

Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Anak Tunagrahita

Koyimah*, Sistriadini Alamsyah Sidik

Pendidikan Khusus, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang-Banten, Indonesia

*Corresponding Author: koyimahim91@email.com

Abstract

The *Role Playing* method is used as one of the learning methods used to improve interaction skills in mentally retarded children. This study aims to determine the effect of the *role playing* method on increasing interaction skills in mentally retarded children at SKh Korpri Pandeglang. The research subjects used were SMPLB class VIII & IX students and SMALB class X students with a total of 3 subjects, who had less interaction ability which was marked by (lack of good interaction with friends in class, children tended to be quiet and aloof and being indifferent to the environment). The research method used is an experimental method with a one-group pretest-posttest design. Data collection was carried out using a test, then the data obtained was analyzed using the Wilcoxon Test. The results of the study show that the application of the *role playing* method increases the interaction abilities of mentally retarded children. The test results show that the interaction ability of mentally retarded children after learning *role playing* is better than before. This shows that the *role playing* method has an effect on increasing the ability to interact with mentally retarded children at SKh Korpri Pandeglang.

Keywords: *can be words; Role playing method, interaction ability, mentally retarded children*

Abstrak

Metode *Role Playing* dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan interaksi pada anak tunagrahita. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan kemampuan interaksi pada anak tunagrahita di SKh Korpri Pandeglang. Subjek penelitian yang digunakan yaitu siswa SMPLB kelas VIII & IX dan siswa SMALB kelas X dengan jumlah keseluruhan subjek 3 orang, yang memiliki kemampuan interaksi yang masih kurang yang ditandai dengan (kurang terjalannya interaksi dengan baik bersama temannya di kelas, anak cenderung pendiam dan menyendiri serta bersikap acuh terhadap lingkungan). Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*. Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan tes, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan Uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* meningkatkan kemampuan interaksi anak tunagrahita. Hasil tes menunjukkan kemampuan interaksi anak tunagrahita setelah pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan interaksi pada anak tunagrahita di SKh Korpri Pandeglang.

Kata Kunci: Metode *Role playing*, kemampuan interaksi, anak tunagrahita

Article History:

Received 2022-11-20

Revised 2022-12-21

Accepted 2022-12-26

DOI:

10.31949/educatio.v8i4.3996

PENDAHULUAN

Anak tunagrahita adalah kondisi anak yang memiliki kecerdasan jauh di bawah rata-rata, ditandai dengan penurunan kecerdasan dan ketidakmampuan berkomunikasi secara sosial (Atmaja, 2018). Sama halnya dengan manusia biasa, anak tunagrahita adalah makhluk sosial yang butuh berhubungan atau berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Anak tunagrahita perlu berinteraksi sosial melalui proses memperhatikan, dan menanggapi orang lain dengan perilaku tertentu. Interaksi sosial akan terjadi jika ada hubungan timbal balik

antar seseorang kemudian dapat saling mempengaruhi satu sama lain atau adanya komunikasi yang terjalin antar individu untuk dapat saling berhubungan (Ariska et al, 2022; Supriatno & Romadhon, 2017). Interaksi sosial dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan saling mempengaruhi satu sama lain dan memiliki tujuan tertentu serta terjadi dalam sebuah kelompok yang berkesinambungan dalam melakukan tindakan sosial (Sudariyanto, 2020).

Namun pada kenyataannya anak tunagrahita mempunyai permasalahan pada penyesuaian diri dengan lingkungannya, mereka berkesulitan dalam melakukan interaksi bersama orang lain. Seperti permasalahan yang ditemukan di sekolah khusus Korpri pandeglang sesuai hasil pegamatan, observasi dan wawancara dari guru wali kelas yang dilakukan pada tanggal 18 oktober 2021 di SKh Korpri, yaitu terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh beberapa anak tunagrahita pada salah satu kelas, yang di dalamnya terdapat siswa SMALB dan SMPLB yang berjumlah 5 orang. Di dalam kelas tersebut ada 3 anak yang memiliki kemampuan interaksi yang masih rendah yaitu dengan inisial AT, MR dan RA yang di tunjukkan dengan berberpa sikap diantaranya AT dan MR cenderung pendiam, AT jarang berkomunikasi dengan teman lainnya jika MR tidak masuk karena AT dekat dengan MR, kemudian MR memiliki perhatian yang kurang terhadap lingkungan disekitarnya. Sedangkan RA lebih suka menyendiri RA tidak akan memulai percakapan jika tidak ada yang mengajaknya berbicara terlebih dahulu, terkadang RA pun tidak menjawab pertanyaan dari temannya dan kurang mampu menyesuaikan diri sehingga RA tampak kurang memiliki minat untuk melakukan interaksi sosial dengan temannya didalam kelas. Selama kegiatan pembelajaran di kelas, anak cenderung pasif dan jarang mau bertanya. Keterampilan interaksi sosial yang buruk pada anak memengaruhi penerimaan teman sebaya, guru, dan lingkungannya.

Adanya ketidakcakapan anak tunagrahita dalam komunikasi sosial khususnya dalam melakukan interaksi dan kurang mampunya dalam menyesuaikan diri menjadi permasalahan yang serius, karena pada hakikatnya semua makhluk hidup membutuhkan interaksi dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, perlu adanya penanganan pada peningkatan kemampuan anak tunagrahita sejak dini di rumah dan di sekolah. Untuk itu maka diperlukan suatu layanan pendidikan atau model pembelajaran yang khusus, yaitu yang dapat membangun kemampuan interaksi anak, salah satunya dengan memberikan perlakuan yang nyata agar dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial nya. Dalam upaya untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita, salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode *Role Playing*. *Role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan interaksi interpersonal yang didalamnya terdapat kegiatan berinteraksi (Lisniasari et al, 2022). Interaksi ini dilakukan antar individu dengan memerankan suatu sikap, kondisi dan situasi yang telah ditentukan dengan menggunakan penghayatan sehingga pada saat pelaksanaannya anak dapat berinteraksi satu sama lain. Metode pembelajaran bermain peran adalah metode penguasaan materi pembelajaran dengan memerankan materi pembelajaran tertentu, sehingga membutuhkan daya imajinasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Aziz, 2019; Sulistyawati & Putra, 2019). *Role playing* dilakukan dengan harapan anak mampu memperoleh pengalaman mengenai berbagai macam kosa kata, berbicara serta berinteraksi. Bermain peran dalam hal ini bukanlah bagaimana mendapatkan pertunjukan yang menarik akan tetapi bagaimana bermain peran dapat membantu mengajar anak-anak dengan gangguan mental melakukan komunikasi dan interaksi yang tepat. Dari beberapa masalah yang telah dipaparkan sebelumnya diharapkan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* ini dapat meningkatkan kemampuan interaksi anak tunagrahita di SKh Korpri yang masih rendah.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pra eksperimen dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan interaksi anak tunagrahita di SKh Korpri Pandeglang. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji peningkatan kemampuan interaksi anak dengan hambatan intelektual melalui metode bermain peran, dengan teman sebaya SKh Korpri Pandeglang. Tujuan umum dari penelitian ini yakni unntuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap kemampuan interaksi anak tunagrahita di SKh Korpri Pandeglang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah jenis penelitian yang mencari efek tertentu pada sesuatu atau seseorang dalam kondisi tertentu. Jenis penelitian ini yaitu *pre-experimental design*, yaitu jenis penelitian yang memiliki variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel titik dipilih secara random. Desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-post test*, terdapat *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan, dan diberikan *post-test* setelah diberikannya perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat dibandingkan saat sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Metode penelitian tersebut digunakan oleh peneliti dengan alasan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan interaksi pada anak tunagrahita.

Populasi dalam penelitian ini yaitu anak Tunagrahita di SKh korpri pandeglang. Sampel pada penelitian ini yaitu anak Tunagrahita tingkat SMPLB dan SMALB di SKh Korpri pandeglang yaitu sebanyak 3 orang dengan jenis kelamin laki-laki 2 anak dan 1 anak perempuan. Dimana pada kelas tersebut terdapat interaksi yang masih rendah yaitu kurang terjalinnnya interaksi dengan baik bersama temanya di dalam kelas atau kemampuan berinteraksi anak masih rendah.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*, yaitu metode pengambilan sampel dengan mempertimbangkan faktor-faktor tertentu. Pada penelitian ini kriteria atau pertimbangan pengambilan sampel yaitu anak tunagrahita yang kemampuan interaksinya masih rendah (kurang terjalinnnya interaksi dengan baik bersama temannya di kelas, anak cenderung pendiam dan menyendiri serta bersikap acuh terhadap lingkungan di sekitar). Sampel dalam penelitian ini yaitu dua siswa SMPLB yaitu kelas VIII dan kelas IX dan satu siswa SMALB kelas X dengan melibatkan satu siswa SMALB kelas X yang kemampuan interaksinya baik untuk ikut serta membantu menjalankan *treatmen (role playing)* tersebut. *Role palying* yang akan dilaksanakan yaitu kegiatan jual beli.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tes. Tes yang digunakan yaitu tes prestasi yang mengukur kemampuan seseorang setelah mempelajari sesuatu. Pada saat pelaksanaanya siswa diminta untuk mempraktikan proses pembelajaran dengan *Role Playing* jual beli bersama teman sebayanya dikelas. Tujuan dari tes ini yakni untuk mengukur dan mengetahui sejauhmana perkembangan kemampuan objek mulai dari kemampuan awal (*pre-test*) ataupun setelah diberikan *treatment (post-test)*. Kemudian instrumen diuji cobakan dengan melakukan validitas dan reliabilitas agar instrumen yang dibuat layak untuk digunakan.

Dalam penelitian ini, data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan data statistik nonparamterik yaitu pengujian statistik yang dilakukan dikarenakan jumlah sampel yang terbatas. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan uji wilcoxon, uji ini dapat dipergunakan untuk penelitian yang menggunakan sampel terbatas dan datanya berpasangan, selain itu uji wilcoxon tidak memerlukan uji normalitas. Analisis data dilakukan bertujuan untuk menyederhanakan data yang telah tersedia kedalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pengolahan data adalah sebagai berikut: Menskor Pre-test dan Post-test, Mentabulasikan skor Pre-test dan Post-test, Menghitung selisih (d) Pre-test dan Post-test, Membuat *rank* tanpa memperhatikan tandanya, jika terjadi rank kembar, maka dipergunakan *rank* rata-ratanya, Mengelompokan ranking yang bertanda positif (+) dan negative (-) ke dalam tabel, Menjumlahkan semua *rank* bertanda positif (+) dan negativ (-), Untuk jumlah *rank* yang didapat, maka jumlah yang paling kecil dari kedua kelompok rank untuk menetapkan tanda (T), Membandingkan nilai T yang diperoleh dengan T pada tabel nilai kritis dalam uji Wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan agustus tanggal 3 hingga tanggal 29 agustus 2022. Adapun subjek penelitian ini yaitu siswa dengan hambatan intelektual atau biasa disebut anak tunagrahita jenjang SMPLB dan SMALB dengan jumlah keseluruhan 3 siswa, yaitu RA siswa SMALB kelas X, AT siswa SMPLB kelas XI dan MR siswa SMPLB kelas VIII. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan

desain *One Group Pretest – Posttest*. Alasan menggunakan metode ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap anak tunagrahita jenjang SMPLB dan SMALB di SKh Korpri berjumlah 3 subjek, dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan interaksi anak tunagrahita, data dikumpulkan melalui tes kinerja sebelum dan sesudah intervensi (*pretest dan posttest*). Variabel independen dan dependen merupakan dua variabel dalam penelitian ini. Kemampuan berinteraksi dengan orang lain merupakan variabel terikat dalam penelitian ini, sedangkan penerapan metode bermain peran sebagai variabel bebas.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang menyatakan “adanya pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan kemampuan interaksi pada anak tunagrahita di SKh Korpri Pandeglang”. Hipotesis diuji dengan membandingkan hasil tes kinerja terhadap kemampuan interaksi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan uji wilcoxon, uji statistik nonparametrik terhadap data. Intervensi yang diberikan yaitu dengan melaksanakan penerapan metode *role playing* jual beli. Hasil dari *pretest* kemampuan interaksi pada anak tunagrahita dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Pre-Test Kemampuan Interaksi

No.	Sampel	Skor kemampuan interaksi anak						Total
		i.1	i.2	i.3	i.4	i.5	i.6	
1.	MR	3	1	3	3	3	1	14
2.	AT	1	1	1	1	1	3	8
3.	RA	3	1	1	1	1	1	8

Untuk hasil *posttest* kemampuan interaksi pada anak tunagrahita disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Skor Post-test Kemampuan Interaksi

No.	Sampel	Skor kemampuan interaksi anak						Total
		i.1	i.2	i.3	i.4	i.5	i.6	
1.	MR	3	3	3	3	3	3	18
2.	AT	3	3	3	1	1	3	14
3.	RA	3	1	3	3	3	3	16

Tabel 1 dan tabel 2 merupakan hasil secara keseluruhan dari data *pretest* dan *posttest* kemampuan interaksi pada anak tunagrahita yang telah diteskan. Skor *pretest* dan *posttest* tersebut akan dibuat kedalam bentuk diagram sesuai dengan aspek yang dipelajari yaitu kontak sosial dan komunikasi yang didalamnya berupa kegiatan seperti menunjukkan, menyebutkan, melakukan penolakan, memulai percakapan, bertanya dan menjawab pertanyaan dengan skor yang telah dijumlahkan. Dapat dilihat dari selisih skor *pretest* dan *posttest*, memperlihatkan bahwa kemampuan interaksi anak melalui metode *role playing* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan interaksi siswa. Sebelum diberikan perlakuan subjek masih kurang dalam melakukan kegiatan berinteraksi yang ditetapkan dalam indikator sehingga memperoleh nilai yang relatif rendah, akan tetapi setelah diberikannya perlakuan semua subjek penelitian dapat mempraktekan kegiatan berinteraksi yang telah ditetapkan dalam indikator dengan baik meskipun antara subjek satu dengan yang lainnya memperoleh nilai yang berbeda. Pada pelaksanaan metode *role playing* ini, jumlah skor terendah dan tertinggi yang diperoleh subjek saat *pretest* yakni 8 dan 14 dan setelah diberikan perlakuan skor terendah saat *posttest* menjadi 14 dan skor tertinggi menjadi 18.

Secara umum kemampuan anak dalam berinteraksi mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diberikannya perlakuan. Pemerolehan skor *pretest* dan *posttest* serta selisih skor dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan skor kemampuan berinteraksi anak tunagrahita di SKh Korpri Pandeglang mengalami peningkatan. Untuk lebih meyakinkan signifikansi peningkatan yang dicapai maka dilakukan pengolahan data dengan menggunakan uji statistik nonparametrik melalui wilcoxon test. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Perhitungan dengan Uji Wilcoxon pada Kemampuan Interaksi

No.	Sampel Penelitian	Pretest (X _i)	Posttest (Y _i)	D (Y _i -X _i)	Rank (d)	Rank dengan tanda Positif	Rank dengan tanda Negatif
1.	MR	14	18	4	1	1	0
2.	AT	8	14	6	2	2	0
3.	RA	8	16	8	3	3	0
Jumlah						T= 6	T= 0

Pada tabel 3 diketahui perhitungan dengan menggunakan uji wilcoxon menunjukkan tidak ada sampel penelitian yang mendapatkan skor selisih negatif, melainkan setiap sampel penelitian mendapatkan skor positif. Kemudian hasil dari rank dapat dilihat untuk tanda positif dan negatif dengan cara dijumlahkan dari hasil akhir penjumlahan tersebut maka diambil jumlah skor terkecil untuk dijadikan nilai T_{hitung} . Maka dapat diperoleh diperoleh $T_{hitung} = 6$, dan berdasarkan nilai kritis untuk Uji Wilcoxon pada tingkat signifikan 0,05 dengan jumlah $N = 3$, maka dapat diperoleh $T_{tabel} = 0$, maka $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu 0, maka pada saat itu H_0 ditolak.

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan Uji Wilcoxon dalam penerapan metode *role playing* terhadap kemampuan interaksi pada anak tunagrahita dengan indikator instrumen sebanyak 6 butir yang diantaranya berupa kontak sosial dan komunikasi yakni siswa mampu menunjukkan makanan yang diinginkan, siswa mampu menyebutkan makanan yang diinginkan, siswa mampu melakukan penolakan jika terdapat makanan yang tidak diinginkan, siswa mampu memulai percakapan dengan temannya, siswa mampu bertanya kepada temannya dan siswa mampu menjawab pertanyaan temannya diperoleh $T = 6$ dan berdasarkan nilai kritis untuk uji wilcoxon pada tingkat signifikansi 0,05 dengan jumlah $N = 3$, diperoleh $T_{tabel} = 0$, maka H_0 ditolak karena $T_{hitung} > T_{tabel}$, yang berarti bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya atau juga menyatakan bahwa teori yang diusulkan dalam tinjauan ini diakui. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *role playing* terhadap kemampuan interaksi pada anak tunagrahita di SKh Korpri Pandeglang .

yaitu dengan memerankan kegiatan jual beli, dalam kegiatan tersebut siswa banyak melakukan interaksi, siswa tidak hanya aktif secara fisik melainkan secara verbal dan mentalpun aktif yang meliputi kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, berpendapat dan menanggapi pendapat. Maka dari itu diharapkan dengan menerapkan metode *role playing* ini akan meningkatkan kemampuan interaksi anak tunagrahita yang masih kurang dalam kelas tersebut. Pendapat tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ananda (2018) yang menyatakan bahwa metode *role playing* dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar siswa dapat terjalin dengan baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan interaksi anak tunagrahita di SKh Korpri Pandeglang. Maka dari itu berdasarkan hasil pencapaian yang subjek peroleh dan menunjukkan bahwa anak tunagrahita di SKh Korpri Pandeglang dapat meningkatkan keterampilan interaksinya dengan menggunakan metode bermain peran. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kliwon & Nurhidayah (2019) yang menyatakan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan interaksi sosial siswa SLB tunagrahita Universitas Negeri Surakarta. Hal tersebut kemudian didukung oleh hasil penelitian Khoiroh & Budiyanto (2021) yang menyatakan bahwa *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan interaksi sosial anak autisme. Penerapan metode *role playing* menjadikan siswa dapat berperan dengan aktif dimana dalam pelaksanaannya melibatkan siswa melakukan interaksi dengan temannya (Azhari, 2020). Pada saat siswa bermain peran siswa dapat memperoleh pengalaman langsung yang mendukung siswa untuk terlibat aktif pada situasi yang menyenangkan (Purwati, 2016).

Metode *role playing* terbukti efektif dan menarik kemudian melatih siswa untuk aktif dan meningkatkan rasa percaya diri serta membangun kerjasama. Selaras dengan pendapat Hamalik (dalam Ananda, 2018) yang menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan suatu jenis atau teknik simulasi yang pada umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungannya antar insani. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Ismaya (2021) dan Nur & Ardianingsih (2018) yang menyatakan bahwa *role playing* adalah sarana bagi anak

untuk berinteraksi dengan orang lain, saling bertegur sapa dan saling memberikan tanggapan. Penerapan metode *role playing* memberikan pengaruh dan efektif apabila digunakan sebagai metode pembelajaran anak berkebutuhan khusus. Pernyataan tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nastiti & Huda (2016) yang menyatakan bahwa keterampilan bersosialisasi siswa tunagrahita mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *role playing*. Metode *role playing* dapat memberikan peningkatan kemampuan interaksi anak tunagrahita. Penerapan metode *role playing* ini menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan (Setiawan & Lubis, 2017) sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi dan penuh antusias, memupuk keterampilan sosial, menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan serta memperkaya pengetahuan dan pengalaman siswa. Namun pelaksanaan *role playing* harus dilakukan secara berulang dan dengan jangka waktu yang tidak jauh, karena anak tunagrahita mudah lupa jika penerapan *role playing* ini dilakukan hanya beberapa kali saja.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian mengenai penerapan metode bermain peran pada anak tunagrahita di SKh Korpri Pandeglang dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode tersebut berpengaruh terhadap kemampuan interaksi anak tunagrahita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak tunagrahita di SKh Korpri Pandeglang secara signifikan lebih mampu berinteraksi dengan orang lain ketika menerapkan metode *role-play* atau mengalami peningkatan dalam berinteraksi. Hal ini ditunjukkan oleh selisih dan perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* ketiga subjek dalam penelitian dan juga dapat ditunjukkan melalui pengujian hipotesis, yang membandingkan hasil tes kinerja sebelum dan sesudah tes. Dampak penerapan metode *role playing* juga diketahui dengan melihat perhitungan Uji Wilcoxon. Perhitungan dilakukan dengan bantuan Uji Wilcoxon dalam penerapan metode *role playing* terhadap kemampuan interaksi anak tunagrahita $T_{hitung} = 6$. Selain itu, mengingat insentif dasar untuk uji Wilcoxon pada tingkat kepentingan 0,05 dengan jumlah $N = 3$, diperoleh $T_{tabel} = 0$, maka H_0 ditolak dengan alasan $T_{hitung} > T_{tabel}$, dan itu berarti bahwa hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini dapat diakuikebenarannya atau juga menyatakan bahwa teori yang diusulkan dalam tinjauan ini diakui. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *role playing* terhadap kemampuan interaksi pada anak tunagrahita di SKh Korpri Pandeglang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33-42.
- Ariska, P., Muchtar, H., Montessori, M., & Nurman, S. (2022). Artikel Potret Interaksi Sosial Pekerja Perempuan pada Pabrik Pondok Batu Kapur Bukit Tui Kota Padang Panjang. *Journal of Civic Education*, 5(3), 380-387.
- Atmaja, J. A. (2018). *Pendidikan Dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aziz, R. N. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli Bagi Anak Tunagrahita Di SLB A YKAB Surakarta*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Ismaya, M. (2021). Bermain Peran Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Perilaku Adaptif Dalam Berkomunikasi Anak Autis. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 1(2).
- Khoiroh, H., & Budiyanto, B. (2021). Bermain Peran Dalam Permainan Pasaran Dengan Orang Tua Untuk Interaksi Sosial Anak Spektrum Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(2).
- Kliwon, K., & Nurhidayah, L. R. (2019). Peningkatan Kemampuan Berinteraksi Melalui Role Playing Anak Retardasi Mental Di Slb Negeri Surakarta. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 4(2), 92-99.
- Lisniasari, L., Susanto, S., Nuriani, N., & Widiyanto, W. (2022). Pelatihan Mengajar Dengan Metode Role Play Berbasis Psikodrama Kepada Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Swasta Pelopor Duri. *IKRA-ITIH ABDIMAS*, 5(1), 61-65.

- Nastiti, A. T., & Huda, A. (2018). Metode Role Playing Sebagai Media Keterampilan Bersosialisasi Siswa Tunagrahita. *Jurnal ORTOPEDEAGOGIA*, 2(2), 100-103.
- Nur, B., & Ardianingsih, F. (2018). penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak autisme di SBL. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2).
- Purwanti, E. (2016). *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Di Kelas Iv Sdn Citepus 3 Kecamatan Cicendo Kota Bandung* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Setiawan, H., & Lubis, Z. (2017). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar Dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester Ii Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 47-51.
- Sulistiyawati, E. B., & Putra, S. (2019). Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (Smp It) Al-Falaah Simo. *Thulabuna*, 1(1).
- Sudariyanto, S. P. (2020). *Interaksi Sosial*. Alprin.
- Supriatno, D., & Romadhon, I. (2017). Pengaruh Media Komunikasi Smartphone terhadap Interaksi Sosial Pelajar (Studi Deskripsi Kuantitatif pada Pelajar SMK Astra Nawa Ambulu). *JURNAL PARADIGMA MADANI*, 4(2), 65-74.