alimud
24/11/2024

Penunjuk Pengisian:

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik saat kegiatan berlangsung atau pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang diamati pada peserta didik.

No.	Deskriptor	Skor				Catatan
		0	1	2	3	
1.	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.			✓		tidak dapat dijelaskan
2.	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam saat diperlihatkan oleh peneliti.				✓	
3.	Peserta didik mampu menyebutkan ciri-ciri uang kertas dan uang logam sesuai instruksinya (misalnya: warna – berwarna, panjang, tipis, bergambar atau gambar – kecil, besar, beraturan).			✓		tidak dapat diuraikan dijawabkan hanya sifatnya merupakan simbol
4.	Peserta didik mampu menyebutkan simbol/nominal uang dengan benar.				✓	
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang disebutkan oleh peneliti (misalnya: Rp.500, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000 dan seterusnya).				✓	
6.	Peserta didik mampu mengidentifikasi uang berdasarkan nilai nominal yang sama.				✓	
7.	Peserta didik mampu membedakanlah dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.		✓			Salah, tidak ada yang sama
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.		✓			— — —
9.	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam situasi.				✓	
10.	Peserta didik memperhatikan harga barang sebelum membeli.				✓	
11.	Peserta didik membedakanlah uang yang dimiliki dengan harga barang.		✓			tidak dapat dijelaskan mengapa karena uang dan barangnya adalah berbeda dan sama dibedakan
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai uangnya.		✓			
13.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang ia miliki.		✓			
14.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dipilih.			✓		— — —

15.	Peserta didik menyipikan uang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan tepat dengan label harga yang tertera)			✓	Caranya melakukan uang dan barang yang ada di atas kertas.
16.	Peserta didik menyipikan uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian.			✓	
17.	Peserta didik menerima barang dengan kemasan sesuai yang sesuai.			✓	uang, dengan tepat
18.	Peserta didik menyerahkan transaksi sampai selesai (membayar dan menerima barang / menerima kembalian jumlah kembalian yang diterima)			✓	linda (tapi harga (tapi harga 20))
19.	Peserta didik menunjukkan kumulasi uang tidak harus / menerima dan menerima uang melakukan pembelian dari kumulasi atau transaksi)			✓	
20.	Peserta didik menyerahkan uang tepat saat bertransaksi (membayar, menerima, dan lainnya)			✓	
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan meskipun dibantu 1 = Mampu melakukan dengan bantuan penuh 2 = Mampu melakukan dengan bantuan sebagian 3 = Mampu melakukan secara mandiri					Skor Maksimal : 60 Skor Perolehan : 47 Nilai = $\frac{\sum x}{\sum x_{max}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{47}{60} \times 100\% \\
 &= 78,3\%
 \end{aligned}$$

Obesitas:


R. Fery Alwani

**LEMBAR INSTRUMEN CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

Pengisian pada Instrumen / Penilaian ke :

2

Nama Peserta Didik :

Siti Rahma

Kelas / Tanggal :

SD/10.01/2021

Petunjuk Pengisian:

Observer memberi tanda (✓) pada kolom dan sesuai kemampuan peserta didik, dan kegiatan terdapatnya atau pada dan yang paling sesuai dengan perilaku yang ditampilkan peserta didik.

No.	Deskripsi	Skala				Catatan
		0	1	2	3	
1.	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.				✓	
2.	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam saat diperlihatkan oleh penjual.				✓	
3.	Peserta didik mampu membandingkan nilai dari uang kertas dan uang logam secara sederhana (misalnya: kertas 100000, panjang, tipis, panjang dan logam - kecil, tebal, kasar, berkilau).			✓		nilai 100000 hanya panjang dan kecil
4.	Peserta didik mampu menyebutkan nilai nominal uang dengan benar.				✓	
5.	Peserta didik mampu memaparkan uang sesuai dengan nilai nominal yang disebutkan oleh penjual (misalnya: Rp500, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, dan seterusnya).				✓	
6.	Peserta didik mampu mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama.				✓	
7.	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar dan lebih kecil.				✓	
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.				✓	
9.	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam jumlah.				✓	
10.	Peserta didik menentukan harga barang sebelum membeli.				✓	
11.	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.			✓		
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai uangnya.			✓		terlalu sedikit dan tidak sempat membeli
13.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang ia miliki.			✓		
14.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dipilih.			✓		

15.	Peserta didik menyiapkan uang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan upon dengan label harga yang tertera).			✓	
16.	Peserta didik menyerahkan uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian.			✓	
17.	Peserta didik menerima barang sesuai kebutuhan dengan jumlah yang sesuai.			✓	hasil skor pengisian dari label harga dengan barang (maka ada harga 37 harga)
18.	Peserta didik menyerahkan kembali uang sampai sesuai (membayar dan menerima barang / menerima kecocokan jumlah kebutuhan yang diterima).			✓	
19.	Peserta didik menyerahkan kembali uang tidak sesuai / menerima uang sehingga mampu melakukan pembelian dan kebutuhan atau masalah).			✓	
20.	Peserta didik menyerahkan uang sesuai saat bertransaksi (membayar, menerima, dan lain-lain).			✓	
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan kegiatan dengan benar 1 = Mampu melakukan dengan bantuan penuh 2 = Mampu melakukan dengan bantuan sebagian 3 = Mampu melakukan secara mandiri					Skor Maksimum : 60 Skor Perolehan : <u>51</u> $\text{Nilai} = \frac{\sum x}{\sum S_{\text{max}}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{51}{60} \times 100\% \\ &= 85\%\end{aligned}$$

Observer,


 R. Rany Adhianti

**LEMBAR INSTRUMEN CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HASILATAN INTELEKTUAL**

Pengisian pada Formasi / Pelaksana di
Nama Peserta Didik
Hari / Tanggal

4
10/ Juli 2024
Kelas / X / 10

Petunjuk Pengisian

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik dari kegiatan
tersebut yang ada pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang diharapkan peserta didik.

No.	Deskripsi	Skor				Catatan
		0	1	2	3	
1.	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.				✓	
2.	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam dan diperlihatkan oleh gambar.				✓	
3.	Peserta didik mampu menyebutkan ciri fisik uang kertas dan uang logam sesuai perbedaan (misalnya: warna, ukuran, panjang, tips, terdapat atau tidak terdapat, bahan, tulisan, berkilau).		✓			ditulis gambar/menggambar
4.	Peserta didik mampu menyebutkan nilai nominal uang dengan benar.				✓	
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang diberikan oleh gambar (misalnya Rp500, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).				✓	
6.	Peserta didik mampu mengidentifikasi uang berdasarkan nilai nominal yang sama.				✓	
7.	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.				✓	
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.				✓	
9.	Peserta didik memiliki barang yang menggunakan uang dalam simulasinya.				✓	
10.	Peserta didik menyebutkan harga barang sebelum membeli.				✓	
11.	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.				✓	
12.	Peserta didik memiliki barang yang sesuai dengan nilai nominalnya.				✓	
13.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang ia miliki.		✓			melainkan
14.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dibeli.		✓			— / —

15.	Peserta didik menyamakan uang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan tepat dengan label harga yang tertera)		✓	Energy Lupa Lupa
16.	Peserta didik menyerahkan uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian		✓	
17.	Peserta didik menerima barang dan/atau kembalian dengan receipt yang sesuai		✓	
18.	Peserta didik mengklasifikasi transaksi sampai selesai (mendayag dan menerima barang / menerima kembalian sesuai jumlah kembalian yang diberikan)		✓	uang, kupon, dan lain
19.	Peserta didik menyerahkan kembali uang (tidak mau / menunggu saat menunggu maupun melakukan pembelian dari kemudian akan transaksi)		✓	
20.	Peserta didik menunjukkan sikap tepat saat berinteraksi (sopan, santun, dan lainnya)		✓	
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan transaksi apapun 1 = Mampu melakukan dengan bantuan penuh 2 = Mampu melakukan dengan bantuan sebagian 3 = Mampu melakukan secara mandiri				Skor Maksimum : 60 Skor Perolehan : 55 $\text{Nilai} = \frac{\sum X}{\sum S_{\text{maks}}} \times 100\%$

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{55}{60} \times 100\% \\ &= 91.6\% \end{aligned}$$

Observer,


R. Rany Mulyanti

C. Subjek M

**LEMBAR INSTRUMEN CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP YANG PESERTA DIDIK DENGAN KEMAMPUAN INTELEKTUAL**

Pengamatan pada instrumen : Petakusan 14
Nama Peserta Didik :
Hari / Tanggal :

1
Maf eda
Jafar, 12 Juli 2023

Prinsip Pengisian:

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik saat kegiatan berlangsung atau pada skor yang paling sesuai tingkat penguasaan yang ditampilkan peserta didik.

No.	Deskripsi	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.				✓	
2.	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam saat diperlihatkan oleh penjual.			✓		Rumahnya banyak penjelasan Dik. penjual terlihat di rumah dan di sekolah
3.	Peserta didik mampu menyebutkan ciri fisik uang kertas dan uang logam sesuai warnanya (misalnya: kertas = berwarna, panjang, tipis, berpori dan ligas = kecil, tebal, kaku, lentur).			✓		masih banyak kesulitan harus menggunakan bantuan teman-temannya
4.	Peserta didik mampu menunjukkan nilai nominal uang dengan benar.			✓		Bekerja masih keliru
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang disebutkan oleh penjual (misalnya: Rp100, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000 dan seterusnya).			✓		Uang, sehingga dia tidak malu, acan (verbal)
6.	Peserta didik mampu mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama.			✓		masih keliru dan harus di bantu di rumah untuk
7.	Peserta didik mampu membedakan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.			✓		
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.			✓		
9.	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam jumlah.			✓		barang dalam rumah banyak keinginan, mau beli 1 di rumah atau di sekolah barang dan uangnya
10.	Peserta didik menentukan harga barang sesuai kebutuhan.			✓		
11.	Peserta didik membedakan uang yang dimiliki dengan harga barang.			✓		
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai uangnya.			✓		
13.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang ia miliki.			✓		
14.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dibeli.			✓		

15.	Peserta didik mengorganisir suatu sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan tepat dengan label harga yang tertera)			✓	Langsung mengorganisir uang dengan nilai uang tanpa menggunakan kertas yang jumlahnya 2 minggu kemudian tanpa di ttp dulu.
16.	Peserta didik mengorganisir uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian.			✓	
17.	Peserta didik menerima barang sesuai kebutuhan dengan receipt yang sesuai			✓	revisi: Peserta diminta untuk ada kata terima kasih di: saat barang diterima saat ilham t. per. dimana. dananya.
18.	Peserta didik mengorganisir menerima receipt sesuai (membayar dan menerima barang / menerima kawatikan untuk pembelian yang diterima)			✓	Menerima dan lain lain.
19.	Peserta didik mengorganisir bentuk awal (tidak masuk / menerima dan menerima sesuai kebutuhan kemudian dan kemudian dan kemudian)			✓	
20.	Peserta didik mengorganisir ulang seperti saat (menerima dan kemudian, dan kemudian)			✓	
Ketercapaian Skor: 0 = Tidak mampu melakukan kegiatan tersebut. 1 = Mampu melakukan dengan bantuan guru. 2 = Mampu melakukan dengan bantuan keluarga. 3 = Mampu melakukan secara mandiri.					Skor Maksimal : 60 Skor Perolehan : <u>44</u> $Nilai = \frac{\sum x}{\sum x_{max}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{44}{60} \times 100\% \\
 &= 73.3\%
 \end{aligned}$$

Obesitas:


 NCDR. AN

**LEMBAR INSTRUMEN CHECKLIST PENGALAMAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

Pengukuran pada Frekuensi / Perilaku ke
Nama Peserta Didik
Hari / Tanggal

2

MATHIO

Rabu, 13 Juli 2023

Petunjuk Pengisian

Observer memberi tanda (✓) pada kolom dari semua kemampuan peserta didik dan kegiatan berlangsung atau pada cara yang paling sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan peserta didik.

No	Deskriptor	Skala				Catatan
		0	1	2	3	
1	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.				✓	
2	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam saat diperlihatkan oleh peneliti.				✓	
3	Peserta didik mampu menyebutkan ciri fisik uang kertas dan uang logam sesuai selisihnya (misalnya: kertas – berwarna, panjang, tipis, berporos dan logam – kecil, tebal, besar, berkilau).			✓		misal warna kesulau, berat, panjang, ukuran, logam, timah
4	Peserta didik mampu menyebutkan nilai nominal uang dengan benar.			✓		Sekarang masih belajar / lupa, sehingga di ya
5	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang disebutkan oleh peneliti (misalnya: Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).			✓		Idemutur Raka (verbal).
6	Peserta didik mampu mengkonversi uang berdasarkan nilai nominal yang sama.				✓	
7	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.		✓			masih piro di damping
8	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang selisihnya.			✓		Piru dampingan
9	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi.				✓	
10	Peserta didik menentukan harga barang sebelum memilih.		✓			
11	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.			✓		
12	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai uangnya.			✓		
13	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang ia miliki.				✓	
14	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dipilih.			✓		

15.	Peserta didik menghitung rata-rata dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan tepat dengan label harga yang tertera).			✓	Ingatlah menyatukan dulu dengan nilai rupiah yang kemudian nilai yang besarnya 4 angka kemudian angka 4 itu ditulis diatas
16.	Peserta didik menyatukan uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian.			✓	
17.	Peserta didik menerima barang sesuai kebutuhan dengan respon yang sesuai.			✓	Ada kuman, kuman ya bisa dihilangkan dari jant. 40
18.	Peserta didik menyerahkan uang ke penjual sesuai (membayar dan menerima barang / menerima kembalian jumlah kebutuhan yang diutuskan).			✓	Berikutnya adalah Pindah.
19.	Peserta didik menyerahkan kawat uang tidak rusak / seragamnya atau menerima respon pembelian, kawat dan kawatnya atau kawatnya).			✓	
20.	Peserta didik menyerahkan uang tepat dan beraturan (uang, kawat, dan kawat).			✓	
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan kegiatan dengan benar 1 = Mampu melakukan dengan bantuan penuh 2 = Mampu melakukan dengan bantuan sebagian 3 = Mampu melakukan secara mandiri					Skor Maksimum : 40 Skor Perolehan : 47 $Nilai = \frac{\sum x}{\sum x_{maks}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{47}{60} \times 100\% \\
 &= 78,3\%
 \end{aligned}$$

Guru

 NCM 412

**LEMBAR INSTRUMEN CECHELET PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

Pengukuran pada *Pretest* / *Posttest* ke
Nama Peserta Didik
Hari / Tanggal

3
Mujiyuda
Selasa, 19 Juli 2024

Petugas Pengukuran

Observei membuat tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik saat kegiatan berlangsung, dan pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan peserta didik.

No.	Deskripsi	Skor				Catatan
		0	1	2	3	
1.	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.			✓		
2.	Peserta didik mampu menyebutkan uang kertas dan uang logam yang diperlihatkan oleh pendidik.			✓		
3.	Peserta didik mampu menyebutkan arti dari uang kertas dan uang logam secara sederhana (misalnya: kertas = berwana, panjang, tipis, sedangkan uang logam = kecil, bulat, keras, berkilau).			✓		
4.	Peserta didik mampu menyebutkan nilai/kegunaan uang dengan benar.			✓		
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang ditunjukkan oleh pendidik (misalnya: Rp100, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).			✓		
6.	Peserta didik mampu mengidentifikasi uang berdasarkan nilai nominal yang sama.			✓		
7.	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.			✓		
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.	✓				Ada daftar perhitungan yang sudah perlu di siapkan (halaman lain)
9.	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam situasi.			✓		
10.	Peserta didik membandingkan harga barang sebelum memilih.		✓			
11.	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.		✓			
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai uangnya.		✓			
13.	Peserta didik menyebutkan arti menunjukkan jumlah uang yang dimiliki.			✓		
14.	Peserta didik menyebutkan arti menunjukkan harga barang yang dibeli.		✓			Perlu mengingat bahwa harga Rp10000.

15.	Peserta didik menyerahkan uang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan tepat dengan label harga yang tertera).			✓	Peserta di arahkan agar tidak langsung menyerahkan uang dengan nilai besar.
16.	Peserta didik menyerahkan uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian.			✓	
17.	Peserta didik menerima barang dan jasa kemudian dengan uang yang sama.			✓	diingat dan dia arahkan
18.	Peserta didik menyerahkan barang sesuai selera (membayar dan menerima barang / menerima sececihan jumlah kembalian yang diterima).			✓	agar pembeli dapat / utapan saat berbelanja.
19.	Peserta didik menunjukkan kontrol uang (tidak rusak / utasannya saat menerima uang) melakukan pembelian dari keranjang dan transfer).			✓	
20.	Peserta didik menunjukkan siap kapan dan bertransaksi (menyapa, menerima, dan terima).			✓	
Lembar Kerja Siswa: 0 = Tidak mampu melakukan kegiatan dengan dilatih 1 = Mulai melakukan dengan bantuan guru 2 = Mulai melakukan dengan bantuan sebangun 3 = Mulai melakukan secara mandiri					Skor Maksimum : 60 Skor Perolehan : <u>51</u> $\text{Nilai} = \frac{\sum X}{\sum X_{\text{max}}} \times 100\%$

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{51}{60} \times 100\% \\ &= \underline{\underline{85\%}} \end{aligned}$$

Observer,


Husein Ali

15.	Peserta didik menyiapkan uang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan tepat dengan label harga yang tertera).			✓	<i>peserta di bagian pengingat dan pembelian dari barangnya</i>
16.	Peserta didik menyerahkan uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian.			✓	
17.	Peserta didik menerima barang dan/atau layanan dengan uang yang seram.			✓	
18.	Peserta didik menyerahkan simpanan tempat sesuai (mengisi dan menerima barang / menerima layanan sesuai jumlah kembalian yang diterima).			✓	<i>harus di beri arahan harus pelafian.</i>
19.	Peserta didik menunjukkan kontrol uang (tidak rusak / menerima uang kembalian) maupun melakukan kasatukan dari kembalian dan transaksi.			✓	
20.	Peserta didik menunjukkan sikap santun saat bertransaksi (mengucapkan salam, dan lain-lain).			✓	
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan kegiatan di bentuk 1 = Mampu melakukan dengan bantuan orang lain 2 = Mampu melakukan dengan bantuan sebagian 3 = Mampu melakukan secara mandiri					Skor Maksimum : 60 Skor Perolehan : <u>57</u> $Nilai = \frac{\sum x}{\sum x_{max}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{57}{60} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Observer,


 NPM : 1911

D. Subjek MZ]

**LEMBAR INSTRUSI CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN BAKORATAN INTELEKTUAL**

Pengisian pada formasi / Prekuisisi ke
Nama Peserta Didik
Hari / Tanggal

3
di: [nama] [nama]
SWAN, 12/04/2024

Petunjuk Pengisian:

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik yang kegiatan berlangsung atau pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan peserta didik.

No.	Deskriptor	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Peserta didik mampu membedakan bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.			✓		ada perbedaan antara dan pembeli dengan uang
2.	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam yang diperlihatkan oleh penjual.			✓		ada perbedaan antara uang kertas dan logam
3.	Peserta didik mampu menyebutkan (a) fiat yang kertas dan uang logam misal: sekeping (misalnya: kertas - berwarna, panjang, lebar, bergambar atau logam - kecil, bulat, besar, berkilau).			✓		ada fiat dan ada dari penjual
4.	Peserta didik mampu menyebutkan nilai/nominal uang dengan benar.			✓		ada nilai dengan uang penjual
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang disebutkan oleh penjual (misalnya: Rp500, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).			✓		
6.	Peserta didik mampu mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama.			✓		ada nilai yang berbeda-beda
7.	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.			✓		
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang seluruhan.			✓		ada jumlah seluruh uang
9.	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi.				✓	
10.	Peserta didik memperhatikan harga barang sebelum memilih.			✓		
11.	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.		✓			ada dengan barang
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai uangnya.			✓		
13.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang ia miliki.		✓			ada nilai dengan uang
14.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dipilih.		✓			

15.	Peserta didik menyiapkan alat sesuai dengan tugas belajar (menghitung jumlah kayu yang telah dipotong tepat dengan label kayu yang tertera).	✓			masih perlu dibantu dalam persiapan
16.	Peserta didik menyatukan kayu menjadi papan sebagai bagian dari proses pembuatan.			✓	
17.	Peserta didik memotong panjang dan lebar lembaran dengan tegang yang sesuai.		✓		
18.	Peserta didik menyelesaikan susunan sampai selesai (membayar dan menerima barang / menerima lembaran jumlah lembaran yang diterima).	✓			perlu dibantu saat kegiatan
19.	Peserta didik menunjukkan kontrol proses tidak rusak / memeriksa saat pemasangan apakah melakukan kesalahan dan bagaimana cara membetulkan.			✓	
20.	Peserta didik menunjukkan sikap sopan saat berinteraksi dengan masyarakat, dan lainnya.		✓		
Keterampilan Sikap: 0 = Tidak mampu melakukan kegiatan tersebut 1 = Mampu melakukan dengan bantuan penuh 2 = Mampu melakukan dengan bantuan sebagian 3 = Mampu melakukan secara mandiri					Skor Maksimal : 60 Skor Perolehan : <u>39</u> $\text{Nilai} = \frac{\sum x}{\sum x_{\text{max}}} \times 100\%$

$$\text{Nilai} = \frac{39}{60} \times 100\% \\ = 65\%$$

Disetujui,


 (Raga Iqbal Andri)

**LEMBAR INSTRUKSI CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

Pengisian pada Formasi / Petemuan ke :
Nama Peserta Didik :
Hari / Tanggal :

2
M. Zaki Jamaliyah
Rabu, 17 Mei 2023

Petunjuk Pengisian

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik saat kegiatan berlangsung atau pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang ditampilkan peserta didik.

No.	Deskripsi	Skor				Catatan
		0	1	2	3	
1.	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.			✓		belum sedikit barangnya belum segar
2.	Peserta didik mampu memahami uang kertas dan uang logam saat diperlihatkan oleh peneliti.			✓		ada, sudah ada di depan
3.	Peserta didik mampu mengidentifikasi nilai uang kertas dan uang logam sesuai motifnya (misalnya: kertas "berwarna, panjang, tipis, berpetak atau garis - garis, bulat, lonjong, berkilau).			✓		
4.	Peserta didik mampu menyebutkan nilai nominal uang dengan benar.			✓		
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang disebutkan oleh peneliti (misalnya: Rp500, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).			✓		masih bisa dibaca nilai uangnya
6.	Peserta didik mampu mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama.			✓		
7.	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.				✓	
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.			✓		masih sedikit hitung
9.	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi.			✓		
10.	Peserta didik memahami bahwa harga barang sebelum membeli.			✓		
11.	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.			✓		masih sedikit sudah cukup
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai uangnya.			✓		
13.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang ia miliki.			✓		
14.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dibeli.			✓		

15.	Peserta didik menunjukkan sikap sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah yang harus dibayarkan atau dengan label harga yang tertera)				tidak terdapat
16.	Peserta didik menunjukkan sikap kepala tegak dengan bagian dari proses pembelian			✓	
17.	Peserta didik menerima barang dengan baik dan sesuai dengan yang sesuai			✓	
18.	Peserta didik menunjukkan tindakan sesuai etika (menghargai dan menerima barang / menerima kecocokan jumlah pembelian yang diterima)			✓	tidak ada karena sudah diberikan soal langsung diberikan
19.	Peserta didik menunjukkan bentuk sikap tidak marah / menerima dan menerima dengan menerima tindakan tindakan dari tindakan dan tindakan)			✓	
20.	Peserta didik menunjukkan sikap wajar dan beretika (menghargai, menerima, dan lain-lain)			✓	
Keterangan Skor: 0 = Tidak menunjukkan tindakan pembelian di atas 1 = Menunjukkan dengan tindakan penuh 2 = Menunjukkan dengan tindakan setengah 3 = Menunjukkan dengan tindakan penuh					Skor Maksimum : 60 Skor Perolehan : <u>44</u> $Nilai = \frac{\sum X}{\sum X_{max}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{44}{60} \times 100\% \\
 &= 73,3\%
 \end{aligned}$$

Observer,


 (Raga Raga Purnama)

**LEMBAR INSTRUMEN CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

Persebaran pada (termasuk) Partisipan ke
Nama Peserta Didik
(Hari / Tanggal)

7
M. Zaki Jambak
Sabtu, 19 Mei 2023

Petunjuk Pengisian:

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik saat kegiatan berlangsung atau pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan peserta didik.

No.	Deskripsi	Skor				Catatan
		0	1	2	3	
1.	Peserta didik mampu membedakan harga uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat dipertukarkan tanpa adanya uang.			✓		masih sedikit diabaikan oleh peserta
2.	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam saat dipertukarkan oleh penjual.			✓		
3.	Peserta didik mampu menyebutkan ciri fisik uang kertas dan uang logam secara sederhana (misalnya: warna – berwarna, gambar, tips, terdapat atau tidak – tidak, foto, kata, tulisan).			✓		masih butuh di bimbing oleh guru
4.	Peserta didik mampu menyebutkan nilai/nominal uang dengan benar.			✓		
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang diberikan oleh penjual (misalnya Rp500, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).			✓		
6.	Peserta didik mampu mengidentifikasi uang berdasarkan nilai nominal yang sama.			✓		masih perlu sedikit diabaikan
7.	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.			✓		
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.		✓			perlu bimbingan sedikit
9.	Peserta didik mampu barang yang ingin dibeli dalam modal.			✓		
10.	Peserta didik menyebutkan harga barang setelah modal.			✓		masih perlu bimbingan sedikit
11.	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.			✓		
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai uangnya.			✓		
13.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan penjual yang ia miliki.			✓		
14.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dibeli.			✓		

15.	Peserta didik menyajikan suatu kasus dengan harga barang (menghitung jumlah yang yang harus dibayarkan upai dengan label harga yang tertera).			✓	berulang, masih lupa konsep dan jawaban
16.	Peserta didik menyelesaikan suatu kasus sebagai latihan dari proses pembelajaran.			✓	
17.	Peserta didik menerima barang (barang) kemudian dengan rumus yang sesuai.			✓	
18.	Peserta didik menyelesaikan masalah sampai akhir (menyebutkan dan menerima barang / menerima kemudian jumlah kemudian yang diterima).			✓	salah, masih lupa bilangan dan jawaban
19.	Peserta didik menggunakan konsep yang tidak mudah / menerima saat menerima rumus kemudian kemudian dan kemudian dan (menyebut).			✓	
20.	Peserta didik menggunakan sikap sikap yang berkaitan (mengapa, mengapa, dan lain-lain).			✓	
Keterangan Skor: 5 = Tidak sampai melakukan kegiatan belajar 4 = Mulai melakukan dengan bantuan guru 3 = Mulai melakukan dengan bantuan orang lain 2 = Mulai melakukan secara mandiri					Skor Maksimal : 60 Skor Perolehan : 45 $Nilai = \frac{\sum x}{\sum x_{max}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{45}{60} \times 100\% \\
 &= 75\%
 \end{aligned}$$

Observer,

[Signature]

[Signature]

LEMBAR INSTRUMEN CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN KEMAMPUAN INTELEKTUAL

Pengisian pada (Tentukan) Perilaku ke
Nama Peserta Didik
Hari / Tanggal

4
M. Zam. Jember
Rabu, 26 Mei 2024

Petunjuk Pengisian:

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik saat kegiatan berlangsung atau pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan peserta didik.

No.	Deskriptor	Skor				Catatan
		0	1	2	3	
1.	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.				✓	
2.	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam yang diperlakukan oleh penjual.				✓	
3.	Peserta didik mampu menjelaskan nilai fisik uang kertas dan uang logam sesuai sebanding (misalnya, kertas = seribu, panjang, tipis, benjolan dan logam = kecil, tebal, keras, berkilau).			✓		Pada saat ini hanya ada seribu dan dua ribu saja
4.	Peserta didik mampu menjelaskan nilai/nominal uang dengan benar.			✓		
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang disebutkan oleh penjual (misalnya Rp500, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).			✓		ada mata uang selain seribu, dua ribu, dan lima ribu
6.	Peserta didik mampu mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama.				✓	
7.	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan uang yang lebih besar atau lebih kecil.				✓	
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.			✓		masih butuh sedikit bantuan
9.	Peserta didik mampu barang yang ingin dibeli dalam jumlah.				✓	
10.	Peserta didik menyebutkan harga barang sebelum membeli.		✓			Pada saat ini sudah ada diskon dan mata uang selain seribu
11.	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.			✓		
12.	Peserta didik membandingkan barang yang sesuai dengan nilai uangnya.			✓		
13.	Peserta didik menjelaskan apa yang diperlukan untuk membeli barang yang ia miliki.				✓	
14.	Peserta didik menjelaskan apa yang diperlukan untuk menunjukkan harga barang yang dibeli.			✓		

15.	Peserta didik menyiapkan uang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan agar dengan label harga yang tertera)			✓	nama guru subject bahasa & akhlak dan praktisi
16.	Peserta didik menyatukan uang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian			✓	
17.	Peserta didik menerima barang dan/atau kembalian dengan uang yang sesuai			✓	
18.	Peserta didik menyelesaikan transaksi dengan sukses (membayar dan menerima barang / menerima kembalian jumlah pembelian yang diterima)			✓	nama siswa di belakang sat-nya
19.	Peserta didik menunjukkan kondisi uang (tidak rusak / menerima sat mutunya maupun melakukan kondisi dari kawatir dan terawat)			✓	
20.	Peserta didik menunjukkan sikap yang santun bertransaksi (mengucapkan, menerima, dan terima)			✓	
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan kegiatan dengan benar 1 = Mampu melakukan dengan bantuan penuh 2 = Mampu melakukan dengan bantuan sebagian 3 = Mampu melakukan secara mandiri					Skor Maksimal : 60 Skor Perolehan : 48 $Nilai = \frac{\sum X}{\sum X_{max}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{48}{60} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Observe



(Riza Zaki Kurnia)

E. Subjek MR

**LEMBAR INSTRUMEN CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP YANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

Pengisian pada Tanggal / Penilaian ke
Nama Peserta Didik
Tgl / Tanggal

S
M. Rizki
Selasa / 12 Juli 2022

Petunjuk Pengisian

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik saat kegiatan berlangsung dan pada skor yang paling sesuai dalam penilaian yang diharapkan peserta didik.

No	Indikator	Skor					Catatan
		0	1	2	3	4	
1.	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.			✓			
2.	Peserta didik mampu menyebutkan uang kertas dan uang logam yang diperdagangkan oleh penjual.			✓			uang kertas & koin kardus
3.	Peserta didik mampu menyebutkan arti dari uang kertas dan uang logam secara sederhana (misalnya: kertas = barisan, panjang, tipis, terdapat atas logam = kecil, bulat, berat, berkilau).		✓				uang kertas kardus & koin logam
4.	Peserta didik mampu menunjukkan nilai nominal uang dengan benar.			✓			
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang dibutuhkan oleh penjual (misalnya: Rp200, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000 dan sebagainya).		✓				uang kertas uang logam
6.	Peserta didik mampu mengeluarkan uang berdasarkan nilai nominal yang diminta.		✓				II
7.	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.		✓				II
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.		✓				
9.	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam simulasi.			✓			
10.	Peserta didik memberikan harga barang sebelum membeli.		✓				
11.	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.		✓				uang kertas & koin
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan isi angpau.		✓				
13.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan jumlah uang yang ia miliki.		✓				
14.	Peserta didik menyebutkan atau menunjukkan harga barang yang dipilih.		✓				

15.	Peserta didik menyajikan rangkuman dengan menggunakan gambar/judul yang yang harus ditayangkan tepat dengan isi dari buku yang dibaca.	✓			baca, hubungan ada praktik
16.	Peserta didik memvisualisasikan rangkuman dengan gambar yang dari proses pembelajaran.		✓		hasil belajar + dengan media
17.	Peserta didik menerima barang-barang kemudian dengan gambar yang sesuai.		✓		
18.	Peserta didik memvisualisasikan materi sampai selesai (membaca dan menerima barang / menerima kecocokan hasil pembelajaran yang diterima)	✓			hasil belajar dan hasil yang signifikan
19.	Peserta didik menunjukkan hasil dari proses (tidak wajib / menerima dan menerima gambar melakukan kegiatan dan kegiatan dari proses)		✓		
20.	Peserta didik menunjukkan sikap yang baik (mengapa, mengapa, dan lain-lain)		✓		
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan kegiatan di atas 1 = Mampu melakukan dengan bantuan guru 2 = Mampu melakukan dengan bantuan teman 3 = Mampu melakukan secara mandiri					Skor Maksimum : 60 Skor Perolehan : <u>28</u> $Nilai = \frac{\sum X}{\sum S_{max}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{28}{60} \times 100\% \\
 &= 46,6\%
 \end{aligned}$$

Chirisa,



(Yang Dipertanggungjawabkan...)

**LEMBAR INSTRUMEN CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

Pengamatan pada Instrumen / Pelaksanaan di

Nama Peserta Didik

Hari / Tanggal

2

Sl. Rahmat

Senin, 17 Mei 2022

Petunjuk Pengisian:

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik saat kegiatan berlangsung dan pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang ditampilkan peserta didik.

No.	Deskripsi	Skor					Catatan
		0	1	2	3	4	
1.	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.			✓			belum paham hubungan antara uang dan barang
2.	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam saat diperlihatkan oleh peneliti.			✓			belum paham perbedaan uang
3.	Peserta didik mampu menyebutkan satu fungsi uang kertas dan uang logam secara sederhana (misalnya: kertas = berwarna, panjang, tipis, bergambar atau logam = kecil, berat, keras, berkilau).			✓			belum paham fungsi uang
4.	Peserta didik mampu menyebutkan nilai nominal uang dengan benar.			✓			
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang disebutkan oleh peneliti (misalnya: Rp1000, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).			✓			belum paham hubungan uang dengan barang
6.	Peserta didik mampu mengelompokkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama.			✓			
7.	Peserta didik mampu membandingkan dua uang dan menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.			✓			belum paham perbedaan nilai uang
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.		✓				
9.	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam situasi.			✓			
10.	Peserta didik menyebutkan harga barang sebelum membeli.		✓				
11.	Peserta didik membandingkan uang yang dimiliki dengan harga barang.		✓				belum paham hubungan uang dengan barang
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai uangnya.		✓				
13.	Peserta didik menyebutkan satu menunjukkan produk yang yang ia miliki.			✓			
14.	Peserta didik menyebutkan satu menunjukkan harga barang yang dibeli.			✓			

15.	Peserta didik menyajikan uang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan tepat dengan label harga yang tertera).	/			tidak ada kesalahan dalam cara hitung
16.	Peserta didik menyerahkan uang kepada penjual sebagai bayar dan proses pembelian.			2	
17.	Peserta didik menerima barang sesuai pembelian dengan receipt yang sesuai.		/		
18.	Peserta didik menyerahkan kembali uang kembalian (menyebutkan dan menerima barang / memastikan kecocokan jumlah kembalian yang diterima).	/			
19.	Peserta didik menyerahkan kepada teman tidak masuk / menerima uang kembalian maupun melakukan kesalahan dari ketentuan dan transaksi).			/	
20.	Peserta didik menyerahkan uang sesuai yang harusnya (kemungkinan, menerima, dan lainnya).	/			
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan aktivitas diberikan 1 = Mampu melakukan dengan bantuan penuh 2 = Mampu melakukan dengan bantuan sebagian 3 = Mampu melakukan secara mandiri					Skor Maksimum : 60 Skor Perolehan : 35 $Nilai = \frac{\sum X}{\sum X_{max}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{35}{60} \times 100\% \\
 &= 58,3\%
 \end{aligned}$$

Observe,

[Signature]

(*[Signature]* *[Signature]* *[Signature]*)

**LEMBAR INSTRUMEN CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

Pengukuran pada Instrumen / Penilaian ke:
Nama Peserta Didik
Hari / Tanggal

3
M. Ridwan
Sabtu - 19 Juli 2024

Petunjuk Pengisian

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik saat kegiatan berlangsung atau pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan peserta didik.

No.	Deskriptor	Skor				Catatan
		0	1	2	3	
1.	Peserta didik mampu memahami bahwa uang digunakan untuk membeli barang dan barang tidak dapat diperoleh tanpa adanya uang.			✓		masih ada siswa bingung dgn materi
2.	Peserta didik mampu membedakan uang kertas dan uang logam dari segi tampilan fisik sendiri.			✓		"
3.	Peserta didik mampu menyebutkan arti frisk uang, kerta, dan uang logam secara sederhana (misalnya: kertas = berwana, panjang, tipis, bergambar atau logo dan simbol, berat, kaku, lentur).			✓		masih ada siswa bingung dgn materi
4.	Peserta didik mampu menyebutkan simbolisasi yang terdapat pada uang.			✓		
5.	Peserta didik mampu menunjukkan uang sesuai dengan nilai nominal yang tertera pada uang (nominal yang tertera pada uang: Rp100, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, dan seterusnya).			✓		masih ada siswa bingung dgn materi
6.	Peserta didik mampu menunjukkan uang berdasarkan nilai nominal yang sama.			✓		"
7.	Peserta didik mampu membedakan uang yang dan menentukan nilai yang lebih besar dan lebih kecil.			✓		
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah uang sederhana.			✓		
9.	Peserta didik memilih barang yang ingin dibeli dalam situasi.			✓		
10.	Peserta didik menggunakan harga barang sebagai acuan.			✓		ada siswa bingung dgn materi
11.	Peserta didik menggunakan uang yang dimiliki dengan harga barang.			✓		"
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai uangnya.			✓		"
13.	Peserta didik menyebutkan cara menggunakan jumlah uang yang dimiliki.			✓		
14.	Peserta didik menyebutkan cara menggunakan harga barang yang dipilih.			✓		

15.	Peserta didik menyempikan ang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah ang yang harus dibayarkan tepat dengan total harga yang tertera)				✓	valid watch harga barang sesuai harga dibayar
16.	Peserta didik menyebarkan ang kepada penjual sebagai bagian dari proses pembelian				✓	
17.	Peserta didik menerima barang sesuai kembalian dengan rapped yang sesuai				✓	
18.	Peserta didik menyerahkan kembali uang sesuai (membayar dan menerima barang / menerima kembalian / jatuh kembalian yang diterima)				✓	valid watch harga barang sesuai harga dibayar
19.	Peserta didik menyerahkan kembali uang (tidak sesuai / menerima dan menerima uang melakukan kesalahan dan kembalian dan kembalian)				✓	
20.	Peserta didik menyerahkan uang sesuai saat pembelian (uang yang diterima, dan kembalian)				✓	
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan kegiatan diatas 1 = Mampu melakukan dengan bantuan guru 2 = Mampu melakukan dengan bantuan teman 3 = Mampu melakukan secara mandiri						Skor Maksimum : 60 Skor Perolehan : 41 $Nilai = \frac{\sum x}{\sum x_{max}} \times 100\%$

$$\begin{aligned}
 Nilai &= \frac{41}{60} \times 100\% \\
 &= 68,3\%
 \end{aligned}$$

Observer:


 (Riza Rizki)

**LEMBAR INSTRUMEN CHECKLIST PENILAIAN PEMAHAMAN
KONSEP UANG PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

Pengalaman pada *Treatment / Partisipasi* ke
Nama Peserta Didik
Hari / Tanggal

4
M. Rizki
Rabu, 20 Mei 2020

Petunjuk Pengisian

Observer memberi tanda (✓) pada kolom skor sesuai kemampuan peserta didik saat kegiatan berlangsung dan pada skor yang paling sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan peserta didik.

No.	Deskripsi	Skor					Catatan
		0	1	2	3	4	
1.	Peserta didik mampu membandingkan barang yang digunakan untuk membuat barang dan barang tidak dapat diprediksi siapa yang punya.			✓			tidak ada yang menjawab
2.	Peserta didik mampu membandingkan barang yang satu dengan yang lain dan dapat diprediksi siapa yang punya.				✓		
3.	Peserta didik mampu membandingkan ciri fisik yang berbeda dan yang sama secara sederhana (misalnya: warna - berwarna, panjang, tipis, beratnya sama atau berbeda, besar, kecil, keras, lembut).			✓			tidak ada yang menjawab
4.	Peserta didik mampu membandingkan nilai nominal yang berbeda.				✓		
5.	Peserta didik mampu menunjukkan barang sesuai dengan nilai nominal yang dibutuhkan oleh penjual (misalnya Rp500, Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, dan seterusnya).				✓		
6.	Peserta didik mampu mengelompokkan barang berdasarkan nilai nominal yang sama.				✓		
7.	Peserta didik mampu membandingkan dan yang lain menentukan nilai yang lebih besar atau lebih kecil.				✓		
8.	Peserta didik mampu menghitung jumlah yang sederhana.			✓			tidak ada yang menjawab
9.	Peserta didik memilih barang yang lebih banyak atau sedikit.				✓		
10.	Peserta didik membandingkan harga barang sederhana.		✓				tidak ada yang menjawab
11.	Peserta didik membandingkan barang yang dimiliki dengan harga barang.			✓			tidak ada yang menjawab
12.	Peserta didik memilih barang yang sesuai dengan nilai nominal.			✓			
13.	Peserta didik membandingkan barang yang dimiliki dengan barang yang lain.			✓			
14.	Peserta didik membandingkan nilai nominal dengan barang yang dimiliki.			✓			

15.	Peserta didik menyimpulkan uang sesuai dengan harga barang (menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan tepat dengan label harga yang tertera)			✓	bagian harga sesuai sistem dan jumlahnya
16.	Peserta didik menyimpulkan uang sebagai alat tukar dalam proses perdagangan			✓	
17.	Peserta didik menerima barang sesuai kebutuhan dengan respon yang sesuai			✓	0
18.	Peserta didik menyimpulkan memiliki uang sebagai sumber (membayar dan menerima barang / memiliki kemasukan jumlah kebutuhan yang diinginkan)			✓	0
19.	Peserta didik menunjukkan bentuk uang (nilai, merek / menerima dan menunggu respon melakukan pembelian dan kemasukan dan kemasukan)			✓	
20.	Peserta didik menunjukkan sikap sopan saat berinteraksi (mengapa, mengapa, dan terima kasih)			✓	
Keterangan Skor: 0 = Tidak mampu melakukan kegiatan tersebut 1 = Mampu melakukan dengan bantuan penuh 2 = Mampu melakukan dengan bantuan sebagian 3 = Mampu melakukan secara mandiri					Skor Maksimal : 60 Skor Perolehan : <u>42</u> Nilai = $\frac{\sum x}{\sum x_{max}} \times 100\%$

$$\text{Nilai} = \frac{42}{60} \times 100\%$$

$$= 70\%$$

Orkeset,



(Dip. Doc. Rinal)

Lampiran 10. Pemerolehan Rekapitulasi Data Penelitian

NILAI (SKOR) KESELURUHAN BERDASARKAN PENGAMATAN OBSERVER TERKAIT PEMAHAMAN KONSEP UANG DAN KEMANDIRIAN PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL MELALUI KEGIATAN PEMBELAJARAN BERBASIS *UNITED LEARNING DESIGN FOR LEARNING (ULDL)*

No.	Subjek	Aspek	T1	T2	T3	T4
1.	NIH	Kemampuan dan Kemampuan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran <i>United Learning Design for Learning (ULDL)</i>	51 / 96 %	63 / 79 %	68 / 84 %	75 / 94 %
2.	SA		59 / 74 %	65 / 81 %	68 / 86 %	76 / 95 %
3.	M		65 / 86 %	72 / 90 %	77 / 96 %	80 / 100 %
4.	M22		62 / 85 %	63 / 79 %	65 / 82 %	70 / 88 %
5.	MH		58 / 74 %	64 / 80 %	67 / 84 %	70 / 88 %

Skor	Persentase	Kategori
20 - 25	25% - 42%	Kurang
26 - 30	44% - 57%	Cukup Baik
31 - 35	67% - 80%	Baik
36 - 40	81% - 100%	Sangat Baik

No.	Subjek	Aspek	T1	T2	T3	T4
1.	NIH	Pemahaman Konsep Uang Peserta Didik dalam Pelaksanaan <i>Twinner (Twinnig)</i> Berlanggung	30 / 65 %	40 / 73 %	52 / 81 %	55 / 82 %
2.	SA		44 / 93 %	47 / 98 %	51 / 100 %	61 / 122 %
3.	M		44 / 74 %	47 / 78 %	51 / 85 %	53 / 89 %
4.	M22		37 / 62 %	46 / 73 %	48 / 79 %	48 / 80 %
5.	MH		39 / 78 %	35 / 70 %	41 / 82 %	48 / 96 %

Skor	Persentase	Kategori
0 - 15	0% - 23%	Tidak Mampu
16 - 30	24% - 50%	Hasil Rendah
31 - 45	51% - 75%	Hasil Cukup
46 - 60	76% - 100%	Hasil Tinggi

Lampiran 11. Hasil Lembar Tes pada Tahap Posttest

A. Subjek NH

Butir Soal untuk Pretest & Posttest

1. Uang digunakan untuk...

a. bermain di sekolah
☒ membeli barang
 c. bermain atau digambar

2. Saat ingin membeli roti di warung, kita harus...

☒ membawa uang
 b. membawa batu air
 c. membawa buku tulis

3. Mengapa kita perlu uang saat berbelanja?

a. untuk disimpan di laci
 b. untuk ditunjukkan ke teman
☒ untuk membayar yang dibeli

4. Gambar uang berapa kira-kira di bawah ini?

Rp. 1.000 _____ Rp. 2.000 _____ Rp. 5.000 _____

Rp. 10.000 _____ Rp. 20.000 _____

5. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!

$$\begin{array}{c}
 \text{Rp } 5.000 + \text{Rp } 1.000 = \text{Rp } 6.000
 \end{array}$$

6. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!

$$\begin{array}{c}
 \text{Rp } 2.000 - \text{Rp } 1.000 = \text{Rp } 1.000
 \end{array}$$

7. Bandingkan uang di bawah ini!
Yang lebih "kecil" mana ya!



Uang yang lebih kecil ada di sini!



8. Uang logam ini berapa?

Rp 1.000



9. Uang di bawah ini sama atau beda?
Kalau berbeda, mana yang lebih "besar"?



Benar atau salah?
(Benar atau Salah)



10. Jumlahkan uang logam ini!



+



= Rp. 1000

Nama Peserta Didik : Adenya (Nur Hilangnya)

Kelas : XI.5.6

Hari / Tanggal : Senin, 21 Mei 2024

Perolehan Skor : 100

B. Subjek SA

Butir Soal untuk Pretest & Posttest



1. Uang digunakan untuk...

- a. bermain di sekolah
- ☒ membeli barang
- c. dicolek atau diambil

1



2. Sesi ingin membeli Rp 10.000,00. Apa yang harus...

- ☒ membawa uang
- b. membawa buku tulis
- c. membawa buku tulis

1



3. Mengapa kita perlu uang saat berbelanja?

- a. untuk disimpan di tas
- b. untuk ditunjukkan ke teman
- ☒ untuk membayar yang dibeli

1

1

4. Gambar uang berapa kira-kira di bawah ini?



Rp 1000



Rp 2000



Rp 5000



Rp 10000



Rp 20000

5. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



+



=

Rp. 6.000

6. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



-



=

Rp. 1.000

7. Bandingkan uang di bawah ini.
Yang lebih "kecil" mana ya?



Kartu kredit yang di
ambil saat belanja



8. Uang logam ini berapa?

Rp. 100



9. Uang di bawah ini sama atau beda?
 Kalau berbeda, mana yang lebih "besar"?



Benar atau salah di
 mana jawabanmu?



10. Jumlahkan uang logam ini!



+



=

Rp. 1000

Nama Peserta Didik : Siti Azzahra

Kelas : 10C6

Hari / Tanggal : Kamis, 21 Mei 2026

Perolehan Skor :

90

C. Subjek M

Butir Soal untuk Pretest & Posttest

1. Uang digunakan untuk...

a. bernam di sekolah
b. membeli barang
c. dicoret atau digambar

2. Saat ngaku simbeli, iku
d) waring, kisu kancu...

a. mamfawa uang
b. mamfawa benci
c. mamfawa buku tulis

3. Mungaya kita perlu uang
satu berbelanja?

a. untuk disampun di laci
b. untuk disampun ke teman
c. untuk mamfaya yang diler

4. Gambar uang bampa kita-kita di bawah iki

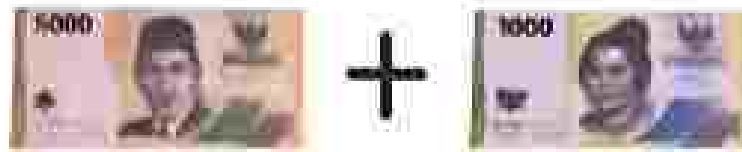
  

Rp. 1.000 Rp. 2.000 Rp. 5.000

Rp. 10.000 Rp. 20.000

4. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



= Rp. 6.000

5. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



= Rp. 3.000

7. Bandingkan uang di bawah ini!
Yang lebih "kecil" mana ya!



Benar sekali! Uang yang lebih kecil adalah uang 10.000!



8. Uang logam ini berapa?

Rp. 1.000



9. Uang di bawah ini sama atau beda?
Kalau berbeda, mana yang lebih "besar"?



Benar! Uang yang di
samping kanan lebih
besar nilai bilangannya



10. Jumlahkan uang logam ini!



+

+



=

Rp 1.000

Nama Peserta Didik : Ida (Mufrida)

Kelas : XI IPA

Hari / Tanggal : 21 Januari 2023

Perolehan Skor :

90

D. Subjek MZJ

Butir Soal untuk Pretest & Posttest

1. Uang digunakan untuk...

a. bertukar di seluruh ☐
~~b. membeli barang~~ ☒
 c. drone atau gitar ☐

2. Dal ingis membeli roti di warung. Dia bawa...

~~a. membawa uang~~ ☒
 b. membawa botol air ☐
 c. membawa buku tulis ☐

3. Mengapa kita perlu uang saat berbelanja?

a. untuk disimpan di tas ☐
 b. untuk ditunjukkan ke teman ☐
~~c. untuk membayar yang dibeli~~ ☒

4. Gambarkan uang berapa kira-kira (di bawah ini)

Rp. 1.000 Rp. 2.000 Rp. 5.000

Rp. 10.000 Rp. 20.000

3. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



+



=

Rp. 6. 000

4. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



-



=

Rp. 1. 000

7. Bandingkan uang di bawah ini yang lebih "baru" mana ya?



Apakah kamu melihatnya saat akan berangkat?



8. Uang logam ini berapa?

Rp. 1. 000



5. Uang di bawah ini sama atau beda?
Kalau berbeda, nama yang lebih "besar" 



apa saja yang di
sudah (English)



10. Jumlahkan uang logam ini 



+



=

Rp 1.000

Nama Peserta Didik : ni zaidi jansurwah

Kelas : 3.2.6

Hari / Tanggal : kamis, 21 nov 2016

Perolehan Skor :

100.

E. Subjek MR

Butir Soal untuk *Pretest & Posttest*

1. Uang digunakan untuk...

a. bermain di sekolah
☒ b. membeli barang
 c. bermain atau digembirakan

2. Saat ingin membeli roti di warung, kita harus...

☒ a. membawa uang
 b. membawa barang
 c. membawa buku tulis

3. Mengapa kita perlu uang saat berbelanja?

☒ a. untuk disimpan di tas
 b. untuk ditunjukkan ke teman
 c. untuk membayar yang dibeli

4. Gambar uang berapa kira-kira di bawah ini?

Rp. 1.000 Rp. 2.000 Rp. 5.000

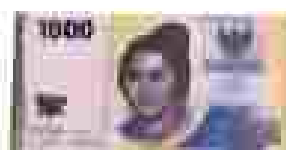
 

Rp. 10.000 Rp. 20.000

5. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



+



= Rp. 2.000

6. Hitunglah jumlah uang di bawah ini!



-



= Rp. 1.000

7. Bandingkan uang di bawah ini!
Yang lebih "kecil" mana ya?

<



Benar sekali uang di
samping kanan lebih kecil



8. Uang logam ini berapa?

<

Rp. 1.000



9. Uang di bawah ini sama atau beda?
Kalau berbeda, mana yang lebih "besar"?



Apakah uang di
bawah ini sama?



10. Jumlahkan uang logam ini.



+



= Rp 1.000

Nama Peserta Didik : M. Rizki Wati N.

Kelas : 10 GB

Hari / Tanggal : Kamis - 21 Mei - 2025

Perolehan Skor :

100%

Lampiran 12. Pemerolehan Dokumentasi

LEMBAR CHECKLIST DOKUMENTASI

No.	Tgl/Tanggal	Kegiatan	Dokumentasi	Ada	Tidak	Keterangan
1.	Senin, 24 April 2026	Melakukan Identifikasi & Asesmen Kemampuan Sadar Peserta	Lembar Identifikasi & Asesmen, serta foto kegiatan	✓		Lengkap Sudah Wawancara
2.	Rabu, 6 Mei 2026	Pelaksanaan Pre-Test (Pengukuran Tahap Awal)	Lembar Pre-Test, dan foto kegiatan	✓		Lengkap, Sudah Wawancara
3.	Senin, 12 Mei 2026	Kegiatan Pembelajaran, Treatment ke-1 (Pembelajaran Pertama)	RPP/Modul, foto/video kegiatan, serta lembar observasi maupun checklist penilaian	✓		Sudah Lengkap/Wawancara After Binge
4.	Rabu, 17 Mei 2026	Kegiatan Pembelajaran, Treatment ke-2 (Pembelajaran Kedua)	RPP/Modul, foto/video kegiatan, serta lembar observasi maupun checklist penilaian	✓		Sudah Lengkap dan Wawancara After Binge/Pre-Sub
5.	Senin, 19 Mei 2026	Kegiatan Pembelajaran, Treatment ke-3 (Pembelajaran Ketiga)	RPP/Modul, foto/video kegiatan, serta lembar observasi maupun checklist penilaian	✓		Sudah Lengkap/Wawancara After Pre-Sub
6.	Rabu, 20 Mei 2026	Kegiatan Pembelajaran, Treatment ke-4 (Pembelajaran Keempat)	RPP/Modul, foto/video kegiatan, serta lembar observasi maupun checklist penilaian	✓		Sudah Lengkap dan Wawancara After Pre-Sub/Pre-Sub
7.	Kamis, 21 Mei 2026	Pelaksanaan Post-Test (Pengukuran Tahap Akhir)	Lembar Post-Test, dan foto kegiatan beserta posttest (perbedaan hasil-hasil)	✓		Lengkap/ Sudah Wawancara

Lembar checklist dokumentasi diperoleh sesuai prosedur seluruh kegiatan penelitian, mulai dari asesmen awal, pelaksanaan pre-test, penelitian tindakan pada setiap pertemuan, hingga post-test, wawancara secara informal sebagai data pendukung dalam penelitian.

Lampiran 13. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

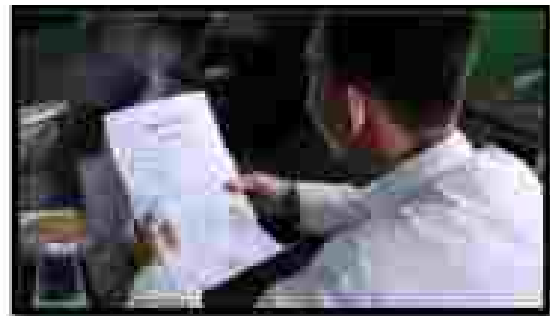
A. Pelaksanaan Identifikasi dan Asesmen



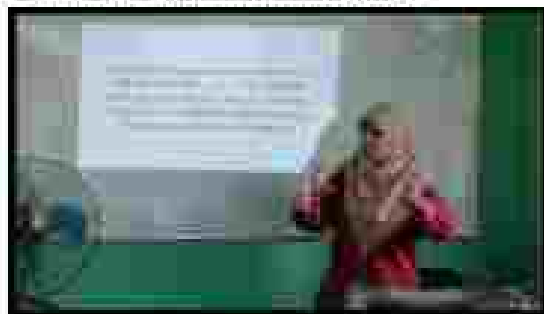
B. Tahap Pretest



C. Treatment 1 (Perlakuan Pertama)



D. Treatment 2 (Perlakuan Kedua)



E. Treatment 3 (Perlakuan Ketiga)

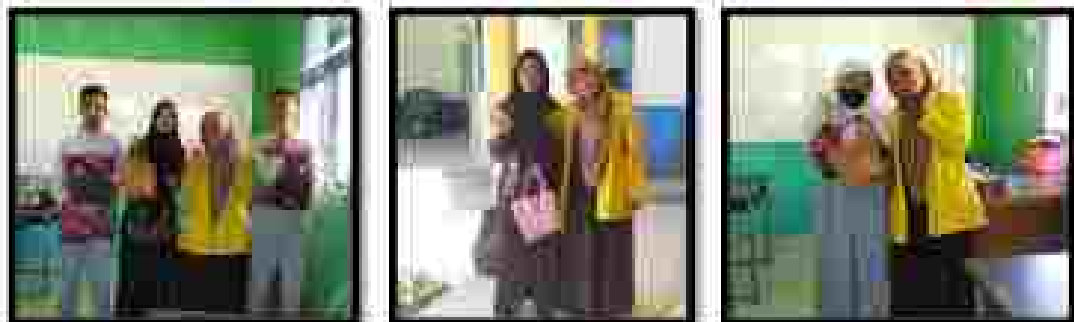


F. Treatment 4 (Perlakuan Keempat)

G. Tahap *Posttest*



H. Penyerahan Hadiah Kenangan



I. Observer (Pengamat) selama *Treatment* (Perlakuan) berlangsung



Lampiran 14. Hasil Penugasan Berkelompok (Kerjasama Tim) beserta Hitungan saat Praktik Transaksi Jual Beli Sederhana

Kelompok 1

Anggota: ...

No	Uraian	Debit	Kredit
1	Saldo awal		1000
2	Penjualan		2000
3	Pembelian	1000	
4	Saldo akhir		3000

Kelompok 2

Anggota: ...

No	Uraian	Debit	Kredit
1	Saldo awal		1000
2	Penjualan		2000
3	Pembelian	1000	
4	Saldo akhir		3000

Anggota: ...

Tim 1

Perhitungan dari transaksi jual beli:

$$1000 + 2000 + 1000 = 4000$$

$$4000 - 1000 = 3000$$

Saldo akhir adalah 3000.

Saldo awal Tim 1 adalah 1000. Tim 1 menjual barang seharga 2000. Tim 1 membeli barang seharga 1000. Saldo akhir Tim 1 adalah 3000.

Saldo:

Saldo awal Tim 1: 1000

Saldo akhir Tim 1: 3000

Saldo akhir Tim 1: 3000

Anggota: ...

Tim 2

Perhitungan dari transaksi jual beli:

$$1000 + 2000 + 1000 = 4000$$

$$4000 - 1000 = 3000$$

Saldo akhir adalah 3000.

Saldo awal Tim 2 adalah 1000. Tim 2 menjual barang seharga 2000. Tim 2 membeli barang seharga 1000. Saldo akhir Tim 2 adalah 3000.

Saldo:

Saldo awal Tim 2: 1000

Saldo akhir Tim 2: 3000

Saldo akhir Tim 2: 3000

$$\begin{aligned}
 &= 1.000 + 1.000 + 1.000 + 1.000 \\
 &\quad + 2.000 \\
 &= 25.000 + 1.000 + 2.500 \\
 &= 7.000 + 2.500 \\
 &= 3.500 \\
 &1.000 + 1.000 + 1.000 + 1.000 \\
 &\quad + 2.000 \\
 &= 3.000 + 4.000 + 5.000 \\
 &= 7.000 + 5.000 \\
 &= 12.500
 \end{aligned}$$

20
12
10

$$\begin{aligned}
 &1.000 + 3.000 + 5.000 + 2.000 + 7.000 \\
 &\quad + 2.000 \\
 &= 4.000 + 5.000 + 6.000 \\
 &= 10.000 + 16.000
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &1.000 + 10.000 + 2.500 + 14.000 + 5.000 \\
 &= 4.500 + 6.000
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &3.000 + 2.000 + 1.000 \\
 &= 4.000 \\
 &2.000 + 3.000 + 2.000 \\
 &= 7.000
 \end{aligned}$$

$$5.000 + 2.000$$

$$\begin{aligned}
 &9.000 + 7.000 + 2.000 \\
 &10.000 + 2.000 + 2.000 \\
 &25.000
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &3.000 + 2.000 + 5.000 \\
 &= 10.000
 \end{aligned}$$

$$5.000 + 7.000 + 1$$

$$7.000 + 2.000 = 9.000$$

$$5.000 + 7.000 + 8.000$$

$$10.000 + 6.000$$

$$2.000$$

$$10.000 + 5.000 + 6.000$$

Lampiran 15. Tautan melalui *Google Drive* untuk Akses Materi saat *Treatment* (Tiap Perlakuan)



Lampiran 16. Tautan melalui *Google Drive* untuk Akses Video Kegiatan Penelitian

Video Pelaksanaan *Treatment* (Seluruh Perlakuan)



Scan Me!

Lampiran 17. Surat Izin Penelitian

Hal: Permohonan Izin Uji Penelitian

21 April 2024

Kepada

Yth. Dekan FKIP ULM
DI Banjarmasin

Dengan Hormat,

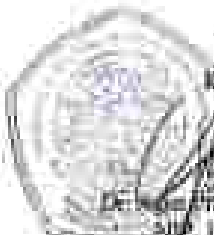
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Arifah
NIM	: 2210127120001
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan	: Pendidikan Bahasa
No Hp/Wa	: 085651135790

Dengan ini mengajukan permohonan agar diberikan surat pengantar/izin penelitian ke Sekolah SLBN 2 Martapura.

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi/Data guna menyelesaikan skripsi yang berjudul **"EFEKTIVITAS PRINSIP UDL TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP UANG DAN KEMANDIRIAN PESERTA DIDIN DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL DI SLBN 2 MARTAPURA"**.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan perkembangannya diharapkan terima kasih.



 Mengetahui
 Kepala Jurusan

 Dr. Nani Triana Andri Wajodo, M. Pd
 NIP. 196308062010121006

Hormat Saya,


 Arifah
 NIM: 2210127120001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Brigjen H. Hasan Basyri Banjarmasin 70123

Telepon (0511) 3304914

Laman <http://fkip.ulm.ac.id>

Nomor : 1432/UN/L1.2/PL.01/2026

22 April 2026

Hal : Lem Penelitian

Yth. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Banjar

Sehubungan dengan tugas penelitian yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa FKIP ULM berikut ini :

Nama : Ainiyah
NIM : 2216137120061
Jurusan : Pendidikan Khmer
Nomor Handphone : 085651125760

Perkenankanlah kami mohon kerendahan hati agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian di SLBN 2 Martapura.

Penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi / data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**"EFEKTIVITAS PRINSIP UHL TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP UANG
DAN KEMANDIRIAN PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN
INTELLEKTUAL DI SLBN 2 MARTAPURA"**

Ditanda tangani tempat kami, Jlna Landasan Sandan, hari ini tanggal terimakasih.

En Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Prof. Dr. Denny Arinany, S.Si, M.Sc.
WIP 18112302006042002



Lampiran 18. Tautan melalui *Google Drive* untuk Akses Data Hambatan Peserta Didik (Identifikasi dan Asesmen)



RIWAYAT HIDUP PENELITIAN



Peneliti bernama Aminah, lahir di Banjarbaru pada tanggal 3 Juli 2004. Peneliti menempuh pendidikan dasar di SDN Keraton 3, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di MTsN 8 Banjar, dan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Martapura. Saat ini peneliti sedang menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada Program Studi Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lambung Mangkurat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Selama menjalani masa perkuliahan,

peneliti aktif mengembangkan pengalaman, khususnya pada minat peneliti yang berfokus pada pengembangan layanan pendidikan, pembelajaran, serta peningkatan potensi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Skripsi yang berjudul "Efektivitas Penerapan *Universal Design for Learning* (UDL) terhadap Pemahaman Konsep Uang Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 2 Martapura" merupakan salah satu bentuk kontribusi peneliti dalam pengembangan ilmu pengetahuan pada bidang Pendidikan Khusus. Peneliti berharap karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Peneliti dapat dihubungi melalui surat elektronik (e-mail): amg1mamamah@gmail.com.