

**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *ROLEPLAY* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG
UNTUK PESERTA DIDIK HAMBATAN INTELEKTUAL RINGAN KELAS
XI DI SLB C BUDI DAYA JAKARTA TIMUR**



Intelligentia - Dignitas

Oleh:

MUHAMMAD IBRAHIM YUSUF

1102619080

SKRIPSI

**Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : Penggunaan Metode Pembelajaran *Roleplay* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Untuk Peserta Didik Hambatan Intelektual Ringan Kelas XI di SLB C Budi Daya Jakarta Timur

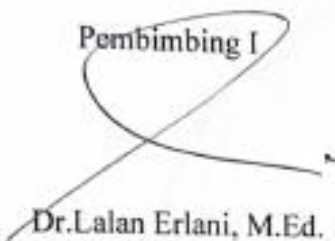
Nama Mahasiswa : Muhammad Ibrahim Yusuf

Nomor Registrasi : 1102619080

Program Studi : Pendidikan Khusus

Tanggal Ujian : 14 Juli 2026

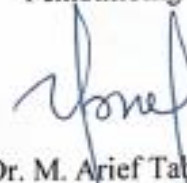
Pembimbing I



Dr. Lalan Erlani, M.Ed.

NIP. 197004042006041001

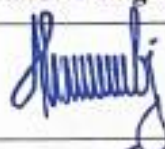
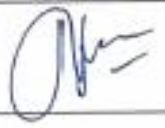
Pembimbing II



Dr. M. Arief Taboer, M.Pd

NIP. 197412303008011009

Panitia Ujian Skripsi

NO	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab) ¹		19-08-2026
2.	Karta Sasmita, M.Si., Ph.D (Wakil Penanggung Jawab) ²		19-08-2026
3.	Dr. Indra Jaya, M.Pd. (Ketua Penguji) ³		10-08-2026
4.	Marja, M.Pd. (Anggota) ⁴		21-07-2026
5.	Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc. (Anggota) ⁵		06-08-2026

¹ Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

² Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni

³ Ketua Penguji

⁴ Dosen Penguji

⁵ Dosen Penguji

**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *ROLEPLAY* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL NILAI MATA UANG
UNTUK PESERTA DIDIK HAMBATAN INTELEKTUAL RINGAN KELAS
XI DI SLB C BUDI DAYA JAKARTA TIMUR**

Muhammad Ibrahim Yusuf

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual ringan kelas XI di SLB C Budi Daya Jakarta melalui penerapan metode pembelajaran *roleplay*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah empat peserta didik kelas XI dengan hambatan intelektual ringan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis dan observasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *roleplay* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal nilai mata uang. Peningkatan terlihat dari hasil evaluasi peserta didik pada setiap tahap penelitian. Nilai rata-rata peserta didik pada pra-siklus sebesar 43,75, meningkat pada siklus I menjadi 53,75, dan kembali meningkat pada siklus II hingga seluruh peserta didik mencapai nilai di atas KKM. Selain peningkatan hasil belajar, metode *roleplay* juga meningkatkan keaktifan, fokus, partisipasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan karena pembelajaran dilakukan secara konkret dan melibatkan pengalaman langsung. Dengan demikian, metode pembelajaran *roleplay* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada peserta didik dengan hambatan intelektual ringan kelas XI di SLB C Budi Daya Jakarta.

Kata kunci: *roleplay*, hambatan intelektual ringan, nilai mata uang, penelitian tindakan kelas, peserta didik berkebutuhan khusus.

**UTILIZATION OF ROLEPLAY STUDYING METHOD FOR IMPROVING THE
ABILITY TO RECOGNIZE CURRENCY VALUES FOR STUDENTS WITH
MILD INTELECUTAL DISABILITIES IN GRADE XI AT SLB C BUDI DAYA
JAKARTA TIMUR**

Muhammad Ibrahim Yusuf

ABSTRACT

This reasearch aimed to increasing the ability to identifying the value of rupiah curriency for student with mild intellegent disabilities grade XI in SLB C Budi Daya Jakarta with application of roleplay learning method. This research using Class Action Reaserch (CAS) method with two cycle intact. Every cycle include planning, act, observation and reflecting. The subject of this reaserch come to with four subject and mild intellectual disabilities. The data collecting methods in this research is using written test and observation methods, data analyzing using quantitative descriptive and qualitative

The results of this reaserch shows that application of roleplay learning method might increase the ability in identifying the value of rupiah curriency. The increased of ability was seen at evaluation at every stage of research. The score of the students at pre-cycle was 43,75, it increased at cycle I become 53,75, and increased more at cycle II until all of the students reached minimum completeness criteria. Aside from score, the usage of roleplay learning method also increasing the activity, focus, participation, and comprehension of the learning material by reason of concrete and real experienxe. Therefore roleplay learning method proven effective in increasing the ability of knowlng the currency values for mild intellectual disabillities at grade XI in SLB C Budi Daya Jakarata.

Keywords: *roleplay, mild intellectual disability, currency value recognition, classroom action research, students with special needs.*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Muhamamd Ibrahim Yusuf

No. Registrasi : 1102619080

Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Penggunaan Metode Pembelajaran *Roleplay* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Untuk Peserta Didik Hambatan Intelektual Ringan Kelas XI di SLB C Budi Daya Jakarta Timur**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian bulan Januari 2026 – April 2026
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 06 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



(Muhammad Ibrahim Yusuf)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammadi Ibrahim Yusuf

NIM : 1102619080

Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Khusus

Alamat email : mhmmd.ibrhm20@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Penggunaan Metode Pembelajaran Roleplay Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Untuk Peserta Didik Hambatan Intelektual Ringan Kelas XI di SLB C Budi Daya Jakarta Timur

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Agustus 2026

Penulis

(Muhammad Ibrahim Yusuf)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

الَّذِينَ آمَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ

"(yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, bahwa hanya dengan mengingat Allah hati akan selalu tentram" (Q.S. Ar-Ra'd [13]: 28)

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan rezeki untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Alm. Aminudin dan Ibu Neneng Hayati Ranie karena tetap memberikan dukungan baik secara moral maupun materiil dalam upaya penyelesaian studi ini.
2. Prodi pendidikan khusus mulai dari bapak Dr. Indra Jaya, M.Pd. selaku ketua prodi beserta dosen-dosen yang lainnya yang telah memberikan ilmu dan kebersamaan serta staff yang telah membantu saya secara administrasi
3. Teman-teman angkatan PKH 2019 terkhusus Lulu Awliya Yusman, Zahra Gustika, Taufiqah Purnama Ramadhanti, Muhammad Labib Ar-Rasyid, Syahrizar Azis Rangkuti.
4. Adik tingkat seperti Isra, Zami, Vita dan alif
5. Ikhsan Dwilingga, Chaizi Nadhif Giffary, Gustaf Dipa Nusantara, Fathia Haidy Nur, Iqbalul Lai Lika, Krisda Novayanti, Ayu Sekar Putri dan Imani Bellany Filianti
6. Sekolah SLB C Budi Daya Jakarta timur beserta ibu teti sebagai kepala sekolah dan ibu kiki sebagai guru kelas yang telah memberikan waktu, ilmu dan pengalamannya
7. Seluruh teman-teman grup soebarso yang telah kebersamaan dari tahun 2016

Selain daripada itu, tidak lupa peneliti berharap adanya arahan dan saran mengenai penulisan skripsi yang disajikan, untuk kelancaran dan berlangsungnya penelitian yang akan dilakukan, sehingga membuahkan hasil penelitian yang tidak hanya layak dibaca, namun juga memberikan berkah dan manfaat.



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat serta karunia-Nya sehingga peneliti mampu mengerjakan dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan Metode Pembelajaran *Roleplay* Dalam Kemampuan Mengenal Nilai mata uang Untuk Peserta didik Hambatan Intelektual Ringan Kelas XI di SLB C Budi Daya Jakarta Timur” penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran untuk peserta didik berkebutuhan khusus dan pendidik yang menjadikan penelitian ini sebagai acuan

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar apabila tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya dan sebanyak-banyaknya kepada Bapak Dr. Lalan Erlani, Ed.S., M.Ed sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan waktu, kritik, ide, saran dan membuat peneliti menjadi pribadi yang lebih baik dan bapak Dr. Arif Taboer M.Pd selaku dosen pembimbing II atas arahan, masukan, bimbingan, kritik dan saran sehingga peneliti dapat sampai ditahap ini. Bapak Dr. Indra Jaya, M.Pd. selaku ketua prodi pendidikan khusus yang memberikan masukan dan arahan untuk membuat saya berkembang menjadi lebih baik Seluruh dosen pendidikan khusus yang memberikan waktu dan pemikirannya yang membuat saya menjadi lebih baik dan mengetahui tentang dunia pendidikan khusus Kepada bapak dekan FIP Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. beserta wakil dekan 1 bapak Karta Sasmita, S.Pd, M.Pd., Ph.D dan seluruh staff beserta pengajar di fakultas ilmu pendidikan

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, namun penulis berharap karya ini dapat membantu banyak pihak

30 Juni 2026

Peneliti,

Muhammad Ibrahim Yusuf

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	ii
ABSTRAK.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah Penelitian.....	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian	8
BAB II ACUAN TEORITIK	9
A. Hakikat Penggunaan Mata Nilai Mata Uang	9
1. Pengertian Uang	9
2. Kegunaan Nilai mata uang	10
3. Kemampuan Penggunaan Mata nilai mata uang bagi Peserta didik Hambatan Intelektual.....	10
B. Hakikat Hambatan Intelektual.....	11
1. Pengertian Hambatan Intelektual.....	11
2. Klasifikasi Hambatan Intelektual Ringan	12
3. Prinsip Belajar Peserta didik Hambatan Intelektual.....	13
4. Mengenal mata uang bagi Peserta didik hambatan intelektual	14
C. Hakikat Metode Pembelajaran <i>Roleplay</i>	15
1. Pengertian Metode Pembelajaran	15
2. Pengertian Metode <i>Roleplay</i>	16

D. Hakikat Hasil Belajar	19
1. Pengertian Hasil Belajar	19
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
E. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	22
F. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Tujuan Penelitian	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Metode dan Desain Tindakan.....	24
D. Subjek dan Partisipan dalam Penelitian.....	26
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian.....	26
F. Tahapan Intervensi Tindakan	27
G. Hasil Tindakan yang Diharapkan.....	30
H. Data dan Sumber Data	30
I. Teknik Pengumpulan Data	31
J. Teknik Analisis Data.....	31
K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	33
BAB IV DESKRIPSI DATA, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Deskripsi Data.....	34
1. Deskripsi Data Asesmen Awal	34
2. Deskripsi Data Kemampuan Awal	36
3. Deskripsi Data Siklus I.....	37
4. Deskripsi Data Siklus II	46
B. Temuan/Hasil Penelitian	55
C. Interpretasi Hasil Analisis	58
D. Pembahasan Hasil	61
E. Keterbatasan Penelitian	62
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Implikasi	65
C. Saran	66

1. Bagi Guru.....	66
2. Bagi Siswa.....	66
3. Bagi Penelitian Selanjutnya.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Program Tindakan Siklus I.....	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes	32
Tabel 3.3 Instrumen Evaluasi	32
Tabel 4.1 Hasil Tes Pra-Siklus.....	36
Tabel 4.2 Perencanaan Tindakan Siklus I	37
Tabel 4.3 Nilai Siswa pada pertemuan 1	42
Tabel 4.4 Tabel Evaluasi Siklus I	44
Tabel 4.5 Nilai Siswa Pada Siklus I	45
Tabel 4.6 Rencana Pembelajaran Pada Siklus II	46
Tabel 4.7 Hasil Nilai Siswa Pada Evaluasi Siklus II.....	54
Tabel 4.8 Tabel Perbandingan Hasil Evaluasi Sebelum Tindakan dan Sesudah Tindakan.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Design Model Spiral Kemmis dan Mc Taggart.....	22
Gambar 4.1 Grafik Nilai Peserta Didik Kelas XI Selama Intervensi.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian.....	71
Lampiran 2: Surat Telah Menyelesaikan Penelitian	72
Lampiran 3: Modul Ajar	73
Lampiran 4: Lembar Observasi.....	80
Lampiran 5: Instrumen Evaluasi	92
Lampiran 6: Lembar Kerja Siswa	100
Lampiran 7: Daftar Hadir Siswa	112
Lampiran 8: Catatan Lapangan	113
Lampiran 9: Dokumentasi.....	123
Lampiran 10: Daftar Riwayat Hidup.....	124

