

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL RAMBU LALU LINTAS
MELALUI PENERAPAN *PRETEND PLAY* PADA ANAK
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III SDLB
DI SLB MUHAMMADIYAH DEKSO
KULONPROGO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Weni Endah Kusumastuti
NIM 12103241042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL RAMBU LALU LINTAS MELALUI PENERAPAN *PRETEND PLAY* PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III SDLB DI SLB MUHAMMADIYAH DEKSO KULONPROGO” yang disusun oleh Weni Endah Kusumastuti, NIM 12103241042 telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 18 Agustus 2016
Pembimbing

Tin Suharmini, M.Si.
NIP.19560303 198403 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Weni Endah Kusumastuti

NIM : 12103241042

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

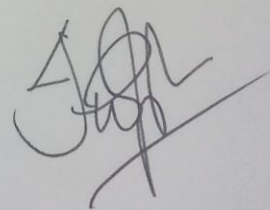
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judu : Peningkatan Kemampuan Mengenai Rambu Laju Lintas Melalui Penerapan *Pretend Play* pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kuionprogo

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam pengesahan adalah asli, jika tidak asli, saya bersedia menerima sanksi di tunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 19 September 2016
Penulis



Weni Endah Kusumastuti
NIM 12103241042

MOTTO

*"Jadilah Pelopor Keselamatan Ber Lalu Lintas dan Budayakan Keselamatan
Sebagai Kebutuhan"*

Ditlantas Polri

PERSEMBAHAN

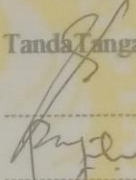
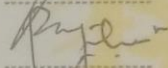
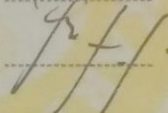
Segala syukur bagi Allah S.W.T yang telah memberikan kelancaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Paidi dan Ibu Tri Wahyuningsih yang senantiasa selalu memberikan do'a, dukungan, motivasi dan semangat serta kasih sayang yang tiada henti.
2. Almamaterku tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Nusa, Bangsa, dan Agama.

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL RAMBU LALU LINTAS MELALUI PENERAPAN *PRETEND PLAY* PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III SDLB DI SLB MUHAMMADIYAH DEKSO KULONPROGO" yang disusun oleh Weni Endah Kusumastuti, NIM 12103241042 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 Agustus 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

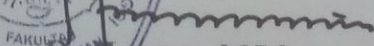
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Tin Suharmini, M.Si.	Ketua Penguji		13/8-2016
Rafika Rahmawati, M.Pd.	Sekretaris Penguji		14/8-2016
Dr. Rita Eka Izzaty, M.Si	Penguji Utama		15/8-2016

Yogyakarta, 26 SEP 2016

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan




Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL RAMBU LALU LINTAS
MELALUI PENERAPAN *PRETEND PLAY* PADA ANAK
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III SDLB
DI SLB MUHAMMADIYAH DEKSO
KULONPROGO**

Oleh
Weni Endah Kusumastuti
NIM 12103241042

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk 1) meningkatkan proses pembelajaran pengembangan diri mengenal rambu lalu lintas dengan metode *pretend play*, 2) meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek adalah anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo yang berjumlah 3 anak terdiri dari 2 anak laki-laki yang berinisial DR, AR, dan 1 anak perempuan dengan inisial SDR. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, dan wawancara. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *pretend play* dapat meningkatkan proses pembelajaran dan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan. Peningkatan pada subjek DR dari pra tindakan sampai siklus II sebesar 52,5% meliputi kemampuan mengenal rambu lampu lalu lintas, dilarang dan diperbolehkan parkir, dilarang masuk, dilarang dan diperbolehkan stop. Kemampuan SDR dari pra tindakan sampai dengan siklus II meningkat 52,5% kemampuan yang meningkat meliputi mengenal rambu lampu lalu lintas, diperbolehkan dan dilarang parkir, diperbolehkan dan dilarang stop, dilarang masuk. Kemampuan AR dari pra tindakan sampai siklus II meningkat 50%, kemampuan tersebut meliputi mengenal rambu lampu lalu lintas, dilarang parkir, dilarang stop, dilarang masuk. Hasil tindakan siklus 2 masing-masing subjek menunjukkan bahwa hasil meningkat dan dapat melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 sehingga tindakan dihentikan karena sudah mencapai indikator keberhasilan.

Kata kunci: *Kemampuan mengenal rambu lalu lintas, pretend play, anak tunagrahita ringan*

KATA PENGANTAR

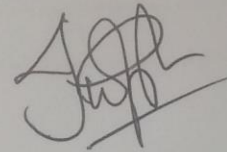
Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga proses penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Rambu Llau Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo”, dapat terselesaikan. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program Pendidikan Luar Biasa di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang tulus dan ikhlas penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Rektor UNY yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi dari awal studi sampai dengan terselesaikannya tugas akhir skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian untuk penyusunan tugas akhir skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan UNY yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, sekaligus memberikan bimbingan dan motivasi kepada kami selama mengikuti studi, serta atas segala kemudahan yang diberikan.
4. Ibu Tin Suhardini, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian tugas akhir skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat, serta seluruh staf karyawan FIP UNY yang telah memberikan pelayanan untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
6. Bapak Ardyantoro, S.Pd selaku Kepala Sekolah SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo, Bapak Tri Pawudi, S.Pd selaku guru kelas III serta seluruh guru dan karyawan SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo, atas dukungan dan bantuannya selama penelitian berlangsung serta semangatnya kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.

7. Siswa kelas III tunagrahita ringan SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo yang telah membantu penulis selama penelitian.
 8. Ibu, Ayah, adik dan keluarga besar yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat dan kasih sayang.
 9. Teman-teman seperjuangan di PLB 2012 atas segala kebersamaannya selama studi di UNY dan terkhususnya PLB B 2012.
 10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan demi terselesaikannya penelitian ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
- Semoga segala bantuan dan partisipasi yang diberikan kepada penulis menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT.
- Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 15 September 2016
Penulis



Weni Endah Kusumastuti
NIM 12103241042

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PENGESAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian tentang Anak Tunagrahita Ringan	
1. Pengertian Anak Tunagrahita Sedang	9
2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan.....	10
B. Kajian tentang Pembelajaran Pengembangan Diri	
1. Pengertian Pembelajaran Pengembangan Diri	11
2. Tujuan Pembelajaran Pengembangan Diri bagi Tunagrahita Ringan	14
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Pengembangan Diri bagi Anak Tunagrahita Ringan.....	21
C. Kajian Tentang Rambu Lalu Lintas	

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas.....	23
2. Jenis-jenis Rambu Lalu Lintas	25
D. Kajian Tentang Permainan	
1. Pengertian Permainan.....	27
2. Jenis-jenis Permainan	28
3. Manfaat Permainan.....	30
E. Kajian Tentang <i>Pretend Play</i>	
1. Pengertian <i>Pretend Play</i>	31
2. Tahapan Penerapan <i>Pretend Play</i>	33
3. Kelebihan <i>Pretend Play</i>	34
4. Kekurangan <i>Pretend Play</i>	37
F. Penerapan <i>Pretend Play</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan	38
G. Kerangka Berpikir.....	40
H. Hipotesis Tindakan	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	45
B. Rancangan Penelitian	46
C. Prosedur Penelitian	49
D. Tempat dan Setting Penelitian.....	55
E. Waktu Penelitian.....	56
F. Subjek Penelitian	57
G. Variabel Penelitian.....	58
H. Definisi Operasional	59
I. Teknik Pengumpulan Data	60
J. Pengembangan Instrumen Penelitian	62
K. Uji Validitas Instrumen	76
L. Indikator Keberhasilan	76
M. Analisis Data.....	77
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	80
B. Deskripsi Subjek Penelitian.....	81

1.Subyek I.....	82
2.Subyek II	84
3.Subyek III	86
C. Deskripsi Hasil Penelitian	88
1.Deskripsi Pra Tindakan	89
2.Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus 1	95
3.Deskripsi Data Hasil Pengamatan Tindakan Siklus I	105
4.Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I	112
5.Refleksi Tindakan Siklus I	118
6.Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II	120
7.Deskripsi Data Hasil Pengamatan Tindakan Siklus II	127
8.Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II	134
9.Refleksi Tindakan Siklus II	140
D. Uji Hipotesis Tindakan	143
E. Pembahasan.....	144
F. Keterbatasan Hasil Penelitian	148
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	149
B. Saran.....	150
DAFTAR PUSTAKA	152
LAMPIRAN	155

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Pembelajaran Pengembangan Diri Anak Tunagrahita.....	26
Tabel 2. Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	56
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes Lisan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas	66
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes Perbuatan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas	67
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas	69
Tabel 6. Kisi-kisi Observasi Proses Pembelajaran dalam Penerapan Metode <i>Pretend Play</i>	71
Tabel 7. Kategori Penilaian Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Ringan	73
Tabel 8. Kategori Penilaian Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita	75
Tabel 9. Nilai Pra Tindakan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Subjek DR.....	90
Tabel 10. Nilai Pra Tindakan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Subjek SDR	92
Tabel 11. Nilai Pra Tindakan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Subjek AR.....	93
Tabel 12. Hasil Pasca Tindakan Siklus I.....	113
Tabel 13. Hasil Pasca Tindakan Siklus II.....	134
Tabel 14. Hasil Pasca Tindakan I dan Pasca Tindakan II	140

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Rambu Lampu Pengatur Lalu Lintas	23
Gambar 2. Rambu Petunjuk Tempat Diperbolehkan Parkir	24
Gambar 3. Rambu Dilarang Masuk.....	24
Gambar 4. Rambu Dilarang Parkir.....	25
Gambar 5. Rambu Wajib Mengikuti Arah Bundaran.....	25
Gambar 6. Bagan Kerangka Berpikir	44
Gambar 7. Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis dan Taggart	47
Gambar 8. Grafik Histogram Nilai Pra Tindakan Kemampuan Mengenai Rambu Lalu Lintas.....	95
Gambar 9. Grafik Histogram Nilai Pasca Tindakan I Kemampuan Mengenai Rambu Lalu Lintas	117
Gambar 10. Grafik Histogram Nilai Pasca Tindakan II Kemampuan Mengenai Rambu Lalu Lintas	139
Gambar 11. Grafik Histogram Nilai Pra Tindakan, Pasca Tindakan I, Pasca Tindakan II Kemampuan Mengenai Rambu Lalu Lintas.....	142

DAFTAR LAMPIRAN

		hal
Lampiran 1.	Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas	156
Lampiran 2.	Panduan Observasi Partisipasi Belajar	162
Lampiran 3.	Panduan Observasi Proses Pembelajaran dalam Penerapan <i>Pretend Play</i> oleh Guru.....	166
Lampiran 4.	Kunci Jawaban Tes Mengenal Rambu Lalu Lintas	167
Lampiran 5.	Hasil Tes Kemampuan Awal Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas	169
Lampiran 6.	Hasil Tes Kemampuan Awal Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Pasca Tindakan Siklus I.....	184
Lampiran 7.	Hasil Tes Kemampuan Awal Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Pasca Tindakan Siklus II.....	199
Lampiran 8.	Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB Siklus I	214
Lampiran 9.	Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB Siklus II	223
Lampiran 10.	Hasil Observasi Proses Pembelajaran dalam Penerapan Metode Pretend Play oleh Guru pada Siklus I	232
Lampiran 11.	Hasil Observasi Proses Pembelajaran dalam Penerapan Metode Pretend Play oleh Guru pada Siklus II.....	233
Lampiran 12.	RPP Siklus I	234
Lampiran 13.	RPP Siklus II	241
Lampiran 14.	Dokumentasi Proses Pembelajaran.....	246
Lampiran 15.	Surat Uji Validitas Instrumen Penelitian	237
Lampiran 16.	Surat Keterangan Pelaksanaa Penelitian	248
Lampiran 17.	Surat Ijin Penelitian.....	249

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunagrahita adalah individu yang secara signifikan memiliki intelegensi dengan skor IQ sama atau lebih rendah dari 70 (Kemis, Ati Rosnawati, 2013:1). Definisi tersebut dapat diketahui bahwa intelegensi anak tunagrahita tergolong rendah atau di bawah rata-rata, mengakibatkan anak tunagrahita mengalami hambatan dalam menjalankan berbagai aktivitas atau kegiatan sehari-hari, hambatan dalam pembelajaran akademik, sosial dan sebagainya.

Kondisi intellegensi anak tunagrahita yang tergolong rendah menyebabkan beberapa hambatan dan permasalahan. Menurut Moch Amin (Mumpuniarti, 2005:49) masalah yang ditimbulkan sebagai dampak ketunagrahitaan antara lain: (a) masalah kesulitan dalam kehidupan sehari-hari; (b) masalah penyesuaian diri; (c) masalah penyaluran tempat kerja; (d) masalah kesulitan belajar; (e) masalah gangguan kepribadian dan emosi; (f) Masalah pemanfaatan waktu luang. Dari beberapa masalah seperti yang telah disebutkan masalah yang menjadi perhatian adalah kesulitan dalam kehidupan sehari-hari, pengembangan diri, adaptasi dengan lingkungan sosial, serta emosinya. Oleh karena itu, anak tunagrahita membutuhkan pembelajaran kompensatoris ditinjau dari berbagai hambatan dan masalah yang dimilikinya.

Pembelajaran kompensatoris yang diberikan kepada anak tunagrahita salah satunya materi pengembangan diri atau bina diri. Menurut Nunung Apriyanto (2012: 63) materi bina diri harus dikuasai dan dimiliki oleh tunagrahita sedang atau ringan, sehingga setiap anak dapat hidup wajar sesuai dengan fungsi-fungsi kemandirian. Dari pendapat tersebut program bina diri penting untuk diberikan kepada anak tunagrahita baik kategori ringan maupun kategori sedang melalui pembelajaran kompensatoris, dengan tujuan anak tunagrahita dengan hambatan yang dimilikinya dapat hidup secara wajar seperti anak pada umumnya dan mampu melaksanakan secara fungsi-fungsi kemandirian, ketika kelak kembali ke masyarakat. Program bina diri atau yang sering juga disebut dengan pengembangan diri terdiri dari beberapa program, salah satunya adalah program mengenal dan menghindari bahaya di lingkungannya, dalam hal ini bahaya di jalan raya. Program bina diri mengenal dan menghindari bahaya di lingkungan jalan raya diberikan dengan memberikan materi mengenai pengenalan rambu-rambu lalu lintas.

Pengenalan rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita bertujuan agar anak mampu berlalu lintas, berkendara secara mandiri. Berlalulintas berkendara secara mandiri dapat dilakukan salah satu syaratnya apabila anak benar-benar sudah mampu mengenal rambu lalu lintas. Dengan demikian pengenalan anak tunagrahita terhadap rambu lalu lintas menjadi sangat penting. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal anak tunagrahita ringan terhadap rambu lalu lintas.

Fakta di lapangan masih banyak anak tunagrahita yang memiliki kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas belum optimal, terdapat pula anak tunagrahita yang belum mengenal rambu lalu lintas. Pada saat observasi di SLB Muhammadiyah Dekso, terdapat anak tunagrahita ringan yang belum mengenal rambu lalu lintas hal tersebut dibuktikan ketika diberi pertanyaan tentang arti dan fungsi dengan menunjukkan sebuah rambu lalu lintas anak belum dapat menjawab. Jika ditinjau berdasarkan daerah lingkungan sekitar sekolah sudah terdapat rambu-rambu lalu lintas dilarang berhenti, lampu lalu lintas, dilarang parkir, dan sebagainya. Pada kenyataannya beberapa anak didapati berangkat dan pulang sekolah menggunakan transportasi umum, bahkan terdapat anak yang pergi dan pulang ke sekolah dengan diantar dan dijemput oleh orangtua, karena belum memiliki kemampuan dalam bertransportasi dalam hal ini sebagai salah satu syaratnya adalah mengenal dan menghindari bahaya di lingkungan jalan raya dengan mengenal rambu lalu lintas. Oleh karena itu, kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas perlu ditingkatkan, dengan menggunakan cara yang tepat agar anak tunagrahita mampu bertransportasi secara mandiri dan mampu menghindari bahaya.

Pembelajaran bina diri atau pengembangan diri mengenal rambu lalu lintas sudah dilaksanakan di kelas III SDLB tunagrahita ringan di SLB Muhammadiyah Dekso. Anak tunagrahita ringan di kelas III SDLB berjumlah 3 anak, yang terdiri dari 2 laki-laki yang berinisial DR berusia 12 tahun, AR 11 tahun dan 1 anak perempuan dengan inisial SDR yang berusia 18 tahun.

Metode yang diterapkan guru untuk pembelajaran berupa metode konvensional yang berpusat pada guru seperti metode ceramah. Sehingga anak tunagrahita tidak mendapat kesempatan untuk belajar secara aktif, yang menyebabkan sedikitnya pengalaman untuk mencoba secara langsung serta mempraktekan materi pembelajaran yang sifatnya nyata dan konkret. Di sisi lain, anak tunagrahita apabila materi pembelajaran dalam hal ini mengenal rambu lalu lintas diberikan dengan metode ceramah yang bersifat abstrak tentu anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam menerima dan mengingat materi tersebut. Alternatif lain untuk dapat mengenalkan rambu lalu lintas yaitu menggunakan metode *pretend play*.

Pretend play adalah permainan aktif yang dahulu banyak dilakukan oleh anak-anak, permainan ini hampir serupa dengan sosiodrama tetapi lebih menekankan pada alat permainannya, dan disesuaikan dengan minat anak serta perkembangan jaman (Purwandari,2003:4). Pada permainan *pretend play* anak-anak seolah bermain dalam dunia nyata sesuai perannya. Salah satu contoh dalam penelitian ini ada seorang anak yang berperan sebagai pengguna jalan, sementara anak lain sebagai seorang polisi.*Pretend play* membawa anak seolah-olah bermain di dunia konkret seperti di suasana dan setting sebenarnya hal ini dirasa sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita yang tidak mampu berpikir secara abstrak namun mampu berpikir konkret. Oleh karena itu, *pretend play* menjadi salah satu solusi atau cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal dan memahami rambu.

Penelitian mengenai *pretend play* sebelumnya sudah pernah dilakukan pada tahun 2015 oleh Nurvi Prihtyaningsih, dengan judul “Efektifitas Metode *Pretend Play* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik Kelas II SDLB di SLB Ma’arif Muntilan”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *pretend play* efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial. Berdasarkan hal tersebut dan latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan menerapkan *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan. Penelitian tersebut berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas melalui Penerapan *Pretend Play* pada Anak Tunagrahita Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Anak tunagrahita mengalami hambatan dalam menjalankan berbagai aktivitas dan kegiatan sehari-hari
2. Anak tunagrahita mengalami masalah kesulitan dalam kehidupan sehari-hari, pengembangan diri, adaptasi dengan lingkungan sosial, serta emosinya
3. Anak tunagrahita belum memiliki kemampuan mengenai cara berlalu lintas dengan benar
4. Anak tunagrahita ringan belum memiliki kemampuan mengenal rambu lalu lintas

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, permasalahan mengenai bagaimana anak tunagrahita dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas angat luas. Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo belum memiliki kemampuan mengenal rambu lalu lintas. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas. Materi mengenai rambu lalulintas dibatasi pada mengenal rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang melintas, rambu diperbolehkan parkir, dilarang parkir, rambu berhenti/ stop, dan rambu dilarang berhenti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembelajaran pengembangan diri dengan metode *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo?
2. Apakah metode pembelajaran *pretend play* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan metode *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo dan untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan kelas III SDLB mengenal rambu lalu lintas dengan penerapan *pretend play* di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo

F. Manfaat Hasil Penelitian

Peneliti mengharapkan dalam penelitian ini dapat bermanfaat untuk berbagai segi:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuantentang anak berkebutuhan khusus, khususnya pada anak tunagrahita dalam hal pengembangan diri mengenal dan menghindari bahaya di lingkungan jalan raya dengan mengenal rambu lalu lintas

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru bahwa *pretend play* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan.

- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan mengenal rambu lalu lintas melalui penerapan *pretend play*
- c. Bagi kepala sekolah, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan penyusunan kurikulum.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Anak Tunagrahita Kategori Ringan

1. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan

Anak yang memiliki hambatan mental serta intelektual sering disebut dalam berbagai istilah sebagai lemah ingatan, kelainan mental, tunagrahita di lingkungan masyarakat. Anak tunagrahita diklasifikasikan menjadi tiga kategori yaitu anak tunagrahita kategori ringan, anak tunagrahita kategori sedang, dan anak tunagrahita kategori berat. Maria J. Wantah (2007:9) menyatakan anak tunagrahita ringan disebut dengan istilah mampu didik memiliki kemampuan IQ 50-70. Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Moch. Amin (Mumpuniarti, 2005:22) anak tunagrahita ringan adalah mereka yang mempunyai IQ berkisar 50-70 memiliki hambatan dalam kecerdasan dan adaptasi sosial, namun mampu untuk berkembang pelajaran akademik setingkat Sekolah Dasar.

Anak tunagrahita ringan mengalami hambatan kecerdasan. Namun, anak masih mampu untuk menerima pembelajaran akademik dengan taraf dasar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sutjiati Soemantri (2006: 106) anak tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil, anak masih dapat bersekolah dengan guru dari pendidikan luar biasa. Secara akademik anak tunagrahita ringan mampu menerima pembelajaran tingkat dasar. Hal tersebut sejalan dengan Mochammad Effendi (2006: 90) anak tunagrahita ringan dapat dididik secara minimal dalam bidang-bidang

akademis, tetapi ia masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak maksimal.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat ditegaskan bahwa anak tunagrahita ringan memiliki kisaran IQ 50-70, yang terjadi pada masa pertumbuhan yang menyebabkan anak tunagrahita ringan memiliki hambatan secara akademik dan adaptasi sosial namun dapat dikembangkan melalui pendidikan, dalam hal ini menerima pembelajaran akademik dengan taraf dasar walaupun hasilnya tidak maksimal. Oleh karena itu, diperlukan penanganan secara khusus ketika pembelajaran, salah satunya dalam pengenalan rambu lalu lintas sebagai salah satu kegiatan pengembangan diri dengan menerapkan *pretend play*.

2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan

Anak tunagrahita ringan memiliki IQ berkisar 50-70, kemampuan intelektual yang tergolong rendah tentu akan memengaruhi karakteristiknya dalam berbagai hal dalam hal ini akademik dan sosial. Anak tunagrahita ringan memerlukan pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata dengan menggunakan benda-benda di lingkungan sekitar. Menurut Mochammad Amin (1996:37) karakteristik anak tunagrahita ringan di antaranya mengalami kesukaran dalam berpikir abstrak, di usia dewasa umur kecerdasannya sekitar usia anak normal 12 tahun. Hal tersebut sejalan dengan Sutjihati Sumantri (2006:106-107) yang menyatakan karakteristik anak tunagrahita ringan dapat belajar membaca,

menulis, berhitung sederhana dan bila dilatih serta dibimbing dengan baik anak tunagrahita ringan dapat menjadi tenaga *semi skilled*.

Anak tunagrahita ringan dengan kondisi intellegensi yang rendah tentu sangat memiliki karakteristik tersendiri dalam proses belajar. Menurut Hallahan & Kaufman (Mumpuniarti, 2007:19) karakteristik tunagrahita yang menonjol adalah mengalami kesulitan dalam bidang akademik, miskin perbendaharaan bahasa, serta perhatian dan ingatan yang lemah.

Berdasarkan karakteristik tersebut anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak sehingga diperlukan pembelajaran yang bersifat konkret karena anak tunagrahita ringan mampu belajar membaca, menulis, berhitung sederhana. Salah satu pembelajaran konkret yang dapat dilaksanakan adalah melalui *pretend play*. *Pretend play* lebih menekankan pada peralatan yang digunakan misalnya simbol-simbol rambu-rambu lalu lintas, baju dan peralatan, dan lain-lain.

B. Kajian Tentang Pembelajaran Pengembangan Diri

1. Pengertian Pembelajaran Pengembangan Diri

Pembelajaran pengembangan diri merupakan salah satu pembelajaran yang diberikan pada anak tunagrahita, pembelajaran pengembangan diri sering disebut pula dengan pembelajaran bina diri. Secara garis besar pembelajaran pengembangan diri bertujuan agar anak tunagrahita memiliki kemampuan serta ketrampilan merawat diri dalam kehidupan dan kegiatan sehari-hari sehingga anak dapat beradaptasi

dengan lebih baik di lingkungan masyarakat. Menurut Sri Sawarsih (Muh. Basuni, 2012:15) pembelajaran pengembangan diri atau bina diri merupakan usaha memberikan pendidikan kepada anak tunagrahita agar dapat hidup secara mandiri sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungan. Pembelajaran pengembangan diri atau bina diri yang diberikan pada anak tunagrahita yang memiliki tingkat kecerdasan yang tergolong rendah, sehingga mengakibatkan kemampuan merawat diri seperti menggosok gigi, mengenakan baju, makan, menghindarkan diri dari bahaya tergolong rendah. Melalui pembelajaran pengembangan diri atau bina diri diharapkan agar anak tunagrahita mampu untuk merawat diri, mengurus dirinya sendiri sehingga mampu menyesuaikan diri dan beradaptasi di lingkungan masyarakat melalui pemberian ketrampilan dan latihan-latihan dalam bentuk pembelajaran pengembangan diri.

Pembelajaran pengembangan diri atau bina diri menurut Mumpuniarti (2007: 160) pembelajaran yang disiapkan untuk anak hambatan mental agar anak mampu menolong diri sendiri dan yang berkaitan mengenai kebutuhan dirinya. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran pengembangan diri atau bina diri menjadi hal yang pokok untuk diperoleh anak tunagrahita, sebab melalui bina diri atau pengembangan diri anak tunagrahita dibekali ketrampilan untuk dapat menolong dirinya dalam memenuhi kebutuhan. Pengembangan diri atau bina diri materi yang diberikan meliputi usaha membersihkan dan merapikan diri, berbusana, makan dan minum, menghindari bahaya.

Pengenalan rambu-rambu lalu lintas merupakan salah satu materi dalam bina diri yang termasuk ke dalam materi menghindari bahaya.

Pembelajaran pengembangan diri atau bina diri diberikan agar anak tunagrahita ringan tidak hanya mampu mengurus diri sendiri tetapi melalui ketrampilan yang diberikan pada pembelajaran pengembangan diri atau bina diri diharapkan anak tunagrahita mampu menyesuaikan diri di lingkungannya. Menurut Astati (tanpa tahun: 4) pengembangan diri atau bina diri adalah usaha membangun diri individu baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial melalui pendidikan di keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai pembelajaran pengembangan diri atau bina diri dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pengembangan diri atau bina diri merupakan usaha mengembangkan diri, memperbaiki kemampuan diri dalam sebuah bentuk pembelajaran yang berupa latihan dan pemberian ketrampilan pada anak dengan retradasi mental agar anak mampu menolong diri sendiri dalam kegiatan sehari-hari sehingga mampu membangun individu yang mandiri serta menjadi makhluk sosial yang mampu beradaptasi di lingkungan masyarakat. Ketrampilan hidup yang ada pada pembelajaran pengembangan diri antara lain usaha membersihkan dan merapikan diri, berbusana, makan dan minum, menghindari bahaya. Ketrampilan menghindari bahaya salah satu materi yang diberikan berupa pengenalan rambu lalu lintas. Melalui pengenalan rambu lalu lintas, anak tunagrahita diharapkan dapat

mengetahui dasar-dasar dalam bertransportasi. Hal tersebut penting karena anak tunagrahita kelak akan hidup dengan masyarakat, bersosialisasi, memenuhi kebutuhan hidup yang tidak dapat terlepas dari kegiatan berlalu lintas dan bertransportasi. Oleh karena itu, pembelajaran pengembangan diri mengenal rambu lalu lintas diberikan agar anak mampu berlalu lintas dan bertransportasi yang menunjang berbagai kegiatan sehari-hari secara mandiri.

2. Tujuan Pembelajaran Pengembangan Diri Anak Tunagrahita Ringan

Pembelajaran pengembangan diri menjadi salah satu bagian terpenting dalam pendidikan bagi anak tunagrahita. Pembelajaran pengembangan diri terdiri dari beberapa materi yang berupa ketrampilan dan latihan-latihan menolong diri sendiri dengan tujuan agar anak tunagrahita mampu beradaptasi sebagai individu dan makhluk sosial di lingkungan masyarakat secara mandiri. Menurut Muh. Basuni (2012:5) tujuan pembelajaran pengembangan diri ialah memberi ketrampilan diri anak, dengan menumbuhkan serta mengembangkan sikap dan kebiasaan dalam kegiatan sehari-hari untuk dapat mengurus diri sendiri sehingga dapat menyesuaikan diri di lingkungan masyarakat.

Menurut Mamad Widya (2003:4) tujuan dari pengembangan diri secara umum agar anak berkebutuhan khusus dapat hidup dengan mandiri dan memiliki rasa tanggungjawab dan tidak atau kurang bergantung pada orang lain. Pada tujuan secara umum pengembangan diri adalah agar anak berkebutuhan khusus dalam hal ini anak tunagrahita dapat hidup secara

mandiri. Hidup secara mandiri mempunyai cakupan dan makna yang luas dalam kehidupan dan kegiatan sehari-hari. Kemudian Mamad Widya (2003:5) memaparkan pula tujuan pembelajaran pengembangan diri secara khusus bagi anak berkebutuhan khusus yaitu meningkatkan kemampuan dalam melaksanakan kegiatan pribadi (menolong diri, merawat diri, dan mengurus diri); meningkatkan kemampuan berkomunikasi; meningkatkan kemampuan bersosialisasi. Secara garis besar tujuan pembelajaran pengembangan diri baik secara umum maupun khusus adalah agar anak tunagrahita dapat hidup secara mandiri dalam berbagai bidang kehidupan meliputi kehidupan pribadi, maupun cara berkomunikasi dan bersosialisasi dalam masyarakat. Sejalan dengan pemaparan mengenai tujuan dari pembelajaran pengembangan diri, menurut Astaty (tanpa tahun: 7) pengembangan diri bertujuan menumbuhkan serta meningkatkan ketrampilan sederhana (tugas di keluarga), dan meningkatkan kecerdasan emosional. Ketrampilan sederhana atau tugas di dalam keluarga seperti menyapu, mencuci peralatan makan, melipat baju, dan sebagainya.

Tujuan pengembangan diri atau bina diri secara umum dapat disimpulkan untuk menumbuhkan kemandirian anak tunagrahita dalam berbagai kegiatan sehari-hari dengan memberikan ketrampilan yang meliputi kegiatan pribadi (menolong diri, merawat diri, dan mengurus diri), ketrampilan sederhana (tugas di keluarga), ketrampilan bersosialisasi, ketrampilan dalam penguasaan pekerjaan. Dari ketrampilan yang diberikan diharapkan menumbuhkan serta mengembangkan sikap dan kebiasaan

dalam kegiatan sehari-hari untuk dapat mengurus dirinya sendiri agar mampu menyesuaikan diri di lingkungan masyarakat. Kemandirian terwujud ketika anak tunagrahita tidak atau hanya sedikit bergantung pada individu lain dalam berbagai kegiatan.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Pengembangan Diri bagi Anak Tunagrahita Ringan

Pengembangan diri atau bina diri bagi anak tunagrahita ringan memberikan berbagai ketrampilan dan kecakapan bagi anak tunagrahita agar mampu melaksanakan berbagai kegiatan sehari-hari secara mandiri. Ketrampilan yang terdapat dalam pembelajaran pengembangan diri atau bina diri memiliki cakupan yang luas. Ruang lingkup pembelajaran pengembangan diri atau bina diri menurut Depdiknas dalam Muh. Basuni (2012: 5) terdiri dari membersihkan dan merapikan diri, kebersihan lingkungan dan kesehatan, berbusana, makan dan minum, dan menghindari bahaya. Kajian lebih lanjut mengenai ruang lingkup pembelajaran pengembangan diri yang meliputi membersihkan dan merapikan diri, berbusana, makan dan minum, dan menghindari bahaya akan dikaji sebagai berikut.

a. Membersihkan dan merapikan diri

Membersihkan dan merapikan diri menjadi hal yang penting dalam pembelajaran pengembangan diri bagi anak tunagrahita ringan. Kebersihan diri merupakan salah satu cara menjaga kesehatan badan. Sehingga kebersihan dan kerapian diri menjadi kebutuhan bagi anak

tunagrahita ringan. Selain hal tersebut, ketika bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat kerapian dan kebersihan diri dibutuhkan agar anak tunagrahita tidak dikucilkan dan dihargai oleh masyarakat. Menurut Maria J. Wantah (2007:39) kegiatan- kegiatan yang termasuk dalam kebersihan dan kerapian diri meliputi mencuci tangan atau kaki, menggosok gigi, mandi, mencuci dan menyisir rambut, *toiled training*, dan merias diri.

b. Berbusana

Pada kegiatan berbusana ini anak tunagrahita diberi latihan atau ketrampilan mengenai cara menggunakan, memakai segala bentuk pakaian. Pada aspek berbusana ini merupakan salah satu pemenuhan kebutuhan pokok manusia yaitu menggunakan pakaian dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Maria J. Wantah (2007:39) berbusana meliputi menggunakan pakaian dalam, pakaian luar, berkaos kaki, menggunakan sepatu, dan sandal.

c. Makan dan minum

Makan dan minum merupakan salah satu ketrampilan yang harus diberikan dan harus dikuasai oleh anak tunagrahita kategori ringan. Makan dan minum merupakan kebutuhan pokok bagi manusia tak terkecuali oleh anak tunagrahita ringan. Sehingga kemampuan makan dan minum harus dikuasai agar anak mampu melaksanakan kegiatan

untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan mandiri dalam kehidupan sehari-hari.

d. Menghindari bahaya

Anak tunagrahita perlu diberikan latihan untuk menghindari dari bahaya dengan menjaga keselamatan diri. Kemampuan menghindari dari bahaya sangat penting untuk dilatihkan kepada anak tunagrahita ringan mengingat salah satu karakteristiknya adalah kemampuan pengarahan diri yang rendah. Kemampuan pengarahan diri yang rendah dikhawatirkan anak kurang mampu menghindar apabila bahaya terjadi. Hal-hal berbahaya yang perlu dihindari antara lain bahaya listrik, bahaya api, bahaya benda runcing atau tajam, bahaya lalu lintas, bahaya binatang tertentu, bahaya peristiwa atau bencana alam.

Ruang lingkup pembelajaran pengembangan diri menurut Astati (tanpa tahun: 9) meliputi merawat diri, mengurus diri, menolong diri, komunikasi, sosialisasi, penggunaan waktu luang, ketrampilan sederhana. Beberapa ruang lingkup pembelajaran pengembangan diri yang terdiri dari merawat diri, mengurus diri, menolong diri, komunikasi, sosialisasi, penggunaan waktu luang, ketrampilan sederhana akan dikaji sebagai berikut.

a. Merawat diri

Merawat diri merupakan salah satu kegiatan memenuhi kebutuhan anak tunagrahita kategori ringan. Menurut Astati (tanpa tahun:10)

kegiatan merawat diri meliputi makan dan minum, pemeliharaan kebersihan badan, dan memelihara kesehatan

b. Mengurus diri

Kegiatan mengurus diri meliputi kegiatan berpakaian dan berhias. Keterampilan mengurus diri akan sangat membantu bagi anak tunagrahita ringan untuk bersosialisasi. Apabila anak tunagrahita ringan memiliki kemampuan mengurus diri dalam hal ini berpakaian dan berhias yang baik tentu akan dapat diterima oleh masyarakat di lingkungan sekitar dengan baik ketika bersosialisasi.

c. Menolong diri

Menolong diri merupakan kegiatan yang hampir serupa dengan menghindar dari bahaya dan menjaga keselamatan. Kegiatan menolong diri antara lain menghindari dan menjaga keselamatan dari bahaya listrik, bahaya api, bahaya benda runcing atau tajam, bahaya lalu lintas, bahaya binatang tertentu, bahaya peristiwa atau bencana alam.

d. Komunikasi

Kemampuan berkomunikasi digunakan untuk menyampaikan maksud dari seseorang kepada orang lain. Melalui komunikasi yang baik anak tunagrahita dapat bersosialisasi dengan lingkungannya. Menurut Astaty (tanpa tahun: 9) komunikasi meliputi komunikasi verbal, non-verbal, dan tulisan.

e. Sosialisasi

Kemampuan bersosialisasi menjadi salah satu ketrampilan yang penting untuk dimiliki anak tunagrahita ringan. Kemampuan bersosialisasi yang baik dipengaruhi dari kemampuan berkomunikasi, merawat diri dan kemampuan lainnya yang dikembangkan dalam pembelajaran pengembangan diri. Kegiatan sosialisasi meliputi pergaulan di lingkungan keluarga, teman dan masyarakat, penggunaan fasilitas umum.

f. Penggunaan waktu luang

Ketrampilan penggunaan waktu luang diberikan karena anak tunagrahita ringan kurang mampu untuk mengarahkan diri. Anak diberikan ketrampilan sehingga menumbuhkan kebiasaan-kebiasaan yang baik dalam kegiatan sehari-hari. Penggunaan waktu luang meliputi bermain bersama teman, rekreasi.

g. Ketrampilan sederhana

Ketrampilan sederhana dalam pembelajaran pengembangan diri meliputi tugas di lingkungan rumah. Anak tunagrahita diberikan ketrampilan untuk melaksanakan tugas rumah yang bersifat sederhana. Tugas rumah tersebut antara lain menyapu, mencuci peralatan makan, melipat baju, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa ruang lingkup pembelajaran pengembangan diri yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa antara kegiatan satu dengan kegiatan yang lain saling berkaitan, misalnya pemberian

ketrampilan komunikasi akan menunjang dan sangat berpengaruh pada kegiatan sosialisasi. Keterampilan tersebut antara lain, kemampuan komunikasi akan menunjang kemampuan sosialisasi di lingkungan masyarakat. Kegiatan-kegiatan yang termasuk dalam pembelajaran pengembangan diri antara lain kegiatan yang berhubungan dengan individu anak tunagrahita ringan sendiri dan kegiatan yang berhubungan antara individu tunagrahita ringan dengan lingkungan masyarakat sekitar. Keterampilan yang berhubungan dengan individu tunagrahita ringan meliputi merawat diri (membersihkan diri, mandi, menggosok gigi, makan-minum), kegiatan mengurus diri (berbusana, berhias), kegiatan menolong diri (menghindari dari bahaya bahaya listrik, bahaya api, bahaya benda runcing atau tajam, bahaya lalu lintas, bahaya binatang tertentu, bahaya peristiwa atau bencana alam). Sedangkan, keterampilan yang berhubungan antara individu tunagrahita ringan dengan lingkungan masyarakat meliputi keterampilan komunikasi, sosialisasi, penggunaan waktu luang, dan keterampilan sederhana dalam keluarga.

C. Kajian Tentang Rambu Lalu Lintas

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas

Kemampuan menurut Depdiknas (2005:707) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan kesanggupan, kecakapan, kekuatan untuk melakukan suatu hal. Sedangkan mengenal dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2005:541) berarti mengerti, mengetahui, mempunyai pengetahuan mengenai suatu hal berdasarkan tanda-tanda atau

ciri-cirinya. Berdasarkan ke dua pengertian tersebut maka kemampuan mengenal adalah suatu kecakapan dalam mengerti, mengetahui dan mempunyai pengetahuan mengenai suatu hal berdasarkan tanda-tanda atau ciri-cirinya.

Rambu lalu lintas adalah bagian perlengkapan jalan yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan/atau perpaduan yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk bagi pengguna jalan (Dishub Surabaya, 2014: 2). Sependapat dengan pengertian tersebut menurut Edi Nursalam (2015:1) rambu-rambu lalu lintas adalah salah satu fasilitas keselamatan berlalu lintas yang termasuk dalam kelompok alat perlengkapan jalan dalam bentuk tertentu yang memuat lambang, huruf, angka yang digunakan untuk memberikan peringatan, larangan, perintah, dan petunjuk bagi pengguna jalan. Dari pendapat tersebut rambu lalu lintas merupakan bagian perlengkapan jalan yang sebagai fasilitas keselamatan pengguna jalan dengan bentuk tertentu yang di dalamnya terdapat lambang, huruf, angka, kalimat, dan/atau perpaduan dengan tujuan memberikan peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk untuk pengguna jalan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, kemampuan mengenal rambu lalu lintas adalah suatu kecakapan untuk mengerti, mengetahui dan mempunyai pengetahuan mengenai rambu lalu lintas berdasarkan ciri-ciri atau tanda-tanda dalam bentuk tertentu yang memuat lambang, huruf,

angka, kalimat, dan/atau perpaduan dengan tujuan memberikan peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk untuk pengguna jalan.

2. Jenis-jenis Rambu Lalu Lintas

Rambu-rambu lalu lintas terdiri dari bermacam jenis, warna, dan bentuknya. Secara garis besar menurut Edi Nursalam (2015:2) rambu-rambu lalu lintas terbagi menjadi tiga kelompok yaitu rambu peringatan, rambu larangan, rambu perintah, dan rambu petunjuk.

a. Rambu Peringatan

Rambu peringatan salah satu bagian dari rambu- rambu lalu lintas yang berfungsi untuk memberikan peringatan pada pengguna jalan. Berdasarkan Peraturan Daerah Tanjung Jabung Barat (2013:4) rambu peringatan adalah rambu yang digunakan untuk menyatakan peringatan bahaya atau tempat berbahaya pada jalan di depan pemakai jalan dengan warna dasar kuning dan gambar atau tulisan warna hitam bentuknya belah ketupat.



Gambar 1. Rambu Lampu Pengatur Lalu Lintas

Sumber: Dishub Surabaya, 2014: 4

b. Rambu Petunjuk

Rambu petunjuk menurut Edi Nursalam (2015:4) Rambu yang digunakan untuk menyatakan petunjuk mengenai jurusan, jalan, situasi, kota, tempat, pengaturan, fasilitas dan lain-lain bagi pemakai

jalan. Ciri-cirinya warna dasar biru, hijau, coklat. Tulisan berwarna hitam, putih, atau merah dan berbentuk segi empat.



Gambar 2. Rambu Petunjuk Tempat Diperbolehkan Parkir

Sumber: Dishub Surabaya, 2014: 5

c. Rambu Larangan

Rambu Larangan digunakan untuk menyatakan perbuatan yang dilarang dilakukan oleh pemakai jalan dengan warna dasar putih dan lambang atau tulisan berwarna hitam atau merah (Peraturan Daerah Tanjung Jabung Barat 2013:5).



Gambar 3. Rambu Dilarang Masuk

Sumber: Dishub Surabaya, 2014: 5



Gambar 4. Rambu Dilarang Parkir

Sumber: Dishub Surabaya, 2014: 5

d. Rambu Perintah

Rambu Perintah digunakan untuk menyatakan perintah yang wajib dilakukan oleh pemakai jalan dengan warna dasar biru dengan lambang atau tulisan putih serta merah untuk garis serong sebagai batas akhir perintah dan berbentuk bulat (Peraturan Daerah Tanjung Jabung Barat 2013:5).



Gambar 5. Wajib Mengikuti Arah Bundaran

Sumber: Dishub Surabaya, 2014: 6

3. Tujuan Pembelajaran Tentang Rambu Lalu Lintas untuk Anak Tunagrahita Ringan

Pembelajaran tentang rambu lalu lintas merupakan salah satu dari ruang lingkup dari pembelajaran pengembangan diri yaitu menghindari dan menyelamatkan diri dari bahaya. Secara umum tujuan dari mengenal rambu-rambu lalu lintas ditinjau dari pembelajaran pengembangan diri adalah memberikan ketrampilan dasar bertransportasi. Tujuan khusus dalam pembelajaran mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar. Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai berikut.

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Pengembangan Diri Anak Tunagrahita

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Siswa mulai mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri dalam kehidupan sehari-hari 2. Siswa dapat menerapkan cara mengurus diri dalam kehidupan sehari-hari	1. Siswa Mengenal rambu lalu lintas di lingkungan

Harmini,dkk (2009:53)

Tujuan pembelajaran pengembangan diri mengenal rambu lalu lintas terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar. Standar kompetensi dan kompetensi dasar memuat kemampuan yang diharapkan akan dicapai, dimana kemampuan tersebut menjadi tujuan dalam pembelajaran ini. Standar kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran ini adalah siswa mulai mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri dalam kehidupan sehari-hari, dan siswa dapat menerapkan cara mengurus diri dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi dasar atau kemampuan dasar yang akan dicapai dalam pembelajaran ini anak tunagrahita ringan mengenal rambu lalu lintas di lingkungan, baik di lingkungan rumah, sekolah, atau lingkungan sekitar yang sering dilalui anak. Diharapkan setelah anak tunagrahita mengenal rambu lalu lintas yang terdapat di lingkungan sekitar, anak akan mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan mampu bertransportasi secara mandiri dan menghindari bahaya.

D. Kajian Tentang Permainan

1. Pengertian Permainan

Permainan merupakan sesuatu hal yang menyenangkan yang tidak bisa lepas dari dunia anak-anak, bahkan dewasa. Permainan menurut Desmita (2005:269) bentuk kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktifitas itu sendiri, bukan karena menginginkan memperoleh suatu hal yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Sebuah permainan tidak bertujuan untuk memperoleh suatu hal, disebabkan selama proses permainan itu sendiri lebih menarik dan menyenangkan dari hasil yang didapat. Pendapat tersebut sejalan dengan Abu Ahmadi (1991:69) permainan adalah suatu kegiatan yang mengandung keasyikan yang dilakukan tanpa paksaan dengan tujuan memperoleh kesenangan selama kegiatan berlangsung. Sehingga diharapkan apabila sebuah permainan digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran maka akan timbul perasaan senang dan antusias selama proses pembelajaran, sehingga materi dapat diterima dengan baik.

Menurut Hurlock B. Elizabeth (2002:320) permainan adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya, dilakukan secara suka rela dan tanpa paksaan dari pihak luar atau kewajiban, bermain lawan dari bekerja. Sejalan dengan pendapat tersebut melalui sebuah permainan diharapkan akan menimbulkan perasaan senang sehingga selama proses bermain tidak ada keterpaksaan dalam melakukan berbagai aktivitas dalam sebuah

permainan. Kegiatan yang dilakukan dengan senang dan tanpa adanya paksaan tentukan berkesan dalam ingatan atau memori.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai permainan dapat disimpulkan bahwa permainan adalah serangkaian kegiatan yang mengasyikan yang menimbulkan kesenangan pada diri sehingga dalam melakukan kegiatan tidak ada paksaan dan tidak mengharapkan hasil karena bermain lawan dari bekerja.

2. Jenis-jenis Permainan

Pada saat ini dijumpai berbagai macam permainan. Permainan-permainan tersebut tergolong ke dalam beberapa jenis. Hurlock B. Elizabeth (2002:327) membedakan permainan ke dalam dua jenis yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Menurut A.M Bandi Utama (2006:6) permainan aktif apabila kesenangan diperoleh jika individu melakukan aktivitas atau berperan aktif dalam kegiatan tersebut, sedangkan permainan pasif aktivitasnya sebagai hiburan memperoleh kesenangan dengan melihat, mendengar aktivitas orang lain. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Susan Jindrich (2007:70) permainan dibagi menjadi permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif terdiri dari permainan bebas dan spontan atau eksplorasi, drama, bermain musik, mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu, dan permainan olahraga. Kemudian permainan pasif antara lain membaca, mendengarkan radio, menonton televisi. Berdasarkan pendapat mengenai jenis-jenis permainan yang telah dipaparkan permainan dibagi menjadi 2 yaitu permainan aktif dan pasif,

pengolongan tersebut berdasarkan keikutsertaan dalam sebuah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan. Apabila individu secara langsung ikut serta secara fisik dapat dikatakan bahwa permainan tersebut permainan aktif, sedangkan apabila kesenangan yang diperoleh dalam sebuah permainan berdasarkan dari aktivitas melihat dan mendengar yang orang lain lakukan permainantersebut termasuk ke dalam permainan pasif.

Jenis-jenis permainan menurut Diana Mutiah (2014:115) terdiri dari dua jenis permainan. Kedua jenis permainan tersebut antara lain permainan peran dan permainan pembangunan. Kedua jenis permainan akan dipaparkan sebagai berikut.

a. Permainan Peran

Menurut Vygotsky (Diana Mutiah, 2014:115) permainan peran sangat penting bagi perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak. Permainan peran mempunyai beberapa istilah diantaranya bermain simbolis, pura-pura, imajinasi, atau bermain drama. Permainan peran merupakan salah satu permainan aktif, dimana seorang anak dapat bermain dengan memerankan atau berpura-pura menjadi seseorang atau sesuatu yang pernah ditemui oleh anak.

Pada permainan peran anak belajar untuk dapat bekerja sama dengan teman lainnya sehingga dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, selain itu bermain peran juga dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar memecahkan masalah, menyelesaikan tugas sehingga dapat untuk mengembangkan kognisi, dan kemampuan emosi anak.

b. Permainan Pembangunan

Permainan pembangunan merupakan salah satu permainan aktif. Contoh dari permainan pembangunan antara lain seperti melukis, menggambar, menganyam, dan lainnya. Permainan pembangunan menggunakan peralatan antara lain krayon, pensil warna, balok, penggaris dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pengelompokan jenis permainan yang telah dijabarkan sebelumnya, jenis permainan dibagi menjadi dua yaitu permainan aktif dan permainan pasif pengelompokan tersebut didasarkan pada keikutsertaan individu dalam kegiatan. Permainan aktif meliputi permainan bebas dan spontan atau eksplorasi, drama, bermain musik, mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu, dan permainan olahraga. Kemudian permainan pasif antara lain membaca, mendengarkan radio, menonton televisi.

3. Manfaat Permainan

Permainan merupakan sebuah kegiatan yang menciptakan kesenangan. Selain, menciptakan kesenangan permainan memiliki manfaat lain. Menurut Susan Jindrich (2007:69) permainan dapat bermanfaat bagi perkembangan fisik, tingkah laku sosial, kreativitas, dan pengetahuan anak, permainan juga dapat digunakan sebagai terapi, dan memengaruhi nilai moral anak. Perkembangan tingkah laku sosial, kreativitas, dan pengetahuan yang dihasilkan permainan disebabkan karena selama permainan anak dapat bersosialisasi dengan orang lain yang tentu akan

sangat berpengaruh untuk perkembangan tingkah laku sosialnya, kreativitas, dan pengetahuan sosial.

Menurut Vygotsky (A.M Bandi Utama 2006:14) permainan dapat berpengaruh secara langsung terhadap perkembangan kognisi/ kecerdasan. Hal ini disebabkan anak dalam hal ini anak tunagrahita mengalami hambatan atau kesulitan dalam berpikir abstrak, melalui permainan diharapkan anak akan mendapatkan pengalaman untuk berpikir secara nyata seperti yang terdapat dalam permainan.

E. Kajian Tentang *Pretend Play*

1. Pengertian *Pretend Play*

Pretend play merupakan salah satu jenis permainan yang biasa dikenal dengan permainan pura-pura. Pada permainan *pretend play* anak-anak berpura-pura seolah menjadi seorang dokter, polisi, guru, dan sebagainya dengan dilengkapi peralatan yang mendukung permainan tersebut. Menurut Purwandari (2003:4) *pretend play* adalah permainan aktif yang dahulu banyak dilakukan oleh anak-anak yang dimainkan dengan berpura-pura berpura-pura, permainan ini hampir serupa dengan sosiodrama tetapi lebih menekankan pada alat permainannya, dan disesuaikan dengan minat anak serta perkembangan jaman. *Pretend play* menurut Russ (Suci Fithriya dan Sri Lestari, 2014:167) adalah permainan drama sosial yang melibatkan penggunaan imajinasi, membuat yakin dan simbolisasi. Berdasarkan kedua pendapat tersebut bahwa *pretend play* merupakan sebuah permainan bersifat aktif, sejenis dengan sosiodrama

namun lebih menekankan pada peralatan yang digunakan, sehingga membawa anak untuk berimajinasi, menggunakan simbol-simbol yang sesuai dengan minat dan perkembangan jaman.

Pretend play merupakan sejenis permainan sosiodrama, yang menyerupai *role play*. Namun, sebenarnya *pretend play* dan *role play* berbeda. *Pretend play* sejenis permainan pura-pura yang menggunakan peralatan yang digunakan dalam permainan tersebut. Menurut Dewi Retno Suminar (2009: 5) *pretend play* dan *role play* berbeda, dalam *role play* lebih menekankan pada peran yang dimainkan, namun dalam *pretend play* yang ditekankan adalah peraturan dalam permainan tersebut dan peralatan yang digunakan yang menunjang unsur “pura-pura” dalam permainan. Pada pengenalan rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan menerapkan *pretend play* peralatan yang digunakan berupa replika berbagai rambu lalu lintas, diharapkan dengan peralatan yang digunakan tersebut anak tunagrahita akan membantu dalam memudahkan mengenal rambu lalu lintas.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan *pretend play* adalah sebuah permainan aktif yang dimainkan dengan cara berpura-pura menekankan pada peralatan yang digunakan untuk mendukung permainan tersebut sehingga anak mampu untuk berimajinasi seolah menjadi seorang dokter, polisi, guru, dan sebagainya. Peralatan yang digunakan dalam penelitian ini berupa replika dan simbol rambu lalu lintas.

2. Tahapan Penerapan *Pretend Play*

Pretend play atau permainan pura-pura merupakan permainan aktif yang di dalamnya melibatkan alat permainan dan simbol-simbol. Pada permainan ini tentu diperlukan tahapan dalam melaksanakannya. Tahapan permainan menurut Suci Fithriya dan Sri Lestari (2014: 170) diantaranya tahap pemberian materi, tahap simulasi dan umpan balik kelompok, tahap bermain peran dan umpan balik individu, dan tahap praktik bermain bersama. Adapun langkah tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Tahap pemberian materi

Pretend play dimulai dengan pemberian materi kepada anak tunagrahita yang akan ikut serta dalam permainan. Materi tersebut berupa, pembagian peran, peralatan yang digunakan, peraturan dalam *pretend play*.

b. Tahap simulasi dan umpan balik secara kelompok

Tahapan ini berupa simulasi bagaimana *pretend play* akan dilaksanakan, bagaimana percakapan antar tokoh, kemudian kelompok memberi umpan balik.

c. Tahap bermain peran dan umpan balik secara individu

Pada tahap ini anak mulai memerankan tokoh yang sebelumnya sudah dibagikan. Anak berpura-pura menjadi tokoh tersebut dan menggunakan peralatan yang biasa digunakan tokoh yang diperankan, dan memberi umpan balik secara individu kepada individu lain.

d. Tahap praktik bermain bersama

Tahap ini anak-anak bermain bersama dengan berpura-pura memainkan peran yang sudah diberikan dengan menggunakan peralatan yang mendukung.

3. Kelebihan *Pretend Play*

Pretend play merupakan sebuah permainan aktif yang dilakukan oleh anak-anak. *Pretend play* membawa anak untuk mampu bermain dengan berpura-pura memerankan menjadi tokoh dokter, polisi, guru dan lainnya bersama dengan teman-teman. Dengan demikian *pretend play* mampu untuk membawa anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman yang terdapat dalam permainan tersebut. Menurut Purwandari dan Tin Suharmini (2002:18) *pretend play* sebagai salah satu permainan yang memberikan kesenangan serta membawa anak seolah-olah menghadapi dunia nyata sesuai dengan peran yang dimainkan agar anak mampu memecahkan masalah apabila kelak berada pada situasi yang sama. Berdasarkan hal tersebut penerapan *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas diharapkan anak tunagrahita ringan selama proses pembelajaran akan merasa senang, dan dapat membawa anak seolah-olah berperan dalam dunia nyata. Melalui perasaan senang yang dirasakan oleh anak ketika bermain, akan memunculkan pengulangan terhadap kegiatan ini. Pengulangan aktivitas bermain akan memudahkan anak tunagrahita untuk mengingat dan menerima pesan serta informasi yang terkandung dalam permainan tersebut dalam hal ini

mengenai pengenalan rambu lalu lintas. Pesan, informasi, atau materi pembelajaran akan diserap dan diingat dengan lebih mudah apabila anak dikondisikan dalam permainan yang seperti dunia nyata dan dilakukan secara berulang mengingat karakteristik anak tunagrahita yakni mengalami kesulitan berpikir abstrak dan kemampuan mengingat yang rendah. Sejalan dengan pendapat tersebut Vygotsky (dalam Dewi Retno Suminar, 2009:4) menyatakan bahwa jenis permainan ini memungkinkan anak dapat memberikan arti terhadap obyek dan perilaku, sehingga akan berkembang *representasi simbol*, yaitu anak dapat memberikan simbol terhadap apa yang dilihat dan dimainkan

Menurut Bergen dalam Dewi Retno Suminar (2009: 6) kelebihan *pretend play* dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak, meliputi kemampuan dalam perencanaan, negosiasi, *problem solving*, dan pencapaian tujuan. Pada anak tunagrahita ringan salah satu kelebihan yang berguna dalam hal ini adalah *problem solving*. Penerapan *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas diharapkan akan membawa anak untuk dapat memecahkan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, dalam hal ini ketika bertransportasi di jalan raya.

Metode yang digunakan tentu terdapat kekurangan dan kelebihan, begitu pula dengan *pretend play*. Kelebihan *pretend play* yang berhubungan langsung dengan anak dalam Miftakhul Huda (2013:209) antara lain sebagai berikut: a) memberi kesan pembelajaran yang kuat dan

tahan lama dalam ingatan siswa, b) menjadi pengalaman belajar yang sulit dilupakan, c) menjadikan kelas lebih dinamis dan antusias, d) siswa dapat memerankan suatu peran yang dibahas dalam proses pembelajaran. Beberapa kelebihan *pretend play* yang berhubungan langsung dengan anak selama proses pembelajaran tersebut menggambarkan *pretend play* membuat anak tertarik dan terkesan mengingat dunia anak-anak berisi kegiatan bermain, sehingga proses pembelajaran menerapkan *pretend play* menjadi sebuah proses pembelajaran yang berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.

Berdasarkan beberapa kelebihan yang sudah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari *pretend play* dalam pembelajaran yakni *pretend play* menimbulkan dan menciptakan perasaan senang dalam diri anak selama pembelajaran hal ini dikarenakan dunia anak merupakan dunia bermain. Perasaan senang tersebut membuat anak menjadi terkesan dengan pembelajaran membuat ingatan siswa kuat dan tahan lama, membuat kelas menjadi antusias dan dinamis. Pembelajaran yang membawa perasaan senang dalam *pretend play* memengaruhi perkembangan kognitif anak, meliputi kemampuan dalam perencanaan, negosiasi, *problem solving*, dan pencapaian tujuan. *Problem solving* sebagai salah satu kelebihan dalam *pretend play* membawa anak seolah-olah menghadapi dunia nyata sesuai dengan peran yang dimainkan agar anak mampu memecahkan masalah apabila kelak berada pada situasi yang sama. Selain hal tersebut melalui permainan *pretend play* membantu anak

memberikan arti terhadap obyek dan perilaku serta representasi simbol, hal ini sangat sesuai apabila diterapkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas, sebab rambu lalu lintas merupakan sekumpulan simbol-simbol dengan diterapkan *pretend play* akan membantu anak untuk memberikan arti dari simbol tersebut.

4. Kekurangan *Pretend Play*

Pretend play dalam proses pembelajaran tentu memiliki kelebihan serta kekurangan dalam pelaksanaannya. Kekurangan atau kelemahan *pretend play* terdiri dari berbagai faktor. Menurut Miftahul Huda (2013:210) kelemahan atau kekurangan *pretend play* antara lain banyak waktu yang dibutuhkan, kesulitan dalam membagi dan menugaskan peran tertentu pada siswa jika tidak dilatih dengan baik, tidak semua materi bisa disampaikan dengan *pretend play*, sulit diterapkan jika kelas tidak kondusif.

Kekurangan dalam *pretend play* tidak hanya dipengaruhi oleh kondisi kelas, kondisi siswa, namun juga mengenai peralatan yang digunakan dalam penerapan *pretend play* mengingat permainan ini menekankan pada peralatan yang digunakan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Heru Rahyubi (dalam Nurvi Prihtyaningsih, 2015: 29) kekurangan *pretend play* antara lain alat-alat yang digunakan sulit diperoleh terkadang mahal, dan memerlukan waktu yang lama.

Berdasarkan beberapa pemaparan mengenai kekurangan *pretend play* dapat disimpulkan bahwa kekurangan tersebut berasal dari waktu

pelaksanaan *pretend play* yang membutuhkan waktu lama, peralatan yang digunakan seringkali sulit untuk didapatkan dan membutuhkan biaya relatif mahal, tidak semua materi dapat diterapkan *pretend play*, sulit diterapkan di kelas yang tidak kondusif, dan kesulitan dalam pembagian peran serta tugas yang dimainkan dalam *pretend play* apabila anak tidak dilatih dengan baik.

F. Penerapan *Pretend Play* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan

Pretend play adalah sebuah permainan aktif yang dilakukan dengan pura-pura menggunakan peralatan yang mendukung unsur berpura-puranya. *Pretend play* merupakan sebuah permainan sosiodrama namun berbeda dengan *role play*. Menurut Dewi Retno Suminar (2009: 5) *pretend play* dan *role play* berbeda, dalam *role play* lebih menekankan pada peran yang dimainkan, namun dalam *pretend play* yang ditekankan adalah peraturan dalam permainan tersebut dan peralatan yang digunakan yang menunjang unsur “pura-pura” dalam permainan.

Penerapan *pretend play* pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo. Kemampuan mengenal rambu lalu lintas dengan penerapan *pretend play* dilaksanakan dengan melakukan permainan yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari anak atau sering dilakukan dengan anak misalnya menjadi polisi lalu lintas, menjadi pengemudi kendaraan, dan sebagainya. Pada penerapan *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu

lalu lintas digunakan peralatan seperti alat peraga edukasi yang menyerupai rambu lalu lintas, diantaranya rambu dilarang parkir, dilarang stop, dilarang masuk/lewat, rambu lampu lalu lintas, dan lainnya.

Berikut ini merupakan penjelasan tahap-tahap yang dilaksanakan dalam penerapan *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas:

1. Peneliti dan guru berdiskusi dalam penyusunan Rancangan Program Pembelajaran (RPP)
2. Peneliti dan guru berdiskusi dalam penyusunan skenario yang akan ditampilkan dalam penerapan *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas
3. Siswa menerima penjelasan dari guru mengenai tujuan dari pembelajaran
4. Siswa menerima penjelasan mengenai apa yang akan dilaksanakan saat menerapkan *pretend play*.
5. Siswa mendengarkan cerita yang dibacakan guru, cerita tersebut akan dimainkan dalam *pretend play*
6. Guru memberikan penjelasan dan membagi peran yang akan dimainkan masing-masing anak.
7. Guru menjelaskan dan mengenalkan nama dan fungsi masing-masing alat peraga yang berupa rambu-rambu lalu lintas
8. Guru menjelaskan aturan permainan *pretend play* kepada masing-masing siswa menurut peran yang dimainkannya

9. Guru memberi contoh dan mempraktekkan salah satu peran dalam sebuah adegan permainan tersebut
10. Siswa melakukan permainan pura-pura sesuai dengan cerita dan peran masing-masing
11. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai isi cerita kepada siswa secara berulang-ulang
12. Guru memberikan bantuan berupa verbal atau tindakan jika siswa mengalami kesulitan memerankan peran dalam dialog atau naskah
13. Siswa bersama dengan guru memberi kesimpulan terhadap hasil kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru memberikan penegasan dan diskusi materi yang telah dilaksanakan.

G. Kerangka Berpikir

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang memiliki hambatan secara akademik dan kemampuan adaptasi sosial, dengan IQ berkisar 50-70. Hal tersebut menyebabkan anak tunagrahita mengalami hambatan dalam bidang akademik, komunikasi, pengembangan diri, ketrampilan sosial dan keselamatan.

Hambatan ini menyebabkan anak tunagrahita memiliki keterbatasan merawat diri dan pengembangan diri. Hal tersebut mengakibatkan anak tunagrahita ringan masih membutuhkan bantuan dari orang lain dan kurangnya kemandirian dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Salah satunya adalah kurangnya kemampuan dalam menjaga keselamatan diri dan menghindari bahaya, dalam hal ini pada saat berlalu lintas. Kemampuan menjaga

keselamatan diri dan menghindari bahaya saat berlalu lintas dapat diterapkan dengan mengenal rambu lalu lintas.

Mengenal rambu lalu lintas merupakan salah satu dari ruang lingkup pembelajaran bina diri atau pengembangan diri bagi tunagrahita ringan. Mengenal rambu lalu lintas merupakan salah satu cara untuk menjaga keselamatan diri dan menghindari bahaya saat berlalu lintas. Pembelajaran mengenal rambu lalu lintas diberikan pada anak tunagrahita ringan agar dapat bertransportasi dan berlalu lintas secara mandiri. Salah satu syarat untuk dapat bertransportasi dan berlalu lintas secara yaitu dengan mengenal rambu lalu lintas, dimana kegiatan bertransportasi kelak akan menunjang dalam kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, mengenal rambu lalu lintas merupakan sebuah kemampuan yang sangat penting untuk ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi lapangan sebelum tindakan yang telah dilakukan, anak tunagrahita ringan di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo belum memiliki kemampuan mengenal rambu lalu lintas. Hal tersebut dibuktikan ketika anak tunagrahita yang duduk di kelas III SDLB sebelum diberikannya tindakan mendapatkan pertanyaan dari guru seputar rambu lalu lintas yang sering dilihat dan berada di lingkungan sekitar sekolah, anak tunagrahita ringan di kelas III SDLB hanya beberapa pertanyaan yang dapat dijawab dengan benar, dan dengan bantuan dari guru baik secara verbal maupun tindakan.

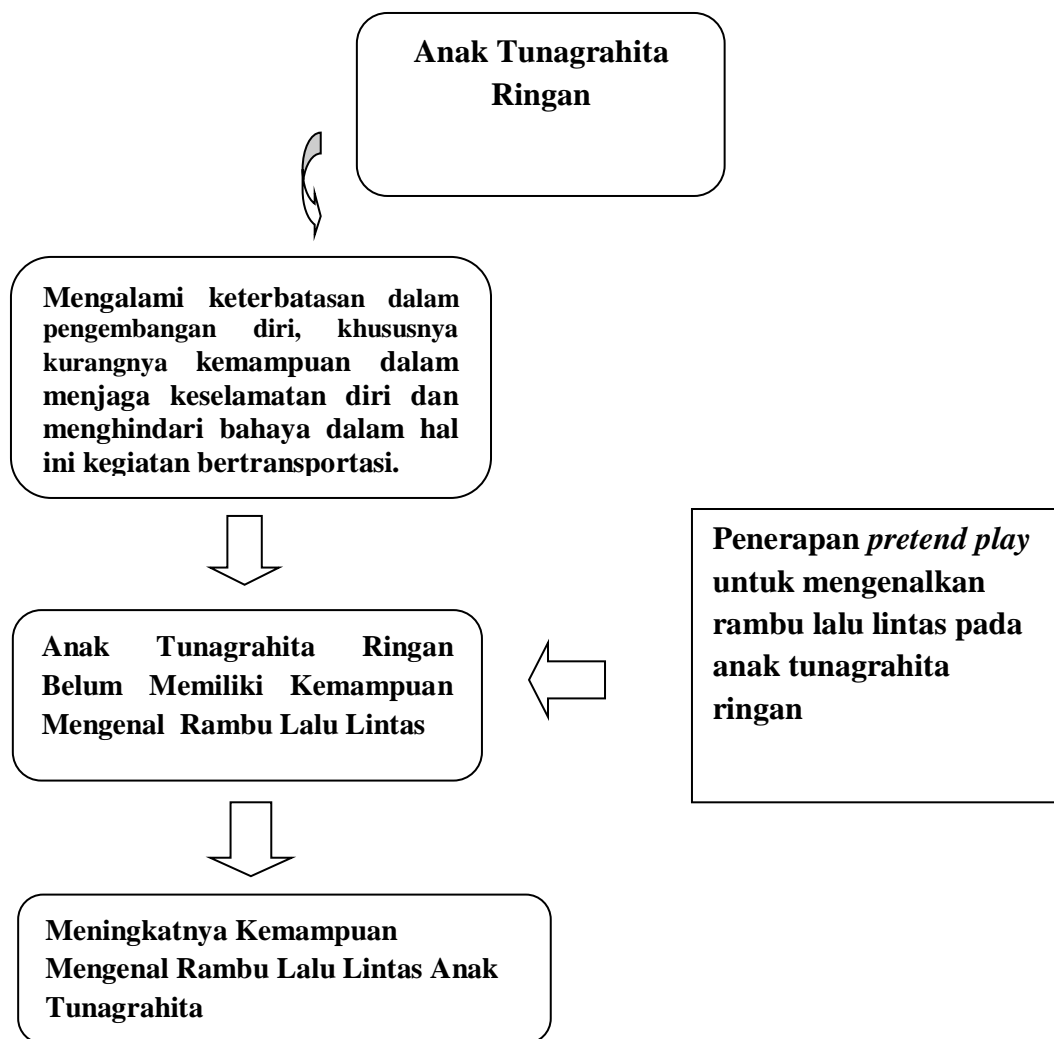
Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas adalah *pretend play*. Menurut

Purwandari (2003:4) *pretend play* adalah permainan aktif yang dahulu banyak dilakukan oleh anak-anak yang dimainkan dengan berpura-pura berpura-pura, permainan ini hampir serupa dengan sosiodrama tetapi lebih menekankan pada alat permainannya, dan disesuaikan dengan minat anak serta perkembangan jaman. Menurut Hendrick (Dewi Retno Suminar, 2009:6) *pretend play* dikelompokkan dalam beberapa jenis di antaranya permainan rumah, permainan pasar, berkemah, permainan rumah sakit, permainan kantor, memandikan bayi, permainan pesta ulang tahun, dan permainan melakukan perjalanan. Penerapan *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada penelitian ini menggunakan jenis permainan melakukan perjalanan.

Penerapan metode *pretend play* menggunakan salah satu jenis permainan melakukan perjalanan untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas yaitu dengan membagi peran pada siswa dalam kelas tersebut sesuai dengan cerita yang sudah disusun sebelumnya. Pada cerita tersebut anak tunagrahita berpura-pura berada dalam sebuah perjalanan, terdapat seorang anak berpura-pura menjadi pengemudi, menjadi penumpang, dan menjadi seorang polisi. Peran tersebut dilakukan secara bergantian, sehingga anak tunagrahita dapat memerankan semua peran. Dalam penerapan *pretend play* anak berpura-pura memerankan polisi, pengemudi, dan penumpang dilengkapi dengan peralatan yang mendukung unsur berpura-pura dan pengenalan rambu lalu lintas, salah satu peralatannya adalah miniatur rambu lalu lintas.

Pretend play yang dilengkapi dengan peralatan yang mendukung permainan pura-pura tersebut membawa anak untuk berimajinasi dan seolah-olah berada di dunia nyata. Penggunaan peralatan yang mendukung unsur berpura-pura merupakan salah satu ciri khas *pretend play* selain peraturan yang diterapkan selama permainan berlangsung. Melalui metode *pretend play* ini anak tunagrahita yang mengalami kesulitan dalam berpikir secara abstrak dapat belajar secara konkret atau seolah-olah berada di kehidupan nyata. Pembelajaran konkret karena anak mendapatkan pengalaman-pengalaman secara langsung seolah-olah berada dalam sebuah perjalanan di jalan raya. Selain hal tersebut, melalui metode ini anak dapat belajar serta bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik. Oleh karena itu, anak tunagrahita tidak hanya mendapat ilmu, tetapi karena pembelajaran disertai dengan bermain anak mengikuti dengan perasaan senang diharapkan materi serta pengalaman yang didapat dapat diingat dan berkesan bagi anak.

Melalui penelitian ini, diharapkan anak tunagrahita dapat belajar mengenal rambu lalu lintas secara konkret dan seolah-olah berada pada situasi yang nyata serta menyenangkan. Dengan demikian kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita dapat meningkat, dan anak tunagrahita dapat bertransportasi secara mandiri.



Gambar 6. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir dan teori di atas, maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut, kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di Muhammadiyah Dekso Kulonprogo dapat ditingkatkan adalah melalui penerapan *pretend play*.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

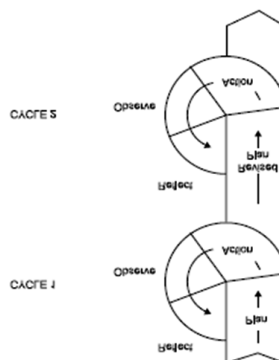
Jenis penelitian ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Menurut Nizar Alam Hamdani dan Dody Hermana (2008:43) penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan penelitian berupa mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan atau aksi dengan sengaja dimunculkan di dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Hal tersebut sejalan menurut Zainal Aqib (2006:12) penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap berbagai kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Dengan demikian penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dengan mencermati kegiatan belajar yang muncul setelah dengan sengaja diberikan tindakan (aksi) yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi di sebuah kelas dengan memperbaiki masalah serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian dengan memberikan sebuah tindakan untuk memperbaiki serta meningkatkan pembelajaran di kelas. Menurut Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2006:109) penelitian tindakan kelas memiliki karakteristik yang khas yaitu adanya tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu

lalu lintas anak tunagrahita ringan dengan menerapkan *pretend play*. Penelitian tindakan kelas memiliki karakteristik yang khas seperti yang sudah dipaparkan di atas, pada penelitian ini tindakan atau aksi yang digunakan untuk memperbaiki atau meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas yaitu dengan penerapan *pretend play* pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo.

B. Rancangan Penelitian

Jenis rancangan atau desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan kelas oleh Kemmis & Mc Taggart dalam Suharsimi Arikunto (2010:92). Penelitian tindakan kelas berdasarkan desain atau rancangan dari Kemmis & Mc Taggart setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan pokok diantaranya perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Desain atau rancangan penelitian tindakan kelas dari Kemmis & Mc Taggart tersebut terdapat pada gambar 7.



Gambar 7. Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis dan Taggart
(Sumber: Sa'dun Akbar, 2010: 30)

Berikut adalah penjelasan dari perencanaan tahapan-tahapan desain penelitian tindakan kelas Kemmis dan Taggart yang akan dilaksanakan:

1. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan ini berisi tentang kegiatan mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah. Kegiatan selanjutnya adalah bersama dengan guru kelas mendiskusikan masalah yang ditemui dan merencanakan serta merancang tindakan. Pada tahapan ini peneliti mempersiapkan hal-hal yang akan dilaksanakan pada tahapan pelaksanaan atau tindakan penerapan *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo.

2. Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan apa yang sudah dirancang dan direncanakan sebelumnya bersama dengan guru kelas. Pada tahapan ini pengimplemantasian *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo.

3. Observasi

Tahapan ini merupakan tahapan pengamatan oleh peneliti mengenai kejadian-kejadian yang terjadi pada proses tindakan. Observasi yang dilakukan dilakukan dengan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti. Observasi dilaksanakan pada saat

pembelajaran sesuai panduan atau aturan yang telah dibuat sebelumnya.

4. Refleksi

Kegiatan pada tahap ini adalah mengumpulkan data dan menganalisis data dengan melihat dampak yang terjadi setelah dilakukannya tindakan. Tujuannya adalah mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi selama kegiatan pelaksanaan berlangsung serta untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tindakan meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas. Refleksi berupa diskusi anatar guru dan peneliti mengenai kelebihan, hambatan yang ada dan mencari jalan keluar.

C. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, jenis penelitian ini dilaksanakan berbentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan atau komponen diantaranya perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut Ali Muhson (2008: 5) penelitian tindakan kelas bersifat kolaboratif yaitu melibatkan guru, kepala sekolah, teman sejawat, dan lain- lain dalam mengembangkan teori. Pada penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif, yang melibatkan peneliti dan guru kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo. Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan digambarkan pada langkah-langkah di bawah ini.

1. Siklus I

a. Perencanaan tindakan

Tahap perencanaan tindakan diawali dengan observasi pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo. Observasi bertujuan untuk mengetahui kemampuan bina diri dalam hal ini mengenal rambu lalu lintas. Hal tersebut berguna untuk mengetahui kemampuan awal anak tunagrahita ringan kelas III SDLB, melalui kemampuan awal tersebut kemudian dapat digunakan untuk merencanakan tindakan. Pada tahap perencanaan ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Peneliti dan guru berdiskusi dalam kegiatan perancangan program-program yang akan dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas. Hal-hal yang dilaksanakan pada tahap perencanaan diantaranya:

- 1) Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas untuk melakukan kolaborasi dalam menentukan fokus penelitian yaitu kemampuan mengenal rambu lalu lintas
- 2) Peneliti dan guru berdiskusi tentang cara pelaksanaan menggunakan metode *pretend play* yang akan diterapkan dalam pembelajaran pengembangan diri mengenal rambu lalu lintas.
- 3) Peneliti mengkonsultasikan soal *pretest* yang akan dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak dan soal *post test* untuk mengetahui hasil dari penerapan metode *pretend play*.

- 4) Mengukur kemampuan awal anak menggunakan *pre test*, kemudian peneliti dan guru bersama-sama mengevaluasi hasil *pretest* kemampuan siswa mengenal rambu lalu lintas.
- 5) Membuat rencana pembelajaran yang disusun dan ditulis menjadi rencana program pembelajaran (RPP) mengenai materi yang akan diberikan atau tindakan yang akan diberikan kepada siswa. Peneliti menyusun RPP kemudian mengkonsultasikan serta mendiskusikan dengan guru kelas. RPP digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan tindakan dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas.
- 6) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi, yang akan digunakan untuk mengamati kejadian-kejadian yang selama proses pelaksanaan pemberian tindakan.
- 7) Menentukan jenis evaluasi yang akan digunakan
- 8) Mempersiapkan berbagai peralatan yang mendukung selama penerapan *pretend play*. Perlengkapan yang dipersiapkan dalam penerapan *pretend play* diantaranya kostum, tiruan dari rambu-rambu lalu lintas, dan perlengkapan yang mendukung pengenalan rambu-rambu lalu lintas lainnya.
- 9) Mempersiapkan alat tes penelitian. Tes ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan, yang berupa peningkatan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas.

b. Tindakan

Tahap tindakan merupakan tahap pelaksanaan dari rancangan program pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya. Pada satu siklus terdiri dari empat pertemuan. Setiap pertemuan diberikan materi pengenalan rambu lalu lintas yang berbeda dalam penerapan metode *pretend play*.

Pada pertemuan pertama pemberian tindakan berupa pengenalan rambu lalu lintas yang terdiri dari lampu lalu lintas, rambu parkir, dan rambu dilarang parkir. Pertemuan ke dua pengenalan rambu meliputi rambu stop atau berhenti, dan rambu dilarang berhenti/stop. Pertemuan ke tiga pengenalan rambu lalu lintas dilarang melintas. Pertemuan ke empat adalah mengulang semua rambu yang sudah disampaikan sebelumnya. Langkah-langkah yang dilakukan saat pelaksanaan penerapan *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas adalah sebagai berikut

Kegiatan awal

- 1) Siswa menjawab salam pembuka
- 2) Siswa bersama-sama atau dipimpin salah seorang siswa berdoa untuk memulai pembelajaran
- 3) Siswa dikondisikan untuk memulai pembelajaran dan melaksanakan presensi

Kegiatan Inti

- 1) Siswa memerhatikan persepsi dari guru berupa gambaran awal mengenai materi, pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan atau yang sudah disampaikan sebelumnya
- 2) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan dari materi mengenal rambu lalu lintas
- 3) Siswa mendengarkan penjelasan nama dan fungsi masing-masing alat peraga yang berupa rambu-rambu lalu lintas
- 4) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai apa yang akan dilaksanakan saat menerapkan *pretend play*.
- 5) Siswa mendengarkan cerita yang dibacakan oleh guru, cerita tersebut akan dimainkan dalam *pretend play*
- 6) Siswa mendengarkan penjelasan mengenai peran yang akan dimainkan masing-masing anak.
- 7) Siswa mendengarkan penjelasan aturan permainan *pretend play* kepada masing-masing siswa menurut peran yang dimainkannya
- 8) Siswa menceritakan kembali dan menyebutkan peran dari cerita yang akan dimainkan
- 9) Siswa dan guru mempersiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan pura-pura
- 10) Siswa memerhatikan contoh salah satu peran yang dilakukan guru pada sebuah adegan permainan tersebut

- 11) Siswa melakukan permainan pura-pura sesuai peran yang dimainkannya
- 12) Siswa mendapatkan bantuan berupa verbal atau tindakan jika siswa mengalami kesulitan memerankan peran dalam cerita
- 13) Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan *pretend play*
- 14) Siswa dan guru membereskan peralatan yang digunakan

Kegiatan akhir

- 1) Siswa dan guru bertanya jawab seputar materi rambu lalu lintas yang digunakan dalam *pretend play*
- 2) Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi
- 3) Siswa bersama-sama berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa
- 4) Salam

c. Pengamatan

Penelitian ini dilaksanakan dengan cara peneliti melakukan observasi secara langsung. Peneliti mengamati dan mencatat semua kegiatan yang terjadi selama proses tindakan dilaksanakan. Observasi dilaksanakan dengan berdasarkan pedoman observasi yang telah dipersiapkan. Observasi dilakukan terhadap semua

proses pelaksanaan pengenalan rambu-rambu lalu lintas dengan penerapan *pretend play*.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan maupun kelebihan yang terjadi selama pemberian tindakan saat pembelajaran. Refleksi berguna untuk mengkaji, serta mengevaluasi seluruh tindakan yang sudah dilaksanakan berdasarkan data yang sudah diperoleh untuk memperbaiki serta menyempurnakan tindakan pada siklus I dan selanjutnya. Kegiatan refleksi berupa diskusi antara guru dengan peneliti untuk mengetahui dimana letak keberhasilan dan hambatan selama pelaksanaan tindakan, sehingga dapat untuk menentukan rencana pada siklus II. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam melakukan refleksi adalah:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran mengenal rambu lalu lintas menggunakan metode *pretend play*
- 2) Hambatan yang ditemui guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode *pretend play*
- 3) Merencanakan tindakan selanjutnya, jika tindakan yang dilaksanakan belum berhasil dicapai.

2. Siklus II

Kegiatan pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Tahapan pada siklus II sama dengan siklus I. Namun, pada siklus II ini sudah

mendapatkan perbaikan dari kekurangan kekurangan yang ada pada siklus I. Oleh karena itu, ketika dilakukan evaluasi pada akhir siklus II didapati hasil adanya peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan maka siklus berhenti. Namun, apabila pada akhir siklus II ketika dievaluasi tidak terjadi peningkatan atau belum memenuhi kriteria keberhasilan maka dilaksanakan siklus ke III.

D. Tempat dan Setting Penelitian

Lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian adalah SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo. SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo beralamatkan di Jalan Dekso-Samigaluh km 2, No.56 Banjararum, Kalibawang, Kulonprogo. SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo dipilih sebagai lokasi penelitian melalui observasi sebelumnya. Lokasi ini dipilih karena SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo karena terdapat anak tunagrahita ringan yang kemampuan mengenal rambu lalu lintas masih tergolong rendah, sehingga perlu ditingkatkan. Selain hal tersebut, letak geografis sekolah berdekatan dengan jalan raya yang terdapat rambu lalu lintas yang berupa rambu pengatur jalan. Oleh karena itu, lokasi penelitian ini dipilih.

Setting penelitian yang digunakan adalah di dalam ruang kelas III, untuk mengamati proses pembelajaran, melaksanakan tes, dan menerapkan *pretend play*.

E. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan pada semester genap pada tahun ajaran 2015/2016.

Tabel 2. Waktu Pelaksanaan Penelitian

No.	Waktu	Kegiatan Penelitian
1.	Minggu I	Observasi terhadap kemampuan awal siswa mengenal rambu-rambu lalu lintas untuk menentukan tindakan siklus 1
2.	Minggu II	Melakukan tindakan siklus 1
3.	Minggu III	Mengadakan evaluasi dan refleksi pasca tindakan siklus 1 untuk mengetahui hasil peningkatan untuk dilakukan tindakan siklus II sebagai pementapan atau pengulangan jika belum berhasil
4.	Minggu IV	Melakukan tindakan siklus II

F. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelas III SDLB tunagrahita ringan di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo. Siswa kelas III SDLB berjumlah 3 siswa, terdiri dari 2 laki-laki, dan 1 orang siswa perempuan. Subjek laki-laki terdiri dari DR yang berusia 12 tahun, AR berusia 11 tahun. Subjek perempuan berinisial SDR yang berusia 18 tahun. Karakteristik masing-masing subjek sebagai berikut.

1. Subjek DR

Subjek DR merupakan salah seorang siswa tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso. DR berusia 12 tahun. DR memiliki kemampuan motorik kasar dan halus yang baik. Kemampuan dalam bersosialisasi DR tergolong baik, namun

perbendaharaan kata yang dimiliki lebih rendah dari anak seusianya. Kemampuan dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari yang dimiliki DR dalam hal ini kegiatan menolong diri tergolong baik, namun sesekali masih memerlukan bimbingan dari orangtua dan guru. Kemampuan pengembangan diri atau bina diri dalam aspek lain yakni menjaga keselamatan dan menghindari bahaya di jalan raya dalam hal ini kemampuan mengenal rambu lalu lintas masih belum menunjukkan kemampuan yang baik.

2. Subjek SDR

Subjek SDR merupakan siswa perempuan yang duduk di kelas III SDLB yang berusia 18 tahun. SDR memiliki kemampuan komunikasi dan bantu diri yang baik. Ketrampilan sosial yang dimiliki oleh SDR belum terlihat baik, hal ini terlihat ketika bergaul dan melakukan percakapan. SDR belum dapat untuk membedakan bagaimana cara berbicara dengan anak seusianya ataupun dengan yang lebih tua. SDR belum memiliki kemampuan penggunaan waktu luang dan pengarahan yang baik, hal ini terbukti ketika waktu pulang sekolah tiba SDR masih tetap berada di sekolah sampai salah satu guru yang mengingatkan dan menegurnya untuk pulang.

3. Subjek AR

Subjek AR merupakan salah satu dari siswa laki-laki di kelas III SDLB. AR berusia 11 tahun. AR memiliki motorik kasar dan halus yang baik dan tidak mengalami gangguan. Pada kemampuan

komunikasi, AR memiliki kemampuan yang cukup baik namun artikulasi atau pengucapan terdengar kurang jelas sehingga lawan bicara seringkali kurang memahami maksud perkataan AR. Jari-jarinya diketukkan di kepala apabila AR merasa kebingungan atau kesulitan dalam berpikir. Pada kemampuan menolong diri AR seringkali masih membutuhkan bimbingan dari orangtua. AR berangkat dan pulang sekolah masih bersama orangtua.

G. Variabel Penelitian

Pada penelitian terdapat variabel-variabel yang saling berakitan dan mendukung dalam penerapannya. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008: 39). Pada penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Melalui Penerapan *Pretend Play* pada Anak Tunagrahita Ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo” terdapat dua variabel antara lain sebagai berikut.

1. Variabel bebas merupakan variabel yang memiliki pengaruh atau sebagai sebab adanya perubahan pada variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah penerapan *pretend play*.
2. Variabel terikat adalah variabel yang mendapatkan pengaruh atau yang mendapatakibat dari variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikat adalah kemampuan mengenal rambu lalu lintas.

H. Definisi Operasional

1. Anak tunagrahita ringan adalah anak yang memiliki IQ berkisar 50-70, mengakibatkan anak tunagrahita memiliki hambatan dalam bidang akademik. Oleh karena itu, berpengaruh pada kecerdasannya, kemampuan sosial, kemandirian, dan fungsi-fungsi mental lainnya. Anak tunagrahita yang dimaksud adalah anak tunagrahita ringan kelas 3 SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo.
2. Kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas adalah salah satu materi dalam pembelajaran pengembangan diri yang memuat kemampuan untuk mengenal yang berhubungan dengan bagian perlengkapan jalan yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan/atau perpaduan yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk bagi pengguna jalan
3. *Pretend play* adalah salah satu metode pembelajaran dalam bentuk permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas dimana permainan pura-pura ini bersifat aktif menyerupai sosiodrama hanya saja lebih menekankan pada alat permainannya, dalam hal ini pada simbol-simbol lalu lintas. Sehingga anak dibawa seolah-olah berada di dunia nyata yang memudahkannya untuk berpikir secara konkret karena anak tunagrahita mengalami kesulitan berpikir abstrak.

I. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari tiga teknik. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan, akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Tes

Tes dilaksanakan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan dan tes perbuatan. Tes dilaksanakan sebelum penerapan *pretend play* (pra tindakan) dan setelah diterapkannya *pretend play* (pasca tindakan). Tes berupa pemberian pertanyaan kepada siswa yang kemudian dijawab secara lisan. Pertanyaan tersebut mengenai kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas, yang terdiri dari menyebutkan rambu-rambu lalu lintas dan arti dari simbol rambu-rambu lalu lintas tersebut. Tes lisan dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan cara guru memberikan pertanyaan kepada siswa, dimana pertanyaan tersebut sudah disusun atau dipersiapkan sebelumnya oleh peneliti.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan terhadap suatu kegiatan. Menurut Wina Sanjaya (2011:86) observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengamati setiap kejadian selama pemberian tindakan berlangsung dengan alat observasi mengenai hal-hal yang akan diamati dan teliti. Teknik observasi yang digunakan

dalam penelitian ini adalah partisipatif. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan gambaran sebenarnya mengenai kemampuan anak dalam mengenal rambu lalu lintas, selain itu juga untuk mengamati bagaimana kegiatan proses pembelajaran dengan penerapan *pretend play* berlangsung. Observasi dilaksanakan pada saat pemberian tindakan pada siklus I dan siklus II.

3. Wawancara

Pada penelitian ini wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak berstruktur. Menurut Sugiyono (2008:197) wawancara tidak berstruktur merupakan wawancara bebas, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang disusun sebelumnya dalam pengumpulan data. Dengan demikian pada metode pengumpulan data ini tidak menggunakan pedoman dalam pelaksanaannya. Melalui wawancara tidak berstruktur peneliti mendapatkan informasi yang lebih mendalam karena dalam wawancara ini tidak hanya berpaku pada pedoman wawancara saja, namun dapat mengajukan pertanyaan berdasarkan analisis jawaban dari narasumber. Wawancara tidak berstruktur dilakukan kepada wali kelas III SDLB tunagrahita ringan, untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran mengenal rambu lalu lintas.

J. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat sebagai sarana pengumpulan data dalam sebuah penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:160) instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan serta dipilih seorang peneliti pada saat pengumpulan data agar kegiatan tersebut dilaksanakan secara sistematis dan mudah untuk dikelola. Instrumen penelitian sebagai alat bantu digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan kelas III SDLB dengan menerapkan *pretend play*. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa panduan observasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Panduan tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas

Tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas digunakan untuk mengukur kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal rambu lalu lintas. Tes dilaksanakan sebelum pemberian tindakan atau pra tindakan (*pre-test*) dan setelah pemberian tindakan/ pasca tindakan (*post-test*). Tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas berupa tes lisan dan tes perbuatan. Tes lisan terdiri dari menyebutkan arti dari rambu lalu lintas, membedakan simbol atau gambar rambu lalu lintas sesuai sesuai arti dari simbol atau gambar tersebut. Tes perbuatan terdiri dari menunjukkan rambu lalu lintas yang disebutkan atau

diminta oleh guru. Hasil penilaian dengan memberikan tanda *check list*. Langkah - langkah dalam menyusun instrumen tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan sebagai berikut:

- 1) Menentukan kompetensi inti pada pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita.

Kompetensi Inti : Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri

- 2) Menentukan kompetensi dasar

Kompetensi Dasar : Anak dapat mengenal rambu lalu lintas di lingkungannya, dan anak dapat menerapkan kemampuan pengembangan diri berlalu lintas.

- 3) Menentukan indikator sesuai dengan kompetensi dasar.

Adapun indikator yang ditetapkan sebagai berikut:

- a) Siswa mampu menjawab pertanyaan secara lisan beberapa arti dari gambar rambu lalu lintas. Rambu lalu lintas terdiri dari gambar lampu lalu lintas, rambu tempat parkir, rambu dilarang parkir, rambu dilarang melintas/ masuk, rambu tanda berhenti, dan rambu tanda tidak diperbolehkan berhenti.

- b) Siswa mampu membedakan rambu lalu lintas sesuai dengan artinya, yaitu:

(1) Rambu dilarang parkir dan rambu diperbolehkan parkir

- (2) Rambu tanda tempat diperbolehkan berhenti/stop dan rambu tidak diperbolehkan berhenti/stop
 - (3) Rambu lampu pengatur lalu lintas hati-hati dan rambu pengatur lalu lintas berhenti
 - (4) Rambu lampu pengatur lalu lintas berhenti dan rambu pengatur lalu lintas berjalan
- c) Siswa mampu menunjukkan rambu-rambu lalu lintas berdasarkan nama atau arti dari gambar rambu lalu lintas, antara lain:
- (1) Menunjukkan rambu lampu pengatur lalu lintas berhenti
 - (2) Menunjukkan rambu lampu pengatur lalu lintas hati-hati
 - (3) Menunjukkan rambu lampu pengatur lalu lintas berjalan
 - (4) Menunjukkan rambu lalu lintas diperbolehkan parkir
 - (5) Menunjukkan rambu lalu lintas dilarang parkir
 - (6) Menunjukkan rambu lalu lintas stop
 - (7) Menunjukkan rambu lalu lintas dilarang berhenti/stop
 - (8) Menunjukkan rambu lalu lintas dilarang melintas/lewat

- d) Menentukan jumlah soal dalam tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan.
- e) Menyusun kisi-kisi instrumen tes dan soal. Kisi-kisi tersebut antara lain sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi - Kisi Instrumen Tes Lisan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri	Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas di lingkungannya	1. Menyebutkan arti dari rambu lampu pengatur lalu lintas	1,2,3	3
			2. Menyebutkan arti rambu diperbolehkan parkir	4	1
			3. Menyebutkan arti dari rambu tidak diperbolehkan parkir	5	1
			4. Menyebutkan arti dari rambu dilarang melintas	6	1
			5. Menyebutkan arti dari rambu tanda berhenti/stop	7	1
			6. Menyebutkan arti dari rambu tidak diperbolehkan berhenti	8	1
			7. Membedakan rambu tempat diperbolehkan parkir dan rambu dilarang parkir	9	1
			8. Membedakan rambu stop dan rambu tidak diperbolehkan stop	10	1
			9. Membedakan rambu lampu pengatur lalu lintas berhenti dan rambu lampu pengatur lalu lintas hati-hati	11	1
			10. Membedakan rambu lampu lalu lintas berhenti dan rambu lampu lalu lintas berjalan	12	1

Tabel 4. Kisi- Kisi Instrumen Tes Perbuatan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
1.	Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri	Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas di lingkungannya	1. Menunjukkan rambu lampu lalu lintas berhenti	1	1
			2. Menunjukkan rambu lampu lalu lintas hati-hati	2	1
			3. Menunjukkan rambu lampu lalu lintas berjalan	3	1
			4. Menunjukkan rambu tempat diperbolehkan parkir	4	1
			5. Menunjukkan rambu dilarang parkir	5	1
			6. Menunjukkan rambu stop/ berhenti	6	1
			7. Menunjukkan rambu dilarang berhenti/ stop	7	1
			8. Menunjukkan rambu dilarang masuk/melintas	8	1

b. Panduan Observasi

Panduan observasi pada penelitian ini berbentuk *check list*. Panduan observasi digunakan untuk mengamati partisipasi anak selama proses pemberian tindakan. Instrumen observasi yang digunakan oleh peneliti terdiri dari panduan observasi partisipasi siswa dan instrumen observasi pembelajaran mengenal rambu-rambu lalu lintas melalui penerapan *pretend play*. Pada penelitian ini cara penilaian dengan memberikan ceklis pada skor, dimana skor tersebut memiliki keterangan sesuai dengan kondisi di lapangan. Adapun kisi-kisi panduan observasi sebagai berikut.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas

No.	Komponen	Sub Komponen	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Partisipasi siswa dalam pembelajaran tentang rambu lalu lintas dengan <i>pretend play</i>	1. Kegiatan awal	a. Siswa menjawab salam dan ikut berdoa untuk memulai pembelajaran b. Siswa memperhatikan apersepsi dan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai	1 2	1 1
		2. Kegiatan Inti	a. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan apa yang akan dilaksanakan saat menerapkan <i>pretend play</i> b. Siswa memperhatikan guru ketika membagi peran dan aturan permainan yang akan dimainkan dalam <i>pretend play</i> c. Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru yang membacakan cerita yang akan dimainkan dalam <i>pretend play</i> d. Siswa menceritakan kembali dan menyebutkan peran dari cerita yang akan dimainkan e. Siswa mempersiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan f. Siswa memperhatikan contoh dari guru ketika mempraktikkan salah satu peran dalam permainan <i>pretend play</i> g. Siswa berperan sesuai dengan cerita dan bimbingan guru h. Antusias siswa selama penerapan <i>pretend play</i> i. Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i> j. Siswa menjawab pertanyaan dari mengenai rambu lalu lintas dengan bimbingan guru	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
		3. Kegiatan akhir	a. Siswa dengan bimbingan guru untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab b. Siswa bersama-sama berdoa untuk mengakhiri pembelajaran dan menjawab salam dari guru c. Antusias siswa selama kegiatan penutup berupa membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan	13 14 15	1 1 1

Selain panduan observasi partisipasi siswa, dalam penelitian ini juga melakukan observasi pada guru untuk melihat kinerja guru dalam melakukan pembelajaran menggunakan metode *pretend play*. Pada observasi pembelajaran mengenai kinerja guru pengisian lembar observasi dengan memberikan *check list* pada baris ya dan tidak. Baris “ya” apabila guru melaksanakan, dan “tidak” apabila guru tidak melaksanakan

Tabel 6. Kisi-Kisi Observasi Proses Pembelajaran dalam Penerapan Metode *Pretend Play*

	Variabel	Komponen	Indikator
1	Pembelajaran mengenal rambu lalu lintas melalui penerapan metode <i>pretend play</i>	1. Kegiatan Awal	1.1 Membuka pembelajaran dengan salam dan doa 1.2 Apersepsi dan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai
2. Kegiatan Pembelajaran		2.1 Menjelaskan materi pengenalan rambu lalu lintas 2.2 Menjelaskan mengenai <i>pretend play</i> 2.3 Membagi peran dalam yang dimainkan dalam <i>pretend play</i> 2.4 Membacakan cerita yang akan dimainkan 2.5 Mempersiapkan peralatan yang digunakan 2.6 Memberikan contoh salah satu peran dalam <i>pretend play</i> 2.7 Memberikan bantuan verbal maupun tindakan selama penerapan <i>pretend play</i> 2.8 Antusias dalam penyampaian materi atau pembelajaran 2.9 Keaktifan dalam membimbing penerapan <i>pretend play</i>	
3. Kegiatan Penutup		3.1 Mengadakan tanya jawab seputar materi yang disampaikan 3.2 Menyimpulkan materi bersama siswa 3.3 Menutup pembelajaran dengan doa dan salam	

2. Kriteria Penilaian

a. Panduan Tes

Pedoman penilaian tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas dalam penelitian ini terdiri dari pedoman penilain tes lisan dan tes perbuatan. Tes lisan dan perbuatan terdiri empat kriteria. Adapun kriteria penilaian tes lisan dan perbuatan antara lain:

- a) Skor 1 : bila siswa tidak mampu meskipun dengan bantuan guru
- b) Skor 2 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal dan non verbal
- c) Skor 3 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal atau non verbals
- d) Skor 4 : bila siswa mampu tanpa bantuan guru

Langkah-langkah yang dilaksanakan untuk memberikan skor pada hasil tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan, antara lain:

- a. Menentukan rentang skor (skor maksimal – skor minimal)
- b. Menentukan jumlah kategori, yakni sangat baik, baik, cukup, kurang.
- c. Menghitung interval skor, berdasarkan rumus menurut Sudjana (2005:47) yakni:

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{jumlah kategori}}$$

Perhitungan skor hasil tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan, antara lain:

Skor maksimal : 80

Skor minimal : 20

Jumlah kategori : 4

$$\text{Interval (p)} : \frac{(80-20)}{4} = 15$$

Interval yang digunakan pada penelitian adalah 15. Interval tersebut kemudian dimasukkan dalam empat kategori. Kategori hasil tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita, dengan skor minimal 20 dan skor maksimal 80. Skor yang diperoleh anak tunagrahita kemudian dimasukkan dalam kategori yang sudah ditentukan, sebagai alat bantu untuk alat bantu untuk menentukan kategori penilaian, peneliti menggunakan penskoran menurut Ngalim Purwanto (2006:102) yakni:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP = Nilai dalam ratusan yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal dari tes

100 = bilangan tetap

Tabel 7. Kategori Penilaian Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Ringan

Skor	Persentase (%)	Kategori
66-80	82,5-100	Sangat Baik
51-65	63,75-81,25	Baik
36-50	45 -62,5	Cukup
21-35	26,25-43,75	Kurang

b. Panduan Observasi

Pedoman Penilaian observasi partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria, antara lain.

- a. Skor 1 : apabila siswa tidak mampu berpartisipasi, tidak antusias, dalam melaksanakan kegiatan
 - b. Skor 2 : apabila siswa terlihat sedikit antusias, dapat berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan bantuan dan bimbingan guru (bantuan verbal dan non verbal)
 - c. Skor 3 : apabila siswa terlihat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan salah satu bantuan verbal atau non verbal
 - d. Skor 4 : apabila siswa terlihat sangat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan tanpa bantuan dari guru
- Langkah-langkah yang dilaksanakan untuk memberikan skor pada

hasil observasi partisipasi belajar siswa antara lain:

- a. Menentukan rentang skor (skor maksimal – skor minimal)
- b. Menentukan jumlah kategori, yakni sangat baik, baik, cukup, kurang.
- c. Menghitung interval skor, berdasarkan rumus menurut Sudjana (2005:47)

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{jumlah kategori}}$$

Perhitungan skor hasil observasi partisipasi siswa dalam pembelajaran mengenal rambu lalu lintas, yakni:

Skor maksimal : 60

Skor minimal : 16

Jumlah kategori : 4

$$\text{Interval (p)} : \frac{(60-16)}{4} = 11$$

Jadi interval pada penelitian adalah 11. Hasil interval yang sudah diketahui tersebut kemudian dimasukkan dalam empat kategori. Kategori partisipasi belajar siswa tunagrahita ringan dalam pembelajaran rambu lalu lintas disusun dengan skor tertinggi 60 dan skor terendah 16. Sebagai alat bantu untuk menentukan kategori penilaian, peneliti menggunakan penskroan menurut Ngalim Purwanto (2006:102) yakni:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP = Nilai dalam ratusan yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal dari tes

100 = bilangan tetap

Tabel 8. Kategori Penilaian Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita

Skor	Persentase (%)	Kategori
51- 60	85– 100	Sangat Baik
41 – 50	68,33 - 83,33	Baik
31 – 40	51,67 - 66,67	Cukup
21 -30	35 – 50	Kurang

K. Uji Validitas Instrumen

Pada penelitian ini dilakukan uji validitas instrumen. Uji validitas tes dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi digunakan untuk validasi instrumen tes. Menurut Wina Sanjaya (2009: 41) validitas adalah keajekan alat ukur sebagai instrumen penelitian. Pada penelitian ini uji validitas instrumen dilaksanakan dengan oleh ahli pakar. Pakar atau ahli yang melakukan validitas instrumen pada penelitian ini adalah ibu Tin Suharmini, M.Si selaku dosen pembimbing dan Bapak Tri Pawudi, S.Pd guru kelas III SDLB tunagrahita ringan.

L. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB Muhammadiyah Dekso Yogyakarta. Kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan dapat dikatakan meningkat apabila nilai dari *post-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test*. Nilai post test dikatakan baik atau berhasil apabila dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kriteria ketuntasan minimal pada pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita ringan kelas III di SLB Muhammadiyah Dekso Yogyakarta adalah skor 75,00 atau mencapai presentase 75%. Kriteria ketuntasan minimal sebesar 75% termasuk dalam kategori baik. Kriteria tersebut diperoleh berdasarkan pertimbangan antara lain diskusi bersama guru, kemampuan awal siswa, sarana prasarana yang mendukung, tingkat kompleksitas materi.

M. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilaksanakan setelah pengumpulan data. Analisis data menurut Ali Muhson (tanpa tahun: 1) merupakan tahapan dalam proses penelitian yang dilakukan setelah data terkumpul secara lengkap yang berguna untuk memecahkan masalah sehingga ketajaman dan ketepatan diperlukan dalam tahap ini yang berpengaruh dalam pengambilan kesimpulan. Oleh karena itu, dalam tahapan analisis data diperlukan teknik analisis data yang tepat agar dalam pengambilan kesimpulan tidak terjadi kesalahan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Data kualitatif berupa deskripsi selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data kualitatif ini dilakukan uji keabsahan melalui hasil wawancara. Analisis data wawancara berupa analisis data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso. Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Menurut Sugiyono (2008: 330) triangulasi merupakan pengecekan data yang dilakukan dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Triangulasi terdiri dari tiga macam, yaitu triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik, yaitu pengujian kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda (Sugiyono, 2008: 373). Pada penelitian ini triangulasi data dilakukan dengan cara membandingkan

tes hasil observasi partisipasi belajar siswa, proses pembelajaran, dan hasil tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas dengan hasil wawancara. Data Kualitatif yang meliputi hasil dari triangulasi teknik wawancara, observasi, dan tes dianalisis dan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan pada pedoman observasi dan pedoman tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas. Teknik kuantitatif digunakan untuk mengolah data kuantitatif yang diperoleh dari skor pencapaian kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan. Kemudian, data kuantitatif yang telah terkumpul disajikan dalam bentuk tabel, grafik, presentase berupa tes kemampuan awal, dan tes setelah diberikannya tindakan.

Tahapan kegiatan yang dilaksanakan dalam analisis data, antara lain:

1. Mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti

Data yang ditampilkan pada setiap subjek adalah hasil tes kemampuan awal sebelum diberikan tindakan, dan tes setelah pemberian tindakan pada siklus I, II mengenai kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan yang dihitung dan dimasukkan dalam kategori penilaian.

2. Melakukan penghitungan peningkatan

Peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas diketahui dengan menghitung selisih hasil kemampuan awal sebelum pemberian tindakan, pasca tindakan I dan pasca tindakan II dalam bentuk

presentase. Rumus yang digunakan untuk mendapatkan presentase peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas sebagai berikut.

$$\text{Peningkatan} = \frac{\text{nilaitespascatindakan} - \text{teskemampuanawal}}{\text{nilaistandarmaksimal}} \times 100\%$$

3. Pengambilan Kesimpulan

Peneliti melaksanakan uji tindakan yaitu menganalisis hasil tes evaluasi kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan. Hipotesis diterima apabila indikator keberhasilan telah tercapai.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo. SLB Muhammadiyah Dekso beralamat di Jalan Dekso-Samigaluh km 2, No.56 Banjararum, Kalibawang, Kulonprogo 55672. SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo menyelenggarakan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus dengan berbagai kelainan seperti tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, autis. Sekolah ini merupakan sekolah swasta yang bernaung di Yayasan Muhammadiyah Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Sekolah Luar Biasa.

SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo memiliki Visi dan Misi sebagai berikut. Visi sekolah: Terwujudnya Peserta Didik Terampil, Taqwa, Berprestasi, Mandiri dan Berbudaya. Misi dari SLB Muhammadiyah Dekso:

1. Menyelenggarakan pembelajaran dengan pendekatan Pakem dan CTL (*Contextual Teaching Learning*)
2. Menyelenggarakan pendidikan akademik
3. Menyelenggarakan pembinaan peserta didik di bidang seni, olahraga, dan sains
4. Menerapkan manajemen peningkatan mutu berbasis sekolah yang ditunjukkan dengan kemandirian, kemitraan, partisipasi, keterbukaan dan akuntabilitas

5. Meningkatkan kualitas, kuantitas pendidik dan tenaga kependidikan melalui uji sertifikasi, peningkatan kualifikasi, pengiriman diklat, dan pertemuan-pertemuan ilmiah
6. Menyelenggarakan bengkel kerja/ unit usaha produksi sekolah
7. Menjalinkan hubungan kerja sama dengan instansi pemerintah, masyarakat, dunia usaha, dan industry
8. Menumbuh kembangkan pengamalan agama, sikap jujur, budaya bersih, sehat, rasa aman, kerjasama, kerukunan antar warga sekolah
9. Menyelenggarakan PKL/ magang kerja bagi peserta didik.

SLB Muhammadiyah Dekso menyelenggarakan pendidikan dari jenjang Taman Kanak-Kanak Luar Biasa (TKLB), Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB), Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB), dan Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB). Sekolah ini memiliki siswa berjumlah 53 siswa, yang terdiri dari 23 siswa pada jenjang SDLB, 24 siswa pada jenjang SMPLB, dan 5 siswa pada jenjang SMALB.

B. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita ringan yang duduk di kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso, Kulonprogo tahun ajaran 2015/2016. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 3 anak tunagrahita ringan, yang terdiri dari 2 orang anak laki-laki, dan 1 orang anak perempuan.

Identitas dan karakteristik masing-masing subjek penelitian, diuraikan sebagai berikut:

1. Subjek I

a. Identitas Subjek

Nama : DR

Jenis Kelamin : laki-laki

Tempat, tanggal lahir : Kulonprogo, 07 Januari 2004

Usia : 12 tahun

Alamat : Kanoman I Kalibawang Kulonprogo

Agama : Islam

Kelas : III SDLB tunagrahita ringan

b. Karakteristik Subjek

DR merupakan salah seorang anak tunagrahita ringan yang duduk di kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso. Kondisi fisik DR relatif baik dan sama dengan anak pada umumnya. DR memiliki kondisi motorik halus dan motorik kasar relatif baik, tidak terdapat gangguan pada motoriknya.

DR memiliki kemampuan sosial yang relatif baik. DR dalam kesehariannya mampu bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain. Namun, DR memiliki perbendaharaan kata yang sedikit lebih rendah dari anak seusianya hal tersebut terbukti ketika menyebutkan dan mengungkapkan suatu hal yang belum diketahui oleh DR seringkali dilakukan dengan menunjuk dan memperagakan hal yang dimaksud.

Secara akademik DR dapat membilang 1-50, dan menulis lambang bilangannya, serta dapat menjumlahkan bilangan dengan bersusun. DR dapat menghafal dan mengenali huruf abjad. DR dapat membaca dua suku kata dengan bantuan guru. DR dapat menulis nama panggilan secara mandiri, namun dalam menulis kata atau kalimat lain dapat dilakukan DR dengan menyalin tulisan tersebut.

Dalam kemampuan pengembangan diri atau bina diri DR sudah menguasai beberapa kemampuan. Pada lingkup merawat diri membersihkan diri, mandi, menggosok gigi, makan-minum DR dapat melaksanakan sendiri, namun dalam melaksanakan menggosok gigi DR masih perlu untuk diingatkan. Pada lingkup menghias diri yang meliputi kegiatan mengurus diri (berbusana, berhias) DR dapat melakukan kegiatan ini dengan mandiri. Ruang lingkup bina diri atau pengembangan diri selanjutnya adalah kegiatan menolong diri salah satunya yaitu menghindari bahaya lalu lintas. Pada kegiatan menolong diri sendiri dengan menghindari bahaya lalu lintas salah satunya dengan mengenal rambu lalu lintas kemampuan DR masih tergolong rendah. Kemampuan menghindari bahaya lalu lintas dapat dilakukan dengan mengenal rambu lalu lintas. Kemampuan awal DR dalam mengenal rambu lalu lintas masih cukup rendah, hanya beberapa

rambu yang dikenali seperti rambu lampu lalu lintas, rambu stop, dan rambu dilarang parkir.

2. Subjek II

a. Identitas Subjek

Nama : SDR
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, tanggal lahir : Kulonprogo, 26 Juni 1998
Usia : 16 tahun
Alamat : Brajan, Kalibawang, Kulonprogo
Agama : Islam
Kelas : III SDLB tunagrahita ringan

b. Karakteristik Subjek

SDR merupakan siswa tunagrahita ringan di kelas III SDLB. Kondisi fisik SDR relatif baik dan sama dengan anak pada umumnya. Kondisi motorik relatif baik dan tidak ada gangguan, baik motorik halus maupun motorik kasarnya.

Kemampuan sosial atau bersosialisasi SDR relatif baik. SDR dapat bergaul dengan sesama teman, ataupun orang di lingkungan sekitarnya, meskipun terkadang SDR belum dapat membedakan bagaimana bergaul dan berkomunikasi antara orang lain seusianya dengan yang lebih tua. Perbendaharaan kata SDR relatif baik yang membantunya dalam berkomunikasi.

Pada bidang akademik, matematika SDR mampu membilang 1-70 dan menuliskan lambang bilangannya. SDR mampu menjumlahkan dan mengurangi bilangan dengan cara bersusun. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, SDR dapat mengenal huruf namun belum dapat untuk membaca. SDR dapat menulis nama panggilannya, namun untuk kata atau kalimat lain SDR masih memerlukan bantuan dan bimbingan guru, atau dengan menyalin kata atau kalimat yang dicontohkan oleh guru.

Kemampuan bina diri atau pengembangan diri SDR relatif baik. Kegiatan merawat diri seperti membersihkan diri, mandi, menggosok gigi, makan-minum sudah dikuasai dan dapat dilaksanakan secara mandiri oleh SDR. Kegiatan menghias diri yang meliputi kegiatan mengurus diri (berbusana, berhias) sudah dapat dilaksanakan SDR. SDR dalam kesehariannya mencuci baju, mencuci piring sendiri namun hasilnya masih kurang maksimal. Kegiatan bina diri atau pengembangan diri selanjutnya adalah kegiatan menolong diri salah satunya yaitu menghindari bahaya lalu lintas. Menghindari bahaya lalu lintas dapat diterapkan dengan mengenal rambu lalu lintas. Kemampuan awal SDR dalam mengenal rambu lalu lintas masih tergolong rendah. Rambu yang sudah dikenal oleh SDR antara lain rambu lampu lalu lintas berhenti, rambu lampu lalu lintas berjalan, rambu stop, rambu dilarang parkir.

3. Subjek III

a. Identitas Subjek

Nama : AR
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat, tanggal lahir : Kulonprogo, 1 Desember 2005
Usia : 11 tahun
Alamat : Tlogo, Gerbosari, Samigaluh, Kulonprogo
Agama : Islam
Kelas : III SDLB tunagrahita ringan

b. Karakteristik Subjek

AR merupakan salah satu siswa tunagrahita ringan kelas III SDLB. Kondisi motorik kasar dan motorik halus AR tidak mengalami gangguan. Motorik kasar tergolong baik, demikian pula motorik halusnyanya. Secara fisik tidak terdapat hambatan pada AR.

Kemampuan sosial AR dalam kehidupan sehari-hari relatif baik. AR sepulang sekolah sering bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitar rumahnya. AR mampu berkomunikasi dengan lingkungannya, namun artikulasi atau pengucapannya kurang jelas dan cedal.

Pada bidang akademik, AR tergolong salah satu murid yang kemampuannya masih di bawah teman satu kelasnya. Hal tersebut dikarenakan AR merupakan siswa baru yang berasal dari sekolah umum sehingga masih memerlukan penyesuaian. Mata pelajaran

matematika, AR mampu membilang 1-20, dan menulis lambang bilangan 1-10. AR dapat melakukan penjumlahan 1-10 dengan bantuan guru. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, AR dapat menghafal beberapa huruf abjad dengan bantuan guru, namun belum dapat membaca atau mengeja.

Kemampuan bina diri dan pengembangan diri dari AR dalam beberapa kegiatan masih membutuhkan bimbingan baik dari guru maupun orangtua. Pada kegiatan merawat diri yang meliputi kegiatan membersihkan diri, mandi, menggosok gigi, makan-minum AR dapat melaksanakan kegiatan tersebut, namun masih seringkali membutuhkan bantuan dari orangtua. Kegiatan menghias diri yang meliputi kegiatan mengurus diri (berbusana, berhias), AR dapat melaksanakan dengan mandiri kegiatan berbusana seperti mengancingkan baju, memakai celana. Namun, dalam kegiatan berhias seperti menyisir rambut AR masih memerlukan bantuan dari orangtua. Kegiatan bina diri atau pengembangan diri selanjutnya adalah kegiatan menolong diri dengan menghindari bahaya lalu lintas. Kegiatan ini meliputi mengenal rambu lalu lintas. Kemampuan AR dalam mengenal rambu lalu lintas masih tergolong sangat rendah, hal tersebut dibuktikan ketika menjawab pertanyaan mengenai rambu lalu lintas masih memerlukan bantuan dari guru untuk menjawab keseluruhan pertanyaan pada saat tes kemampuan awal.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian diawali dengan pengamatan proses pembelajaran di kelas III SDLB tunagrahita ringan di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo. Tujuan dari kegiatan pengamatan selama pembelajaran adalah untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang dihadapi oleh anak tunagrahita ringan kelas III SDLB.

Pengamatan dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pengamatan tersebut diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan metode konvensional berupa metode ceramah. Pada pembelajaran tersebut guru menjelaskan materi kepada anak tunagrahita ringan secara lisan, dan pembelajaran terpusat kepada guru saja. Anak-anak dalam kelas tersebut duduk dan hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru. Hal tersebut memungkinkan selama proses pembelajaran anak tunagrahita kurang aktif. Selain hal tersebut, metode ceramah yang disampaikan pada proses pembelajaran bersifat abstrak, sehingga anak tunagrahita ringan kesulitan dalam memahami materi tersebut. Metode ceramah yang digunakan tersebut membuat anak memiliki sedikit pengalaman, karena anak tidak diberi kesempatan secara langsung untuk mempraktekan suatu kegiatan atau materi pembelajaran. Selain hal tersebut, pada kegiatan observasi diperoleh juga informasi mengenai kemampuan bina diri mengenal rambu lalu lintas yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan program pelaksanaan pembelajaran.

Peneliti dan guru berdiskusi dalam kegiatan perancangan program-program yang akan dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas. Diskusi tersebut meliputi soal tes, rencana pelaksanaan pembelajaran, serta instrumen pengamatan. Setelah diskusi dilaksanakan, peneliti memulai kegiatan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan.

1. Deskripsi Pra Tindakan

Kegiatan pra tindakan dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan. Pra tindakan dilakukan dengan memberikan soal atau tes kepada anak tunagrahita ringan, tes berupa tes lisan dan tes perbuatan. Sebelumnya, soal yang diberikan dikonsultasikan dan disetujui terlebih dahulu oleh guru kelas III SDLB. Soal pra tindakan berjumlah 20 soal yang terdiri dari 12 tes lisan dan 8 tes perbuatan. Alokasi waktu selama 35 menit. Kriteria ketuntasan atau keberhasilan yang telah ditentukan adalah 75. Berikut adalah hasil pra tindakan kemampuan mengenal rambu lalu lintas masing-masing anak tunagrahita ringan.

a. Subjek DR

DR memperoleh nilai pra tindakan dalam tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas yang tergolong rendah. Adapun nilai yang diperoleh DR sebagai berikut:

Tabel 9. Nilai Pra Tindakan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Subjek DR

Subjek	Skor Maksimal	Skor Pra Tindakan	Nilai Pra Tindakan	Presentase (%)	Kriteria
DR	80	34	42,5	42,5%	Rendah

Berdasarkan nilai yang diperoleh dalam kegiatan pra tindakan tersebut diketahui bahwa kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan masih tergolong rendah. Hasil pra tindakan yang dilaksanakan tersebut menunjukkan subjek DR memperoleh skor 34 dari skor maksimal 80 sehingga subjek DR mendapat nilai pra tindakan 42,5. Pada pedoman penilaian yang telah ditentukan sebelumnya (tabel pedoman penilaian hal. 73) nilai presentase 42,5% termasuk dalam kriteria rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso masih kurang, mengingat nilai tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75 atau presentase sebesar 75%.

Saat pelaksanaan *pre test* atau pra tindakan, awalnya DR merasa kebingungan ketika diberikan pertanyaan mengenai rambu lalu lintas. DR merasa kebingungan saat menjawab pertanyaan, misalnya ketika ditunjukkan rambu lampu lalu lintas berwarna merah DR menjawab lampu merah. Kemudian, DR diberikan contoh bagaimana seharusnya menjawab rambu lalu lintas dengan

menyebutkan arti dari rambu tersebut bukan warna dari rambu tersebut. Dari beberapa pertanyaan yang diberikan kepada DR mengenai rambu lalu lintas, rambu lampu lalu lintas yang paling dikuasai oleh DR. Dalam menjawab pertanyaan yang diberikan, apabila DR merasa jawaban yang diberikan benar maka dijawab dengan sangat keras, namun apabila DR merasa kesulitan atau tidak mengetahui jawaban DR akan melihat ke atas seperti sedang berpikir dan kemudian menggelengkan kepalanya pertanda ia tidak dapat menjawab. Selama pelaksanaan pra tindakan DR seringkali terlihat mengantuk kemudian menguap, dan meletakkan kepalanya di atas meja. Hasil dari pelaksanaan *pre test* ini, subjek mendapat nilai 42,5. Hasil ini didapat dengan hitungan rumus sebagaiberikut.

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\ &= \frac{34}{80} \times 100 \\ &= 42,5 \end{aligned}$$

Hasil nilai pencapaian siswa tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai ketuntasan kriteria minimal yang telah ditentukan sebelumnya yaitu sebesar 75, maka nilai yang diperoleh tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

b. Subjek SDR

Pada tahap pra tindakan nilai yang diperoleh dalam *pre test* kemampuan mengenal rambu lalu lintas sebesar 40. Adapun nilai yang diperoleh DR sebagai berikut:

Tabel 10. Nilai Pra Tindakan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Subjek SDR

Subjek	Skor Maksimal	Skor Pra Tindakan	Nilai Pra Tindakan	Presentase Pencap	Kriteria
SDR	80	32	40	40%	Rendah

Berdasarkan tabel tersebut subjek SDR memperoleh skor pra tindakan sebesar 32 dari skor maksimal 80 sehingga nilai yang diperoleh sebesar 40. Nilai 40 termasuk ke dalam kriteria penilaian rendah (tabel pedoman penilaian hal. 73).

Pada saat pelaksanaan pra tindakan yang terdiri dari tes lisan dan tes perbuatan SDR mengikuti dengan baik. Namun, pada saat awal tes dimulai SDR sempat mengalami kebingungan dan ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan. Hal tersebut dikarenakan SDR merasa malu apabila terdapat orang baru di dalam lingkungannya. Dari keseluruhan soal yang diberikan pada pra tindakan ini soal yang mampu dijawab dengan benar mengenai rambu lampu lalu lintas. Hasil dari pelaksanaan *pre test* ini, subjek mendapat nilai 40. Hasil ini didapat dengan hitungan rumus sebagaiberikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{32}{80} \times 100$$

$$= 40$$

Hasil nilai pencapaian siswa tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai ketuntasan kriteria minimal yang telah ditentukan sebelumnya yaitu sebesar 75, maka nilai yang diperoleh tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

c. Subjek AR

Pada tahap pra tindakan nilai yang diperoleh oleh AR, sebagai berikut.

Tabel 11. Nilai Pra Tindakan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Subjek AR

Subjek	Skor Maksimal	Skor Pra Tindakan	Nilai Pra Tindakan	Presentase Pencapaian	Kriteria
AR	80	25	31,25	31,25%	Rendah

Pada tabel tersebut, skor yang diperoleh AR sebesar 25, dari skor maksimal sebesar 80. Dari skor pra tindakan tersebut kemudian diperoleh nilai pra tindakan 31,25. Nilai hasil ini didapat dengan hitungan rumus sebagai berikut.

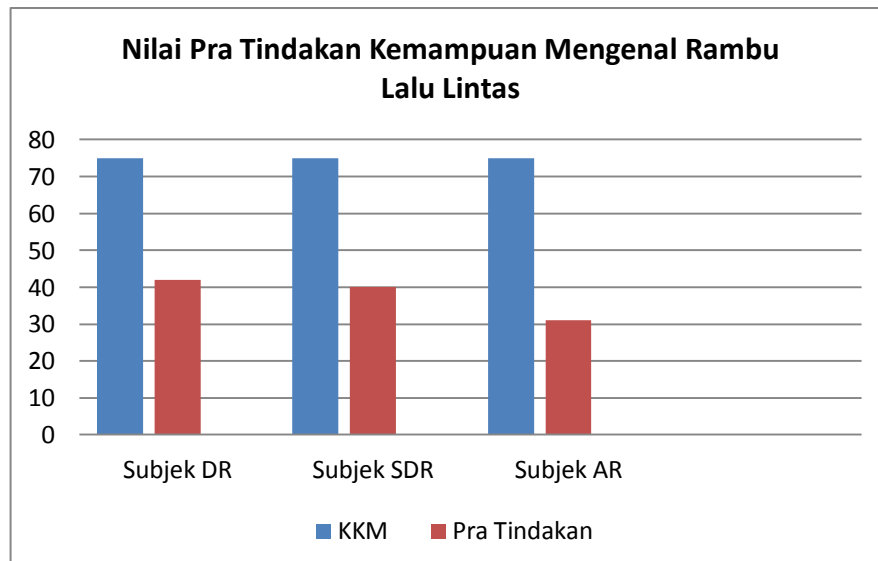
$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\
 &= \frac{25}{80} \times 100 \\
 &= 31,25
 \end{aligned}$$

Pada saat pelaksanaan pra tindakan, AR merupakan seorang siswa di kelas III tunagrahita ringan yang memerlukan bimbingan dan arahan lebih banyak dari ke dua teman lainnya. Hal tersebut dikarenakan AR merupakan siswa baru yang belum lama

berpindah dari sekolah umum. Pada saat diberikan pertanyaan secara lisan, AR mengetukkan jarinya seolah-olah sedang berpikir namun AR belum mampu untuk menjawabnya. Ketika menjawab dengan diberikan bantuan dan arahan AR masih mengalami kesalahan. AR menjawab pertanyaan lisan dengan bantuan baik berasal dari guru maupun peneliti dengan menyebutkan suku kata awal dari jawaban tersebut. Namun, AR masih mengalami kesalahan dalam menjawab pertanyaan lisan yang diberikan karena dalam pengucapan kata AR terdengar belum cukup jelas dan cedal. Ketika berada di dalam kelas AR sangat bergantung kepada teman lainnya baik dalam kegiatan sehari-hari, maupun dalam pembelajaran pada khususnya. Sehingga ketika menjawab pertanyaan pra tindakan AR seringkali menengok ke arah teman sekelasnya agar mendapat bantuan dalam menjawab. Hasil nilai pencapaian siswa tersebut yang berjumlah 31,25 kemudian dibandingkan dengan nilai ketuntasan kriteria minimal yang telah ditentukan sebelumnya yaitu sebesar 75, maka nilai yang diperoleh tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan hasil pra tindakan kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso, kemudian hasil tersebut dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal. Subyek DR mendapat nilai pra tindakan 42,5 kemudian subyek SDR mendapat nilai 40, dan

subyek AR mendapatkan nilai 31,25. Berdasarkan perbandingan tersebut akan diperoleh apakah nilai pra tindakan sudah atau belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hasil perbandingan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai pra tindakan akan disajikan dalam bentuk grafik, sebagai berikut.



Gambar 8. Grafik Histogram Nilai Pra Tindakan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas

Berdasarkan pada grafik diatas, diketahui bahwa siswa tunagrahita ringan memperoleh nilai pra tindakan yang belum memenuhi nilai KKM yang ditentukan yaitu 75.

2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Alokasi waktu pada setiap pertemuan 35 menit. Pelaksanaan tersebut terdiri dari pelaksanaan tindakan, dan pasca tindakan. Pembelajaran mengenal rambu lalu lintas dilaksanakan dengan penerapan *pretend play* pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB

Muhammadiyah Dekso. Berikut penjelasan mengenai tindakan yang dilaksanakan dalam setiap pertemuan.

a. Rencana Tindakan Siklus I

Pelaksanaan siklus I diawali dengan mengadakan diskusi bersama guru kelas. Diskusi dilaksanakan untuk menentukan strategi yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas melalui penerapan *pretend play*. Rencana tindakan siklus I terdiri atas beberapa kegiatan sebagai berikut.

- 1) Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas untuk melakukan kolaborasi dalam menentukan fokus penelitian yaitu kemampuan mengenal rambu lalu lintas
- 2) Peneliti dan guru berdiskusi tentang cara pelaksanaan menggunakan metode *pretend play* yang akan diterapkan dalam pembelajaran pengembangan diri mengenal rambu lalu lintas.
- 3) Peneliti mengkonsultasikan soal *pretest* yang akan dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak dan soal *post test* untuk mengetahui hasil dari penerapan metode *pretend play*.
- 4) Mengukur kemampuan awal anak menggunakan *pre test*, kemudian peneliti dan guru bersama-sama mengevaluasi hasil *pretest* kemampuan siswa mengenal rambu lalu lintas.
- 5) Membuat rencana pembelajaran yang disusun dan ditulis

menjadi rencana program pembelajaran (RPP) mengenai materi yang akan diberikan atau tindakan yang akan diberikan kepada siswa. Peneliti menyusun RPP kemudian mengkonsultasikan serta mendiskusikan dengan guru kelas. RPP digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan tindakan dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas.

- 6) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi, yang akan digunakan untuk mengamati kejadian-kejadian yang selama proses pelaksanaan pemberian tindakan.
- 7) Peneliti dan guru menentukan jenis evaluasi yang akan digunakan
- 8) Mempersiapkan berbagai peralatan yang mendukung selama penerapan *pretend play*. Perlengkapan yang dipersiapkan dalam penerapan *pretend play* diantaranya kostum, tiruan dari rambu-rambu lalu lintas, dan perlengkapan yang mendukung pengenalan rambu-rambu lalu lintas lainnya.
- 9) Mempersiapkan alat tes penelitian. Tes ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan, yang berupa peningkatan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 4 pertemuan, 3 kali pertemuan untuk pemberian tindakan dan 1 pertemuan untuk pasca

tindakan. Materi yang diajarkan merupakan salah satu pembelajaran kompensatoris yaitu bina diri atau pengembangan diri menghindari dari bahaya. Dalam hal ini, menghindari bahaya lalu lintas dengan mengenal rambu lalu lintas. Materi mengenal rambu lalu lintas mencakup pengenalan terhadap rambu lampu lalu lintas, rambu diperbolehkan parkir, rambu dilarang parkir, rambu stop, rambu dilarang stop, dan rambu dilarang masuk atau melintas. Berikut adalah uraian pelaksanaan tindakan siklus I.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan di ruang kelas III SDLB. Siswa yang hadir berjumlah 3 siswa. Peneliti dan guru berkolaborasi dalam memberikan pembelajaran pada siswa. Materi yang diberikan pada pertemuan pertama adalah rambu lampu lalu lintas dan rambu dilarang masuk atau melintas. Selama kegiatan pembelajaran, peneliti bertugas sebagai observer dan asisten guru yang membantu guru untuk menjelaskan tentang langkah-langkah dalam pelaksanaan metode *pretend play* yang akan dilakukan dalam pembelajaran mengenal rambu lalu lintas.

Pada pertemuan pertama dalam siklus I peneliti dan guru melakukan kolaborasi saat pembelajaran. Guru mengawali pertemuan pertama dengan mengucapkan salam, dan doa. Doa dipimpin oleh salah satu siswa, yang bernama

SDR yang diikuti oleh semua siswa. Setelah berdoa kemudian guru mengadakan presensi.

Kegiatan inti dimulai dengan apresepsi yang disampaikan oleh guru. Apresepsi dilakukan untuk memberikan gambaran pada anak tunagrahita ringan tentang materi yang akan diajarkan sehingga siswa mempunyai pengetahuan awal sebelum masuk pada materi pembelajaran. Pada tahap apresepsi ini guru menyebutkan letak rambu lalu lintas yang berada di sekitar sekolah. Selain hal tersebut guru memberikan pertanyaan pada siswa apakah pernah melihat rambu lalu lintas sebelumnya atau belum. Sehingga anak mempunyai gambaran awal mengenai materi pembelajaran yang akan diberikan. Kemudian guru menyampaikan terlebih dahulu tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta menjelaskan materi sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya.

Guru menjelaskan dan mengenalkan rambu lalu lintas. Siswa diperlihatkan miniatur rambu-rambu lalu lintas yang akan mendukung penerapan *pretend play*. Siswa diberikan penjelasan dan fungsi dari rambu lalu lintas tersebut oleh guru. Kemudian, guru dibantu oleh peneliti menjelaskan mengenai *pretend play*, dan memberi tahu bahwa akan melakukan permainan pura-pura untuk mengenal rambu lalu

lintas dengan *pretend play* dilanjutkan dengan menjelaskan langkah-langkah *pretend play*.

Guru memulai persiapan *pretend play* dengan membacakan cerita yang akan dimainkan. Siswa mendengarkan cerita yang akan dimainkan dan pembagian peran. Kemudian untuk menambah pemahaman mengenai cerita yang akan dimainkan guru menjelaskan isi dari cerita tersebut dengan bahasa yang mudah dipahami dan berulang. Permainan pura-pura yang dimainkan bertema perjalanan. Peran dibagi oleh guru, seorang siswa berperan sebagai polisi, sebagai pengemudi, dan sebagai penumpang. Kemudian, guru menjelaskan kepada siswa aturan permainan *pretend play* kepada masing-masing siswa menurut peran yang dimainkannya. Guru kemudian meminta siswa menceritakan kembali dan menyebutkan peran dari cerita yang akan dimainkan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mengenai *pretend play*.

Sebelum *pretend play* dimulai, guru dan siswa mempersiapkan peralatan yang mendukung penerapan *pretend play*. Peralatan tersebut seperti miniatur rambu lalu lintas, dan tiruan mobil. Pada saat alat tersebut dikeluarkan anak-anak terlihat antusias. Setelah peralatan disiapkan, guru dan peneliti memberikan contoh salah satu peran pada sebuah adegan permainan. Siswa diberikan kesempatan untuk memulai

permainan sesuai peran yang telah didapatkan. Pada tahap persiapan ini kelas menjadi ramai karena peralatan yang mendukung *pretend play* cukup banyak, dan seluruh siswa di kelas tersebut menginginkan untuk melihat serta mempersiapkan alat.

Pretend play dimulai dengan ke tiga siswa yang memerankan masing-masing peran. Subjek DR sebagai polisi, SDR sebagai pengemudi, dan AR sebagai penumpang. Penerapan *pretend play* pada pertemuan pertama bertujuan untuk mengenalkan rambu lalu lintas yang terdiri dari rambu lampu lalu lintas dan rambu dilarang melintas atau dilarang masuk. Pada penerapan *pretend play* ini menceritakan seorang siswa berpura-pura menjadi seorang polisi yang bertugas mengatur lalu lintas dengan menggunakan dan membawa miniatur rambu lalu lintas, dan sebagai pengguna jalan terdapat sebuah mobil yang dikendarai oleh seorang siswa berpura-pura menjadi seorang sopir yang membawa penumpang. Pada cerita ini siswa yang menjadi sopir dan penumpang berpura-pura sedang dalam sebuah perjalanan, kemudian terdapat seorang polisi yang mengatur lalu lintas, apabila sopir tidak mematuhi rambu lalu lintas maka akan mendapat hukuman dari polisi. Siswa mendapatkan bantuan berupa verbal atau tindakan jika siswa mengalami kesulitan memerankan peran dalam cerita. Setelah

permainan selesai siswa dan guru membereskan kembali peralatan yang digunakan dalam *pretend play*.

Kegiatan selanjutnya setelah siswa menerapkan *pretend play*, siswa diberikan pertanyaan seputar permainan dan menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan *pretend play*. Kemudian, setelah tanya jawab berlangsung siswa guru, dan peneliti membuat kesimpulan mengenai materi yang dipelajari. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama yang dipimpin salah satu siswa serta dilanjutkan dengan salam.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan di dalam kelas untuk melanjutkan pelaksanaan kegiatan tindakan. Siswa yang hadir berjumlah 3 siswa. Pembelajaran dimulai dengan salam, doa bersama, persensi, dan apersepsi. Apersepsi disampaikan dengan tujuan agar siswa mengingat kembali materi sebelumnya. Apersepsi juga diberikan sebagai pengantar untuk memberi gambaran pada materi berikutnya.

Pada kegiatan inti, siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai rambu lalu lintas beserta fungsinya. Pertemuan kedua rambu lalu lintas yang dijelaskan dan dikenalkan adalah rambu dilarang parkir dan rambu diperbolehkan parkir. Kemudian, guru dan siswa mempersiapkan peralatan yang

mendukung *pretend play*. Penerapan *pretend play* pada pertemuan kedua hampir sama dengan pertemuan pertama, yang membedakan dalam pertemuan kedua rambu lalu lintas yang digunakan dalam permainan yaitu rambu dilarang parkir dan rambu diperbolehkan parkir. Pada pertemuan kedua peran yang dimainkan oleh siswa akan berganti, apabila DR sebelumnya menjadi polisi berganti menjadi sopir atau pengemudi, SDR semula menjadi sopir kemudian menjadi penumpang, dan AR menjadi polisi. Peraturan yang digunakan pada pertemuan kedua sama dengan pertemuan sebelumnya. Setelah permainan selesai siswa dan guru membereskan kembali peralatan yang digunakan dalam *pretend play*.

Pada kegiatan akhir atau penutup siswa diberikan pertanyaan seputar informasi atau pesan yang didapat selama penerapan *pretend play*. Setelah tanya jawab berlangsung siswa guru, dan peneliti membuat kesimpulan mengenai materi yang dipelajari. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama yang dipimpin salah satu siswa serta dilanjutkan dengansalam.

3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan di dalam kelas. Siswa yang hadir berjumlah 3 siswa. Pada pertemuan ke tiga rambu yang dijelaskan dan dikenalkan adalah rambu stop/ berhenti dan rambu dilarang stop/ berhenti. Kegiatan awal pembelajaran

meliputi salam, berdoa, presensi dan apersepsi. Apersepsi pada pertemuan ketiga bertujuan untuk mengingat kembali materi pada pertemuan pertama dan kedua. Selain itu apersepsi juga disampaikan untuk memberikan gambaran mengenai rambu lalu lintas yang akan dipelajari selanjutnya.

Pada kegiatan inti, siswa dan guru mempersiapkan peralatan yang mendukung *pretend play*. Pertemuan ketiga masih menceritakan mengenai permainan yang bertemakan perjalanan dimana seorang siswa berpura-pura menjadi polisi, dua siswa lain menjadi pengemudi atau sopir dan penumpang. Namun siswa memerankan peran tersebut secara bergantian pada setiap pertemuan. Siswa yang memerankan pengemudi atau sopir harus mematuhi peraturan lalu lintas dengan mentaati rambu yang ada, apabila melanggar maka polisi akan memberikan hukuman, sehingga siswa tersebut harus sudah mengenal rambu lalu lintas. Rambu lalu lintas yang digunakan dalam *pretend play* pertemuan ketiga berbeda dari pertemuan sebelumnya, peralatan miniatur rambu lalu lintas yang digunakan dalam permainan merupakan rambu lalu lintas sudah diajarkan pada dua pertemuan sebelumnya. Setelah permainan selesai siswa dan guru membereskan kembali peralatan yang digunakan dalam *pretend play*.

Pembelajaran ditutup dengan kegiatan tanya jawab seputar informasi pesan yang didapat selama penerapan *pretend play*. Pada kesempatan ini guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai keseluruhan materi yang belum dipahami. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan keseluruhan materi yang sudah dipelajari mengenai rambu lalu lintas. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama yang dipimpin salah satu siswa serta dilanjutkan dengan salam.

4) Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat pada siklus I berisi kegiatan pasca tindakan. Pasca tindakan dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan mengenal rambu lalu lintas yang telah dicapai anak tunagrahita ringan kelas III SDLB melalui tes yang terdiri dari tes perbuatan dan tes lisan.

3. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Tindakan Siklus I

Pengamatan dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pengamatan dilaksanakan oleh peneliti khususnya pada saat pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas dengan metode *pretend play*. Data diperoleh dari pengamatan terhadap partisipasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas melalui penerapan *pretend play*, serta kinerja guru menggunakan metode *pretend play*.

a. Pengamatan Kinerja Guru

Pengamatan terhadap kinerja guru dalam penerapan metode *pretend play* menggunakan panduan pengamatan yang telah dipersiapkan oleh peneliti sebelumnya. Pengamatan terdiri dari 3 komponen selama pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pengamatan dilaksanakan pada saat pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas dengan metode *pretend play*. Peneliti mengamati guru selama proses pemberian materi dari mulai kegiatan awal samapai dengan kegiatan akhir pada setiap pertemuan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian guru mengajar dengan rancangan pembelajaran yang sebelumnya telah dibuat serta untuk melihat pemahaman guru dalam menerapkan metode *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan pada tiga pertemuan guru di siklus I, guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan program pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran peneliti dan guru berkolaborasi. Guru juga meminta peneliti untuk memperkuat contoh salah satu peran dalam penerapan *pretend play*.

b. Pengamatan Partisipasi Belajar Anak Tunagrahita Ringan

Pada penelitian ini hasil yang diharapkan tidak hanya meningkatnya kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan, namun juga peningkatan proses pembelajaran dalam hal ini partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pengamatan terhadap partisipasi belajar terdiri dari 3 komponen yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang dijabarkan ke dalam 15 butir aspek yang diamati. Pengamatan dilaksanakan untuk menilai partisipasi siswa, keaktifan dan interaksi siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Pengamatan pada tiga pertemuan pada siklus I dapat digambarkan partisipasi belajar siswa antara lain dijabarkan sebagai berikut.

1) Partisipasi Belajar Subjek DR

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada 3 pertemuan, subjek DR selama proses pembelajaran sudah dapat berinteraksi dengan siswa lain secara baik. Hal tersebut terlihat ketika menjawab salam dari guru dan berdoa bersama. Pada saat apersepsi DR mampu menjawab pertanyaan seputar pengantar materi dengan baik. Pada saat pembagian peran yang akan dimainkan dalam *pretend play* DR meminta berperan menjadi seorang polisi. Namun, karena pembagian peran akan dilaksanakan secara bergantian setiap pertemuan

maka DR bermain pura-pura menjadi seorang polisi pada saat pertemuan pertama. Sebelum memulai *pretend play* DR juga ikut serta membantu mempersiapkan peralatan yang digunakan.

Pada saat *pretend play* DR mampu bermain sesuai bimbingan guru, namun apabila DR merasa kurang tertarik dengan apa yang diperankan kemudian mengantuk dan tertidur pada saat pembelajaran. DR dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru setelah selesai permainan. Dalam menarik kesimpulan DR dapat melaksanakan dengan bantuan guru.

Pengamatan yang dilaksanakan dengan pedoman lembar observasi partisipasi belajar siswa, skor yang diperoleh DR berjumlah 45 dari skor maksimal berjumlah 60. Dari skor tersebut kemudian diperoleh nilai partisipasi siswa dalam pembelajaran sebesar 75. Nilai hasil ini didapat dengan hitungan rumus sebagaiberikut.

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\ &= \frac{45}{60} \times 100 \\ &= 75 \end{aligned}$$

Nilai hasil observasi partisipasi subyek DR berjumlah 75, berdasarkan kriteria yang terdapat pada halaman 76 nilai tersebut termasuk dalam kriteria baik.

2) Partisipasi Belajar Subjek SDR

SDR merupakan satu-satunya siswa perempuan di kelas III SDLB. Interaksi sosial dengan teman dan guru tergolong baik. SDR mampu mengikuti rangkaian kegiatan awal seperti menjawab salam, berdoa dengan baik, bahkan SDR beberapa kali memimpin doa di awal pembelajaran.

Sebelum *pretend play* dimulai siswa menceritakan kembali cerita yang sudah disampaikan guru dan peran yang akan dimainkan. SDR dapat menceritakan kembali dengan bahasa daerah dalam hal ini adalah bahasa Jawa dan dengan bantuan guru. Namun, ketika diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan SDR tidak mengajukan pertanyaan. SDR merupakan salah seorang siswa yang rajin ketika diminta untuk mempersiapkan peralatan.

Pada saat penerapan *pretend play* SDR mampu menjalankan permainan sesuai dengan bimbingan guru, namun apabila arahan dan bimbingan dari guru tidak diberikan SDR masih terlihat kebingungan. SDR dapat menggunakan alat dalam *pretend play* seperti miniatur rambu lalu lintas dengan benar dan sesuai fungsinya. SDR dapat menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan melalui bantuan guru.

Pengamatan yang dilaksanakan dengan pedoman

lembar observasi partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran mengenal rambu lalu lintas melalui penerapan *pretend play*, skor yang diperoleh SDR berjumlah 48 dari skor maksimal berjumlah 60. Dari skor tersebut kemudian diperoleh nilai partisipasi siswa dalam pembelajaran sebesar 80. Nilai hasil ini didapat dengan hitungan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\ &= \frac{48}{60} \times 100 \\ &= 80 \end{aligned}$$

Nilai hasil observasi partisipasi subyek SDR berjumlah 80, berdasarkan kriteria yang terdapat pada halaman 76 nilai tersebut termasuk dalam kriteria baik.

3) Partisipasi Belajar Subjek AR

AR merupakan siswa yang usianya paling muda di kelas III SDLB. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada 3 pertemuan, AR mampu bersosialisasi dengan baik namun dalam komunikasi AR mengalami gangguan yang berupa pengucapan dengan cadel. Hal tersebut kemudian berdampak pada interaksi sosialnya. Pada kegiatan awal AR dapat mengikuti dengan baik seperti menjawab salam, berdoa, dan apersepsi. Pada saat apersepsi AR menjawab pertanyaan berupa pengantar materi dengan ekspresi wajah bingung, dengan mengetukkan jari di kepalanya kemudian AR

mencoba menjawab pertanyaan tersebut, seringkali kalimat yang diucapkan sulit untuk dipahami yang memancing tawa teman di kelasnya. Hal ini menyebabkan AR terkadang merasa kurang percaya diri ketika akan menjawab pertanyaan atau ketika akan berbicara.

Sebelum *pretend play* dimulai, AR diberikan peran sebagai penumpang pada pertemuan pertama. Setelah beberapa kali pengamatan AR terlihat kurang percaya diri dalam permainan tersebut maka AR dalam pertemuan selanjutnya diberikan peran sebagai pengemudi atau sopir dengan tujuan agar AR mendapatkan pengalaman bermain dan berimajinasi seolah-olah berada di jalan raya. AR selama pelaksanaan *pretend play* seringkali bertanya apa yang harus dilakukan selanjutnya, AR mudah lupa dengan arahan dan bimbingan yang diberikan sebelum permainan dimulai. Akhir dari kegiatan pembelajaran adalah tanya jawab AR menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru seputar materi yang dipelajari AR menjawab pertanyaan tersebut dengan bantuan teman-temannya. Pada saat menyimpulkan materi AR juga mendapat bantuan dari guru mengenai materi yang sudah dipelajari.

Pengamatan yang dilaksanakan dengan pedoman lembar observasi partisipasi belajar siswa, skor yang diperoleh

AR berjumlah 40 dari skor maksimal berjumlah 60. Dari skor tersebut kemudian diperoleh nilai partisipasi siswa dalam pembelajaran sebesar 66,67. Nilai hasil ini didapat dengan hitungan rumus sebagaiberikut.

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\ &= \frac{40}{60} \times 100 \\ &= 66,67 \end{aligned}$$

Nilai hasil observasi partiipasi subyek DR berjumlah 66,67, berdasarkan kriteria yang terdapat pada halaman 76 nilai tersebut termasuk dalam kriteria cukup.

4. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I

Pemberian tindakan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso. Peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan diharapkan mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 75. Gambaran mengenai peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 12. Hasil Pasca Tindakan Siklus I

Subjek	KKM	Skor Pra Tindakan	Nilai Pra Tindakan	Skor Pasca Tindakan	Nilai Pasca Tindakan	Peningkatan
DR	75	34	42,5	55	68,75	26,25 %
SDR	75	32	40	54	67,5	27,5%
AR	75	25	31,25	43	53,75	22,5%

Hasil pada tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas. Besarnya peningkatan masing-masing siswa berbeda antara satu dengan yang lain. Berikut akan dijabarkan peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada masing-masing anak.

a. Subjek DR

Pada tabel di atas nilai pra tindakan pada siklus I yang diperoleh DR sebesar 68,75. Nilai tersebut diperoleh dari skor mentah yang berjumlah 55 dari skor maksimal 80. Hasil pasca tindakan kemampuan mengenal rambu lalu lintas subyek DR pada siklus I dapat dilihat sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\
 &= \frac{55}{80} \times 100 \\
 &= 68,75
 \end{aligned}$$

Jika dibandingkan dengan nilai pra tindakan yang 42,5, hasil dari

pasca tindakan siklus I mengalami peningkatan. Namun, hasil dari pasca tindakan siklus I jika dibandingkan dengan KKM nilai tersebut belum memenuhi KKM, mengingat KKM yang ditetapkan adalah 75. Oleh karena itu, diperlukan tindakan selanjutnya pada siklus II. Kemampuan mengenal rambu lalu lintas subyek DR pasca tindakan digambarkan sebagai berikut.

- 1) Subjek DR dapat mengenal rambu lalu lintas yang terdiri dari rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang dan diperbolehkan parkir, rambu diperbolehkan dan dilarang stop. Hal tersebut diketahui ketika siswa dapat menjawab arti dari rambu yang ditunjukkan oleh guru dan peneliti ketika mengadakan tes lisan.
- 2) Subjek DR dapat membedakan arti dari rambu lalu lintas, ketika menjawab tes lisan disajikan dua rambu lalu lintas kemudian DR diminta membedakan rambu tersebut dari artinya.
- 3) Subjek DR mampu menunjukkan rambu lalu lintas pada saat tes perbuatan. Pada tes perbuatan DR dihadapkan pada beberapa tiruan rambu lalu lintas, kemudian guru dan peneliti menyebutkan arti dari sebuah rambu dan DR diminta untuk memilih rambu lalu lintas yang dimaksud. Pada tes perbuatan ini, DR mengalami kebingungan sebab tiruan rambu lalu lintas yang digunakan cukup banyak, dan DR harus memilih salah satu.

b. Subjek SDR

Pada tabel di atas SDR mendapatkan nilai pasca tindakan

sebesar 67,5, nilai tersebut berasal dari skor yang diperoleh sebesar 54 dari skor maksimal sebesar 80. Nilai tersebut berasal dari rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\ &= \frac{54}{80} \times 100 \\ &= 67,5. \end{aligned}$$

Nilai yang diperoleh pada pasca tindakan siklus I menunjukkan peningkatan dari pra tindakan. Peningkatan tersebut sebesar 27,5%. Hasil dari pasca tindakan siklus I dibandingkan dengan KKM nilai tersebut belum memenuhi KKM sebesar 75. Oleh karena itu, diperlukan tindakan selanjutnya pada siklus II. Kemampuan mengenal rambu lalu lintas subyek SDR pasca tindakan siklus I digambarkan sebagai berikut.

- 1) SDR dapat menjawab pertanyaan tes lisan dengan menyebutkan arti dari beberapa rambu lalu lintas. Rambu tersebut antara lain rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang dan diperbolehkan parkir, rambu dilarang masuk/melintas, rambu dilarang dan diperbolehkan stop.
- 2) SDR mampu membedakan beberapa rambu lalu lintas berdasarkan arti dan fungsi dari rambu tersebut. Namun, SDR masih merasa bingung ketika ditunjukkan rambu lalu lintas dilarang parkir dan dilarang stop. Selain rambu tersebut SDR mampu untuk membedakan berdasarkan arti dan fungsinya.

3) Pada tes perbuatan SDR diminta memilih dan menunjukkan rambu lalu lintas berdasarkan arti yang disebutkan oleh guru atau peneliti. SDR dapat melaksanakan dengan baik, namun sesekali SDR menunjukkan rambu dengan posisi terbalik.

c. Subjek AR

AR pada tabel tersebut memperoleh skor sebesar 43 dari skor maksimal sebesar 80. Nilai yang didapat berjumlah 53,75. Nilai tersebut diperoleh berdasarkan rumus sebagai berikut.

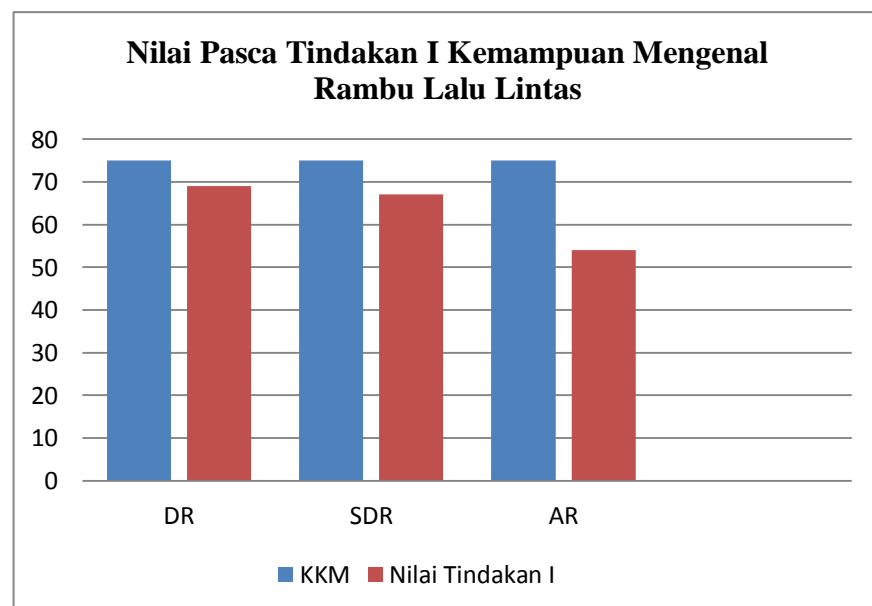
$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\ &= \frac{43}{80} \times 100 \\ &= 53,75. \end{aligned}$$

Jika dibandingkan dengan nilai pra tindakan yang sebesar 31,25. Maka nilai pasca tindakan mengalami peningkatan. Namun, nilai yang diperoleh pasca tindakan siklus I jika dibandingkan dengan KKM nilai tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan. Oleh karena itu, diperlukan tindakan selanjutnya pada siklus II. Berikut ini gambaran kemampuan mengenal rambu lalu lintas AR pasca tindakan di siklus I.

1) AR dapat mengenal beberapa rambu lalu lintas dengan menyebutkan arti dan fungsi dari rambu lalu lintas tersebut secara lisan. Namun, AR masih memerlukan bantuan dan bimbingan untuk menjawab, bantuan yang diberikan sebagian besar adalah bantuan secara verbal.

2) AR dapat membedakan beberapa rambu lalu lintas yang ditunjukkan oleh guru atau peneliti. Pada saat menjawab AR sangat bergantung pada teman yang membantu memberikan jawaban. sebenarnya AR mampu untuk menjawab pertanyaan tersebut tanpa bantuan dari teman lainnya, namun AR merasa kurang percaya diri dan takut apabila jawaban yang disampaikan salah.

Berdasarkan hasil pasca tindakan siklus I kemampuan mengenal rambu lalu lintas melalui penerapan *pretend play* dapat disajikan dalam bentuk diagram grafik sebagai berikut.



Gambar 9. Grafik Histogram Nilai Pasca Tindakan I Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa anak tunagrahita ringan yang duduk di kelas III SDLB yang terdiri dari 3 subyek memperoleh nilai pasca tindakan yang berbeda. Subyek DR

memperoleh nilai 68,75 termasuk kriteria baik; SDR 67,5 termasuk kriteria baik; dan AR 53,75 termasuk kriteria cukup. Nilai yang diperoleh ketiga siswa belum memenuhi KKM sehingga dibutuhkan tindakan pada siklus II.

5. Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi merupakan satu tahapan terakhir yang harus dilalui pada penelitian tindakan. Refleksi dilaksanakan untuk mengkaji dan menganalisis data yang sudah diperoleh dalam penelitian. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan selama pelaksanaan tindakan. Peneliti dan guru kelas melakukan evaluasi terkait pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas melalui penerapan metode *pretend play*. Siswa dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai KKM 75 yang telah ditentukan sebelumnya.

Pada pelaksanaan pemberian tindakan siklus I masing-masing siswa mengalami peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas, namun peningkatan tersebut belum optimal mengingat nilai yang diperoleh siswa belum mencapai KKM sebesar 75. Pada pelaksanaan tindakan siklus I terdapat kendala-kendala yang dialami pada proses kegiatan peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas. Beberapa aspek yang dinilai masih kurang, aspek-aspek tersebut antaralain:

a. Terdapat salah seorang siswa yang bosan dan menimbulkan rasa

mengantuk di dalam kelas, yang mengakibatkan permainan menjadi terganggu

- b. Apabila siswa mendapatkan peran yang diinginkan, kemudian siswa tidak mau bergantian memerankan peran yang lain.
- c. Siswa yang mudah lupa akan petunjuk dan arahan guru yang diberikan pada awal permainan
- d. Penggunaan peralatan dalam *pretend play* mengundang perhatian siswa dari kelas lain untuk melihat pembelajaran di kelas III SDLB, sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif

Selain beberapa aspek yang menjadi kendala tersebut, ada beberapa hal positif dalam penerapan *pretend play* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas, yaitu:

- a. Siswa tampak antusias saat mengikuti pembelajaran mengenal rambu lalu lintas dengan bermain pura-pura
- b. Siswa dapat secara langsung seolah-olah mengalami berkendara di jalan raya

Berdasarkan hasil refleksi, pengamatan, dan evaluasi yang telah dilaksanakan, hasil yang diperoleh kurang optimal. Oleh karena itu, peneliti dan guru memutuskan untuk melaksanakan siklus II. Tujuan dari pelaksanaan siklus II adalah melakukan perbaikan pada siklus I. Tindakan perbaikan tersebut meliputi:

- a. Pada penerapan *pretend play* siswa diperbolehkan untuk memilih peran sesuai yang diinginkan dan pemberian *reward* berupa

pujian kepada subjek setelah subjek dapat melaksanakan tugas dari guru, untuk menghindari rasa bosan, kantuk dan meningkatkan ketertarikan siswa selama pembelajaran. Selain hal tersebut, untuk meningkatkan ketertarikan dan semangat subjek dengan menambah peralatan agar mendukung *pretend play*, dalam hal ini siswa yang berperan menjadi polisi menggunakan kostum polisi sehingga menguatkan unsur berpura-pura

- b. Siswa diperbolehkan untuk memilih peran sesuai yang diinginkan dan peran yang dimainkan tetap sama pada setiap pertemuan
- c. Guru mengulang kembali mengenai langkah-langkah dalam penerapan *pretend play* dan selama penerapan *pretend play* guru membimbing dan memberikan arahan secara berulang-ulang agar siswa mudah mengingat
- d. Saat penerapan *pretend play* pada siklus II, kelas yang digunakan merupakan ruangan yang kosong agar selama pembelajaran tetap kondusif.
- e. Peneliti berdiskusi dan menjelaskan lagi kepada guru mengenai langkah-langkah dalam penerapan *pretend play*.

6. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Terdiri dari 2 tindakan dan 1 pasca tindakan. Alokasi waktu pada setiap pertemuannya adalah 35 menit. Tindakan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *pretend play* untuk meningkatkan

kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso. Pelaksanaan tindakan siklus II dirancang berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Berikut penjelasan mengenai tindakan yang dilaksanakan dalam setiap pertemuan.

a. Rencana Tindakan Siklus II

Rencana perbaikan yang akan dilakukan untuk pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut.

- 1) Pada penerapan *pretend play* siswa diperbolehkan untuk memilih peran sesuai yang diinginkan dan pemberian *reward* berupa pujian kepada subjek setelah subjek dapat melaksanakan tugas dari guru, untuk menghindari rasa bosan, kantuk dan meningkatkan ketertarikan siswa selama pembelajaran. Selain hal tersebut, untuk meningkatkan ketertarikan dan semangat subjek dengan menambah peralatan agar mendukung *pretend play*, dalam hal ini siswa yang berperan menjadi polisi menggunakan kostum polisi sehingga menguatkan unsur berpura-pura
- 2) Siswa diperbolehkan untuk memilih peran sesuai yang diinginkan dan peran yang dimainkan tetap sama pada setiap pertemuan
- 3) Guru mengulang kembali mengenai langkah-langkah dalam penerapan *pretend play* dan selama penerapan *pretend play* guru membimbing dan memberikan arahan secara berulang-ulang agar siswa mudah mengingat

- 4) Saat penerapan *pretend play* pada siklus II, kelas yang digunakan merupakan ruangan yang kosong agar selama pembelajaran tetap kondusif.
- 5) Peneliti berdiskusi dan menjelaskan lagi kepada guru mengenai langkah-langkah dalam penerapan *pretend play*.

b. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus ke II dilaksanakan di dalam ruangan kelas. Peneliti dan guru berkolaborasi dalam memberikan pembelajaran pada siswa. Selama kegiatan pembelajaran, peneliti bertugas sebagai observer dan asisten guru yang membantu guru untuk menjelaskan tentang langkah-langkah dalam pelaksanaan metode *pretend play* yang akan dilakukan dalam pembelajaran mengenal rambu lalu lintas.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan pertama ini diawali dengan mengucapkan salam, berdoa yang dipimpin salah seorang siswa, presensi dan apersepsi. Apersepsi yang dilakukan untuk mengingat kembali materi yang telah diajarkan pada pertemuan di siklus I. Pada apersepsi di pertemuan pertama siklus II guru mengulang dan mengingat kembali mengenai semua rambu lalu lintas yang sudah dipelajari pada tindakan siklus I. Sebelumnya, guru menyampaikan terlebih dahulu tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta menjelaskan materi sesuai

dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya.

Pada pertemuan pertama siklus II materi yang disampaikan adalah rambu lalu lintas yang sudah disampaikan pada siklus I. Guru menjelaskan kembali mengenai arti dan fungsi rambu lalu lintas. Siswa diperlihatkan miniatur rambu-rambu lalu lintas yang akan mendukung penerapan *pretend play*, kemudian diberikan penjelasan dan fungsi dari rambu lalu lintas tersebut oleh guru. Guru dibantu oleh peneliti menjelaskan mengenai *pretend play*, dan memberi tahu bahwa akan melakukan permainan pura-pura untuk mengenal rambu lalu lintas dengan *pretend play* dilanjutkan dengan menjelaskan langkah-langkah *pretend play*.

Pada pertemuan pertama di siklus II yang membedakan dari siklus I adalah pemilihan peran yang dimainkan dalam *pretend play* sesuai keinginan siswa. Peran tersebut antara lain DR sebagai polisi, SDR sebagai pengemudi dan penumpang, kemudian AR sebagai pengemudi dan sopir. Sebagai pendukung unsur berpura-pura yang dalam *pretend play* peralatan yang digunakan juga diberikan tambahan seperti mobil yang terbuat dari kardus, juga penggunaan kostum polisi lengkap dengan peluitnya dan perlengkapan lainnya.

Pada penerapan *pretend play* ini menceritakan seorang siswa berpura-pura menjadi seorang polisi yang bertugas mengatur lalu lintas dengan menggunakan kostum yang menyerupai polisi

dan membawa miniatur rambu lalu lintas, sebagai pengguna jalan terdapat sebuah mobil yang dikendarai oleh seorang siswa berpura-pura menjadi seorang sopir yang membawa penumpang. Pada cerita ini siswa yang menjadi sopir dan penumpang berpura-pura sedang dalam sebuah perjalanan, kemudian terdapat seorang polisi yang mengatur lalu lintas, apabila sopir tidak mematuhi rambu lalu lintas maka akan mendapat hukuman dari polisi. Apabila sopir atau pengemudi melakukan kesalahan sebagai penumpang harus mengingatkan, dan sebagai polisi bertugas untuk memberi hukuman apabila melanggar rambu lalu lintas yang terdapat dalam perjalanan. Siswa yang berpura-pura menjadi polisi harus jeli untuk melihat pelanggaran, sebagai tanda apabila pengemudi melanggar polisi akan meniup peluit. Namun, apabila siswa yang berperan sebagai sopir atau penumpang menjumpai rambu lalu lintas kemudian mentaati rambu tersebut maka siswa akan memperoleh tepuk tangan dari teman sekelas. Sebagai contoh SDR dan AR yang berpura-pura menjadi sopir dan penumpang sedang mengadakan perjalanan kemudian mereka menjumpai rambu lampu lalu lintas dan terdapat polisi di sebelahnya, rambu lampu lalu lintas tersebut berwarna merah kemudian SDR dan AR berhenti. Karena tindakan SDR dan AR mematuhi rambu lalu lintas maka siswa tersebut memperoleh tepuk tangan. *Pretend play* diakhiri dengan bersama-sama membereskan peralatan yang

digunakan.

Akhir dari pembelajaran satu persatu siswa diminta untuk menceritakan dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan meskipun dengan bantuan guru. Sebelum berdoa siswa, diberikan pertanyaan seputar materi, apabila siswa dapat menjawab maka siswa tersebut akan istirahat terlebih dahulu. Kegiatan ditutup dengan berdoa dan salam.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua pada siklus II diadakan di dalam kelas. Siswa yang hadir berjumlah 3 orang. pertemuan diawali dengan salam, dan berdoa yang dipimpin oleh subyek DR kemudian diikuti oleh seluruh siswa. Kemudian apersepsi dilaksanakan oleh guru untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari, mengenai mengenalkan rambu lalu lintas. Selain hal tersebut apersepsi juga dilaksanakan dalam kegiatan tanya jawab seputar materi. Pembelajaran dimulai dengan salam, doa bersama, persensi, dan apersepsi. Apersepsi bertujuan untuk mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya, selain hal tersebut apersepsi juga berguna untuk memberikan gambaran materi yang akan dipelajari saat ini.

Kegiatan inti dimulai dengan persiapan alat yang digunakan dalam *pretend play*. Peralatan yang dipersiapkan antara lain miniatur rambu lalu lintas, miniature mobil dari kardus, kostum

polisi beserta perlengkapannya. Pada pertemuan ke dua, siswa masih berperan dengan peran yang sama dan tema permainan yang sama. Pada penerapan *pretend play* ini menceritakan seorang siswa berpura-pura menjadi seorang polisi yang bertugas mengatur lalu lintas dengan menggunakan kostum yang menyerupai polisi dan membawa miniatur rambu lalu lintas, sebagai pengguna jalan terdapat sebuah mobil yang dikendarai oleh seorang siswa berpura-pura menjadi seorang sopir yang membawa penumpang. Apabila sebagai pengemudi dan penumpang melanggar lalu lintas maka siswa yang berpura-pura menjadi polisi akan memberi hukuman yang ditandai dengan bunyi peluit, namun apabila siswa mentaati rambu lalu lintas siswa akan mendapat tepuk tangan dari teman sekelasnya. Penerapan *pretend play* diakhiri dengan bersama-sama membereskan peralatan yang digunakan.

Akhir dari pembelajaran satu persatu siswa dengan bantuan guru menceritakan dan menyimpulkan mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari. Seperti pada pertemuan sebelumnya guru memberikan pertanyaan seputar materi, jika siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapat *reward* diperbolehkan pulang atau istirahat terlebih dahulu. Kegiatan ditutup dengan berdoa dan salam.

3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ke tiga pada siklus II digunakan untuk

melaksanakan kegiatan pasca tindakan. Kegiatan pasca tindakan dilaksanakan untuk mengetahui pencapaian kemampuan mengenal rambu lalu lintas setelah pemberian tindakan pada siklus I dan siklus II, dengan diadakannya tes.

7. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Tindakan Siklus II

a. Pengamatan Kinerja Guru

Pengamatan mengenai kinerja guru mencakup 3 (tiga) komponen dalam proses pembelajaran. Tiga komponen tersebut antara lain kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Pengamatan dilaksanakan pada saat pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas dengan metode *pretend play*. Peneliti mengamati guru selama proses pemberian materi dari mulai kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir pada setiap pertemuan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa guru dapat menerapkan metode *pretend play* dengan baik. Selain itu, guru juga sudah dapat melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

b. Pengamatan Partisipasi Siswa

Kegiatan pengamatan terhadap partisipasi belajar terdiri dari 3 komponen yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang dijabarkan ke dalam 15 butir aspek yang diamati. Pengamatan dilaksanakan untuk menilai partisipasi siswa, keaktifan dan interaksi siswa selama kegiatan belajarberlangsung.

Pada penelitian ini hasil yang diharapkan tidak hanya meningkatnya kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan, namun juga peningkatan proses pembelajaran dalam hal ini partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Pengamatan pada tiga pertemuan pada siklus II dapat digambarkan partisipasi belajar siswa antara lain dijabarkan sebagai berikut.

1) Partisipasi Belajar Subjek DR

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada 3 pertemuan, subyek DR selama proses pembelajaran sudah dapat berinteraksi dengan siswa lain secara baik. Pada kegiatan pendahuluan atau awal yang terdiri dari salam, doa, apersepsi DR mengikuti dengan baik. DR memimpin berdoa pada salah satu pertemuan yang kemudian diikuti oleh teman sekelasnya.

Kegiatan inti, DR nampak antusias karena diperbolehkan memilih peran yang akan dimainkan. DR memilih menjadi seorang polisi. DR ikut serta dalam mempersiapkan peralatan yang digunakan dalam *pretend play*. DR yang berperan menjadi polisi menggunakan kostum polisi lengkap dengan atribut. Selama penerapan *pretend play* DR dapat melaksanakan sesuai dengan bimbingan guru dan peneliti. Pada penerapan *pretend play* DR dapat bermain pura-pura menjadi seorang polisi dengan baik, dalam perannya DR

mengatur lalu lintas, dan setiap teman lain melanggar rambu lalu lintas DR meniup peluit dan memberi hukuman. DR tidak lagi mengantuk dan menguap pada siklus II ketika DR mengerjakan tugas berpura-pura sebagai polisi. Pada setiap akhir dari pembelajaran DR membantu membereskan peralatan yang digunakan.

Akhir dari pembelajaran DR dapat menceritakan dan menyimpulkan kembali dengan bantuan guru mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Ketika diberikan pertanyaan DR merupakan siswa yang dapat menjawab dengan benar pertanyaan dan diberikan *reward* untuk istirahat terlebih dahulu.

Pengamatan yang dilaksanakan dengan pedoman lembar observasi partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran mengenal rambu lalu lintas melalui penerapan *pretend play*, skor yang diperoleh SDR berjumlah 54 dari skor maksimal berjumlah 60. Dari skor tersebut kemudian diperoleh nilai partisipasi siswa dalam pembelajaran sebesar 90. Nilai hasil ini didapat dengan hitungan rumus sebagaiberikut.

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\ &= \frac{54}{60} \times 100 \\ &= 90 \end{aligned}$$

Nilai hasil observasi partisipasi subyek DR berjumlah

90, berdasarkan kriteria yang terdapat pada halaman 76 nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik.

2) Partisipasi Belajar Subjek SDR

SDR merupakan satu-satunya siswa perempuan yang ada di kelas III SDLB. SDR mengikuti semua rangkaian kegiatan dengan sangat baik. Pada kegiatan awal SDR dapat mengikuti dengan baik menjawab salam, memimpin berdoa, dan mengikuti apersepsi. SDR aktif menjawab pertanyaan pada apersepsi untuk mengingat kembali materi yang sebelumnya disampaikan.

Penerapan *pretend play* SDR berperan sebagai pengemudi. Sebagai pendukung unsur berpura-pura menjadi seorang sopir atau pengemudi SDR menggunakan mobil yang terbuat dari kardus. Selama *pretend play* SDR yang berpura-pura menjadi seorang sopir harus mentaati rambu lalu lintas selama berada di perjalanan. Pada pelaksanaan *pretend play* SDR hanya melakukan kesalahan atau melanggar rambu sebanyak 1 kali. *Pretend play* diakhiri dengan menata kembali dan membereskan peralatan.

Akhir pembelajaran, SDR dapat menceritakan kembali serta menyimpulkan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan bantuan dari guru. Ketika diberikan pertanyaan SDR merupakan siswa ke dua yang dapat

menjawab dengan benar pertanyaan dan diberikan *reward* untuk istirahat.

Skor yang diperoleh SDR berjumlah 52 dari skor maksimal berjumlah 60. Dari skor tersebut kemudian diperoleh nilai partisipasi siswa dalam pembelajaran sebesar 86,67. Nilai hasil ini didapat dengan hitungan rumus sebagaiberikut.

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\ &= \frac{52}{60} \times 100 \\ &= 86,67 \end{aligned}$$

SDR memperoleh nilai sebesar 86,67. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik seperti pada halaman 76.

3) Partisipasi Belajar Subjek AR

AR merupakan siswa yang usianya paling muda di kelas III SDLB. Pada siklus II ini partisipasi belajar AR meningkat. Hal tersebut dibuktikan, pada awal kegiatan AR telah mengikuti dengan baik seperti berdoa, menjawab salam dan apersepsi. Pada saat apersepsi AR yang sebelumnya bergantung pada teman ketika akan menjawab sebuah pertanyaan, saat ini AR dapat menjawab sendiri. Selain hal tersebut, ketika diberikan kesempatan untuk memilih peran yang diinginkan AR berani mengutarakan keinginannya untuk menjadi penumpang dan pengemudi.

Selama penerapan *pretend play* AR berperan menjadi pengemudi dan penumpang. Pada saat berpura-pura menjadi pengemudi AR menggunakan mobil-mobilan yang terbuat dari kardus untuk mendukung perannya. AR yang berpura-pura menjadi pengemudi harus mentaati rambu lalu lintas selama perjalanan. Selama penerapan *pretend play* AR mendapat bimbingan dalam memainkan peran berpura-pura, seperti halnya ketika berpura-pura menjadi sopir atau pengemudi harus diarahkan untuk berjalan ke arah tertentu, apa yang dilakukan setelah melewati rambu lalu lintas. Jika tidak diarahkan AR akan diam dan nampak kebingungan dengan menggaruk-garuk kepalanya. Setelah bimbingan dan arahan diberikan AR tidak lagi bertanya apa yang selanjutnya dilakukan dan ke arah mana harus berjalan. Pada pelaksanaan *pretend play* AR hanya melakukan kesalahan atau melanggar rambu sebanyak 3 kali. Sehingga AR mendapatkan tiupan peluit sebanyak 3 kali. Pelaksanaan *pretend play* diakhiri dengan bersama-sama membereskan peralatan yang digunakan.

Akhir pembelajaran adalah menceritakan kembali dan menyimpulkan mengenai materi. AR dapat menceritakan kembali pembelajaran yang telah dilaksanakan. Namun, ketika AR menceritakan teman sekelasnya mentertawakan.

Kemudian guru membimbing dan memberi semangat agar AR dapat menyelesaikan cerita dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran pada pertemuan tersebut. Pada saat kegiatan tanya jawab AR ikut serta untuk tunjuk jari, meskipun dalam menjawab pertanyaan masih dibimbing oleh guru. AR telah menunjukkan rasa percaya dirinya. Kegiatan ditutup dengan berdoa bersama dan salam.

Pengamatan yang dilaksanakan dengan pedoman lembar observasi partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran mengenal rambu lalu lintas melalui penerapan *pretend play*, skor yang diperoleh AR berjumlah 48 dari skor maksimal berjumlah 60. Dari skor tersebut kemudian diperoleh nilai partisipasi siswa dalam pembelajaran sebesar 80. Nilai hasil ini didapat dengan hitungan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\ &= \frac{48}{60} \times 100 \\ &= 80 \end{aligned}$$

AR memperoleh nilai sebesar 80. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria baik seperti yang telah dipaparkan pada halaman 76.

8. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak

tunagrahita ringan yang telah diberi tindakan menggunakan metode *pretend play*. Peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan diharapkan mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 75. Perolehan nilai tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso setelah diberikan tindakan pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Pasca Tindakan Siklus II

Subjek	KKM	Skor Pasca Tindakan II	Nilai Pasca Tindakan II	Kriteria
DR	75	76	95	Sangat baik
SDR	75	74	92,5	Sangat baik
AR	75	65	81,25	Baik

Hasil pasca tindakan pada tabel di atas menunjukkan bahwa siswa telah memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Masing-masing siswa memperoleh skor yang berbeda. Subjek DR memperoleh skor 76 kemudian nilai sebesar 95 yang termasuk kategori sangat baik. Subjek SDR memperoleh skor berjumlah 74 dan nilai sebesar 92,5. Kemudian, subjek AR memperoleh skor berjumlah 65 dan nilai 81,25. Hasil dari tes pasca tindakan II ini meningkat jika dibandingkan dengan hasil tes pasca tindakan pada siklus I.

a. Subjek DR

Pada tabel di atas nilai pra tindakan pada siklus II yang diperoleh DR sebesar 95. Nilai tersebut diperoleh dari skor mentah yang berjumlah 76 dari skor maksimal 80. Hasil pasca tindakan kemampuan mengenal rambu lalu lintas subjek DR pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut.

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\ &= \frac{76}{80} \times 100 \\ &= 95 \end{aligned}$$

Jika dibandingkan dengan nilai pasca tindakan I yang berjumlah 68,75, hasil dari pasca tindakan siklus II mengalami peningkatan. Hasil dari pasca tindakan siklus II jika dibandingkan dengan KKM nilai tersebut sudah memenuhi dan melebihi KKM, mengingat KKM yang ditetapkan adalah 75. Kemampuan mengenal rambu lalu lintas subjek DR pasca tindakan sebagai berikut

- 1) Subjek DR dapat mengenal rambu lalu lintas yang disampaikan pada saat pembelajaran dengan sangat baik. Hal tersebut terlihat ketika dilaksanakan tes baik tes lisan maupun perbuatan, DR dapat menjawab sebagian besar tes secara mandiri tanpa bantuan baik verbal maupun tindakan.
- 2) Selama penerapan *pretend play* DR dapat bermain berpura-pura dengan sangat baik memerankan sebagai seorang polisi yang mengatur lalu lintas dan mengawasi pengemudi yang melanggar

rambu lalu lintas. DR melaksanakan tugas dengan mandiri, guru dan peneliti hanya memberikan arahan dan bimbingan pada saat akan dimulainya permainan saja. Namun, DR dapat menjalankan dengan baik seperti menemukan apabila terjadi pelanggaran rambu lalu lintas, kemudian meniup peluit sebagai tanda pelanggaran dan berpura-pura memberi hukuman.

b. Subjek SDR

Pada tabel di atas nilai pra tindakan pada siklus II yang diperoleh SDR sebesar 92,5. Nilai tersebut diperoleh dari skor mentah yang berjumlah 74 dari skor maksimal 80. Hasil pasca tindakan kemampuan mengenal rambu lalu lintas subyek SDR pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut.

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\ &= \frac{74}{80} \times 100 \\ &= 92,5 \end{aligned}$$

Jika dibandingkan dengan nilai pasca tindakan I yang berjumlah 67,5, hasil dari pasca tindakan siklus II mengalami peningkatan. Hasil dari pasca tindakan siklus II jika dibandingkan dengan KKM nilai tersebut sudah memenuhi dan melebihi KKM, mengingat KKM yang ditetapkan adalah 75. Kemampuan SDR dalam mengenal rambu lalu lintas pasca tindakan II antara lain.

- 1) Subjek SDR dapat mengenal rambu lalu lintas yang terdapat pada materi pembelajaran. Hal tersebut nampak pada saat

pelaksanaan tes baik tes lisan maupun tes perbuatan, SDR dapat menjawab pertanyaan yang diberikan secara mandiri hanya beberapa kali meminta pertanyaan untuk diulangi dan guru memberikan penjelasan tambahan.

- 2) Pada penerapan *pretend play* SDR berperan sebagai pengemudi dan penumpang. SDR dapat melewati perjalanan dengan mematuhi rambu lalu lintas dengan benar, SDR hanya membuat kesalahan satu kali.

c. Subjek AR

Berdasarkan hasil pasca tindakan AR memperoleh nilai sebesar 81,25. Nilai tersebut berasal dari skor mentah yang diperoleh berjumlah 65 dari skor maksimal 80. Hasil pasca tindakan kemampuan mengenal rambu lalu lintas subyek AR pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut.

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100 \\ &= \frac{65}{80} \times 100 \\ &= 81,25 \end{aligned}$$

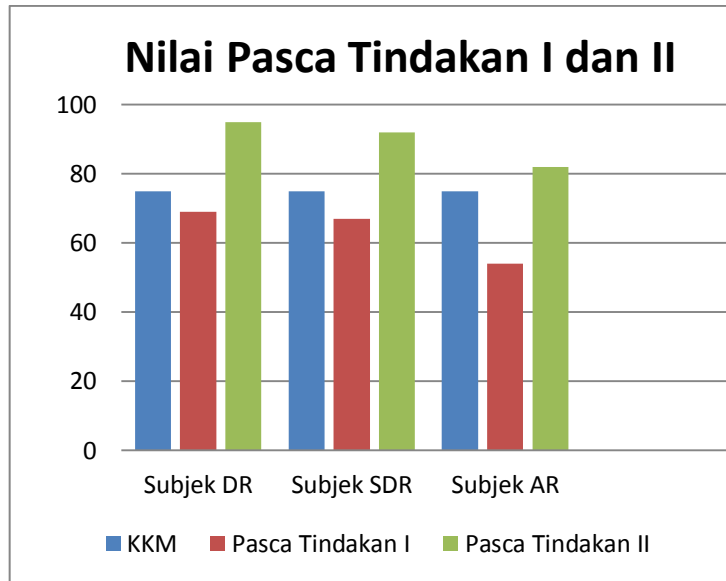
Nilai yang diperoleh pasca tindakan siklus II jika dibandingkan dengan pasca tindakan pada siklus I mengalami peningkatan. Nilai tersebut juga telah melebihi dari KKM yang sudah ditetapkan sebesar 75. Kemampuan AR mengenal rambu lalu lintas pasca tindakan siklus II antara lain:

- 1) Subyek AR dapat mengenal beberapa rambu lalu lintas dengan

baik. Hal tersebut terlihat ketika dilaksanakan tes baik tes lisan maupun perbuatan, AR dapat menjawab pertanyaan tanpa tergantung pada bantuan teman-teman sekelasnya. AR menjawab dengan mandiri dan hanya beberapa kali mendapatkan bantuan dari guru

- 2) Pada saat penerapan *pretend play* AR mendapatkan bimbingan dan arahan baik dari guru maupun peneliti ketika akan melakukan sebuah adegan. Arahan dan bimbingan yang diberikan membuat AR dapat berperan sebagai pengemudi dengan baik, terbukti AR dalam *pretend play* hanya melakukan tiga kali kesalahan atau melanggar rambu lalu lintas.

Berdasarkan hasil pasca tindakan siklus II kemampuan mengenal rambu lalu lintas melalui penerapan metode *pretend play* mengalami peningkatan dari pasca tindakan siklus I.



Gambar 10. Grafik Histogram Nilai Pasca Tindakan II Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas

Berdasarkan grafik di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus I nilai yang diperoleh masing-masing subjek berbeda. Subjek DR 68,75; subjek SDR 67,5; dan subyek AR 53,75. Nilai tersebut belum memenuhi KKM karena masih berada dibawah nilai KKM yaitu 75. Kemudian dilaksanakan siklus II, pada siklus II siswa memperoleh nilai yang berbeda-beda juga, antara lain subjek DR 95; SDR 92,5; dan AR 81,25. Nilai yang diperoleh masing-masing subjek pada siklus II sudah memenuhi KKM karena nilai tersebut lebih besar dari KKM 75.

9. Refleksi Tindakan Siklus II

Kegiatan tahap akhir pada sebuah penelitian tindakan adalah dilaksanakannya refleksi. Refleksi dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas yang terjadi pada

anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso melalui penerapan *pretend play*.

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada siklus II diketahui bahwa kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB mengalami peningkatan dibandingkan dengan kemampuan awal dan pasca tindakan I. Peningkatan tersebut telah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 75. Hasil keseluruhan dari pra tindakan, pasca tindakan I, pasca tindakan II dari siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut.

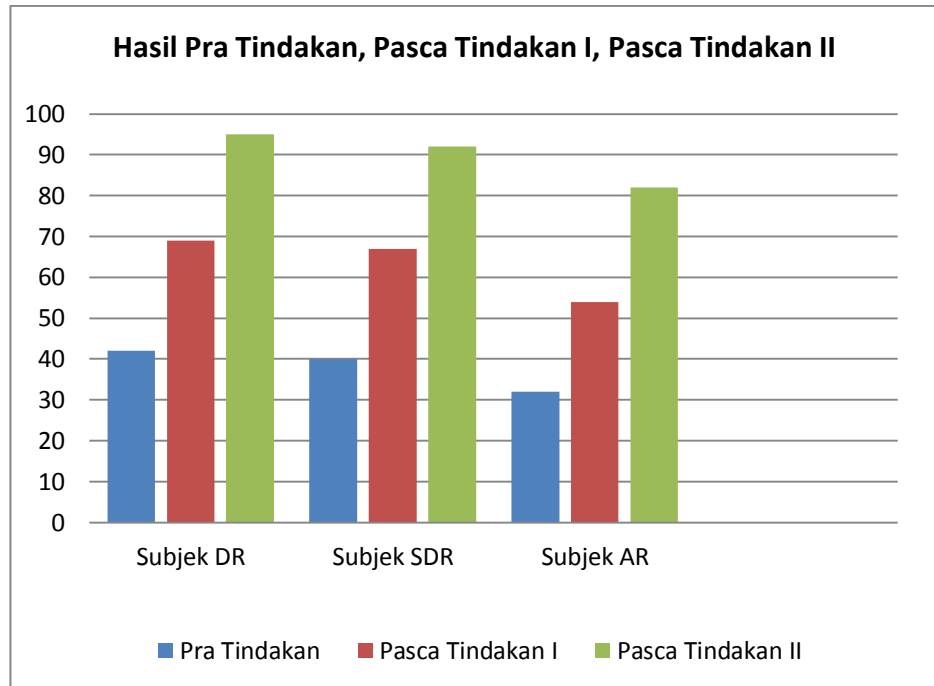
Tabel 14. Hasil Pasca Tindakan I dan Pasca Tindakan II

Subjek	KKM	Nilai Pra Tindakan	Nilai Pasca Tindakan I	Nilai Pasca Tindakan II	Peningkatan dari Pasca Tindakan I ke Pasca Tindakan II (%)	Peningkatan dari Pra Tindakan sampai Nilai Pasca Tindakan II (%)
DR	75	42,5	68,75	95	26,25%	52,5%
SDR	75	40	67,5	92,5	27,5%	52,5%
AR	75	31,25	53,75	81,25	22,5%	50%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa besarnya nilai yang diperoleh anak tunagrahita ringan dari pra tindakan, pasca tindakan I, dan pasca tindakan II terus meningkat. Subjek DR pada pra tindakan memperoleh nilai 42,5, pasca tindakan I memperoleh nilai 68,75 kemudian pada pasca tindakan II nilai yang diraih sejumlah 95, persentase peningkatan dari pasca tindakan I menuju pasca tindakan II

sebesar 26,25%, hasil pra tindakan ke pasca tindakan II sebesar 52,5%. Subjek SDR memperoleh nilai pra tindakan berjumlah 40, nilai pada pasca tindakan I 67,5 dan pasca tindakan II memperoleh nilai 92,5 dengan presentase peningkatan pra tindakan menuju pasca tindakan I sebesar 27,5%, hasil pra tindakan ke pasca tindakan II sebesar 52,5%. Selanjutnya subjek AR pada pra tindakan memperoleh nilai 31,25, nilai pasca tindakan I sebesar 53,75 kemudian pasca tindakan II 81,25; persentase peningkatan dari pasca tindakan I menuju pasca tindakan II sebesar 22,5% presentase peningkatan hasil pra tindakan ke pasca tindakan II sebesar 50%.

Hasil keseluruhan dari pra tindakan, pasca tindakan I, dan pasca tindakan II dari siklus I dan siklus II juga disajikan dalam diagram grafik berikut ini. Perbandingan nilai pra tindakan, pasca tindakan I dan pasca tindakan II antara lain sebagai berikut.



Gambar 11. Grafik Histogram Pra Tindakan, Pasca Tindakan I, dan Pasca Tindakan II

Data dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh masing-masing subyek dari pra tindakan sampai dengan pasca tindakan II mengalami peningkatan. Pada pra tindakan subyek DR memperoleh nilai 42,5 (kurang), subjek SDR 40 (kurang), dan subjek AR 31,25 (kurang). Selanjutnya, pada pasca tindakan I memperoleh DR 68,75 (baik), subjek SDR 67,5 (baik), dan subjek AR 53,75 (cukup). Kemudian, pada pasca tindakan II nilai yang diperoleh subjek DR 95 (sangat baik), subjek SDR 92,5 (sangat baik), dan subjek AR 81,25 (baik).

Berdasarkan hasil tes dan observasi, dapat disimpulkan bahwa pada tindakan siklus II pencapaian nilai anak tunagrahita ringan dalam peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas melalui penerapan *pretend play* mengalami peningkatan. Hasil peningkatan tersebut telah

mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan yakni sebesar 75. Oleh karena itu pemberian tindakan lanjutan dapat dihentikan.

D. Uji Hipotesis Tindakan

Uji hipotesis tindakan berdasarkan hasil yang dicapai dalam pelaksanaan tindakan yang menyatakan bahwa pelaksanaan tindakan dinyatakan berhasil apabila hasil tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo dapat meningkat dari sebelum dan sesudah diberikan tindakan, dan hasil tersebut harus memenuhi kriteria keberhasilan sebesar 75 atau 75%.

Hasil tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada siklus II nilai masing-masing subjek antara lain DR 95 kriteria sangat baik, SDR 92,5 termasuk dalam kriteria sangat baik, dan AR memperoleh nilai 81,25 dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil tersebut masing-masing subjek mengalami peningkatan dari hasil pra tindakan. Subjek DR meningkat sebesar 52,5% dari hasil pra tindakan sebesar 42,5 dengan kriteria kurang. Peningkatan sebesar 52,5% juga terjadi pada subjek SDR dari nilai pra tindakan sebesar 40 dengan kriteria kurang. Kemudian subjek AR meningkat sebesar 50% dari nilai pra tindakan sebesar 31,25. Hal tersebut berarti bahwa kriteria keberhasilan dapat tercapai. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa kemampuan mengenal rambu lalu lintas anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di Muhammadiyah Dekso Kulon Progo dapat ditingkatkan melalui penerapan

pretend play telah diterima.

E. Pembahasan

Anak tunagrahita ringan mengalami hambatan intelektual, hal tersebut berdampak pada berbagai kemampuannya diantaranya sosial, akademik, dan bidang lainnya. Hal tersebut sejalan dengan Moch Amin (Mumpuniarti, 2005: 49) masalah yang ditimbulkan sebagai dampak ketunagrahitaan antara lain: (a) masalah kesulitan dalam kehidupan sehari-hari; (b) masalah penyesuaian diri; (c) masalah penyaluran tempat kerja; (d) masalah kesulitan belajar; (e) masalah gangguan kepribadian dan emosi; (f) Masalah pemanfaatan waktu luang. Dari beberapa masalah seperti yang telah disebutkan masalah yang menjadi perhatian adalah kesulitan dalam kehidupan sehari-hari, pengembangan diri, adaptasi dengan lingkungan sosial, serta emosinya. Dari permasalahan yang dimiliki oleh anak tunagrahita ringan tersebut, anak tunagrahita membutuhkan pembelajaran kompensatoris yang berupa pembelajaran pengembangan diri atau bina diri ditinjau dari berbagai hambatan dan masalah yang dimilikinya.

Kesulitan dalam kehidupan sehari-hari yang dihadapi anak tunagrahita ringan salah satunya adalah pada kegiatan bertransportasi dan berlalu lintas yang termasuk ke dalam program pengembangan diri menghindari bahaya. Pada kegiatan bertransportasi dan berlalu lintas dapat dilakukan secara mandiri apabila anak tunagrahita ringan dapat memenuhi beberapa syarat. Salah satu syaratnya adalah mengenal dan

memahami rambu lalu lintas.

Fakta di lapangan anak tunagrahita masih bergantung dalam kegiatan transportasi, dalam hal ini ketika berangkat dan pulang sekolah. Rendahnya kemampuan mengenal rambu lalu lintas yang merupakan salah satu syarat untuk berkendara atau berlalu lintas secara mandiri, menyebabkan anak tunagrahita masih membutuhkan bantuan untuk berangkat dan pulang dari sekolah atau orang tua harus mengantar dan menjemput. Hal tersebut juga terjadi di SLB Muhammadiyah Dekso beberapa anak didapati berangkat dan pulang sekolah menggunakan transportasi umum, bahkan terdapat anak yang pergi dan pulang ke sekolah dengan diantar dan dijemput oleh orangtua, karena kurangnya kemampuan dalam bertransportasi dalam hal ini sebagai syaratnya adalah mengenal rambu lalu lintas.

Pada saat pembelajaran guru di kelas lebih banyak menggunakan metode konvensional berupa ceramah. Metode ceramah digunakan pada saat pembelajaran membuat anak tunagrahita tidak mendapat kesempatan untuk belajar secara aktif, yang menyebabkan sedikitnya pengalaman untuk mencoba secara langsung serta mempraktekan materi pembelajaran yang sifatnya nyata dan konkret. Sedangkan, salah satu hambatan yang ditimbulkan karena rendahnya intellegensi anak tunagrahita ringan adalah kesulitan dalam berfikir abstrak. Hal ini sejalan dengan Mochammad Amin (1996:37) karakteristik anak tunagrahita ringan mereka mengalami kesukaran dalam berpikir abstrak, di usia dewasa umur kecerdasannya

sekitar usia anak normal 12 tahun. Sehingga pembelajaran dengan metode ceramah yang disampaikan pada anak tunagrahita membuat anak mengalami kesulitan dalam menerima materi pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang tepat dan bersifat konkret pada saat pembelajaran dalam hal ini pengenalan rambu lalu lintas. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan adalah melalui penerapan *pretend play*.

Hasil pencapaian nilai subjek pada penelitian ini menunjukkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan mengalami peningkatan dan memenuhi KKM setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dengan penerapan *pretend play*. Peningkatan kemampuan tersebut terjadi karena *pretend play* dirasa sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita ringan yang mengalami kesulitan dalam berpikir secara abstrak, sehingga penggunaan peralatan yang mendukung *pretend play* diantaranya miniatur rambu lalu lintas, kostum dan perlengkapan polisi, mobil-mobilan dari kardus membawa anak untuk seolah-olah berada di dunia nyata yang kemudian memudahkannya untuk berpikir serta menimbulkan kesenangan selama pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Purwandari dan Tin Suharmini (2002:18) *pretend play* sebagai salah satu permainan yang memberikan kesenangan serta membawa anak seolah-olah menghadapi dunia nyata sesuai dengan peran yang dimainkan agar anak mampu memecahkan masalah apabila kelak

berada pada situasi yang sama. Anak tunagrahita melalui penerapan *pretend play* dalam pembelajaran pengembangan diri mengenal rambu lalu lintas dibawa untuk berimajinasi seolah-olah berada di dunia nyata dengan digunakan peralatan yang mendukung permainan, selain hal tersebut penggunaan peralatan tentu juga akan menarik minat anak selama proses pembelajaran dan diharapkan akan menimbulkan kesenangan.

Peningkatan yang terjadi baik dalam kemampuan mengenal rambu lalu lintas dan partisipasi belajar menandakan bahwa penerapan *pretend play* dapat menimbulkan ketertarikan pada anak tunagrahita ringan dalam pembelajaran, selain hal tersebut perasaan tertarik tersebut akan menimbulkan kesenangan selama proses pembelajaran, dari kesenangan tersebut kemudian akan suatu hal yang mengesankan dan mudah diingat oleh anak tunagrahita ringan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Miftakhul Huda (2013:209) antara lain sebagai berikut: (1) memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, (2) menjadi pengalaman belajar yang sulit dilupakan, (3) menjadikan kelas lebih dinamis dan antusias, (4) siswa dapat memerankan suatu peran yang dibahas dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penerapan *pretend play* dalam proses pembelajaran pengembangan diri mengenal rambu lalu lintas merupakan sebuah metode pembelajaran yang menarik, menimbulkan kesenangan dan sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita sehingga materi yang terdapat dalam pembelajaran pengembangan diri akan berkesan dan mudah untuk diingat.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal rambu lalu lintas melalui penerapan *pretend play* pada anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo memiliki keterbatasan antara lain sebagai berikut:

1. Subjek AR saat menjawab tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas yang diberikan dengan meminta bantuan jawaban dari subjek lain. Hasil dari tes tersebut dikhawatirkan tidak menunjukkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas subjek AR sesungguhnya melainkan mendapatkan pengaruh dari subjek lain. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh variabel bebas dan terikat namun juga oleh variabel tak terduga seperti pengaruh dari siswa lain yang ikut dalam penelitian.
2. Kisi-kisi instrumen tes menggunakan kata “dan”“atau” sehingga menimbulkan ambiguitas serta kesulitan dalam menentukan kriteria penilaian, selain hal tersebut menimbulkan kesulitan untuk mengukur kemampuan sesungguhnya dalam mengenal rambu lalu lintas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan beberapa hal berikutini:

1. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran pengembangan diri dengan metode *pretend play* menunjukkan terjadinya peningkatan. Peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran meliputi partisipasi siswa dan kinerja guru. Partisipasi siswa berdasarkan hasil observasi menunjukkan peningkatan pada siklus I DR memperoleh nilai 75, SDR 80, dan AR 66,6. Siklus II nilai partisipasi siswa yang diperoleh masing-masing subjek antara lain, subjek DR 90, subjek SDR 86,67 dan subjek AR 80. Kinerja guru dalam proses pembelajaran dari pra tindakan sampai dengan pasca tindakan siklus II tergolong meningkat. Guru berperan aktif selama penerapan *pretend play* dan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Proses penerapan *pretend play* dimulai dengan siswa mendengarkan penjelasan mengenai fungsi dan arti rambu lalu lintas. Kemudian dilanjutkan dengan siswa diberikan penjelasan seputar *pretend play*, langkah-langkah *pretend play*, dan dibacakan cerita yang akan dimainkan sekaligus pembagian peran. Tema permainan yang dimainkan adalah perjalanan, setiap subjek memerankan peran yang berbeda dengan menggunakan peralatan yang mendukung unsur berpura-pura.

2. Hasil tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas melalui penerapan *pretend play* yang pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Jika pada pasca tindakan siklus I subyek DR memperoleh nilai 68,75 pada pasca tindakan siklus II subyek memperoleh nilai 95 peningkatan ini sebesar 26,25%. Subyek SDR pada pasca tindakan siklus I memperoleh nilai 67,5 pada pasca tindakan siklus II memperoleh 92,5 peningkatan ini sebesar 25%. Kemudian, subyek AR pada pasca tindakan siklus I memperoleh nilai 53,75 pada pasca tindakan siklus II memperoleh nilai 81,25 peningkatan tersebut sebesar 27,5%. Hasil pasca tindakansiklus II diketahui bahwa siswa sudah dapat mencapai KKM sebesar 75 dan didapatkan hasil yang memuaskan. Oleh karena itu pemberian tindakan dapat dihentikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan metode yang serupa dengan *pretend play* dalam mata pelajaran lain yang sesuai agar siswa merasa antusias, membawa siswa berimajinasi seolah-olah berada di dunia nyata seperti dalam *pretend play*, aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan interaksi antara siswa dengan guru serta siswa dengan siswa yang lain dapat terjalin dengan baik

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya berkoordinasi dengan guru-guru di sekolah untuk dapat mengembangkan metode pembelajaran *pretend play* supaya metode pembelajaran *pretend play* tidak hanya digunakan pada pengenalan rambu lalu lintas tetapi untuk mata pelajaran lain yang sesuai.

3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya hendaknya pada saat mengadakan tes untuk melihat kemampuan subjek dilaksanakan secara individual dan waktu yang berbeda antara masing-masing subjek sehingga hasil dari tes tersebut tidak dipengaruhi oleh subjek lain atau variabel lain. Kisi-kisi instrumen tes hendaknya tidak menggunakan kata “dan” “atau” karena akan menimbulkan ambigu dan kebingungan dalam menentukan kriteria penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (1991). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astati.(tanpa tahun). *Bina Diri bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Diakses dari [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/194808011974032-ASTATI/Bina_Diri_ABK.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/194808011974032-ASTATI/Bina_Diri_ABK.pdf). Pada tanggal 9 Mei 2016 pukul 7:24 WIB.
- Ali Muhson. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Diakses dari staff.uny.ac.id/system/files/pengabdian/ali-muhson-spd-mpd/ali-muhson-pengertian-dan-karakteristik-ptk-di-smp-n-8.pdf. Pada tanggal 25 Oktober 2015 pada pukul 5:40 WIB.
- Ali Muhson. (tanpa tahun). *Teknik Analisis Kuantitatif*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Ali%20Muhson,%20S.Pd..M.Pd./Analisis%20Kuantitatif.pdf>. Pada tanggal 4 April 2016 pukul 07:46 WIB.
- A.M Bandi Utama. (2006). *Teori Bermain*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/AM.%20Bandi%20Utama,%20M.Pd./Materi%20Ajar%20T%20%20BERMAIN.pdf>. Pada tanggal 29 Juli 2016 pukul 13.12 WIB.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewi Retno Suminar. (2009). Membangun Karakter Anak Melalui *Pretend Play*. *Jurnal Psikologi Indonesia*. No. VI tahun 2009, 1-11.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Dishub Surabaya. (2014). *Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 13 tahun 2014 tentang Rambu-Rambu Lalu Lintas*. Diakses dari http://dishub.surabaya.go.id/backend/upload/files/peraturan/KMHUB/pm_13_tahun_2014.pdf. Pada tanggal 25 Oktober 2015 pukul 7:11 WIB.
- Edi Nursalam.(2015). *Mengenal Rambu Lalu Lintas*. Diakses dari <http://ppsdma.bpsdm.dephub.go.id/web/wp-content/uploads/2015/07/rambu-yang-sering-diabaikan.pdf>. Pada tanggal 10 Mei 2016 pukul 14:30 WIB.
- Harmini, Ernarningsih, & MC. Rini Renawiyati .(2009). *Bahan Ajar Bina Diri*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan, Pemuda, & Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta.

- Hurlock B. Elizabeth. (2002). *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Keenam*. Terjemahan: Muslichah Zarkasih & Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Kemis; Ati Rosnawati. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Jakarta: Luxima.
- Mamad Widya. (2003). *Bina Diri Anak Berkebutuhan Khusus*. Diakses dari [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/195208231978031-MAMAD WIDYA/Artikel Bina Diri.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195208231978031-MAMAD_WIDYA/Artikel_Bina_Diri.pdf). Pada tanggal 10 Mei 2016 pukul 15:30 WIB.
- Maria. J Wantah. (2007). *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Miftahul Huda.(2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mochammad Effendi.(2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mochammad Amin. (1996). *Orthopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muh Basuni. (2012). Pembelajaran Bina Diri pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*. Vol IX No. 1. Hal 11-22.
- Mumpuniarti. (2005). *Penanganan Anak Tunagrahita (Kajian dari Segi Pendidikan, Sosial, Psikologi dan Tindak Lanjut Usia Dewasa)*. Yogyakarta: UNY
- Mumpuniarti. (2007). *Pendekatan Pembelajaran bagi Anak Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Mumpuniarti. (2007). *Pembelajaran Akademik Bagi Tunagrahita*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ngalm Purwanto, M. (2006). *Prinsip-prinsip dan Tehnik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nizar Alam Hamdani & Dody Hermana. (2008). *Classroom Action Research Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Rahayasa Research and Training.
- Nurvi Prihtyaningsih. (2015). Efektivitas Metode Pretend Play Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik Kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan. *Skripsi*. PLB FIP UNY.
- Nunung Apriyanto. (2012). *Seluk Beluk Anak Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Java Litera.

- Peraturan Daerah Tanjung Jabung Timur. (2013). *Peraturan Daerah Kabupaten Tanjung Jabung Timur Nomor 8 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Jalan Daerah*. Diakses dari <http://ditjenpp.kemenkumham.go.id/files/ld/2013/KabupatenTanjungJabungTimur-2013-8.pdf>. Pada tanggal 12 Maret 2016 pukul 09.21.
- Purwandari. (2003). Pretend Play sebagai Alternatif Mengembangkan Keterampilan Anak Tuna laras. *JRR* No.(2 tahun 13). Hal. 122-131.
- Purwandari & Tin Suharmini. (2002). Pretend Play Sebagai Upaya untuk Mengurangi Penyimpangan Perilaku Anak Tunalaras. *Laporan Penelitian*. UNY.
- Sa'dun Akbar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: CV. Cipta Media.
- Suci Fathriya & Sri Lestari. (2014). Peningkatan Interaksi Ibu dan Anak Retradasi Mental melalui Pelatihan Bermain Pura-Pura. *Jurnal Psikologi* Volume 41 No.2 Desember 2014:165-178.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Susan Jindrich. (2005). *How to Help Children Learn: Saat Mendampingi Anak Belajar*. Penerjemah: Pungki K. Timur. Yogyakarta: Bookmarks Diglossia Media Group.
- Sutjiati Soemantri. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zainal Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas

**Butir Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas pada Anak
Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso
Kulonprogo**

Nama :

Kelas :






Waktu :






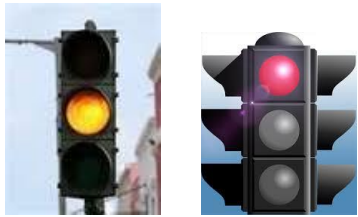
Petunjuk pengisian



Pedoman penilaian tes lisan kemampuan mengenal rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- e) Skor 1 : bila siswa tidak mampu, meskipun dengan bantuan guru
- f) Skor 2 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal dan non verbal
- g) Skor 3 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal atau non verbal
- h) Skor 4 : bila siswa mampu tanpa bantuan guru

Berilah tanda *check list* (✓) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang skor				Jumlah skor	Ket.
1.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 						
2.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 						
3	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 						
4.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 						
5.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 						
6.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p>						

							
7.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 						
8.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 						
9.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 						
10.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 						
11.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 						
12.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini						

									
Jumlah skor									

Berilah tanda check list (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang Skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berhenti!						
2.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas hati-hati!						
3.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berjalan!						
4.	Tunjukkan rambu lalu lintas diperbolehkan parkir !						
5.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang parkir!						
6.	Tunjukkan rambu lalu lintas stop!						
7.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang berhenti/ stop						
8.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang masuk/ melintas!						
Jumlah Skor							

Pedoman penskoran :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP = Nilai dalam ratusan yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal dari tes

100 = bilangan tetap

Tabel 1. Kategori Penilaian Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Ringan

Skor	Persentase (%)	Kategori
66-80	82,5-100	Sangat Baik
51-65	63,75-81,25	Baik
36-50	45 -62,5	Cukup
21-35	26,25-43,75	Kurang

Lampiran 2. Panduan Observasi Partisipasi Belajar

Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III

SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo

Nama :

Kelas :

Waktu :

Petunjuk pengisian

Pedoman Penilaian observasi partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a. Skor 1 : apabila siswa tidak mampu berpartisipasi, tidak antusias, dalam melaksanakan kegiatan
- b. Skor 2 : apabila siswa terlihat sedikit antusias, dapat berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan bantuan dan bimbingan guru (bantuan verbal dan non verbal)
- c. Skor 3 : apabila siswa terlihat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan salah satu bantuan verbal atau non verbal
- d. Skor 4 : apabila siswa terlihat sangat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan tanpa bantuan dari guru

Berilah tanda check list (\surd) sesuai dengan kriteria siswa

No.	Partisipasi Siswa	Rentang Skor				Jumlah Skor	Ket
		1	2	3	4		
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama						
2.	Siswa memperhatikan apersepsi dan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai						
3.	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan apa yang akan dilaksanakan saat menerapkan <i>pretend play</i>						
4.	Siswa memperhatikan guru ketika membagi peran, dan aturan permainan yang akan dimainkan dalam <i>pretend play</i>						
5.	Siswa menceritakan kembali dan menyebutkan peran dari cerita yang akan dimainkan						
6.	Siswa mempersiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan						
7.	Siswa memperhatikan contoh dari guru ketika mempraktikkan salah satu peran dalam permainan <i>pretend play</i>						
8.	Siswa berperan sesuai dengan peran dalam cerita dengan bimbingan guru						
9.	Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>						
10.	Antusiasme siswa selama penerapan <i>pretend play</i>						

11.	siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>							
12.	Siswa menjawab pertanyaan dari mengenai rambu lalu lintas dengan bimbingan guru							
13.	Siswa dengan bimbingan guru untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab							
14.	Siswa bersama-sama berdoa untuk mengakhiri pembelajaran dan menjawab salam dari guru							
15.	Antusias siswa selama kegiatan penutup berupa membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan							
Jumlah skor								

Pedoman penskoran :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP = Nilai dalam ratusan yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal dari tes

100 = bilangan tetap

Tabel 2. Kategori Penilaian Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita

Skor	Persentase (%)	Kategori
51- 60	85 - 100	Sangat Baik
41 – 50	68,33 - 83,33	Baik
31 – 40	51,67- 66,67	Cukup
21 -30	35 - 50	Kurang

Lampiran 3. Proses Pembelajaran dalam Penerapan Metode *Pretend Play* oleh Guru

Berilah tanda check list (\checkmark) sesuai dengan proses pembelajaran

No.	Indikator	Ya	Tidak
1.	Membuka pembelajaran dengan salam dan doa		
2.	Apersepsi dan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai		
3.	Menjelaskan materi pengenalan rambu lalu lintas		
4.	Menjelaskan mengenai <i>pretend play</i>		
5.	Membagi peran dalam yang dimainkan dalam <i>pretend play</i>		
6.	Membacakan cerita yang akan dimainkan		
7.	Mempersiapkan peralatan yang digunakan		
8.	Memberikan contoh salah satu peran dalam <i>pretend play</i>		
9.	Memberikan bantuan verbal maupun tindakan selama penerapan <i>pretend play</i>		
10.	Antusias dalam penyampaian materi atau pembelajaran		
11.	Keaktifan dalam membimbing penerapan <i>pretend play</i>		
12.	Mengadakan tanya jawab seputar materi yang disampaikan		
13.	Menyimpulkan materi bersama siswa		
14.	Menutup pembelajaran dengan doa dan salam		

Lampiran 4. Kunci Jawaban Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas

Tes Lisan

1. Berhenti
2. Hati-hati
3. Boleh berjalan
4. Boleh parkir
5. Dilarang parkir
6. Dilarang masuk
7. Stop
8. Dilarang stop
9. Boleh parkir dan dilarang parkir
10. Stop dan dilarang stop
11. Hati-hati dan berhenti
12. Berhenti dan boleh jalan

Tes Perbuatan

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



Lampiran 5. Hasil Tes Kemampuan Awal Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas

**Butir Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas pada Anak
Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso
Kulonprogo**






Nama : DR
Kelas : III SDLB
Waktu : 2 x 35 menit







Petunjuk pengisian

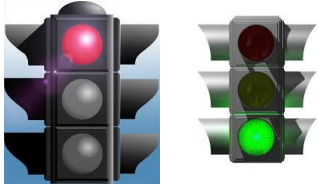
Pedoman penilaian tes lisan kemampuan mengenal rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a) Skor 1 : bila siswa tidak mampu, meskipun dengan bantuan guru
- b) Skor 2 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal dan non verbal
- c) Skor 3 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal atau non verbal
- d) Skor 4 : bila siswa mampu tanpa bantuan guru

Berilah tanda *check list* (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang skor				Jumlah skor	Ket.
1.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 			√		3	
2.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 		√			2	
3.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 			√		3	
4.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 		√			2	
5.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 		√			2	
6.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p>	√				1	

						
7.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 	√			2	
8.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 	√			1	
9.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 	√			1	
10.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 	√			2	
11.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 	√			2	
12.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini	√			2	

							
Jumlah skor						23	

Berilah tanda check list (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang Skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berhenti!		√			2	
2.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas hati-hati!		√			2	
3.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berjalan!		√			2	
4.	Tunjukkan rambu lalu lintas diperbolehkan parkir !	√				1	
5.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang parkir!	√				1	
6.	Tunjukkan rambu lalu lintas stop!	√				1	
7.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang berhenti/ stop	√				1	
8.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang masuk/ melintas!	√				1	
Jumlah Skor						11	

Jumlah skor tes = tes lisan+ tes perbuatan

$$= 23+11$$

$$= 34$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{34}{80} \times 100$$

$$= 42,5 \text{ (kurang)}$$

**Butir Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas pada Anak
Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso**

Kulonprogo






Nama : SDR
Kelas : III SDLB
Waktu : 2 x 35 menit

Petunjuk pengisian

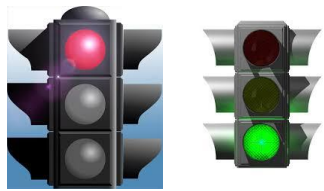
Pedoman penilaian tes lisan kemampuan mengenal rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a) Skor 1 : bila siswa tidak mampu, meskipun dengan bantuan guru
- b) Skor 2 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal dan non verbal
- c) Skor 3 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal atau non verbal
- d) Skor 4 : bila siswa mampu tanpa bantuan guru

Berilah tanda *check list* (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang skor				Jumlah skor	Ket.
1.	Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini? 		√			2	
2.	Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini? 	√				1	
3.	Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini? 		√			2	
4.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 	√				1	
5.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 		√			2	
6.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini?	√				1	

						
7.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 		√			2
8.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 	√				2
9.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 	√				1
10.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 	√				1
11	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√			2
12.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini		√			2

								
Jumlah skor							19	

Berilah tanda check list (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang Skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berhenti!		√			2	
2.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas hati-hati!		√			2	
3.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berjalan!		√			2	
4.	Tunjukkan rambu lalu lintas diperbolehkan parkir !	√				1	
5.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang parkir!		√			2	
6.	Tunjukkan rambu lalu lintas stop!		√			2	
7.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang berhenti/ stop	√				1	
8.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang masuk/ melintas!	√				1	
Jumlah Skor						13	

Jumlah skor tes = tes lisan+ tes perbuatan

$$= 19+13$$

$$= 32$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{32}{80} \times 100$$

$$= 40\% \text{ (kurang)}$$

**Butir Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas pada Anak
Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso**

Kulonprogo

Nama : AR

Kelas : III SDLB






Waktu : 2 x 35 menit

Petunjuk pengisian

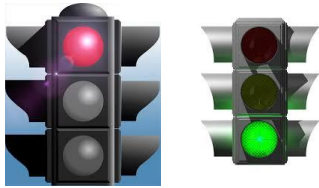
Pedoman penilaian tes lisan kemampuan mengenal rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a) Skor 1 : bila siswa tidak mampu, meskipun dengan bantuan guru
- b) Skor 2 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal dan non verbal
- c) Skor 3 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal atau non verbal
- d) Skor 4 : bila siswa mampu tanpa bantuan guru

Berilah tanda *check list* (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang skor				Jumlah skor	Ket.
1.	Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini? 		√			2	
2.	Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini? 	√				1	
3.	Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini? 		√			2	
4.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 	√				1	
5.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 	√				1	
6.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini?	√				1	

						
7.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 		√			2
8.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 	√				1
9.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 	√				1
10.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 	√				1
11	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 	√				1
12.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini	√				1

								
Jumlah skor							15	

Berilah tanda check list (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang Skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berhenti!		√			2	
2.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas hati-hati!	√				1	
3.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berjalan!		√			2	
4.	Tunjukkan rambu lalu lintas diperbolehkan parkir !	√				1	
5.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang parkir!	√				1	
6.	Tunjukkan rambu lalu lintas stop!	√				1	
7.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang berhenti/ stop	√				1	
8.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang masuk/ melintas!	√				1	
Jumlah Skor						10	

Jumlah skor tes = tes lisan+ tes perbuatan

$$= 15+10$$

$$= 25$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{25}{80} \times 100$$

$$= 31,25 \text{ (rendah)}$$

Lampiran 6. Hasil Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Pasca Tindakan Siklus I

**Butir Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas pada Anak
Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso
Kulonprogo**

Nama : DR
Kelas : III SDLB
Waktu : 2 x 35 menit
Tanggal : 11 Juni 2016

Petunjuk pengisian

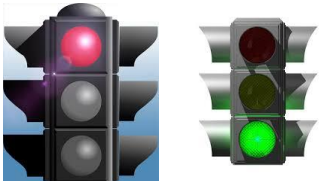
Pedoman penilaian tes lisan kemampuan mengenal rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a) Skor 1 : bila siswa tidak mampu, meskipun dengan bantuan guru
- b) Skor 2 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal dan non verbal
- c) Skor 3 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal atau non verbal
- d) Skor 4 : bila siswa mampu tanpa bantuan guru

Berilah tanda *check list* (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 			√		3	
2.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 			√		3	
3.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
4.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 		√			2	
5.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 			√		3	
6.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p>		√			2	

						
7.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 		√		3	
8.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 		√		2	
9.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√		2	
10.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√		3	
11	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√		3	
12.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini			√	4	

								
Jumlah skor							34	

Berilah tanda check list (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang Skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berhenti!			√		3	
2.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas hati-hati!			√		3	
3.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berjalan!			√		3	
4.	Tunjukkan rambu lalu lintas diperbolehkan parkir !			√		3	
5.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang parkir!			√		3	
6.	Tunjukkan rambu lalu lintas stop!		√			2	
7.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang berhenti/ stop		√			2	
8.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang masuk/ melintas!		√			2	
Jumlah Skor						21	

Jumlah skor tes = tes lisan+ tes perbuatan

$$= 34+21$$

$$= 55$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{55}{80} \times 100$$

$$= 68,75 \text{ (baik)}$$

**Butir Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas pada Anak
Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso**

Kulonprogo

Nama : SDR
Kelas : III SDLB
Waktu : 2 x 35 menit
Tanggal : 11 Juni 2016

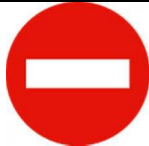




Petunjuk pengisian

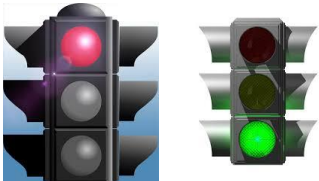
Pedoman penilaian tes lisan kemampuan mengenal rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a) Skor 1 : bila siswa tidak mampu, meskipun dengan bantuan guru
- b) Skor 2 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal dan non verbal
- c) Skor 3 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal atau non verbal
- d) Skor 4 : bila siswa mampu tanpa bantuan guru

Berilah tanda *check list* (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang skor				Jumlah skor	Ket.
1.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 			√		4	
2.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 			√		3	
3.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 			√		3	
4.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 			√		3	
5.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 			√		3	
6.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p>			√		3	

							
7.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 			√		4	
8.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 		√			2	
9.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√			2	
10.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√			2	
11	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 			√		4	
12.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini			√		4	

								
Jumlah skor							35	

Berilah tanda check list (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang Skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berhenti!			√		3	
2.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas hati-hati!		√			2	
3.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berjalan!			√		3	
4.	Tunjukkan rambu lalu lintas diperbolehkan parkir !		√			2	
5.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang parkir!		√			2	
6.	Tunjukkan rambu lalu lintas stop!			√		3	
7.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang berhenti/ stop		√			2	
8.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang masuk/ melintas!		√			2	
Jumlah Skor						19	

Jumlah skor tes = tes lisan+ tes perbuatan

$$= 35+19$$

$$= 54$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{54}{80} \times 100$$

$$= 67,5 \text{ (baik)}$$

**Butir Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas pada Anak
Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso**

Kulonprogo

Nama : AR
Kelas : III SDLB
Waktu : 2 x 35 menit
Tanggal : 11 Juni 2016

Petunjuk pengisian

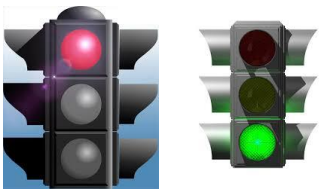
Pedoman penilaian tes lisan kemampuan mengenal rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a) Skor 1 : bila siswa tidak mampu, meskipun dengan bantuan guru
- b) Skor 2 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal dan non verbal
- c) Skor 3 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal atau non verbal
- d) Skor 4 : bila siswa mampu tanpa bantuan guru

Berilah tanda *check list* (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang skor				Jumlah skor	Ket.
1.	Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini? 			√		3	
2.	Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini? 		√			2	
3.	Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini? 			√		3	
4.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 		√			2	
5.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 		√			2	
6.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini?		√			2	

						
7.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 	√			2	
8.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 	√			2	
9.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 	√			2	
10.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 	√			2	
11	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 	√			2	
12.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini		√		3	

								
Jumlah skor							26	

Berilah tanda check list (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang Skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berhenti!			√		3	
2.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas hati-hati!		√			2	
3.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berjalan!		√			2	
4.	Tunjukkan rambu lalu lintas diperbolehkan parkir !		√			2	
5.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang parkir!		√			2	
6.	Tunjukkan rambu lalu lintas stop!		√			2	
7.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang berhenti/ stop		√			2	
8.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang masuk/ melintas!		√			2	
Jumlah Skor						17	

Jumlah skor tes = tes lisan+ tes perbuatan

$$= 26+17$$

$$= 43$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{43}{80} \times 100\%$$

$$= 53,75\% \text{ (cukup)}$$

Lampiran 7. Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Pasca Tindakan Siklus II

Butir Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo

Nama : DR
Kelas : III SDLB
Waktu : 2 x 35 menit
Tanggal : 18 Juni 2016

Petunjuk pengisian

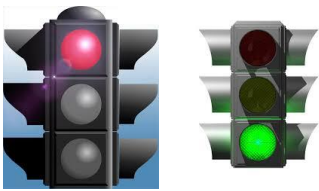
Pedoman penilaian tes lisan kemampuan mengenal rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a) Skor 1 : bila siswa tidak mampu, meskipun dengan bantuan guru
- b) Skor 2 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal dan non verbal
- c) Skor 3 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal atau non verbal
- d) Skor 4 : bila siswa mampu tanpa bantuan guru

Berilah tanda *check list* (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
2.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
3.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
4.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
5.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
6.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p>			√		3	

							
7.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 			√	4		
8.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 			√	4		
9.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√		3		
10.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√		3		
11.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 			√	4		
12.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini			√	4		

								
Jumlah skor							45	

Berilah tanda check list (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang Skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berhenti!				√	4	
2.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas hati-hati!				√	4	
3.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berjalan!				√	4	
4.	Tunjukkan rambu lalu lintas diperbolehkan parkir !				√	4	
5.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang parkir!				√	4	
6.	Tunjukkan rambu lalu lintas stop!				√	4	
7.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang berhenti/ stop				√	4	
8.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang masuk/ melintas!			√		3	
Jumlah Skor						31	

Jumlah skor tes = tes lisan+ tes perbuatan

$$= 45+31$$

$$= 76$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{76}{80} \times 100$$

$$= 95 \text{ (sangat baik)}$$

**Butir Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas pada Anak
Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso**

Kulonprogo

Nama : SDR
Kelas : III SDLB
Waktu : 2 x 35 menit
Tanggal : 18 Juni 2016

Petunjuk pengisian

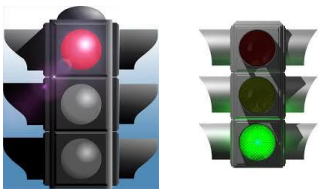
Pedoman penilaian tes lisan kemampuan mengenal rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a) Skor 1 : bila siswa tidak mampu, meskipun dengan bantuan guru
- b) Skor 2 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal dan non verbal
- c) Skor 3 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal atau non verbal
- d) Skor 4 : bila siswa mampu tanpa bantuan guru

Berilah tanda *check list* (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
2.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
3.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
4.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
5.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
6.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p>			√		3	

							
7.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 			√	4		
8.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 			√	4		
9.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√		3		
10.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√		3		
11	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 			√	4		
12.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini			√	4		

								
Jumlah skor							45	

Berilah tanda check list (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang Skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berhenti!				√	4	
2.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas hati-hati!				√	4	
3.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berjalan!				√	4	
4.	Tunjukkan rambu lalu lintas diperbolehkan parkir !			√		3	
5.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang parkir!			√		3	
6.	Tunjukkan rambu lalu lintas stop!				√	4	
7.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang berhenti/ stop				√	4	
8.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang masuk/ melintas!			√		3	
Jumlah Skor						29	

Jumlah skor tes = tes lisan+ tes perbuatan

$$= 45+29$$

$$= 74$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{74}{80} \times 100$$

$$= 92,5 \text{ (sangat baik)}$$

**Butir Tes Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas pada Anak
Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso**

Kulonprogo

Nama : AR
Kelas : III SDLB
Waktu : 2 x 35 menit
Tanggal : 18 Juni 2016

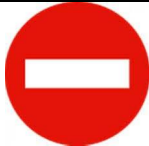

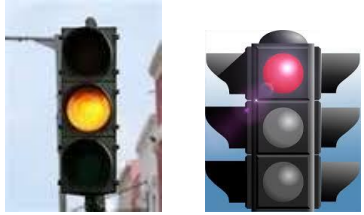
Petunjuk pengisian

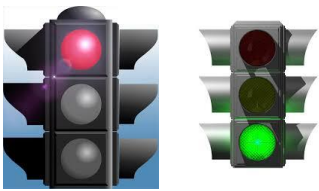
Pedoman penilaian tes lisan kemampuan mengenal rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a) Skor 1 : bila siswa tidak mampu, meskipun dengan bantuan guru
- b) Skor 2 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal dan non verbal
- c) Skor 3 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal atau non verbal
- d) Skor 4 : bila siswa mampu tanpa bantuan guru

Berilah tanda *check list* (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
2.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
3.	<p>Apa arti dari rambu lampu lalu lintas ini?</p> 				√	4	
4.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 			√		3	
5.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p> 			√		3	
6.	<p>Apa arti dari rambu lalu lintas ini?</p>			√		3	

						
7.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 		√		3	
8.	Apa arti dari rambu lalu lintas ini? 		√		3	
9.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√		2	
10.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√		2	
11	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini 		√		3	
12.	Sebutkan perbedaan dari arti rambu di bawah ini			√	4	

								
Jumlah skor							38	

Berilah tanda check list (√) pada kategori yang sesuai

No.	Soal	Rentang Skor				Jumlah skor	Ket.
		1	2	3	4		
1.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berhenti!				√	4	
2.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas hati-hati!				√	4	
3.	Tunjukkan rambu lampu lalu lintas berjalan!				√	4	
4.	Tunjukkan rambu lalu lintas diperbolehkan parkir !			√		3	
5.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang parkir!			√		3	
6.	Tunjukkan rambu lalu lintas stop!			√		3	
7.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang berhenti/ stop			√		3	
8.	Tunjukkan rambu lalu lintas dilarang masuk/ melintas!			√		3	
Jumlah Skor						27	

Jumlah skor tes = tes lisan+ tes perbuatan

$$= 38+27$$

$$= 65$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{65}{80} \times 100$$

$$= 81,25 \text{ (baik)}$$

Lampiran 8. Hasil Observasi Partisipasi Anak Tunagrahita dalam Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo pada Siklus I

**Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran
Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III
SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo**

Nama : DR

Kelas : III SDLB

Petunjuk pengisian

Pedoman Penilaian observasi partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a. Skor 1 : apabila siswa tidak mampu berpartisipasi, tidak antusias, dalam melaksanakan kegiatan
- b. Skor 2 : apabila siswa terlihat sedikit antusias, dapat berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan bantuan dan bimbingan guru (bantuan verbal dan non verbal)
- c. Skor 3 : apabila siswa terlihat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan salah satu bantuan verbal atau non verbal
- d. Skor 4 : apabila siswa terlihat sangat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan tanpa bantuan dari guru

Berilah tanda check list (\checkmark) sesuai dengan kriteria siswa

No.	Partisipasi Siswa	Rentang Skor				Jumlah Skor	Ket
		1	2	3	4		
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama				\checkmark	4	
2.	Siswa memperhatikan apersepsi dan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai			\checkmark		3	
3.	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan apa yang akan dilaksanakan saat menerapkan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
4.	Siswa memperhatikan guru ketika membagi peran, dan aturan permainan yang akan dimainkan dalam <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
5.	Siswa menceritakan kembali dan menyebutkan peran dari cerita yang akan dimainkan			\checkmark		3	
6.	Siswa mempersiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan			\checkmark		3	
7.	Siswa memperhatikan contoh dari guru ketika mempraktikkan salah satu peran dalam permainan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
8.	Siswa berperan sesuai dengan peran dalam cerita dengan bimbingan guru				\checkmark	4	
9.	Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>		\checkmark			2	
10.	Antusiasme siswa selama penerapan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	

11.	siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>		√			2	
12.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai rambu lalu lintas			√		3	
13.	siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab		√			2	
14.	Siswa bersama-sama berdoa untuk mengakhiri pembelajaran dan menjawab salam dari guru				√	4	
15.	Antusias siswa selama kegiatan penutup berupa membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan			√		3	
Jumlah skor						45	

Penskoran :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{45}{60} \times 100$$

$$= 75 \text{ (baik)}$$

Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III

SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo

Nama : SDR

Kelas : III SDLB

Petunjuk pengisian

Pedoman Penilaian observasi partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a. Skor 1 : apabila siswa tidak mampu berpartisipasi, tidak antusias, dalam melaksanakan kegiatan
- b. Skor 2 : apabila siswa terlihat sedikit antusias, dapat berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan bantuan dan bimbingan guru (bantuan verbal dan non verbal)
- c. Skor 3 : apabila siswa terlihat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan salah satu bantuan verbal atau non verbal
- d. Skor 4 : apabila siswa terlihat sangat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan tanpa bantuan dari guru

Berilah tanda check list (\checkmark) sesuai dengan kriteria siswa

No.	Partisipasi Siswa	Rentang Skor				Jumlah Skor	Ket
		1	2	3	4		
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama				\checkmark	4	
2.	Siswa memperhatikan apersepsi dan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai				\checkmark	4	
3.	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan apa yang akan dilaksanakan saat menerapkan <i>pretend play</i>				\checkmark	4	
4.	Siswa memperhatikan guru ketika membagi peran, dan aturan permainan yang akan dimainkan dalam <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
5.	Siswa menceritakan kembali dan menyebutkan peran dari cerita yang akan dimainkan			\checkmark		3	
6.	Siswa mempersiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan			\checkmark		3	
7.	Siswa memperhatikan contoh dari guru ketika mempraktikkan salah satu peran dalam permainan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
8.	Siswa berperan sesuai dengan peran dalam cerita dengan bimbingan guru				\checkmark	4	
9.	Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
10.	Antusiasme siswa selama penerapan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	

11.	siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>		√			2	
12.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai rambu lalu lintas			√		3	
13.	siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab		√			2	
14.	Siswa bersama-sama berdoa untuk mengakhiri pembelajaran dan menjawab salam dari guru				√	4	
15.	Antusias siswa selama kegiatan penutup berupa membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan			√		3	
Jumlah skor						48	

Penskoran :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{48}{60} \times 100$$

$$= 80 \text{ (baik)}$$

Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III

SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo

Nama : AR

Kelas : III SDLB

Petunjuk pengisian

Pedoman Penilaian observasi partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a. Skor 1 : apabila siswa tidak mampu berpartisipasi, tidak antusias, dalam melaksanakan kegiatan
- b. Skor 2 : apabila siswa terlihat sedikit antusias, dapat berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan bantuan dan bimbingan guru (bantuan verbal dan non verbal)
- c. Skor 3 : apabila siswa terlihat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan salah satu bantuan verbal atau non verbal
- d. Skor 4 : apabila siswa terlihat sangat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan tanpa bantuan dari guru

Berilah tanda check list (√) sesuai dengan kriteria siswa

No.	Partisipasi Siswa	Rentang Skor				Jumlah Skor	Ket
		1	2	3	4		
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama			√		3	
2.	Siswa memperhatikan apersepsi dan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai			√		3	
3.	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan apa yang akan dilaksanakan saat menerapkan <i>pretend play</i>			√		3	
4.	Siswa memperhatikan guru ketika membagi peran, dan aturan permainan yang akan dimainkan dalam <i>pretend play</i>			√		3	
5.	Siswa menceritakan kembali dan menyebutkan peran dari cerita yang akan dimainkan		√			2	
6.	Siswa mempersiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan			√		3	
7.	Siswa memperhatikan contoh dari guru ketika mempraktikkan salah satu peran dalam permainan <i>pretend play</i>			√		3	
8.	Siswa berperan sesuai dengan peran dalam cerita dengan bimbingan guru			√		3	
9.	Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>		√			2	
10.	Antusiasme siswa selama penerapan <i>pretend play</i>			√		3	

11.	siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>		√			2	
12.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai rambu lalu lintas		√			2	
13.	siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab		√			2	
14.	Siswa bersama-sama berdoa untuk mengakhiri pembelajaran dan menjawab salam dari guru			√		3	
15.	Antusias siswa selama kegiatan penutup berupa membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan			√		3	
Jumlah skor						40	

Penskoran :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{40}{60} \times 100$$

$$= 66,67 \text{ (cukup)}$$

Lampiran 9. Hasil Observasi Partisipasi Anak Tunagrahita dalam Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo pada Siklus II

Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III

SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo

Nama : DR

Kelas : III SDLB

Petunjuk pengisian

Pedoman Penilaian observasi partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a. Skor 1 : apabila siswa tidak mampu berpartisipasi, tidak antusias, dalam melaksanakan kegiatan
- b. Skor 2 : apabila siswa terlihat sedikit antusias, dapat berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan bantuan dan bimbingan guru (bantuan verbal dan non verbal)
- c. Skor 3 : apabila siswa terlihat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan salah satu bantuan verbal atau non verbal
- d. Skor 4 : apabila siswa terlihat sangat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan tanpa bantuan dari guru

Berilah tanda check list (\checkmark) sesuai dengan kriteria siswa

No.	Partisipasi Siswa	Rentang Skor				Jumlah Skor	Ket
		1	2	3	4		
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama				\checkmark	4	
2.	Siswa memperhatikan apersepsi dan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai				\checkmark	4	
3.	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan apa yang akan dilaksanakan saat menerapkan <i>pretend play</i>				\checkmark	4	
4.	Siswa memperhatikan guru ketika membagi peran, dan aturan permainan yang akan dimainkan dalam <i>pretend play</i>				\checkmark	4	
5.	Siswa menceritakan kembali dan menyebutkan peran dari cerita yang akan dimainkan				\checkmark	4	
6.	Siswa mempersiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan			\checkmark		3	
7.	Siswa memperhatikan contoh dari guru ketika mempraktikan salah satu peran dalam permainan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
8.	Siswa berperan sesuai dengan peran dalam cerita dengan bimbingan guru				\checkmark	4	
9.	Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
10.	Antusiasme siswa selama penerapan <i>pretend play</i>				\checkmark	4	

11.	siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>				√	4	
12.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai rambu lalu lintas			√		4	
13.	siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab			√		3	
14.	Siswa bersama-sama berdoa untuk mengakhiri pembelajaran dan menjawab salam dari guru				√	4	
15.	Antusias siswa selama kegiatan penutup berupa membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan			√		3	
Jumlah skor						54	

Penskoran :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{54}{60} \times 100$$

$$= 90 \text{ (sangat baik)}$$

Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III

SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo

Nama : SDR

Kelas : III SDLB

Petunjuk pengisian

Pedoman Penilaian observasi partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a. Skor 1 : apabila siswa tidak mampu berpartisipasi, tidak antusias, dalam melaksanakan kegiatan
- b. Skor 2 : apabila siswa terlihat sedikit antusias, dapat berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan bantuan dan bimbingan guru (bantuan verbal dan non verbal)
- c. Skor 3 : apabila siswa terlihat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan salah satu bantuan verbal atau non verbal
- d. Skor 4 : apabila siswa terlihat sangat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan tanpa bantuan dari guru

Berilah tanda check list (\checkmark) sesuai dengan kriteria siswa

No.	Partisipasi Siswa	Rentang Skor				Jumlah Skor	Ket
		1	2	3	4		
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama				\checkmark	4	
2.	Siswa memperhatikan apersepsi dan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai				\checkmark	4	
3.	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan apa yang akan dilaksanakan saat menerapkan <i>pretend play</i>				\checkmark	4	
4.	Siswa memperhatikan guru ketika membagi peran, dan aturan permainan yang akan dimainkan dalam <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
5.	Siswa menceritakan kembali dan menyebutkan peran dari cerita yang akan dimainkan			\checkmark		3	
6.	Siswa mempersiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan			\checkmark		3	
7.	Siswa memperhatikan contoh dari guru ketika mempraktikkan salah satu peran dalam permainan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
8.	Siswa berperan sesuai dengan peran dalam cerita dengan bimbingan guru				\checkmark	4	
9.	Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
10.	Antusiasme siswa selama penerapan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	

11.	siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>			√		3	
12.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai rambu lalu lintas			√		3	
13.	siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab				√	4	
14.	Siswa bersama-sama berdoa untuk mengakhiri pembelajaran dan menjawab salam dari guru				√	4	
15.	Antusias siswa selama kegiatan penutup berupa membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan				√	4	
Jumlah skor						52	

Penskoran :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{52}{60} \times 100$$

$$= 86,67 \text{ (sangat baik)}$$

Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III

SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo

Nama : AR

Kelas : III SDLB

Petunjuk pengisian

Pedoman Penilaian observasi partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas didasarkan pada empat kriteria penskoran, antara lain:

- a. Skor 1 : apabila siswa tidak mampu berpartisipasi, tidak antusias, dalam melaksanakan kegiatan
- b. Skor 2 : apabila siswa terlihat sedikit antusias, dapat berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan bantuan dan bimbingan guru (bantuan verbal dan non verbal)
- c. Skor 3 : apabila siswa terlihat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan dengan salah satu bantuan verbal atau non verbal
- d. Skor 4 : apabila siswa terlihat sangat antusias, mampu berpartisipasi dan melaksanakan kegiatan tanpa bantuan dari guru

Berilah tanda check list (\checkmark) sesuai dengan kriteria siswa

No.	Partisipasi Siswa	Rentang Skor				Jumlah Skor	Ket
		1	2	3	4		
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama				\checkmark	4	
2.	Siswa memperhatikan apersepsi dan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai				\checkmark	4	
3.	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan apa yang akan dilaksanakan saat menerapkan <i>pretend play</i>				\checkmark	4	
4.	Siswa memperhatikan guru ketika membagi peran, dan aturan permainan yang akan dimainkan dalam <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
5.	Siswa menceritakan kembali dan menyebutkan peran dari cerita yang akan dimainkan			\checkmark		3	
6.	Siswa mempersiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan			\checkmark		3	
7.	Siswa memperhatikan contoh dari guru ketika mempraktikkan salah satu peran dalam permainan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
8.	Siswa berperan sesuai dengan peran dalam cerita dengan bimbingan guru			\checkmark		3	
9.	Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>			\checkmark		3	
10.	Antusiasme siswa selama penerapan <i>pretend play</i>				\checkmark	4	

11.	siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan <i>pretend play</i>			√		3	
12.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai rambu lalu lintas		√			2	
13.	siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab			√		3	
14.	Siswa bersama-sama berdoa untuk mengakhiri pembelajaran dan menjawab salam dari guru			√		3	
15.	Antusias siswa selama kegiatan penutup berupa membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan			√		3	
Jumlah skor						48	

Penskoran :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$= \frac{48}{60} \times 100$$

$$= 80 \text{ (baik)}$$

Lampiran 10. Proses Pembelajaran dalam Penerapan Metode *Pretend Play* oleh Guru pada Siklus I

Berilah tanda check list (\checkmark) sesuai dengan proses pembelajaran

No.	Indikator	Ya	Tidak
1.	Membuka pembelajaran dengan salam dan doa	\checkmark	
2.	Apersepsi dan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai	\checkmark	
3.	Menjelaskan materi pengenalan rambu lalu lintas	\checkmark	
4.	Menjelaskan mengenai <i>pretend play</i>	\checkmark	
5.	Membagi peran dalam yang dimainkan dalam <i>pretend play</i>	\checkmark	
6.	Membacakan cerita yang akan dimainkan	\checkmark	
7.	Mempersiapkan peralatan yang digunakan	\checkmark	
8.	Memberikan contoh salah satu peran dalam <i>pretend play</i>	\checkmark	
9.	Memberikan bantuan verbal maupun tindakan selama penerapan <i>pretend play</i>	\checkmark	
10.	Antusias dalam penyampaian materi atau pembelajaran	\checkmark	
11.	Keaktifan dalam membimbing penerapan <i>pretend play</i>		\checkmark
12.	Mengadakan tanya jawab seputar materi yang disampaikan	\checkmark	
13.	Menyimpulkan materi bersama siswa	\checkmark	
14.	Menutup pembelajaran dengan doa dan salam	\checkmark	

Lampiran 11. Proses Pembelajaran dalam Penerapan Metode *Pretend Play* oleh Guru pada Siklus I

Berilah tanda check list (\checkmark) sesuai dengan proses pembelajaran

No.	Indikator	Ya	Tidak
1.	Membuka pembelajaran dengan salam dan doa	\checkmark	
2.	Apersepsi dan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai	\checkmark	
3.	Menjelaskan materi pengenalan rambu lalu lintas	\checkmark	
4.	Menjelaskan mengenai <i>pretend play</i>	\checkmark	
5.	Membagi peran dalam yang dimainkan dalam <i>pretend play</i>	\checkmark	
6.	Membacakan cerita yang akan dimainkan	\checkmark	
7.	Mempersiapkan peralatan yang digunakan	\checkmark	
8.	Memberikan contoh salah satu peran dalam <i>pretend play</i>	\checkmark	
9.	Memberikan bantuan verbal maupun tindakan selama penerapan <i>pretend play</i>	\checkmark	
10.	Antusias dalam penyampaian materi atau pembelajaran	\checkmark	
11.	Keaktifan dalam membimbing penerapan <i>pretend play</i>	\checkmark	
12.	Mengadakan tanya jawab seputar materi yang disampaikan	\checkmark	
13.	Menyimpulkan materi bersama siswa	\checkmark	
14.	Menutup pembelajaran dengan doa dan salam	\checkmark	

Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SLB Muhammadiyah Dekso
Satuan Pendidikan : SDLB
Kelas/ Semester : III SDLB / II
Alokasi waktu : 3 pertemuan (siklus I)

A. Standar Kompetensi

1. Siswa mulai mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri dalam kehidupan sehari-hari

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Siswa mengenal lokasi dan rambu lalu lintas di lingkungannya

C. Indikator

- 1.1.1. Siswa dapat berlatih membiasakan diri mengenal tanda lalu lintas dengan bantuan
- 1.1.2. Siswa dapat berlatih membiasakan diri mengenal lingkungan sekitar sekolah

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengenal rambu lampu lalu lintas berhenti
2. Siswa dapat mengenal rambu lampu lalu lintas berjalan
3. Siswa dapat mengenal rambu lampu lalu lintas hati-hati
4. Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas diperbolehkan parkir
5. Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas dilarang parkir
6. Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas stop/berhenti

7. Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas dilarang stop/ berhenti
8. Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas dilarang masuk/ melintas
9. Siswa dapat membedakan rambu lalu lintas berdasarkan arti dari rambu tersebut
10. Siswa dapat menunjukkan rambu lalu lintas berdasarkan arti dari rambu lalu lintas tersebut

E. Materi Pembelajaran

Mengenal rambu lalu lintas

F. Metode Pembelajaran

1. Tanya jawab
2. Demonstrasi
3. *Pretend play*

G. Sumber Belajar

Buku Bahan Ajar Bina Diri, kelas III SDLB semester 2, Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta.

Harmini, Ernarningsih, Rini Renawiyati. (2009). *Bahan Ajar Bina Diri*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta.

H. Alat

1. Alat permainan edukasi rambu lalu lintas
2. Kostum polisi
3. Atribut polisi
4. Kardus sebagai tiruan alat transportasi mobil

I. Langkah Pembelajaran

1. Pertemuan I

Kegiatan awal

- a. Siswa menjawab salam pembuka
- b. Siswa bersama-sama atau dipimpin salah seorang siswa berdoa untuk memulai pembelajaran
- c. Siswa dikondisikan untuk memulai pembelajaran dan melaksanakan presensi

Kegiatan Inti

- a. Siswa memerhatikan apersepsi dari guru berupa gambaran awal mengenai materi, pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan atau yang sudah disampaikan sebelumnya
- b. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan dari materi mengenal rambu lalu lintas
- c. Siswa mendengarkan penjelasan nama dan fungsi masing-masing alat peraga yang berupa rambu-rambu lalu lintas
- d. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai apa yang akan dilaksanakan saat menerapkan *pretend play* beserta langkah-langkah.
- e. Siswa mendengarkan cerita yang dibacakan oleh guru, cerita tersebut akan dimainkan dalam *pretend play*
- f. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai peran yang akan dimainkan masing-masing anak.
- g. Siswa mendengarkan penjelasan aturan permainan *pretend play* kepada masing-masing siswa menurut peran yang dimainkannya
- h. Siswa menceritakan kembali dan menyebutkan peran dari cerita yang akan dimainkan
- i. Siswa dan guru mempersiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan pura-pura

- j. Siswa memerhatikan contoh salah satu peran yang dilakukan guru pada sebuah adegan permainan tersebut
- k. Siswa melakukan permainan pura-pura sesuai peran yang dimainkannya
- l. Siswa mendapatkan bantuan berupa verbal atau tindakan jika siswa mengalami kesulitan memerankan peran dalam cerita
- m. Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan *pretend play*
- n. Siswa dan guru membereskan peralatan yang digunakan dalam permainan pura-pura

Kegiatan Akhir

- a. Siswa dan guru bertanya jawab seputar materi rambu lalu lintas yang digunakan dalam *pretend play*
- b. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi
- c. Siswa bersama-sama berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa
- d. Salam

2. Pertemuan II

Kegiatan Awal

- a. Siswa menjawab salam pembuka
- b. Siswa dipimpin salah seorang siswa berdoa untuk memulai pembelajaran
- c. Siswa dikondisikan untuk memulai pembelajaran dan melaksanakan presensi

Kegiatan Inti

- a. Siswa memerhatikan apersepsi dari guru berupa gambaran awal mengenai materi, pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan atau yang sudah disampaikan sebelumnya
- b. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi mengenal rambu lalu lintas
- c. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai rambu lalu lintas berdasarkan arti dan fungsinya, rambu tersebut adalah rambu dilarang parkir dan rambu diperbolehkan parkir
- d. Siswa mendengarkan kembali penjelasan mengenai cerita, langkah-langkah *pretend play* dan peraturan
- e. Siswa dan guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam *pretend play*
- f. Siswa mulai bermain *pretend play* sesuai dengan peran yang diperoleh
- g. Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan *pretend play*
- h. Siswa dan guru membereskan peralatan yang digunakan

Kegiatan Akhir

- a. Siswa dan guru bertanya jawab seputar materi rambu lalu lintas yang digunakan dalam *pretend play*
- b. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi
- c. Siswa bersama-sama berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa
- d. Salam

3. Pertemuan III

Kegiatan Awal

- a. Siswa menjawab salam pembuka
- b. Siswa dipimpin salah seorang siswa berdoa untuk memulai pembelajaran
- c. Siswa dikondisikan untuk memulai pembelajaran dan melaksanakan presensi

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa memerhatikan apersepsi dari guru berupa gambaran awal mengenai materi, pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan atau yang sudah disampaikan sebelumnya
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai rambu lalu lintas berdasarkan arti dan fungsinya, rambu tersebut adalah rambu dilarang parkir dan rambu diperbolehkan parkir
- c. Siswa mendengarkan kembali penjelasan mengenai cerita, langkah-langkah *pretend play* dan peraturan
- d. Siswa dan guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam *pretend play*
- e. Siswa memerankan peran dalam *pretend play* dengan bergantian
- f. Siswa dan guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam *pretend play*
- g. Siswa mulai bermain *pretend play* sesuai dengan peran yang diperoleh
- h. Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan *pretend play*
- i. Siswa dan guru membereskan peralatan yang digunakan

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa dan guru bertanya jawab seputar materi rambu lalu lintas yang digunakan dalam *pretend play*
- b. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi
- c. Siswa bersama-sama berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa
- d. Salam

J. Penilaian

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| 1. Teknik | : tes lisan dan perbuatan |
| 2. Soal instrumen | : terlampir |
| 3. Kunci jawaban | : terlampir |
| 4. Instrumen penilaian | : terlampir |

Kulonprogo, 3 Juni 2016

Guru Kelas



Tri Pawudi, S.Pd.
NIP. 19580616 198103 1 012

Peneliti



Weni Endah Kusumastuti
NIM. 12103241042

Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SLB Muhammadiyah Dekso
Satuan Pendidikan : SDLB
Kelas/ Semester : III SDLB / II
Alokasi waktu : 2 pertemuan (siklus II)

A. Standar Kompetensi

1. Siswa mulai mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri dalam kehidupan sehari-hari

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Siswa mengenal lokasi dan rambu lalu lintas di lingkungannya

C. Indikator

- 1.1.1. Siswa dapat berlatih membiasakan diri mengenal tanda lalu lintas dengan bantuan
- 1.1.2. Siswa dapat berlatih membiasakan diri mengenal lingkungan sekitar sekolah

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengenal rambu lampu lalu lintas berhenti
2. Siswa dapat mengenal rambu lampu lalu lintas berjalan
3. Siswa dapat mengenal rambu lampu lalu lintas hati-hati
4. Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas diperbolehkan parkir
5. Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas dilarang parkir
6. Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas stop/berhenti

7. Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas dilarang stop/ berhenti
8. Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas dilarang masuk/ melintas
9. Siswa dapat membedakan rambu lalu lintas berdasarkan arti dari rambu tersebut
10. Siswa dapat menunjukkan rambu lalu lintas berdasarkan arti dari rambu lalu lintas tersebut

E. Materi Pembelajaran

Mengenal rambu lalu lintas

F. Metode Pembelajaran

1. Tanya jawab
2. Demonstrasi
3. *Pretend play*

G. Sumber Belajar

Buku Bahan Ajar Bina Diri, kelas III SDLB semester 2, Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta.

Harmini, Ernaningsih, Rini Renawiyati. (2009). *Bahan Ajar Bina Diri*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta.

H. Alat

1. Alat permainan edukasi rambu lalu lintas
2. Kostum polisi
3. Atribut polisi
4. Kardus sebagai tiruan alat transportasi mobil

I. Langkah Pembelajaran

I. Langkah Pembelajaran

1. Pertemuan I

Kegiatan Awal

- a. Siswa menjawab salam pembuka
- b. Siswa bersama-sama atau dipimpin salah seorang siswa berdoa untuk memulai pembelajaran
- c. Siswa dikondisikan untuk memulai pembelajaran dan melaksanakan presensi

Kegiatan Inti

- a. Siswa memerhatikan apersepsi dari guru berupa gambaran awal mengenai materi, pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan atau yang sudah disampaikan sebelumnya
- b. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi mengenal rambu lalu lintas
- c. Siswa memerhatikan penjelasan, dan pengulangan materi dari guru mengenai rambu lalu lintas berdasarkan arti dan fungsinya, rambu tersebut adalah lampu lalu lintas rambu dilarang melintas atau dilarang masuk, rambu dilarang dan diperbolehkan parkir, rambu dilarang dan diperbolehkan stop
- d. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai *pretend play*, langkah-langkah *pretend play*, dan peraturan permainan
- e. Siswa memilih peran yang akan dimainkan
- f. Siswa dan guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam *pretend play*
- g. Siswa memerhatikan contoh sebuah adegan yang dimainkan oleh guru
- h. Siswa mulai bermain *pretend play* sesuai dengan peran yang diperoleh

- i. Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang diperoleh ketika menerapkan *pretend play*
- j. Siswa dan guru membereskan peralatan yang digunakan

Kegiatan Akhir

- a. Siswa dan guru bertanya jawab seputar materi rambu lalu lintas yang digunakan dalam *pretend play*
- b. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi
- c. Siswa bersama-sama berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa
- d. Salam

2. Pertemuan II

Kegiatan Awal

- a. Siswa menjawab salam pembuka
- b. Siswa bersama-sama atau dipimpin salah seorang siswa berdoa untuk memulai pembelajaran

Kegiatan Inti

- a. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi mengenal rambu lalu lintas
- b. Siswa memperhatikan penjelasan, dan pengulangan materi dari guru mengenai rambu lalu lintas berdasarkan arti dan fungsinya, rambu tersebut adalah lampu lalu lintas rambu dilarang melintas atau dilarang masuk, rambu dilarang dan diperbolehkan parkir, rambu dilarang dan diperbolehkan stop
- c. Siswa mendengarkan kembali penjelasan mengenai cerita, langkah-langkah *pretend play* dan peraturan
- d. Siswa dan guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam *pretend play*
- e. Siswa mulai bermain *pretend play* sesuai dengan peran yang diperoleh
- f. Siswa dan guru membereskan peralatan yang digunakan

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa dan guru bertanya jawab seputar materi rambu lalu lintas yang digunakan dalam *pretend play*
- b. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi
- c. Siswa bersama-sama berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa
- d. Salam

J. Penilaian

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| 1. Teknik | : tes lisan dan perbuatan |
| 2. Soal instrumen | : terlampir |
| 3. Kunci jawaban | : terlampir |
| 4. Instrumen penilaian | : terlampir |

Kulonprogo, 7 Juni 2016

Guru Kelas



Tri Pawudi, S.Pd.
NIP. 19580616 198103 1 012

Peneliti



Weni Endah Kusumastuti
NIM. 12103241042

Lampiran 14. Dokumentasi Proses Pembelajaran



Gambar 1. Kegiatan Awal pada Proses Pembelajaran



Gambar 2. Siswa dan Guru Mempersiapkan Peralatan yang digunakan



Gambar 3. Penerapan *Pretend Play*



Gambar 4. Penerapan *Pretend Play*



Gambar 5. Pelaksanaan Tes Perbuatan



Gambar 6. Kegiatan Penutup

Lampiran 15. Uji Validitas Instrumen Penelitian

SURAT KETERANGAN AHLI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Pawudi, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas III SDLB

Menerangkan bahwa instrumen observasi dan tes kemampuan mengenal rambu lalu lintas yang dikembangkan oleh:

Nama : Weni Endah Kusumastuti

NIM : 12103241042

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang berjudul "**Peningkatan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Melalui Penerapan *Pretend Play* pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo**". Demikian surat ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, Juni 2016

Penguji Ahli



Tri Pawudi, S.Pd

NIP. 19580616 198103 1 012

Lampiran 16. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian



MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SEKOLAH LUAR BIASA BAGIAN : A.B C dan D
SLB MUHAMMADIYAH DEKSO
STATUS : SWASTA

Alamat : Jl. Dekso - Samigaluh Km. 2 No. 56 Banjararum, Kalibawang, Kulon Progo, DIY.
Tlp. (0274) 3020482 HP. 081328079827, Email: slbmuhammadiyahdekso@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 69 / IV/04.c.36/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ardyantoro, S.Pd
NIP : 19651220 199203 1 006
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SLB Muhammadiyah Dekso

Menerangkan bahwa :

Nama : WENI ENDAH KUSUMASTUTI
NIM : 12103241042
Fakultas : FIP-PLB
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian dengan aktif di SLB Muhammadiyah Dekso, dalam rangka menyelesaikan tugas kuliah dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Melalui Penerapan Pretend Play Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III di SLB Muhammadiyah Dekso Kulon Progo” dari tanggal 07 Juni 2016 s.d. 8 Agustus 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Kalibawang, 8 Agustus 2016

Kepala Sekolah

Ardyantoro, S.Pd

NIP. 19651220 199203 1 006

Lampiran 17. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telpon (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 3271 /UN34.11/PL/2016
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

6 Juni 2016

Yth. Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Weni Endah Kusumastuti
NIM : 12103241042
Prodi/Jurusan : PLB/PLB
Alamat : Minggir II RT 3/ RW 4 Sendangagung Minggir Sleman Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SLB Muhammadiyah Dekso
Subyek : Siswa Tunagrahita Ringan
Obyek : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas
Waktu : Juni- Agustus 2016
Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Rambu Lalu Lintas Melalui Penerapan Pretend Play Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Dekso Kulonprogo

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 196009021987021001

Tembusan
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PLB FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
 Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
 YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/1416/2016

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN** Nomor : **3271/UN34.11/PL/2016**
 Tanggal : **6 JUNI 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **WENI ENDAH KUSUMASTUTI** NIP/NIM : **12103241042**
 Alamat : **FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PLB, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
 Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL RAMBU LALU LINTAS MELALUI PENERAPAN
 PRETEND PLAY PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III SDLB DI SLB
 MUHAMMADIYAH DEKSO KULONPROGO**
 Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
 Waktu : **7 JUNI 2016 s/d 7 SEPTEMBER 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
 Pada tanggal **7 JUNI 2016**
 A.n Sekretaris Daerah
 Asisten Perekonomian dan Pembangunan
 Ub.
 Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Drs. Tri Mulyono, MM
 NIP. 19620830198903 1 006

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI KULON PROGO C.Q KPT KULON PROGO
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan No. 1, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: bpmpt.kulonprogokab.go.id Email : bpmpt@kulonprogokab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN

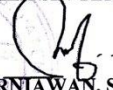
Nomor : 070.2 /00572/VI/2016

- Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/REG/V/141/6/2016, TANGGAL 7 JUNI 2016, PERIHAL : IZIN PENELITIAN
- Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..
- Diizinkan kepada : **WENI ENDAH KUSUMASTUTI**
NIM / NIP : **12103241042**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**
Judul/Tema : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL RAMBU LALU LINTAS MELALUI PENERAPAN PRETEND PLAY PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III SDLB DI SLB MUHAMMADIYAH DEKSO KULON PROGO**
- Lokasi : **SLB MUHAMMADIYAH DEKSO**
- Waktu : **07 June 2016 s/d 07 September 2016**

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan menjadi tanggung jawab sepenuhnya peneliti
6. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
7. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : **Wates**
Pada Tanggal : **08 June 2016**

KEPALA
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PERIZINAN TERPADU


AGUNG KURNIAWAN, S.I.P., M.Si
Pembina Utama Muda; IV/c
NIP. 19680805 199603 1 005

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
 2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
 3. Kepala Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
 4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
 5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kec Kalibawang
 6. Kepala SDLB Muhammadiyah Dekso
 7. Yang bersangkutan
- R Arsin

