

ABSTRAK

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Metode *Role Playing* Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV.C SDLB 35 Painan)

Oleh: Riska Adiyanti

Penelitian ini membahas tentang meningkatkan mengenal nilai mata uang Siswa kelas IV.C SDLB Negeri 35 Painan melalui metode *Role Playing*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan strategi perubahan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pengenalan nilai mata uang pecahan Rp 100, Rp 200, Rp 500, Rp 1.000, Rp 2.000, Rp 5.000, dan Rp 10.000, bagi anak tunagrahita ringan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang menggunakan metode *Role Playing*. Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV.C dan siswa kelas IV.C yang berjumlah empat orang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) observasi dan (4) refleksi. Data yang dikumpulkan ada 2, yaitu non tes dan tes. Data nontes didapat dari lembaran observasi dan, catatan lapangan, sedangkan tes berbentuk soal.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal nilai mata uang pada anak tunagrahita ringan dengan menggunakan metode *role playing*. Pada kondisi awal mendapatkan perolehan nilai 18%. Pada siklus I terjadi peningkatan 43% dan siklus II juga terjadi peningkatan 75%. Dengan demikian disarankan guru kelas dan peneliti berikutnya untuk menggunakan metode *role playing* dalam mata pelajaran lainnya.