

**UPAYA PENURUNAN PERILAKU HIPERAKTIF PADA ANAK
TUNARUNGU MELALUI PERMAINAN MEMASUKKAN
PENSIL KE DALAM BOTOL DI KELAS
TKLB SLB ISLAM QOTHRUNNADA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Linda Romawati
NIM 13103241061

**PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**UPAYA PENURUNAN PERILAKU HIPERAKTIF PADA ANAK
TUNARUNGU MELALUI PERMAINAN MEMASUKKAN
PENSIL KE DALAM BOTOL DI KELAS
TKLB SLB ISLAM QOTHRUNNADA**

Oleh :

Linda Romawati
NIM 13103241061

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menurunkan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol pada anak tunarungu kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dengan 2 siklus, siklus I lima kali pertemuan dan siklus II empat kali pertemuan. Subyek penelitiannya adalah siswa tunarungu kelas TK berjumlah 1 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik penurunan perilaku melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol dapat mengurangi frekuensi perilaku hiperaktif pada anak tunarungu kelas TKLB di SLB Islam Qothrunnada. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari hasil observasi sebelum tindakan dan setelah tindakan. Adapun proses modifikasinya sebagai berikut: 1) guru mempersiapkan perlengkapan yang digunakan untuk bermain dan memberi penjelasan cara bermain, 2) anak yang ditunjuk guru maju ke depan, 3) guru melilitkan tali yang sudah digantungi pensil ke pinggang anak, 4) guru memberi aba-aba setelah anak siap: SATU..., DUA..., TIGA, 5) Anak-anak berlari dan mencoba memasukkan pensil ke dalam botol, 6) anak yang terlebih dahulu memasukkan pensil ke dalam botol dan kembali lagi ke tempat semula, itulah yang menang, 7) guru melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil modifikasi. Adapun tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini, meliputi: (1) pemberian *reward*, (2) penundaan kesenangan sebagai *p unishment*, (3) mengacuhkan anak sebagai tindakan *extincion*, (4) melakukan tindakan peneladanan. Pengurangan frekuensi perilaku hiperaktif pada anak tunarungu dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus I yaitu subyek IM dari nilai pratindakan sebesar 4 (33%) meningkat menjadi 6 (50%), dan pada siklus II meningkat menjadi 11 (75%). Oleh karena itu, permainan memasukkan pensil ke dalam botol dapat menurunkan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu kelas TKLB.

Kata kunci: *penurunan perilaku hiperaktif, permainan memasukkan pensil ke dalam botol, anak tunarungu.*

**DECREASED HYPERACTIVE BEHAVIOR OF STUDENT WITH HEARING
IMPAIRMENT THROUGH A GAME NAMED PUTTING A PENCIL
INTO A BOTTLE IN TKLB CLASS OF
SLB ISLAM QOTHRUNNADA**

By:

Linda Romawati
NIM 13103241061

ABSTRACT

This research aims to decrease hyperactive behavior through a game named putting a pencil into a bottle towards children with hearing impairment in preschool class of SLB Islam Qothrunnada.

The type of this research is classroom action research done collaboratively with 2 cycles. Cycle 1 consists of five times meeting and cycle 2 consists of four times meeting. The subject is a student with hearing impairment in a kindergarten. The method of data collection used in this research is observation, while the data were analyzed used quantitative descriptive analysis.

The results showed that the use of behavior reduction techniques through a game named putting a pencil into a bottle can reduce the frequency of hyperactive behavior of a child with hearing impairment in preschool class of SLB Islam Qothrunnada. These improvements can be determined from the observations done before and after action. The process of modification can be described as follows: 1) the teacher prepared the equipment used to play the game and gave an explanation of how to play, 2) teacher asked a student to come forward, 3) the teacher bound a pencil on the lower end of the rope and wrapped the rope onto student's waist, 4) the teacher gave the signal after the student was ready, One ... Two ... Three ..., 5) student run and tried to put the pencil into the bottle, 6) the student who first put the pencil into the bottle and back to where it started, that is the winner. 7) the teacher evaluated the process and the result of modification. The actions taken in this study include: (1) giving rewards, (2) delaying pleasure as punishment, (3) ignoring children as extinction acts, (4) performing exemplary actions. A reduction in frequency of hyperactivity behavior in children with hearing impairment can be seen from observation result on cycle 1 in which subject IM from pre action value of 4 (33%) increase to 6 (50%), and on cycle 2 in which it increased to 11 (75%). Therefore, modification of behavior putting a pencil into a bottle can reduce the frequency of hyperactivity behavior in children with hearing impairment in preschool.

Key words: decreased hyperactive behavior, game putting a pencil into a bottle, hearing impairment.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tanga dibawah ini:

Nama : Linda Romawati

NIM : 13103241061

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Judul TAS : Upaya Penurunan Perilaku Hiperaktif pada Anak Tunarungu Melalui Permainan Memasukkan Pensil Ke Dalam Botol di Kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada

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 kutipan dengan mengikuti tata tulis penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 31 Mei 2017

Yang menyatakan,



Linda Romawati

NIM 13103241061

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**UPAYA PENURUNAN PERILAKU HIPERAKTIF PADA ANAK
TUNARUNGU MELALUI PERMAINAN MEMASUKKAN
PENSIL KE DALAM BOTOL DI KELAS
TKLB SLB ISLAM QOTHRUNNADA**

Disusun oleh:

Linda Romawati
NIM 13103241061

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan.



Yogyakarta, 31 Mei 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Pembimbing,

Dr. Mumpuniarti, M.Pd.
NIP. 19570531 198303 2 002

Prof. Dr. Suparno, M.Pd.
NIP. 19580807 198601 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi



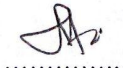
**UPAYA PENURUNAN PERILAKU HIPERAKTIF PADA ANAK
TUNARUNGU MELALUI PERMAINAN MEMASUKKAN
PENSIL KE DALAM BOTOL DI KELAS
TKLB SLB ISLAM QOTHRUNNADA**

Disusun oleh:

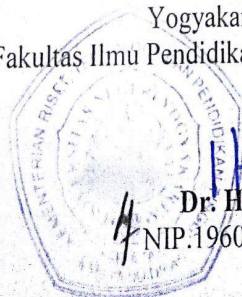
Linda Romawati
NIM 13103241061

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 20 Juni 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Suparno, M.Pd. (Ketua Penguji/Pembimbing)		18/17
Aini Mahabbati, M.A. (Sekretaris)		12-07-2017
Dr. Farida Agus Setiawati, M.Si. (Penguji)		14-07-2017

Yogyakarta, 20 JUL 2017
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP.19600902 198702 1 001

MOTTO

“Kamu mempunyai budi pekerti yang baik karena sesungguhnya sebaik-baiknya manusia adalah yang baik budi pekertinya ”

(HR. Thobrani)

“Perilaku baik didahulukan, akademik diutamakan”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

1. Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta
2. Bapak, Ibu, dan keluargaku tercinta
3. Nusa dan Bangsa

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karuniaNya, Tugas akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Upaya Penurunan Perilaku Hiperaktif pada Anak Tunarungu Melalui Permainan Memasukkan Pensil Ke Dalam Botol di Kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Suparno, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Siti Muldaningsih, S.Pd AUD selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Prof. Dr. Suparno, M.Pd., Dr. Farida Agus Setiawati, M.Si. dan Aini Mahabbati, M.A. selaku ketua penguji, penguji utama dan sekretaris penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Mumpuniarti, M.Pd. selaku ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan beserta dosen dan staf yang telah memberikan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.

5. Dr. Haryanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan TAS.
6. Tri Puurwanti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SLB Islam Qothrunnada yang telah memberi ijin dan bantuan untuk mengadakan penelitian.
7. Para guru dan staf SLB Islam Qothrunnada yang telah memberikan bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian TAS ini.
8. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Akhirnya, segala bantuan yang telah diberikan semua pihak menjadi amalan yang bermanfaat dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 31 Mei 2017

Penulis



Linda Romawati
NIM. 13103241061

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	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 Hasil Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Anak Tunarungu.....	9
B. Permainan Memasukkan Pensil Ke Dalam Botol.....	16
C. Teknik Penurunan Perilaku Hiperaktif.....	33
D. Kerangka Berpikir.....	46
E. Hipotesis Penelitian.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
C. Definisi Operasional.....	51
D. Langkah-langkah Penelitian.....	52
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	56
F. Validitas Instrumen.....	58
G. Teknik Analisis Data.....	59
H. Indikator Keberhasilan.....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	61
1. Deskripsi Pra Tindakan.....	61

2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	63
3. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	71
B. Pembahasan.....	78
C. Keterbatasan Penelitian.....	83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	84
B. Implikasi.....	86
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	97

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. Model PTK Kemmis dan Taggart	52
Gambar 2. Grafik Hasil Pra Tindakan Penurunan Perilaku Hiperaktif Subjek IM Kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada	63
Gambar 3. Grafik Hasil Siklus I Penurunan Perilaku Hiperaktif Subjek IM Kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada	67
Gambar 4. Grafik Hasil Siklus II Penurunan Perilaku Hiperaktif Subjek IM Kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada.....	75
Gambar 5. Grafik Hasil Pra Tindakan sampai Post Tindakan Penurunan Perilaku Hiperaktif Subjek IM Kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada.....	77

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1. Garis Pedoman Modifikasi Perilaku.....	45
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Upaya Penurunan Perilaku Hiperaktif.....	57
Tabel 3. Kriteria Penilaian Upaya Penurunan Perilaku Hiperaktif Aspek Mengontrol Perilaku.....	57
Tabel 4. Rentang Skor.....	60
Tabel 5. Skor Rata-rata Penurunan Perilaku Hiperaktif Subjek IM Sebelum Tindakan	62
Tabel 6. Skor Rata-rata Penurunan Perilaku Hiperaktif Subjek IM Tindakan Siklus I	67
Tabel 7. Perubahan Perilaku Subjek IM	74
Tabel 8. Skor Rata-rata Upaya Penurunan Perilaku Hiperaktif Subjek IM Tindakan Siklus II.....	75
Tabel 9. Skor Rata-rata Upaya Penurunan Perilaku Hiperaktif Subjek IM Tindakan Siklus I, dan Tindakan Siklus II.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 2. Lembar Hasil Tes Pendengaran	102
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen	106
Lampiran 4. Lembar Observasi Frekuensi Kemunculan Perilaku.....	108
Lampiran 5. Tabel Skoring Kemunculan Perilaku	122
Lampiran 6. Foto Dokumentasi Penelitian	125
Lampiran 7. Rencana Kegiatan Harian.....	127

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunarungu merupakan anak yang mengalami kehilangan atau kekurangmampuan mendengar (Haenudin, 2013: 53). Pengertian tersebut, dapat ditegaskan bahwa anak tunarungu merupakan anak berkebutuhan khusus yang mengalami gangguan pendengaran tingkat berat dan tingkat ringan. Orang tuli adalah orang yang kehilangan pendengaran tingkat berat, sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran. Bagi yang tingkat ringan masih memiliki sisa pendengaran, penggunaan alat bantu dengar masih memungkinkan menerima informasi bahasa melalui pendengaran.

Anak Tunarungu memiliki berbagai karakteristik yang berbeda dengan anak normal, hal tersebut dapat dilihat dari segi intelegensi, bahasa, dan bicara, serta emosi dan sosialnya (Permanarian Somad dan Tati Hernawati, 1995: 2). Intelegensi anak tunarungu tampak rendah disebabkan oleh kesulitan berbahasa dan menerima bahasa, terutama dalam menyampaikan maksud dan tujuan yang hendak disampaikan dalam benaknya. Pemahaman bahasa dan tulisan yang minim menyebabkan kegagalan anak tunarungu dalam menafsirkan informasi yang diperolehnya, dan ini sering menjadi tekanan emosi bagi anak tunarungu. Tekanan emosi tersebut dapat menghambat perkembangan kepribadiannya. Di Indonesia dalam populasi sekolah ada 2%-4% anak yang mengalami gangguan hiperaktif (Wirrawani, 2007). Miskinnya bahasa yang diperoleh serta pengaruh lingkungan dari luar yang diterimanya, menyebabkan emosi anak tunarungu selalu bergejolak.

Tekanan emosi tersebut menjadi salah satu masalah perilaku yang bisa muncul pada anak tunarungu, yaitu masalah kecenderungan perilaku hiperaktif.

Anak tunarungu juga memiliki keinginan seperti anak pada umumnya. Kesulitan dalam menyampaikan keinginan mengakibatkan orang lain tidak mampu memahami maksud dan tujuan anak yang sebenarnya, begitu pula dalam merespon bahasa. Demikian juga pihak lain dalam menyampaikan maksud dan tujuan tidak dapat diterima atau direspon dengan maksud yang sebenarnya oleh anak tunarungu. Kesulitan komunikasi pada anak tunarungu memunculkan kekecewaan dan munculnya emosi. Emosi tersebut diekspresikan dengan perilaku yang tidak terkendali.

Ilmu pengetahuan yang diperoleh anak tunarungu banyak menterlibatkan bentuk visual. Banyak perilaku-perilaku yang ditiru oleh anak tunarungu karena tajamnya visualisasi anak. Pada tahap meniru anak tunarungu terbatas pada peniruan bahasa secara visual, sehingga banyak hambatan dalam perkembangan artikulasinya.

Sikap penolakan dan hilangnya perhatian disebabkan oleh tidak mampunya kedua belah pihak memaknai maksud dan tujuan yang sebenarnya dari bahasa mereka (anak tunarungu dan orang normal), sehingga anak tunarungu merasa sering diacuhkan oleh pihak lain. Sikap merasa acuh tersebut memunculkan kecenderungan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu.

Orang lain yang belum mengerti tentang dirinya menganggapnya anak yang suka merusak barang atau benda dan anak yang sulit diatur. Kecenderungan perilaku hiperaktif sering muncul pada anak tunarungu yang aktif. Jumlah

gangguan perilaku hiperaktif di masyarakat 30% dari jumlah gangguan tumbuh kembang anak menurut Kurniawan (dalam Nihayati, 2013). Jadi dari 100 anak yang mengalami gangguan tumbuh kembang, ada 30 anak yang mengalami gangguan perilaku hiperaktif. Kecenderungan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu bersifat tidak tetap apabila mendapatkan intervensi secara tepat sesuai dengan kebutuhan khususnya. Jadi anak tunarungu disertai kecenderungan hiperaktif, harus mendapatkan intervensi secara khusus mengenai kecenderungan perilaku hiperaktifnya.

Orangtua anak tunarungu, pendidik kelas/wali kelas sering mengalami kesalahpahaman dalam penyampaian maksud, sehingga muncul perilaku hiperaktif pada anak tunarungu, seperti anak menunjukkan sikap tidak dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik (meninggalkan tempat duduk, mengabaikan informasi dari guru), anak sering tidak patuh terhadap perintah orang tua, dan anak sulit didisiplinkan. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Wiguna (2010) yang menyatakan bahwa anak dengan gangguan pemusatan perhatian adalah anak yang menunjukkan perilaku hiperaktif, impulsif, sulit memusatkan perhatian yang timbulnya lebih sering, dengan tingkat yang lebih berat jika dibandingkan dengan anak lain seusianya.

Berdasarkan temuan di kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada, terdapat subjek yang memunculkan kecenderungan perilaku hiperaktif, dengan ditunjukkan adanya sikap mengabaikan informasi yang diberikan oleh guru, tidak bisa duduk tenang, perhatian mudah sekali teralih, hanya bisa bertahan duduk 2-3 menit, melanggar peraturan, gelisah dengan terus menggerakkan tangan dan kakinya, dan

sering keluar kelas, tidak bermain bersama dengan temannya. Perilaku tersebut mempengaruhi prestasi subjek, jadi subjek mengalami permasalahan dalam pembelajaran di kelas.

Seharusnya anak usia dini memiliki perilaku yang prososial. Karakteristik atau sikap dan nilai anak berhubungan dengan perkembangan emosi anak usia dini. Menurut (Ritta Eka Izzaty, dkk, 2013), beberapa aspek dari perkembangan moral anak usia 4-8 tahun mencakup konsep anak tentang persahabatan, kewajiban, keadilan, kepatuhan, otoritas, serta hukum-hukum sosial dan adat.

Terapi yang dilakukan oleh guru untuk mengurangi kecenderungan perilaku hiperaktif subjek yaitu dengan pemberian *reward* dan *punishment*, namun terapi tersebut belum bisa menurunkan perilaku hiperaktif. Hasil dari pemberian terapi tersebut belum optimal, karena guru belum menggunakan prosedur dan teknik intervensi yang sesuai, seharusnya guru juga mengubah lingkungan subjek untuk membantu subjek, agar dapat berperilaku sesuai yang diharapkan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas peneliti merasa perlu diterapkan suatu permainan dengan *role* untuk menurunkan kecenderungan perilaku hiperaktif subjek. Permainan tersebut yaitu permainan memasukkan pensil ke dalam botol. Keunggulan dari permainan memasukkan pensil ke dalam botol yaitu permainan yang berisi peraturan-peraturan tertentu, mengandung unsur kedisiplinan dan kesabaran. Permainan memasukkan pensil dalam botol adalah permainan yang berbentuk visual dan sederhana, sesuai dengan karakteristik anak tunarungu yang sebagian besar pengalamannya melalui indera visual.

Teknik penurunan perilaku akan memperkuat tujuan yang akan dicapai melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol. Jenis teknik yang diterapkan untuk penurunan kecenderungan perilaku hiperaktif disesuaikan dengan situasi, kondisi serta karakteristik subjek, sehingga kolaborasi antara permainan memasukkan pensil ke dalam botol dengan teknik penurunan perilaku dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, penulis merasa penting untuk melakukan penelitian tentang “Upaya Penurunan Perilaku Hiperaktif pada Anak Tunarungu Melalui Permainan Memasukkan Pensil Ke Dalam Botol di TKLB SLB Islam Qothrunnada”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Salah satu anak tunarungu di TKLB SLB Islam Qothrunnada mengalami kecenderungan perilaku hiperaktif yaitu anak tidak dapat duduk tenang, mengabaikan intruksi guru, dan melanggar peraturan.
2. Penerapan teknik penurunan kecenderungan perilaku hiperaktif dalam proses pembelajaran belum optimal. Guru belum menggunakan prosedur dan teknik intervensi yang sesuai, yaitu guru belum mengubah lingkungan subjek untuk membantu subjek, agar dapat berperilaku sesuai yang diharapkan masyarakat.
3. Permainan memasukkan pensil ke dalam botol belum digunakan dalam upaya penurunan kecenderungan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu di

TKLB SLB Islam Qothrunnada. Menurut kajian Lilis Madyawati permainan memasukkan pensil ke dalam botol memiliki tujuan meningkatkan kedisiplinan, patuh pada peraturan, dan melatih kesabaran.

4. Kemampuan pengendalian emosi pada anak tunarungu di TKLB SLB Islam Qothrunnada masih rendah.
5. Rendahnya pemusatan perhatian pada anak tunarungu di TKLB SLB Islam Qothrunnada.

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah dan keterbatasan peneliti, maka dalam penelitian ini hanya dibatasi pada masalah nomor 3, yakni: “Penerapan permainan memasukkan pensil ke dalam botol dalam upaya penurunan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu di TKLB SLB Islam Qothrunnada”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses upaya penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil dalam botol pada anak tunarungu di TKLB SLB Islam Qothrunnada?
2. Bagaimana hasil upaya penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil dalam botol pada anak tunarungu kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Upaya penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol pada anak tunarungu kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada.
2. Menurunkan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol pada anak tunarungu di TKLB SLB Islam Qothrunnada.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan diketahui penurunan perilaku hiperaktif melalui metode permainan pada anak tunarungu kelas TKLB Islam Qothrunnada, maka manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat mengembangkan keilmuan Pendidikan Luar Biasa khususnya dalam penggunaan permainan memasukkan pensil ke dalam botol untuk menurunkan perilaku hiperaktif bagi anak tunarungu.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau contoh teknik penurunan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu. Berdasarkan hasil penelitian ini guru dapat mengembangkan atau menerapkan permainan memasukkan pensil ke dalam botol untuk menurunkan perilaku hiperaktif.

- b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memahami lebih dalam mengenai perilaku hiperaktif pada anak tunarungu, sehingga kepala sekolah dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan pembuatan kebijakan pembelajaran khususnya untuk menurunkan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Anak Tunarungu

1. Pengertian Anak Tunarungu

Istilah anak tunarungu diambil dari kata “tuna” dan “rungu” tuna artinya kurang dan rungu artinya pendengaran. Orang atau anak dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara (Permanarian Somad dan Tati Hernawati, 1996: 26). Anak tunarungu yang tidak mendengar atau kurang mendengar dapat diartikan seorang anak yang fungsi pendengarannya mempunyai sisa pendengaran atau tidak memiliki sisa pendengaran sama sekali. Sisa pendengaran telinga kanan dan telinga kiri tidak sama. Anak kurang mendengar atau yang tidak dapat mendengar sekalipun tetap masih memiliki rangsang getaran suara.

Orang yang mempunyai gangguan pendengaran akan mengalami kesulitan dalam menerima atau menyampaikan informasi. Orang tuli merupakan seseorang yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu mendengar (Permanarian Somad dan Tati Hernawati, 1996: 26). Jadi dapat dimaknai anak yang mengalami gangguan pendengaran akan mengalami kesulitan menerima informasi yang berbentuk audio, kesulitannya dalam menerima informasi audio menyebabkan kesulitan menerima informasi tulis. Namun, orang tuli yang mendapatkan stimulasi yang tepat akan dapat menyalurkan dan menerima informasi dengan media selain mendengar, penglihatan dan perabaan

mereka banyak berperan dalam proses memperoleh informasi atau ilmu pengetahuan.

Orang yang kurang pendengarannya adalah orang-orang yang kurang mampu pendengarannya, sejak lahir atau suatu saat dalam kehidupannya (Mardiati Busono, 1983: 19). Seperti yang telah diuraikan oleh Mardiati Busono, bahwa ketunarunguan bisa terjadi sewaktu-waktu semasa hidup atau dialami dari anak lahir ke dunia. Banyak faktor penyebab terjadinya ketunarunguan baik ketika masa prenatal, postnatal, ataupun natal. Dapat dimaknai seorang mengalami ketunarunguan bisa dari lahir atau setelah lahir. Tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar yang meliputi dari keseluruhan mulai ringan sampai yang berat yang digolongkan dalam bagian tuli dan kurang dengar (Andreas Widjosumarto, 1995: 27). Anak tunarungu yang tingkat golongannya ringan mempunyai arti bahwa fungsi pendengaran anak tersebut masih terdapat sisa pendengaran, sebaliknya jika fungsi pendengaran seseorang digolongkan pada tingkat berat berarti seseorang tersebut tidak memiliki sisa pendengaran sama sekali.

Tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan oleh tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran dan membawa dampak dalam kehidupan sehari-hari (Andreas Widjosumarto, 1995 :27). Jadi pernyataan tersebut bermakna, Pendengaran manusia terbentuk dari bagian-bagian telinga seperti gendang telinga, tulang martil, tulang sanggurdi, cairan eustachius, syaraf, dll. Jika beberapa bagian telinga tersebut mengalami gangguan atau

ketidakfungsian maka fungsi pendengaran kurang bekerja secara maksimal. Ketidakfungsian alat pendengaran membawa dampak dalam kehidupan sehari-hari misalnya kurang dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain.

2. Karakteristik Anak Tunarungu

Anak tunarungu memiliki karakteristik yang beraneka ragam. Jika dilihat secara fisik, karakteristik anak tunarungu terlihat seperti anak normal. Namun apabila diperhatikan secara seksama, anak tunarungu memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak normal. (Suparno, 2001: 14) menyatakan karakteristik anak tunarungu dari segi fisik dan bahasanya, sebagai berikut:

a. Segi Fisik

- 1) Cara berjalan yang agak kaku dan cenderung membungkuk
- 2) Gerakan mata cepat dan bringas
- 3) Gerakan tangan dan kaki sangat cepat dan lincah

Jadi dapat dimaknai bahwa secara segi fisik karakteristik anak tunarungu jika berjalan cenderung bungkuk dan agak kaku, namun untuk karakter ini tidak semua anak tunarungu berjalan bungkuk, gerakan mata cepat dan bringas dikarenakan mereka sangat peka terhadap rangsang getar atau rangsang bunyi dan mereka sering mencurigai orang lain yang sedang berbicara, gerakan kaki dan tangan sangat cepat dan lincah dikarenakan sebagian besar pengalaman yang diperoleh melalui indera visual.

b. Segi Bahasa

- 1) Miskin kosa kata
- 2) Sulit mengungkapkan kata-kata yang abstrak

- 3) Sulit memahami kalimat yang kompleks atau panjang
- 4) Kurang menguasai irama dan gaya bahasa

Jadi dapat dimaknai karakteristik anak tunarungu dari segi bahasa, yang pertama yaitu miskin kosa kata. Anak tunarungu tidak dapat atau kurang dapat mendengar mengakibatkan mereka tidak mendapat pengalaman mendengar dan bersuara (bisu), akan tetapi organ artikulasi anak tunarungu tidak mengami kelainan jika mereka mendapatkan terapi wicara sejak dini. Pengalaman suara yang mereka dapatkan hanya berbentuk getaran atau suara yang tidak dapat mereka maknai. Sehingga mereka kesulitan untuk mengenal kosa kata.

Karakteristik anak tunarungu menurut Permanaria Somad dan Tati Hernawati (1995: 32-35) dilihat dari segi intelegensi, bahasa dan bicara, emosi serta sosial, sebagai berikut:

- a. Segi Intelegensi

Kemampuan intelektual anak tunarungu sama seperti anak yang mampu mendengar atau anak normal. Hal tersebut dapat dimakni, ada anak tunarungu yang memiliki intelektual tinggi, rata-rata, dan rendah. Akan tetapi perkembangan bahasa mereka mengalami keterlambatan. Keterlambatan bahasa anak tunarungu menyebabkan intelegensi anak tunarungu nampak rendah. Penyebab keterlambatan bahasa anak tunarungu yaitu dikarenakan mereka kesulitan dalam memahami bahasa. Kesulitan dalam memahami bahasa tersebut akan mempengaruhi asupan bahasa yang diterima dalam struktur kongnitifnya, sehingga menghambat perkembangan intelegensinya.

Prestasi anak tunarungu lebih rendah dibandingkan dengan anak normal pada umumnya atau anak yang mendengar. Kesulitan dalam menerima informasi menyebabkan pembendaharaan kata yang terkonsep di kognitif mereka rendah. Terutama dalam pelajaran yang bersifat verbal, namun untuk pelajaran yang bersifat visual prestasi anak tunarungu tidak jauh berbed dengan anak normal yang bisa mendengar.

b. Segi Bahasa dan Bicara

Kemampuan berbahasa dan berbicara sangat erat kaitannya dengan kemampuan mendengar. Jadi dapat dimaknai, anak tunarungu mempunyai gangguan dalam pendengarannya, oleh karena itu anak tunarungu mengalami keterbatasan dalam berbahasa dan berbicara. Keterbatasan dalam berbahasa dan berbicara mengakibatkan hambatan dalam komunikasi secara verbal.

Identifikasi anak tunarungu pada masa meraban atau usia 0-1 tahun belum terlihat secara kasat mata, bahwa anak tersebut mengalami keterlambatan bahasa atau bicara. Namun setelah usia meraban akan terlihat perbedaan anak yang mengalami kesulitan berbahasa dan berbicara. Pada tahap meniru anak tunarungu terbatas pada peniruan bahasa secara visual, sehingga banyak hambatan dalam perkembangan artikulasinya.

c. Segi Emosi dan Sosial

Bahasa merupakan bagian dari komunikasi, komunikasi sangat erat hubungannya dengan emosi. Anak tunarungu mengalami kesulitan dalam berkomunikasi sehingga mempengaruhi perkembangan emosi dan sosialnya. Menurut Emon Sastrawinata (1997: 16) anak tunarungu mempunyai sikap

menutup diri, bertindak secara agresif atau sebaliknya yaitu menampakkan kebimbangan dan keragu-raguan. Sifat tersebut disebabkan oleh berbagai macam konflik yang dialami oleh anak tunarungu. Konflik yang dialami anak tunarungu seperti kecemasan dikarenakan ia akan menghadapi berbagai macam lingkungan dan bahasa yang berbeda (Sutjihati Somantri, 2006: 99). Dari kedua pendapat di atas dapat dimaknai bahwa, konflik yang dialami oleh anak tunarungu berupa kecemasan menghadapi lingkungan dan bahasa yang beranekaragam. Kesulitan berkomunikasi anak tunarungu menyebabkan pengendalian emosi mereka kurang stabil. Mereka lebih suka menutup diri.

3. Klasifikasi Anak Tunarungu

Anak tunarungu mempunyai kesulitan mendengar dengan salah satu telinganya atau kedua telinganya atau sama sekali tidak dapat mendengar (Mardiati Busono, 1983: 18). Jadi dapat dimaknai bahwa anak tunarungu memiliki 2 lasifikasi yaitu mendengar dengan salah satu telinganya dan tidak dapat mendengar. Mendengar artinya anak masih memiliki kemampuan mendengar sisa pendengaran, dan tidak mendengar artinya anak tidak memiliki kemampuan mendengar sisa pendengaran.

Menurut Samuel Krick (dalam Andreas Widjosumarto, 1995: 29), klasifikasi anak tunarungu dapat dibedakan menjadi:

1. 0 dB : pendengaran yang optimal
2. 0 - 26 dB : masih mempunyai pendengaran yang normal
3. 27 - 40 dB : sulit mendengar bunyi-bunyi yang jauh, membutuhkan tempat duduk yang strategis (tergolong tunarungu ringan).
4. 41 - 55 dB : mengerti bahasa percakapan, tidak dapat mengikuti diskusi kelas, membutuhkan alat bantu dengar dan terapi wicara (tergolong tunarungu sedang).
5. 56 - 70 dB : hanya bisa mendengar bunyi dari jarak dekat, masih

- mempunyai sisa pendengaran untuk belajar bahasa dan bicaran dengan alat bantu dengar serta dengan cara khusus (tergolong tunarungu agak berat).
6. 71 - 90 dB : hanya bisa mendengar bunyi dari jarak sangat dekat, kadang-kadang dianggap tuli, membutuhkan pendidikan luar biasa yang insentif, alat bantu dengar dan latihan wicara khusus (tunarungu berat).
 7. 91 dB keatas: mungkin sadar akan adanya bunyi atau getaran, banyak bergantung pada penglihatan daripada pendengaran, dianggap tuli (tergolong tunarungu sangat berat).

Dari pendapat Samuel Krick dapat dimaknai bahwa, klasifikasi anak tunarungu bermacam-macam berdasarkan intensitas pendengaran. Terdapat istilah tunarungu ringan dan tunarungu berat, juga terdapat anak yang memerlukan bantuan alat bantu dengar dan pendidikan khusus atau layanan khusus serta terapi wicara.

4. Dampak Ketunarunguan

Orang yang mengalami ketunarunguan menimbulkan beberapa dampak ketunarunguan. Dampak tersebut menimbulkan masalah bagi penyandang tunarungu. Menurut Mohammad Efendi (2006: 71) menyatakan bahwa kelainan pendengaran akan mengalami konsekuensi yang sangat kompleks, terutama berkaitan dengan masalah kejiwaannya. Jadi anak tunarungu mengalami permasalahan yang kompleks akibat ketunarunguannya. Anak tunarungu yang tidak dapat mengontrol emosi, gejala jiwanya akan berdampak pada perubahan perilaku. Perilaku yang sering muncul pada anak tunarungu usia 5 sampai 7 tahun adalah kurang mampunya anak dalam pengkondisian sikap memperhatikan guru dan duduk tenang ketika pembelajaran di kelas. Dampak tersebut dapat mempengaruhi proses belajar dan juga hasil pembelajaran.

B. Kajian tentang Permainan Memasukkan Pensil ke Dalam Botol

1. Pengertian Permainan

Dunia anak adalah dunianya bermain. Jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain (Muhammad F dan Lilif M, 2013: 146). Jadi dapat dimaknai bahwa anak usia dini di Indonesia merupakan elemen yang penting untuk menciptakan sumber daya berkualitas, cerdas, cekatan, damai, demokratis dan mampu meningkatkan kesejahteraan seluruh warga Negara Indonesia maka pembelajaran yang dirancang di pendidikan untuk anak usia dini dengan cara bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir (Diah Hartanti, 1994:98). Jadi dari kedua pendapat di atas dapat dimaknai bahwa pembelajaran usia dini yang dikelola dengan cara bermain dapat mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Slamet Suyanto, 2005: 127). Jadi prinsip bermain sambil belajar mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif dan demokratis. Permainan dan bermain anak mendapat perhatian khusus sebagai salah satu upaya pihak dalam rangka mewujudkan tumbuh kembang anak secara optimal (Lilis Madyawati, 2012: v). Dapat dimaknai bahwa

permainan dan bermain tidak lepas dengan esensi dan prinsip belajar, belajar sambil bermain akan lebih mudah dipahami oleh anak usia dini, mereka tidak sekedar tahu tapi paham. Tanpa disadari dalam proses permainan dan bermain anak diberi pondasi yang kuat agar dewasa nanti berkembang menjadi pribadi yang diharapkan.

Marzollo dan Lloyd (1972) juga mengemukakan bahwa bermain adalah belajar bagi anak, karena melalui bermain anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Sama halnya dengan Santrock mengatakan permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan tersebut (Santrock, 2002: 272). Jadi dapat dimaknai bahwa permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam, sehingga dalam pembelajaran anak akan merasa senang dan gembira.

Menurut Paul Henry Mussen (dalam Mansur, 2009: 149) menyebutkan ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan, diantaranya:

- a. Permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan
- b. Permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif, dan tidak mempunyai tujuan praktis.
- c. Permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain.
- d. Permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.

Dari beberapa pengertian di atas dapat dimaknai bahwa permainan menterlibatkan pemain, dengan bermain pemain akan merasakan kegembiraan. Permainan anak dewasa ini semakin kompleks. Lingkungan anak tinggal juga

mempengaruhi macam permainan. Sebagian permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, namun sebagian lain mempunyai tujuan ekstrinsik.

Menurut Hurlock (1978) permainan dan olah raga adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan-aturan dan persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk menggunakan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Permainan memasukkan pensil ke dalam botol merupakan permainan yang ditandai dengan aturan-aturan dan persyaratan yang ditentukan dari luar, permainan tersebut juga mempunyai tujuan.

Bentuk bermain yang sering nampak pada anak-anak yaitu permainan *rough and tumble play* permainan ini diperlukan untuk mengimbangi anak yang tidak dapat duduk dengan tenang di tempat duduk, seperti menggambar, mewarnai, puzzle, dll (Mayke Sugianto T., 1995: 23). Permainan *rough and tumble play* hampir sama dengan permainan memasukkan pensil ke dalam botol. Permainan tersebut banyak menggunakan aktivitas fisik, sehingga sesuai untuk anak hiperaktif. Untuk menekan hiperaktif anak, maka diperlukan permainan yang memiliki aturan dan melatih kesabaran.

Permainan memasukkan pensil ke dalam botol merupakan jenis permainan individu. Permainan individu adalah permainan yang dilakukan pada masa kanak-kanak usia 4 atau 5 tahun untuk menguji kemampuan dirinya, ia berusaha meraih prestasi lebih dari kemampuan sebelumnya. Misalnya: memasukkan pensil ke dalam botol, melompati parit, melompat dengan satu kaki, dll. (Mayke Sugianto T., 1995: 46). Dalam permainan memasukkan pensil ke dalam botol, dapat divariasikan bentuk individu atau kelompok. Permainan memasukkan pensil ke

dalam botol dapat dimodifikasi sesuai dengan jumlah anak yang hadir. Permainan ini juga dapat dilaksanakan di dalam kelas, tidak harus di luar kelas.

Anak usia prasekolah sangat membutuhkan keleluasaan untuk bermain dan mengembangkan berbagai fungsi psikologik yang berkaitan dengan permainannya (Hasan, 2001). Pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa permainan adalah suatu aktivitas yang harus didapatkan oleh anak usia prasekolah, karena bermain akan menimbulkan keleluasaan bagi si pemainnya.

Perkembangan anak ditentukan oleh berbagai fungsi lingkungan yang saling berinteraksi dengan individu dan disesuaikan dengan taraf dan kebutuhan perkembangannya (Ditjen Dikti, 2007: Naskah Akademik). Pernyataan tersebut dapat diambil sebuah arti bahwa bermain melibatkan fungsi lingkungan, mulai dari berinteraksi dengan lingkungan dan juga lingkungan merupakan sebuah ciptaan Tuhan yang murni sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau tingkat perkembangan anak.

Para ahli memandang kegiatan bermain dari sudut pandang lain sehingga menghasilkan klasifikasi yang berbeda misalnya:

- a. Bermain fungsional yaitu permainan yang ditandai dengan keterlibatan gerakan otot yang berulang-ulang dengan atau tanpa obyek. Misalnya: berlari dan melompat, bongkar pasang balok, menggali pasir, dan memantulkan bola ke dinding.
- b. Bermain konstruktif yaitu bermain yang melibatkan penggunaan obyek tertentu, contoh: potongan balok kayu, lego, dan alat-alat permainan yang memerlukan

- keterampilan berpikir atau bahan-bahan yang membangun sesuatu (adonan, tanah liat, playdough, plastisin, atau slime)
- c. Bermain dramatik yaitu bermain yang melibatkan kegiatan bermain peran. Misalnya anak berpura-pura menjadi dokter yang memeriksa pasien atau menjadi polisi, tukang pos, koki dan peran lainnya.
 - d. Bermain dengan aturan yaitu permainan yang meliputi pengenalan, penerimaan, dan penyesuaian diri dengan aturan yang ditentukan sebelumnya. Misalnya permainan memasukkan pensil ke dalam botol, kucing-kucingan, jamur, bekelan, onglak, dll. (Musthafa, 2002)

Menurut Rahmat dalam artikelnya (2003: 211-213) yang berjudul “Memanfaatkan Permainan bagi Pendidikan Emosional” membagi permainan menjadi lima jenis yaitu permainan fungsi gerak, permainan membentuk, permainan ilusi, permainan menerima, dan permainan sukses. Jika diartikan dari masing-masing jenis permainan tersebut maka dapat dimaknai. 1) permainan fungsi gerak bertujuan untuk melatih fungsi-fungsi gerak dan perbuatan, 2) permainan membentuk yaitu permainan yang bertujuan untuk melatih motorik halus, 3) permainan ilusi yaitu permainan yang didalamnya berisi penuh keanehan-keanehan dan keunikan yang memancing *adrenalin*, 4) permainan menerima yaitu permainan yang dimainkan oleh dua kelompok, 5) permainan sukses yaitu permainan yang didalamnya terdapat beberapa peraturan dan permainan dikatakan sukses apabila peraturan dapat ditepati. Permainan memasukkan pensil ke dalam botol termasuk jenis permainan sukses, yang mana

dalam permainan memasukkan pensil ke dalam botol terdapat peraturan yang harus dipenuhi.

2. Manfaat Permainan

Permainan memasukkan pensil ke dalam botol merupakan permainan yang melibatkan kognitif, afektif dan psikomotor. Permainan ini dapat diterapkan pada anak tunarungu yang hiperaktif, karena memiliki tujuan melatih motorik kasar, patuh pada peraturan, dan melatih kesabaran (Lilis Madyawati, 2012: 100). Dari pengertian tersebut dapat dijabarkan bahwa permainan memasukkan pensil ke dalam botol dapat melatih anak tunarungu yang memiliki kecenderungan perilaku hiperaktif menjadi anak yang memahami aturan dan melatih kesabaran.

Faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain pada anak (Mayke Sugianto T., 1995: 75):

- a. Kesehatan
- b. Perkembangan motorik
- c. Intelegensi
- d. Jenis kelamin
- e. Lingkungan dan taraf sosial ekonomi
- f. Alat permainan

Dari beberapa faktor tersebut dapat dijabarkan bahwa seorang anak bermain harus dalam keadaan sehat, karena jika anak kurang sehat maka ia tidak memiliki energi untuk bermain. Badannya akan lemas, terlebih untuk permainan memasukkan pensil ke dalam botol. Kesehatan perlu ada di dalam diri anak, karena permainan tersebut melibatkan fisik dan energi. Perkembangan motorik juga mempengaruhi jalannya permainan, karena jika motorik anak tidak

berkembang sesuai dengan usianya maka anak akan kesulitan ketika bermain. Tidak lagi merasakan kegembiraan namun kesulitan atau trauma bermain.

Manfaat bermain dalam bidang nilai dan sikap yaitu anak dapat bertingkah laku sesuai dengan dasar negara Indonesia yaitu Pancasila. Manfaat dalam bidang pengembangan kegiatan bermain salah satunya yaitu anak taat pada peraturan, peraturan permainan di dalam dan di luar ruangan. Anak berdisiplin dalam kebebasan, mematuhi peraturan-peraturan dan berdisiplin dalam bermain. Dalam bidang pengembangan pendidikan dan pemeliharaan kesehatan anak biasa hidup teratur, keteraturan dalam hidup di rumah atau di sekolah (Diah Harianti, 1994: 38).

Menurut Diah tersebut dapat diaplikasikan pada anak tunarungu yang hiperaktif, karena anak yang hiperaktif di usia 6 tahun perlu diberi penekanan terhadap aturan-aturan. Tujuannya agar anak memahami aturan kemanusiaan, dan perilaku hiperaktifnya disalurkan melalui *game* yang memiliki *rules*. Dalam permainan memasukkan pensil ke dalam botol memiliki tujuan melatih kesabaran, hal tersebut juga sangat diperlukan untuk anak tunarungu disertai perilaku hiperaktif. Karena anak yang memiliki perilaku hiperaktif kurang memiliki kesabaran, sehingga dengan permainan yang melatih kesabaran perlu diberikan untuk anak tunarungu, dengan tujuan supaya anak melakukan dapat menahan perilaku yang tidak diharapkan dengan sabar.

Alasan anak usia dini suka bermain yaitu (Slamet Suyanto, 2005: 115-116):

- a. Kelebihan energi

- b. Rekreasi dan relaksasi
- c. Insting
- d. Rekapitulasi

Alasan tersebut tidak terelakkan pada anak tunarungu disertai perilaku hiperaktif. Anak yang hiperaktif seakan-akan tidak mempunyai lelah, senang bertindak semaunya tanpa memikirkan bahaya atau aman aktivitas yang ia lakukan, anak sering melakukan aktivitas yang berlebihan tanpa tujuan.

Anak akan tumbuh dan berkembang menjadi dewasa. Mereka akan berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesama, sehingga ia memerlukan satu sikap saling memahami dan mengerti bahwa ada orang lain selain dirinya (Ach. Saifullah, 2005: 159). Dapat dimaknai bahwa penerapan manfaat permainan memasukkan pensil ke dalam botol pada anak tunarungu dengan hiperaktif yaitu anak akan memahami bahwa di sekitarnya ada orang lain yang akan hidup bersama dengannya sebagai makhluk sosial.

Kegiatan bermain memberi kesempatan pada anak untuk bergaul dengan anak-anak lain dan belajar mengenal berbagai aturan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya (A. Martuti, 2008: 20). Manfaat yang akan dirasakan pada anak tunarungu dengan perilaku hiperaktif yaitu anak akan belajar bersosialisasi dengan lingkungannya, dalam permainan memasukkan pensil ke dalam botol akan dilatih bagaimana anak berinteraksi dengan teman sebayanya di kelas. Adanya peraturan di dalam permainan, maka anak-anak yang melakukan permainan akan di atur dan menekan kebebasan pada anak hiperaktif.

Menurut Martuti (2008: 39-56) manfaat bermain dibagi menjadi 10, yaitu:

- a. Perkembangan fisik
- b. Perkembangan aspek motorik
- c. Perkembangan aspek sosial
- d. Perkembangan kepribadian dan emosi
- e. Perkembangan aspek kognisi
- f. Mengasah ketajaman penginderaan
- g. Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari
- h. Pemanfaatan bermain bagi guru
- i. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi
- j. Pemanfaatan bermain sebagai media intervensi

10 manfaat di atas dapat dijabarkan implementasi terhadap anak tunarungu

disertai hiperaktif manfaat yang *pertama* yaitu perkembangan fisik, bermain dapat menjaga ketahanan fisik dan kesehatan fisik anak. *Kedua* perkembangan aspek motorik, bermain dapat mematangkan pengembangan motorik anak. *Ketiga* perkembangan aspek sosial, bermain dapat meningkatkan kematangan perkembangan aspek sosial anak, adaptasi dan bermasyarakat. *Keempat* perkembangan kepribadian dan emosi, emosi anak tunarungu yang kurang terkontrol, dengan bermain maka kepribadian dan emosi anak akan dapat dikendalikan. *Kelima* perkembangan aspek kognisi, bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, karena pada usia dini anak adalah masa *golden ages*. *Keenam* mengasah ketajaman penginderaan, ketajaman penginderaan seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, pencicipan dan perasa akan berkembang maksimal, karena ketika bermain panca indera anak terstimulus. *Ketujuh* mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. *Kedelapan* pemanfaatan bermain bagi guru. *Kesembilan* pemanfaatan bermain sebagai media terapi. *Kesepuluh* pemanfaatan bermain sebagai media intervensi

Penjelasan Rahmat (2003: 216), dengan bermain anak dapat belajar bagaimana menggunakan alat-alat, mengembangkan kecakapan, menghindar dari

bahaya, dan mengerti bagaimana bekerjasama dengan teman. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat aktivitas bermain yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu permainan (Jasa Unggah M, 2009: 254-255). Jadi dapat dimaknai, perilaku yang negatif atau perilaku yang tidak diharapkan dari perilaku hiperaktif akan dapat dikendalikan melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol.

Dalam konteks pembelajaran untuk anak prasekolah tidak dapat dipungkiri bahwa bermain merupakan kegiatan penting yang sangat berpengaruh terhadap pengetahuan, pembentukan sikap dan keterampilan anak (Sutrisno dan Hary Soedarto H., 2005: 50). Bermain dengan aturan merupakan permainan yang sangat berpengaruh terhadap pembentukan sikap dan konsentrasi anak. Sikap yang baik dan peningkatan rentang konsentrasi akan berdampak pada proses dan hasil belajar anak. Bermain tidak saja berfungsi sebagai kegiatan yang menghibur anak, melainkan juga sebagai sarana pembelajaran itu sendiri. Dalam hal ini, kegiatan bermain menjadi sarana pengembangan fisik maupun intelektual. (Sutrisno dan Hary Soedarto H., 2005: 50) Tidak hanya itu bermain juga berfungsi sebagai:

1. Sarana untuk ekspresi diri
2. Untuk mengurangi kecemasan, tekanan emosional dan egosentrisme
3. Media yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi pengalaman yang bermanfaat untuk kehidupannya kelak.

Oleh karena itu banyak peneliti yang menaruh perhatian yang amat besar terhadap fenomena bermain. Guru dapat mengamati dan memantau perkembangan

intelektual, emosional, sosial, dan psikomotor anak pada saat bermain. Pemilihan media pembelajaran pada anak prasekolah harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, situasi dan kondisi yang ada. Untuk itu guru dapat memilih sendiri media yang dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran. Pemanfaatan sumber belajar yang lebih utama adalah alam sekitar yang dekat dengan kehidupan anak itu sendiri. Anak-anak sebaiknya didorong untuk berbagi pengalaman dengan anak sebaya dan orang dewasa, serta menjadi warga negara yang baik, sehingga perkembangan sosial dan emosionalnya dapat ditumbuhkembangkan.

Secara umum aktivitas anak didik di lembaga PAUD hanya terdiri dari tiga hal yakni bermain, bernyanyi, dan bercerita (Suyadi, 2011: 151). Dalam lembaga Taman Kanak-kanak Luar Biasa juga tidak lepas dari aktivitas tersebut, dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Misalnya bernyanyi untuk anak tunarungu dapat diganti dengan menari, atau mulai membentuk kosa kata sederhana melalui bernyanyi dengan lagu yang sesederhana mungkin.

Menurut Montessori sebagaimana dikutip (Anggani Sudono, 2006) ketika anak sedang bermain, anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Aktivitas belajar yang dimaksud oleh Montessori tersebut adalah proses penyerapan. Proses penyerapan yang akan di dapat dari permainan memasukkan pensil ke dalam botol yaitu anak dapat mentaati peraturan, meningkatkan rentang konsentrasi dan berlatih untuk bersabar.

Dalam kajian psikologi dijelaskan beberapa pengaruh bermain bagi perkembangan anak, sebagai berikut (Elizabeth B. Hurlock, 1993: 323):

- a. Perkembangan fisik
- b. Dorongan berkomunikasi
- c. Penyaluran bagi emosi yang terpendam
- d. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan
- e. Sumber belajar
- f. Rancangan aktivitas
- g. Perkembangan wawasan diri
- h. Belajar bermasyarakat
- i. Standar moral
- j. Belajar bermain sesuai dengan jenis kelamin
- k. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Dari 11 item pengaruh bermain bagi perkembangan anak di atas dapat dimaknai bahwa bermain sangat memiliki peran penting bagi tumbuh kembang anak usia dini. Bermain melibatkan semua anggota badan, baik fisik ataupun moral anak. Bermain akan mengembangkan seluruh indera anak, yang nantinya sebagai modal dasar anak menuju tingkat sekolah dasar. Kematangan fisik dan mental anak di usia dini harus matang sehingga ketika anak masuk pada tingkat sekolah dasar, anak tidak mengalami masalah psikologis.

Dalam riwayat Umar bin Khattab r.a. pernah berjalan dengan tangan dan kedua kakinya (mernagkak), sementara anak-anaknya bermain di atas punggungnya. Umar berjalan membawa mereka seperti selayaknya seekor kuda. Ketika orang-orang masuk dan melihat Khalifah mereka dalam keadaan seperti itu, mereka berkata, “Engkau mau melakukan seperti itu, wahai amirul mu’minin?” Umar menjawab, “Tentu!” (Hasan Bin Ahad Hasan, 2007: 88). Jadi dapat dimaknai bahwa pada zaman Khalifah agama islam, bermain juga diterapkan pada anak-anak sahabat nabi.

Terdapat dua macam bermain:

- 1) Bermain bebas, yaitu guru memberi kesempatan pada anak untuk memilih

sendiri alat dan permainan.

- 2) Bermain terbimbing, yaitu guru memilihkan permainan dan alat permainan untuk tujuan pembelajaran.

Mengelola kelas dalam proses pembelajaran sangat penting untuk dilakukan, lebih-lebih untuk pendidikan anak usia dini. Hal ini dilakukan agar pembelajaran dapat berangsur baik dan optimal. Berikut beberapa tujuan menurut (Suwardi, 2007: 107):

1. Mendorong siswa mengembangkan tingkah lakunya sesuai tujuan pembelajaran.
2. Membantu siswa menghentikan tingkah lakunya yang menyimpang dari tujuan pembelajaran
3. Mengendalikan siswa dan sarana pembelajaran dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengelolaan kelas dalam proses pembelajaran perlu diperharikan oleh guru, meskipun kelas TK yang sebagian besar pembelajaran di tuangkan dalam permainan. Selain pengelolaan kelas, membina hubungan interpersonal yang baik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa perlu ditingkatkan dengan tujuan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif.

3. Tahapan dalam Melaksanakan Permainan Memasukkan Pensil ke

Dalam Botol

Permainan dengan peraturan, permainan jenis ini umumnya dilakukan anak usia 6-11 tahun. Pada usia ini anak sudah bisa memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan (A. Martuti, 2008: 31). Peneliti mengambil tiga landasan dasar teori sebagai acuan tujuan, dan aturan main dalam permainan memasukkan pensil ke dalam botol, yaitu dari Lilis Madyawati, Syamsidah, dan Sri Mulyani.

Berikut beberapa peraturan dalam Permainan memasukkan pensil ke dalam botol yaitu:

Tujuan: melatih konsentrasi dan taat pada peraturan

Alat dan bahan: Pensil, Botol, Tali. Jumlah pensil, botol dan tali disesuaikan oleh peneliti.

Jumlah personil: empat hingga lima anak. Dalam penelitian ini, jumlah personil dapat diganti menjadi dua atau satu siswa.

Prosedur permainan:

- 1) guru mempersiapkan perlengkapan yang digunakan untuk bermain dan memberi penjelasan cara bermain,
- 2) anak yang ditunjuk guru maju ke depan,
- 3) guru melilitkan tali yang sudah digantungi pensil ke pingang anak,
- 4) guru memberi aba-aba setelah anak siap: SATU..., DUA..., TIGA,
- 5) Anak-anak berlari dan mencoba memasukkan pensil ke dalam botol,
- 6) anak yang terlebih dahulu memasukkan pensil ke dalam botol dan kembali lagi ke tempat semula, itulah yang menang,
- 7) akhiri dengan pendinginan,
- 8) agar lebih semarak sebaiknya permainan diiringi musik ceria. (Lilis Madyawati, 2012: 100).

Perlombaan memasukkan lidi dalam botol

Tujuan : melatih keterampilan anak dalam mengarahkan benda

Jumlah peserta tidak terbatas

Alat : lidi, kapur atau bilah bambu, dan botol.

Lokasi permainan: halaman rumah

Cara bermain:

1. Buatlah 2 garis, 1 garis awal dan 1 garis tempat botol diletakkan
2. Anak yang akan bermain berbaris berjajar di garis dengan rafia yang ditali dengan lidi. Sehingga lidi itu menggantung.
3. Setelah ada aba-aba, anak berlari mendekati botol. Lalu, anak berbalik membelakangi botol dan berusaha memasukkan lidi yang terikat di pinggarnya ke dalam botol. Siapa yang paling cepat memasukkan lidi itulah yang berhasil. (Syamsidah, 2015: 47)

Permainan memasukkan pensil ke dalam botol termasuk permainan yang unik memerlukan konsentrasi dan hati-hati.

Cara bermain:

Arena dibuat garis start dan garis finish sepanjang kurang lebih 9-10 meter. Botol-botol sejumlah regu diletakkan sejajar pada garis finish. Peserta bersiap di garis start dengan posisi menghadap ke botol. Bolpen yang diikat dengan talu rafia diikat dibagian pinggang tengah belakang para peserta.

Setelah hitungan ke-3, peserta segera berlari menuju ke arah botol yang telah disediakan. Sesampainya di depan botol peserta berhenti membalikkan badan membelakangi botol lalu berjongkok. Dengan hati-hati mereka memasukkan bolpen yang terikat di rafia ke dalam lubang botol yang kecil. Lama lomba ini ditentukan oleh waktu sekitar 5-10 menit. Jika waktu yang ditentukan telah habis dan belum ada peserta yang berhasil memasukkan bolpen ke dalam botol, maka semua dianggap gugur kemudian diganti peserta lain (Sri Mulyani, 2013: 93).

Dari ketiga pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan memasukkan pensil bertujuan untuk melatih konsentrasi, melatih kesabaran, melatih kehati-hatian, dan melatih taat pada peraturan. Permainan memasukkan pensil ke dalam botol dapat dimodifikasi, mulai dari alat yang digunakan dan jumlah personil. Hal tersebut dapat disesuaikan dengan karakteristik subjek dan teman kelas subjek yang diteliti. Setelah permainan selesai maka guru memberikan aktivitas bersifat pendinginan, misalnya minum, bernyanyi atau mewarnai karena permainan memasukkan pensil dalam botol memerlukan konsentrasi tinggi dan membutuhkan energi.

Permainan dengan peraturan (*games with rules*), dalam permainan ini anak sudah mampu memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan

permainan awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak akan memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak menyimpang jauh dari aturan umumnya (Mayke Sugianto T., 1995: 23). Misalnya pada permainan kasti, gobak sodor, ular tangga, atau memasukkan pensil ke dalam botol. Dalam permainan memasukkan pensil ke dalam botol, terdapat peraturan yang harus ditaati oleh pemain.

Peran guru dalam kegiatan bermain yaitu memfasilitasi anak seraya melakukan pengamatan, sesekali menjadi model, dan melakukan perencanaan dan evaluasi (Sutrisno dan Hary Soedarto H., 2005: 54). Dalam melakukan pengamatan terhadap jalannya permainan, guru dapat memusatkan perhatian pada interaksi anak yang satu dengan yang lainnya dan juga dengan benda-benda yang ada di sekitarnya. Interaksi anak dengan anaklain harus diamati oleh guru sehingga perkembangan anak dapat diikuti oleh guru dan manakala ada anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dapat dibantumoleh guru. Dalam melakukan kegiatan *outdoor* guru dapat memanfaatkan batu, botol bekas, pasir, tali, dll., namun permainan memasukkan pensil ke dalam botol tidak mengharuskan bermain di luar kelas. Terdapat banyak permainan yang dapat digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Segala hal yang menarik bagi anak, dapat dijadikan sebagai permainan. Permainan untuk anak usia dini tidak harus berbentuk alat-alat modern, tetapi juga hal-hal yang bersifat tradisional. Selama itu menyenangkan bagi anak maka dapat dikatakan sebagai permainan.

Keterampilan mengelola suatu permainan berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengambil inisiatif dan mengendalikan kegiatan pembelajaran sehingga berjalan secara optimal. Untuk itu perlu adanya prinsip-prinsip dalam mengelola kelas. Berikut beberapa prinsip dalam mengelola kelas (Suwarna, 2006: 82).

1. Menunjukkan sikap tanggap
2. Memberi perhatian
3. Memusatkan perhatian kelompok
4. Memberikan petunjuk yang jelas
5. Menegur
6. Memberi penguatan

Sebisa mungkin anak-anak dibuat mengasyikkan dan menggembirakan. Anak yang belajar dengan kegembiraan akan memperlambat kelelahannya dan ia cenderung akan lebih memperhatikan. Maka sebisa mungkin pendidik dapat mengelola kelas dengan perasaan senang dan gembira. Menurut Binti Maunah (2009: 30), prinsip kegembiraan yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu dapat berupa kegiatan bernyanyi dan bermain.

Menurut Kath M. Bartol dan David C. Martin sebagaimana dikutip Rusman (2011: 121) manajemen adalah proses untuk mencapai tujuan-tujuan organisasi dengan melakukan kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, memimpin, dan mengendalikan. Dalam mengelola bermain sambil belajar di kelas TK, maka perlu manajemen untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Makna kelas berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Scholea* yang artinya tempat bermain-main atau bersenang-senang (Ratna Mega W, 2007: 159). Kelas dan lingkungan anak merupakan tempat anak bermain sambil belajar. Anak dituntut agar suka terhadap belajar tidak hanya sekedar bisa tapi juga suka,

sehingga belajar untuk anak usia dini tidak *sepaneng* dijejali dengan baca, tulis ataupun hitung. Tapi yang paling utama adalah kematangan anak, menyiapkan anak agar suka dengan belajar.

Menurut Suharsimi dalam (Suwardi, 2007: 107) pengelolaan kelas ialah suatu usaha yang dilaksanakan penanggung jawab kegiatan belajar mengajar atau yang membantunya dengan maksud agar tercapai kondisi optimal sehingga terlaksana kegiatan belajar mengajar seperti yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan sekolah diperlukan pengelolaan sumber daya yang dimiliki teriterogasi dan terorganisasi (Rohiat, 2009: 14). Sumber daya yang dimaksud yaitu manusia, uang, metode, material, mesin, dan pemasaran. Sumber daya yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber daya material.

Strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran, dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses belajar (Darmansyah, 2010: 17). Strategi pembelajaran anak usia dini harus dirancang dengan penuh kreatifitas guru, terlebih anak usia dini berkebutuhan khusus. Misal guru menggunakan permainan sebagai sarana belajar anak, maka perlu dilihat kembali karakteristik anak.

C. Kajian tentang Teknik Penurunan Perilaku

1. Pengertian Perilaku Hiperaktif

Eric Taylor (dalam Tin Suharmini, 2005: 9), hiperaktif adalah pola perilaku seseorang yang menaruh perhatian dan impulsif. Menurut (Tin Suharmini, 2005: 10), hiperaktif merupakan pola perilaku anak yang ditunjukkan dengan

ketidakmampuan untuk berkonsentrasi dan memfokuskan perhatian, tidak mampu mengontrol perilakunya, menunjukkan aktivitas yang berlebihan dan dilakukan terus menerus.

Gangguan hiperaktif adalah gangguan yang timbul pada masa perkembangan dini (sebelum usia 7 tahun) dengan ciri utama tidak mampu memusatkan perhatian, hiperaktif dan impulsif (Ferdinand Zaviera, 2007: 11).

Menurut (Ferdinand Zaviera, 2007: 12) anak dengan gangguan hiperaktif mempunyai karakteristik antara lain:

- a. Kemampuan akademik tidak optimal
- b. Kecerobohan dalam hubungan sosial
- c. Kesembrononan dalam menghadapi situasi yang berbahaya
- d. Sikap melanggar tata tertib secara impulsif
- e. Tidak fokus
- f. Menentang
- g. Destruktif
- h. Tak kenal lelah
- i. Tanpa tujuan
- j. Tidak sabar dan usil
- k. Inteletualitas rendah

Berdasarkan beberapa karakteristik di atas, maka subjek dalam penelitian ini memiliki kecenderungan perilaku hiperaktif. Menurut (Ferdinand Zaviera, 2007) anak dikatakan hiperaktif ketika anak mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam belajar, mendengarkan guru, dan permainan, selalu bergerak dan tidak bisa tenang, melakukan sesuatu tanpa dipikir terlebih dahulu.

(Ferdinand Zaviera, 2007) juga menjelaskan terdapat beberapa akibat anak yang mengalami hiperaktif diantaranya anak tidak dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik, sehingga prestasi belajar anak kurang maksimal. Anak sering

tidak patuh terhadap perintah orang tua, sehingga terlihat anak yang membangkang, dan anak sulit sikap disiplin.

2. Pengertian Modifikasi Perilaku

Powers dan Osborn (dalam Edi Purwanta, 2012: 6) memberi batasan modifikasi perilaku sebagai penggunaan secara sistematis teknik kondisioning pada manusia untuk menghasilkan perubahan frekuensi perilaku sosial tertentu atau tindakan mengontrol lingkungan perilaku tersebut.

Modifikasi perilaku menurut Juang Sunanto, Koji Takeuchi, dan Hdeo Nakata (2006: 6) adalah kegiatan yang sebagian besar diaplikasikan dalam perilaku manusia, seperti dalam proses pengajaran, pendidikan jasmani, kesehatan, dan kesejahteraan manusia.

Cara-cara perubahan disesuaikan dengan perilaku sasaran dan dengan situasi dan kondisi serta interaksi dengan lingkungan (Edi Purwanta, 2012: 7). Modifikasi perilaku banyak mengasimilasi praktik-praktik psikologi lain. Sasaran utama tetap mengubah perilaku lahiriah, dalam arti menghilangkan gejala-gejala kelainan, bukan hanya mencapai insting mengenai penyebab perilaku. Insting mengenai dasar dan penyebab itu bukan tujuan utama dalam modifikasi perilaku, tetapi perhatian utama pada subjek sekarang (*here and now*), bukan pada usul perilaku (Rinda Pradita, 2012).

Soetarlinah menyatakan (dalam Rinda Pradita, 2012) ada dua dasar pikiran modifikasi perilaku, yaitu perilaku sebagai hasil belajar dan pendekatan simptomatis. Perilaku menyimpang yang sering diubah dengan terapi perilaku tersebut misalnya perilaku agresif, perilaku kejahatan, pobia, kompulsi, obsesi,

menghentikan merokok, dan sebagainya. Meskipun modifikasi perilaku lebih luas cakupannya dibandingkan dengan terapi perilaku, namun keduanya tidak dapat dipisahkan (Rinda Pradita, 2012).

3. Karakteristik Modifikasi Perilaku

Modifikasi perilaku menurut Juang Sunanto, Koji Takeuchi, dan Hideo Nakata (2006: 6-7), diantaranya:

- a. Perilaku modifikasi atau terapi selalu didefinisikan dalam bentuk perilaku yang teramati dan terukur.
- b. Prosedur dan teknik intervensi yang dipilih selalu diarahkan untuk mengubah lingkungan seseorang dalam rangka membantu subjek, agar dapat berperilaku sesuai yang diharapkan masyarakat.
- c. Rasional metode yang digunakan dapat dijelaskan secara logis dan dapat dipahami oleh orang lain.
- d. Modifikasi perilaku dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.
- e. Teknik dan prosedur yang digunakan dalam modifikasi perilaku selalu didasarkan pada prinsi-prinsip psikologi belajar secara umum.
- f. Modifikasi perilaku dilakukan berdasarkan pengetahuan ilmiah.

Menurut Skinner (dalam Hendri Yudianto, 2012) ada empat ciri utama modifikasi perilaku, diantaranya yaitu:

- 1) Fokus pada perilaku (*focuses on behavior*)
- 2) Menekankan pengaruh belajar dan lingkungan (*emphasize influences of learning and the environment*)
- 3) Mengikuti pendekatan ilmiah (*takes a scientific approach*)

- 4) Menggunakan metode-metode aktif dan pragmatik untuk mengubah perilaku
(*uses pragmatic and active methods to change behavior*)

Hendri Yudianto (2012) juga menjelaskan bahwa *behavioral excesses* adalah perilaku target negatif (tidak layak) yang ingin dikurangi frekuensi, durasi, dan intensitasnya. Perilaku yang negatif yaitu termasuk:

- 1) Perilaku anak yang tidak bisa diam, seperti keluar masuk kelas, naik turun tangga, tak kenal lelah, membuang sesuatu tanpa memikirkan akibatnya, tanpa tujuan, sikap melanggar tata tertib secara impulsif.
- 2) Perilaku yang selalu mengomentari orang lain, menyalahkan orang lain, kecerobohan dalam hubungan sosial, tidak sabar dan usil.
- 3) Perilaku yang tidak fokus, menentang, kesemburan dalam menghadapi situasi berbahaya.

Modifikasi perilaku tidak hanya terapi yang mengandalkan pembicaraan terapis kepada kliennya, namun pelatih atau psikolog yang melakukan modifikasi perilaku. Martin dan Pear (dalam Hendri Yudianto, 2012) menjelaskan bahwa psikolog atau pelatih melakukan berbagai tindakan diantaranya:

- a. Terlibat secara aktif dalam mengkonstruksi ulang lingkungan kehidupan sehari-hari klien dalam rangka memperkuat perilaku yang diharapkan.
- b. Seringkali memberi tugas atau pekerjaan rumah kepada klien untuk memfasilitasi perubahan perilaku.
- c. Metode dan tahapannya dibuat sejelas-jelasnya, sehingga orang lain dapat mengaplikasikan program.
- d. Tindakan dapat dilakukan sendiri secara perseorangan atau dilakukan oleh orangtua, guru, atau mentor untuk membantu perubahan perilaku.
- e. Tindakan selalu berdasarkan pada prinsip belajar umum dan *operant*, khususnya *conditioning*.
- f. Menekankan pendekatan tertentu yang cocok untuk perubahan perilaku tertentu.
- g. Melibatkan semua pihak, klien, administrator, konsultan, dll.

Berdasarkan karakteristik perilaku di atas, terdapat satu karakteristik yang dapat diterapkan pada penelitian ini berlandaskan pada metode dan tahapannya

dibuat sejas-jelasnya, sehingga orang lain dapat mengaplikasikan program. Program yang dibuat oleh peneliti yaitu permainan dengan aturan.

Penguatan (*reinforcement*) adalah konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa suatu perilaku tujuan akan terjadi, sedangkan peraturan (*role*) adalah konsekuensi yang menurunkan probabilitas terjadinya suatu perilaku. Menurut Skinner (dalam Chery, 2009) penguatan ada 2 macam, yaitu:

a) Penguatan positif (*positive reinforcement*)

Penguatan positif digunakan untuk meningkatkan perilaku. Frekuensi respon akan meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*rewarding*).

b) Penguatan negatif (*negative reinforcement*)

Penguatan negatif diberikan untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Frekuensi respon akan meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan).

Terdapat perbedaan antara penguatan positif dan negatif. Dalam penguatan positif yaitu ada sesuatu yang ditambah atau diperoleh, sedang dalam penguatan negatif ada sesuatu yang dikurangi atau dihilangkan. Penguatan dihilangkan karena respon penguat sebelumnya tidak lagi diperkuat dan responnya menurun.

4. Tujuan Modifikasi Perilaku

Dalam modifikasi perilaku tujuan khusus dapat dispesifikasikan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penjabaran tujuan khusus bergantung pada kemampuan modifikator dan kompleksitas perilaku. Tujuan khusus dalam modifikasi perilaku hendaknya memenuhi tiga kriteria yang diterangkan oleh Edi Purwanta (2012: 191-192), yaitu:

- a. Spesifik, maksudnya perilaku yang spesifik berbeda dengan perilaku lain baik bentuk, frekuensi, maupun durasi.
- b. Dapat diukur, maksudnya perubahan perilaku dapat diamati untuk ditentukan frekuensi, intensitas, dan durasinya.
- c. Dapat diulangi kemunculan perilaku sebagai usaa untuk mengetahui perubahan perilakunya.

Berdasarkan kriteria tersebut tujuan modifikasi perilaku sesuai dengan penelitian ini, yaitu modifikasi perilaku akan diterapkan terkait dengan perilaku dalam konteks pembelajaran IM. Beberapa tujuan program modifikasi perilaku yang akan dilakukan, yaitu:

- 1) Membiasakan anak untuk tidak melanggar aturan
- 2) Membiasakan anak dapat bersikap sabar
- 3) Membiasakan anak mau memperhatikan instruksi guru
- 4) Melatih konsentrasi anak
- 5) Menghilangkan/mengurangi kebiasaan anak naik turun tangga
- 6) Menghilangkan/mengurangi kebiasaan anak keluar masuk kelas
- 7) Melatih anak untuk dapat menahan keinginannya
- 8) Mengurangi dan mencegah kemunculan perilaku impulsif
- 9) Melatih anak dalam mengontrol emosinya
- 10) Menghilangkan/menguarangi kebiasaan anak usil kepada temannya.

Menurut Fariz (2014: 332) modifikasi perilaku pada dasarnya terdapat dua tujuan, yang pertama mendukung perilaku-perilaku anak yang adaptif. Perilaku yang adaptif dapat dimaknai perilaku yang diterima oleh lingkungan dan mempunyai manfaat bagi anak tersebut. Kedua, modifikasi perilaku bertujuan menekan atau meniadakan munculnya perilaku anak yang tidak adaptif. Perilaku

yang tidak adaptif dapat dimaknai perilaku yang cenderung tidak diterima oleh masyarakat dan akan merugikan perkembangan anak tersebut.

5. Teknik dan Strategi Modifikasi Perilaku

Pemilihan teknik modifikasi perilaku menurut Edi Purwanta (2012: 128-129), bergantung pada jenis perilaku yang akan dirubah, tujuan, dan kemampuan pelaksanaannya. Keberhasilan pelaksanaan modifikasi perilaku juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan subjek dalam mencerna informasi (kognitif), kompleksitas kendali gerak (pada anak hambatan gerak), kepatuhan subjek saat program berlangsung, dan ketahanan subjek saat dalam melaksanakan program modifikasi perilaku. Pengubahan perilaku dapat dilakukan dengan beberapa prosedur. Menurut Edi Purwanta (2012: 129-188) teknik prosedur pengubahan perilaku diantaranya adalah prosedur peneladanan, tabungan kepingan, pelatihan asertif, prosedur aversif, pelatihan relaksasi, pengelolaan diri, dan pelatihan keterampilan sosial.

a. Prosedur Peneladanan

Menurut Bandura (dalam Edi Purwanta, 2012: 129-133) prosedur peneladanan merupakan teknik pengubahan perilaku yang dilakukan dengan menunjukkan perilaku model sebagai perangsang pikiran, perilaku atau sikap agar subjek dapat meniru model yang dilihat atau diamatinya. Zojanc (dalam Walker, 1973: 154) menegaskan bahwa dalam mencontoh tingkah laku model merupakan sumber penerangan yang relatif bagi si pencontoh/si pengamat. Soetarlinah Soekadji (dalam Edi Purwanta, 2012: 133) menambahkan perilaku yang diteladani

tidak hanya tindakan, tetapi juga dapat berupa keterampilan, teknik, gaya, ucapan, sikap, emosi, pikiran, dan peran.

b. Tabungan kepingan

Token economic atau tabungan kepingan yaitu salah satu teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian satu kepingan sesegera mungkin setiap kali setelah perilaku-perilaku muncul (Edi Purwanta, 2005: 174). Jadi teknik token ekonomi dapat dijadikan sebagai salah satu teknik untuk merubah perilaku anak sesuai dengan yang diharapkan. Tak terkecuali pada anak tunarungu.

Tujuan *token economy* yaitu untuk memperkuat perilaku sasaran atau perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan secara terstruktur dalam lingkungan pengobatan atau aturan pendidikan (Martin dan Pear, 2009: 323).

Kaznin, 1984 yang dikutip (dalam Morris, 2000) menyebutkan bahwa kepingan itu harus dapat dilihat dengan jelas oleh anak, dapat diraba dan dapat pula dihitung. Salah satu dari tiga karakteristik itu harus terpenuhi. Anak harus memahami cara penggunaan kepingan tersebut, mengetahui berapa harga kepingan tersebut. Sehingga tahapan penerapan *token economy* dapat menjadi alat pendorong dan penguat perilaku yang diinginkan.

Dalam belajar anak ADD memerlukan suatu kondisi yang: menarik, baru, tidak membosankan, latihan disiplin, sistem belajar remedial, bantuan alat peraga untuk mengkonkretkan materi dan membantu memusatkan perhatian, tidak kalah penting diberlakukan sistem hadiah dan hukuman (Rose Mini A. Printo, 2003 :148).

c. Pelatihan asertif

Menurut Walker (dalam Edi Purwanta, 2012: 165) pelatihan asertif merupakan prosedur perubahan perilaku yang mengajarkan, membimbing, melatih, dan mendorong subjek untuk menyatakan dan berperilaku dalam suatu situasi. Perilaku asertif yang dilakukan berupa asertif penolakan, asertif pujian, dan asertif permintaan. Pelatihan asertifitas dapat dilakukan melalui permainan atau penugasan secara langsung. Ada dua bentuk permainan yang dapat digunakan yaitu permainan dengan peraturan (*role*) dan permainan yang bersifat pura-pura (*protend play*).

Pemberian pujian dapat mendorong anak untuk memperbaiki perilaku negatif (Don Fleming dan Mark Ritts, 2007: 85). Jadi dapat dimaknai, pujian yang sederhana dapat membesarkan hati anak-anak ketika mereka melakukan perilaku yang benar, kemudian langkah selanjutnya yaitu memberi hadiah pada anak secara nyata, dibuat secara bijaksana untuk perorangan.

d. Prosedur aversif

Prosedur aversif menurut Cory (dalam Edi Purwanta, 2012: 170) merupakan teknik modifikasi perilaku untuk mengurangi atau menghilangkan gangguan perilaku yang spesifik, dengan melibatkan pengasosasian tingkah laku simptomik dengan suatu stimulus yang tidak menyenangkan sampai tingkah laku yang tidak diinginkan terhambat kemunculannya. Hal tersebut dapat dilakukan

dengan penarikan pengukuhan positif serta penggunaan hukuman atau hadiah yang tidak menyenangkan namun tetap secara etis dan mendidik.

Menurut Anantasari (2006:104) agar modifikasi perilaku hiperaktif yang dilatihkan pada anak tidak membuat mereka merasa berada pada posisi lemah atau kalah, perlu diajarkan keterampilan mengungkapkan diri yang dapat diterima oleh lingkungannya. Sehingga, anak dapat dengan komunikatif menyampaikan kehendakkeinginannya kepada orang lain dengan baik, tanpa menunjukkan sikap menyerang pada orang lain.

e. Pelatihan relaksasi

Prosedur relaksasi merupakan teknik modifikasi perilaku untuk mengurangi perasaan cemas dengan melatih subjek untuk bersikap tenang, santai dan membuat subjek merasa senang dan nyaman.

f. Pengelolaan diri

Menurut Soetarlinah Soekadji (dalam Edi Purwanta, 2012: 176) merupakan teknik modifikasi perilaku dengan tujuan melatih menyadarkan subjek untuk dapat mengarahkan atau mengatur perilaku sendiri. Dalam teknik modifikasi perilaku hiperaktif, sasaran perilaku harus dinyatakan secara jelas dan perlu adanya perilaku alternatif sebagai *treatment* yang ditawarkan kepada subjek terlebih dahulu.

g. Pelatihan keterampilan sosial

Pelatihan keterampilan sosial menurut Baron dan Byrne (dalam Edi Purwanta, 2012: 183-185) merupakan pelatihan yang dibuat untuk membentuk

sikap, diantaranya: tindakan, perasaan, kepercayaan, ingatan, dan penarikan kesimpulan yang melibatkan peranan kognitif.

Teknik modifikasi dalam penelitian ini, yaitu menerapkan teknik peneladanan dan asertif dalam permainan memasukkan pensil ke dalam botol. Dalam penelitian ini tidak terpancang pada satu teknik saja namun dalam memodifikasi perilaku pada subjek yang memiliki ketunaan ganda maka peneliti mengkombinasikan berbagai teknik dan strategi yang bisa diterapkan, dengan tujuan lebih optimal.

6. Macam-macam Perubahan dalam Modifikasi Perilaku

Dalam modifikasi perilaku terdapat prinsip untuk mengadakan perubahan.

Menurut Edi Purwanta (2012: 8) adalah:

- a. Peningkatan perilaku
- b. Pemeliharaan perilaku
- c. Pengurangan atau penghilangan perilaku
- d. Perkembangan dan perluasan perilaku

7. Identifikasi dan Definisi Perilaku Target

Penerapan modifikasi perilaku hiperaktif membutuhkan kejelasan tujuan modifikasi dan perlu berhati-hati dalam menggambarkan perilaku yang akan dihilangkan. Tujuan utama dari modifikasi adalah menghilangkan atau merubah sebuah perilaku tertentu sesuai dengan target. Tujuan dari perubahan perilaku tertentu diterapkan pada kondisi stimulus yang bersifat khusus, sehingga situasi dan perilakunya harus diidentifikasi secara jelas (Robikan Wardani, 2012).

Garis Pedoman	Perilaku Target
Perilaku yang ,membawa klien pada	Interaksi dengan <i>peer</i> atau olahraga

tingkat normatif dari berfungsinya hubungan dengan kelompok mereka	atau aktivitas untuk manula
Perilaku yang membahayakan diri dan orang lain	Perilaku melukai diri, bertengkar di sekolah, kekerasan terhadap pasangan
Perilaku yang menurunkan resiko terluka, sakit (fisik dan psikis)	Menghindari seks bebas, tidak merokok, menggunakan sabuk pengaman.
Perilaku yang mempengaruhi pemfungsian adaptif	Kurangnya interaksi sosial, bolos sekolah atau kerja
Perilaku yang dapat membawa pada peningkatan positif	Peningkatan kemampuan sosial, taat minum obat
Perilaku yang mengurangi masalah yang dirasakan oleh individu yang berinteraksi dengan klien	Tantrum anak, komunikasi lemah dalam pernikahan

(Tabel 1. Garis Pedoman Modifikasi Perilaku)

Perilaku anak sebagai kemampuan untuk mengenali, mengolah, dan mengontrol emosi, agar anak mampu merespon positif setiap kondisi munculnya perilaku atau emosi tersebut. Perubahan perilaku tersebut menurut Goleman dan Salovey (dalam Riana Mashar, 2011: 6), diantaranya sebagai berikut: a) kemampuan mengenali emosi, b) kemampuan mengelola dan mengekspresikan emosi, c) kemampuan memotivasi diri, d) kemampuan mengenali emosi orang lain, dan e) kemampuan membina hubungan dengan orang lain.

8. Jenis Pengukuran, Strategi dan Metode dalam Asesmen Perilaku

Menurut Juang Sunanto, Koji Takeuchi, dan Hideo Nakata (2006: 15-17) jenis pengukuran untuk variabel modifikasi perilaku sebagai berikut:

a. Frekuensi

Frekuensi menunjukkan berapa kuantitas suatu peristiwa terjadi pada periode waktu tertentu.

b. *Rate*

Rate hampir sama dengan frekuensi, merupakan bilangan yang menunjukkan banyaknya suatu kejadian dalam suatu periode tertentu.

c. **Persentase**

Persentase bertujuan untuk mengukur perilaku dalam bidang akademik atau sosial. Persentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dengan perbandingan seluruh kejadian terjadinya peristiwa dikalikan 100%.

d. **Durasi**

Durasi digunakan untuk mengetahui berapa lama suatu perilaku atau menunjukkan berapa lama waktu seseorang melakukan suatu perilaku.

e. **Latensi**

Latensi menunjukkan waktu yang diperlukan untuk melakukan perilaku tertentu setelah mendapat perangsang (*stimulus*).

f. **Magnitude**

Magnitude adalah satuan ukuran yang menunjukkan kualitas tertentu.

g. **Trial**

Trial yaitu ukuran yang menunjukkan banyaknya perilaku untuk mencapai suatu kriteria yang telah ditentukan.

D. Kerangka Pikir

Gejolak jiwa pada anak tunarungu terkadang memunculkan perilaku-perilaku tidak diharapkan, yaitu cenderung sebagai perilaku hiperaktif seperti kesembrononan dalam menghadapi situasi yang berbahaya, tidak fokus, menentang, tak kenal lelah, tidak sabar dan usil. Perilaku lain yang muncul yaitu

perilaku mengabaikan perintah dan mengabaikan guru, anak mudah teralihkan dengan benda lain, naik turun tangga, dan keluar masuk kelas. Perilaku tersebut merupakan perilaku yang ada dalam diri IM, sebagai anak tunarungu yang menempuh pendidikan di TKLB SLB Islam Qothrunnada. Perilaku tersebut tentunya tidak diharapkan oleh guru maupun orangtua.

Guru pendidikan luar biasa harus mampu memilih metode dan menerapkan metode yang tepat untuk mengatasi perilaku yang tidak diinginkan, seperti tidak dapat diam (selalu menggerakkan tangan dan kaki), sering meninggalkan tempat duduk di kelas dimana posisi duduk masih diharapkan, sering berkeliling atau memanjat yang berlebihan. Perilaku tersebut mengakibatkan guru mengalami perasaan cemas atau khawatir jika anak tidak mampu menyerap pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Metode yang tepat akan mampu mengubah perilaku yang tidak diinginkan.

Bentuk perubahan ataupun modifikasi perilaku sangat diperlukan dalam mencegah akibat timbulnya perilaku hiperaktif pada IM. Dengan permainan memasukkan pensil ke dalam botol, maka IM akan memiliki kemampuan untuk mengenali, mengolah, dan mengontrol emosi, sehingga mampu merespon secara positif setiap kondisi yang merangsang munculnya perilaku dan emosi yang tidak dikehendaki. Hal tersebut juga akan membantu IM membina hubungan yang baik dengan lingkungan. Salah satu tindakan untuk menurunkan kecenderungan perilaku hiperaktif anak dapat dilakukan melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol.

Setiap anak pada dasarnya senang bermain, terlebih anak usia dini. Penerapan modifikasi perilaku dilakukan melalui permainan yang disesuaikan dengan kondisi dan perilaku subjek (IM) yang akan dirubah. Pengkondisia tersebut dapat digunakan pada perilaku-perilaku yang nampak. Dikarenakan perilaku hiperaktif subjek (IM), juga dikarenakan faktor eksternal maka permainan memasukan pensil ke dalam botol dapat memodifikasi perilaku hiperaktif pada anak tunarungu di kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada.

Penerapan modifikasi perilaku dilakukan dengan berbagai tindakan yang disesuaikan dengan sikap dan perilaku subjek (IM) yang akan dirubah/dihilangkan. Penerapan untuk pengkondisian perilaku yang dikehendaki diberi penguat dan pengkondisian perilaku yang tidak dikehendaki dirubah atau dihilangkan. *Reward* sebagai bentuk penguat setiap kemunculan perilaku IM yang diharapkan. Bentuk perilaku yang diharapkan berwujud verbal, benda, kegiatan, dan pemberian pujian sebagai upaya untuk meningkatkan frekuensi perilaku. Tindakan-tindakan tersebut dikombinasikan dan dimodifikasi dengan tindakan peneladanan, asertif, dan pengelolaan diri. Dengan tindakan tersebut diharapkan IM dapat mengarahkan dan membimbing IM menjadi anak berperilaku tidak hiperaktif.

Dengan demikian, teknik penurunan perilaku melalui tindakan *extinction*, *reinforcement* peneladanan, pengelolaan diri dapat membantu menurunkan kecenderungan perilaku hiperkatif IM. Melalui upaya menurunkan kecenderungan perilaku IM akan dapat mengontrol emosi dan perilakunya sesuai dengan kondisi yang tepat, sehingga IM akan dapat menjalani tahap-tahap perkembangan secara normal dan kemampuan yang dimiliki IM dapat dikembangkan secara optimal.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut “Upaya penurunan perilaku hiperaktif dapat dilakukan dengan permainan memasukkan pensil ke dalam botol pada anak tunarungu TKLB SLB Islam Qothrunnada”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research classroom*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar (Mulyasa, 2009: 10). Inti dari penelitian ini terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang dirancang oleh peneliti, kemudian diujicobakan dan dievaluasi. Apakah tindakan alternatif tersebut dapat memecahkan persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah perbaikan dan peningkatan layanan pembelajaran. Pendekatan penelitian yaitu pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, bertujuan untuk menurunkan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu di TKLB SLB Islam Qothrunnada melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TKLB SLB Islam Qothrunnada yang beralamat di Glagah Lor, Tamanan, Banguntapan, Bantul.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2017 pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

C. Definisi Operasional

1. Teknik Penurunan Perilaku Hiperaktif

Teknik penurunan perilaku hiperaktif yaitu dengan modifikasi perilaku. Modifikasi perilaku yaitu usaha perubahan perilaku secara psikologis pada diri manusia. Teknik penurunan perilaku hiperaktif diarahkan untuk mengatur perilakunya agar stabil pada perilaku-perilaku yang kita harapkan. Perilaku hiperaktif yang dirubah melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol yaitu kesulitan dalam mengontrol perilaku tidak dapat duduk tenang di kursi, keluar masuk kelas, naik turun tangga, tidak kenal lelah, kesembrononan dalam menghadapi situasi yang berbahaya, tidak fokus, menentang, tidak sabar dan usil. Perilaku dikatakan terjadi perubahan apabila anak mampu: 1) tidak mengabaikan instruksi guru, 2) mentaati peraturan, 3) tidak beralih perhatian, 4) tidak beralih kegiatan.

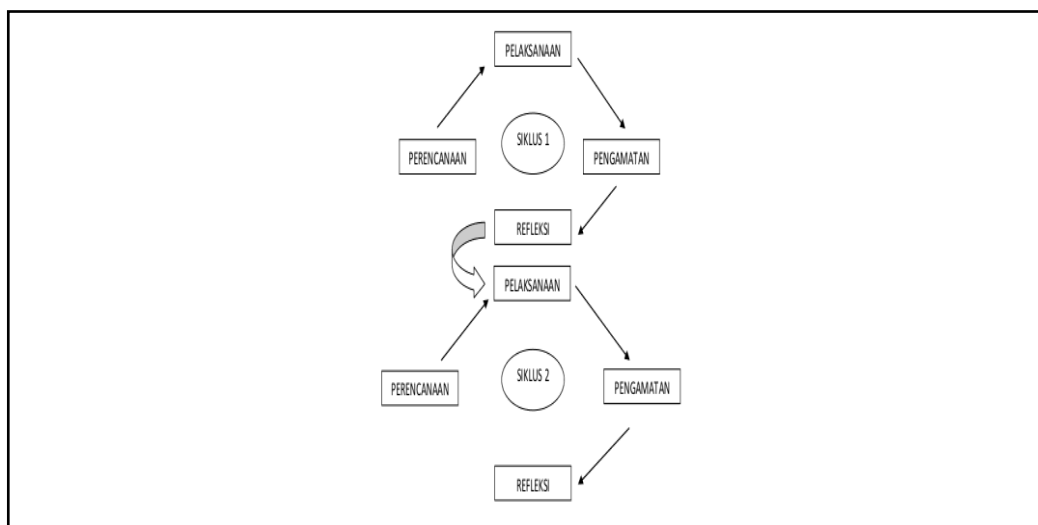
2. Permainan Memasukkan Pensil Ke Dalam Botol

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan baik secara kelompok maupun individu dengan/tanpa menggunakan alat bantu bermain. Bermain adalah suatu cara belajar yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang bertujuan membangun perkembangan emosi dan sosial anak usia dini dan melatih kemampuan koordinasi fisik. Bermain pada penelitian ini difokuskan pada permainan memasukkan pensil ke dalam botol yang mempunyai karakteristik melatih kesabaran dan taat kepada aturan. Tahap permainan memasukkan pensil ke dalam botol yaitu: 1) guru mempersiapkan perlengkapan yang digunakan untuk bermain dan memberi penjelasan cara bermain, 2) anak yang ditunjuk guru maju ke

depan, 3) guru melilitkan tali yang sudah digantungi pensil ke pingang anak, 4) guru memberi aba-aba setelah anak siap: SATU..., DUA..., TIGA, 5) Anak-anak berlari dan mencoba memasukkan pensil ke dalam botol, 6) anak yang terlebih dahulu memasukkan pensil ke dalam botol dan kembali lagi ke tempat semula, itulah yang menang, 7) akhiri dengan pendinginan.

D. Langkah-langkah Penelitian

Langkah penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, melakukan refleksi dan merancang tindakan selanjutnya (Suharsimi Arikunto, 2010: 132). Model desain dari masing-masing tahap pelaksanaan penelitian seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Teori Proses Tindakan Kelas (Kemmis and Taggart)

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini meliputi sebagai berikut:

- a. Menentukan tema pembelajaran
 - b. Menelaah materi pembelajaran serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi.
 - c. Menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dengan permainan memasukkan pensil ke dalam botol
 - d. Menyiapkan media pembelajaran tentang materi pembelajaran
 - e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru.
 - f. Menyiapkan *reward* berupa barang atau kegiatan yang disukai siswa.
2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan secara rinci diuraikan sebagai berikut:

- a. Pra-kegiatan
 - 1) Mempersiapkan media, salam, doa, persensi
 - 2) Pengkondisian sebelum masuk kelas, berupa: menyambut siswa ketika datang, memberi contoh bersalaman dan mengucapkan salam, meletakkan tas pada tempatnya, melepas dan meletakkan sepatu pada tempatnya, wudhu, sholat, berdo'a, melipat mukena, dan masuk kelas.
- b. Kegiatan awal
 - 1) Pengkondisian dalam kelas berupa: menyanyi dan gerakan-gerakan koordinasi antara tangan dan kaki
 - 2) Guru dan siswa bersama-sama mengadakan perjanjian (guru memperlihatkan alat permainan memasukkan pensil ke dalam botol, dan *reward* yang akan diberikan jika siswa mampu mentaati peraturan tersebut)
 - 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

- c. Kegiatan inti
 - 1) Eksplorasi
 - a) Guru mengemukakan konsep / permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa
 - b) Guru memulai mengarahkan siswa agar memperhatikan guru, jika siswa tidak mengabaikan intruksi guru maka siswa diberi afirmasi positif berupa *extension / punishment*
 - c) Guru memutarakan tayangan presentasi tentang materi
 - d) Siswa memperhatikan pembelajaran yang ditampilkan.
 - 2) Elaborasi
 - a) Siswa diberikan kesempatan untuk mengamati contoh guru (menggunakan teknik peneladanan)
 - b) Siswa mempraktikkan bersama anggota / individu
 - c) Siswa mengamati dan menanggapi hasil praktik.
 - 3) Konfirmasi
 - a) Siswa mendapatkan penghargaan kelompok maupun individu berupa pujian
 - b) Siswa mengungkapkan perasaan setelah kegiatan yang telah dilakukan
 - c) Siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
 - 4) Kegiatan akhir
 - a) Guru dan siswa menyimpulkan hasil praktik
 - b) Evaluasi
 - c) Tindak lanjut. Bagi siswa yang belum tuntas mendapatkan *remedial*,

sedangkan siswa yang sudah tuntas mendapatkan pengayaan

- d) Guru memberikan tugas rumah untuk dikerjakan siswa
- e) Terakhir guru memberikan *reward* kepada siswa yang dapat duduk tenang, tidak mengabaikan intruksi guru, dan mampu mentaati peraturan berupa pujian, dan sebaliknya jika siswa mengabaikan perintah guru, melanggar aturan, beralih perhatian, dan beralih kegiatan maka siswa diberi *extension / punishment*
- f) Siswa melakukan permainan memasukkan dalam pensil sebagai kegiatan setelah pembelajaran selesai
- g) Guru memberi contoh dan mengadakan peraturan permainan

Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam 2 siklus. Siklus pertama yaitu memahami permainan memasukkan pensil ke dalam botol, siklus kedua yaitu mempraktekkan permainan memasukkan pensil ke dalam botol.

c. Observasi

Observasi atau pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera (Suharsimi Arikunto, 2006: 156). Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dalam upaya penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi (Suharsimi Arikunto, 2006: 99). Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti dan guru kolaborasi mulai mengkaji proses pembelajaran yang telah

dilakukan berupa aktivitas siswa dan guru, serta hasil belajar yang diperoleh, apakah sudah mencapai standar ketuntasan dan keefektifan pembelajaran dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama, kemudian bersama tim kolaborasi membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus selanjutnya.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi. Teknik observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau pengumpulan data melalui pengumpulan data dengan cara pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Nana Syaodih Sukmadinata, 2006: 220). Alasan peneliti menggunakan metode observasi adalah untuk memperoleh data mengenai frekuensi perilaku hiperaktif meninggalkan tempat duduk pada anak tunarungu di kelas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Tujuan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan kemampuan tingkat penurunan perilaku hiperaktif kesulitan dalam mengontrol perilaku tidak dapat duduk tenang di kursi, keluar masuk kelas, naik turun tangga, tidak kenal lelah, kesembronnan dalam menghadapi situasi yang berbahaya, tidak fokus, menentang, tidak sabar dan usil melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol pada anak tunarungu TKLB di SLB Islam Qothrunnada. Berikut instrumen panduan observasi menurut penelitian Tri Purwanti dalam penelitiannya yang

berjudul Peningkatan Pengendalian Diri Melalui Modifikasi Perilaku pada Anak Tunarungu di Kelas C TKLB SLB N 2 Bantul (2013: 84).

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Upaya Penurunan Perilaku Hiperaktif

Variabel	Aspek
Penurunan Perilaku Hiperaktif	Mengontrol Perilaku 1. Kemampuan anak dalam mengatur pelaksanaan 2. Kemampuan anak dalam mengontrol stimulus

Dari kisi-kisi di atas, maka dapat dijabarkan kriteria penilaian observasi penurunan perilaku hiperaktif. Seperti yang dijelaskan oleh Tri Purwanti (2013: 84)

Tabel 3. Kriteria Penilaian Upaya Penurunan Perilaku Hiperaktif Aspek Mengontrol Perilaku

Aspek Mengontrol Perilaku yang Dinilai	Indikator	Diskripsi Skor		
		1	2	3
Kemampuan anak dalam mengatur pelaksanaan	Mengabaikan instruksi guru	Bila anak mengabaikan instruksi guru selama pembelajaran dalam 1 hari dengan frekuensi lebih dari 5 kali	Bila anak mengabaikan instruksi guru selama pembelajaran dalam 1 hari dengan frekuensi lebih dari 3-5 kali	Bila anak mengabaikan instruksi guru selama pembelajaran dalam 1 hari dengan frekuensi kurang dari 3 kali
	Melanggar peraturan	Bila anak melanggar peraturan selama pembelajaran dalam 1 hari dengan frekuensi lebih dari 5 kali	Bila anak melanggar peraturan selama pembelajaran dalam 1 hari dengan frekuensi lebih dari 3-5 kali	Bila anak melanggar peraturan selama pembelajaran dalam 1 hari dengan frekuensi kurang dari 3 kali
Kemampuan anak dalam mengontrol stimulus	Beralih perhatian	Bila anak beralih perhatian selama	Bila anak beralih perhatian selama	Bila anak beralih perhatian selama

		pembelajaran dalam 1 hari dengan frekuensi lebih dari 7 kali	pembelajaran dalam 1 hari dengan frekuensi lebih dari 5-7 kali	pembelajaran dalam 1 hari dengan frekuensi kurang dari 5 kali
	Beralih kegiatan	Bila anak beralih kegiatan selama pembelajaran dalam 1 hari dengan frekuensi lebih dari 5 kali	Bila anak beralih kegiatan selama pembelajaran dalam 1 hari dengan frekuensi lebih dari 3- 5 kali	Bila anak beralih kegiatan selama pembelajaran dalam 1 hari dengan frekuensi kurang dari 3 kali

F. Validitas Instrumen

Menurut Sukmadinata (2006: 228), “Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan aspek yang diukur”. Validitas adalah suatu keadaan yang menggambarkan instrumen yang bersangkutan mampu untuk mengukur apa yang menjadi target penelitian (Arikunto, 2005: 167). Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa validitas instrumen adalah instrumen yang dapat menggambarkan hasil dari suatu pengukuran, menggambarkan aspek yang diukur. Dalam penelitian aspek yang akan diukur adalah tingkat penurunan perilaku hiperaktif. Instrumen yang digunakan adalah instrumen observasi.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan validitas logis. Validitas logis digunakan untuk validitas instrumen observasi. Instrumen observasi digunakan untuk mengungkap perilaku siswa saat diberikan intervensi. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini adalah meminta penilaian dari pakar atau ahli. Dalam penelitian ini ahli yang dimaksud adalah guru kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada. Validitas logis digunakan untuk menguji instrumen observasi.

Validitas logis ditempuh melalui penilaian ahli (*expert judgment*). Dalam penelitian ini, ahli yang ditunjuk adalah dosen pendidikan luar biasa.

G. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari tiap pelaksanaan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Perhitungan dalam analisis persentase yang kemudian akan dilanjutkan dengan deskripsi hasil dalam bentuk narasi sehingga data mudah dipahami dan tersusun dengan baik. Kemudian membuat kesimpulan berdasarkan deskripsi data, seberapa jauh penurunan perilaku hiperaktif yang dicapai dalam pembelajaran.

Analisa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari persentase dalam penelitian sebagai berikut (Anas Sudijono, 2006: 43):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Angka Persentase

F= Frekuensi yang sedang dicari

N= jumlah frekuensi

Hasil observasi penurunan perilaku hiperaktif yang diperoleh, maka ditentukan kriteria (tolak ukur) yang akan dijadikan patokan penilaian selanjutnya. Rentangan skor dibagi menjadi tiga sama besar (Suharsimi Arikunto, 2002: 2171), dijelaskan dalam tabel 8 berikut ini yaitu:

Tabel 4. Rentang Skor

No.	Skor Rerata	Kategori	Total Skor
1	Skor 1	Rendah	1-5
2	Skor 2	Sedang	6-10
3	Skor 3	Tinggi	10-15

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil jika permainan memasukkan pensil ke dalam botol mampu meningkatkan proses belajar dan hasil belajar yang meningkat. Perilaku sasaran atau harapan perilaku muncul yaitu:

1. Anak tidak mengabaikan instruksi guru
2. Anak mampu mentaati peraturan
3. Anak mampu memperhatikan
4. Anak mampu duduk tenang/tidak mudah beralih kegiatan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Subjek penelitian bernama IM berjenis kelamin perempuan dan saat penelitian dilakukan subjek berusia 6 tahun. Subjek mengalami gangguan pendengaran, gangguan bicara, gangguan perhatian dan menunjukkan gangguan emosi, sehingga memunculkan perilaku yang kurang diterima oleh lingkungan. Kemampuan berinteraksi dengan teman-teman sebaya ataupun teman-teman di sekolah, selama ini kurang berjalan dengan baik. subjek dipandang oleh teman-temannya sebagai anak yang suka memukul dan jahil, serta pada saat bermain bersama, IM suka merebut benda milik orang lain.

Subjek IM saat ini duduk di kelas TKLB dan menunjukkan kesenangan terhadap permainan yang memiliki aktivitas gerak, seperti lari dan melompat. Subjek mengalami kesulitan berkomunikasi di kelas, baik dengan guru maupun dengan teman yang lain. Subjek memiliki tingkat perhatian dan aktivitas belajar yang rendah, dibuktikan dengan seringnya IM mengalihkan perhatian ke benda lain. Subjek sulit untuk mentaati peraturan, yaitu ditunjukkan dengan IM sering keluar masuk kelas, naik turun tangga dan tidak dapat duduk tenang.

1. Deskripsi Pra Tindakan

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengadakan penelitian adalah mengetahui kemampuan awal anak sebelum tindakan penurunan perilaku hiperaktif dilaksanakan. Pada kegiatan sebelum tindakan, guru melaksanakan observasi perilaku hiperaktif subjek dalam pembelajaran atau

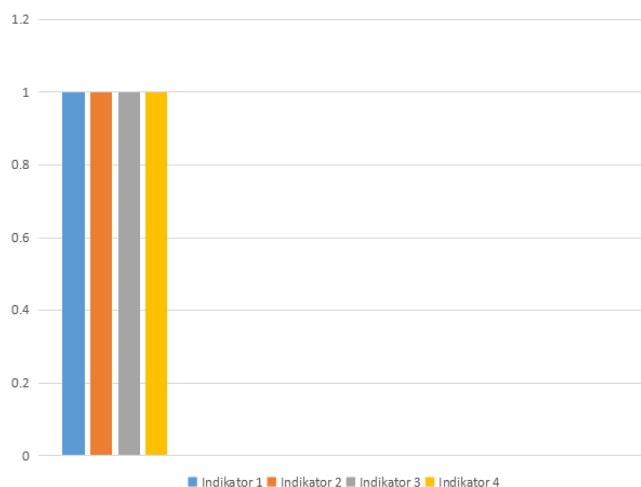
kegiatan sehari-hari. Dari hasil observasi awal dilakukan, dapat diketahui bahwa dalam perilaku hiperaktif IM yaitu tidak dapat duduk dengan tenang, keluar masuk kelas, naik turun tangga, dan tidak dapat menta'ati aturan. IM belum mampu mengendalikan diri dibuktikan dengan sembrono dalam melakukan aktivitas. Hal ini ditunjukkan, subjek mengabaikan perintah guru, melanggar aturan, perhatian yang mudah teralih, dan memukul. Hasil pengamatan tersebut dapat diuraikan melalui tabel berikut:

Tabel 5. Skor Rata-rata Penurunan Perilaku Hiperaktif subjek IM sebelum Tindakan

No	Tingkah Laku yang Diamati	Skor rata-rata Kemunculan Perilaku		
		1	2	3
	<i>Behavior Control</i>			
1.	Mengabaikan instruksi guru	1	-	-
2.	Melanggar peraturan	1	-	-
3.	Beralih perhatian	1	-	-
4.	Beralih kegiatan	1	-	-
Jumlah Skor		4	0	0
Persentase (%)		0.75	0	0
Total Skor		4		
Tingkat Penurunan Perilaku Hiperaktif		Rendah		

Kemampuan pengendalian diri sebelum tindakan yang dicapai subjek IM, seperti yang telah diuraikan pada tabel di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa pada aspek *behavior control* indikator frekuensi yang mencapai skor 1 ada 4 indikator (0.75%). Berdasarkan total skor yang diperoleh sebelum tindakan adalah 4, sehingga tingkat penurunan perilaku hiperaktif IM berada dalam kategori rendah.

Berikut ini akan disajikan hasil penelitian tindakan sebelum tindakan penurunan perilaku hiperaktif pada subjek IM kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada.



Gambar 2. Grafik Hasil Pra Tindakan Penurunan Perilaku Hiperaktif subjek IM Kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada

Berdasarkan hasil yang dicapai pada kegiatan sebelum tindakan, tingkat penurunan perilaku hiperaktif subjek IM, dapat ditegaskan bahwa masih menunjukkan kemunculan perilaku hiperaktif dengan frekuensi besar. Hal ini menjadikan dasar untuk melakukan permainan memasukkan pensil ke dalam botol untuk penurunan perilaku hiperaktif pada subjek IM.

2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan siklus 1, terdiri dari lima pertemuan yang dilaksanakan dari hari Senin 20 Februari 2017, Rabu 22 Februari 2017, Jum'at 24 Februari 2017, Senin 27 Februari 2017, dan Rabu 01 Maret 2017 yang berlangsung dari jam 07.15 sampai 12.30 WIB. Adapun hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Tahap perencanaan pada tindakan siklus I, dilakukan sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan lembar observasi untuk mencatat tingkat penurunan perilaku hiperaktif menggunakan permainan memasukkan pensil ke dalam botol pada

aspek mengontrol perilaku. Observasi yang dilakukan meliputi: mengabaikan instruksi guru, melanggar peraturan, beralih perhatian, beralih kegiatan.

- 2) Mempersiapkan segala kelengkapan dan pendukung untuk kegiatan yang meliputi sarana dan peralatan yang dipergunakan selama proses kegiatan berlangsung, seperti kamera, botol, tali dan pensil.
- 3) Mempersiapkan sarana pendukung sebagai bentuk *reward*, yaitu berupa HP untuk menunjang teknik penurunan perilaku hiperaktif.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

- 1) Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, yaitu pada hari Senin, Rabu, dan Jum'at (20 Februari 2017-Rabu 01 Maret 2017.), yang berlangsung dari jam 07.15-12.30 WIB.

Untuk mengurangi frekuensi subjek IM dalam mengabaikan perintah guru, melanggar aturan, beralih perhatian, dan beralih kegiatan. Maka beberapa langkah tindakan berupa prosedur peneladanan dan penguatan (*reinforcement*) yang dilakukan guru, meliputi:

- a) Guru menyambut kedatangan IM dengan memberi contoh berjabat tangan dengan sesama guru dan teman IM yang lain, agar mendapat keteladanan kepada IM. Selanjutnya guru melakukan jabat tangan dengan IM sambil mengucapkan salam, memberi senyum dan memberi pujian pada IM karena sudah mau berjabat tangan dan memberi salam.
- b) Guru mengajak dan membimbing IM untuk meletakkan tas di tempat dikumpulkannya tas, dan mengajak IM untuk melakukan wudhu sebelum sholat dhuha. Guru memberi teladan terlebih dahulu, dan memberi pengertian bahwa bu

guru sudah wudhu, teman-teman yang lain juga wudhu. Setelah wudhu dengan bimbingan guru, IM diajak untuk mengambil dan memakai mukena sendiri.

c) Guru mengajak IM mengerjakan sholat dhuha dengan tertib mengikuti imam sholat. Setelah sholat, guru mengajak dan membimbing IM melaksanakan do'a bersama teman-teman yang lain.

d) Guru mengajak dan membimbing IM untuk menuju ke ruang kelas dan meminta IM untuk membawa tasnya sendiri. Guru memberi tahu kepada IM bahwa ibu guru juga membawa tasnya sendiri, begitu juga dengan teman-teman yang lain membawa tas sendiri.

e) Guru mengajak IM masuk ke ruang kelas, terlebih dahulu guru melepas sepatu dan meletakkannya pada rak sepatu. Selanjutnya guru meminta IM untuk melepas sepatu dan meletakkannya pada rak sepatu dengan baik.

f) Guru membimbing IM meletakkannya tas pada tempatnya dengan baik/tidak dilempar atau dibuang sebarangan dengan selalu diberi pujian baik verbal maupun isyarat.

g) Guru membimbing IM untuk berdoa dengan sikap duduk yang baik.

h) Pada saat jam makan bersama, guru memperlihatkan kepada IM perilaku teman-teman yang makan dengan duduk rapi, berdo'a dan makan sendiri. Selanjutnya subjek diminta untuk melakukan sendiri.

i) Pada saat bermain balok di kelas, guru memberikan petunjuk agar setelah bermain balok, balok dirapikan kembali dan diletakkan pada tempatnya.

j) Selesai makan bersama IM bersama teman kelasnya bermain memasukkan

pensil ke dalam botol. Guru memberi petunjuk aturan permainan dan IM serta teman yang lain harus bersabar menunggu giliran.

k) Selesai melakukan permainan memasukkan pensil ke dalam botol, guru memberi reward kepada IM dan teman-teman lain.

c. Observasi Tindakan Siklus I

Observasi penurunan perilaku hiperaktif dengan permainan memasukkan pensil ke dalam botol pada aspek kontrol perilaku (*behavior control*) berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, subjek sudah mau menaruh sepatu pada tempat yang disediakan, mau menaruh tas sendiri, walaupun ketika berjabat tangan subjek belum mengucapkan salam. Subjek mampu duduk tenang dalam mengikuti pembelajaran dalam kelas, perilaku memukul subjek IM terlihat adanya penurunan frekuensi, namun kemunculan frekuensinya masih cukup besar. Subjek mau bermain dengan teman, namun dengan pendampingan guru.

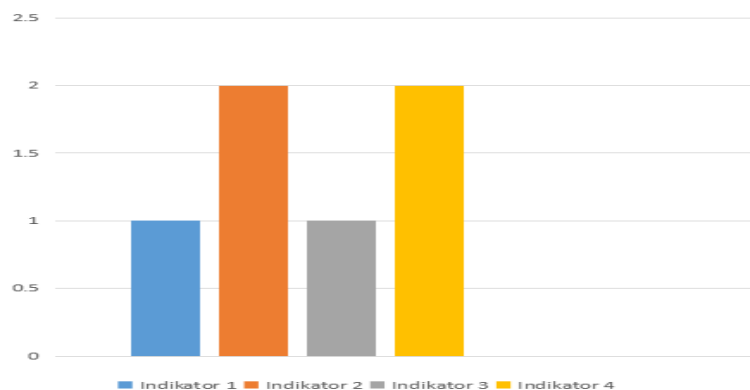
Pada saat pembelajaran di kelas, subjek masih terlihat sering beralih perhatian, tetapi frekuensi kemunculannya mulai berkurang. Kemampuan berkonsentrasi subjek cukup meningkat sekitar 1 menit. Selain tugas yang diberikan oleh guru, mulai dikerjakan sedikit demi sedikit. Hal ini terlihat dari sikap subjek yang mengikuti arahan guru dalam mengerjakan apa yang diarahkan oleh guru, subjek mulai mau mengikuti intruksi pada saat pembelajaran. Interaksi dengan teman seperti upacara, senam, kerja bakti, sholat, bermain klasikal sudah mau dilakukan subjek IM, walaupun masih dengan pendampingan guru. Teknik penurunan perilaku hiperaktif pada subjek IM melalui tindakan siklus I dapat diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 6. Skor Rata-rata Penurunan Perilaku Hiperaktif subjek IM
Tindakan Siklus I

No	Tingkah Laku yang Diamati	Skor rata-rata Kemunculan Perilaku		
		1	2	3
	<i>Behavior Control</i>			
1.	Mengabaikan instruksi guru	1	-	-
2.	Melanggar peraturan	-	2	-
3.	Beralih perhatian	1	-	-
4.	Beralih kegiatan	-	2	-
Jumlah Skor		2	4	0
Persentase (%)		0.33	0.75	0
Total Jumlah Skor		6		
Tingkat Penurunan Perilaku Hiperaktif		Sedang		

Kemampuan penurunan perilaku subjek IM pada tindakan siklus I, seperti diuraikan melalui tabel di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa pada aspek *behavior control* frekuensi yang mencapai skor 2 ada 2 indikator (0.75%) dan skor 1 ada 2 indikator (0.33%). Total skor yang diperoleh IM pada kategori sedang.

Berikut ini akan disajikan hasil penelitian tindakan siklus I penurunan perilaku hiperaktif pada subjek IM kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada.



Gambar 3. Grafik Hasil Siklus I Penurunan Perilaku Hiperaktif subjek IM
Kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada

Berdasarkan hasil yang dicapai pada tindakan siklus I. Kemampuan penurunan perilaku subjek IM, dapat ditegaskan bahwa adanya pengurangan frekuensi kemunculan perilaku hiperaktif atau yang kurang terkendali. Namun hal tersebut belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi pada siklus I dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada akhir siklus, yaitu untuk membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan siklus I. Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi yang dilakukan dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan peneliti dan kolaborator, diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan pada tindakan siklus I, antara lain:

- 1) subjek IM cenderung masih mengabaikan perintah guru, seperti meninggalkan tempat duduk, dan keaktifan dalam pembelajaran kurang dari 10 menit.
- 2) subjek IM perhatiannya masih beralih pada aktivitas lain, karena muncul rasa bosan pada diri subjek.
- 3) subjek IM masih membuang benda sembarangan, seperti membuang bungkus jajan tidak pada tempatnya, membuang kunyahan makanan di sembarang tempat.
- 4) subjek IM ketika makan masih jalan-jalan, belum dapat duduk dengan tenang.
- 5) subjek IM apabila menginginkan sesuatu, seperti ingin bermain HP masih

menunjukkan sikap memaksa dan memukul sebagai cara subjek IM untuk memenuhi keinginan tersebut.

6) subjek IM ketika melakukan permainan memasukkan pensil ke dalam botol masih menggunakan tangan dan pensil dimasukkan dengan tangannya.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih banyak kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada tindakan siklus II dengan tujuan lebih berhasil. Untuk itu direncanakan beberapa langkah perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan pada tindakan siklus II. Adapun langkah-langkah perbaikan teknik penurunan perilaku hiperaktif dengan permainan memasukkan pensil ke dalam botol yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1) Upaya mengurangi frekuensi meninggalkan tempat duduk, dan membiasakan IM untuk tahan duduk lebih dari 10 menit, maka guru melakukan tindakan berupa pemberian *reward* pada subjek dengan HP dan mainan yang berwarna sebagai bentuk *reward*. Selama pembelajaran guru mendampingi dan membiasakan IM untuk melakukan aktivitas belajar lebih dari 10 menit, dengan cara memantau secara terus-menerus, mengajak subjek bercerita tentang apa yang dilakukan, dan memberikan pujian, agar perhatian dan kegiatan subjek tidak beralih ke kegiatan yang lain. Permainan memasukkan pensil ke dalam botol juga ditambah dengan peraturan permainan.

2) Upaya guru mengurangi frekuensi beralihnya perhatian subjek pada aktivitas lain, guru melakukan pengelolaan diri pada subjek IM dengan cara menawarkan apa yang diinginkan subjek apabila telah selesai mengerjakan tugas yang diminta oleh guru. Hal ini diharapkan subjek dapat lebih termotivasi untuk melakukan apa

yang diminta guru. Dalam permainan memasukkan pensil ke dalam botol, subjek diminta untuk mentaati peraturan yang diberikan, jika berhasil mentaati peraturan maka subjek mendapatkan *reward* keinginan subjek.

3) Upaya untuk mengurangi kebiasaan subjek membuang sampah sembarangan, yaitu guru menyiapkan tempat sampah yang didekatkan dengan subjek, yaitu di dalam kelas menggunakan plastik kresek yang digantungkan di pintu. Selanjutnya mengingatkan dan membiasakan subjek untuk membuang sampah pada tempat yang sudah tersedia. Jika dirasa subjek sudah mulai terbiasa membuang sampah di tempatnya, maka tempat sampah dikembalikan di tempat semula. Dalam permainan memasukkan pensil ke dalam botol, subjek diminta untuk membuang tali bekas permainan di tempat sampah.

4) Upaya untuk mengurangi kebiasaan subjek dalam meminta sesuatu yang diinginkan dengan cara memukul, guru melakukan pembiasaan di awal kegiatan atau sebelum kegiatan dimulai, dengan meminta sunyek untuk berjanji atau melakukan kesepakatan apabila pekerjaan selesai, subjek akan dapat bermain sesuai dengan keinginannya, dan jika subjek memukul teman maka dibiasakan untuk meminta maaf dan subjek diberi nasihat bahwa memukul itu tidak baik, jika dilakukan berulang kali maka guru memberi peringatan pada subjek, dengan cara melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan subjek kepada temannya. Penerapan dalam permainan memasukkan pensil ke dalam botol yaitu subjek agar dapat bersabar memasukkan pensil ke dalam botol dengan tanpa memegang pensil.

5) Upaya untuk melakukan permainan memasukkan pensil ke dalam botol sesuai

dengan peraturan yang berlaku. Misal permainan dengan kelompok, membaca hitungan urutan angka, tidak boleh keluar dari arena batas *start*, memasukkan pensil dengan tenang tidak terburu-buru, dan memasukkan pensil tanpa memegang pensil.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada tindakan siklus I, bahwa penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol perlu dilanjutkan pada tindakan siklus II dan dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap hambatan yang ada pada siklus I.

3. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tahap perencanaan pada tindakan siklus II, dilakukan sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan lembar observasi untuk mencatat penurunan perilaku hiperaktif menggunakan permainan memasukkan pensil ke dalam botol pada subjek IM. Observasi yang dilakukan pada aspek mengontrol perilaku, meliputi: Mengabaikan instruksi guru, melanggar peraturan, beralih perhatian, beralih kegiatan.
- 2) Mempersiapkan segala kelengkapan dan pendukung untuk kegiatan yang meliputi sarana dan peralatan yang dipergunakan selama proses kegiatan berlangsung, seperti kamera, botol, tali dan pensil.
- 3) Mempersiapkan sarana pendukung sebagai bentuk *reward*, yaitu berupa HP untuk menunjang teknik penurunan perilaku hiperaktif
- 4) Membuat peraturan/kesepakatan antara guru dengan IM tentang asertif pujian

berupa tanda bintang di bajunya.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan dalam empat kali pertemuan, yaitu pada hari Jum'at 03 Maret 2017, Senin 06 Maret 2017, Rabu 08 Maret 2017, Jum'at 10 Maret 2017. Berlangsung dari jam 07.15-12.30 WIB. Teknik penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol aspek mengontrol perilaku (*Behavior Control*). Untuk mengurangi frekuensi subjek IM dalam mengabaikan perintah guru, melanggar aturan, beralih perhatian, dan beralih kegiatan. Maka beberapa langkah tindakan berupa prosedur peneladanan, ekstension dan penguatan yang dilakukan guru, meliputi:

- 1) Guru menyambut kedatangan IM dengan memberi contoh berjabat tangan dengan sesama guru dan teman IM yang lain, agar mendapat keteladanan kepada IM. Selanjutnya guru melakukan jabat tangan dengan IM sambil mengucapkan salam, memberi senyum dan memberi pujian pada IM karena sudah mau berjabat tangan dan memberi salam.
- 2) Guru mengajak dan membimbing IM untuk meletakkan tas di tempat dikumpulkannya tas, dan mengajak IM untuk melakukan wudhu sebelum sholat dhuha. Guru memberi teladan terlebih dahulu, dan memberi pengertian bahwa bu guru sudah wudhu, teman-teman yang lain juga wudhu. Setelah wudhu dengan bimbingan guru, IM diajak untuk mengambil dan memakai mukena sendiri.
- 3) Guru mengajak IM mengerjakan sholat dhuha dengan tertib mengikuti imam

sholat. Setelah sholat, guru mengajak dan membimbing IM melaksanakan do'a bersama teman-teman yang lain.

- 4) Guru mengajak dan membimbing IM untuk menuju ke ruang kelas dan meminta IM untuk membawa tasnya sendiri. sendiri.
- 5) Guru mengajak IM masuk ke ruang kelas, terlebih dahulu guru melepas sepatu dan meletakkan pada rak sepatu. Selanjutnya guru meminta IM untuk melepas sepatu dan meletakkan pada rak sepatu dengan baik. Hal ini juga sudah mulai dilakukan subjek dengan inisiatif sendiri.
- 6) Guru membimbing IM meletakkan tas pada tempatnya dengan baik/tidak dilempar atau dibuang sebarangan dengan selalu diberi pujian baik verbal maupun isyarat. Hal ini mulai dilakukan dengan inisiatif subjek sendiri.
- 7) Guru membimbing IM untuk berdoa dengan sikap duduk yang baik.
- 8) Pada saat jam makan bersama, guru memperlihatkan kepada IM perilaku teman-teman yang makan dengan duduk rapi, berdo'a dan makan sendiri. Selanjutnya subjek diminta untuk melakukan sendiri.
- 9) Pada saat bermain balok di kelas, guru memberikan petunjuk agar setelah bermain balok, balok dirapikan kembali dan diletakkan pada tempatnya. Jika anak tidak memperhatikan guru dan tidak merapikan mainannya maka guru memberi tindakan *extinsion*, pengabaian terhadap sikap anak tersebut.
- 10) Selesai makan bersama IM bersama teman kelasnya bermain memasukkan pensil ke dalam botol. Guru memberi petunjuk aturan permainan dan IM serta teman yang lain harus bersabar menunggu giliran.
- 11) Selesai melakukan permainan memasukkan pensil ke dalam botol, guru

memberi *reward* kepada IM dan teman-teman lain.

c. Observasi Tindakan Siklus II

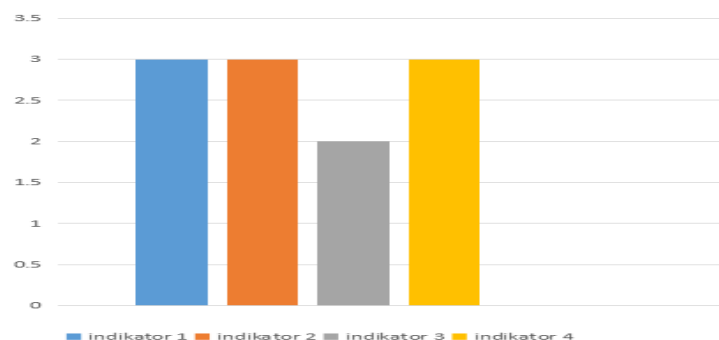
Observasi penurunan perilaku hiperaktif dengan permainan memasukkan pensil ke dalam botol pada aspek kontrol perilaku (*behavior control*). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus II, menunjukkan pengurangan frekuensi perilaku hiperaktif yang cukup signifikan. Hasil pengamatan terhadap beberapa aspek, diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 7. Perubahan perilaku subjek IM

No	Perilaku sebelum Tindakan	Perilaku sesudah Tindakan
1.	Menyendiri dan tidak takut dengan bahaya	Mau bermain dengan teman dan mau mengerjakan kegiatan dengan teman
2.	Menendang	Tidak pernah lagi menendang orang lain
3.	Memukul ketika marah	Sudah jarang, hanya memukul jika marah sekali
4.	Menangis saat menginginkan sesuatu	Sudah tidak pernah menangis, hanya menunduk
5.	Merebut barang yang orang lain pegang	Meminta izin kepada yang memiliki barang dengan sopan
6.	Tidak mengikuti aturan / semaunya sendiri	Mengikuti kegiatan upacara, sholat, do'a bersama dengan tertib. Untuk kegiatan senam masih perlu pendampingan.
7.	Tidak mau meminta maaf dan memberi maaf	Mau meminta maaf dengan inisiatif diri sendiri jika melakukan kesalahan dengan isyarat dan berjabat tangan. Serta mudah memaafkan
8.	Membuang benda sembarangan	Mau menaruh tas, sepatu, mukena pada tempatnya, merapikan kembali alat tulis dan mainan yang telah digunakan, mau membuang sampah pada tempatnya
9.	Mengabaikan intruksi guru	IM mulai mau mengikuti arahan, petunjuk yang diberikan oleh guru dan teman, mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru dan mengikuti intruksi yang diberikan
10	Tidak mau berjabat tangan dengan guru	Setiap datang dan pulang sekolah IM selalu berjabat tangan dan mengucapkan salam kepada semua guru dengan cara menirukan gerak bibir guru
11	Mudah beralih kegiatan	Mengerjakan kegiatan yang diberikan oleh guru sampai selesai, mengikuti kegiatan wudhu dan sholat berjama'ah dengan tertib,

		mengikuti upacara sampa selesai, mengikuti membaca do'a bersama sampai kegiatan selesai, makan sendiri.
12	Mudah beralih perhatian, perhatian bertahan 2-4 menit	IM bisa lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar, dengan rentang perhatian sampai 5-8 menit
13	Tidak dapat duduk tenang, rentang waktu duduk tenang 3-4 menit	IM dapat duduk dengan tenang di kursi atau di lantai dengan rentang waktu dapat duduk tenang lebih dari 5-10 menit, anak makan sambil duduk tenang sampai makanan habis dan makan sendiri
14	Tidak mau sholat dan berdo'a bersama dengan tertib (jalan-jalan)	IM dapat mengikuti kegiatan sholat sesuai gerakan sholat, untuk berdo'a masih memerlukan pendampingan

Berikut ini akan disajikan hasil penelitian tindakan siklus II penurunan perilaku hiperaktif pada subjek IM kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada.



Gambar 4. Grafik Hasil Siklus II Penurunan Perilaku Hiperaktif subjek IM Kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada

Memasukkan pensil ke dalam botol pada subjek IM tindakan siklus II diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 8. Skor Rata-rata Penurunan Perilaku Hiperaktif subjek IM melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol pada Tindakan Siklus II

No	Tingkah Laku yang Diamati	Skor rata-rata Kemunculan Perilaku		
		1	2	3
	<i>Behavior Control</i>			
1.	Mengabaikan instruksi guru	-	-	3

2.	Melanggar peraturan	-	-	3
3.	Beralih perhatian	-	2	-
4.	Beralih kegiatan	-	-	3
Jumlah Skor		0	2	9
Persentase (%)		0	0.33	0.75
Total Skor Tindakan Siklus II			11	
Tingkat Penurunan Perilaku Hiperaktif			Tinggi	

Kemampuan penurunan perilaku subjek IM pada tindakan siklus II, seperti diuraikan melalui tabel di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa pada aspek *behavior control* frekuensi yang mencapai skor 3 ada 3 indikator (0.75%) dan skor 2 ada 1 indikator (0.33%). Total skor yang diperoleh IM pada tindakan siklus II adalah 11, sehingga kemampuan penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol IM berada pada kategori tinggi.

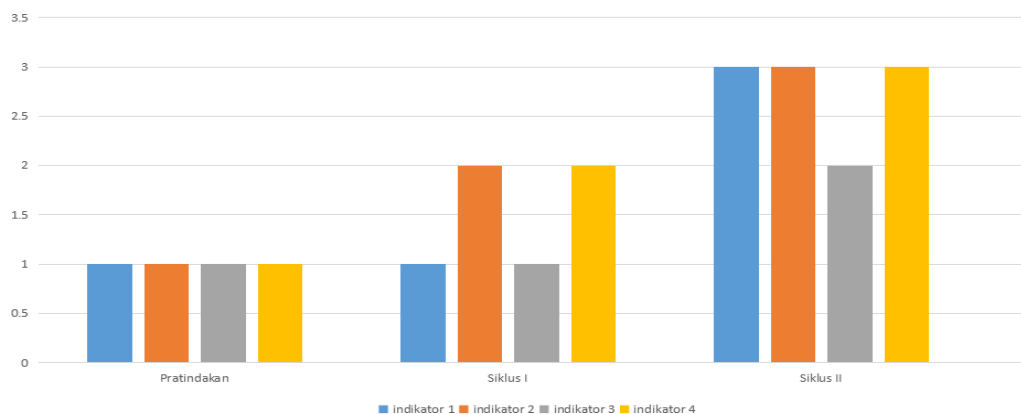
d. Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada akhir siklus, bahwa penurunan perilaku hiperaktif subjek IM menunjukkan peningkatan terhadap aspek *behavior control*. Pelaksanaan tindakan siklus II, menunjukkan bahwa kemampuan tersebut mencapai keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75% dari total indikator mendapat skor 3. Berdasarkan pencapaian tersebut, maka upaya penurunan perilaku hiperaktif subjek IM melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu tindakan penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol tidak perlu dilanjutkan lagi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diuraikan peningkatan dari sebelum tindakan siklus I dan siklus II.

Tabel 9. Skor Rata-rata Penurunan Perilaku Hiperaktif Subjek IM Tindakan Siklus I, dan Siklus II

No.	Tingkah Laku yang Diamati	Skor Rata-rata Kemunculan Perilaku					
		Siklus I			Siklus II		
		1	2	3	1	2	3
	<i>Behavior Control</i>						
1.	Mengabaikan instruksi guru	1	-	-	-	-	3
2.	Melanggar peraturan	-	2	-	-	-	3
3.	Beralih perhatian	1	-	-	-	2	-
4.	Beralih kegiatan	-	2	-	-	-	3
	Jumlah Skor	2	4	0	0	2	9
	Persentase (%)	0.17	0.33	0	0	0.17	0.75
	Total Jumlah Skor	6			11		
	Tingkat Penurunan Perilaku Hiperaktif	Sedang			Tinggi		

Berikut ini akan disajikan hasil penelitian pratindakan sampai postindakan upaya penurunan perilaku hiperaktif pada subjek IM kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada.



Gambar 5. Grafik Hasil Pratindakan sampai Postindakan Penurunan Perilaku Hiperaktif subjek IM Kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada

Upaya penurunan perilaku hiperaktif yang dicapai subjek IM, seperti yang telah diuraikan pada grafik di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa pada aspek *behavior control* tindakan siklus I skor yang dicapai adalah 6, dan pada tindakan siklus II skor yang dicapai adalah 11. Berdasarkan skor yang diperoleh pada

tindakan siklus I dengan tindakan siklus II terlihat bahwa skor mengalami peningkatan, sehingga tingkat kemampuan penurunan perilaku hiperaktif IM mengalami peningkatan pada siklus II. Berdasarkan hasil yang dicapai pada kegiatan upaya penurunan perilaku hiperaktif subjek IM menunjukkan peningkatan terhadap indikator mengabaikan instruksi guru, melanggar peraturan, beralih kegiatan.

B. Pembahasan

Subjek IM sesuai dengan kajian Permanarian Somad dan Tati Hernawati (1991: 32-35) yang menyatakan bahwa anak tunarungu dapat dilihat dari segi intelegensi, bahasa dan bicara, emosi serta sosial. Perkembangan bahasa subjek IM yang tidak berkembang secara optimal terlihat mempunyai intelegensi yang rendah. Segi bahasa dan bicara subjek IM sangat berkaitan dengan kemampuan mendengar, karena subjek IM mengalami hambatan dalam pendengarannya maka kemampuan berbahasa dan berbicara anak subjek IM terhambat. Pada segi emosi dan sosial, subjek IM mempunyai sikap menutup diri dan bertindak cenderung hiperaktif. Karakteristik subjek IM tersebut disebabkan berbagai macam masalah akibat ketunarunguannya. Segi kepribadian subjek IM dapat terbentuk dari hasil adaptasi dengan lingkungannya. Oleh karena itu lingkungan yang baik akan membentuk kepribadian yang baik pula.

Berdasarkan karakteristik yang ada pada subjek IM, muncul sikap yang cenderung tidak peduli, menutup diri dan cenderung bertindak hiperaktif, sehingga subjek mengabaikan instruksi guru, melanggar peraturan, beralih perhatian, beralih kegiatan. Penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan

pensil ke dalam botol merupakan salah satu upaya untuk menurunkan sikap mengabaikan instruksi guru, melanggar peraturan, beralih perhatian, beralih kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini. Penurunan perilaku hiperaktif tidak semata-mata menggunakan teknik modifikasi perilaku Skinner (Edi Purwanta, 2012: 6), namun juga menggunakan permainan memasukkan pensil ke dalam botol.

Aspek penurunan perilaku yang dilakukan melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol yaitu aspek kontrol perilaku. Penurunan perilaku subjek IM dalam mengabaikan instruksi guru, melanggar peraturan, beralih perhatian, dan beralih kegiatan.

Upaya penurunan perilaku yang dilakukan melalui strategi khusus yaitu dengan permainan memasukkan pensil ke dalam botol disertai berbagai tindakan efektif yang disesuaikan dengan karakteristik IM. Tindakan tersebut berupa: (1) pemberian *reward* pada setiap kemunculan perilaku yang diharapkan sebagai upaya untuk meningkatkan frekuensi perilaku tersebut. Pemberian *reward* merupakan penerapan strategi positif *reinforcement*, (2) penghilangan peristiwa menyenangkan sebagai *punishment* yang merupakan upaya untuk mengurangi atau menghilangkan frekuensi perilaku yang tidak diharapkan, (3) mengacuhkan anak sebagai upaya agar anak tahu bahwa tingkah laku yang dilakukan tidak mendapat respon, (4) melakukan tindakan peneladanan yaitu dengan cara menunjukkan perilaku model sebagai perangsang pikiran, model perilaku agar IM dapat meneladani segala tindakan dan perilaku baik berupa keterampilan, gaya, sikap, emosi, pikiran dan peran.

Berdasarkan teknik penurunan perilaku hiperaktif yang dilakukan, subjek IM menunjukkan peningkatan penurunan perilaku hiperaktif melalui memasukkan pensil ke dalam botol. Pencapaian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: peningkatan kemampuan penurunan perilaku hiperaktif sebelum tindakan siklus I yang dicapai subjek IM, bahwa pada aspek *behavior control* indikator frekuensi yang mencapai skor 1 ada 4 indikator (0.75%). Berdasarkan total skor yang diperoleh sebelum tindakan adalah 4, sehingga tingkat penurunan perilaku hiperaktif IM berada dalam kategori rendah.

Penurunan perilaku hiperaktif subjek IM pada tindakan siklus I. Pada aspek kontrol perilaku frekuensi yang mencapai skor 1 ada 2 indikator (0.17%) dan skor 2 ada 2 indikator (0.33%). Total skor pada siklus I yaitu 6, sehingga belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Hal tersebut dikarenakan munculnya hambatan-hambatan pada pelaksanaan tindakan siklus I.

Selanjutnya dilakukan perbaikan-perbaikan pada tindakan siklus II, diantaranya: (1) pemberian reward pada subjek ditambah dengan pemasangan tanda bintang pada baju subjek, sebagai pemicu semangat subjek, (2) untuk mengurangi kebiasaan subjek membuang sampah tidak pada tempatnya, guru mendekatkan tempat sampah di dalam kelas, (3) guru melakukan pembiasaan meminta kesepakatan pada subjek sebelum kegiatan dimulai, yaitu jika subjek mampu mengerjakan pekerjaan yang diminta oleh guru sampai selesai, maka subjek diperbolehkan bermain sesuai dengan keinginannya, (4) menambah kesepakatan peraturan dalam permainan memasukkan pensil ke dalam botol.

Perbaikan-perbaikan tersebut dapat disimpulkan sebagai pelaksanaan tindakan penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol, diuraikan sebagai berikut: (1) pemberian *reward*, sebagai peningkatan perilaku yang diharapkan muncul, (2) *punishment* sebagai penundaan kesenangan, (3) mengacuhkan anak sebagai tindakan ekstingsi, (5) melakukan tindakan peneladanan, (6) permainan dengan aturan.

Permainan memasukkan pensil ke dalam botol yang dikolaborasikan dengan teknik penurunan perilaku hiperaktif, maka subjek IM mengalami penurunan perilaku hiperaktifnya pada tindakan siklus II. Penurunan perilaku hiperaktif subjek pada aspek kontrol perilaku tindakan siklus II, sebagai berikut: frekuensi yang mencapai skor 2 ada 1 indikator (0.17%), frekuensi mencapai skor 3 ada 3 indikator (0.75%). Berdasarkan hasil yang dicapai tersebut di atas, maka dapat ditegaskan bahwa upaya penurunan perilaku hiperaktif pada subjek IM di kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada dapat di turunkan melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol. Penggunaan permainan memasukkan pensil ke dalam botol merupakan tindakan yang bertujuan untuk mengubah perilaku anak, terutama anak berkebutuhan khusus. Seperti yang ditegaskan oleh Lilis Madyawati, Syamsidah, dan Sri Mulyani (2012) bahwa tujuan permainan memasukkan pensil ke dalam botol yaitu, melatih kesabaran, melatih taat pada aturan, melatih kehati-hatian dan melatih konsentrasi.

Pada akhir tindakan penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol, terdapat perilaku IM yang belum mencapai secara optimal pada aspek kontrol perilaku yaitu pada perilaku beralih perhatian.

Seperti yang ditegaskan oleh Sutjihati Soemantri (2006: 99) bahwa anak tunarungu mengalami kecemasan karena menghadapi lingkungan yang beraneka ragam komunikasinya, hal tersebut akan membingungkan anak tunarungu. Kemiskinan kosa kata pada subjek IM membuatnya tidak mampu mengendalikan perilakunya, sehingga orang lain akan sulit memahami perasaan dan pikirannya.

Menurut Rahmat (2003: 211-213) yang berjudul “Memanfaatkan Permainan bagi Pendidikan Emosional” membagi permainan menjadi lima jenis yaitu permainan fungsi gerak, permainan membentuk, permainan ilusi, permainan menerima, dan permainan sukses. Teknik penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol pada penelitian ini memang mencapai hasil yang bagus atau mencapai skor tinggi, namun perubahan perilaku yang ada belum bersifat permanen. Upaya penurunan perilaku hiperaktif IM baru mencapai tahap perolehan, sehingga apabila ada respon negatif, maka perilaku yang telah diubah akan muncul dengan spontan mengikuti respon yang masuk pada subjek terutama pada perilaku hiperaktifnya. Oleh karena itu dibutuhkan tindak lanjut upaya penurunan perilaku hiperaktif agar perilaku yang telah diubah dapat bersifat permanen.

Penelitian upaya penurunan perilaku hiperaktif ini mencapai tujuan yang ditetapkan dari indikator keberhasilan. Fariz menegaskan (2014: 332) teknik penurunan perilaku pada dasarnya terdapat dua tujuan, yang pertama mendukung perilaku-perilaku yang adaptif. Perilaku yang adaptif dapat dimaknai perilaku yang diterima oleh lingkungan dan mempunyai manfaat bagi anak tersebut, contoh IM dapat meningkatkan hasil belajarnya, terbukti IM dapat mengerjakan

tugas yang diberikan oleh guru. Kedua, teknik penurunan perilaku hiperaktif bertujuan menekan atau meniadakan munculnya perilaku anak yang tidak adaptif. Perilaku yang tidak adaptif dapat dimaknai perilaku yang cenderung tidak diterima oleh masyarakat dan akan merugikan perkembangan anak tersebut, dalam penelitian ini IM dapat menekan perilaku yang tidak adaptif. Contoh pada penelitian IM dapat berinteraksi dan bermain dengan temannya, IM dapat menekan perilaku tidak adaptif yaitu perilaku memukul temannya.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan semaksimal mungkin dalam penelitian tindakan kelas. Namun, peneliti menyadari bahwa penelitian penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan yang disebabkan keterbatasan penelitian, yakni:

1. Belum digunakannya pengukuran dengan tes terstandar untuk mengetahui penurunan perilaku hiperaktif pada subjek kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada.
2. Penelitian melibatkan subjek penelitian dalam jumlah terbatas, yakni hanya 1 orang, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan pada kelompok subjek dengan jumlah besar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses upaya penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil dalam botol pada anak tunarungu di TKLB SLB Pelaksanaan tindakan secara rinci diuraikan sebagai berikut:
 - a. Pra-kegiatan (di luar kelas)
 - 1) Mempersiapkan media, salam, doa, persensi
 - 2) Pengkondisian sebelum masuk kelas, berupa: menyambut siswa ketika datang, memberi contoh bersalaman dan mengucapkan salam, meletakkan tas pada tempatnya, melepas dan meletakkan sepatu pada tempatnya, wudhu, sholat, berdo'a, melipat mukena, dan masuk kelas.
 - b. Kegiatan awal
 - 1) Pengkondisian dalam kelas berupa: menyanyi dan gerakan-gerakan koordinasi antara tangan dan kaki
 - 2) Guru dan siswa bersama-sama mengadakan perjanjian (guru memperlihatkan alat permainan memasukkan pensil ke dalam botol, dan *reward* yang akan diberikan jika siswa mampu mentaati peraturan tersebut)
 - 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - c. Kegiatan inti

- 1) Eksplorasi
 - a) Guru mengemukakan konsep / permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa
 - b) Guru memulai mengarahkan siswa agar memperhatikan guru, jika siswa tidak mengabaikan intruksi guru maka siswa diberi afirmasi positif berupa *extension / punishment*
 - c) Guru memutarakan tayangan presentasi tentang materi
 - d) Siswa memperhatikan pembelajaran yang ditampilkan.
- 2) Elaborasi
 - a) Siswa diberikan kesempatan untuk mengamati contoh guru (menggunakan teknik peneladanan)
 - b) Siswa mempraktikkan bersama anggota / individu
 - c) Siswa mengamati dan menanggapi hasil praktik.
- 3) Konfirmasi
 - a) Siswa mendapatkan penghargaan kelompok maupun individu berupa pujian
 - b) Siswa mengungkapkan perasaan setelah kegiatan yang telah dilakukan
 - c) Siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- 4) Kegiatan akhir
 - a) Guru dan siswa menyimpulkan hasil praktik
 - b) Evaluasi
 - c) Tindak lanjut. Bagi siswa yang belum tuntas mendapatkan *remedial*, sedangkan siswa yang sudah tuntas mendapatkan pengayaan

- d) Guru memberikan tugas rumah untuk dikerjakan siswa
 - e) Terakhir guru memberikan *reward* kepada siswa yang dapat duduk tenang, tidak mengabaikan intruksi guru, dan mampu mentaati peraturan berupa pujian, dan sebaliknya jika siswa mengabaikan perintah guru, melanggar aturan, beralih perhatian, dan beralih kegiatan maka siswa diberi *extension / punishment*
 - f) Siswa melakukan permainan memasukkan dalam pensil sebagai kegiatan setelah pembelajaran selesai
 - g) Guru memberi contoh dan mengadakan peraturan permainan
2. Hasil upaya penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil dalam botol pada anak tunarungu kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada yaitu frekuensi hiperaktifnya dapat diturunkan. Peningkatan skor hasil penurunan perilaku hiperaktifnya dapat dideskripsikan sebagai berikut: sebelum tindakan siklus I skor yang dicapai IM adalah 4 (33%) atau berada pada kategori rendah. Pada tindakan siklus I skor yang dicapai IM adalah 6 (50%) atau berada pada tingkat sedang. Pada tindakan siklus II skornya yang dicapai IM adalah 11 (75%) atau berada pada tingkat kategori tinggi.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Ada berbagai temuan pada penelitian ini yang memberikan dukungan secara empiris terhadap teori-teori yang telah disampaikan dalam bab II sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pada proses penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol, kinerja guru sesuai dengan rencana program pembelajaran yang telah disusun. Guru bersama dengan peneliti melakukan asesmen untuk melihat kemampuan awal peserta didik kemudian merencanakan kegiatan pembelajaran yang disusun dalam RPP meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir pembelajaran, melaksanakan tindakan, melakukan penilaian dan evaluasi, serta melaporkan kegiatan pengembangan diri. Hal ini selaras dengan Sutrisno dan Hary Soedarto H., (2005: 54) yang menyatakan bahwa peran guru dalam kegiatan bermain yaitu memfasilitasi anak seraya melakukan pengamatan, sesekali menjadi model, dan melakukan perencanaan dan evaluasi.
- b. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pada proses permainan memasukkan pensil ke dalam botol dan rentang konsentrasi peserta didik menjadi lebih meningkat dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik mengikuti kegiatan awal, inti, dan akhir dengan mandiri dalam proses permainan. Berdasarkan hasil observasi pratindakan, subyek IM memperoleh nilai bahwa pada aspek kontrol perilaku indikator frekuensi yang mencapai skor 1 ada 4 indikator. Berdasarkan total skor yang diperoleh sebelum tindakan adalah 4. Pada siklus I terjadi peningkatan, bahwa pada aspek kontrol perilaku frekuensi yang mencapai skor 1 ada 2 indikator dan skor 2 ada 2 indikator, sehingga jumlah skor yaitu 6. Pada tindakan siklus II, skor subyek IM mengalami peningkatan, sebagai berikut: aspek kontrol perilaku frekuensi yang mencapai skor 2 ada 1 indikator, frekuensi mencapai skor 3 ada 3 indikator,

sehingga jumlah skor yaitu 11. Hal ini sesuai, karena permainan memasukkan pensil ke dalam botol memiliki tujuan melatih motorik kasar, patuh pada peraturan, dan melatih kesabaran. Patuh pada peraturan merupakan teknik penurunan perilaku hiperaktif pada aspek kontrol perilaku.

Selain itu kegiatan memasukkan pensil ke dalam botol terdapat tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini, meliputi: (1) pemberian *reward*, (2) penundaan kesenangan sebagai *punishment*, (3) mengacuhkan anak sebagai tindakan *extincion*, dan (4) melakukan tindakan peneladanan. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Skinner (dalam Chery, 2009) berupa upaya penurunan perilaku hiperaktif dengan proses penguatan.

Berdasarkan hasil observasi pratindakan, subyek IM memperoleh nilai bahwa pada aspek kontrol perilaku indikator frekuensi yang mencapai skor 1 ada 4 indikator. Berdasarkan total skor yang diperoleh sebelum tindakan adalah 4 (rendah). Pada siklus I terjadi peningkatan, bahwa pada aspek kontrol perilaku frekuensi yang mencapai skor 1 ada 2 indikator dan skor 2 ada 2 indikator, sehingga jumlah skor yaitu 6 (sedang). Pada tindakan siklus II, skor subyek IM mengalami peningkatan penurunan perilaku pada aspek kontrol perilaku frekuensi yang mencapai skor 2 ada 1 indikator, frekuensi mencapai skor 3 ada 3 indikator, dan jumlah skor yaitu 11 (tinggi). Hal tersebut sesuai dengan rentangan skor dibagi menjadi tiga sama besar menurut Suharsimi Arikunto (2002: 217). Panduan tahapan permainan memasukkan pensil ke dalam botol selaras dengan pendapat Lilis Madyawati (2012: 100), dengan prosedur permainan: (1) guru mempersiapkan perlengkapan yang digunakan untuk bermain dan memberi

penjelasan cara bermain, (2) anak yang ditunjuk guru maju ke depan, (3) guru melilitkan tali yang sudah digantungi pensil ke pingang anak, (4) guru memberi aba-aba setelah anak siap: SATU..., DUA..., TIGA, (5) anak-anak berlari dan mencoba memasukkan pensil ke dalam botol, (6) anak yang terlebih dahulu memasukkan pensil ke dalam botol dan kembali lagi ke tempat semula, itulah yang menang, (7) akhiri dengan pendinginan.

2. Implikasi Manajeral

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat bagi pihak-pihak terkait, antara lain:

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi mengenai proses pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya. Berbagai kendala pada penelitian ini dijasikan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pembelajaran yang lain.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh kepala sekolah sebagai dasar membuat kebijakan pembelajaran lanjutan yang harus dilakukan oleh orangtua di rumah.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh kepala sekolah sebagai bahan pertimbangan untuk menggunakan teknik penurunan perilaku hiperaktif melalui permainan di kelas lain yang membutuhkan.
- d. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pihak lain sebagai literatur untuk mengurangi frekuensi perilaku hiperaktif pada peserta didik disabilitas *hearing impairment*.

3. Implikasi Metodologi

Penelitian ini desain penelitian yang digunakan yaitu model Kemmis & Mc Taggart. Terdapat empat tahapan penelitian tindakan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahapan perencanaan seluruh bagaian yang meliputi diskusi penggunaan permainan memasukkan pensil ke dalam botol dengan guru, menyusun RPP, menyusun lembar observasi, mempersiapkan media pembelajaran, dan menyusun instrumen evaluasi hasil belajar berjalan dengan lancar.

Pelaksanaan penurunan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada dilakukan sebanyak dua siklus. Pelaksanaan siklus I sebanyak 5 kali pertemuan, sedangkan siklus II sebanyak 4 kali pertemuan. Setiap satu kali pertemuan dilaksanakan tiga jam pembelajaran (@3 x 35 menit). Metode yang digunakan yaitu ceramah dan praktik. Kegiatan berlangsung di ruang kelas TK, namun ruang tersebut digunakan bersamaan dengan kelas TK dengan disabilitas peserta didik kecerdasan sedang sehingga sesuai kesepakatan antara peneliti dan guru sebagai kolaborator permainan memasukkan pensil ke dalam botol dilaksanakan setelah kegiatan belajar.

Kegiatan observasi yang dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan berjalan dengan lancar. Peneliti dan guru bersama-sama mengamati perilaku IM. Observasi yang dilakukan didasarkan pada instrumen yang telah disusun. Hal tersebut memudahkan peneliti ketika melakukan pengamatan.

Kegiatan refleksi dilaksanakan untuk mengkaji, melihat dan mempertimbangkan dampak yang terjadi dan tindakan yang diberikan berdasarkan

datat yang terkumpul. Dari hasil refleksi kemudian dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan selanjutnya. Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru sbagai kolaborator. Kegiatan refleksi yang dilakukan sebanyak dua kali pada seluruh tindakan berjalan dengan lancar segingga tindakan selanjutnya dapat berjalan sesuai rencana.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa aspek yang sekiranya dapat dijadikan saran yang baik bagi guru, orangtua dan peneliti lain. Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan, yaitu:

1. Bagi Guru
 - a. Guru harus kreatif dalam membuat reward dan harus lebih teliti melihat kesukaan anak.
 - b. Melalui permainan memasukkan pensil ke dalam botol dapat dijadikan alternatif tindakan untuk penurunan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu.
 - c. Penurunan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu hendaknya dilakukan melalui tahap demi tahap.
2. Bagi Orang Tua
 - a. Penurunan perilaku hiperaktif pada anak perlu ditumbuh kembangkan agar anak memiliki kontrol perilaku yang baik, sehingga dalam interaksi dengan lingkungan dan teman sebaya tidak muncul perilaku hiperaktif.
 - b. Orang tua adalah teladan yang paling dekat sehingga harus bisa memberi contoh yang baik dan konsekuen dalam menerapkan aturan.
3. Bagi Peneliti yang Lain

Dalam upaya penurunan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu TKLB, diperlukan suatu pengembangan tindakan yang lebih variatif, sehingga dapat memunculkan tindakan-tindakan alternatif untuk penanganan perilaku hiperaktif pada anak tunarungu.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Martuti. (2008). *Mengelola PAUD*. Bantul: Kreasi Wacana
- Ach. Saifulla dan Nine Adien M. (2005). *Melejitkan Potensi Keerdasan Anak*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Anantasari. (2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius
- Anas Sudujono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Andreas Dwijosumarto. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Bandung: Tarsito
- Binti Maunah. (2009). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Teras
- Chery. (2009). *Classical Conditioning and Operant Conditioning*. Diakses dari: <http://studyforallclassical-conditioning-operant-conditioning/>. Pada tanggal 26 Januari 2017. Pukul 08.57 WIB.
- Diah Hartati. (1994). *Program Kegiatan Taman Kanak-kanak 1994 -*: Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Don Fleming dan Mark Ritts. (2007). *Mengatasi Perilaku Negatif Anak*. Yogyakarta: Think Jogjakarta
- Dr. Widodo Juwanto SpA dalam judul Penatalaksanaan *Attention Deficit Hyperactive Disorders*. Diakses dari: <http://www.medikaholistik.com/news-detail.do?id=476> pada tanggal 12 Desember 2016. Pukul 08.30 WIB
- Edi Purwanta. (2012). *Modifikasi Perilaku*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Emon Sastrawinata. (1997). *Pendidikan Anak Tunarungu*. Jakarta: Departemen
- Fariz Perdana Putra, dkk. (2014). *Reinforcement Merupakan Salah Satu Alternatif untuk Mengurangi Perilaku Negatif bagi Anak Tunalaras Volume 3 Nomor 3*. Diakses dari: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu> pada tanggal 01 Mei 2017. Pukul 12.28 WIB
- Ferdinand Zaviera. (2007). *Anak Hiperaktif*. Yogyakarta: Katahari
- Haenudin. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima

- Hendri Yudianto. (2012). *Konsep Dasar Modifikasi Perilaku*. Diakses dari: <http://id.scribd.com/doc/56242078/Konsep-Dasar-Modifikasi-Perilaku>. Pada tanggal 25 Januari 2017. Pukul 21.58 WIB.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Child Development (6th edition)*. Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha Ltd.
- Jasa Unggah. (2009). Muliawan. *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Diva Press
- John W. Santrock. (2002). *Life Span Development; Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga
- Juang Sunanto, Koji Takeuchi, & Hideo Nakata. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bnadung: UPI Press
- Lilis Madyawati. (2012). *Permainan dan Bermain 1*. Jakarta: Prenada
- Mansur. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mardiati Busono. (1983). *Pendidikan Anak Tunarungu*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Martin, Garry & Pear, Joseph. (2009). *Behavior Modification*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Mayke Sugianto T. (1995). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Marzollo, Jean dan Lloyd, Janice. (1972). *Learning Through Play*. Harper Coicphon Book
- Morris, DF. (2000). *Educating The Deaf, Psychology Principles, and Practices*. Boston: Houghton Mifflin Cmpany.
- Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatu K. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Mulyani RR. (2013). *Penerapan Token Ekonomi untuk Meningkatkan Atensi dalam Mengerjakan Tugas Pada Anak ADHD*. Jurnal Saints dan Praktik Psikologi. Volume 1, nomor 1. (hal 37-47)
- Mulyasa. (2009). *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara

- Nana Saodih Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nihayati HE, Kurnia ID, Nurhidayati S. *Pengaruh Token Ekonomi : Yellow Smile terhadap Penurunan Perilaku Hiperaktif pada Anak dengan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif (GPPH) di SDLB Alpa Kumara Wardana II Surabaya (Skripsi)*. Surabaya: Universitas Airlangga; 2013. Diakses dari: <http://journal.unair.ac.id/fullpapers-pnja2b7bdd4f0full.docx>. Pada tanggal 28 Juni 2017. Pukul 06.30 WIB.
- Permanarian Somad & Tati Hernawati. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan
- Rahmat. (2003). *Memfaatkan Permainan bagi Pendidikan Emosional*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*. Vol. 4, No. 2 Juli 2003. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga
- Riana Mashar. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana
- Rinda Pradita. (2012). *Modifikasi Perilaku*. Diakses dari: <http://rindapradita.modifikasi+perilaku>. Pada tanggal 15 Januari 2017. Pukul 20.43 WIB.
- Ritta Eka Izzaty, dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Robikan Wardani. 2012. *Asesmen Perilaku*. Diakses dari: <http://robikanwardani.asesmen-perilaku>. Pada tanggal 15 Januari 2017. Pukul 21.30 WIB.
- Rose Mini A. Printo.1. (2003). *Perilaku Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kanisius.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Revisi VI)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media
- Suparno. (2001). *Pendidikan Anak Tunarungu*. Yogyakarta: FIP UNY
- Sutjihati Soemantri. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama

- Tin Suharmini. (2005). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Kanwa Publisher
- Tri Purwanti. (2013). *Peningkatan Pengendalian Diri Melalui Modifikasi Perilaku Pada Anak Tunarungu di Kelas C TKLB SLB Negeri 2 Bantul (Skripsi)*. Yogyakarta: UNY
- Walker, E.L. (1973). *Conditioning and Instrumental Learning (Conditioning dan Proses Belajar Instrumental)*. (Alih bahasa: Team Fakultas Psikologi Universitas Indonesia). Jakarta: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia
- Wiguna.T. (2010). *Buku Ajar Psikiatri*. Jakarta: Badan Penerbit FKUI, hal 441
- Wirawanni A. (2007). *Efek Penerapan Konsep Sensori Integrasi Yang Dilakukan Di Rumah Untuk Menurunkan Hiperaktifitas Pada Anak ADHD*, tesis Magister. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranta

LAMPIRAN

Lampiran 1
Surat Izin 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 : 901 /UN34.11/PL/2016
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

14 Februari 2017

Yth. Ketua Yayasan Pendidikan Islam Nur aini (YADINA)
Glagah Lor RT.02 Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta

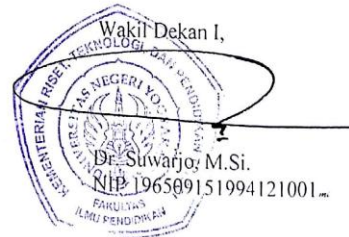
Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Linda Romawati
NIM : 13103241061
Prodi/Jurusan : PLB/PLB
Alamat : Sinduharjo RT.09 RW.04, Jatiharjo, Jatipuro, Karanganyar

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 Islam Qothrunnada
Subyek : Siswi Tunarungu TKLB
Obyek : Modifikasi Perilaku Hiperaktif
Waktu : Februari - Maret 2017
Judul : Modifikasi Perilaku Hiperaktif pada Anak Tunarungu Melalui Permainan Memasukkan Pensil Ke Dalam Botol di Kelas TKLB SLB Islam Qothrunnada

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan :
1. Ketua Jurusan PLB FIP
2. Kepala Sekolah SLB Islam Qothrunnada
3. Kasubbag Pendidikan FIP
4. Mahasiswa yang bersangkutan



Akta Notaris No. 03 Tanggal 7 April 2015
SEKRETARIAT :Unit I. GLAGAH LOR RT.02 TAMANAN BANGUNTAPAN BANTUL
YOGYAKARTA
Unit II. SUROKARSAN MG II/448 WIROGUNAN MERGANGSAN YOGYAKARTA
Email: yayasanpendidikannuraini@gmail.com, TLP. 081328380419, 082130689087

SURAT IZIN

Nomor:

**TENTANG
PENELITIAN
KEPALA YAYASAN PENDIDIKAN NUR'AINI
MENGIZINKAN:**

Kepada:

Nama : Linda Romawati
No. Mhs/NIM/NIP/NIK : 13103241061
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Sinduharjo RT: 09 RW:04, Karanganyar
No. Telp/Hp : 085742974569
Untuk : Mengadakan Penelitian/Pra Survey/Uji
Validasi/PKL dengan judul "MODIFIKASI
PERILAKU HIPERAKTIF PADA ANAK
TUNARUNGU MELALUI PERMAINAN
MEMASUKKAN PENSIL KE DALAM BOTOL
KELAS TKLB SLB ISLAM QOTHRUNNADA"

Lokasi : SLB Islam Qothrunnada
Waktu : 3 bulan mulai 09 Januari s.d. 09 Maret 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan setempat yang berlaku
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Kepala Yayasan
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, setelah penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Bantul, 11 Januari 2017

Kepala Yayasan,


(Signature)
(Drs. Abdul Zaelani)



SEKOLAH LUAR BIASA ISLAM QOTHRUNNADA
Sekretariat: Glagah Lor RT.02 Tamanan Banguntapan,
Bantul, Yogyakarta
55191

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 21 /k /SLB IQ /1 /2017

Yang bertandatangan di bawah ini:

- a. Nama : Tri Purwanti, S.Pd.
b. Jabatan : Kepala SLB Islam Qothrunnada

dengan ini menerangkan bahwa:

- a. Nama : Linda Romawati
b. No. Mhs/NIM/NIP/NIK : 13103241061
c. Program/Tingkat : S1
d. Instansi/Perguruan Tinggi: Universitas Negeri Yogyakarta
e. Maksud : Mengadakan Penelitian/Pra Survey/Uji Validasi/PKL
dengan judul "MODIFIKASI PERILAKU
HIPERAKTIF PADA ANAK TUNARUNGU
MELALUI PERMAINAN MEMASUKKAN
PENSIL KE DALAM BOTOL KELAS TKLB SLB
ISLAM QOTHRUNNADA"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dipergunakan seperlunya.

Yogyakarta, 09 Januari 2107

Kepala SLB Islam Qothrunnada



Lampiran 2
Lembar Hasil Tes Pendengaran

RUMAH SAKIT DR. SARDJITO
Jl. Kesehatan, Sekip Bulaksumur - YOGYAKARTA
 Telephone: +62 274 587333 Facsimile: +62 274 565639

Patient Information:

ID NO.:	T-130/VI/2011/ks	Height:	cm
Name:	Amira, an	Weight:	kg
Sex:	Female	In/Out Patient:	Out
Date of Birth:		Refer. Dept.:	Neurology
Age:	13-bl	Physician:	dr. Yudiyanta, Sp.S
History:	deaf child		

Examination information:

EXAMINATION ABR	
Date: 2011/06/30	No: Examined by:
Comment:	

No.	Date	Time	Electrode	Sens.	Lo-out	Hi-out	AC	Analysis	Delay	Average	Reject	Trigger	Trigger	Trigger
			(-)(+)	(/div)	(Hz)	(Hz)	filter	(/div)	time	count	count	stim	rate	delay
A2	06/30/2011	10:14:55	A2-C2	20uV	100	3k	ON	lms	0div	1024	0	10Hz	0ms	
B2	06/30/2011	10:14:44	A2-C2	20uV	100	3k	ON	lms	0div	1024	0	10Hz	0ms	
C1	06/30/2011	10:14:36	A1-C2	20uV	100	3k	ON	lms	0div	1024	0	10Hz	0ms	
D1	06/30/2011	10:14:25	A1-C2	20uV	100	3k	ON	lms	0div	1024	0	10Hz	0ms	

No.	Trigger	Auditory1	Auditory1	Auditory1	Auditory1	Auditory1	Auditory1	Auditory1	Auditory1		
		train	No.	Wave	phase	Left (dB)	Right (dB)	Click dur	tone freq.	Plateau	rise/fall
A2	Click	Alter				M65dB	105dB	0.1ms			
B2	Click	Alter				M50dB	90dB	0.1ms			
C1	Click	Alter				105dB	M65dB	0.1ms			
D1	Click	Alter				90dB	M50dB	0.1ms			

No.	I	Latency						Auditory1			
			I	II	III	IV	V	A	B	Left	Right
A2	I									M65dB	105dB
B2	I									M50dB	90dB
C1	I									105dB	M65dB
D1	I									90dB	M50dB

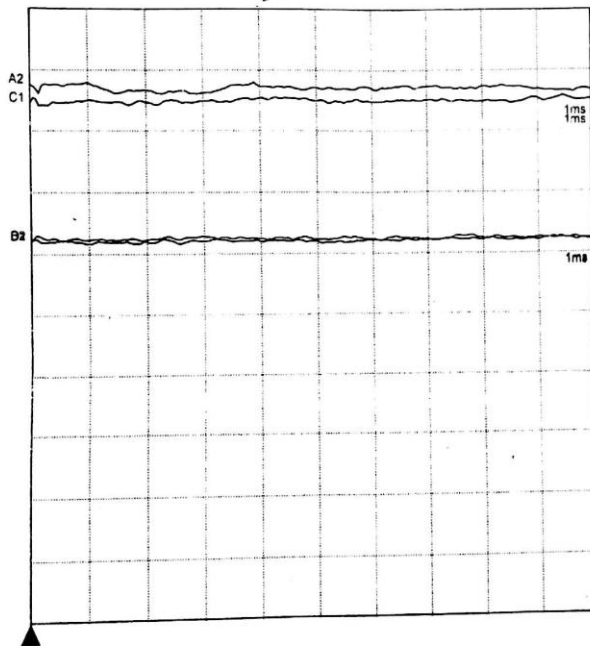
Norm. I
Date I

-Interval-									
Segment	Mark Pair 1			Mark Pair 2			Mark Pair 3		
	From	To	Value	From	To	Value	From	To	Value
	I	III		III	V		I	V	

Normative Data									

-Amplitude-									
No	Mark Pair 1			Mark Pair 2					
	From	To	Value	From	To	Value			

Normative Data									



2011/06/30 15:04

Summary:


TELINGA KIRI :
Gelombang V tidak muncul s/d rangsang 105 dB.
TELINGA KANAN :
Gelombang V tidak muncul s/d rangsang 105 dB.
PERBEDAAN INTERAURAL :
Tidak ada perbedaan bermakna.

Conclusion:

TELINGA KIRI :
Profound, distal neural hearing loss. .
TELINGA KANAN :
Profound, distal neural hearing loss.

Note :

- Rangsang menggunakan "click" frekwensi 2000 – 4000 Hz
- Usul : 6 bln follow up BERA



Dr. Kartono, S. Sp.THT.

Lampiran 3

Surat Permohonan Validasi Instrumen

Hal : Permohonan Validasi Instrumen

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Bapak/ibu Siti Muldaningsih, S.Pd., AUD

Guru Kelas TKLB

Di SLB Islam Qothrunnada

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Linda Romawati

NIM : 13103241061

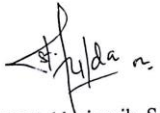
Program Studi : PLB

Judul TA : Modifikasi Perilaku Hiperaktif pada Anak Tunarungu Melalui
Permainan Memasukkan Pensil Ke Dalam Botol

dengan hormat mohon bapak/ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal skripsi, (2) kisi-kisi instrumen TA.


Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak/ibu diucapkan terimakasih.

Mengetahui
Wali Kelas TKLB,


(Siti Muldaningsih, S.Pd., AUD)

Yogyakarta, 09 Januari 2017

Pemohon,


(Linda Romawati)

Lampiran 4

Lembar Observasi Modifikasi Perilaku Hiperaktif Melalui Permainan Memasukkan Pensil Ke Dalam Botol

PRA TINDAKAN

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM

Hari/taggal : Senin, 09 Januari 2017

Umur : 6 tahun

Waktu : 07.00-12.30 WIB

Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	III	III	III	III	15
2.	Melanggar peraturan	III	IIII I	II	II	13
3.	Beralih perhatian	IIII I	III	II	II	14
4.	Beralih kegiatan	III	IIII I	III	III	15

PRA TINDAKAN

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Hari/taggal : Selasa, 10 Januari 2017
 Waktu : 07.00-12.30 WIB
 Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	IIII I	III	II	II	13
2.	Melanggar peraturan	IIII II	III	II	I	14
3.	Beralih perhatian	III	III	II	III	12
4.	Beralih kegiatan	III	IIII I	I	III	13

PRA TINDAKAN

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Hari/taggal : Rabu, 11 Januari 2017
 Waktu : 07.00-12.30 WIB
 Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	III	II	III	I	10
2.	Melanggar peraturan	III	III	II	II	11
3.	Beralih perhatian	III	III	II	II	11
4.	Beralih kegiatan	III	III	III	I	11

PRA TINDAKAN

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Hari/taggal : Sabtu, 14 Januari 2017
 Waktu : 07.00-12.30 WIB
 Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	III	III	II	II	12
2.	Melanggar peraturan	III	II	II	II	10
3.	Beralih perhatian	III	II	II	III	11
4.	Beralih kegiatan	III	IIII	I	III	13

SIKLUS I

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Hari/taggal : Senin, 20 Februari 2017
 Waktu : 07.00-12.30 WIB
 Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	III	II	II	II	12
2.	Melanggar peraturan	III	II	II	II	10
3.	Beralih perhatian	IIII I	I	II	I	11
4.	Beralih kegiatan	III	II	I	III	10

SIKLUS I

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Hari/taggal : Rabu 22 Februari 2017
 Waktu : 07.00-12.30 WIB
 Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	III	I	II	I	9
2.	Melanggar peraturan	II	-	I	I	4
3.	Beralih perhatian	II	-	I	I	4
4.	Beralih kegiatan	II	II	I	II	7

SIKLUS I

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Hari/taggal : Jum'at, 24 Februari 2017
 Waktu : 07.00-12.30 WIB
 Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	III	I	II	I	7
2.	Melanggar peraturan	II	-	-	I	3
3.	Beralih perhatian	II	I	I	I	5
4.	Beralih kegiatan	I	II	I	II	6

SIKLUS I

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Hari/taggal : Senin, 27 Februari 2017
 Waktu : 07.00-12.30 WIB
 Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	III	I	III	I	8
2.	Melanggar peraturan	II	-	II	I	5
3.	Beralih perhatian	II	I	I	I	5
4.	Beralih kegiatan	I	II	I	II	6

SIKLUS I

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Hari/taggal : Rabu 01 Maret 2017
 Waktu : 07.00-12.30 WIB
 Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	III	I	II	I	7
2.	Melanggar peraturan	II	-	-	I	3
3.	Beralih perhatian	II	-	I	I	4
4.	Beralih kegiatan	III	I	I	II	7

SIKLUS II

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Hari/taggal : Jum'at 03 Maret 2017
 Waktu : 07.00-12.30 WIB
 Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	I	-	-	I	2
2.	Melanggar peraturan	I	-	-	-	1
3.	Beralih perhatian	II	-	I	I	4
4.	Beralih kegiatan	-	-	I	I	2

PRA TINDAKAN

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Hari/taggal : Senin, 06 Maret 2017
 Waktu : 07.00-12.30 WIB
 Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	I	-	-	-	1
2.	Melanggar peraturan	I	-	-	I	2
3.	Beralih perhatian	II	-	I	I	4
4.	Beralih kegiatan	-	-	I	I	2

SIKLUS I

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Hari/taggal : Rabu ,08 Maret 2017
 Waktu : 07.00-12.30 WIB
 Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	-	I	-	I	2
2.	Melanggar peraturan	I	-	-	-	1
3.	Beralih perhatian	II	-	I	I	4
4.	Beralih kegiatan	-	-	-	I	1

SIKLUS II

LEMBAR OBSERVASI MODIFIKASI PERILAKU

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Hari/taggal : Jum'at 10 Maret 2017
 Waktu : 07.00-12.30 WIB
 Observer : Linda Romawati

No	Tingkah Laku yang Diamati	Kemunculan Perilaku				Jumlah
		07.30-08.30	08.30-09.30	09.30-10.30	10.30-11.30	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	I	-	-	-	1
2.	Melanggar peraturan	I	-	-	-	1
3.	Beralih perhatian	II	-	I	-	3
4.	Beralih kegiatan	-	-	I	-	1

Lampiran 5
Tabel Skoring Kemunculan Perilaku

Nama Anak : IM
 Umur : 6 tahun
 Kelas : TKLB
 Observer : Linda Romawati

No.	Tingkah Laku yang di Amati	Kemunculan Perilaku				
		Senin	Selasa	Rabu	Sabtu	Jumlah
		09-01-17	10-01-2017	11-01-2017	14-01-2017	
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	15	13	10	12	50
2.	Melanggar peraturan	13	14	11	10	47
3.	Beralih perhatian	14	12	11	11	48
4.	Beralih kegiatan	15	13	11	13	51

No.	Tingkah Laku yang di Amati	Kemunculan Perilaku					
		Siklus I					
		Senin	Rabu	Jum'at	Senin	Rabu	Jumlah
20-02-17	22-02-2017	24-02-2017	27-02-2017	01-03-17			
	<i>Behavior Control</i>						
1.	Mengabaikan instruksi guru	12	9	7	8	7	43
2.	Melanggar peraturan	10	4	3	5	3	25
3.	Beralih perhatian	11	4	5	5	4	29

No.	Tingkah Laku yang di Amati	Kemunculan Perilaku				
		Siklus II				
		Jum'at 03-03-17	Senin 06-03-2017	Rabu 08-03-2017	Jum'at 10-03-2017	Jumlah
	<i>Behavior Control</i>					
1.	Mengabaikan instruksi guru	2	1	2	1	6
2.	Melanggar peraturan	1	2	1	1	5
3.	Beralih perhatian	4	4	4	3	15
4.	Beralih kegiatan	2	2	1	1	6

Lampiran 6

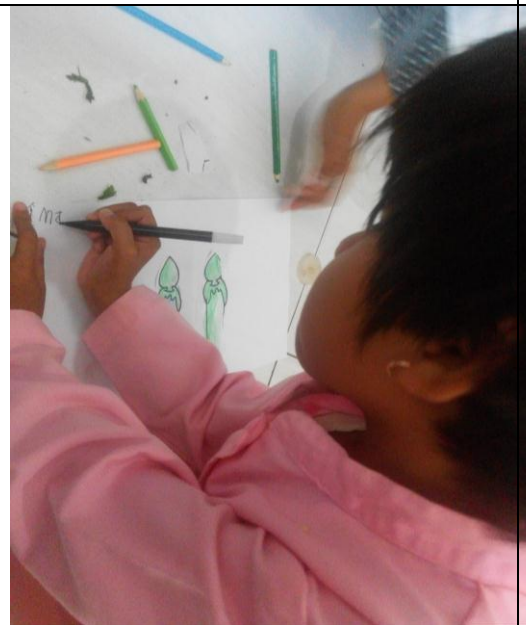
Dokumentasi



Gambar 1. Subyek IM dibantu oleh guru untuk memasukkan pensil ke dalam botol



Gambar 2. Peneliti memberi afirmasi positif kepada siswa



Gambar 3. Subyek mewarnai dan menulis



Gambar 4. Subyek bersalaman dan mengucapkan salam dengan guru

Lampiran 7

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

SIKLUS I

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada
Semester : II
Tema/Sub Tema : Air Udara Api
Hari/Tanggal : Senin, 20 Februari 2017
Waktu : 07.30-11.00

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
				ALAT	HASIL			
					●	v	○	-
Berkurangnya frekuensi perilaku yang tidak diharapkan, meliputi: 1. mengabaikan intruksi guru 2. Melangga	A. KEGIATAN AWAL (30 Menit) 1. Guru menyambut kedatangan siswa dengan memberi teladan dalam berjabat tangan, mengucapkan salam, memberi senyum dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 2. Guru memberi teladan kepada siswa, ketika aktivitas berwudhu dan mengenakan mukena dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa	<i>Behavior, cognitive, emotional control</i>	Guru, siswa, Buku PAI, mukena	Observasi, unjuk kerja				

<p>r aturan</p> <p>3. Membuang benda</p> <p>4. Beralih perhatian</p> <p>5. Beralih kegiatan</p> <p>6. Mengabaikan informasi</p> <p>7. Gagal menekan respon dominan</p> <p>8. Gagal menahan diri atas perilaku maladaptif</p> <p>9. Impulsif saat keinginan tertunda</p> <p>10. Menendang saat marah</p> <p>11. Memukul saat marah</p>	<p>yang dicontohkan guru.</p> <p>3. Guru mengajak dan membimbing anak untuk melakukan sholat dhuha berjama'ah.</p> <p>4. Guru memberi teladan dan bantuan kepada siswa untuk berdoa dan melipat mukena.</p> <p>5. Guru memberi teladan kepada siswa untuk meletakkan mukena di almari.</p> <p>6. Guru memperlihatkan botol dan memberi tahu siswa setelah belajar boleh bermain botol, namun jika siswa belajar dengan baik dan bila tidak mau belajar maka tidak bisa bermain botol.</p> <p>7. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk melaksanakan upacara bendera</p> <p>8. Guru mengajak dan membimbing siswa menuju ruang kelas dengan membawa tasnya sendiri.</p> <p>9. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk melepas sepatu dan meletakkannya pada rak sepatu dengan baik dan tidak dilempar.</p> <p>10. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk meletakkan tas pada tempatnya dan tidak dilempar atau dibuang sembarangan dengan</p>							
---	---	--	--	--	--	--	--	--

	<p>selalu diikuti pujian baik verbal maupun isyarat</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Guru membimbing siswa untuk berdo'a dengan sikap duduk yang baik. 12. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila siswa mau belajar dengan baik. 13. Guru mengajak dan membimbing siswa menyanyi dan menirukan gerakan guru. <p>B. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila nanti mau belajar dengan baik. 2. Guru memperlihatkan lilin dan korek api kepada siswa 3. Guru membimbing siswa untuk meniup lilin 4. Gur memperlihatkan gambar lilin kepada siswa 5. Guru membimbing siswa untuk menirukan dan menyebutkan "lilin" 6. Siswa mengulang menyebut "lilin" satu persatu. 7. Guru memberikan contoh menempel sesuai gambar (pendek-tinggi) dan 	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Botol, tali rafia, pensil, lilin, korek api, gambar lilin, pewarna krayon, gunting, lem, kertas HVS</p>	<p>Observasi, unjuk kerja, hasil karya</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru membimbing siswa makan sendiri 5. Guru mengajak, membimbing dan mendampingi siswa bermain bersama temannya 6. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk merapikan mainannya 7. Guru menanyakan tentang perasaan siswa dalam kegiatan dan kegiatan apa yang paling disukai 8. Guru memberi pesan dan afirmasi positif baik verbal atau isyarat 9. Guru membimbing siswa berdo'a dan salam dengan tertib dan baik 10. Guru mendampingi siswa wudhu dan sholat dzuhur dengan tertib 11. Guru mengantar siswa sampai gerbang bertemu dengan orangtua siswa 12. Guru bercakap-cakap cara berbicara yang baik dengan orangtua dan guru 							
--	---	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala SLB Islam Qothrunnada,



(Tri Purwanti, S.Pd.)

Bantul, 18 Februari 2017
Guru Kelas,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Siti Muldaningsih', is written over the text.

(Siti Muldaningsih, S.Pd., AUD)

Keterangan:

- : Kemampuan anak melebihi indikator yang diharapkan
- V : Kemampuan anak muncul sesuai dengan indikator yang diharapkan
- : Kemampuan anak mulai muncul namun belum sesuai dengan indikator yang diharapkan
- : Kemampuan anak belum muncul pada indikator yang diharapkan

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada
Semester : II
Tema/Sub Tema : Pekerjaan
Hari/Tanggal : Rabu, 22 Februari 2017
Waktu : 07.30-11.00


INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
				ALAT	HASIL			
					v		-	
Berkurangnya frekuensi perilaku yang tidak diharapkan, meliputi: 1. mengabaikan intruksi guru	A. KEGIATAN AWAL (30 Menit) 1. Guru menyambut kedatangan siswa dengan memberi teladan dalam berjabat tangan, mengucapkan salam, memberi senyum dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 2. Guru memberi teladan kepada siswa, ketika aktivitas berwudhu dan mengenakan mukena dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa	<i>Behavior, cognitive, emotional control</i>	Guru, siswa, Buku PAI, mukena	Observasi, unjuk kerja				

<p>2. Melanggar aturan</p> <p>3. Membuang benda</p> <p>4. Beralih perhatian</p> <p>5. Beralih kegiatan</p> <p>6. Mengabaikan informasi</p> <p>7. Gagal meneka-n respon</p> <p>8. Gagal menahan diri atas perilaku maladaptif</p>	<p>yang dicontohkan guru.</p> <p>3. Guru mengajak dan membimbing anak untuk melakukan sholat dhuha berjama'ah.</p> <p>4. Guru memberi teladan dan bantuan kepada siswa untuk berdo'a dan melipat mukena.</p> <p>5. Guru memberi teladan kepada siswa untuk meletakkan mukena di almari.</p> <p>6. Guru memperlihatkan botol dan memberi tahu siswa setelah belajar boleh bermain botol, namun jika siswa belajar dengan bak dan bila tidak mau belajar maka tidak bisa bermain botol.</p> <p>7. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk menuju ruang kelas dengan membawa tasnya sendiri.</p> <p>8. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk melepas sepatu dan meletakkannya pada rak sepatu dengan baik dan tidak dilempar.</p> <p>9. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk meletakkan tas pada tempatnya dan tidak dilempar atau dibuang sembarangan dengan selalu diikuti pujian baik verbal maupun isyarat</p> <p>10. Guru membimbing siswa untuk</p>							
--	--	--	--	--	--	--	--	--

<p>9. Impulsif saat keinginannya tertunda</p> <p>10. Menendang saat marah</p> <p>11. Memukul saat marah</p>	<p>berdo'a dengan sikap duduk yang baik.</p> <p>11. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila siswa mau belajar dengan baik.</p> <p>12. Guru mengajak dan membimbing siswa menyanyi dan menirukan gerakan guru.</p> <p>B. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <p>1. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila nanti mau belajar dengan baik.</p> <p>2. Guru memperlihatkan buku kepada siswa</p> <p>3. Guru membimbing siswa membaca buku</p> <p>4. Guru memperlihatkan gambar jenis pekerjaan kepada siswa</p> <p>5. Guru membimbing siswa untuk menirukan dan menyebutkan nama pekerjaan yang ada di gambar</p> <p>6. Guru memberikan contoh menempel sesuai gambar (puzzle) sesuai urutan angka 1-5</p> <p>7. Siswa mewarnai dan menempel gambar pekerjaan sesuai contoh</p>	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Botol, tali rafia, pensil, lilin, korek api, gambar lilin, pewarna krayon, gunting, lem, kertas HVS</p>	<p>Observasi, unjuk kerja, hasil karya</p>				
---	---	--	--	--	--	--	--	--


	temannya 6. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk merapikan mainannya 7. Guru menanyakan tentang perasaan siswa dalam kegiatan dan kegiatan apa yang paling disukai 8. Guru memberi pesan dan afirmasi positif baik verbal atau isyarat 9. Guru membimbing siswa berdo'a dan salam dengan tertib dan baik 10. Guru mendampingi siswa wudhu dan sholat dzuhur dengan tertib 11. Guru mengantarkan siswa sampai gerbang bertemu dengan orangtua siswa 12. Guru bercakap-cakap cara berbicara yang baik dengan orangtua dan guru							
--	---	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala SLB Islam Qothrunnada,



(Pri Purwanti, S.Pd.)

Bantul, 18 Februari 2017
Guru Kelas,



(Siti Muldaningsih, S.Pd., AUD)

Keterangan:
 ● : Kemampuan anak melebihi indikator yang diharapkan
 √ : Kemampuan anak muncul sesuai dengan indikator yang diharapkan
 ○ : Kemampuan anak mulai muncul namun belum sesuai dengan indikator yang diharapkan
 - : Kemampuan anak belum muncul pada indikator yang diharapkan

SIKLUS I

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada

Semester : II

Tema/Sub Tema : Olahraga

Hari/Tanggal : Jum'at, 24 Februari 2017

Waktu : 07.30-10.00

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENIALAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
				ALAT	HASIL			
					●	v	○	-
Berkurangnya frekuensi perilaku yang tidak diharapkan, meliputi: 1. Mengabai	A. KEGIATAN AWAL (30 Menit) 1. Guru menyambut kedatangan siswa dengan memberi teladan dalam berjabat tangan, mengucapkan salam, memberi senyum dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 2. Guru memberi teladan kepada siswa,	<i>Behavior, cognitive, emotional control</i>	Guru, siswa, Buku PAI, mukena	Observasi, unjuk kerja				


<p>kan intruksi guru</p> <p>2. Melanggar aturan</p> <p>3. Membuang benda</p> <p>4. Beralih perhatian</p> <p>5. Beralih kegiatan</p> <p>6. Mengabaikan informasi</p> <p>7. Gagal menekan respon dominan</p> <p>8. Gagal menahan diri atas perilaku maladaptif</p> <p>9. Impulsif saat keinginannya</p>	<p>ketika aktivitas berwudhu dan mengenakan mukena dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru.</p> <p>3. Guru mengajak dan membimbing anak untuk melakukan sholat dhuha berjama'ah.</p> <p>4. Guru memberi teladan dan bantuan kepada siswa untuk berdo'a dan melipat mukena.</p> <p>5. Guru memberi teladan kepada siswa untuk meletakkan mukena di almari.</p> <p>6. Guru memperlihatkan botol dan memberi tahu siswa setelah belajar boleh bermain botol, namun jika siswa belajar dengan baik dan bila tidak mau belajar maka tidak bisa bermain botol.</p> <p>7. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk menuju ruang kelas dengan membawa tasnya sendiri.</p> <p>8. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk melepas sepatu dan meletakkannya pada rak sepatu dengan baik dan tidak dilempar.</p> <p>9. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk meletakkan tas pada tempatnya dan tidak dilempar atau dibuang sembarangan dengan</p>							
---	--	--	--	--	--	--	--	--

<p>tertunda</p> <p>10. Menendang saat marah</p> <p>11. Memukul saat marah</p>	<p>selalu diikuti pujian baik verbal maupun isyarat</p> <p>10. Guru membimbing siswa untuk berdoa' a dengan sikap duduk yang baik.</p> <p>11. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila siswa mau belajar dengan baik.</p> <p>12. Guru mengajak dan membimbing siswa menyanyi dan menirukan gerakan guru.</p> <p>B. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <p>1. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila nanti mau belajar dengan baik.</p> <p>2. Guru memberi contoh dan membimbing gerakan senam</p> <p>3. Siswa mengikuti gerakan guru</p> <p>4. Guru memberi contoh dan membimbing melempar bola ke arah depan</p> <p>5. Siswa mempraktikkan melempar bola ke arah depan</p> <p>6. Guru memberi contoh melempar bola dan memasukkan bola ke keranjang</p> <p>7. Siswa mempraktikkan melempar dan memasukkan bola ke keranjang</p>	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Botol, tali rafia, bola kasti, keranjang</p>	<p>Observasi, unjuk kerja</p>				
---	--	--	---	-------------------------------	--	--	--	--


	<p>C. KEGIATAN AKHIR (30 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi botol kepada siswa (untuk bermain memasukkan pensil ke dalam botol) 2. Guru memberi contoh dan peraturan kepada siswa tentang cara permainan dengan hitungan 1-5 3. Siswa bermain dengan memasukkan pensil ke dalam botol secara individu 4. Guru dan siswa melakukan diskusi tentang kegiatan dalam sehari 5. Guru menanyakan tentang perasaan siswa dalam kegiatan permainan memasukkan pensil ke dalam botol <p>D. ISTIRAHAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa mencuci tangan dengan sabun 2. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk merapikan mainannya 3. Guru menanyakan tentang perasaan siswa dalam kegiatan dan kegiatan apa yang paling disukai 4. Guru memberi pesan dan afirmasi positif baik verbal atau isyarat 5. Guru membimbing siswa berdo'a dan salam dengan tertib dan baik 6. Guru mengantar siswa sampai gerbang 	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Guru, siswa, botol, tali rafia, pensil</p>	<p>Observasi, unjuk kerja</p>				
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa mencuci tangan dengan sabun 2. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk merapikan mainannya 3. Guru menanyakan tentang perasaan siswa dalam kegiatan dan kegiatan apa yang paling disukai 4. Guru memberi pesan dan afirmasi positif baik verbal atau isyarat 5. Guru membimbing siswa berdo'a dan salam dengan tertib dan baik 6. Guru mengantar siswa sampai gerbang 	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Guru, siswa, percakapan</p>	<p>Observasi unjuk kerja</p>				

	bertemu dengan orangtua siswa								
	7. Guru bercakap-cakap cara berbicara yang baik dengan orangtua dan guru								

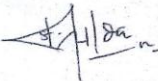
Mengetahui
Kepala SLB Islam Qothrunnada,



(Tri Purwanti, S.Pd.)



Bantul, 18 Februari 2017
Guru Kelas,



(Siti Muldaningsih, S.Pd., AUD)

Keterangan:

- : Kemampuan anak melebihi indikator yang diharapkan
- V : Kemampuan anak muncul sesuai dengan indikator yang diharapkan
- : Kemampuan anak mulai muncul namun belum sesuai dengan indikator yang diharapkan
- : Kemampuan anak belum muncul pada indikator yang diharapkan

Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada
Semester : II
Tema/Sub Tema : Air Udara Api
Hari/Tanggal : Senin, 27 Februari 2017
Waktu : 07.30-12.30

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
				ALAT	HASIL			
					●	v	○	-
Berkurangnya frekuensi perilaku yang tidak diharapkan, meliputi: 1. mengabaikan intruksi guru 2. Melanggar aturan	A. KEGIATAN AWAL (30 Menit) 1. Guru menyambut kedatangan siswa dengan memberi teladan dalam berjabat tangan, mengucapkan salam, memberi senyum dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 2. Guru memberi teladan kepada siswa, ketika aktivitas berwudhu dan mengenakan mukena dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 3. Guru mengajak dan membimbing anak	<i>Behavior, cognitive, emotional control</i>	Guru, siswa, Buku PAI, mukena	Observasi, unjuk kerja				


<p>3. Membuang benda</p> <p>4. Beralih perhatian</p> <p>5. Beralih kegiatan</p> <p>6. Mengabaikan informasi</p> <p>7. Gagal menekan respon dominan</p> <p>8. Gagal menahan diri atas perilaku maladaptif</p> <p>9. Impulsif saat keinginannya tertund</p> <p>10. Menendang saat marah</p> <p>11. Memukul</p>	<p>untuk melakukan sholat dhuha berjama'ah.</p> <p>4. Guru memberi teladan dan bantuan kepada siswa untuk berdo'a dan melipat mukena.</p> <p>5. Guru memberi teladan kepada siswa untuk meletakkan mukena di almari.</p> <p>6. Guru memperlihatkan botol dan memberi tahu siswa setelah belajar boleh bermain botol, namun jika siswa belajar dengan baik dan bila tidak mau belajar maka tidak bisa bermain botol.</p> <p>7. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk melaksanakan upacara bendera</p> <p>8. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk menuju ruang kelas dengan membawa tasnya sendiri.</p> <p>9. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk melepas sepatu dan meletakkannya pada rak sepatu dengan baik dan tidak dilempar.</p> <p>10. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk meletakkan tas pada tempatnya dan tidak dilempar atau dibuang sembarangan dengan selalu diikuti pujian baik verbal maupun isyarat</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>saat marah</p>	<p>11. Guru membimbing siswa untuk berdo'a dengan sikap duduk yang baik.</p> <p>12. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila siswa mau belajar dengan baik</p> <p>13. Guru mengajak dan membimbing siswa menyanyi dan menirukan gerakan guru.</p> <p>B. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <p>1. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila nanti mau belajar dengan baik.</p> <p>2. Guru memperlihatkan contoh balon udara yang telah jadi kepada siswa</p> <p>3. Guru membimbing siswa untuk mengambil alat membuat balon udara, dipanggil sesuai nama</p> <p>4. Guru membimbing siswa untuk menirukan kegiatan yang dilakukan guru</p> <p>5. Siswa mewarnai dan menempel balon udara di tembok kelas</p> <p>C. KEGIATAN AKHIR (30 Menit)</p> <p>1. Guru mengajak siswa memperlihatkan hasil kerjanya kepada teman-teman.</p>	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Botol, tali rafia, pensil, kertas berwarna, tali kenur, gunting, pembolong kertas, pewarna krayon, gunting, lem, kertas HVS</p>	<p>Observasi, unjuk kerja, hasil karya</p>				
-------------------	---	--	--	--	--	--	--	--

	<p>2. Guru memberi botol kepada siswa (untuk bermain memasukkan pensil ke dalam botol)</p> <p>3. Guru memberi contoh dan peraturan kepada siswa tentang cara permainan</p> <p>4. Siswa bermain dengan memasukkan pensil ke dalam botol secara kelompok</p> <p>5. Guru dan siswa melakukan diskusi tentang kegiatan dalam sehari</p> <p>6. Guru menanyakan tentang perasaan siswa dalam kegiatan permainan memasukkan pensil ke dalam botol</p> <p>C. ISTIRAHAT</p> <p>1. Guru membimbing siswa mencuci tangan dengan sabun</p> <p>2. Guru membimbing siswa mengambil dan membuka tempat makan (bekal)</p> <p>3. Guru membimbing siswa berdo'a sebelum makan</p> <p>4. Guru membimbing siswa makan sendiri</p> <p>5. Guru mengajak, membimbing dan mendampingi siswa bermain bersama temannya</p> <p>6. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk merapikan mainannya</p> <p>7. Guru menanyakan tentang perasaan</p>	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Guru, siswa, botol, tali rafia, pensil</p>	<p>Observasi, unjuk kerja</p>				
	<p>4. Guru membimbing siswa makan sendiri</p> <p>5. Guru mengajak, membimbing dan mendampingi siswa bermain bersama temannya</p> <p>6. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk merapikan mainannya</p> <p>7. Guru menanyakan tentang perasaan</p>	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Guru, siswa, percakapan</p>	<p>Observasi unjuk kerja</p>				

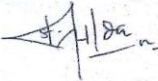
	siswa dalam kegiatan dan kegiatan apa yang paling disukai 8. Guru memberi pesan dan afirmasi positif baik verbal atau isyarat 9. Guru membimbing siswa berdo'a dan salam dengan tertib dan baik 10. Guru mendampingi siswa wudhu dan sholat dzuhur dengan tertib 11. Guru mengantar siswa sampai gerbang bertemu dengan orangtua siswa 12. Guru bercakap-cakap cara berbicara yang baik dengan orangtua dan guru							
--	---	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala SLB Islam Qothrunnada,



(Tri Purwanti, S.Pd.)

Bantul, 18 Februari 2017
Guru Kelas,



(Siti Muldaningsih, S.Pd., AUD)

Keterangan:
 ● : Kemampuan anak melebihi indikator yang diharapkan
 V : Kemampuan anak muncul sesuai dengan indikator yang diharapkan
 ○ : Kemampuan anak mulai muncul namun belum sesuai dengan indikator yang diharapkan
 - : Kemampuan anak belum muncul pada indikator yang diharapkan

SIKLUS I

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada
Semester : II
Tema/Sub Tema : Air Udara dan Api
Hari/Tanggal : Rabu, 01 Maret 2017
Waktu : 07.30-12.30 WIB


INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
				ALAT	HASIL			
					●	v	○	-
Berkurangnya frekuensi perilaku yang tidak diharapkan, meliputi: 1. Mengabaikan intruksi	A. KEGIATAN AWAL (30 Menit) 1. Guru menyambut kedatangan siswa dengan memberi teladan dalam berjabat tangan, mengucapkan salam, memberi senyum dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 2. Guru memberi teladan kepada siswa, ketika aktivitas berwudhu dan mengenakan mukena dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru.	<i>Behavior, cognitive, emotional control</i>	Guru, siswa, Buku PAI, mukena	Observasi, unjuk kerja				

<p>guru</p> <p>2. Melanggar aturan</p> <p>3. Membuang benda</p> <p>4. Beralih perhatian</p> <p>5. Beralih kegiatan</p> <p>6. Mengabaikan informasi</p> <p>7. Gagal menekan respon</p> <p>8. Gagal menahan diri atas perilaku maladaptif</p> <p>9. Impulsif saat keinginannya tertunda</p> <p>10. Menenda</p>	<p>3. Guru mengajak dan membimbing anak untuk melakukan sholat dhuha berjama'ah.</p> <p>4. Guru memberi teladan dan bantuan kepada siswa untuk berdo'a dan melipat mukena.</p> <p>5. Guru memberi teladan kepada siswa untuk meletakkan mukena di almari.</p> <p>6. Guru memperlihatkan botol dan memberi tahu siswa setelah belajar boleh bermain botol, namun jika siswa belajar dengan baik dan bila tidak mau belajar maka tidak bisa bermain botol.</p> <p>7. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk menuju ruang kelas dengan membawa tasnya sendiri.</p> <p>8. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk melepas sepatu dan meletakkannya pada rak sepatu dengan baik dan tidak dilempar.</p> <p>9. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk meletakkan tas pada tempatnya dan tidak dilempar atau dibuang sembarangan dengan selalu diikuti pujian baik verbal maupun isyarat</p> <p>10. Guru membimbing siswa untuk berdo'a dengan sikap duduk yang baik.</p> <p>11. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila siswa mau belajar</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>ng saat marah</p> <p>11. Memukul saat marah</p>	<p>dengan baik.</p> <p>12. Guru mengajak dan membimbing siswa menyanyi dan menirukan gerakan guru.</p> <p>B. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <p>1. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila nanti mau belajar dengan baik.</p> <p>2. Guru memperlihatkan media pembuatan aquarium sederhana kepada siswa</p> <p>3. Guru membimbing siswa membaca nama hewan yang ada di aquarium</p> <p>4. Guru membantu siswa membuat aquarium sederhana</p> <p>5. Siswa mewarnai hewan dan rumput sesuai contoh</p> <p>6. Siswa merobek kertas krep, kemudian ditempel pada aquarium</p> <p>C. KEGIATAN AKHIR (30 Menit)</p> <p>1. Guru mengajak siswa memperlihatkan hasil kerjanya kepada teman-teman.</p> <p>2. Guru memberi botol kepada siswa (untuk bermain memasukkan pensil ke</p>	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Botol, tali rafia, pensil, sterofoam, kuas, cat air, spidol, kertas krep, lem.</p>	<p>Observasi, unjuk kerja, hasil karya</p>				
		<p><i>Behavior, cognitive,</i></p>	<p>Guru, siswa, botol, tali rafia,</p>	<p>Observasi, unjuk kerja</p>				

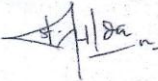
	siswa dalam kegiatan dan kegiatan apa yang paling disukai 8. Guru memberi pesan dan afirmasi positif baik verbal atau isyarat 9. Guru membimbing siswa berdo'a dan salam dengan tertib dan baik 10. Guru mendampingi siswa wudhu dan sholat dzuhur dengan tertib 11. Guru mengantar siswa sampai gerbang bertemu dengan orangtua siswa 12. Guru bercakap-cakap cara berbicara yang baik dengan orangtua dan guru							
--	---	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala SLB Islam Qothrunnada,



(Tri Purwanti, S.Pd.)

Bantul, 18 Februari 2017
Guru Kelas,



(Siti Muldaningsih, S.Pd., AUD)

Keterangan:
 ● : Kemampuan anak melebihi indikator yang diharapkan
 V : Kemampuan anak muncul sesuai dengan indikator yang diharapkan
 ○ : Kemampuan anak mulai muncul namun belum sesuai dengan indikator yang diharapkan
 - : Kemampuan anak belum muncul pada indikator yang diharapkan

SIKLUS II

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada
Semester : II
Tema/Sub Tema : Alam Semesta
Hari/Tanggal : Sabtu, 03 Maret 2017
Waktu : 07.30-12.30

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
				ALAT	HASIL			
					●	v	○	-
Berkurangnya frekuensi perilaku yang tidak diharapkan, meliputi: 1. mengabaikan intruksi	A. KEGIATAN AWAL (30 Menit) 1. Guru menyambut kedatangan siswa dengan memberi teladan dalam berjabat tangan, mengucapkan salam, memberi senyum dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 2. Guru memberi teladan kepada siswa, ketika aktivitas berwudhu dan mengenakan mukena dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru.	<i>Behavior, cognitive, emotional control</i>	Guru, siswa, Buku PAI, mukena	Observasi, unjuk kerja				

<p>guru</p> <p>2. Melanggar aturan</p> <p>3. Membuang benda</p> <p>4. Beralih perhatian</p> <p>5. Beralih kegiatan</p> <p>6. Mengabaikan informasi</p> <p>7. Gagal menekan respon dominan</p> <p>8. Gagal menahan diri atas perilaku maladaptif</p> <p>9. Impulsif saat keinginannya tertunda</p> <p>10. Menenda</p>	<p>3. Guru mengajak dan membimbing anak untuk melakukan sholat dhuha berjama'ah.</p> <p>4. Guru memberi teladan dan bantuan kepada siswa untuk berdo'a dan melipat mukena.</p> <p>5. Guru memberi teladan kepada siswa untuk meletakkan mukena di almari.</p> <p>6. Guru memperlihatkan botol dan memberi tahu siswa setelah belajar boleh bermain botol, namun jika siswa belajar dengan baik dan bila tidak mau belajar maka tidak bisa bermain botol.</p> <p>7. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk menuju ruang kelas dengan membawa tasnya sendiri.</p> <p>8. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk melepas sepatu dan meletakkannya pada rak sepatu dengan baik dan tidak dilempar.</p> <p>9. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk meletakkan tas pada tempatnya dan tidak dilempar atau dibuang sembarangan dengan selalu diikuti pujian baik verbal maupun isyarat</p> <p>10. Guru membimbing siswa untuk berdo'a dengan sikap duduk yang baik.</p> <p>11. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila siswa mau belajar</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>ng saat marah 11. Memukul saat marah</p>	<p>dengan baik. Guru mengajak dan membimbing siswa menyanyi dan menirukan gerakan guru.</p> <p>B. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila nanti mau belajar dengan baik. 2. Guru memperlihatkan media pembuatan tempat pensil sederhana kepada siswa 3. Guru membantu siswa membuat tempat pensil sederhana 4. Siswa menggunting kertas dan menempel satu persatu stik es 5. Siswa mewarnai tempat pensil menggunakan spidol warna 6. Siswa menjemur hasil karya di bawah sinar matahari <p>C. KEGIATAN AKHIR (30 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi botol kepada siswa (untuk bermain memasukkan pensil ke dalam botol) 2. Guru memberi contoh dan peraturan kepada siswa tentang cara permainan dengan hitungan 1-5 3. Siswa bermain dengan memasukkan 	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Botol, tali rafia, lem, stik es krim, kertas, gunting, spidol warna.</p>	<p>Observasi, unjuk kerja</p>				
		<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Guru, siswa, botol, tali rafia, pensil</p>	<p>Observasi, unjuk kerja</p>				

	<p>pensil ke dalam botol secara individu</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru dan siswa melakukan diskusi tentang kegiatan dalam sehari 5. Guru menanyakan tentang perasaan siswa dalam kegiatan permainan memasukkan pensil ke dalam botol <p>D. ISTIRAHAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa mencuci tangan dengan sabun 2. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk merapikan mainannya 3. Guru menanyakan tentang perasaan siswa dalam kegiatan dan kegiatan apa yang paling disukai 4. Guru memberi pesan dan afirmasi positif baik verbal atau isyarat 5. Guru membimbing siswa berdo'a dan salam dengan tertib dan baik 6. Guru mengantar siswa sampai gerbang bertemu dengan orangtua siswa 7. Guru bercakap-cakap cara berbicara yang baik dengan orangtua dan guru 	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Guru, siswa, percakapan</p>	<p>Observasi unjuk kerja</p>				
--	---	--	--------------------------------	------------------------------	--	--	--	--

SIKLUS II

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada
Semester : II
Tema/Sub Tema : Air Udara Api
Hari/Tanggal : Rabu, 08 Maret 2017
Waktu : 07.30-12.30

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
				ALAT	HASIL			
					●	v	○	-
Berkurangnya frekuensi perilaku yang tidak diharapkan, meliputi: 12. mengabaikan intruksi guru	A. KEGIATAN AWAL (30 Menit) 1. Guru menyambut kedatangan siswa dengan memberi teladan dalam berjabat tangan, mengucapkan salam, memberi senyum dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 2. Guru memberi teladan kepada siswa, ketika aktivitas berwudhu dan mengenakan mukena dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 3. Guru mengajak dan membimbing anak	<i>Behavior, cognitive, emotional control</i>	Guru, siswa, Buku PAI, mukena	Observasi, unjuk kerja				

<p>13. Melanggar aturan</p> <p>14. Membuang benda</p> <p>15. Beralih perhatian</p> <p>16. Beralih kegiatan</p> <p>17. Mengabaikan informasi</p> <p>18. Gagal menekan respon dominan</p> <p>19. Gagal menahan diri atas perilaku maladaptif</p> <p>20. Impulsif saat keinginan tertunda</p> <p>21. Menendang saat</p>	<p>untuk melakukan sholat dhuha berjama'ah.</p> <p>4. Guru memberi teladan dan bantuan kepada siswa untuk berdo'a dan melipat mukena.</p> <p>5. Guru memberi teladan kepada siswa untuk meletakkan mukena di almari.</p> <p>6. Guru memperlihatkan botol dan memberi tahu siswa setelah belajar boleh bermain botol, namun jika siswa belajar dengan baik dan bila tidak mau belajar maka tidak bisa bermain botol.</p> <p>7. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk menuju ruang kelas dengan membawa tasnya sendiri.</p> <p>8. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk melepas sepatu dan meletakkannya pada rak sepatu dengan baik dan tidak dilempar.</p> <p>9. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk meletakkan tas pada tempatnya dan tidak dilempar atau dibuang sembarangan dengan selalu diikuti pujian baik verbal maupun isyarat</p> <p>10. Guru membimbing siswa untuk berdo'a dengan sikap duduk yang baik.</p> <p>11. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila siswa mau belajar dengan baik.</p>							
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala SLB Islam Qothrunnada,



(Tri Purwanti, S.Pd.)

Keterangan:

- : Kemampuan anak melebihi indikator yang diharapkan
- √ : Kemampuan anak muncul sesuai dengan indikator yang diharapkan
- : Kemampuan anak mulai muncul namun belum sesuai dengan indikator yang diharapkan
- : Kemampuan anak belum muncul pada indikator yang diharapkan

Bantul, 18 Februari 2017
Guru Kelas,

(Siti Muldaningsih, S.Pd., AUD)

SIKLUS II

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada
Semester : II
Tema/Sub Tema : Air Udara Api
Hari/Tanggal : Rabu, 08 Maret 2017
Waktu : 07.30-12.30

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
				ALAT	HASIL			
					●	v	○	-
Berkurangnya frekuensi perilaku yang tidak diharapkan, meliputi: 1. mengabaikan intruksi guru 2. Melangga	A. KEGIATAN AWAL (30 Menit) 1. Guru menyambut kedatangan siswa dengan memberi teladan dalam berjabat tangan, mengucapkan salam, memberi senyum dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 2. Guru memberi teladan kepada siswa, ketika aktivitas berwudhu dan mengenakan mukena dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 3. Guru mengajak dan membimbing anak	<i>Behavior, cognitive, emotional control</i>	Guru, siswa, Buku PAI, mukena	Observasi, unjuk kerja				


<p>r aturan</p> <p>3. Membuang benda</p> <p>4. Beralih perhatian</p> <p>5. Beralih kegiatan</p> <p>6. Mengabaikan informasi</p> <p>7. Gagal menekan respon dominan</p> <p>8. Gagal menahan diri atas perilaku maladaptif</p> <p>9. Impulsif saat keinginannya tertunda</p> <p>10. Menendang saat marah</p> <p>11. Memukul saat marah</p>	<p>untuk melakukan sholat dhuha berjama'ah.</p> <p>4. Guru memberi teladan dan bantuan kepada siswa untuk berdo'a dan melipat mukena.</p> <p>5. Guru memberi teladan kepada siswa untuk meletakkan mukena di almari.</p> <p>6. Guru memperlihatkan botol dan memberi tahu siswa setelah belajar boleh bermain botol, namun jika siswa belajar dengan baik dan bila tidak mau belajar maka tidak bisa bermain botol.</p> <p>7. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk menuju ruang kelas dengan membawa tasnya sendiri.</p> <p>8. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk melepas sepatu dan meletakkannya pada rak sepatu dengan baik dan tidak dilempar.</p> <p>9. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk meletakkan tas pada tempatnya dan tidak dilempar atau dibuang sembarangan dengan selalu diikuti pujian baik verbal maupun isyarat</p> <p>10. Guru membimbing siswa untuk berdo'a dengan sikap duduk yang baik.</p> <p>11. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila siswa mau belajar dengan baik.</p>							
--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>12. Guru mengajak dan membimbing siswa menyanyi dan menirukan gerakan guru.</p> <p>B. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila nanti mau belajar dengan baik. 2. Guru memperlihatkan media air dapat merubah warna kepada siswa 3. Guru memberi membimbing masing-masing siswa mengatakan warna (merah, kuning, biru) 4. Guru memberi contoh menuangkan air 1/3 gelas 5. Siswa menirukan kegiatan yang guru contohkan 6. Guru meneteskan warna merah kedalam air dalam gelas plastik lalu diaduk, siswa diminta untuk mengatakan warna “merah” dengan ucapan verbal dan isyarat 7. Guru memasukkan tisu kedalam gelas, kemudian diangkat. 8. Guru meneteskan warna merah kedalam gelas plastik masing-masing siswa. Siswa mengaduk dan memasukkan tisu ke dalam gelas, diangkat. 9. Guru menambahkan pewarna biru kedalam gelas air merah, kemudian diaduk. 	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Botol, tali rafia, tisu, air bening, pewarna makanan (merah, kuning dan biru), botol, gelas plastik, stik untuk mengaduk</p>	<p>Observasi, unjuk kerja</p>				
--	---	--	---	-------------------------------	--	--	--	--


	<p>Siswa diminta mengatakan warna “ungu” dengan ucapan verbal dan isyarat</p> <p>10. Guru menambahkan warna biru kedalam gelas plastik masing-masing siswa, siswa mengaduknya.</p> <p>11. Siswa memasukkan tisu kedalam gelas, kemudian diangkat.</p> <p>C. KEGIATAN AKHIR (30 Menit)</p> <p>1. Guru memberi botol kepada siswa (untuk bermain memasukkan pensil ke dalam botol)</p> <p>2. Guru memberi contoh dan peraturan kepada siswa tentang cara permainan dengan hitungan 1-5</p> <p>3. Siswa bermain dengan memasukkan pensil ke dalam botol secara kelompok (3 orang)</p> <p>4. Guru dan siswa melakukan diskusi tentang kegiatan dalam sehari</p> <p>5. Guru menanyakan tentang perasaan siswa dalam kegiatan permainan memasukkan pensil ke dalam botol</p> <p>D. ISTIRAHAT</p> <p>1. Guru membimbing siswa mencuci tangan dengan sabun</p>	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Guru, siswa, botol, tali rafia, pensil</p>	<p>Observasi, unjuk kerja</p>				
--	--	--	---	-------------------------------	--	--	--	--

	<p>2. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk merapikan mainannya</p> <p>3. Guru menanyakan tentang perasaan siswa dalam kegiatan dan kegiatan apa yang paling disukai</p> <p>4. Guru memberi pesan dan afirmasi positif baik verbal atau isyarat</p> <p>5. Guru membimbing siswa berdo'a dan salam dengan tertib dan baik</p> <p>6. Guru mengantar siswa sampai gerbang bertemu dengan orangtua siswa</p> <p>7. Guru bercakap-cakap cara berbicara yang baik dengan orangtua dan guru</p>	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Guru, siswa, percakapan</p>	<p>Observasi unjuk kerja</p>				
--	---	--	--------------------------------	------------------------------	--	--	--	--


Mengetahui
Kepala SLB Islam Qothrunnada,



(Tri Purwanti, S.Pd.)



Bantul, 18 Februari 2017
Guru Kelas,



(Siti Muldaningsih, S.Pd., AUD)

Keterangan:

- : Kemampuan anak melebihi indikator yang diharapkan
- ✓ : Kemampuan anak muncul sesuai dengan indikator yang diharapkan
- : Kemampuan anak mulai muncul namun belum sesuai dengan indikator yang diharapkan
- : Kemampuan anak belum muncul pada indikator yang diharapkan

SIKLUS II

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelas : TKLB SLB Islam Qothrunnada
Semester : II
Tema/Sub Tema : Alam Semesta
Hari/Tanggal : Jum'at, 10 Maret 2017
Waktu : 07.30-10.30

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
				ALAT	HASIL			
					●	v	○	-
Berkurangnya frekuensi perilaku yang tidak diharapkan, meliputi: 1. mengabaikan intruksi guru 2. Melanggar aturan 3. Membua	A. KEGIATAN AWAL (30 Menit) 1. Guru menyambut kedatangan siswa dengan memberi teladan dalam berjabat tangan, mengucap salam, memberi senyum dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 2. Guru memberi teladan kepada siswa, ketika aktivitas berwudhu dan mengenakan mukena dan memberi pujian bila anak mau melakukan apa yang dicontohkan guru. 3. Guru mengajak dan membimbing anak untuk melakukan sholat dhuha berjama'ah. 4. Guru memberi teladan dan bantuan	<i>Behavior, cognitive, emotional control</i>	Guru, siswa, Buku PAI, mukena	Observasi, unjuk kerja				


<p>ng benda</p> <p>4. Beralih perhatian</p> <p>5. Beralih kegiatan</p> <p>6. Mengabaikan informasi</p> <p>7. Gagal menekan respon dominan</p> <p>8. Gagal menahan diri atas perilaku maladaptif</p> <p>9. Impulsif saat keinginannya tertunda</p> <p>10. Menendang saat marah</p> <p>11. Memukul saat marah</p>	<p>kepada siswa untuk berdo'a dan melipat mukena.</p> <p>5. Guru memberi teladan kepada siswa untuk meletakkan mukena di almari.</p> <p>6. Guru memperlihatkan botol dan memberi tahu siswa setelah belajar boleh bermain botol, namun jika siswa belajar dengan baik dan bila tidak mau belajar maka tidak bisa bermain botol.</p> <p>7. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk menuju ruang kelas dengan membawa tasnya sendiri.</p> <p>8. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk melepas sepatu dan meletakkannya pada rak sepatu dengan baik dan tidak dilempar.</p> <p>9. Guru memberi teladan dan membimbing siswa untuk meletakkan tas pada tempatnya dan tidak dilempar atau dibuang sembarangan dengan selalu diikuti pujian baik verbal maupun isyarat</p> <p>10. Guru membimbing siswa untuk berdo'a dengan sikap duduk yang baik.</p> <p>11. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila siswa mau belajar dengan baik.</p> <p>12. Guru mengajak dan membimbing siswa menyanyi dan menirukan gerakan guru.</p>							
---	---	--	--	--	--	--	--	--

	<p>B. KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan lagi botol yang boleh dimainkan apabila nanti mau belajar dengan baik. 2. Guru memperlihatkan media gambar daun kepada siswa 3. Guru memberi membimbing masing-masing siswa mengatakan “daun” 4. Guru memberi contoh mengambil/memetik daun di lingkungan sekolah 5. Siswa mencari bermacam-macam daun di lingkungan sekolah 6. Siswa mensortir daun berdasar jenis daun <p>C. KEGIATAN AKHIR (30 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi botol kepada siswa (untuk bermain memasukkan pensil ke dalam botol) 2. Guru memberi contoh dan peraturan kepada siswa tentang cara permainan dengan hitungan 1-5 3. Siswa bermain dengan memasukkan pensil ke dalam botol secara kelompok (3 orang) 4. Guru dan siswa melakukan diskusi 	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Botol, tali rafia, tisu, air bening, pewarna makanan (merah, kuning dan biru), botol, gelas plastik, stik untuk mengaduk</p>	<p>Observasi, unjuk kerja</p>				
--	--	--	---	-------------------------------	--	--	--	--


	<p>tentang kegiatan dalam sehari</p> <p>5. Guru menanyakan tentang perasaan siswa dalam kegiatan permainan memasukkan pensil ke dalam botol</p> <p>D. ISTIRAHAT</p> <p>1. Guru membimbing siswa mencuci tangan dengan sabun</p> <p>2. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk merapikan mainannya</p> <p>3. Guru menanyakan tentang perasaan siswa dalam kegiatan dan kegiatan apa yang paling disukai</p> <p>4. Guru memberi pesan dan afirmasi positif baik verbal atau isyarat</p> <p>5. Guru membimbing siswa berdo'a dan salam dengan tertib dan baik</p> <p>6. Guru mengantar siswa sampai gerbang bertemu dengan orangtua siswa</p> <p>7. Guru bercakap-cakap cara berbicara yang baik dengan orangtua dan guru</p>	<p><i>Behavior, cognitive, emotional control</i></p>	<p>Guru, siswa, botol, tali rafia, pensil</p>	<p>Observasi, unjuk kerja</p>				
--	--	--	---	-------------------------------	--	--	--	--

		<i>Behavior, cognitive, emotional control</i>	Guru, siswa, percakapan	Observasi unjuk kerja				
--	--	---	----------------------------	-----------------------------	--	--	--	--

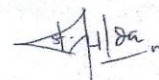
Mengetahui
Kepala SLB Islam Qothrunnada,



(Tri Purwanti, S.Pd.)



Bantul, 18 Februari 2017
Guru Kelas,



(Siti Muldaningsih, S.Pd., AUD)

Keterangan:
 ● : Kemampuan anak melebihi indikator yang diharapkan
 V : Kemampuan anak muncul sesuai dengan indikator yang diharapkan
 ○ : Kemampuan anak mulai muncul namun belum sesuai dengan indikator yang diharapkan
 - : Kemampuan anak belum muncul pada indikator yang diharapkan