

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS VII DI SLB NEGERI TANJUNGPINANG

Oleh : Sugino

Abstrak: The present Currency Value Through Role Playing Method for Children Tunagrahita Kelas. Penelitian Light is motivated by problems in the field, mild mental retardation children of class VII in SLB Tanjungpinang State, amounting to 8 people. Children do not know the value unag. for everyday life, the ability to use Currency Value Through Role Playing Method for Children Tunagrahita SLB Light District VII Class Tanjungpinang. Metodologi research is action research (Classroom Action Research). The research process was conducted in two cycles, namely cycle 1 and cycle II. Implementation of cycle 1 cycle begins with the buying and selling activities were demonstrated in class by playing a role which consisted of three rounds of the preparation phase, the implementation phase and the follow-up phase. The results of the first cycle is categorized been able to, followed the second cycle. In the second cycle of the efforts the ability to use the value of the currency through role play method with the method of playing the role of a money exchange activities, shopping dikantin manner refunds.

Kata-kata kunci : *Meningkatkan Kecerdasan Mengenal Uang: Anak Tunagrahita Ringan: Pada SLB N Tanjungpinang.*

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan Pemerintah Indonesia adalah masih adanya orang yang masih belum mengenal nilai mata uang, karena uang sebagai alat tukar, atau suatu yang bisa diterima dalam pembayaran untuk mendapatkan barang-barang dan uang adalah sesuatu yang tersedia dan secara umum diterima sebagai alat pembayaran bagi pembelian barang-barang dan jasa serta untuk pembayaran utang dan ini bukan hanya untuk orang normal saja, tetapi bagi anak berkebutuhan khusus ini juga penting khususnya bagi anak Tunagrahita ringan, anak tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami keterbelakangan mental yang memiliki intelegensi antara 50 sampai 70. Anak tunagrahita ringan ini dapat mempelajari ketrampilan dan akademik sampai kelas V sekolah reguler.

Dari pendapat di atas maka Anak Tunagrahita Ringan dapat di bekali pengetahuan mengenal dan menggunakan nilai mata uang, karena dengan diberikan bekal ketrampilan mengenal nilai mata uang dan cara menggunakannya maka anak tersebut tidak mudah dipermainkan atau dibohongi oleh orang lain. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB Negeri Tanjungpinang di kelas VII tunagrahita ringan yang terdiri dari 8 orang anak dan 6 orang anak kemampuan mengenal nilai mata uang sudah sampai Rp

10.000,- dan menggunakannya atau membelanjakan anak tersebut sudah bisa. Kondisi awal anak kelihatan, anak Tunagrhita dalam menggunakan nilai mata uang belum jelas. Tetapi ada 2 orang anak lagi mereka tidak bisa mengenal nilai mata uang dari Rp 100,- s/d Rp 10.000,- apalagi mempergunakannya terbukti belum bisa apabila belanja di kantin sekolah anak tersebut hanya mengambil makanan dan uang diberikan kepada penjaga kantin tidak dihitung langsung uang diberikan berapa jumlah uang jajan seharusnya dan berapa habis belanjanya itu tidak dihitungnya. Kondisi ini sangat disayangkan karena seharusnya mereka masih bisa diajarkan secara akademik. Selama ini peneliti mengajarkan nilai-nilai uang tersebut dengan menggunakan media gambar dan juga media asli. Dalam mengajarkan nilai uang tersebut, anak belum menunjukkan respon yang berarti. Anak mengatakan sudah mengerti namun apabila diberi tes tidak ada satu jawaban yang bisa dijawab dengan benar. Dalam proses pelajaran mengenal konsep nilai uang diperlukan metode mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuan anak didik. Metode mengajar adalah cara penyampaian yang dilakukan guru dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian anak didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Metode mengajar yang menarik dan bervariasi akan mempermudah anak dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan guru sehingga dapat memperbaiki hasil belajar anak sesuai dengan yang diharapkan. Metode mengajar yang digunakan guru haruslah sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karena bagaimana hebatnya pun kepintaran seorang guru, bila tidak bisa menyesuaikan dengan materi ajar maka anak didik tidak akan memahami apa yang disampaikan guru. Pemahaman konsep nilai uang ini tidak dapat diserap anak dengan satu kali penyampaian, mengingat keterbatasan anak dalam aspek intelektual. Agar anak tetap dapat memahami materi tersebut, anak perlu diberi bermain peran beraneka ragam sehingga anak dapat menjawab pertanyaan guru dimulai dengan semua jawaban anak salah sampai anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Penggunaan metode bermain peran berguna dalam membimbing dan mengarahkan anak secara rutin dan disiplin untuk mempelajari materi yang dianggap sulit. Anak mempunyai kesempatan untuk memahami materi ajar melalui pertanyaan-pertanyaan. Dari pendapat di atas dapat dimaknai bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode mengajar yang dapat diandalkan sebagai komponen sumber belajar dan pendekatan strategi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Kesulitan memahami konsep nilai uang ini peneliti coba atasi

dengan menerapkan metode bermain peran dalam belajar. Metode bermain peran ini merupakan salah satu metode yang memberi kesempatan kepada guru untuk melontarkan pertanyaan dan anak diperintahkan untuk menjawab, begitu juga sebaliknya memberi kesempatan pada anak untuk melontarkan pertanyaan pada materi yang belum dipahami dan guru menjawab pertanyaan tersebut. Metode ini peneliti pilih karena di samping akan meningkatkan interaktif komunikasi dalam kelas juga akan menambah pengetahuan dan keberanian anak untuk mengemukakan ide/pendapatnya. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk menulis. Dalam proses belajar mengajar dalam mata pelajaran IPS dan Matematika dalam pembahasan nilai mata uang dan dalam mengoprasikan uang ini sudah dipelajari, dalam membahas pengenalan nilai mata uang dan penggunaan uang, menggunakan metode ceramah, demonstrasi dari 8 orang anak hingga saat kelas VII belum mengenal nilai mata uang dan cara menggunakannya tetapi yang 6 orang anak mereka sudah lancar, untuk mengatasi masalah 8 anak ini guru kelas VII sebagai peneliti dan guru kelas V sebagai teman sejawat dijadikan kolaborator berdiskusi untuk mencari jalan keluar agar anak tersebut dapat mengenal nilai mata uang dan menggunakannya maka peneliti memilih Metode bermain peran untuk mengatasi masalah tersebut. Metode bermain peran adalah suatu metode mengajar dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan bermain peran tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat sosial. Maka dari itu saya mengambil Judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Metode Bermain Peran Bagi Anak Tunagrahita Ringan”

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas/ PTK dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa Negeri Tanjungpinang. Langkah pertama dalam penelitian ini dilaksanakan pengamatan kondisi obyektif pembelajaran nilai mata uang bagi anak tunagrahita ringan kelas .VII di sekolah luar biasa Tanjungpinang. Pengamatan dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh anak dan guru berupa prilaku, persepsi, motivasi dan tindakan secara menyeluruh. Apabila berhadapan dengan kenyataan dan pendekatan ini menyajikan secara langsung hakekat hubungan antara peneliti dan responden. Ketiga, pendekatan ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.

Setelah selesai mempelajari kondisi obyektif pembelajaran konsep nilai mata uang, selanjutnya dilakukan tindakan kolaboratif dalam pembelajaran penggunaan nilai mata uang bagi anak tunagrahita ringan. Sudarsono (1996:63) menerangkan bahwa pelaksanaan penelitian ini dirancang dalam tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada tahapan pelaksanaan terdapat dua siklus dan pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi, dan perencanaan kembali. Menguatkan pendapat di atas Hasan (1996:81) menjelaskan bahwa langkah-langkah yang dilakukan untuk memecahkan masalah dalam rencana tindakan penelitian sebagai berikut:(1). Penentuan bukti yang dijadikan indikator untuk mengukur percepatan pemecahan masalah sebagai akibat dilakukannya tindakan.(2). Penetapan tindakan-tindakan yang diharapkan menghasilkan dampak perbaikan program (3). Pemilihan metode dan alat yang akan digunakan untuk mengamati, merekam, dan mendokumentasikan semua informasi tentang pelaksanaan tindakan(4). Perencanaan metode dan teknik pengolahan data sesuai dengan sifat data dan tujuan penelitian. Ada 2 langkah yang ditempuh a) Langkah pertama adalah pengamatan kondisi obyektif pembelajaran konsep nilai mata uang bagi anak tunagrahita ringan.

Melakukan pengamatan tentang kondisi obyektif pembelajaran konsep nilai mata uang bagi anaktunagrahita ringan kelas .VII SLB Negeri Tanjungpinang. b)Langkah kedua adalah proses pelaksanaan pembelajaran pengenalan konsep nilai uang bagi anak tunagrahita ringan. Data yang terkumpul dianalisis dengan kriteria

Kriteria taraf keberhasilan:

80% - 100% = Sangat Baik (SB)

70% - 79% = Baik (B)

60% - 69% = Cukup (C)

< 59% = Kurang (K)

Penentuan Skor $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} = \times 100\% = \frac{19}{24} = 79\%$ (Baik)

HASIL PENELITIAN

Sebagaimana telah dikemukakan diatas.ada empat pertanyaan penelitian yang dilakukan, yang menyangkut persiapan anak memahami kemampuan mengenal nilai mata

uang adalah Tahap perencanaan, tahap menentukan Tindakan yang dihadapi, tahap Observasi sesuai materi, tahap Analisis dan tahap Refleksi Tindakan

1) Perencanaan

Perencanaan disusun berdasarkan kondisi awal anak yang kurang mengenal nilai mata uang. Perencanaan tindakan yang akan dilakukan dirancang bersama kolaborator. Sebelum melakukan tindakan terlebih dahulu penulis mempersiapkan RPP (Rencana Program Pembelajaran), dengan perencanaan sebangun sebagai berikut: (a). Menyusun rancangan pembelajaran dengan materi pelajaran bermain peran dengan mengucapkan kosakata kerja dan kosakata benda dengan benar (b). Membuat format observasi yang ditujukan pada proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk melihat kemampuan siswa dalam menyerap materi yang diberikan. (c). Menyiapkan alat dan media yang dibutuhkan, gambar susunan mengatur posisi sesuai dengan peran masing-masing.

2) Tindakan

Tindakan pada siklus I ini dilakukan sebanyak enam kali pertemuan dengan rincian dimulai pada pertemuan pertama hari Senin tanggal 23 April 2012, pertemuan kedua hari senin tanggal 30 April 2012, pertemuan ketiga hari Selasa tanggal 8 Mei 2012, pertemuan keempat hari Senin tanggal 14 Mei 2012, Pertemuan kelima hari Selasa tanggal 22 Mei 2012 dan pertemuan keenam hari Selasa tanggal 29 Mei 2012. Setiap pertemuan merupakan sub siklus, sebab dalam tiap kali pertemuan dilakukan pengamatan terhadap kegiatan dalam Kemampuan Penggunaan nilai mata uang dengan metode bermain peran. Setiap pertemuan saling berhubungan, karena dari pertemuan pertama sampai selanjutnya terdapat perbaikan pembelajaran. Sebab dalam tiap pertemuan dilakukan pengamatan terhadap penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang. Melalui observasi peneliti mengamati langsung anak ketika berbicara dengan temannya. Kemudian dengan wawancara dengan orang tua dan guru yang lain juga mengatakan anak dalam mengenal nilai mata uang memang sangat kurang.

3) Observasi

Kegiatan belajar mengajar pada siklus I telah berlangsung sebanyak 3 kali pertemuan, dari catatan peneliti dan kolaborator, pada tindakan I anak Nampak kebingungan karena dalam kelas ada guru kelas V yang ikut mengajar. Setelah peneliti menjelaskan anak dapat mengerti dan senang dilayani oleh dua orang guru sekaligus, anak-anak tampak gembira dan bersemangat mengikuti pelajaran dengan metode bermain peran. Karena selama ini pembelajaran belum pernah menggunakan metode bermain peran. Kegiatan berjalan lancar, anak-anak sering tidak sabar menunggu giliran untuk memainkan mereka. Agar kegiatan tertib kegiatan dimulai dari susunan skenario yang sudah dibagi sesuai masing-masing kemampuan anak. Semua anak sudah memainkan perannya masing-masing. Menyebut nilai mata uang Setiap anak yang sudah dapat dapat menyebutkan meskipun malu-malu. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran gejala yang muncul pada anak adalah adanya rasa bosan dan jenuh karena selalu mengucapkan kata-kata yang diulang-ulang. Setelah tiga kali tindakan, kemampuan yang dicapai adalah pada umumnya anak mampu menyebutkan nilai mata yang ada dalam skenario.

Namun demikian anak tidak merasa bosan dalam menggunakan metode bermain peran tersebut.

4) Analisa

Setelah mengamati proses tindakan pertama sampai pada tindakan ketiga, peneliti dan kolaborator menganalisa setiap tindakan yang dilakukan. Mulai dari membuka pelajaran hingga menutup pelajaran. Penggunaan metode bermain peran juga sudah tepat dan anak sangat bersemangat. Pembelajaran dengan metode bermain peran dapat diterapkan asalkan guru mampu menggunakannya dengan baik. Dalam memberikan reinforcement sudah baik, dimana anak yang mampu menyebutkan, menunjuk dan menulis nilai mata uang dengan benar diberi reward dengan mengacungkan jempol, bertepuk tangan disamping ucapan yang membuat anak tambah bersemangat.

5) Refleksi

Hasil pengamatan dan perenungan, yang siswa peroleh AS 80%, RD 80%, NV 90% YP 100%, DD 100%, IK 100% Dan BL 100% serta diskusi yang dilakukan kolaborator

dengan peneliti, selama tindakan diberikan kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang sudah meningkat. Dari delapan anak yang tadinya kurang sekarang sudah mampu meningkatkan kemampuan nilai mata uang, walau ada beberapa untuk mean uambedakan uang Rp 1000, dan uang Rp 10.000,- kurang tepat. Di rumah, disarankan pada orang tua untuk lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi dalam hal apapun juga sesuai dengan kemampuan yang ada pada anak, sehingga nantinya akan menimbulkan masalah dalam mengenal nilai mata uang baru pada anak. Dengan kerja sama keluarga dan sekolah kemampuan akan kemampuan mengenal nilai mata uang anak meningkat. Sehingga Peneliti bersama Kolaborator sepakat untuk menghentikan penelitian ini karena sudah berhasil Berdasarkan hasil analisis di atas maka pertanyaan penelitian pada bab I “Bagaimana proses pelaksanaan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan ?” dapat terjawab bahwa proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran perlu disusun secara terprogram, dengan berpedoman pada kurikulum. Perencanaan tertuang dalam RPP (Rencana Program Pembelajaran). Dalam RPP memuat beberapa aspek yaitu: kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, alat dan sumber, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi. Setiap siklus mempunyai perencanaan yang baik. “Apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kosakata kerja dan kosakata benda pada anak tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Tanjungpinang?” telah terjawab. Bahwa metode bermain peran ternyata dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak. Kondisi awal anak awal anak masih kurang. Setelah intervensi dengan metode bermain peran anak mampu meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang dengan benar. Keberhasilan ini tentu saja didukung oleh penambahan perlengkapan yang sesuai pada masing-masing pemeran. Dan hal yang sangat penting sekali adalah guru harus bisa menggunakan metode yang sesuai dengan proses pembelajaran.

Tabel I. Hasil belajar siswa pada tes akhir serta kualifikasi belajar siswa

No	Nama Peserta didik	Aspek Yang Dinilai												Jumlah	Pro-sen-tase	Kuai-li-fikasi
		Memperhatikan Penjelasan guru				Keseriusan				Keaktifan						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1	Deri	√						√			√			9	75%	Baik
2	Novi		√			√						√		9	75%	Baik
3	Iksan		√				√				√			9	75%	Baik
4	Bella		√				√				√			9	75%	Baik
5	Yapi		√				√				√			9	75%	Baik
6	Christin		√				√					√		8	66%	Cukup
7	Ronal		√				√					√		8	66%	Cukup
8	Arif S		√				√					√		8	66%	Cukup

Hasil pengamatan dan perenungan, yang siswa peroleh AS 80%, RD 80%, NV 90% YP 100%, DD 100%, IK 100% Dan BL 100% serta diskusi yang dilakukan kolaborator dengan peneliti, selama tindakan diberikan kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang sudah meningkat. Dari delapan anak yang tadinya kurang sekarang sudah mampu meningkatkan kemampuan nilai mata uang, walau ada beberapa untuk mean uambedakan uang Rp 1000, dan uang Rp 10.000,- kurang tepat. Di rumah, disarankan pada orang tua untuk lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi dalam hal apapun juga sesuai dengan kemampuan yang ada pada anak, sehingga nantinya akan menimbulkan masalah daalam mengenal nilai mata uang baru pada anak

PEMBAHASAN

Proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik bila guru menggunakan metode mengajar yang tepat pada anak. Semua jenis metode mengajar digunakan guru sesuai dengan jenis dan tujuan yang ingin dicapai. Metode mengajar sifatnya dinamis dan interaktif

Hasil Pelaksanaan Penelitian dengan metode bermain peran Proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik bila guru menggunakan metode mengajar yang tepat pada anak. Semua jenis metode mengajar digunakan guru sesuai dengan jenis dan tujuan yang ingin dicapai. Metode mengajar sifatnya dinamis dan interaktif. Guru tidak harus terfokus pada penggunaan satu metode mengajar saja melainkan divariasikan sehingga proses pembelajaran lebih hidup dan bermakna. Dalam pembelajaran tentang mengenal konsep nilai uang pada umumnya guru menggunakan metode bermain peran yaitu metode mengajar yang mengungkapkan masalah melalui sistem bermain peran anak didik atau guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk dijawab. Metode bermain peran juga memudahkan anak dalam memahami suatu konsep. Pupuh (2005:55) menjelaskan bahwa dalam menanamkan konsep nilai uang pada anak tunagrahita ringan dimulai dari materi yang paling sederhana ke yang sulit. Dengan melakukan metode tanya jawab akan memancing rasa percaya diri, pengalaman, dan kemauan berinteraksi. Metode ini berguna untuk meninjau pelajaran yang lalu, agar anak didik memusatkan lagi perhatian tentang sejumlah kemajuan yang telah dicapai sehingga dapat melanjutkan pelajaran berikutnya, dan untuk merangsang perhatian anak didik karena metode ini dapat digunakan pula sebagai appersepsi, selingan, dan evaluasi.(2). Pembelajaran tentang mengenal nilai uang. Permasalahan yang dihadapi anak tunagrahita ringan tentang konsep nilai uang dikarenakan sangat terbatasnya kemampuan intelektual anak. Kondisi ini menyebabkan anak tidak memahami konsep-konsep dasar dalam pelajaran eksakta. Anak cenderung berpikir sederhana dan konkrit, kurang tanggap terhadap sesuatu yang sifatnya dibahas secara mendetail dan ada kaitannya dengan kelangsungan hidup. Kesulitan anak dalam menentukan nilai uang yang setara menyebabkan anak tidak bisa melakukan transaksi sehingga berdampak pada hasil belajar maupun interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Syaiful (2006:105) menjelaskan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila setiap indikator yang dibuat guru dapat tercapai dan indikator yang dibuat harus sesuai dengan tingkat kemampuan intelektual anak. Keberhasilan ini tentu saja didukung oleh penambahan perlengkapan yang sesuai pada masing-masing pemeran. Dan hal yang sangat penting sekali adalah guru harus bisa menggunakan metode yang sesuai dengan proses pembelajaran. Menjelaskan konsep nilai uang secara lisan bukanlah hal yang mudah bagi anak tunagrahita ringan.

Untuk melatih kemampuan mengenal nilai mata uang kepada anak, peneliti berusaha mengajarkan dimulai dengan penjelasan yang sederhana ke yang rumit dan mulai dari yang mudah ke yang sulit. sehingga metode bermain peran cocok untuk meningkatkan pembelajaran pada anak tunagrahita ringan di sekolah luar biasa negeri Tanjungpinang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan penggunaan uang dengan menggunakan metode bermain peran dapat disimpulkan sebagai berikut :Pelaksanaan pembelajaran penggunaan uang dengan metode bermain peran dirancang untuk dua siklus, yang dilaksanakan dengan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yaitu kegiatan awal, inti dan akhir yang disesuaikan dengan langkah-langkah bermain peran yang memiliki tiga tahapan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan tidak lanjut. Pada siklus I dirancang lima kali pertemuan, pada pertemuan pertama dan kedua dibahas tentang mata uang dan kesetaraan nilai mata uang dan pertemuan ketiga sampai pertemuan kelima dibahas tentang jumlah uang dan sisa siklus I saat ini, belum berhasil. Dan pertemuan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II materi yang dibahas tentang penggunaan uang. Dalam penggunaan uang siswa dibawa ke koperasi sekolah untuk memerankan sebagai penjual dan pembeli secara bergantian. Pertemuan siklus II ini juga dilaksanakan lima kali pertemuan dan pembelajaran pun tercapai dengan baik. Pembelajaran penggunaan uang dengan metode bermain peran dapat juga mengembangkan afektif dan psikomotor siswa.

Pembelajaran penggunaan uang dengan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Tanjungpinang. Hal ini dapat dilihat dari persentase klasikal yang diperoleh pada siklus I yaitu 53% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83%, hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan penelitian yang dilakukan di kelas VII SLB Negeri Tanjungpinang telah berhasil. Hendaknya guru mencari metode yang lain untuk meningkatkan pembelajaran disekolah.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan :Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran di sekolah kepala sekolah betul-betul mampu melaksanakan dan mengimplementasikan kepada guru-guru untuk mau mencari metode yang tepat secara sungguh-sungguh dalam arti siap membimbing guru dalam memajukan pendidikan dengan menggunakan metode-metode yang tepat. Guru hendaknya metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternative dalam pembelajaran dan sebagai suatu metode yang membangkitkan siswa untuk pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin,Moh.1995. *Orthopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional.
- Anna Yuni Astuti.2008. *Mata uang*. Jakarta: Equator.
- Arderusliana. 2007. *Konsep Dasar Evaluasi Hasil Belajar* (<http://Arderusliana.wordpress.com/2007/II/05/konsep-dasar-evaluasi-hasil-belajar>).Diakses 2 Mei 2010.
- Arikunto,Suharsini.1993. *Manajemen Penelitian*. Yogyakarta:Rineka Cipta. ,2008, *Penelitian Tindakan Kelas* :umi Aksara.
- Buchari,Alnua,dkk.2008.*Guru Profesional*. Bandung:Alfabeta
- Departeman Pendidikan dan Kebudayaan Nasional,2004, *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KKB) SMPLB Tunagrahita Sedang*.Jakarta:Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007.*Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Khusus*.
- Djajadisastra,Yusuf.1982. *Metode-metode Mengajar*. Bandung Angkasa.
- Hamzah. 2007, *Model Pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara
- Indratuti,dkk.2007,*Buana Ilmu Pengetahuan Sosial 3*.Jakarta
- Jamaris, Martini.2009. *Kesulitan Belajar Perspektif, Assesmen dan Penanggulangannya*.Yayasan Panama Murni.
- Muksetryo,Gatot,dkk.2007,*Pembelajaran Matematika SD*.Jakarta:Universitas Terbuka.
- Nur Fajariyah,Defi Triatnawati.2008,*cerdas berhitung Matematika Kelas 3 SD*: Jakarta :BSE
- Oemar Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

- Rochiati, Wiraatmaja. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda Karya.
- Roestiyah, N. K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Runthukkan, J. Tombokan. 1996. *Pengajaran Matematika bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Rusyanti Sujarwo. 2004. *Pengetahuan Sosial 3*. Jakarta.
- Sudjana, Nana. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsini, Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutjihati, Soemantri. 1996. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Syaiful, Bahri Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- United. Panduan Dalam Menrapkan, Memantau dan Mengevaluasi Rencana Pas Yang Tanggap Gender.
- Wiriatmadja, Rochiati. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Wismulyani, Endar. 2008. *Perkembangan Uang di Indonesia*. Jakarta.