

MENINGKATKAN MOTIVASI MEMBACA MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK KESULITAN BELAJAR

Oleh:

Sarini Ramadhani¹, Yosfan Azwandi², Martias³

Abstract: *This research is backgrounded by a problem of a child with reading difficulties at fourth class in SLB Bhayangkari Lintau Buo. The child felt boring to meet a lesson texts; one of them is Indonesian. Intended thing was child motivation in reading. The research using Quasi Experiment design of one group pretest-posttest which experiment was executed in one group without using compared group. Subject of the research was four of student with in reading difficulties. Data was obtained with using observation and interview. The instrument was tried out at SLB Bhayangkari Lintau Buo.*

Kata Kunci: Motivasi Membaca; Metode Bermain Peran; Anak Kesulitan Belajar.

Pendahuluan

Membaca merupakan salah satu diantara empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh setiap individu. Dengan membaca anak dapat bersantai, berinteraksi dengan perasaan dan pikiran, memperoleh informasi dan meningkatkan ilmu pengetahuan. Menurut Bowman and Bowman (1991:256), membaca merupakan sarana yang tepat untuk mempromosikan suatu pembelajaran sepanjang hayat (*life – long learning*).

Dalam dunia modern, kehidupan kita sehari-hari dipenuhi oleh beragam kegiatan. Membaca adalah salah satu aktivitas yang kita alami, apakah itu untuk rekreasi dan hiburan, atau sebagai suatu keharusan untuk studi dan penelitian. Di luar itu, membaca juga memiliki manfaat hebat bagi kesehatan dan kesejahteraan secara keseluruhan. Membaca secara rutin dari pilihan bacaan yang berbeda dapat meningkatkan suasana hati dan perilaku.

¹Sarini Ramadhani (1), Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

²Yosfan Azwandi(2), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

³Martias (3), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

Terserah apa yang dipilih, entah itu novel, bahan kuliah, bahan pelatihan, buku-buku motivasi, majalah, atau surat kabar. Emosi yang dirasakan ketika merasa senang dengan apa yang kita baca mempengaruhi suasana hati, perilaku, dan pandangan dalam hidup. Ketika perhatian kita akan terfokus pada bahan bacaan, otak jadi jauh dari stres, dan menjadi rileks.

Membaca meski hanya beberapa menit, juga dapat merangsang imajinasi. Selain itu juga memotivasi dan menantang dalam memperbaiki diri. Luangkan waktu untuk membaca materi yang menarik perhatian kita, dan lihat bagaimana kelanjutannya baik dalam meningkatkan suasana hati maupun perilaku kita. Dengan mengajarkan kepada anak cara membaca berarti memberi anak tersebut sebuah masa depan yaitu memberi suatu teknik bagaimana cara mengeksplorasi “dunia” manapun yang dia pilih dan memberikan kesempatan untuk mendapatkan tujuan hidupnya.

Sebetulnya membaca itu banyak manfaatnya, diantaranya yaitu membaca menghilangkan kecemasan dan keguandahan, ketika sibuk membaca seseorang terhalang masuk dalam kebodohan. Kebiasaan membaca membuat orang terlalu sibuk untuk bisa berhubungan dengan orang malas dan tidak mau bekerja. Dengan sering membaca, seseorang bisa mengembangkan keluwesan dan kefasihan dalam bertutur kata. Membaca membantu mengembangkan pemikiran dan menjernihkan cara berpikir, dan juga meningkatkan pengetahuan seseorang serta memori dan pemahaman. Dengan sering membaca seseorang dapat mengambil manfaat dari pengalaman orang lain, seperti mencontoh kearifan orang bijaksana dan kecerdasan para sarjana. Membaca juga dapat mengembangkan kemampuan seseorang baik untuk mendapat dan merespon ilmu pengetahuan maupun untuk mempelajari disiplin ilmu dan aplikasi didalam hidup. Keyakinan seseorang akan bertambah ketika dia membaca buku-buku yang bermanfaat, terutama buku-buku yang ditulis oleh penulis handal, membaca membantu seseorang untuk menyegarkan pikirannya dari keruwetan dan menyelamatkan waktunya agar tidak sia-sia. Dengan sering membaca, seseorang bisa menguasai banyak kata dan mempelajari berbagai model kalimat, lebih lanjut lagi ia bisa meningkatkan kemampuannya untuk menyerap konsep dan untuk memahami apa yang tertulis “diantara baris demi baris”.

Tanpa memiliki kemampuan membaca yang memadai sejak dini, anak akan mengalami kesulitan belajar dikemudian hari. Kemampuan membaca menjadi dasar utama. Dengan membaca anak memperoleh pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi

pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial, dan emosionalnya, berkomunikasi, mencari pekerjaan dan bersenang-senang.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam membaca. Secara umum faktor-faktor tersebut dapat diidentifikasi seperti guru, siswa, kondisi lingkungan, materi pelajaran, serta teknik mempelajari materi pelajaran. Agar pembelajaran bahasa Indonesia seperti membaca dapat terlaksana dengan baik maka perlulah motivasi sebagai penunjang dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Sedangkan motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya.

Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakannya. Motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi dalam diri setiap orang tersebut yaitu: tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu), tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal yang diberikan guru.

Sedangkan hal-hal yang membedakan antara orang yang memiliki motivasi dan yang tidak memiliki motivasi yaitu: memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam belajar, bekerja dengan giat dalam menyelesaikan pekerjaan sekolah, siap menerima resiko yang telah dilakukan, melakukan pekerjaan dengan sungguh-sungguh dan siap menerima resiko yang akan muncul dalam proses belajar mengajar, mempunyai keinginan menjadi orang yang berhasil dan mendapatkan nilai yang bagus. Sedangkan orang yang memiliki motivasi yang rendah dapat dikemukakan antara lain kurang memiliki tanggung jawab dalam belajar, suka jenuh dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, bersikap apatis dan tidak percaya diri dalam mengerjakan tugas, takut dalam mengambil keputusan dalam belajar, tindakannya kurang terarah pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Nah dari kesemua itu, peneliti belum melihat anak-anak di SLB Bhayangkari Lintau Buo ini memiliki ciri-ciri orang yang memiliki motivasi dalam belajar terlebih dalam membaca.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di SLB Bhayangkari Lintau Buo, peneliti menemukan kalau para siswanya selalu menolak apabila diberikan pembelajaran yang banyak menggunakan bacaan, dan tulisan pada buku. Selain itu siswa juga menolak apabila diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Mereka menganggap kalau pembelajaran yang disampaikan oleh guru hanyalah berupa nasehat atau ceramah yang tidak perlu diajarkan kepada mereka tapi kalau diberikan pelajaran berhitung seperti matematika anak langsung mau mengerjakannya dan mau mendengarkan guru dalam menerangkan pelajaran tersebut.

Padahal didalam isi kurikulum SDLB, poin pertamanya mengatakan: “program umum terdiri atas mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, pendidikan agama, bahasa Indonesia, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, kerajinan tangan dan kesenian, dan pendidikan jasmani dan kesehatan. Maksudnya disitu, berarti mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diterima oleh para siswa. Tetapi bagi anak berkesulitan belajar di SLB ini menganggap mata pelajaran bahasa Indonesia adalah suatu mata pelajaran yang sangat membosankan dan tidak perlu diajarkan kepada mereka. Hal ini menyebabkan prestasi belajar bahasa Indonesia terlebih pada pelajaran membaca mereka rendah karena kurangnya motivasi yang diberikan guru.

Hal ini sangat nampak pada pemberian tugas-tugas dikelas, contohnya pada nilai latihan yang diberikan oleh guru mereka sering mendapatkan nilai yang rendah bahkan mereka ada yang tidak membuat latihan tersebut karena malas untuk membaca dan menulis dari tugas yang diberikan guru. Berdasarkan hasil assesmen yang peneliti lakukan memang mereka mendapatkan nilai yang sangat jauh dari apa yang diharapkan. Misalnya pada pembelajaran bahasa Indonesia yang ada teks bacaan kemudian dilanjutkan soal latihan, disitu dapat dinilai para siswa sangat kesulitan untuk menjawabnya. Rata-rata nilai mereka semua sama, akibat hasil kerjasama dari mereka. Bahkan ada anak yang tidak mengisi lembaran tugas dikarenakan mereka tidak tau apa yang harus mereka kerjakan.

Oleh karena itu, peneliti menemukan bahwa anak di kelas C IV ini memang mengalami kesulitan belajar bahasa Indonesia dalam aspek membaca. Dan penulis memberikan solusi agar para siswa bersemangat dan termotivasi dalam menerima pelajaran bahasa Indonesia dengan metode bermain peran. Dari pengamatan yang dilakukan terlihat guru lebih sering memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Seharusnya guru harus pandai dalam memberikan pelajaran dan mengelola kelas dengan baik, apalagi pada pelajaran yang kurang disenangi oleh siswa. Alangkah baiknya guru itu memberikan

motivasi kepada siswa agar semangat belajar mereka timbul. Dan salah satunya memberikan motivasi dengan menggunakan metode bermain peran. Guru harus senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai.

Metode bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh untuk menumbuhkan motivasi belajar anak. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran (*role playing*) diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Dalam bermain peran, memerlukan cara/ strategi untuk mengajarkannya. Penggunaan metode bermain peran bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Dengan demikian siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain. Strategi yang cocok untuk meningkatkan motivasi belajar itu salah satunya dengan menggunakan strategi bermain peran (*role playing*).

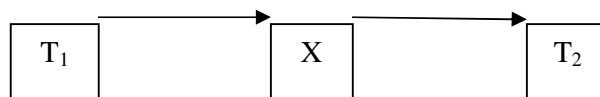
Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang. Tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah untuk motivasi siswa, untuk menarik minat dan perhatian siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak, menarik siswa untuk bertanya, mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, dan melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata. Dalam pembelajaran bermain dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain. Penggunaan metode bermain peran dilakukan (1) apabila ingin melatih para siswa agar mereka dapat menyelesaikan masalah yang bersifat sosial psikologis, (2) apabila ingin melatih para siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman

terhadap orang lain serta masalahnya. (3) apabila ingin menerangkan suatu peristiwa didalamnya menyangkut orang banyak.

Metode penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu. Eksperimen semu yaitu kegiatan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas suatu media dan pengaruhnya terhadap gejala yang muncul dengan membandingkan gejala-gejala tersebut ketika dipengaruhi oleh efektivitas suatu alat yang pernah digunakan sebelumnya. Dengan ini peneliti menggunakan desain rancangan kelompok tunggal (*one group pretest posttest design*). Menurut Suharsimi Arikunto (2005 : 212) *one group pretest posttest* desain adalah eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding, subjek dikenai perlakuan untuk jangka waktu tertentu, pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan dan pengaruh perlakuan diukur dari perbedaan antara pengukuran awal (T_1) dan pengukuran akhir (T_2). Secara jelas eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Bagan 3.1 Desain Penelitian



Keterangan :

- T_1 = Free Test (kemampuan awal sebelum diajarkan melalui metode bermain peran).
- X = Perlakuan (dengan menggunakan metode bermain peran).
- T_2 = Post Test (Kemampuan akhir setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermainperan).

Dalam hal penelitian yang menjadi subjek anak kesulitan belajar kelas C.IV di SLB Bhayangkari Lintau Buo yang berjumlah empat orang. Adapun kriteria yang diajukan dalam penentuan subjek penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Dari empat orang anak yang mengalami kesulitan belajar hanya satu yangjuga mengalami tunadaksa jenis *cerebral palsy*. Tetapi dari segi intelektual bisa dibilang sama.
- 2) Memiliki latar belakang yang sama yaitu sama-sama kelas C IV.

- 3) Memiliki semangat belajar yang sama yaitu sama-sama tidak bersemangat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terutama membaca.
- 4) Semua anak diangkat dengan pertimbangan dari kelas yang sama.

Dalam menentukan subjek penelitian, jumlah subjek penelitian boleh sedikit atau kurang dari 20 orang. Hal ini sesuai dengan pertimbangan apabila jumlah subjek yang ada dilapangan yang dibutuhkan dalam penelitian tidak mencukupi atau jumlah anak sedikit karena tidak semua subjek yang ada dilapangan sesuai dengan kriteria yang diajukan dalam penelitian. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi/pengumpulan data dan wawancara.

Sedangkan alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa teks drama yang sesuai dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dan juga diberikan instrumen sebagai alat ukur untuk pedoman observasi, seperti pada tabel 2.2 dibawah ini:

Tabel 2.2

Instrumen Penelitian Meningkatkan Motivasi Membaca Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Berkesulitan Belajar Kelas C IV di SLB Bhayangkari Lintau Buo

No	ASPEK YANG DINILAI	Penilaian			Ket.
		Ya	Kadang-kadang	Tidak	
1.					

Keterangan:

Ya: 2 Kadang-kadang: 1 Tidak: 0

Cara untuk memberikan penilaian yaitu, pada penilaian Ya diberikan poin dengan nilai 2, berarti menandakan anak memiliki motivasi untuk belajar, sedangkan pada penilaian kadang-kadang diberikan nilai 1 yang menandakan kalau siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar. Dan pada penilaian tidak diberikan nilai 0, yang artinya siswa sama sekali tidak memiliki motivasi untuk bela

Tabel 2.1
Identitas Subjek Penelitian

No	Nama Anak	Kelas	Kelompok/ Usia	L/P
1	AR	C.IV	12 tahun	L
2	A	C.IV	12 tahun	P
3	CN	C.IV	12 tahun	L
4	IP	C.IV	11 tahun	P

Dibawah ini merupakan tabel hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh anak. T1 adalah skor yang diperoleh anak saat pretest sebelum diberi tindakan, sedangkan T2 adalah skor yang diperoleh anak dari hasil posttest setelah diadakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Tabel 3.3
Data Hasil Pretest Dan Posttest Subjek Penelitian

No.	Kode Subjek	Skor	
		T1 (pretest)	T2 (posttest)
1.	AR	4,3	7,6
2.	A	6,6	9
3.	CN	6,6	8,3
4.	IP	2,3	7,6

Dan datanya diolah dengan menggunakan rumus uji Mann Whitney U yang dikemukakan menurut Nazir (2005) dengan rumus :

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

Keterangan:

U_1U_2 = koefisien U tes

R_1 = ranking/ peringkat kelompok eksperimen

R_2 = ranking/ peringkat kelompok kontrol

n_1 = jumlah kelompok eksperimen

n_2 = jumlah kelompok kontrol

Kriteria pengujian hipotesis penelitian ini adalah:

H_a diterima jika $U_{hit} > U_{tab}$ pada taraf signifikan 95% (0,95)

H_o di tolak jika $U_{hit} < U_{tab}$

Hasil penelitian

Penelitian diawali dengan beberapa langkah yaitu langkah pertama melakukan tes awal (*pretest*), tes ini dilakukan untuk mengetahui skor siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah dilakukan tes awal, langkah selanjutnya adalah memberikan perlakuan (*treatment*), dalam hal ini bentuk perlakuannya adalah meningkatkan motivasi membaca dengan metode bermain peran. Setelah perlakuan selesai dilakukan, selanjutnya adalah melakukan tahap inti (*posttest*) maka hal ini akan terlihat perbedaan hasil tes perbuatan anak dalam motivasi membaca dengan menggunakan metode bermain peran yang diadakan oleh guru. Dalam pemberian pretest dan posttest dilakukan secara demonstrasi atau observasi.

Dibawah ini merupakan tabel hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh anak. T1 adalah skor yang diperoleh anak saat pretest sebelum diberi tindakan, sedangkan T2 adalah skor yang diperoleh anak dari hasil posttest setelah diadakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Tabel 2.3

Data Hasil Pretest dan Posttest Subjek Penelitian

No.	Kode Subjek	Skor	
		T1 (pretest)	T2 (posttest)
1	AR	4,3	7,6
2	A	6,6	9
3	CN	6,6	8,3
4	IP	2,3	7,6

Selanjutnya data dimasukkan kedalam rumus uji *U Mann-Whitney*

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - \sum R_1$$

$$U_1 = 4 \cdot 4 + \frac{4(4+1)}{2} - 10$$

$$U_1 = 16 + 10 - 10$$

$$U_1 = 16$$

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - \sum R_2$$

$$U_2 = 4 \cdot 4 + \frac{4(4+1)}{2} - 26$$

$$U_2 = 16 + 10 - 26$$

$$U_2 = 0$$

Perhitungan untuk mencari taraf U_{hit} dalam rumus ini dipakai nilai antara U_1 dan U_2 yang terkecil pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$. Perhitungan data diperoleh $U_1 = 16$ dan $U_2 = 0$. U_{hit} yang diambil sama dengan 16. Berdasarkan perhitungan dan disesuaikan dengan tabel diperoleh $U_{hit} = 16$ dan $U_{tab} = 0$.

Pengujian hipotesis diperoleh dengan uji U didapat $U_{hit} = 16$ disesuaikan dengan tabel pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ untuk $n = 4$ diperoleh $U_{tab} = 2$. Dari hasil tersebut didapat $U_{hit} > U_{tab}$. Hal ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa efektifitas metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi membaca anak berkesulitan belajar kelas C IV di SLB Bhayangkari Lintau Buo.

Pembahasan

Pengolahan data hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa motivasi membaca anak berkesulitan belajar kelas C IV dapat timbul dengan menggunakan metode bermain peran apabila efektif dilakukan oleh guru. Hal ini dibuktikan dengan perolehan U_{hit} lebih besar dari U_{tab} dengan perhitungan $U_{hit} = 16$ dan $U_{tab} = 2$ sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Suharsimi (2009:118-137) menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep yang ada dilingkungan sekitar. Untuk timbulnya semangat dan motivasi siswa dalam membaca perlu

menggunakan metode yang pas oleh anak salah satunya yaitu dengan menggunakan metode bermain peran. Terbukti dari perbandingan hasil tes yang telah didapatkan oleh masing-masing siswa saat *pre test* dan *post test*.

Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan uji Mann Whitney menghasilkan $U_{hit} > U_{tab}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan perhitungan $U_{hit} = 16$ dan pada taraf signifikan 95% atau $\alpha = 0,05$ diperoleh $U_{tab} = 2$ untuk $n = 4$, berarti dapat disimpulkan bahwa efektivitas metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi membaca anak berkesulitan belajar kelas C IV di SLB Bhayangkari Lintau Buo. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah diberikan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam aspek membaca.

Kesimpulan ini berlaku dalam ruang lingkup penelitian pada anak kesulitan belajar kelas C IV di SLB Bhayangkari Lintau Buo. Jika ada subjek yang memiliki kemampuan dan karakteristik yang sama dengan subjek penelitian, maka kesimpulan ini bisa berlaku dengan subjek tersebut. Dalam arti kata tidak menutup kemungkinan digunakannya metode bermain peran dalam meningkatkan motivasi membaca anak berkesulitan belajar.

Saran

1. Bagi Guru

Guru hendaknya juga mencobakan cara metode yang peneliti lakukan agar motivasi anak dalam membaca dapat timbul dan anak dapat memahami isi dari bacaan yang dibacanya.

2. Bagi Peneliti

Untuk kedepannya agar lebih kreatif lagi dalam menemukan pendekatan atau metode pembelajaran khususnya untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang sering dianggap oleh anak pelajaran yang sangat membosankan

3. Bagi Pembaca

Semoga apa yang telah diuraikan dalam skripsi ini dapat direalisasikan oleh pembaca dan dapat ditirukan dalam proses belajar dan mengajar. Dan semoga bermanfaat untuk kedepannya baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Daftar Rujukan

- Delphie Bandi. (2007). *Pembelajaran Untuk Anak Dengan Kebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamzah. B. Uno. (2011). *Teori motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardini Isriani. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Mulyono Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sudjana. (1991). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sidney Siegel. (1992). *Statistik Non Parametik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- (2010). *Buku Rekonstruksi Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum*. Padang: UNP.