



JURNAL

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI METODE
BERMAIN PERAN PADA MURID TUNAGRAHITA RINGAN
KELAS DASAR V DI SLB NEGERI POLEWALI**

**NUR MUH. MA'RUF ACO
1445040011**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI METODE
BERMAIN PERAN PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
KELAS DASAR V DI SLB NEGERI POLEWALI**

**Penulis : Nur Muh. Ma'ruf Aco
Pembimbing I : Dr. Bastiana, M.Si
Pembimbing II : Dr. Triyanto Pristiwaluyo, M.Pd**

Email, Penulis : marufaco31@gmail.com , Pembimbing I : bastiana@unm.ac.id , dan
Pembimbing II : mastrie_mr@yahoo.com

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini bahwa rendahnya prestasi belajar IPS murid tunagrahita. Rumusan masalah dalam penelitian ini 1) Bagaimanakah gambaran prestasi belajar IPS murid tunagrahita ringan kelas Dasar V SLB Negeri Polewali sebelum diberikan penerapan metode bermain peran, 2) bagaimanakah gambaran prestasi belajar IPS murid tunagrahita ringan kelas Dasar V SLB Negeri Polewali sesudah diberikan penerapan metode bermain peran, 3) apakah ada peningkatan prestasi belajar IPS pada murid tunagrahita ringan kelas dasar V SLB Negeri Polewali sesudah di gunakan metode bermain peran? Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui prestasi belajar IPS murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V di SLB Negeri Polewali sesudah di berikan metode bermain peran. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar IPS murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V di SLB Negeri Polewali sesudah digunakan metode bermain peran. Sampel dalam penelitian ini adalah 4 orang murid tunagrahita duduk di kelas V di SLB Negeri Polewali kabupaten polewali. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif dan jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data ialah teknik tes dan analisis data ialah statistik. Hasil peneliti menunjukkan bahwa sebelum menggunakan metode bermain peran murid tidak mampu memahami tugas dan kewajiban di rumah sedangkan setelah menggunakan metode bermain peran murid mampu memahami dan mengetahui tugas dan kewajiban di rumah. Kesimpulan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar IPS murid tunagrahita kelas dasar V di SLB Negeri Polewali.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu aspek kesejahteraan sosial diarahkan kepada terciptanya masyarakat sejahtera. Oleh karena itu pemberian pendidikan dituntut untuk dapat menghasilkan individu yang berkualitas, individu yang cakap, yakni memiliki pengetahuan (cerdas), memiliki keahlian (terampil), dan berbudi pekerti (sikap positif). Pendidikan tidak hanya dipandang hanya sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan ketrampilan saja tetapi diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan dan kebutuhan individu agar tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan.

Pendidikan Luar Biasa sebagai upaya pelayanan pendidikan bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus (*special Need*) pelaksanaannya tidak hanya bersifat segregatif semata, tetapi telah diarahkan kepada yang bersifat integratif, sejalan dengan terjadinya pergeseran paradigma pembangunan yang lebih menekankan pada manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Jasa pelayanan pendidikan luar biasa hendaknya bermuatan proses belajar mengajar, bimbingan dan penyuluhan, rehabilitasi medis, psikologis, sosiologis dan vokasional, latihan kerja dan latihan hidup mandiri.

. SLB menjadi sarana yang tepat bagi murid yang berkebutuhan khusus karena sekolah tersebut memang dirancang untuk menampung murid-murid berkebutuhan khusus misalnya, bagi murid tunagrahita ringan agar dapat dibimbing dalam memperoleh pelajaran dengan perlakuan-perlakuan khusus sehingga murid tersebut mudah menyerap materi pelajaran dengan baik. Murid tunagrahita adalah murid yang memiliki tingkat kecerdasan berada di bawah rata-rata dari anak normal dan kurang beradaptasi sosial, emosional. Amin (1995: 11) mengemukakan bahwa "Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya berada di bawah rata-rata. Disamping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga memerlukan pendidikan secara khusus".

Konteks pendidikan, umumnya yang menjadi tolak ukur atau barometer keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran adalah prestasi belajar. Maksudnya untuk mengetahui berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran dilihat dari prestasi belajar murid. Berdasarkan assessment awal penulis dengan guru kelas dasar V di SLB Negeri Polewali bahwa terdapat beberapa murid tunagrahita ringan khususnya yang ada di kelas dasar V rata-rata memperoleh nilai dibawah standar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) jika dibandingkan dengan nilai yang diperoleh pada tugas-tugas mata pelajaran lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar IPS murid tunagrahita ringan bermasalah dan perlu ditingkatkan.

Adanya masalah tersebut disebabkan oleh faktor metode mengajar yang digunakan oleh guru, dimana metode pembelajaran IPS yang sering digunakan oleh guru tersebut adalah metode ceramah, dimana sebelum memulai pembelajaran guru selalu memberitahukan konsep pelajaran yang akan di pelajari. Menurut Roestiyah (2008) penyajian materi dengan metode teknik ceramah merupakan bentuk usaha guru didalam menularkan pengetahuannya kepada siswa sehingga dengan cara seperti itu maka kadang-kadang membosankan murid. Selain itu karena kondisi mental umumnya anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran yang diberikan.

Menurut Dawson (1962: 71) yang di kutip oleh Mudjiono & Dimiyati (1992: 80) mengemukakan bahwa metode bermain peran yaitu suatu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi serta merupakan suatu istilah umum yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada tanggal 15 oktober 2017 di SLB Negeri Polewali menunjukkan bahwa hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) murid tunagrahita kelas dasar V sangat kurang jika di ukur dari standar kompetensi yang di harapkan. Hasil belajar IPS murid

tunagrahita kelas dasar V sangat rendah seperti belum memahami tugas dan kewajiban di rumah.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis beranggapan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah belajar IPS murid tunagrahita ringan kelas dasar V di SLB Negeri Polewali karena model pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan perasaan, belajar berakting atau melakukan secara langsung peranan-peranan yang di tuntut dalam materi pembelajaran IPS sehingga dengan demikian mereka akan lebih mudah memahami atau menerima materi ajar yang disampaikan.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka penulis tertarik mengkaji masalah prestasi belajar IPS murid tunagrahita ringan dengan mencoba menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dengan memilih judul "Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V Di SLB Negeri Polewali". Penelitian ini diharapkan dapat menjawab atau mengatasi masalah prestasi belajar IPS murid tunagrahita ringan kelas dasar V di SLB Negeri Polewali.

KAJIAN TEORI

1. Anak Tunagrahita

a. Pengertian Anak Tunagrahita

Tunagrahita merupakan istilah untuk menyebut murid yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Keadaan ini biasa dikenal dengan istilah *mental retardation* atau *mentally retarded*. Keseluruhan istilah tersebut pada dasarnya memiliki arti yang sama, yaitu menjelaskan kondisi seseorang yang kemampuan kecerdasannya jauh di bawah rata-rata dan biasanya ditandai dengan keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam melakukan interaksi sosial.

Soemantri (1996: 12) mengemukakan bahwa: "Tunagrahita atau terbelakang mental merupakan kondisi dimana perkembangan kecerdasannya mengalami

hambatan sehingga tidak mencapai tahap perkembangan yang optimal". Sementara Amin (1995: 11) menyatakan bahwa: "Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas di bawah rata-rata. Mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga memerlukan pendidikan secara khusus".

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita dinyatakan kepada mereka yang kemampuan intelegensinya berada di bawah rata-rata dibandingkan usia sebayanya, dan mengalami keterbelakangan tingkah laku sedemikian rupa sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengikuti pendidikan di sekolah umum tanpa bantuan khusus untuk mencapai tingkat kemampuan intelektual yang optimal. Oleh karena hal tersebut, maka anak tunagrahita senantiasa memerlukan penanganan khusus dalam upaya mengoptimalkan tingkat kemampuan yang dimilikinya termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

b. Klasifikasi Anak Tunagrahita

Para ahli mengklasifikasikan anak tunagrahita berbeda-beda sesuai dengan bidang ilmu dan pandangannya masing-masing. Anak tunagrahita meliputi berbagai tingkat/derajat dari yang ringan sampai kepada yang sangat berat. Selanjutnya Sudrajat dan Rosida (2013 : 18) membagi anak tunagrahita menjadi tiga kelompok yaitu :

1. Tunagrahita Ringan (*debil*)

Tunagrahita ringan adalah mereka yang memiliki kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka masih mempunyai kemampuan dalam bidang akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja. IQ tunagrahita ringan berkisar 50-70.

2. Tunagrahita Sedang (*Imbesil*).

Mereka yang termasuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan dalam mengurus diri, pertahanan diri, dan penyesuaian sosial dirumah,

disekolah dan dilingkungannya. IQ anak tunagrahita sedang berkisar 30-50.

3. Tunagrahita Berat (*Idiot*)

Tunagrahita berat dan sangat berat memiliki kecerdasan IQ sekitar 30 bahkan di bawah IQ 30. Mereka termasuk kedalam golongan anak yang hampir tidak memiliki kemampuan untuk mengurus dirinya sendiri, melakukan sosialisasi dan bekerja bahkan sepanjang hidupnya mereka anak bergantung pada bantuan orang lain.

Berdasarkan klasifikasi diatas, dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita terdiri dari anak tunagrahita ringan (*debil*), tunagrahita sedang (*embisil*) dan tunagrahita berat (*idiot*) yang memiliki IQ yang berbeda dan mempunyai kemampuan akademik dan bersosialisasi yang berbeda pula.

c. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan

tunagrahita ringan adalah murid yang mempunyai kondisi perkembangan mental tidak normal, dimulai sejak awal masa perkembangan kelihatan menunjukkan kemajuan integrasi secara umum di bawah rata-rata disertai dengan ketidakmampuan untuk bersosialisasi serta membutuhkan perhatian, pengawasan dan bantuan orang lain.

d. Karakteristik anak tunagrahita ringan

Pada umumnya tidak terdapat kelainan fisik pada murid tunagrahita ringan sehingga agak sulit membedakan anak tunagrahita ringan dengan anak lain yang tergolong memiliki kemampuan intelegensi normal, namun menurut Astaty (2010 : 26) adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik fisik

Penyandang tunagrahita ringan usia dewasa, memilikin keadaan tubuh yang baik. Namun jika tidak mendapat

latihan yang baik, kemungkinan akan mengakibatkan postur fisik kurang dinamis dan kurang berwibawa. Oleh karena itu, anak tunagrahita ringan membutuhkan latihan keseimbangan bagaimana membiasakan diri untuk menumbuhkan sikap tubuh yang baik, memiliki gambaran tubuh dan lain-lain.

2. Karakteristik bicara atau berkomunikasi

Kemampuan berbicara menunjukkan kelancaran, hanya saja dalam perbendaharaan kata terbatas jika dibandingkan dengan anak normal biasa. Anak tunagrahita ringan juga mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan mengenai pembicaraan.

3. Karakteristik kecerdasan

Kecerdasan paling tinggi anak tunagrahita ringan sama dengan anak normal usia 12 tahun, walaupun telah mencapai usia dewasa. Anak tunagrahita ringan mampu berkomunikasi secara tertulis walaupun sifatnya sederhana.

4. Karakteristik pekerjaan

Kemampuan dibidang pekerjaan, anak tunagrahita ringan dapat mengerjakan pekerjaan yang sifatnya *semi skilled*. Pekerjaan-pekerjaan tertentu dapat dijadikan bekal hidupnya, dapat berproduksi lebih baik dari pada kelompok tunagrahita lainnya sehingga dapat mempunyai penghasilan.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu kebutuhan manusia, sebab dengan belajar manusia dapat mengatasi berbagai tantangan dan rintangan yang setiap saat muncul dalam hidupnya. Belajar terjadi karena adanya situasi yang menuntut untuk senantiasa tanggap. Belajar mengarah kepada kematangan individu sebagai hasil dari pada pengalaman dan latihan. Kematangan yang dimaksud adalah yang mengarah kepada hal yang lebih baik dari sebelumnya.

Belajar merupakan usaha menguasai hal-hal yang baru dimana dalam belajar ada perubahan dalam diri seseorang yang mengarah kepada perubahan pengetahuan, sikap dan ketrampilan seseorang. Perubahan-perubahan tersebut diharapkan dapat berguna bagi dirinya dan lingkungannya.

Menurut Arifin (2012 : 3) bahwa pengertian prestasi adalah hasil dari kemampuan, keterampilan dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal. Hal senada dikemukakan oleh Ali (1992: 14) belajar adalah sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dan lingkungan. Pendapat ini menekankan pada aspek perubahan tingkah laku sebagai dampak dari adanya interaksi dengan lingkungan, baik lingkungan sekolah, masyarakat maupun lingkungan keluarga. Sedangkan Sardiman (2001; 22) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses interaksi antara diri manusia dan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar sebagai proses perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ditimbulkan melalui praktek atau latihan.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Hasil dari proses belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang terdapat di dalam diri individu (faktor internal) maupun faktor yang berasal dari luar individu (faktor eksternal). Lebih lanjut Roestiyah (1986 : 35) mendeskripsikan yang mempengaruhi prestasi belajar yang bersumber dari dalam (faktor internal), antara lain :

- a) Faktor-faktor psikologis dalam belajar, seperti: kesehatan fisik, alat indera dan sebagainya.
- b) Faktor psikologis, seperti: inteligensi (IQ), bakat, minat, dan motivasi.

Selanjutnya yang mempengaruhi prestasi belajar yang bersumber dari luar (faktor eksternal), antara lain :

- a) Faktor keluarga: cara mendidik orangtua, hubungan antara anggota

keluarga, suasana rumah, status sosial ekonomi keluarga

- b) Faktor sekolah : metode mengajar, kurikulum, interaksi guru dengan murid, interaksi murid dengan murid, disiplin sekolah, media pendidikan/fasilitas belajar, latar belakang pendidikan.
- c) Faktor masyarakat : Kegiatan murid dalam masyarakat dan masmedia.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat di simpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu eksternal dan internal, dapat dilihat bahwa kedua faktor tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lain.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Itu artinya setiap peserta didik harus mempelajarinya baik peserta didik yang tidak berkebutuhan khusus maupun peserta didik yang berkebutuhan khusus, contohnya murid tunagrahita. Ciri khusus mata pelajaran (IPS) yakni mempelajari tentang lingkungan sosial budaya, sejarah dan geografi. Kalau pada jenjang pendidikan dasar materi-materinya masih bersifat dasar. Oleh karenanya, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk membangun dan membina peserta didik dalam memasuki kehidupan bermasyarakat pada masa yang akan datang yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus.

IPS dalam penelitian ini adalah nilai yang dicapai murid tunagrahita ringan setelah mereka belajar sesuai dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum tahun 2013, mata pelajaran bagi murid tunagrahita ringan kelas dasar V Semester I dengan Standar Kompetensi (KD) dan indikator pencapaiannya yaitu :

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Indikator Pencapaian Prestasi Belajar IPS

STANDAR KOMPETENSI	INDIKATOR
6.2 memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat	1. Membaca dialog drama 2. Mengetahui pekerjaan anggota keluarga dalam rumah
6.3 memahami pekerjaan setiap anggota keluarga di dalam rumah	

B. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS

Seperti mata pelajaran lainnya, IPS pun mempunyai ruang lingkup dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan kurikulum 2013 (K13) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai ruang lingkup dan tujuan sebagai berikut :

1. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS
 - a. Manusia, tempat dan lingkungan.
 - b. Sistem sosial dan budaya.
 - c. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.
 - d. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.

2. Fungsi dan tujuan :

Pengetahuan sosial SD/SDLB mempunyai fungsi dan tujuan sebagai berikut :

Fungsi: Pengetahuan sosial berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan ketrampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara Indonesia.

Tujuan : Ilmu pengetahuan IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengenal konsep-konsep yang penting dalam kehidupan bermasyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kreatif, ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki kemampuan dan kesadaran terhadap nilai-

nilai sosial dan kemanusiaan, serta berkebangsaan.

4. Mampu berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk baik secara lokal, nasional maupun global.

b. 4. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

Dalam kegiatan belajar mengajar hal yang sangat menentukan atau berperan dalam pencapaian tujuan adalah metode. Metode merupakan salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan oleh seorang guru maka pembelajaran akan semakin baik. Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani yang berarti cara atau jalan. Sudjana (2005 : 76) berpendapat bahwa metode merupakan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran Bahasa secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan dan semuanya berdasarkan pada suatu pendekatan tertentu. Pendekatan bersifat aksiomatis yaitu pendekatan yang sudah jelas kebenarannya, sedangkan metode bersifat procedural yaitu pendekatan dengan menerapkan langkah-langkah. Metode bersifat procedural maksudnya penerapan dalam pembelajaran dikerjakan melalui langkah-langkah yang teratur dan secara bertahap yang dimulai dari penyusunan perencanaan pengajaran, penyajian pengajaran, proses belajar mengajar dan penilaian hasil belajar.

b. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Menurut Dawson (1962: 71) yang di kutip oleh Mudjiono & Dimiyati (1992: 80) mengemukakan bahwa metode bermain peran yaitu suatu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi serta merupakan suatu istilah umum yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Selain itu Hamalik (2004: 199) menjelaskan bahwa bermain peran atau teknik sosiodrama adalah “suatu jenis teknik simulasi umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antara insan”. Dari kedua pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa metode bermain peran adalah suatu cara menyampaikan materi pembelajaran melalui acting berupa simulasi dengan maksud menggambarkan kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu, sekarang dan akan datang sehingga murid benar-benar memahami materi ajar yang disampaikan.

c. Tujuan dan Manfaat

Tujuannya: Agar siswa lebih cepat memahami konsep yang diberikan.

Manfaatnya :

- Untuk mengembangkan pengetahuan tentang tugas dan kewajiban rumah serta ketrampilan siswa.
- Siswa secara langsung memainkan peran sesuai dengan materi dalam proses belajar mengajar.

d. Langkah-Langkah Penerapan Metode Bermain Peran.

Keberhasilan metode pembelajaran melalui metode bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya.

Disamping itu tergantung pula para persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*). Oleh

karena itu, agar metode bermain peran dapat berhasil maka perlu dipahami langkah-langkah penerapannya.

Menurut Hamzah (2008: 26) prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu :

Langkah pertama, pemanasan. Pada langkah ini guru memperkenalkan siswa pada permasalahan ini dengan jelas disertai contoh, membaca cerita dan berhenti jika dilema dalam cerita dan terakhir adalah guru mengajukan pertanyaan yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

Langkah kedua, 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.

Langkah ketiga, 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.

Langkah keempat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat; disini harus terlibat aktif dalam permainan peran. Karena itu meskipun ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam bermain peran tersebut.

Langkah kelima, 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. Dan boleh juga terjadi

ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Apabila permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk kelangkah berikutnya.

Langkah keenam, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap 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.

Langkah ketujuh, yaitu permainan peran ulang. Seharusnya permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih baik sesuai dengan scenario.

langkah kedelapan, Dalam diskusi dan evaluasi pada, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Karena 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.

Langkah kesembilan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membantu kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi yang demikian. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

METODE PENELITIAN

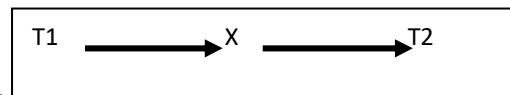
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif yaitu untuk mengetahui peningkatan prestasi

belajar IPS pada murid tunagrahita kelas Dasar V di SLB SLB Negeri Polewali melalui penggunaan metode bermain peran juga menggambarkan prestasi belajar IPS murid tunagrahita sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain peran

2. Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan model kelompok tunggal tanpa kelompok pembandingan yang dikenai dua kali pengukuran. Desain penelitian dapat digambarkan berikut:



Dimana:

T1 : *Pretest* (tes awal) yang diberikan pada subyek sebelum perlakuan

T2 : *Posttest* (tes akhir) yang diberikan pada subyek setelah perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan pada subjek, yaitu pemberian materi tentang cara bermain peran menggunakan metode bermain peran

34

Berdasarkan uraian di atas, prosedur pelaksanaan penelitian ditempuh dengan cara sebagai berikut:

- Memberikan pretest (T1) pada subjek, untuk mengukur mean prestasi belajar sebelum subyek diberikan perlakuan.
- Memberikan perlakuan pada subjek yaitu pengajaran tentang cara bermain peran dengan menggunakan metode bermain peran
- Memberikan pretest (T2) pada subjek, untuk mengukur mean prestasi belajar setelah subjek diberikan perlakuan.
- Membandingkan T1 dan T2, untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang timbul.

B. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu metode bermain peran sebagai variabel bebas dan prestasi belajar IPS sebagai variabel terikat.

2. Definisi operasional

Untuk memperoleh pemahaman dan kesamaan pengertian terhadap penelitian ini perlu didefinisikan secara operasional sebagai berikut :

- a. Metode bermain peran adalah suatu cara menyampaikan materi pembelajaran melalui acting berupa simulasi dengan maksud menggambarkan kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu, sekarang dan akan datang sehingga murid benar-benar memahami materi ajar yang disampaikan.
- b. Prestasi belajar IPS adalah hasil yang dicapai setelah memahami dan memerankan metode bermain peran

C. Populasi penelitian

Dalam penelitian ini hanya menggunakan penelitian populasi dan tidak melakukan penarikan sampel dengan pertimbangan populasi penelitian ini sangat terbatas. Sebagaimana pendapat Arikunto (1998: 97) bahwa “untuk sekedar ancang-ancar, apabila subyeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi “adapun yang menjadi subjek penelitian adalah murid tunagrahita ringan kelas dasar V yang berjumlah 4 orang

Tabel. 3.1. Keadaan Populasi Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V Di SLB Negeri Polewali

No	Kode murid	Jenis kelamin	Ket
1.	NB	Perempuan	
2	SN	Perempuan	
3	AW	Laki-laki	
4	IB	Laki-laki	

D. Teknik/ Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, teknik tes bertujuan untuk mengukur prestasi belajar IPS dalam bermain peran murid tunagrahita ringan kelas dasar V, tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal digunakan untuk mengukur prestasi belajar IPS sebelum menggunakan metode bermain peran dan tes akhir digunakan untuk mengukur prestasi belajar IPS setelah menggunakan metode bermain peran

Materi tes bersumber dari lampiran Kurikulum 2013 (K13) kelas dasar V semester kedua, banyaknya tes terdiri dari 8 item tentang bermain peran, yang terdiri dari 4 item dengan tes

praktek dan 4 item dengan soal tulis. Kriteria penilaian adalah setiap jawaban yang benar diberi skor 1, dan setiap jawaban yang salah diberi skor 0, dengan demikian, skor maksimum yang dicapai oleh murid adalah 80, sedangkan skor minimum yang dicapai oleh murid adalah 0, dengan demikian, skor maksimum yang mungkin dicapai oleh murid adalah 8 yaitu 8×1 , sedangkan skor minimum yang mungkin dicapai oleh murid adalah 0, yaitu 8×0

E. Teknik Analisis Data

Data-data yang diperoleh diolah menggunakan analisis deskriptif. Analisis ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah

pertama dan yang kedua yaitu Bagaimanakah gambaran prestasi belajar IPS murid tunagrahita ringan sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain peran kelas dasar V di SLB Negeri Polewali, serta rumusan masalah yang ketiga yang berbunyi bagaimana peningkatan prestasi belajar IPS murid tunagrahita kelas dasar V di SLB Negeri Polewali setelah penggunaan metode bermain peran.

Adapun kriteria yang digunakan untuk mengetahui prestasi belajar ips murid tunagrahita melalui penggunaan metode bermain peran mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 60 yang di SLB Negeri polewali, sebagai berikut:

1. Jika hasil belajar murid tunagrahita ringan kelas Dasar V di SLB Negeri polewali <60 maka prestasi belajar murid dikategorikan tidak tuntas.
2. Jika hasil belajar murid tunagrahita ringan kelas Dasar V di SLB Negeri polewali ≥60 maka prestasi belajar murid dikategorikan tuntas.

Selanjutnya untuk menarik kesimpulan tentang gambaran peningkatan prestasi belajar IPS murid tunagrahita kelas dasar V di SLB Negeri Polewali sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain peran menggunakan nilai rata-rata tes awal dan tes akhir :

Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

No	Kode Murid	Skor	Nilai
1	NB	4	50
2	SN	3	38
3	IB	4	50
4	AW	3	38

$$\text{Nilai} = \frac{S}{SM} \times 100 \quad (\text{Arikunto, 1997:236})$$

Keterangan :

S = Skor yang diperoleh

M = Skor maksimal

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas hasil-hasil penelitian yang memperlihatkan adanya peningkatan prestasi belajar IPS pada murid tunagrahita kelas dasar V melalui metode bermain peran di SLB Negeri Polewali. Adapun yang dianalisis adalah skor

prestasi belajar IPS sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain peran.

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Data Prestasi Belajar IPS Sebelum Penggunaan Metode Bermain Peran Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V Di SLB Negeri Polewali

Untuk mengetahui gambaran prestasi belajar IPS murid tunagrahita ringan kelas dasar V SLB Negeri Polewali dapat diketahui melalui tes awal. Tes awal merupakan tahap pelaksanaan penelitian guna untuk mengetahui gambaran prestasi belajar IPS murid tunagrahita ringan kelas dasar V SLB Negeri Polewali sebelum pemberian pembelajaran IPS dengan metode bermain peran.

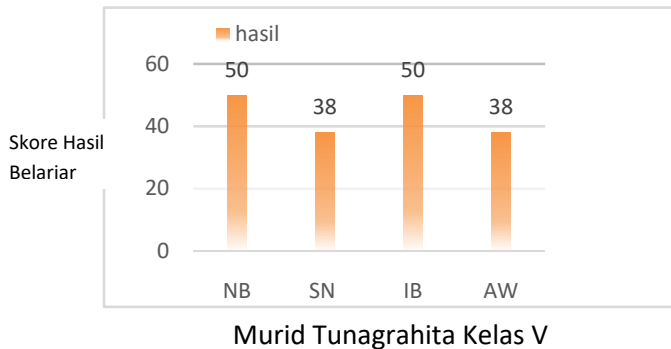
Adapun data prestasi belajar IPS murid tunagrahita ringan kelas dsar V SLB Negeri Polewali sebelum digunakan metode bermain peran yang diperoleh dari tes awal dapat dilihat pada table 4.1. berikut

Tabel 4.1. Skor Hasil Belajar IPS Sebelum Penggunaan Metode Bermain Peran Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V Di SLB Negeri polewali

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa skor yang diperoleh pada tes awal NB memperoleh skor 4, SN memperoleh skor 3, IB memperoleh skor 4 dan AW memperoleh skor 3.

Berdasarkan data pada Tabel 4.1, diperoleh prestasi belajar murid tunagrahita kelas dasar V, yaitu dari empat murid, satu murid memiliki hasil belajar yakni NB dengan skor 50, SN dengan skor 38, IB dengan skor 50 dan AW dengan Skor 38 atau dikategorikan tidak tuntas dengan KKM 60,. Berdasarkan perhitungan di menunjukkan bahwa belum ada murid yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang di sepakati sebelumnya yakni 60. Untuk lebih jelasnya maka akan di visualisasikan dalam diagram batang 4.1 berikut.

Diagram 4.1 Visualisasi Skor Sebelum Penggunaan Metode bermain peran Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V Di SLB Negeri Polewali



2. Analisis Data Prestasi Belajar IPS Setelah Penggunaan Metode Bermain Peran Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V Di SLB Negeri Polewali

Prestasi belajar IPS setelah penggunaan metode Bermain Peran pada murid tunagrahita Ringan kelas dasar V di SLB Negeri Polewali dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 4.2. Skor Hasil Belajar IPS Setelah Penggunaan Metode Bermain Peran Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V Di SLB Negeri Polewali

No	Kode siswa	Skor		Nilai	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1.	NB	4	6	50	75
2.	SN	3	6	38	75
3.	IB	4	6	50	75
4.	AW	3	6	38	75

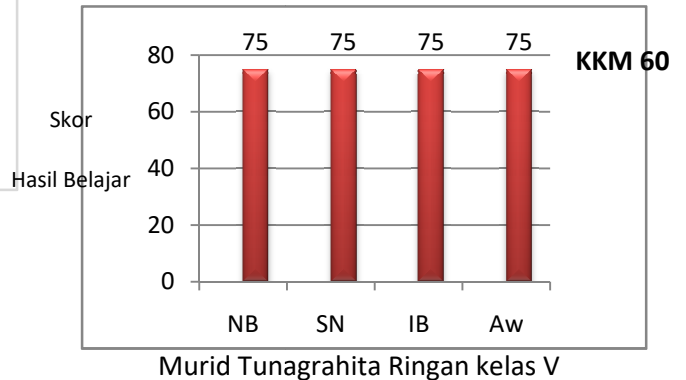
SLB Negeri Polewali

Berdasarkan table 4.2 di atas, menunjukkan bahwa skor yang diperoleh pada tes awl, NB memperoleh skor 6, SN memperoleh skor 6, IB memperoleh skor 6 dan AW memperoleh skor 6.

Berdasarkan data pada Tabel 4.2, diperoleh prestasi belajar murid tunagrahita kelas dasar V setelah di konversikan dengan rumus, yaitu dari empat murid memiliki hasil belajar yakni NB, SN, AW dan IB memperoleh masing-masing skor 75 Berdasarkan perhitungan di atas, menunjukkan bahwa murid tunagrahita kelas dasar III telah

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang di telah di sepakati Untuk lebih jelasnya maka akan di visualisasikan dalam diagram batang 4.2 berikut :

Diagram 4.2 Visualisasi Skor Sesudah Penggunaan Metode Bermain Peran Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V Di SLB Negeri Polewali



3. Analisis Data Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Penggunaan Metode Bermain Peran Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V Di SLB Negeri Polewali

Pengujian pertanyaan penelitian yang diajukan adalah apakah penggunaan metode Bermain Peran dapat meningkatkan prestasi belajar IPS murid tunagrahita ringan kelas dasar V di SLB Negeri Polewali. Untuk kepentingan

No	Kode Murid	Skor	Nilai
1	NB	6	75
2	SN	6	75
3	IB	6	75
4	Aw	6	75

analisis data tersebut di atas dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil belajar IPS sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain Peran sebagai berikut:

Tabel 3.3. Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Sebelum dan Sesudah Penggunaan Metode Bermain Peran Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V Di SLB Negeri Polewali

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas dapat dijelaskan bahwa secara umum maupun secara individu prestasi belajar IPS ada peningkatan. Hal tersebut ditegaskan pada skor sebelum diberikan perlakuan menunjukkan dari

keempat murid setelah di konversikan dengan rumus dan belum mencapai KKM yakni <60 dan setelah diberikan perlakuan skor perolehan murid mengalami peningkatan dan telah mencapai KKM yang telah disepakati sebelumnya di SLB Negeri Polewali yakni ≥ 60 . Untuk lebih jelasnya maka akan di visualisasikan dalam diagram batang 4.3 berikut.

Diagram 4.3 Visualisasi Perbandingan Skor Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Metode IPS Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar V Di SLB Negeri Polewali

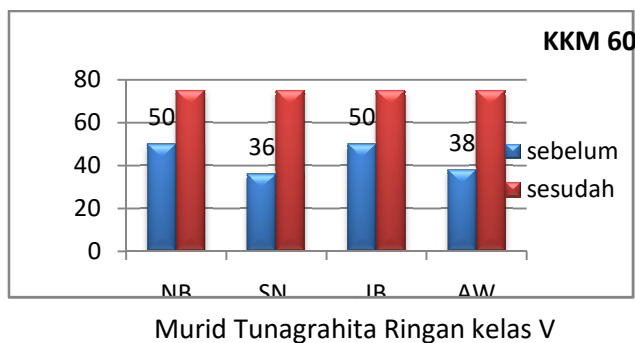


Diagram 4.3. di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor hasil belajar yang diperoleh oleh murid-murid tunagrahita ringan kelas dasar V di SLB Negeri Polewali sebelum digunakan metode bermain peran lebih rendah di banding setelah digunakan metode bermain peran. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebelum penggunaan metode Bermain Peran hasil yang diperoleh murid tunagrahita kelas V dikategorikan belum tuntas dan setelah penggunaan metode bermain peran adalah kategori tuntas.

B. Pembahasan dan Hasil penelitian

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang membutuhkan layanan atau perlakuan khusus untuk mencapai perkembangan yang optimal sebagai akibat dari kelainan yang disandangnya. Pengertian ini menunjukkan bahwa tanpa pelayanan atau perlakuan khusus mereka tidak dapat mencapai perkembangan yang optimal, termasuk berkebutuhan khusus dalam layanan pendidikan. Layanan kebutuhan khusus harus disesuaikan dengan jenis dan tingkat kelainannya, karena masing-masing jenis dan tingkat kelainan anak membutuhkan layanan yang berbeda. Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus adalah anak tunagrahita. Mumpuniarti (2007 : 25) Tunagrahita merupakan suatu bentuk gangguan perkembangan pada anak yang ditandai dengan

gangguan yang sangat kompleks, meliputi fisik, psikis, komunikasi, sosialisasi dan pekerjaan. Hal tersebut dapat terlihat dengan adanya keganjilan dalam menyerap informasi terutama dalam pemberian layanan pendidikan. Kondisi anak tunagrahita mengakibatkan anak mengalami hambatan dalam memahami tugas dan kewajiban.

Ilmu pengetahuan sosial atau IPS sebagai salah satu mata pelajaran disekolah dasar mempunyai peran penting, sebab mata pelajaran ini bertujuan membekali siswa dengan ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini juga dapat dipergunakan siswa dalam pengembangan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala sosial serta pengembangan masyarakat Indonesia baik di masa lampau maupun dimasa depan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosial, antropologi, tata negara dan sejarah (Depdikbud : 1994). Pengajaran IPS berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran IPS bertujuan agar anak mampu mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai social khususnya tugas dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

Ruang lingkup pengajaran IPS meliputi masalah kehidupan manusia dan masyarakat (luas maupun setempat). Pengajaran IPS mengkaji hal ikhwal kehidupan diri manusia, perekonomian, kemasyarakatan, budaya, hukum, politik, kesejarahan geografis dan bahkan kehidupan keagamaan.

Kemampuan ana

k tunagrahita ringan, terkait dengan kondisi keterhambatan pada kemampuan sosial perlu mendapatkan perhatian khusus dalam hal peningkatan prestasi belajar IPS. Kemampuan prestasi belajar IPS merupakan bekal dan salah satu faktor pendukung keberhasilan anak dalam menjalani proses pendidikan yang lebih tinggi. Ilmu yang diperoleh anak tidak hanya diperoleh dari proses belajar mengajar di sekolah, tetapi juga melalui kegiatan sosial dilingkungan sekitarnya. Akan tetapi kemampuan prestasi belajar IPS tersebut tidak dapat diperoleh secara alami, anak perlu mendapat pengajaran yang sebagian merupakan

tanggung jawab guru. Pengajaran latihan prestasi belajar IPS mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam proses belajar-mengajar di sekolah. Oleh karena itu, perlu diadakan upaya untuk meningkatkan kemampuan prestasi belajar IPS. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah metode bermain peran.

Metode Bermain Peran adalah teknik pembelajaran dalam menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memerankan atau melakukan peran berpura-pura secara aktif dengan perasaan gembira. Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1964:171). Menurut Prof. Dr. H. Endang Komara, M.Si., bermain peran adalah kegiatan yang mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga orang dapat mengeksplor perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Penelitian yang dilakukan pada murid tunagrahita ringan kelas V di SLB Negeri Polewali adalah penelitian deskriptif yang menggunakan Metode Bermain Peran. Pada penelitian ini tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar IPS murid tunagrahita ringan melalui metode bermain peran di SLB Negeri Polewali. Kegiatan bermain peran merupakan salah satu dari lifeskill (keterampilan) terutama meningkatkan prestasi belajar IPS agar kemampuan sosialisasi anak dapat berkembang dengan baik, maka hendaknya memberikan kegiatan bermain peran ini secara sering pada anak serta dilakukan secara bertahap. Peningkatan prestasi belajar IPS sangat penting dalam peningkatan prestasi murid secara keseluruhan. Melalui pembelajaran IPS, seorang anak menunjukkan kemampuannya dalam bersosialisasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Ini akan memupuk rasa percaya dirinya kemudian hari. Adapun kelemahan pada saat penelitian ialah subjek masih kaku dalam penerapan metode bermain, misalnya subjek susah untuk di atur dan masih malu memainkan perannya masing-masing. kelebihan semua subjek ialah mampu memahami dan menjelaskan peran yang sudah di terapkan setelah melakukan tes perlakuan sebanyak

2 kali pengulangan, sehingga metode bermain peran dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan metode tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar IPS murid tunagrahita untuk memahami tugas dan kewajiban di rumah.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut diatas maka diperoleh gambaran bahwa hasil prestasi belajar IPS pada murid tunagrahita ringan kelas Dasar V di SLB Negeri Polewali sebelum diberikan Metode bermain peran, NB memperoleh nilai (50), SN memperoleh nilai (38), IB memperoleh nilai (50), dan AW memperoleh nilai (38). Dengan demikian berdasarkan nilai keempat murid tersebut menunjukkan bahwa belum ada murid yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang disepakati sebelumnya yakni 60. Kemudian setelah diberikan Metode bermain peran, diperoleh gambaran bahwa hasil prestasi belajar IPS pada murid tunagrahita ringan kelas Dasar V di SLB Negeri Polewali terjadi peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil prestasi belajar IPS anak setelah diberikan pembelajaran dengan Metode bermain peran, keempat murid tersebut memperoleh nilai (75) atau mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Selanjutnya berdasarkan perbandingan hasil tes awal dengan hasil tes akhir maka dapat diperoleh gambaran bahwa ada peningkatan hasil prestasi belajar IPS setelah diberikan pembelajaran dengan Metode bermain peran. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perbandingan antara nilai yang diperoleh murid pada tes awal dengan nilai yang diperoleh pada tes akhir, yakni murid tunagrahita ringan kelas Dasar V di SLB Negeri Polewali memperoleh nilai yang lebih tinggi pada tes akhir dari pada nilai yang diperoleh pada tes awal. Atau dengan kata lain murid tunagrahita ringan kelas Dasar V di SLB Negeri Polewali memperoleh nilai yang lebih rendah pada tes awal dari pada nilai yang diperoleh pada tes akhir. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa metode bermain peran dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil prestasi belajar IPS pada murid tunagrahita ringan kelas Dasar V di SLB Negeri Polewali.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu S. & Somad, S. 2003. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar : FIP UNM.
- Amin. M. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita* PP No. 72. Perpustakaan. FIP.

- Astati. 2010. *Bina Diri Anak Tunagrahita*. Bandung : CV. Catur Karya Mandiri.
- Azwar. 1996. *Pengaruh Kemampuan Dasar Matematika dan Bahasa Terhadap Prestasi Belajar*. Jakarta.
- Arikunto, s. 1992. *Prosedur penelitian*. Jakarta : Rineka Persada
- Ali, M .1992. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru
- Bratanata. 1979. *Pendidikan Anak Terbelakang Mental*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial*.
- Djamarah dan Azman Zain, 1998, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, Jakarta: Rajawali Press
- Diknas.go.id/3553.pdf. 2009. *Metode Bermain Peran*.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Effendi. M (2006), *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelakuan*.
- Etin Solihatini dan Rarharjo. 2007. *Cooperative Learning : Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hallahan, D.P dan Kauffman, J.M, 1986. *Exceptional Children Introduction to Special Educational*. Mexico.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Kirk, S.A. 1970. *Education Exceptional Children*. New Delhi Oxford dan IBH Publishing .co.
- Rostiyah. 1986. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Akses.
- Sudrajat, D & Rosida, L. 2013. *Pendidikan Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung : PT. Luxima Metro Media.
- Sugiyono, 2004. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Soemantri. S. 1996. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Suparlan, Y. B. 1983. *Pengantar Pendidikan Anak Mental dan Subnormal*. Yogyakarta: PT. Rineka Cipta.
- Winkel, W.S. 1987. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar* . Jakarta: Gramedia.