

Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang

Dominica Istinawati¹, Muhammad Nurrohman Jauhari², Sambira Mambela³
susterdominika32@gmail.com | mnjauhari@unipasby.ac.id | sambira@unipasby.ac.id

Program studi Pendidikan Khusus-Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
 Jl. Dukuh Menanggal XII, Surabaya, 60234, Jawa Timur, Indonesia

Artikel Info

Koresponden penulis :

Muhammad Nurrohman Jauhari

mnjauhari@unipasby.ac.id

- Diterima 24 Maret 2022
- Direview 26 Maret 2022
- Disetujui 26 Maret 2022
- Dipublikasi 31 April 2022

Kata Kunci:

Metode Role Playing,
 Motorik Kasar,
 Tunagrahita

Keywords:

Role Playing Method,
 Gross Motoric, Mentally
 Impaired

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang. Peneliti menggunakan desain *One group pretest – posttest design*. Hasil penelitian adalah hasil uji hipotesis (Uji t) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motorik kasar anak kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang. Kesimpulan ini diperoleh karena hasil nilai signifikan sebesar $0,00 < \text{taraf signifikansi } (0,05)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* sangat efektif dalam membantu menguji kemampuan motorik kasar siswa berkebutuhan khusus (tunagrahita ringan). Orientasi kemampuan siswa yang dimaksud adalah siswa bisa menyeimbangkan gerakan yang melibatkan fisik yang saling bersinergi dengan cara berpikir siswa

Abstarct

The purpose of this study was to determine the effect of the role playing learning model to improve gross motor skills for students with mild mental retardation in Class 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang. The researcher used the One group pretest – posttest design. The result of the research is the result of hypothesis testing (t test) which concludes that there is an influence of the role playing learning model to improve gross motor skills for grade 2 students of SMPLB Bhakti Luhur Malang. This conclusion was obtained because the result was a significant value of $0.00 < \text{significance level } (0.05)$. So it can be concluded that the role playing method is very effective in helping to test the gross motor skills of students with special needs (mild mental retardation). The orientation of the student's ability in question is that students can balance movements that involve physical synergy with each other's way of thinking

PENDAHULUAN

Anak yang berkebutuhan khusus merupakan anak yang berkarakteristik berbeda dengan anak pada umumnya (anak normal) baik secara emosional, fisik, dan mental. Menurut peraturan perundang-undangan Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 129 ayat (3) menetapkan bahwa peserta didik berkelainan yang terdiri dari: tunanetra, tunarungu, tunawicara, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, autis. Menurut Somantri dalam (Wati, 2018) tunagrahita adalah salah satu jenis anak berkebutuhan khusus yang memiliki kemampuan intelektual dibawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan kecerdasan intelegensi beserta ketidakcakaan terhadap komunikasi sosial. Anak tunagrahita ringan merupakan salah satu kategori tunagrahita yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) berkisar antara 50 sampai dengan 70. Siswa tunagrahita ringan biasanya tidak stabil atau lemah dalam koordinasi motorik, termasuk hambatan dalam respon gerak dan otot dalam respon gerak yang tidak bervariasi.

Siswa Tunagrahita pada umumnya memiliki peningkatan motorik yang sangat rendah dalam arti ketidakstabilan gerak, ketidakstabilan koordinasi sistem gerak pada tubuh, dan ketidakstabilan perasaan. Secara fisik anak tunagrahita ringan tidak jauh berbeda dengan anak normal pada umumnya, namun secara psikis anak tunagrahita ringan berbeda dengan anak normal. Melatih perkembangan motorik sangat penting karena proses ini merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak pada setiap periode (berdasarkan umur) yang sedang atau sudah dilalui oleh anak tersebut. Perkembangan dapat diukur melalui berbagai kegiatan yang bisa melatih saraf otak, urat saraf ataupun otot agar saling terkoordinasi secara maksimal.

Menurut Elizabeth B Hurlock dalam (Riza & Swaliana, 2018) menyatakan bahwa perkembangan motorik pada anak diartikan sebagai perkembangan unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik pada anak merupakan suatu proses perkembangan dalam memaksimalkan fungsi dari koordinirkan berbagai syaraf-syaraf dalam pengendalian diri secara emosional dan daya tahan tubuh serta kematangan dalam bergerak.

Motorik kasar merupakan salah satu jenis motorik yang harus dikembangkan. Motorik kasar adalah kemampuan yang pada umumnya membutuhkan koordinasi sebagian besar otot (tubuh) anak. Merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk meloncat, memanjat, berlari, berjinjit berjalan dan kegiatan lainnya yang melibatkan gerak otot anak (Iswanti Ningtyas & Wijaya, 2015). Aktivitas fisik motorik yang rendah akan sangat berdampak terhadap perkembangan kemampuan motorik anak yang ikut tidak stabil.

Peran lembaga pendidikan juga penting menangani perkembangan motorik anak salah satu contoh peran guru sebagai pengajar perlu melakukan pendekatan, agar anak dapat aktif dan percaya diri terhadap gerakan, sehingga anak memiliki partisipasi yang lebih tinggi (Muryan, 2018). Pendekatan yang dimaksud adalah dengan menggunakan berbagai jenis metode pembelajaran yang bisa melatih dan mengembangkan motorik kasar anak salah satunya dengan menggunakan metode role playing (bermain peran).

Motorik kasar tidak sekedar bergerak dengan otot-otot besar tetapi aktivitas ini mempunyai tujuan diantaranya adalah untuk mendapatkan kematangan yang terkoordinasi sebagian besar bagian tubuh anak (Selfiana, 2018). Berdasarkan hasil survei siswa tunagrahita ringan kelas dua di SMPLB Bhakti Luhur Malang diketahui bahwa siswa mengalami perkembangan motorik kasar yang kurang baik, sehingga mengakibatkan anak jatuh pada saat memperagakan beberapa gerakan. Dari permasalahan tersebut maka diperlukan metode role playing atau bermain peran yang akan membantu perkembangan motorik kasar anak tunagrahita ringan tersebut.

Role playing adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran karakter dalam latar fiksi. Menurut Abdul Muis dalam (Gontina, 2019) role playing adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik langsung dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Basri Syamsu dalam (Maharani, 2019) Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan sekaligus melibatkan unsur senang.

Secara umum metode role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk memainkan peran yang berhubungan dengan pokok masalah yang diberikan, mendramatisasikan tingkah laku dalam kaitannya dengan masalah sosial dan lingkungan, Shaiful Bhari Djamarah dan Aswan Zain dalam (Kliwon & Nurhidayah, 2019). Teknik role playing dikelompokkan dalam metode belajar dan mengajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran.

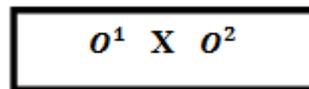
Dalam role playing murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar yang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Pengertian lain menurut Istarani dalam (Maharani, 2019) role playing atau bermain peran adalah “penyajian berbagai bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya.

Karakteristik model Role playing adalah kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang urut, konkrit serta dapat mudah dilihat. Metode ini mendramatisasikan tingkah laku dalam kaitannya dengan sesama, menekankan kenyataan siswa dituntut sertakan dalam memainkan peranan dalam berbagai jenis gerakan untuk mengembangkan imajinasi Indriyani dalam (Gontina, 2019). Berdasarkan pengertian dan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian sebagai berikut: “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang”.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini dengan menggunakan eksperimen semu (*quasi eksperimental*). Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk memanipulasi kondisi yang terjadi dengan memberikan *treatment* atau menciptakan kondisi atau rangsangan pada subjek penelitian (Sugiyono, 2018). Peneliti memutuskan untuk menggunakan desain *One group pretest – posttest design* (Akollo, 2020), karena adanya observasi awal atau *pre-test* sebelum pemberian perlakuan, kemudian hasil perlakuan dapat dilihat lebih akurat karena membandingkan keadaan sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan Sugiyono dalam (Wati, 2018).

Gambar 1. *experimental design*



Keterangan :

O^1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O^2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Dengan demikian untuk mengetahui sejauh mana model dari metode pembelajaran *role playing* yang digunakan dalam penelitian ini mempengaruhi motorik kasar siswa, dengan cara menganalisis perolehan nilai peserta didik antar kelompok yang diberikan *treatment* atau perlakuan model pembelajaran metode *role playing*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur. Adapun jumlah anak yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah tiga siswa. Dalam penelitian ini tidak diambil sampel, karena semua populasi menjadi sumber data.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dalam mengumpulkan data untuk melaksanakan penelitian yang lebih akurat maka dalam penelitian ini menggunakan teknik unjuk kerja dengan observasi sebagai panduan untuk menilai unjuk kerja anak. Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) yang dilakukan observer untuk mengumpulkan data dengan cara menyaksikan secara langsung gejala atau peristiwa yang sedang diamati (Rasanti, 2020).

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Kemudian observasi ini dilakukan oleh observer untuk mengambil penilaian yang akan dijadikan data.

Dalam menganalisis data tersebut maka peneliti menganalisis data dengan menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *group investigation* terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis (uji-t) ini digunakan untuk menguji kebenaran apakah hipotesis yang diasumsikan kebenarannya dalam penelitian ini benar adanya. Hipotesis penelitian ini adalah

adanya pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motorik kasar anak kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang. Rumus uji-t yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{D}{\left(\frac{SD}{\sqrt{n}}\right)} \quad (1)$$

Dengan:

t : Nilai t-hitung

D : rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD : Standar Deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n : jumlah sampel pada kelompok *pretest*

Setelah diperoleh nilai statistik hitung, kemudian mencari nilai dalam statistik tabel dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Selanjutnya membandingkan statistik hitung dengan statistic tabel. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka h_0 ditolak dan h_1 diterima. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka h_0 diterima dan h_1 ditolak.

Tabel 1. Konversi Data Kualitatif dengan Skala Lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \check{X}_i + 1,8 Sb_i$	Sangat Baik
B	$X \check{I} + 0,6 Sb_i < X \leq \check{X}_i + 1,8 Sb_i$	Baik
C	$X \check{I} - 0,6 Sb_i < x < + 0,6 Sb_i$	Cukup
D	$\check{X}_i - 1,8 Sb_i < X \leq \check{X}_i - 0,6 Sb_i$	Kurang
E	$X \leq \check{X}_i - 1,8 Sb_i$	Sangat Kurang

Sumber: Eko Putro Widoyko (Dalam Yekiasuti & Ikhsan, 2016: 90)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil *Pre-Test*

Tahap ini akan membahas secara deskriptif atau gambaran umum dari data yang telah diperoleh selama melakukan observasi (*pre-test dan post-test*). Data diambil berdasarkan kemampuan anak/siswa dalam memperagakan beberapa permainan dari model *role playing* berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan peneliti. *Pre-test* dilakukan bertujuan untuk menilai kemampuan awal motorik kasar anak tunagrahita ringan, sebelum di terapkan beberapa perlakuan metode *role playing* dalam penelitian dengan perolehan penilaian sebagai berikut.

Table 1. Data Nilai I (*Pretest*)

Nama	Aspek Motorik			Jumlah	Rata- rata
	A	B	C		
Agus	60	60	60	180	60
Yotan	60	60	60	180	60
Yahut	60	60	60	180	60

Tabel 1 menjelaskan hasil observasi awal, masing-masing siswa mendapatkan nilai yang sama pada setiap aspek yang digunakan sebagai metode *role playing* dalam penilaian kemampuan motorik kasar, Berlari berkelok-kelok melewati rintangan (A), Keseimbangan tubuh berjalan diatas papan titian (B) dan Keterampilan jongkok (C). Hasil dari tabel 1 disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar masing-masing siswa tunagrahita ringan SMPLB Bhakti Luhur Malang sebelum perlakuan rata-rata sebesar 60. Nilai tersebut menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan tersebut masih lemah. Setelah diketahui bahwa kemampuan motorik kasar dari tiga anak tunagrahita ringan kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur, maka peneliti memberikan tindak lanjut berupa perlakuan (*treatment*) yang diadakan sebanyak tiga kali dengan menggunakan perlakuan berdasarkan metode *role playing*.

2. Perlakuan (*treatment*)

Kegiatan awal adalah pelatih menyiapkan peralatan berupa laptop, papan titian untuk jembatan, 4 buah kursi plastik sebagai alat untuk rintangan ketika berjalan melewati rintangan. Sebelum melakukan perlakuan pelatih mengajak siswa untuk menonton you tube tentang kegiatan tentara, Youtube berisikan tentang adegan-adegan tentara ketika melakukan berbagai gerakan yang menyangkut tentang motorik kasar ketika tentara mengejar maupun menghindari musuh. Setelah siswa selesai menonton you tube, siswa diminta untuk menceritakan gerakan tentara apa saja yang sudah biasa siswa lakukan dalam kehidupan sehari-hari siswa, selanjutnya siswa disuruh untuk berdiskusi, sehingga siswa memilih peran yang diinginkan untuk dipentaskan, ada siswa yang berperan sebagai tentara yang sedang mengejar penjajah atau musuh dengan melewati jembatan yang sempit yang dipraktekan dengan menggunakan papan titian, ada siswa yang berperan sebagai tentara yang mengejar musuh dengan berlari melewati rintangan, dan ada peran yang dilakukan secara bersama yaitu tentara yang sedang melatih kekuatan otot dengan cara berjongkok.

Perlakuan kedua pelatih mempersiapkan berbagai perlengkapan sebagai media pada setiap permainan yang akan dipraktekan siswa. Pelatih mengkondisikan siswa dan berdiskusi tentang permainan yang akan dimainkan oleh siswa. Setelah berdiskusi

didampingi pelatih, siswa melakukan beberapa gerakan pemanasan. Selanjutnya siswa melakukan permainan yaitu keterampilan jongkok sebagaimana seorang tentara berjongkok, berjalan di atas papan titian dan berlari berkelok-kelok sebagaimana seorang tentara yang berjalan berkelok-kelok melewati rintangan ketika dikejar oleh dua musuh, sehingga dua siswa selain tentara berperan sebagai seorang musuh atau penjajah. Gerakan ini tanpa diberikan pembekalan dari pelatih. Peran guru selama siswa melakukan setiap permainan tersebut, adalah mengamati, membantu siswa yang jatuh dan menilai kemampuan motorik kasar masing-masing siswa.

Pada perlakuan ketiga ini peran siswa adalah melakukan gerakan pada permainan yang sama dari perlakuan pertama dan dua yaitu keterampilan jongkok, berjalan di atas papan titian dan berlari berkelok-kelok melewati rintangan, dengan peran masing-masing anak sebagai seorang tentara yang mengejar musuh dan musuh yang dikejar oleh tentara. Pada perlakuan ketiga ini siswa sudah lincah melakukan gerakan-gerakan tersebut dan tidak ada satu siswa yang jatuh, namun ada siswa yang masih kurang seimbang dalam memerankan permainan tersebut. Peran pelatih masih sama yaitu mengamati dan menilai kemampuan motorik kasar siswa.

3. Hasil *Post-test*

Post-test dilakukan setelah data *pre-test* diketahui, kemudian dilakukan perlakuan (*treatment*). Tujuan data *post-test* untuk mengetahui perkembangan nilai *pre-test* setelah siswa diberi perlakuan metode *role playing*. Pengambilan nilai ini dilakukan untuk melihat evaluasi akhir dari siswa kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur setelah melakukan metode pembelajaran menggunakan 3 indikator kemampuan motorik (*Post-Test*)

Tabel 2. Data Nilai *Post-Test*

Nama	Aspek Motorik			Jumlah	Rata-rata
	A	B	C		
Agus	80	80	70	230	76
Yotan	80	80	80	240	80
Yahut	80	80	80	240	80

Nilai *post-test* masing-masing siswa mengalami peningkatan dengan nilai minimum sebesar 70 dan maksimum sebesar 80 daripada hasil peroleh nilai *pre-test*.

4. Hasil Pengujian Hipotesis

Uji ini dilakukan untuk melihat pengaruh variabel independen (*Role Playing*) terhadap motorik kasar siswa (Variabel dependen). Berikut ini merupakan hasil uji t dengan menggunakan spss 24. Uji ini dilakukan untuk melihat pengaruh variabel independen (*Role Playing*) terhadap motorik kasar siswa (Variabel dependen). Berikut ini merupakan hasil uji t dengan menggunakan spss 24.

Tabel 3. Hasil Uji t SpSS

	T	Signifikan
Hasil	-17,000	0,00

Berdasarkan uji hipotesis (Uji t) dengan hasil pada tabel 4.4 diketahui nilai signifikansi variabel independen (*pre-test Role Playing*) sebesar 0,00. Maka, disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel independen (*Role Playing*) secara signifikan terhadap variabel dependen (kemampuan motorik kasar siswa), karena nilai signifikan $0,000 < \alpha = 0,05 = 5\%$. Nilai t_{hitung} dari tabel diatas adalah -17,000 nilai negatif ini menjelaskan bahwa variabel independen (*Role Playing*) memberikan pengaruh secara negatif dan signifikan terhadap variabel dependen (kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita ringan kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang).

Berdasarkan hasil tersebut maka keputusan yang ambil membuktikan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan metode pembelajaran *role playing* untuk peningkatan motorik kasar anak. Berpengaruhnya *metode role playing* pada peningkatan kemampuan motorik kasar ini, karena metode ini membuat siswa sangat antusias dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Karena siswa tunagrahita, maka guru akan selalu memonitori cara belajar siswa. Hasil pengambilan data terakhir sebagai data *posttest* diketahui bahwa nilai masing-masing siswa meningkat.

Hasil diatas akan menguat beberapa teori berikut tentang *role playing* dan motorik kasar anak yang mendukung penelitian ini. Menurut Abdul Muis dalam (Rima Gontina, 2019) *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik langsung dalam kegiatan pembelajaran. Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Selain teori literatur, juga menjawab beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut. Penelitian terdahulu yang berjudul “Pengulangan Teknik Permainan Kasti Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan” yang dalam kesimpulannya menyatakan ada pengaruh pengulangan teknik permainan kasti terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan, kesimpulannya adalah ada pengaruh pengulangan teknik permainan kasti terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan SLBN Ungaran. Dalam penelitian ini metode *role playing* yang digunakan ada metode permainan kasti sedangkan peningkatan kemampuan motorik kasar merupakan hasil nilai dari pengukuran siswa melakukan *role playing*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan penulis mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang”, maka kesimpulan yang diambil untuk menjawab asumsi (hipotesis) yang diharapkan oleh peneliti pada penelitian ini dilihat dari hasil uji hipotesis (Uji t) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motorik kasar anak kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang. Kesimpulan ini diperoleh karena hasil nilai signifikan sebesar $0,00 < \text{ taraf signifikansi } (0,05)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* sangat efektif dalam membantu menguji kemampuan motorik kasar siswa berkebutuhan khusus (tunagrahita ringan). Orientasi kemampuan siswa yang dimaksud adalah siswa bisa menyeimbangkan gerakan yang melibatkan fisik yang saling bersinergi dengan cara berpikir siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah Annisa 2020. *Pemenuhan Kebutuhan Oleh Orang Tua Pada Anak Tunagrahita Di Sekolah Luar Biasa Negeri Banjarnegara*. [Skripsi]. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
- Gontina Rima. 2019. *Penerapan Metode Bermain Peran (role playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hadnifah dan Oktadinata (2020) dengan judul “Mengembangkan Motorik Kasar Pada Siswa Taman Kanak-kanak Melalui Permainan Modifikasi”. *JURNAL SPOPRITIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, Vo. 6, No.3. Universitas Jambi.
- Iman, Zainul & Endriani. 2019. *Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Sikap Pemalu Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelas A PAUD Al-Khair Lingkungan Udayana Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, VO.5 No.2. Undiversitas Pendidikan MAndalika
- Irdadi Nanang. 2015. *Pengulangan Teknik Permainan Kasti Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan*. *Journal Of Physical Education, Health and Sport*. Universitas Hegeri Semarang.
- Istiningtyas Veny & Wijaya Intan. 2015. *Meningkatkan kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor*. *Jurnal PINUS*, Vol. 1. No. 3.h. 249
- Kliwon & Nurhidayah Lia. 2019. *Peningkatan Kemampuan Berinteraksi Melalui Role Playing Anak Retardasi Mental di SLB Negeri Surakarta*, *Jurnal Keterampilan Fisik*, Volume 4, No 2, November 2019, hlm 59-118, Poltekkes Kemenkes Surakarta Jurusan Terapi Wicara, Jawa Tengah.
- Maharani Novita . 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) T.A 2018/2019*. [Skripsi]. Universitas Negeri Sumatera Utara. Medan.
- Nastiti & Huda. 2016. *Metode Role Playing Sebagai Media Keterampilan Bersosialisasi Siswa Tunagrahita*. *Jurnal Orthopedagogie*, Vol. 02, No. 02. Universitas Negeri Malang

- Peraturan Perundang-Undangan No.17 Tahun 2010 Pasal 129 ayat (3) Tentang *Menetapkan Jenis-Jenis Peserta Didik Berkelainan*.
- Rahmawati Nia. 2019. *Penerapan Kegiatan Menari Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di TK Kasib Ibu Putra Buyut Lampung Tengah*. [Skripsi]. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Relawati Erni dan Wiwid. 2018. *Tari Merak Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan Di SLB*, Jurnal Pendidikan Khusus. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Riza & Swaliana. 2018. *Deteksi Perkembangan Motorik Anak di PAUD Nadila Kec. Bebesen Kab. Aceh Tengah*. Jurnal As-Salam, 2(3), (Print ISSN 2528-1402, Online ISSN 2549-5593).
- Sanusi Rahmat, dkk. 2020. *Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan*, JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol. 7 No. 2, IKIP PGRI Bojonegoro, Jawa Timur.
- Selfiana. 2018. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa Barat Kelompok B di RA EL-Hurriyah Cikarang Utara Tahun 2018/2019*. [Skripsi]. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Tadiastuti Fitri. 2018. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Bakiak Pada Kelompok B di TK Aisyiyah 89 Penggilingan Jakarta Timur Tahun Ajaran 2018/2019*. [Skripsi]. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.