

Upaya Meningkatkan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Metode Bermain Peran Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas VII di SLB YPPLB Padang

Rina Alpiani¹, Yarmis Hasan²

¹Universitas Negeri Padang, Indonesia, ²Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: ipakalfiani19@gmail.com

Kata kunci:

Bermain Peran, Uang Tunagrahita Ringan

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ditemukan peneliti yakni anak kurang mampu mengenal nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual/beli) metode yang digunakan peneliti adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, sedangkan data diperoleh peneliti melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan media *uang dan alat tulis*. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik terlihat bahwa kemampuan anak ada perubahan. Meningkatnya proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil observasi siklus I pada guru mendapatkan persentase sebesar 89% sedangkan pada kedua anak tersebut DN mendapatkan persentase 67% dan FN mendapatkan persentase sebesar 70%, namun setelah diberikan tindakan pada siklus II melalui bermain peran hasil observasi pada guru meningkat menjadi 94% sedangkan kedua anak tersebut DN mendapatkan persentase sebesar 82% dan fani mendapatkan persentase sebesar 89% maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal anak 45% setelah diberikan tindakan pada siklus I dan siklus II terlihat bahwa ada perubahan.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sangat penting bagi kehidupan tidak terkecuali bagi anak berkebutuhan khusus seperti anak tunagrahita.

Anak tunagrahita adalah mereka yang memiliki kecerdasannya dibawah rata-rata dapat diketahui bahwa anak mengalami hambatan kesulitan untuk berfikir abstrak terbatas atau berfikir lebih luas dalam kemampuan daya ingat sangat lemah dan sebagainya, dalam memberikan pelajaran harus berkaitan dengan objek yang bersifat nyata atau kongrit agar anak tersebut lebih cepat menangkap atau memahami pelajaran tersebut. Menurut Nurhidayah, Anafi, Putri, & Sulistyaningrum (2013) anak yang mengalami hambatan kecerdasan(tunagrahita) yang memiliki tingkat *intelegensi* dibawah anak normal yaitu dibawah 70 pada skala *Binet* dan *Weschler* namun mereka masih bisa dibekali dengan memberikan bimbingan pelajaran dengan benda yang kongkrit. Mengenai kemampuan anak tunagrahita dapat kita ketahui maka dari itu pembelajaran pengenalan nilai mata uang memang mudah jika diberikan kepada anak normal, maka dari itu lain halnya jika diberikan kepada anak tunagrahita ringan yang memiliki hambatan kecerdasan ringan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan anak yang sulit untuk berpikir abstrak. Maka dari itu diperlukanlah penanganan yang tepat untuk bisa mengoptimalkan kemampuan anak, yaitu dengan cara melibatkan pendidik dan siswa secara langsung dalam pembelajaran yang nyata dan kongrit dan menggunakan media yang tepat.

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti yang dilakukan pada Juli 2019, peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas VII/C SLB YPPLB Padang yang terdiri dari empat orang siswa dengan hambatan kecerdasan ringan, namun dari keempat anak ini dua orang anak yang berinisial DN dan FN. Selama pembelajaran berlangsung di kelas peneliti mengamati bahwa dari keempat anak ini hanya dua yang kurang mampu mengenal nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual/beli) yakni DN dan FN. Anak ini dapat menyebutkan, menunjukkan bahkan menuliskan nilai mata

uang. Namun sulit menggunakan penjumlahan dan pengurangan dalam jual beli atau berbelanja dalam kurikulum anak dengan hambatan kecerdasan (SMPLB-C) kelas VII mengajarkan cara mengoperasikan nilai mata uang. Maka itu peneliti ingin memastikan kemampuan DN dan FN. Maka selanjutnya peneliti melakukan asesmen mengenai kemampuan mengenal nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual/beli) pada kedua anak ini. Yang pertama kedua anak ini diminta menyebutkan nilai mata uang (Rp.1.00 s/d Rp.5.000) dengan menggunakan uang logam dan uang kertas kemudian peneliti mengambil nilai mata uang secara acak dan meminta kedua anak ini menyebutkan nilai mata uang yang di perlihatkan oleh peneliti secara bergantian. Anak mampu menyebutkan nilai mata uang yang diambil peneliti secara acak. Kemudian peneliti mengajarkan cara menggunakan nilai mata uang dengan melakukan (jual/beli) penjumlahan dan pengurangan dalam berbelanja. Namun terlihat kedua anak ini sangat merasa kebingungan dalam menentukan sisa atau kembalian dalam membelanjakan nilai mata uang. Peneliti juga bertanya kepada kedua anak tersebut DN dan FN, peneliti memberikan contoh tentang nilai mata uang tersebut. Apabila kita mempunyai nilai mata uang (Rp.5.000) kita mau membeli buku tulis yang seharga (Rp.2.000) berapa sisa uang yang (Rp.5.000) yang sudah dibelanjakan tadi? Kedua anak ini bingung dan memberikan jawaban yang salah pada peneliti. Dengan demikian kemudian dari hasil observasi terlihat kemampuan awal kedua anak tersebut sama memperoleh hasil asesmen keseluruhan hanya sebesar 45%. Dalam proses pembelajaran guru kelas juga belum terlihat menggunakan metode yang mampu membuat pemahaman anak ini lebih luas tentang pengenalan nilai mata uang, sedangkan metode yang digunakan guru kelas terlihat menggunakan metode ceramah atau terkadang juga menggunakan latihan penjumlahan dan pengurangan nilai mata uang tanpa ada variasi antara anak dalam kelas.

Terlihat masalah yang dimiliki oleh kedua anak tersebut, maka perlu adanya solusi yang diberikan oleh peneliti kepada guru untuk meningkatkan kemampuan pemahaman anak dalam mengenal nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual/beli). Salah satu solusi yang dapat digunakan dalam upaya peneliti meningkatkan kemampuan anak mengenal nilai mata uang melalui metode bermain peran. Menurut (Iswari, Efrina, Kasiyati, & Mahdi, 2018) Menyatakan bermain peran juga merupakan suatu cara yang digunakan untuk meniru cara bertingkah laku seseorang dalam sebuah drama. Tingkah laku yang ditekankan dalam metode bermain peran, kaitannya dengan hubungan sosial. Bahwa metode bermain peran itu mendayagunakan pengaruh kinestetik atau mimik da)(On gerakan, sebab subjek diminta untuk melakukan suatu peranan tertentu. Metode ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan untuk melakukan interaksi dengan orang lain.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan untuk memudahkan penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran, salah satunya yaitu multimedia interaktif. Menurut Novaliendry (2013) multimedia merupakan penggabungan dari berbagai macam media visual seperti teks, gambar, grafik, dengan media audio, video, dan animasi, dimana hasil penggabungan dari unsur-unsur tersebut akan menampilkan informasi yang lebih interaktif atau adanya hubungan timbal balik antara user dengan komputer sehingga dinamakan dengan multimedia interaktif.

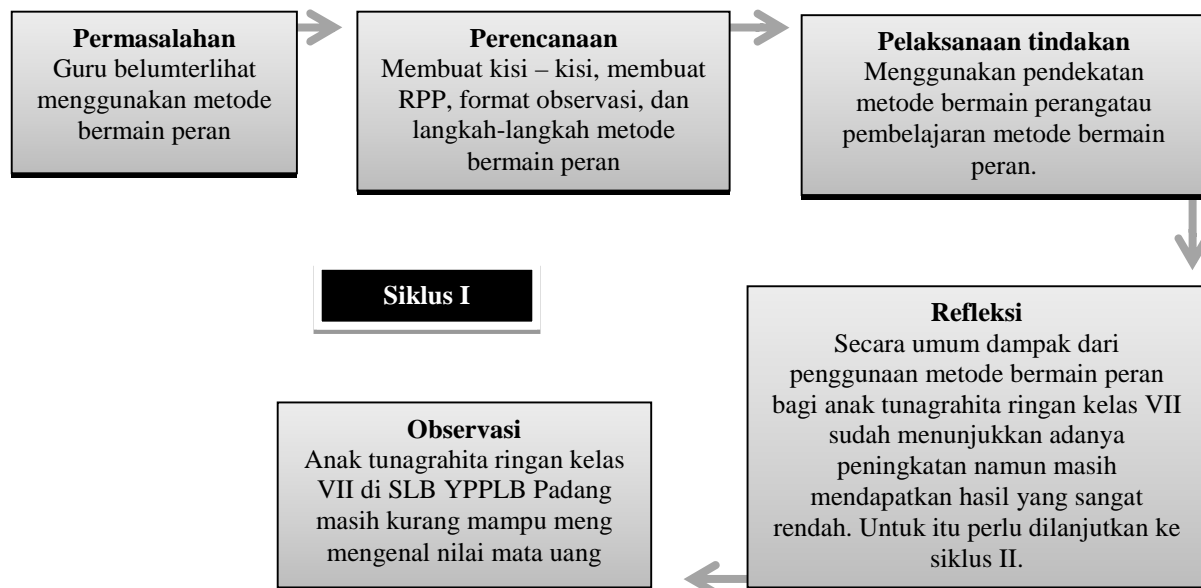
Penerapan metode bermain peran yang tepat dalam pembelajaran penggunaan nilai mata uang menurut (Fahreza, 2018) menyatakan yakni memiliki beberapa langkah dalam penggunaan metode bermain peran yang disusun oleh guru berbentuk skenario yang akan diperankan anak dalam pengenalan nilai mata uang (jual/beli) maka akan ada pembagian kelompok untuk membuat peran masing-masing sedangkan peneliti dan guru sebagai pengamat. Salah satu jenis dari metode bermain peran ini dapat menambahkan wawasan dan pengetahuan pada anak yang mana anak akan berperan lebih aktif dan bersosial dengan melakukan komunikasi sama temannya didalam kelas. Berdasarkan permasalahan dan ide yang ditemukan oleh peneliti, maka peneliti akan berkolaborasi dengan guru kelas untuk membantu kedua anak tersebut FN dan DN dalam upaya meningkatkan mengenal nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 (jual/beli) melalui metode bermain peran. Maka tujuan penelitian yakni dapat mendeskripsikan proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal hingga menggunakan nilai mata uang Rp.1.00s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual/beli).

Metode

Jenis yang telah digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan penelitian tindakan kelas atau (PTK). Trianto (2011) Menyatakan bahwa ini sama hanya dengan penelitian kualitatif yang dilakukan guru itu sendiri ketika mendapatkan permasalahan dalam memberikan materi pembelajaran dan mencari solusi dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajarannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan yang bersifat penelitian kualitatif dan kuantitatif Dantes (2012),. Data kualitatif berisi informasi berbentuk narasi, yang menggambarkan proses pembelajaran mengenal hingga menggunakan nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual/beli). melalui metode bermain peran. Sedangkan kuantitatif berisi informasi dalam bentuk grafik, yang menjelaskan tentang peningkatan hasil belajar anak tunagrahita ringan dalam meningkatkan mengenal nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000. Penelitian ini dilaksanakan peneliti di ruang kelas VII anak tunagrahita ringan SLB YPPLB Padang yang beralamat Jl.KIS. Mangunsarkoro No.28, Jati Baru, Kecamatan, Padang T, Koto Pdang Sumatera Barat 25129. Penelitian ini dilaksanakan setelah jam istirahat pertama. Subjek penelitian adalah seorang guru kelas dan anak tunagrahita ringan dengan hambatan kecerdasan ringan kelas VII/C di SLB YPPLB Padang dengan inisial DN dan FN. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini melibatkan guru kelas sebagai mitra yang dilakukan dalam bentuk kolaborasi.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan prosedur penelitian tindakan. Dimana penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan siklus. Menurut Arikunto (2013:137) tahapan yang harus dilalui dalam penelitian ini memiliki beberapa komponen yang terdiri empat komponen, yakni *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (observasi) dan *reflecting* (refleksi). Maka keempat komponen tersebut terdiri dari siklus yang memiliki tahap yang lazim dalam setiap siklusnya. Agar lebih mudah difahami dapat dilihat pada alur dibawah ini:



Bagan 1 Alur Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap perencanaan dilakukan kegiatan membuat RPP, menyiapkan format observasi, menyiapkan instrumen penelitian, menyiapkan soal untuk evaluasi, menyediakan ruangan yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran, serta menyiapkan uang logam dan uang kertas serta alat tulis yang akan digunakan anak dalam bermain peran. Tahapan berikutnya yaitu peneliti akan mengamati guru yang akan melaksanakan penyampainya materi pembelajaran sesuai dengan tindakan yang telah direncanakan seperti pada tahap perencanaan yang sudah disusun sebelumnya. Setiap siklus akan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dimana setiap penyampaian materi anak diadakan pertemuan dengan anak selama 2x45 menit. Tiap pertemuan terdiri dari diskusi awal, diskusi inti, dan diskusi akhir berupa penarikan kesimpulan memberikan latihan (evaluasi).

Kegiatan Observasi merupakan kegiatan mengamati dan mencatat semua gejala yang terlihat atau tampak pada objek penelitian. Pengamatan terhadap meningkatkan mengenal nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 (jual/beli) melalui metode bermain peran yang dilakukan oleh guru kelas dengan anak sedangkan peneliti sebagai pengamat. Dalam hal ini secara

intensif dilaksanakan, objektif dan sistematis. objektif, disini peneliti selaku pengamat, mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru kelas untuk diadakan tindak lanjut serta mengamati hasil dari suatu tindakan yang dilakukan kepada anak dengan memberikan tanya jawab. Selanjutnya untuk memperoleh hasil observasi, dikumpulkan semua data kemudian baru dianalisis. Peneliti dan bersama guru melihat dan mengkaji secara menyeluruh apakah metode bermain peran mampu meningkatkan anak dalam mengenal dan menggunakan nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 (jual/beli).

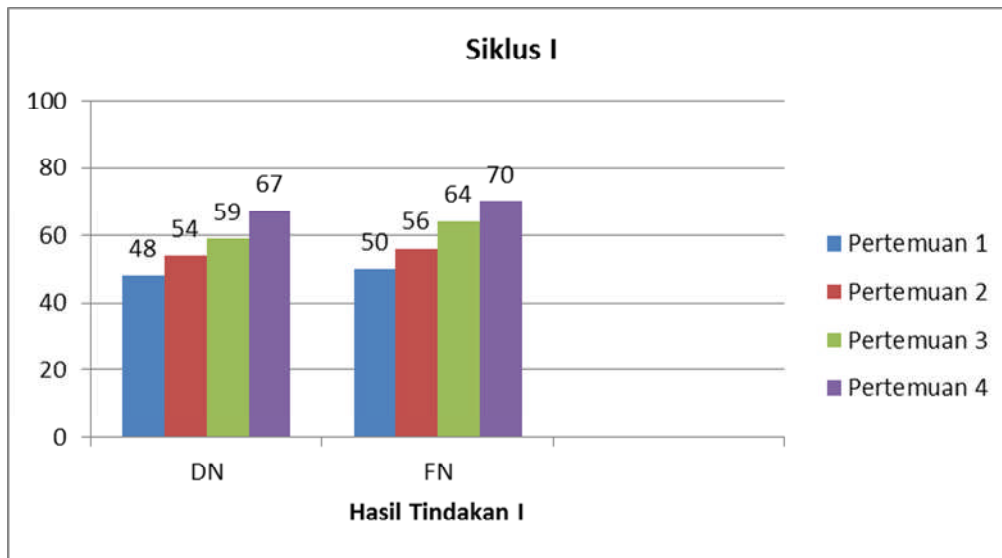
Standar dari keberhasilan pada penelitian yakni dengan upaya peningkatan mengenal nilai mata uang melalui metode bermain peran bagi anak tunagrahita ringan yang berinisial DN dan FN kelas VII di SLB YPPLB Padang yaitu melebihi batas kriteria ketuntasan minimum yang didapat anak sebesar 70%. Dalam penelitian yang menjadi instrumen utama dalam pengumpulan data-data. Disamping itu peneliti sebagai instrumen utama, penelitian juga menggunakan instrument bantu berupa lembar panduan observasi, kisi-kisi penelitian dan dokumentasi berupa foto. Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka peneliti menyusun kisi-kisi penelitian untuk memudahkan proses penelitian yaitu diantaranya menyediakan uang longan (Rp.1.00 s/d Rp.1.000), uang kertas (Rp.1.000 s/d Rp.5.000) dan alat tulis seperti (buku, pensil, penghapus dan peruncing) untuk digunakan siswa saat bermain peran dalam jual beli.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini yang dilatar belakangi oleh permasalahan yang telah ditemukan peneliti pada anak tunagrahita ringan kelas VII yang berinisial DN dan FN bahwa anak ini kurang mampu mengenal nilai mata uang (Rp.1.00. s/d Rp.5.000), aspek yang peneliti angkat dalam penelitian ini yaitu upaya meningkatkan mengenalkan nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual beli). Karena permasalahan tersebut maka peneliti melakukan asesmen terhadap kemampuan awal dalam mengenal nilai mata uang yang terdiri dari bermain peran namun anak dapat menyebutkan nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 namun menggunakannya dalam berjual/beli atau membelanjakan uang tersebut anak ini kebingungan. Peneliti memberikan contoh uang Rp.5.000 dan ketika dipergunakan untung membeli buku seharga Rp.2.000 maka peneliti bertanya berapa sisa uang yang sudah dibelanjakan untuk membeli buku tersebut, anak kebingungan menentukan sisa uang tersebut bahkan anak tersebut memberikan jawaban yang salah pada peneliti. Maka dari hasil persentase dari kedua anak tersebut DN mendapatkan persentase sebesar 45% sama halnya dengan anak yang satu lagi FN mendapatkan persentase sebesar 45%. Sedangkan ketuntasan yang ditentukan dari sekolah minimum 70%.

Hal ini disebabkan karena kedua anak tersebut DN dan FN hanya mengerahui tentang uang saja namun belum mampu menggunakan nilai mata uang tersebut mampu menyebutkan namun bingung ketika dipergunakan dalam sistem jual beli. Bahkan data yang diperoleh yakni setelah melakukan observasi maka terlihat hasil yang telah peneliti lakukan bahwa sanya dalam proses pembelajaran guru kelas belum terlihat memberikan materi pelajar yang mudah dipahami anak, saat memeberikan materi pembelajaran guru kelas terlihat menggunakan metode ceramah atau terkadang memberikan penugasan kepada anak. Maka dari penelitian ini terdiri dua siklus yang dilaksanakan pada siklus I dimulai pada tanggal 15 Juli hingga tanggal 24 Juli 2019. Setelah melakukan tindakan di siklus I kepada kedua anak tersebut DN dan FN, maka di dapatkan bahwa selama tindakan dilakukan, DN dan FN terlihat sangat antusias dengan materi mengenal nilai mata uang beserta menggunakan alat tulis yang diberikan melalui metode bermain peran.

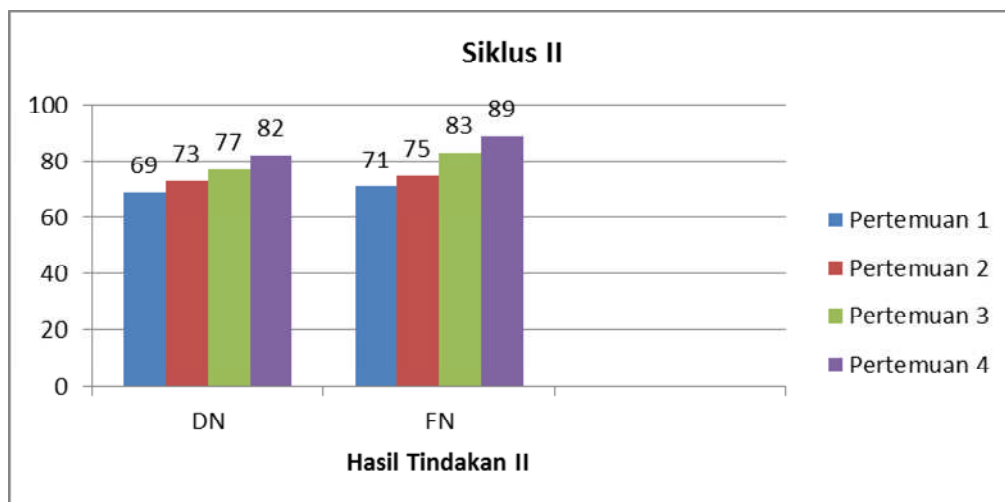
Pada siklus I ini terdapat beberapa masalah yang dialami peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Diantaranya yaitu adanya satu kali pertemuan dengan anak guru tidak dapat menyampaikan materi pembelajaran sehingga peneliti menggantikan guru, dikarenakan guru ada urusan mendadak. ada beberapa kesalahan yang dilakukan peneliti selama proses pemberian tindakan diantaranya yaitu peneliti lupa untuk menyampaikan tujuan pembelajaran serta peneliti juga kurang memberikan motivasi kepada anak di awal kegiatan pelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi siklus I peneliti terhadapap kedua anak tersebut dibawah ini.



Grafik 4.3 Grafik siklus I

Mengenai hasil kemampuan upaya meningkatkan mengenal dan menggunakan nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual/beli) anak maka dapat dilihat dari meningkatnya persentase penilaian yang didapat oleh anak. Pada pertemuan pertama DN mendapatkan persentase sebesar 48%. Untuk pertemuan kedua DN mendapatkan persentase sebesar 54%. Untuk pertemuan ketiga DN mendapatkan persentase sebesar 59%. Lalu pada pertemuan keempat DN mendapatkan persentase sebesar 67%. Sedangkan anak yang satunya lagi FN Pada pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 50%. Untuk pertemuan kedua FN mendapatkan persentase sebesar 56%. Untuk pertemuan ketiga FN mendapatkan persentase sebesar 64%. Lalu pada pertemuan keempat FN mendapatkan persentase sebesar 70%.

Pelaksanaan siklus II dimulai pada tanggal 25 Juli 2019 hingga tanggal 30 Juli 2019. Siklus II ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Setiap satu kali pertemuan digunakan alokasi waktu sebanyak 2 x 45 menit. Tahap-tahap kegiatan yang dilakukan peneliti dalam siklus II ini memiliki empat tahap yakni, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi. Pada siklus II hasil observasi guru kelas terhadap peneliti serta anak juga mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus II dapat dilihat pada paparan dibawah ini yakni:



Grafik 4.3 Grafik siklus II

Mengenai hasil kemampuan mengenal dan menggunakan nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual/beli) pada siklus II dapat dilihat dari meningkatnya persentase penilaian yang didapat oleh anak. DN mendapatkan persentase masing-masing sebesar 69% untuk aspek menyebutkan dan menunjukkan. Sedangkan untuk pertemuan kedua anak DN mendapatkan persentase masing-masing sebesar 73% untuk aspek menyebutkan dan menunjukkan. Pada

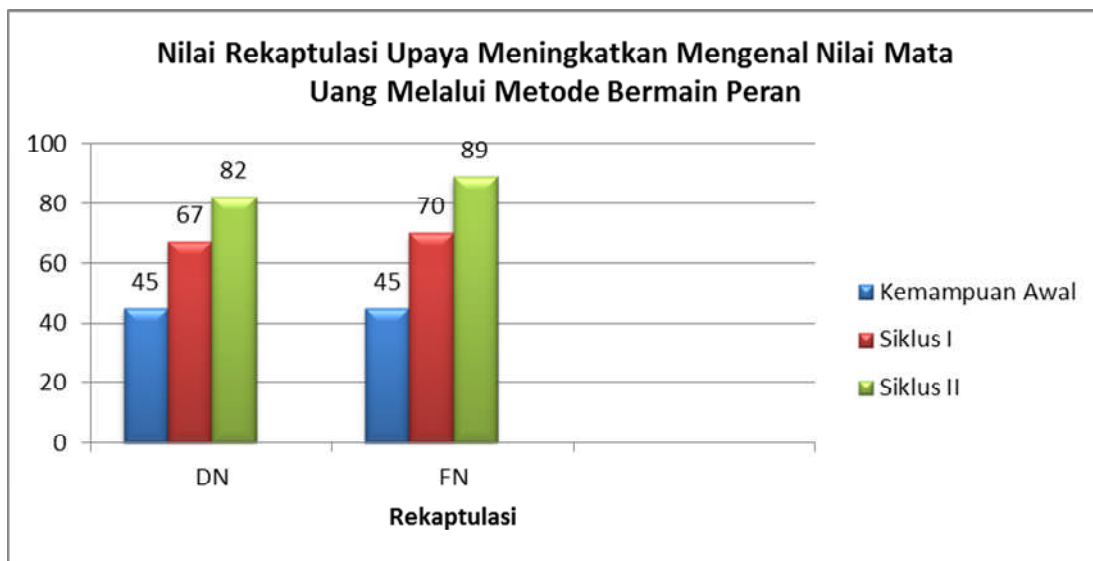
pertemuan ketiga ini DN mendapatkan persentase masing-masing sebesar 77% untuk aspek menyebutkan dan menunjukkan. Lalu pada pertemuan keempat anak DN mendapatkan persentase sebesar 82%.

Dari hasil masing-masing tindakan yang diberikan pada setiap pertemuan, maka didapatkanlah persentase siklus I pada DN mendapat persentase sebesar 67% pada siklus II memiliki skor 82%, dan FN pada siklus satu mendapatkan persentase sebesar 70% namun pada siklus II FN memiliki skor 89%. Pada penjelasan diatas terlihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan kedua anak tersebut DN dan FN dalam upaya meningkatkan mengenal hingga menggunakan nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 (jual/beli, peningkatan tersebut juga sudah mencapai hasil yang ditentukan yaitu senilai 70 atau sebesar 70%. Persentase yang didapatkan oleh kedua anak tersebut DN dan FN pada siklus II juga memperlihatkan peningkatan dibandingkan dengan hasil persentase pada kemampuan awal dan setelah diberikan siklus I.

Nama	Persentase (%) Kemampuan Awal	Persentase (%) Setelah Siklus I	Persentase (%) Setelah Siklus II
DN	45%	67%	82%
FN	45%	70%	89%

Tabel 1.I Persentase perbandingan kondisi awal, siklus I dan siklus II

Untuk memperjelas upaya meningkatkan mengenal nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual/beli) pada kedua anak tersebut DN dan FN selama pemberian tindakan dapat dilihat dari grafik rekapitulasi antara kemampuan awal, siklus I, dan siklus II di bawah ini:



Tabel 1.I Persentase perbandingan kondisi awal, siklus I dan siklus II

Hasil diatas dapat dilihat bahwa sudah ada perubahan (meningkat) dari kondisi awal dan sampai pada siklus II. Keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan mengenal nilai mata uang R0.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual/beli) pada anak tunagrahita ringan. Hal ini didukung oleh pendapat (Syaiful Bahri Djamarah, 2000: 175) Kemampuan menggunakan mata uang bagi setiap orang termasuk siswa tunagrahita kategori ringan tidak datang dengan sendirinya, melainkan diperoleh dari proses belajar. Adapun proses belajar diartikan sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan tersebut terjadi akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu dalam bermain peran yakni perilaku jual beli.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan upaya meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang bagi anak tunagrahita ringan dan telah dijelaskan pada bagian bab IV, dapat diambil kesimpulan bahwa upaya meningkatkan mengenal nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual beli) bagi anak tunagrahita ringan kelas VII di SLB YPPLB Padang dengan melalui metode bermain peran. Hal tersebut dapat dilihat pada penjabaran di atas bahwa kemampuan awal anak tersebut DN 45% dan FN 45% kemudian setelah diberikan tindakan pada siklus I dan siklus II bahwa ada peningkatan DN mendapatkan 67% dan 82%, sedangkan FN mendapatkan 70% dan 89%. dari data yang telah peneliti kumpulkan bahwa Metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual/beli)

Metode bermain peran yakni suatu bentuk permainan yang menyangkut pendidikan yang digunakan dalam menjelaskan berbagai macam peran baik dalam mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah yang memiliki sudut pandang yang positif atau berperilaku baik dapat menyenangkan baik dengan menggunakan alat ataupun tidak (media). Metode bermain juga merupakan metode yang menggunakan banyak metode didalam pembelajaran seperti metode ceramah, tanya jawab, latihan, penugasan yang dapat meningkatkan mengenal hingga menggunakan nilai mata uang Rp.1.00 s/d Rp.5.000 dalam melakukan (jual beli) pada anak tunagrahita ringan.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Fahreza, F. dan rabiatul rahmi. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 5(1), 79–90.
- Iswari, M., Efrina, E., Kasiyati, & Mahdi, A. (2018). *Bermain Peran: Sebuah Metode Pembelajaran Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosialisasi Anak Autis*. 2, 39–42.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN Rao). *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118.
- Nurhidayah, Anafi, A. T., Putri, D. A., & Sulistyaningrum, N. D. (2013). Media to Introduce Alphabets to Children with Mild Mental Retardation. *PELITA*, VIII, 127–137.
- Trianto. (2011). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Prestasi Pustakaraya.