**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN**

**HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Konsep Ketunagrahitaan**
3. **Pengertian Tunagrahita**

 Istilah untuk murid tunagrahita bervariasi dalam bahasa Indonesia dikenal dengan nama : lemah pikiran, terbelakang mental, dan tunagrahita. Dalam bahasa inggris di kenal dengan nama *mentally handicapped, mentally retardied.*

 Murid tunagrahita adalah bagian dari anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus yaitu anak yang mempunyai kekurangan keterbatasan dari anak normal, sedemikian dari segi : fisik, intelektual, sosial, emosi, atau gabungan dari hal-hal tadi, sehingga mereka membutuhkan layanan pendidikan khusus untuk mengembangkan potensinya. Murid tunagrahita adalah murid yang mempunyai kekurangan atau keterbatasan dari segi mental intelektualnya, di bawah rata-rata normal, sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik,komunikasi, maupun sosial, dan karena memerlukan layanan pendidikan khusus. Sebagaimana Soemantri (1996: 103) mengatakan bahwa “Istilah tersebut sesungguhnya memilki arti yang sama menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh dibawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan inteligensi dan ketidak cakapan dalam interaksi sosial”.

Nur’aeni (1997: 105) menyatakan bahwa ”tunagrahita atau cacat grahita adalah mereka yang mempunyai kemampuan intelektual atau IQ dan keterampilan penyesuaian dibawah rata-rata teman seusianya”. Sementara Amin (1995:17) mengemukakan bahwa ”anak tunagrahita adalah anak yang fungsi inteleknya di bawah rata-rata bersama dengan kekurangan dalam adaptasi tingkah laku yang terjadi pada masa perkembangan”.

Istilah tunagrahita diperuntukkan kepada mereka yang mengalami keterbelakangan mental atau mereka yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata. Keterbelakangan mental yang dialami oleh murid tunagrahita berdampak pada hampir keseluruhan aspek kehidupan, misalnya; kesulitan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan tempat dia berada,kesulitan berpikir secara abstrak. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kirk dan Gallagher (Amin, 1995: 16) bahwa: Tunagrahita mengacu ada fungsi intelek umum yang nyata berada di bawah rata- rata yang berdampak pada kekurangan dalam adaptasi tingkah laku dan berlangsung dalam masa perkembangan”.

1. **Klasifikasi Tunagrahita**

Pengelompokan pada umunya berdasarkan taraf inteligensinya’, yang terdiri dari tunagrahita dikenal istilah “tunagrahita ringan (*debil*,mampu didik), tunagrahita sedang (*imbesil*, mampu latih), dan tunagrahita berat (idiot, perlu rawat). Sebagaimana Soemantri, T.S. (1996: 86) mengatakan bahwa “Kemampuan inteligensi anak tunagrahita pada umumnya diukur dengan tes Standford Binet dan Skala Weschler”.

1. **Tunagrahita Ringan**

Menurut Effendi (2005: 90) bahwa:

Anak tunagrahita mampu didik (debil) adalah anak tunagrahita yang tidak ampu mengikuti program sekolah biasa, tetapi masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan khusus,walaupun hasilnya tidak maksimal.

Pendapat di atas menegaskan bahwa anak tunagrahita ringan tergolong anak yang berkebutuhan khusus, maksudnya bahwa mereka membutuhkan penanganan khusus dalam memperoleh pendidikan atau tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, namun mereka masih mempunyai kemampuan yang dikembangkan untuk menjalani kehidupannya.

Selanjutnya Amin (1995: 23) mengemukakan bahwa:

Anak tunagrahita ringan adalah mereka yang meskipun kecerdasan adaptasi sosialnya terhambat,namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja.

Hal ini hampir senada dengan pendapat Effendi bahwa anak tunagrahita ringan anak yang tidak berguna namun mereka masih mempunyai skill atau keterampilan yang dapat dikembangkan serta masih masih mempunyai kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Sejalan dengan pendapat di atas, Soemantri,T.S (1996: 86) mengemukakan bahwa:

Anak tunagrahita ringan disebut moron atau debil,yakni mereka yang memiliki IQ 68 – 52 menurut Binet dan IQ 69 -55 menurut Weschler. Mereka masih dapat diajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana, dapat menjadi tenaga kerja *semi-skilled* dan tidak mampu menyesuaikan diri secara independen.

1. **Tunagrahita Sedang**

Anak tunagrahita sedang disebut juga imbesil. Kelompok ini biasa juga disebut dengan anak mampu latih,IQ berkisar 51 – 36 (skala Binet) dan IQ 54 – 40 (skala Weschler). Mereka masih dapat dididik mengurus diri sendiri,melindungi dari bahaya seperti menghindari kebakaran, berlindung dari gangguan cuaca, dan sebagainya. Secara akademik kelompok ini sangat sulit atau tidak dapat belajar, seperti: menulis, membaca, dan berhitung.

1. **Tunagrahita Berat**

 Kelompok tunagrahita berat sering disebut idiot, dengan tingkat kecerdasan berkisar antara 30 – 20 (skala Binet) dan 39 – 25 (skala Weschler)

Mereka ini sepanjang hidupnya memerlukan perhatian dan perawatan untuk keperluan hidup sehari – hari.

1. **Faktor Penyebab Ketunagrahitaan**

Secara umum faktor ketunagrahitaan atau keterbelakangan mental dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu: faktor penyebab dari luar dan faktor penyebab dari dalam. Menurut Rumini (1980: 10-13) faktor-faktor penyebab ketunagrahitaan adalah:

1. Faktor sebelum Kelahiran (*prenatal*)
2. Ibu menderita penyakit infeksi pada waktu hamil
3. Ibu pada waktu hamil/mengandung, minum obat-obatan tanpa sepengetahuan dokter
4. Ibu pada saat hamil terjatuh, atau kecelakaan sedemikian rupa sehingga janin mengalami luka otak
5. Penyinaran dengan sinar *rontgen* atau terkena radiasi
6. Faktor saat kelahiran (*natal*)
7. Kelahiran yang teramat sulit/terlalu lama proses kelahirannya.
8. Kelahiran dengan pertolongan tang (*verlossing*).
9. Lahir sebelum waktunya (prematur).
10. Faktor setelah kelahiran (*post natal*)
11. Tumor yang tumbuh didalam otak, dapat menyebabkan hydrocephalus.
12. Penyakit yang terlalu lama pada masa kanak-kanak
13. Murid menderita *avitaminosis* maupun *malnutrition*.
14. Kurang atau tidak dibuatnya hormon tertentu.
15. Kecelakaan yang menyebabkan kerusakan otak.
16. **Karakteristik Tunagrahita**

Menurut Munzayanah (2000 : 24) karakteristik anak tunagrahita adalah :

1. Mengalami kelainan atau kelambatan dalam bicara sehingga sulit untuk diajak berkomunikasi
2. Mengalami gangguan dalam berkomunikasi
3. Mempunyai kemampuan yang terbatas di bidang intelektual
4. Dapat dilatih untuk keterampilan-keterampilan yang ringan

Sedangkan Natawidjaya, Alimin (1996 : 142) membagi lima karakteristik anak tunagrahita yang umum yaitu :

1. Lambat dalam memberikan reaksi
2. Rentang perhatian yang pendek
3. Keterbatasan dalam kemampuan berbahasa
4. Miskin dalam perkembangan
5. Perkembangan kecakapan motorik yang kurang

Berdasarkan pendapat tersebut di atas maka dapat disimpulkan, bahwa karakteristik anak tunagrahita secara umum adalah mempunyai kemampuan yang sangat terbatas dalam bidang intelektual, sosialisasi, komunikasi, perkembangan emosi, dan kecakapan motorik.

1. **Pengertian Metode**

Etimologis, istilah metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *metodos*. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Metode berarti jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam bahasa Arab, metode disebut *thariqat* ; dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah: “cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud. Dengan begitu, dapat dipahami bahwa metode berarti suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tecapai tujuan pengajaran.

Oleh karena itu, metode mengajar dapat berarti alat yang merupakan perangkat atau bagian dari suatu strategi pengajaran. Strategi pengajaran juga merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan. Jadi, cakupan strategi lebih luas dibanding metode atau teknik dalam pengajaran. Sejalan dengan itu,

A, Tafsir (2004: 131) menyatakan bahwa :

 Dari literatur ilmu pendidikan, khususnya ilmu pengajaran dapat ditemukan berbagai metode mengajar. Sementara metode mendidik, selain dengan cara mengajar, tidak terlalu banyak dibahas oleh para ahli. Sebabnya, mungkin metode mengajar lebih jelas, lebih tegas, objektif, bahkan universal; sedangkan metode mendidik selain mengajar lebih subjektif, kurang jelas, kurang tegas, lebih bersifat seni daripada sebagai sains. Artinya, yang akan dibicarakan pada uraian-uraian selanjutnya adalah metode mengajar, walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa metode mengajar itu beragam adanya. Dengan kata lain, metode merupakan cara yang terstruktur dan teruji secara matang untuk mencapai maksud dan tujuan. Kaitannya dengan mengajar tentu lebih terukur dan sifatnya formal untuk sampai pada target yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, perlu diingat bahwa untuk memudahkan pencapaian tujuan pendidikan, maka guru harus mengetahui, memahami, dan mengaplikasikan berbagai metode dalam proses pembelajaran.

1. **Konsep Dasar Metode Bermain Peran**
2. **Pengertian Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia *(interpersonal relationship),*terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dengan mengutip pendapat dari Shaftel (Mulyasa 2003:146) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:

“(1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; (2) memilih peran; (3) menyusun tahap-tahap peran: (4) menyiapkan pengamat; (5) menyiapkan pengamat; (6) tahap pemeranan; (7) diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap 1 ; (8) pemeranan ulang; dan (9) diskusi dan evaluasi tahap II; dan (10) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan".

1. **Asumsi Bermain Peran**

Mulyasa (2004: 14) berpendapat terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

* 1. Secara implisit bermain peran mendukung sustau situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini’’. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.
	2. Kedua, bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.
	3. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang teralu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
	4. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para pserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.
1. **Fungsi Bermain Peran**

Permainan memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial yaitu belajar bagaimana berbagi, hidup bersama, mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat secara umum. Permainan meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh dan mengembangkan dan memperhalus keterampilan motorik kasar dan halus. Permainan juga membantu anak-anak memahami tubuhnya: fungsinya dan bagaimana menggunakannnya dalam belajar. Anak-anak bisa mengetahui bahwa bermain itu menyegarkan, menyenangkan dan memberikan kepuasan.

Permainan dapat membantu perkembangan kepribadian dan emosi, karena anak-anak mencoba melakukan berbagai peran, mengungkapkan perasaan, menyatakan diri dalam suasana yang tidak mengancam, dan juga memperhatikan peran orang lain. Melalui permainan anak-anak bisa belajar mematuhi aturan, menghargai hak orang lain.

1. **Langkah-langkah penerapan metode bermain peran**

Keberhasilan metode pembelajaran melalui metode bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis tehadapnya. Di samping itu tergantung pula para presepsi siswa tentang peran yang mainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

Oleh karena itu, agar metode bermain peran dapat berhasil maka perlu dipahami langkah-langkah penerapannya yaitu :

(1) Pemanasan (Warminh up), (2) Memilih partisipan, (3) Menyiapkan pengamat (Observasi), (4) Penata Panggung, (5) Memainkan peran (manggung), (6) Diskusi dan Evaluasi, (7) Memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) Diskusi dan Evaluasi kedua, dan (9) Berbagai pengalaman dan kesimpulan (Sahabuddin, 1994:77)

Lebih jelasnya mengenai langkah-langkah tersebut, berikut ini akan dijelaskan secara singkat secara berturut.

* + - 1. Pemanasan, pada langkah ini guru memperkenalkan siswa pada permasalahan dengan jelas disertai contoh, membaca cerita dan berhenti jika terdapat permasalahan dalam cerita dan terakhir adalah guru mengajukan pertanyaan yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.
			2. Memilih permainan (partisipasi), Siswa dan guru membahas karakteristik dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memakainya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkan atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.
			3. Menata panggung, dalam penataan panggung guru perlu mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, apa saja yang dibutuhkan . penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks.
			4. guru menujuk beberapa siswa sebagai pengamat; disini harus terlibat aktif dalam permainan peranan. Karena itu meskipun ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam bermain peran tersebut.
			5. Permainan peran dimulai, permainan peran dilaksanakan secara spontan. Biasanya pada awal permainan banyak siswa bingung dalam memainkan perannya bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Apabila permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk kelangkah berikutnya.
			6. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhahdap peran-peran yang dilakukan. Disini bisa usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.
			7. Permainan peran ulang, seharusnya permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih baik sesuai dengan skenario.
			8. Diskusi dan evaluasi, pada langkah ini, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Karenan pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis.
			9. Siswa diajak berbagai pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membantu kesimpulan. Misalnya murid akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia di marahi habis-habisan oleh ayahnya karena menyebran di lampu merah tanpa memperhatikan lampu lampu apa yang menyala. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya murid menghadapi situasi yang demikian. Seandainya jadi ayah dari murid tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, murid akan belajar tentang kehidupan.

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai model pembelajaran, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) analisis dalam diskusi, (3) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata. Mulyasa (2004: 45) mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran yakni:

(1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih partisipan/peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Kesembilan tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Masalah dapat diangkat dari kehidupan peserta didik, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah yang hangat dan aktual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik, serta memungkinkan berbagai alternative pemecahan. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya di mana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik, dan mereka siap untuk memainkannya.

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran? Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan? Tahap pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya.

Diskusi dan evaluasi pembelajaran, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi mungkin dimulai dengan tafsirkan mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternative pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas. Para peserta didik menyetujui cara tertentu untuk memecahkan masalah, meskipun dimungkinkan adanya peserta didik yang belum menyetujuinya. Kesepakatan bulat tidak perlu dicapai karena tidak ada cara yang pasti dalam menghadapi masalah kehidupan.

Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan, tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya. Mareka bercermin pada orang lain untuk lebih memahami dirinya. Hal ini mengandung implikasi bahwa yang paling penting dalam bermain peran ialah terjadinya saling tukar pengalaman. Proses ini mewarnai seluruh kegiatan bermain peran, yang ditegaskan lagi pada tahap akhir. Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

1. **Kerangka Pikir**

Segala keterbatasan kemampuan yang dimiliki seorang anak penyandang tunagrahita, akan berpengaruh terhadap perkembangan potensi yang dimiliki oleh anak, baik potensi yang berupa inteligensi, sosial, psikologis, maupun emosi. Hambatan potensial itu tentu saja akan berpengaruh pada proses internalisasi materi pelajaran yang disajikan oleh guru di kelas, termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Meningkatkan efektifitas pembelajaran IPS maka guru menggunakan metode tertentu, yang salah satu diantaranya adalah melalui metode bermain peran. Bermain peranadalah teknik yang luar biasa bermanfaat untuk mewujudkan kehidupan nyata di dalam kelas. Bermain peran akan membangkitkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan dan memacu siswa untuk memandang suatu permasalahn dari sudut yang berbeda. Oleh karena siswa dilibatkan sepenuhnya dalam pembelajaran, maka teknik ini mengembangkan dimensi emosi, psikomotor, dan kognisi siswa.

Pelaksanaan bermain peran, siswa dapat berekspresi dengan bebas karena tidak akan dipusingkan dengan satu jawaban tunggal yang benar. Kesalahan yang dilakukan siswa justru akan memicu mereka untuk berani mengambil risiko dan bereksperimen. Kreativitas siswa dapat dilepaskan melalui kegiatan bermain peran.

Bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Penggunaan model pembelajaran bermain perandimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

 Berdasarkan pemikiran inilah maka akan sangat tepat jika dilakukan suatu kajian yang mendalam tentang media metode bermain peran dalam proses pembelajaran IPS yang dapat diterapkan oleh guru, khususnya pada murid tunagrahita ringan kelas VIII-C di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus.

 Lebih jelasnya mengenai kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam bagan berikut:

Pengenalan rambu-rambu lalu lintas dalam kehidupan sehari-hari

rendah

Implementasi metode bermain peran

Pengenalan rambu-rambu lalu lintas dalam kehidupan sehari-hari

meningkat

Gambar 2.1. Bagan kerangka pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: ”Apabila implementasi metode bermain peran diterapkan dengan baik maka dapat meningkatkan kemampuan rambu-rambu lalu lintas murid tunagrahita ringan kelas VIII-C di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus.

­