

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang untuk mencetak generasi yang layak dan berkualitas bagi manusia. Proses pendidikan juga merupakan suatu kegiatan yang dapat mendorong adanya tumbuh kembang manusia serta meningkatkan kualitas berpikir, sehingga manusia dapat menjadi individu mandiri dan dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses pembentukan tingkah laku siswa yang memiliki faktor-faktor pengaruh di dalamnya. Salah satunya yaitu, faktor motivasi belajar siswa yang berfungsi sebagai usaha dalam mendorong pencapaian keberhasilan siswa.¹

Pada saat individu melakukan suatu aktivitas, tentunya mereka memiliki kemauan terlebih dahulu terhadap aktivitas tersebut. Begitupun dalam proses belajar, bahwa sebagai tahap awal dalam proses pembelajaran tentunya memerlukan keinginan anak untuk belajar. Motivasi dalam belajar merupakan faktor penting untuk mendorong siswa dalam mencapai keberhasilan belajar. Pernyataan ini juga didukung bahwa motivasi dapat mempengaruhi proses hingga pencapaian dalam pembelajaran. Apabila siswa memiliki intensitas motivasi belajar yang tinggi, maka siswa akan semakin dekat dengan pencapaiannya dalam prestasi belajar. Maka dari itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan

¹ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2021, 289–302.

inovatif dalam mengembangkan metode serta media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa.²

Menurut Cucu Suhana Ansela mengatakan bahwa motivasi merupakan suatu alat pendorong dan kekuatan dari dalam diri untuk belajar secara aktif, kreatif, inovatif dalam rangka perubahan perilaku dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.³ Motivasi juga sangat diperlukan dan menjadi suatu peranan penting pada siswa. Termasuk siswa tunagrahita yang merupakan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) yang tentunya membutuhkan motivasi dalam belajar. Pernyataan ini didukung dengan penelitian Nurislami beserta temannya bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh dan kontribusi terhadap hasil belajar siswa ABK, hanya saja siswa tunagrahita memiliki karakteristik berbeda antara satu dengan lainnya dari segi fisik, mental, serta emosional.⁴

Berdasarkan Undang-Undang No.17 tahun 2010 pasal 129 ayat 3 telah dijelaskan bahwa peserta didik berkelainan terdiri atas tunanetra, tunawicara, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, autisme, dan lain sebagainya. Hal tersebut juga disebutkan oleh Somantri dalam Istinauwati, tunagrahita adalah kondisi anak yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata yang ditandai dengan keterbatasan intelegensi dan ketidakcapaian dalam berkomunikasi maupun bersosial. Keterbatasan tersebut menjadikan siswa

² Ummi Kalsum, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Resource Based Learning (RBL) Dalam Pembelajaran IPA Kelas V Di SD Negeri 52 Kota Bengkulu" (IAIN Bengkulu, 2019).

³ Ansela, "Pengaruh Gaya Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Marketing Kelas X Pemasaran SMK Immanuel" (Universitas Tanjungpura, 2017).

⁴ Bhakti Nurislami, Naning Sutriningsih, dan Suminto Suminto, "Pengaruh Motivasi Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Anak Berkebutuhan Khusus," *JURNAL E-DuMath* 6, no. 2 (2020): 83–90, <https://doi.org/10.52657/je.v6i2.1287>.

tunagrahita mengalami kesulitan belajar dan cenderung memiliki hasil belajar yang rendah.⁵

Adanya keterbatasan tersebut, siswa tunagrahita juga memerlukan dorongan belajar untuk tumbuh kembang siswa. Motivasi belajar diperlukan untuk proses perkembangan serta kemandirian siswa tunagrahita. Proses perkembangan tersebut membutuhkan pelayanan khusus untuk membimbing siswa tunagrahita dalam proses perkembangan akademik, seperti menulis, membaca, berhitung.⁶ Meskipun siswa tunagrahita memiliki hambatan dalam perkembangan belajar, salah satunya yaitu perkembangan kognitif yang berkaitan dengan bidang akademik maupun perkembangan motorik yang berkaitan dengan ketidaksempurnaan dalam respon gerak dan otot. Menghadirkan pemahaman dan kesadaran atas pentingnya motivasi belajar khususnya pada siswa Tunagrahita, membuat peneliti merasa perlu melakukan langkah kecil untuk mereka.

Berdasarkan hasil kunjungan, obsevasi awal dan wawancara ke lapangan, siswa tunagrahita kelas lima di SDN Banjaran 4 Kota Kediri yang merupakan tempat ruang lingkup peneliti mengalami permasalahan dalam mata pelajaran matematika. Mereka mengalami kesulitan dalam mengenal dan membedakan uang. Sebagai manusia yang tinggal bermasyarakat, terlebih diperkotaan, tentu kehidupan yang terjadi akan

⁵ Dominica Istiawati, "Pengaruh Metode pembelajaran Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang" (Universitas PGRI Adi Buana, 2021).

⁶ M. Machdarini dan L. Hidayat, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Tuna Grahita Ringan Dengan Menggunakan Media Kantong Biji Tasbih Pada Siswa Kelas III SLB Negeri Kuala Tungkal," *Jurnal Pendidikan Luar Biasa* 2, no. 1 (2021): 232–36.

sangat dekat bersentuhan dengan uang. Hal ini setara dengan peran uang sebagai alat tukar atau transaksi. Secara spesifik, siswa tunagrahita tersebut kesulitan dalam penjumlahan serta pengurangan dalam bentuk rupiah. Kondisi ini juga berakibat pada sikap bosan dan enggan mempelajari matematika.⁷ Hal ini dapat dianalisis bahwa siswa mengalami penurunan motivasi dalam belajar matematika. Banyak cara untuk meningkatkan motivasi belajar terhadap ABK, seperti menggunakan media konkrit, menerapkan metode bernyanyi, maupun memberikan pujian.⁸ Metode lain yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar, salah satunya yaitu metode bermain peran. Metode ini disesuaikan dengan adanya hasil wawancara yang telah didapatkan oleh peneliti, bahwa siswa juga melihat bahwa gaya belajar siswa tersebut adalah kinestetik.⁹ Melihat dari kondisi lapangan, maka metode bermain peran dapat membantu perkembangan motorik kasar dan kognitif anak, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dalam mata pelajaran matematika siswa tunagrahita di SDN Banjaran 4 Kota Kediri.

Bermain peran secara harfiah yaitu berpura-pura menjadi orang lain dengan menyusun cerita bersama-sama dan memainkannya. Secara psikologi, bermain peran dapat diartikan sebagai permainan peran secara umum yang dapat merujuk pada penggunaan metode pembelajaran, seperti bermain permainan umum (dokter-dokteran, pasar-pasaran, ataupun polisi-penjahat). Permainan bermain peran diadopsi dari bidang psikologi untuk

⁷ Hasil Observasi pada tanggal 06 Mei 2024

⁸ Samsul Bahri, "Upaya Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Kepada Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunanetra) Di SLB Negeri 2 Lombok Tengah," *Desember 14*, no. 2 (2022): 136–47.

⁹ Wawancara pada GPK (Guru Pendamping Khusus) pada tanggal 08 Mei 2024

terapi kejiwaan yang merupakan salah satu metode yang memungkinkan dapat mengatasi stres dan frustrasi.¹⁰ Hal ini dilatarbelakangi karena metode ini dilakukan secara berkelompok dan akan memperoleh kesenangan. Metode bermain peran ini mampu meningkatkan motivasi siswa untuk memainkan peran yang berhubungan dengan pokok masalah yang diberikan, mendramatisasikan tingkah laku dalam kaitannya dengan masalah sosial. Secara umum menekankan peranan untuk mengembangkan imajinasi.¹¹

Peneliti mengambil objek penelitian pada Sekolah Dasar Negeri Banjaran 4 Kota Kediri yang termasuk kedalam salah satu kategori sekolah ramah anak. Sekolah tersebut menerima siswa dengan kebutuhan khusus seperti Tunagrahita, ADHD, Slowlearner, dan lain sejenisnya. Secara khusus peneliti memilih sekolah ini karena menemukan adanya dua hal pendukung. Pertama, peneliti menemukan adanya ruangan yang telah disiapkan sekolah bahwa ruangan tersebut berisi beragam sekali media pembelajaran sebagai tempat bermain siswa. Selanjutnya, pihak sekolah juga memiliki program ekstra di tiap minggunya, tepatnya di hari jumat, untuk para penyandang disabilitas. Program ekstra tersebut memberi kesempatan lebih para siswa mencoba pengalaman baru seperti menari, bermain musik ataupun hal menarik lainnya.

Berdasarkan uraian dari konteks di lapangan serta permasalahan dari hasil observasi serta wawancara, maka peneliti tertarik untuk

¹⁰ Heru Subagiyo, "Roleplay" (Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK, 2013).

¹¹ Khoirun Ni'mah, "Penerapan Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri Kota Kediri" (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2015).

melakukan penelitian terkait dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap siswa tunagrahita di SDN Banjaran 4 Kota Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan dari metode tersebut, terutama pada mata pelajaran matematika dengan tema khusus mengenal nilai mata uang.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan motivasi belajar matematika tema mengenal uang pada siswa tunagrahita di SDN Banjaran 4 Kota Kediri ?
2. Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penerapan metode pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar tema mengenal uang pada siswa tunagrahita di SDN Banjaran 4 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Dari fokus penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan motivasi belajar matematika mengenal uang pada siswa tunagrahita di SDN Banjaran 4 Kota Kediri
2. Mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan motivasi belajar

matematika mengenal uang pada siswa tunagrahita di SDN Banjaran 4
Kota Kediri

D. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian diatas, maka peneliti berhaap penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbang asih pemikiran bagi perkembangan ilmu psikologi pendidikan dan psikologi perkembangan terkait metode pembelajaran bermain peran, motivasi belajar, dan juga siswa tunagrahita.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan yang luas tentang ilmu pengetahuan bidang psikologi khususnya mengenai metode pembelajaran pada siswa tunagrahita dan sebagai lahan untuk mengaplikasikan teori yang diperoleh selama duduk di bangku kuliah.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah sumbang asih pemikiran dan pengetahuan, juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai metode pembelajaran bermain peran pada siswa tunagrahita.

c. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pertimbangan untuk bahan evaluasi tentang peranan metode pembelajaran bermain peran guna meningkatkan motivasi belajar matematika khususnya dalam pengenalan uang pada siswa tunagrahita agar dapat lebih baik lagi.

d. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan penjelasan dan ilmu pengetahuan tentang gambaran penerapan metode pembelajaran bermain peran khususnya pada siswa tunagrahita.

E. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi oleh Thalaat Amin Hamdi Penerapan Model Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SDN 145 Banca Kabupaten Enrekang.

Masalah penelitian ini adalah kecenderungan proses pembelajaran yang bersifat konvensional dan rendahnya minat belajar murid serta rendahnya tingkat penguasaan materi terhadap materi yang diajarkan selama proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yang terdiri dari tiga siklus dan setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V SDN 145 Banca Kabupaten Enrekang tahun ajaran 2014/2015. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan tes. Teknik analisis data dilakukan melalui teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan pada

siklus I yang tuntas secara individual dari 41 murid hanya 28 murid atau 39,15% yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau berada pada kategori rendah. Pada siklus II dari 35 murid terdapat 33 atau 94% telah memenuhi KKM. Sedangkan pada siklus III dari 34 murid terdapat 33 atau 97% yang telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi atau berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SDN 145 Banca Kabupaten Enrekang melalui model Bermain Peran mengalami peningkatan.¹²

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu metode penelitian pada penelitian ini adalah tindakan kelas (*Class Action Research*) yang terdiri dari tiga siklus dan setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua pertemuan dengan analisis penelitian kuantitatif dan kualitatif sedangkan penelitian penulis adalah kualitatif. Informan penelitian ini adalah murid kelas V SDN 145 Banca Kabupaten Enrekang tahun ajaran 2014/2015 sedangkan pada penelitian penulis adalah informan Guru Pendamping Khusus (GPK) yang mendampingi siswa tunagrahita. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

2. Skripsi oleh Muhammad Rasyid Mukbitin dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 Kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya”.

¹² Thalaat Amin Hamdi, “Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Pgsd) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar,” n.d.

Di SDN 4 Panarung sudah menggunakan kurikulum K13 dan sudah memasuki pembelajaran tematik dan menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, Hanya saja dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa tidak terlalu aktif dalam kegiatan pembelajaran kecuali disesi tanya jawab. Siswa pun menjadi bosan, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, asik bermain sendiri saat pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang digali melalui data-data obsevasi, wawancara dan dokumentasi.¹³

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu Informan penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya sedangkan pada penelitian penulis adalah informan Guru Pendamping Khusus (GPK) yang mendampingi siswa tunagrahita. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu metode penelitian kualitatif dengan cara pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi.

3. Skripsi oleh Kunut Nazilah dengan judul “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Ringan Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Luar Biasa Yapenas Unit II Sleman”.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang masing-

¹³ Muhammad Rasyid Mukbitin, Skripsi: “*Penerapan Metode dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 Kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya*”, (Palangka Raya: IAIN, 2019)

masingterdiri dari dua siklus. Siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan dan siklus ke II dilaksanakan 3 kali pertemuan. Subjek penelitian yaitu anak tunagrahita kategori ringan kelas I di SLB Yapenas berjumlah satu anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, dan wawancara. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.¹⁴

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu metode penelitian pada penelitian ini adalah tindakan kelas (*Class Action Research*) yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan dengan analisis penelitian kuantitatif dan kualitatif sedangkan jenis penelitian penulis adalah kualitatif. Informan penelitian ini adalah anak tunagrahita kategori ringan kelas I di SLB Yapenas berjumlah satu anak sedangkan pada penelitian penulis adalah informan Guru Pendamping Khusus (GPK) yang mendampingi siswa tunagrahita. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

4. Jurnal oleh Khoirunisa Wulandari dengan judul “Peningkatan Kemampuan Penggunaan Uang dalam Pembelajaran Matematika Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan melalui Bermain Peran Jual Beli Di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Sleman, D.I Yogyakarta”.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Taggart dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan observasi, serta refleksi. Subjek

¹⁴ Kunut Nazilah, Skripsi: “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Ringan Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Luar Biasa Yapenas Unit II Sleman”, (Yogyakarta: UNY, 2017)

penelitian meliputi siswa tunagrahita kelas VII berjumlah dua anak. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, tes dan dokumentasi sebagai data pelengkap. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif.¹⁵

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu metode penelitian pada penelitian ini adalah tindakan kelas (*Class Action Research*), desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Taggart dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan observasi, serta refleksi sedangkan jenis penelitian penulis adalah kualitatif dengan metode pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Informan penelitian ini adalah siswa tunagrahita kelas VII berjumlah dua anak sedangkan pada penelitian penulis adalah informan Guru Pendamping Khusus (GPK) yang mendampingi siswa tunagrahita. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

5. Skripsi oleh Indriati dengan judul “Penerapan Metode dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas V Sdn Sisik Timur Kecamatan Pringgarata Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Metodologi penelitian adalah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus yang memuat tahap, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sisik Timur yang terdiri dari 20 orang. Instrumen

¹⁵ Khoirunisa Wulandari, “Peningkatan Kemampuan Penggunaan Uang Dalam Pembelajaran Matematika Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Melalui Bermain Peran Jual Beli Di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Sleman, D.I Yogyakarta,” n.d.

penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar yang diberikan setiap berakhirnya siklus belajar mengajar, lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh gambaran langsung tentang kegiatan belajar mengajar PAI melalui metode , data yang didapatkan di analisis dengan menggunakan analisis ketuntasan belajar sebagai indikator penelitian adalah adanya peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa.¹⁶

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu Penelitian ini dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus yang memuat tahap, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi sedangkan jenis penelitian penulis adalah kualitatif dengan metode pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Informan penelitian ini adalah . Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sisik Timur yang terdiri dari 20 orang sedangkan pada penelitian penulis adalah informan Guru Pendamping Khusus (GPK) yang mendampingi siswa tunagrahita. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

F. Definisi Istilah

1. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu dorongan dari dalam diri seseorang, sehingga seseorang memiliki ketertarikan serta minat untuk melakukan aktivitas tertentu. Sedangkan motivasi belajar merupakan suatu

¹⁶ Indriati, "Penerapan Metode Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata Tahun Pelajaran 2016/2017," 2017.

keinginan dari siswa untuk belajar. Motivasi belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Apabila motivasi siswa tinggi, maka dorongan siswa dalam belajar juga meningkat, sehingga prestasi yang didapatkan juga mengalami peningkatan.

Motivasi belajar dalam penelitian ini terfokus pada motivasi ekstrinsik yaitu dorongan dari luar dengan disebabkan oleh rangsangan tertentu. Dalam hal ini rangsangan tertentu yang dimaksud yaitu adanya metode belajar bermain peran. Motivasi ekstrinsik mampu menjadi bentuk dorongan pribadi atau diri sendiri sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.¹⁷

2. Bermain Peran

Metode pembelajaran bermain peran merupakan permainan yang dimainkan oleh sekelompok orang untuk memerankan suatu peran yang diarahkan oleh guru. Dalam psikologi, bermain peran dapat menjadi terapi kejiwaan yang dapat mengatasi serta mengurangi frustrasi.

3. Tunagrahita

Tunagrahita merupakan suatu kondisi anak dimana kecerdasannya jauh dibawah rata-rata dan ditandai dengan keterbatasan intelegensi juga ketidakcakapan dalam komunikasi sosial. Anak berkebutuhan khusus ini juga sering dikenal dengan istilah keterbelakangan mental karena keterbatasan kecerdasannya. Akibatnya anak berkebutuhan

¹⁷ Hamzah Uno, *“Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan”* (Jakarta Timur, Bumi aksara: 2022), hlm 23.

husus tunagrahita ini sukar untuk mengikuti pendidikan di sekolah biasa.¹⁸

¹⁸ Atmaja, *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*.