

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI RAMBU LALU LINTAS
MELALUI MEDIA FILM ANIMASI
PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN
KELAS IV DI SLB CI DHARMA RENA RING PUTRA I YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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

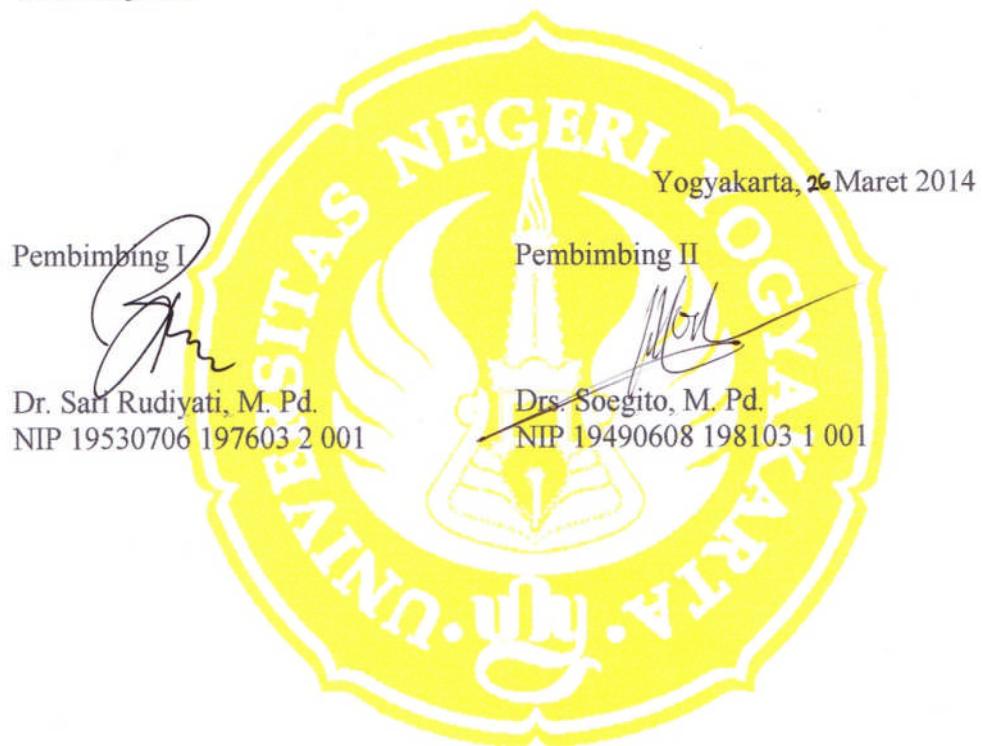


Oleh
Anna Riska Lovy Etsria Putri
NIM 10103244013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI RAMBU LALU LINTAS MELALUI MEDIA FILM ANIMASI PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN KELAS IV DI SLB CI DHARMA RENA RING PUTRA I YOGYAKARTA”** yang disusun oleh Anna Riska Lovy Etsria Putri, NIM 10103244013 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



SURAT PERNYATAAN

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

Tanda tangan dosen pengaji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI RAMBU LALU LINTAS MELALUI MEDIA FILM ANIMASI PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN KELAS IV DI SLB CI DHARMA RENA RING PUTRA I YOGYAKARTA” yang disusun oleh Anna Riska Lovy Etsria Putri, NIM 10103244013 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 11 April 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Sari Rudiyati, M. Pd.	Ketua Penguji		16-04-2014
Sukinah, M. Pd.	Sekretaris Penguji		16-04-2014
Yulia Ayriza, M. Si., Ph. D.	Penguji Utama		16-04-2014
Drs. Soegito, M. Pd.	Penguji Pendamping		16-04-2014

23 APR 2014

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1001



MOTTO

“Patuhi rambu lalu lintas, marka, dan petunjuk, serta isyarat lalu lintas.”

(Ditlantas Polri, 2012: 35)

“Ketika tujuan sudah ditetapkan, maka kaki akan lebih ringan melangkah.”

(Penulis)

“Bukan modal atau latar belakang yang menghebatkan kehidupan kita, tapi kesungguhan kita untuk menjadi yang sehebat-hebatnya didalam keterbatasan kita.”

(Mario Teguh, 2014: 25)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku : Bapak Sri Lestari dan Ibu Etik Yuliyanti, S. Pd.
2. Almamaterku.
3. Nusa dan Bangsaku.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI RAMBU LALU LINTAS
MELALUI MEDIA FILM ANIMASI
PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN
KELAS IV DI SLB CI DHARMA RENA RING PUTRA I YOGYAKARTA**

Oleh
Anna Riska Lovy Etsria Putri
NIM 10103244013

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas melalui media film animasi pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian yaitu seorang anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan tes kemampuan memahami rambu lalu lintas, observasi terhadap partisipasi siswa, dan dokumentasi sebagai data pelengkap. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik komparatif, yaitu dengan membandingkan antara skor *post-test* dan skor *pre-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media film animasi dapat meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pada subjek ZUM sebesar 34%, dari skor kemampuan awal sebesar 42 dengan kategori kurang menjadi 76 dengan kategori baik pada pasca tindakan siklus I. Peningkatan pada siklus I dilakukan dengan menerapkan media film animasi pada pembelajaran tentang rambu lalu lintas. Hasil pada pasca tindakan siklus I sudah memenuhi kriteria keberhasilan, namun hasilnya belum optimal. Pada tindakan siklus II dilakukan modifikasi dengan memberikan *reward* pada subjek, dan pelaksanaan tindakan dilakukan dalam ruang khusus. Peningkatan kemampuan subjek ZUM pada siklus II yaitu sebesar 46%, dari kemampuan awal 42 dengan kategori kurang menjadi 88, dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil observasi terhadap partisipasi belajar siswa, anak tunagrahita kategori ringan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan skor rata-rata hasil observasi partisipasi siswa yang menunjukkan kategori sangat baik, yaitu sebesar 88,19 pada siklus I dan 94,79 pada siklus II.

Kata kunci: *kemampuan memahami rambu lalu lintas, media film animasi, anak tunagrahita kategori ringan.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Melalui Media Film Animasi Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV DI SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta” tahun ajaran 2013/2014 dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Penulisan dan penelitian tugas akhir skripsi ini dilaksanakan guna melengkapi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa keberhasilan ini bukanlah keberhasilan individu semata, namun berkat bantuan dan bimbingan dari semua pihak, oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat.

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu dari masa awal *study* sampai dengan terselesaiannya tugas akhir skripsi ini..
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan izin penelitian dan memberikan dukungan demi terselesaiannya tugas akhir skripsi ini.
4. Ibu Dr. Sari Rudiyati, M. Pd. dan Bapak Drs. Soegito, M. Pd. selaku dosen

pembimbing tugas akhir skripsi yang telah banyak menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini.

5. Bapak Dr. Haryanto, M. Pd. selaku penasehat akademik yang telah memberikan semangat sehingga penulis mampu memenuhi janji tertulis.
6. Seluruh bapak dan ibu dosen pembina PLB FIP UNY yang telah memberikan bimbingan, sehingga penulis memperoleh keterampilan untuk melayani ABK.
7. Ibu Tri Fajar Irianti, S.Pd., M. SI., selaku Kepala SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
8. Bapak Dwi Isharyanto, S. Pd. selaku guru kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan kerjasama serta kesediaannya memberikan informasi.
9. Kedua orang tua, Bapak Sri Lestari dan Ibu Etik Yuliyanti, S. Pd. terima kasih atas semua pengertian, kerja keras, kasih sayang, dukungan serta do'anya.
10. Kedua adikku, Dadva Pramesty Etsria Putri dan Azhicry Vernando Etsria Putra, terimakasih atas dukungan dan kasih sayang yang telah diberikan.
11. Teman-teman seperjuangan, Rizkia Nurakbari Ramadhani, Wiji Wahyu Astuti, Siti Aminatun, Dwi Ari Fathonah, Nurul Hidayah, Kurnia Rizki Aulia, dan Hanifah Kurniawati, terima kasih telah memberikan saran, semangat dan sumbangan pemikiran sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir skripsi ini.

12. Teman-teman KKN PPL di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta (Kharuli Nur Winanto, Sondy Yanuarta, Devry Pramesti Putri, Diah Ayu Dwijayanti, Arum Cahyastusi, Tintin Lestari, Nurma Nurhayati, Dan Sri Nurmayati), terima kasih atas kenangan dan pengalaman yang sangat berharga.
13. Teman-teman satu angkatan PLB kelas B 2010, terima kasih atas dukungan, kebersamaan, dan kenangan selama ini, kita lanjutkan perjuangan kita, semangat kawan.
14. Edo dan Rudin yang telah bekerjasama dan memberikan bantuan dalam pembuatan media film animasi dan aplikasi *game*.
15. Mas Cahyo Setiyono, terima kasih telah memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
16. Semua pihak yang telah memberi dukungan dan motivasi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Bimbingan dan bantuan yang diberikan akan dijadikan oleh penulis sebagai bekal menjalani hidup ke depan. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis khususnya. Aamiin.

Yogyakarta, Maret 2014
Penulis



Anna Riska Lovy Etsria Putri

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Hasil Penelitian	9
G. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Tentang Anak Tunagrahita Kategori Ringan	
1. Pengertian Anak Tunagrahita Kategori Ringan.....	11
2. Karakteristik Anak Tunagrahita Kategori Ringan	15
B. Kajian Tentang Pembelajaran Pengembangan Diri	
1. Pengertian Pembelajaran Pengembangan Diri	18
2. Tujuan Pembelajaran Pengembangan Diri bagi Anak Tunagrahita Kategori Ringan.....	21

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Pengembangan Diri bagi Anak Tunagrahita Kategori Ringan	24
C. Kajian Tentang Rambu Lalu Lintas	
1. Pengertian Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas.....	28
2. Tujuan Pembelajaran Tentang Rambu Lalu Lintas Bagi Anak Tunagrahita Kategori Ringan	30
3. Penerapan Pembelajaran Tentang Rambu Lalu Lintas Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan	33
D. Kajian Tentang Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran	36
2. Manfaat Media Pembelajaran	38
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	42
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	47
E. Kajian Tentang Media Media Film Animasi	
1. Pengertian Media Film Animasi.....	52
2. Alasan Pemilihan Media Film Animasi Pada Pembelajaran Anak Tunagrahita Kategori Ringan	55
3. Penerapan Media Film Animasi dalam Memahami Rambu Lalu Lintas Bagi Anak Tunagrahita Kategori Ringan	63
F. Evaluasi Pengembangan Diri dalam Memahami Rambu Lalu Lintas Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan	
71	
G. Hasil Penelitian yang Relevan	
75	
H. Kerangka Pikir	
76	
I. Hipotesis Tindakan.....	
79	

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian.....	80
B. Desain Penelitian	81
C. Tempat dan <i>Setting</i> Penelitian	91
D. Waktu Penelitian.....	91
E. Subjek Penelitian	92

F. Teknik Pengumpulan Data	93
G. Instrumen Penelitian	95
H. Indikator Keberhasilan	106
I. Teknik Analisis Data	107

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Dekripsi Lokasi Penelitian.....	109
B. Deskripsi Subjek Penelitian.....	112
C. Deskripsi Kegiatan Pra Tindakan	114
D. Deskripsi Kemampuan Awal Memahami Rambu Lalu Lintas	116
E. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	119
F. Deskripsi Data Hasil Tindakan Siklus I.....	132
G. Refleksi Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	141
H. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II	146
I. Deskripsi Data Hasil Tindakan Siklus II	155
J. Refleksi Pelaksanaan Tindakan Siklus II	163
K. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas pada anak Tunagrahita Kategori Ringan Melalui Media Film Animasi	165
L. Uji Hipotesis Tindakan	171
M. Pembahasan Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan.....	171
N. Keterbatasan Penelitian	177

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	178
B. Saran	180

DAFTAR PUSTAKA	181
LAMPIRAN	185

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Pengembangan Diri Anak Tunagrahita	32
Tabel 2. Kompetensi Dasar Memahami Rambu Lalu Lintas	72
Tabel 3. Waktu dan Kegiatan Penelitian	92
Tabel 4. Kisi-Kisi Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas	98
Tabel 5. Kisi-Kisi Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas dalam Aplikasi <i>Game</i>	99
Tabel 6. Kategori Penilaian Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas	101
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan	104
Tabel 8. Kategori Penilaian Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahitan Kategori Ringan	106
Tabel 9. Kegiatan Pra Tindakan	114
Tabel 10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	115
Tabel 11. Data Kemampuan Awal Memahami Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta	116
Tabel 12. Data Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Pada Pembelajaran Pengembangan Diri Tentang Rambu Lalu Lintas Siklus I	133
Tabel 13. Data Hasil Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta Pasca Tindakan Siklus I	138
Tabel 14. Data Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Pada Pembelajaran Pengembangan Diri Tentang Rambu Lalu Lintas Siklus II	155
Tabel 15. Data Hasil Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta Pasca Tindakan Siklus II	160

Tabel 16. Data Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tentang Rambu Lalu Lintas Tindakan Siklus I dan Siklus II	165
Tabel 17. Persentase Peningkatan Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta Selama Dua Siklus	166

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Tampilan Awal Media Film Animasi.....	65
Gambar 2. Pemaparan Pengertian Rambu Lalu Lintas	65
Gambar 3. Pembelajaran di Kelas	66
Gambar 4. Rambu Lampu Lalu Lintas	66
Gambar 5. Rambu Dilarang Berbalik Arah	67
Gambar 6. Rambu Diperbolehkan untuk Berbalik Arah	68
Gambar 7. Rambu Tempat Penyeberangan	68
Gambar 8. Rambu Dilarang Parkir	69
Gambar 9. Rambu Tempat Parkir.....	69
Gambar 10. Bagian Penutup	70
Gambar 11. Bagan Kerangka Pikir Penelitian.....	79
Gambar 12. Desain Penelitian Tindakan	81
Gambar 13. Histogram Data Kemampuan Awal Memahami Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.....	118
Gambar 14. Histogram Data Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta Pasca Tindakan Siklus I.....	141
Gambar 15. Histogram Data Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta Pasca Tindakan Siklus II	163
Gambar 16. Histogram Peningkatan Selama Dua Siklus	170

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas	186
Lampiran 2. Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa.....	191
Lampiran 3. Kunci Jawaban	194
Lampiran 4. Hasil Tes Kemampuan Awal	197
Lampiran 5. Hasil Tes Kemampuan Siklus I	201
Lampiran 6. Hasil Tes Kemampuan Siklus II	205
Lampiran 7. Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa Siklus I.....	209
Lampiran 8. Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa Siklus II.....	214
Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	218
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	249
Lampiran 11. Surat Uji Validitas Instrumen	274
Lampiran 12. Hasil Tes Intelektensi	275
Lampiran 13. Foto Kegiatan	276
Lampiran 14. Surat Keterangan dan Ijin Penelitian	279

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penguasaan kemampuan dan keterampilan menjaga keselamatan diri dari hal-hal yang berbahaya mempunyai peran penting bagi manusia. Kemampuan dan keterampilan menjaga keselamatan diri dari hal-hal yang berbahaya harus dimiliki oleh setiap manusia, baik normal maupun anak berkebutuhan khusus yang mengalami hambatan secara fisik, intelektual, sosial, maupun emosional. Salah satu anak berkebutuhan khusus adalah anak tunagrahita. Anak tunagrahita sendiri dapat diartikan sebagai seseorang yang mempunyai hambatan intelektual sehingga dalam meniti tumbuh kembang sangat membutuhkan layanan dan bimbingan secara khusus. Layanan dan bimbingan tersebut diberikan sesuai dengan kondisi, kebutuhan dan kemampuan atau potensi yang dimiliki anak. Anak tunagrahita kategori ringan mempunyai tingkat intelegensi antara 50-70 (Daniel P. Hallahan, dkk, 2009:178).

Hambatan intelektual menyebabkan anak tunagrahita mengalami keterbatasan dalam beberapa kemampuan lainnya, diantaranya adalah pengembangan diri, untuk beradaptasi terhadap lingkungan, sosial dan emosinya. Anak tunagrahita dapat dilatih dan dioptimalkan untuk dapat mengurus diri maupun melindungi dirinya, dengan demikian anak dapat hidup mandiri dan tidak selalu bergantung dengan bantuan orang lain. Kemampuan yang perlu dilatihkan pada anak tunagrahita antara lain adalah

kegiatan-kegiatan yang bersifat fungsional dan dapat bermanfaat dalam kehidupan anak sehari-hari. Kegiatan-kegiatan yang fungsional dan dapat bermanfaat bagi anak tunagrahita antara lain adalah pengembangan diri dalam makan, mandi, menjaga keselamatan dari bahaya, termasuk dalam berlalu lintas.

Kemampuan memahami rambu lalu lintas merupakan salah satu kemampuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam menjaga keselamatan diri dari kecelakaan berlalu lintas. Kemampuan memahami rambu lalu lintas perlu dimiliki anak tunagrahita karena kemampuan tersebut merupakan faktor penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut dapat lebih memandirikan anak agar tidak selalu bergantung dengan bantuan orang lain, dan menumbuhkan sikap disiplin berlalu lintas pada anak tunagrahita. Selain itu, dengan kemampuan memahami rambu lalu lintas, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Penyesuaian diri tersebut dilakukan agar anak dapat mematuhi peraturan-peraturan yang berlaku di masyarakat, karena pada dasarnya anak dituntut untuk dapat mematuhi peraturan yang berlaku, dengan begitu anak akan dapat diterima di masyarakat dan lebih dihargai oleh orang lain. Kemampuan memahami rambu lalu lintas tersebut selain dapat bermanfaat untuk menjaga diri anak tunagrahita, juga dapat bermanfaat bagi keselamatan orang lain.

Kemampuan memahami rambu lalu lintas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami alat dan perlengkapan jalan yang terdiri dari lambang, huruf, angka, dan perpaduannya, yang digunakan untuk

memberikan peringatan, larangan, perintah, dan petunjuk di jalan raya. Rambu lalu lintas dibuat dengan tujuan untuk memberikan kelancaran, keteraturan, dan keselamatan dalam bertransportasi. Pendidikan tentang pengetahuan rambu lalu lintas yang dimulai sejak dini sangat tepat, karena diharapkan dapat menciptakan ketertiban dan kelancaran dalam belalut lantas di jalan raya pada masa yang akan datang.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan KKN PPL di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta kelas IV, anak tunagrahita kategori ringan yang menjadi subjek dalam penelitian ini memiliki tingkat intelegensi 51 dan kemampuan memahami rambu lalu lintas masih rendah. Rendahnya kemampuan tersebut antara lain ditandai anak belum dapat mengenal macam-macam rambu lalu lintas. Rendahnya kemampuan memahami rambu lalu lintas terlihat dari ketidakmampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam mengartikan lambang rambu lalu lintas seperti dilarang parkir, rambu tempat parkir, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu lampu lalu lintas, dan rambu untuk menyeberang.

Permasalahan lain adalah kurangnya pengetahuan anak tunagrahita kategori ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta kelas IV tentang tata cara berlalu lintas. Permasalahan tersebut disebabkan antara lain karena anak tunagrahita kategori ringan belum mengetahui dan memahami peraturan tentang tata cara berlalu lintas yang baik dan benar. Kurangnya pengetahuan anak tunagrahita kategori ringan tentang tata cara

berlalu lintas tersebut ditunjukkan bahwa anak tunagrahita kategori ringan masih membutuhkan pengawasan ketika berjalan di jalan raya. Pengawasan tersebut dilakukan karena anak belum dapat memahami tentang tata cara berjalan di trotoar atau keharusan pejalan kaki untuk berjalan di sisi kiri.

Kurangnya pemahaman rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan dapat menimbulkan permasalahan lain, diantaranya adalah kurangnya kemandirian anak tunagrahita kategori ringan dalam melakukan perjalanan (*traveling*). Anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta masih selalu bergantung dengan bantuan atau pertolongan orang lain dalam bertransportasi. Anak tunagrahita kategori ringan masih membutuhkan orang lain ketika bepergian, diantar dan dijemput ketika pergi dan pulang dari sekolah.

Berbagai permasalahan yang dihadapi oleh anak tunagrahita kategori ringan tersebut dapat berdampak buruk pada kemandirian dan keterampilan hidup sehari-hari anak tunagrahita kategori ringan, termasuk kemampuan anak dalam memahami rambu lalu lintas. Permasalahan tersebut dapat mengancam keselamatan anak maupun orang lain. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan, sehingga diharapkan anak tunagrahita kategori ringan dapat mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupannya sehari-hari di masyarakat.

Permasalahan di kelas IV SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta adalah belum adanya pembelajaran tentang rambu lalu lintas.

Pembelajaran tentang pengenalan dan pemahaman rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan merupakan materi pembelajaran yang fungsional. Hal tersebut dikarenakan materi pembelajaran tersebut dapat diimplementasikan dan dapat bermanfaat bagi anak tunagrahita kategori ringan dalam kehidupan sehari-hari.

Media film animasi mempunyai kelebihan atau keunggulan apabila dibandingkan dengan media yang lain, diantaranya adalah media tiga dimensi dan media cetak yang telah ada di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Akan tetapi, di kelas IV SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta belum menggunakan media film animasi dalam proses pembelajaran, oleh karena itu perlu digunakannya media film animasi dalam proses pembelajaran rambu lalu lintas. Selain itu, media pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

Upaya pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita tersebut dapat dilakukan dengan antara lain menerapkan media film animasi. Film animasi dapat diartikan sebagai film yang merupakan hasil pengolahan gambar sehingga menjadi gambar yang bergerak. Film animasi dalam pengertian lain adalah proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut (Nunung Apriyanto, 2012: 94).

Keunggulan dari media film animasi antara lain, anak tunagrahita kategori ringan akan dapat menerima pesan dengan jelas dan tidak mudah lupa terhadap pesan atau informasi yang telah diterimanya. Film dapat menggambarkan kejadian yang ada di sekitar dan bahkan dapat menunjukkan obyek yang secara normal tidak dapat dilihat. Selain itu, film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Media film animasi termasuk media yang berbasis multimedia, dan jika penggunaannya dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan dan instruksional, maka disebut dengan multimedia instruksional (Richard E. Mayer, 2009: 4).

Media film animasi dipilih sebagai media untuk meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta karena media film animasi belum digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media film animasi diharapkan dapat menggerakkan semangat dan motivasi anak untuk belajar, dalam suasana belajar yang berbeda tentunya anak akan mempunyai semangat dan merasa tertarik untuk belajar. Film animasi tersebut juga dilengkapi dengan audio, dan visualisasi yang jelas, serta bersifat konkret sehingga akan memudahkan anak tunagrahita kategori ringan dalam menangkap informasi-informasi dan pesan yang disampaikan melalui media film animasi tersebut. Film animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit dan kompleks. Selain itu, film animasi dapat

menggambarkan atau mengilustrasikan kejadian nyata, sehingga pesan yang disampaikan melalui media tersebut dapat bersifat lebih konkret.

Penelitian tentang peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta penting dilakukan karena melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman anak tunagrahita kategori ringan tentang rambu lalu lintas dan diharapkan pemahaman tentang rambu lalu lintas tersebut dapat diterapkan atau diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari anak tunagrahita kategori ringan. Selain itu, rancangan media film animasi dapat memberikan inovasi dalam proses pembelajaran di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Media film animasi tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dalam memberikan pembelajaran rambu lalu lintas kepada siswa lain di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan anak tunagrahita tentang tata cara berlalu lintas di jalan raya.
2. Masih rendahnya kemampuan anak tunagrahita dalam memahami rambu lalu lintas.
3. Kurangnya kemandirian anak tunagrahita dalam melakukan perjalanan (*traveling*).

4. Belum adanya pembelajaran tentang rambu lalu lintas bagi anak tunagrahita kategori ringan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu lalu lintas sangat kompleks. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada masih rendahnya kemampuan anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta dalam memahami rambu lalu lintas, sehingga perlu ditingkatkannya kemampuan tersebut. Materi tentang rambu lalu lintas pada penelitian ini dibatasi pada rambu dilarang parkir, rambu tempat parkir, rambu dilarang berbalik arah, rambu untuk berbalik arah, rambu lampu lalu lintas, dan rambu untuk menyeberang.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana proses dan hasil peningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas melalui media film animasi pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas melalui media film animasi pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah data tentang pendidikan anak berkebutuhan khusus, khususnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas bagi anak tunagrahita kategori ringan.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi peneliti berikutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, sebagai masukan bagi guru bahwa media film animasi dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memilih media untuk meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas untuk anak tunagrahita kategori ringan, serta dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif, dinamis, dan fleksibel untuk mendorong para siswa belajar lebih aktif, produktif, dan optimal.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan fungsional anak tunagrahita kategori ringan dalam hal pembelajaran rambu lalu lintas.

- c. Bagi kepala sekolah, sebagai dasar pertimbangan dalam pembuatan kebijakan dalam penetapan kurikulum dan pengembangan media pembelajaran rambu lalu lintas bagi anak tunagrahita kategori ringan.

G. Definisi Operasional

1. Kemampuan memahami rambu lalu lintas.

Kemampuan memahami rambu lalu lintas dapat diartikan sebagai kecakapan untuk mengetahui, menyebutkan, dan mengimplementasikan alat perlengkapan jalan yang memuat lambang, huruf, angka, dan perpaduan diantaranya dalam bertransportasi. Rambu lalu lintas dalam penelitian ini meliputi rambu dilarang parkir, rambu tempat parkir, rambu dilarang berbalik arah, rambu untuk berbalik arah, rambu lampu lalu lintas, dan rambu untuk menyeberang.

2. Media film animasi.

Media film animasi merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan rambu lalu lintas secara audio dan visual. Media film animasi dalam penelitian ini menggunakan *setting* perjalanan di jalan raya menuju ke sekolah.

3. Anak tunagrahita kategori ringan.

Anak tunagrahita kategori ringan adalah anak yang mengalami hambatan intelektual dengan tingkat intelegensi antara 50-70. Anak tunagrahita yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Tentang Anak Tunagrahita Kategori Ringan

1. Pengertian Anak Tunagrahita Kategori Ringan

Menurut Sutjihati Somantri (2006: 106) anak tunagrahita kategori ringan disebut juga dengan istilah *moron* atau *debil*. Anak tunagrahita kategori ringan mengalami hambatan intelektual, sehingga dalam meniti tumbuh kembangnya sangat membutuhkan bantuan orang lain. Menurut AAMR dalam Daniel Muijs & David Reynolds (2008: 237) anak tunagrahita kategori ringan adalah anak yang mempunyai tingkat intelektual dibawah 75, sehingga anak mengalami hambatan dalam berkomunikasi, kemampuan pengembangan diri, keterampilan sosial, keselamatan, dan prestasi akademik.

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa hambatan intelektual pada anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebabkan anak tunagrahita kategori ringan mengalami hambatan dalam berkomunikasi, seperti mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan keinginannya kepada orang lain. Kemampuan komunikasi tersebut berpengaruh terhadap kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam melakukan keterampilan sosial dengan lingkungannya, seperti bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Anak tunagrahita kategori ringan kurang dapat

menyesuaikan diri dengan lingkungan dan keberadaannya kurang dapat diterima oleh masyarakat.

Pernyataan di atas juga menegaskan bahwa anak tunagrahita kategori ringan mengalami hambatan dalam keterampilan pengembangan diri. Kemampuan pengembangan diri tersebut seperti, pengembangan diri makan, mandi dan “*toilet training*”, berpakaian, dan menjaga keselamatan diri dari hal yang berbahaya. Oleh karena itu, anak tunagrahita kategori ringan selalu membutuhkan bantuan orang lain dalam memenuhi kebutuhannya.

Anak tunagrahita kategori ringan dapat disebut juga dengan “*Mild Intellectual Disability*” (Daniel P. Hallahan, dkk, 2009:178), ia menyatakan bahwa “*Mild intellectual disability IQ range 50-70. Mild intellectual disability involves problem in adaptive behavior*”. Anak tunagrahita kategori ringan mempunyai tingkat intelegensi antara 50-70. Hambatan intelektual pada anak tunagrahita kategori ringan menyebabkan anak mengalami hambatan dalam perilaku adaptif.

Yustinus Semiun (2006: 266) berpendapat bahwa anak tunagrahita kategori ringan dapat dilatih dan dididik hingga mencapai kelas VI sekolah dasar. Pendidikan dasar tersebut antara lain adalah membaca, menulis, berhitung, dan keterampilan yang dapat diimplementasikan pada kegiatan kehidupan sehari-hari anak tunagrahita kategori ringan.

Kemampuan yang dapat dioptimalkan pada anak tunagrahita kategori ringan antara lain adalah 1) membaca, menulis, dan berhitung; 2)

menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mempunyai sikap mandiri; 3) keterampilan-keterampilan sebagai bekal anak ketika dewasa (Mohammad Efendi, 2006: 90).

Lebih lanjut kemampuan tersebut dapat dikaji sebagai berikut.

- a. Membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan membaca, menulis, dan berhitung merupakan kemampuan akademik yang masih dapat diajarkan kepada anak tunagrahita kategori ringan. Kemampuan akademik tersebut dapat diberikan melalui pendidikan formal di sekolah. Pemberian layanan pendidikan disesuaikan dengan kemampuan, dan karakteristik anak tunagrahita kategori ringan, serta dapat diberikan kegiatan yang bersifat fungsional, dengan demikian kemampuan tersebut dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.
- b. Menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mempunyai sikap mandiri. Kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan diberikan agar anak tunagrahita kategori ringan dapat diterima dan dihargai oleh lingkungan, baik keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sikap mandiri anak tunagrahita kategori ringan dapat dilatih untuk memenuhi kebutuhan secara mandiri dan tidak selalu bergantung dengan orang lain. Sikap mandiri pada anak tunagrahita kategori ringan dapat dilatih melalui pembelajaran pengembangan diri, seperti mandi, makan, berpakaian, toilet training, dan menjaga keselamatan diri, termasuk menjaga keselamatan diri dalam berlalu lintas.

c. Keterampilan-keterampilan sebagai bekal anak ketika dewasa.

Keterampilan-keterampilan tersebut meliputi keterampilan rumah tangga, dan keterampilan vokasional. Anak tunagrahita kategori ringan dapat dilatih keterampilan sederhana dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga, seperti menyapu, mengepel, masak, mencuci piring, dan mencuci baju. Pada keterampilan vokasional, anak tunagrahita kategori ringan dapat dilatih keterampilan tangan, pertukangan, dan pekerjaan bangunan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditegaskan bahwa anak tunagrahita kategori ringan adalah seseorang anak yang mengalami hambatan intelektual sehingga dalam meniti tumbuh kembang mereka sangat membutuhkan bimbingan dan layanan secara khusus. Hambatan intelektual pada anak tunagrahita kategori ringan dapat mempengaruhi kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, kemampuan berkomunikasi, keselamatan, kemampuan pengembangan diri, kemampuan sosial maupun emosinya. Akan tetapi, kemampuan anak tunagrahita masih dapat dioptimalkan hingga mencapai kelas VI Sekolah Dasar. Kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dapat dioptimalkan dengan pemberian layanan dan bimbingan khusus, yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik anak tunagrahita kategori ringan.

2. Karakteristik Anak Tunagrahita Kategori Ringan

Menurut Cliford J. Drew (2005: 118) anak tunagrahita kategori ringan mengalami hambatan dalam perilaku adaptif di sekolah, hambatan perilaku adaptif dalam keterampilan sosial, dan hambatan dalam berkomunikasi.

Lebih lanjut dapat dikaji tentang hambatan tersebut, antara lain sebagai berikut. *Pertama*, hambatan perilaku adaptif di sekolah. Anak tunagrahita kategori ringan mengalami hambatan dalam memusatkan perhatian, menyelesaikan tugas, kesulitan dalam memahami perintah, kesulitan dalam mengajukan pertanyaan, kesulitan dalam memelihara barang, dan kesulitan dalam mengatur waktu. *Kedua*, hambatan perilaku adaptif dalam keterampilan sosial, hambatan dalam keterampilan sosial yang dialami oleh anak tunagrahita kategori ringan antara lain adalah kesulitan dalam melakukan hubungan dengan teman sebaya, kesulitan dalam memahami situasi, dan kesulitan dalam melakukan komunikasi (penggunaan bahasa). *Ketiga*, hambatan dalam berkomunikasi, anak tunagrahita kategori ringan kurang dapat memahami perintah, mengemukakan pendapat, menyatakan ide atau gagasan, menyimak pembicaraan orang lain, dan mengatur intonasi suara ketika berbicara.

Adam Pramono (2012: 41) menjelaskan bahwa anak tunagrahita kategori ringan selalu membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan, baik pekerjaan rumah maupun dalam mengurus diri.

Menurut Yusninus Semiun (2006: 267) karakteristik anak tunagrahita kategori ringan antara lain adalah anak kurang dapat

mengontrol diri, kesulitan dalam melakukan koordinasi, dan berkesulitan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Anak tunagrahita kategori ringan memiliki emosional yang labil, merasa iri, dan keras kepala, tetapi terkadang terlihat pendiam dan suka menggerutu. Anak tunagrahita kategori ringan berkesulitan dalam memahami suatu konsep, mudah frustasi dan ketakutan, serta mudah putus asa. Anak tunagrahita kategori ringan dapat dilatih beberapa keterampilan tangan, keterampilan rumah dan kemampuan bina diri.

Sutjihati Somantri (2006: 105) berpendapat bahwa karakteristik anak tunagrahita secara umum dapat dilihat dari keterbatasan intelegensi, keterbatasan sosial, dan keterbatasan fungsi mental lainnya. Selain itu, anak tunagrahita kategori ringan tidak mengalami gangguan secara fisik.

Lebih lanjut dapat dikaji tentang keterbatasan intelegensi pada anak tunagrahita antara lain adalah kesulitan dalam menerima informasi, berkesulitan berpikir abstrak, berkesulitan dalam belajar berhitung dan membaca, serta mempunyai kreativitas yang rendah. Anak tunagrahita cenderung belajar dengan menirukan ucapan guru, dan belajar tanpa pengertian. Selain itu, anak tunagrahita kategori ringan mengalami kesulitan dalam melakukan sosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya, dan membutuhkan waktu yang lama dalam menyelesaikan tugasnya. Secara fisik, anak tunagrahita kategori ringan tampak seperti anak normal pada umumnya dan tidak memiliki gangguan secara fisik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditegaskan bahwa anak tunagrahita kategori ringan mengalami hambatan dalam perilaku adaptif. Perilaku tersebut meliputi, perilaku adaptif di sekolah, keterampilan sosial, dan keterampilan berkomunikasi. Selain itu,

karakteristik anak tunagrahita kategori ringan dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain aspek keterbatasan intelegensi, aspek keterbatasan sosial, dan aspek keterbatasan pada fungsi mental lainnya. Selain itu, anak tidak dapat membedakan hal yang benar dan hal yang salah, tidak mempunyai rasa tanggung jawab, dan bertindak tanpa memikirkan resikonya.

Anak tunagrahita kategori ringan mempunyai emosi yang labil, dan cepat putus asa. Secara sosial, anak tunagrahita kategori ringan masih membutuhkan bantuan orang lain dalam menyelesaikan tugas, dan memenuhi kebutuhan diri sendiri. Hal tersebut terlihat dari ketidakmampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam bertransportasi dan berpergian secara mandiri, khususnya pergi dan pulang dari sekolah. Selain itu, anak tunagrahita kategori ringan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, misalnya anak tunagrahita kategori ringan belum mampu memahami peraturan-peraturan dalam berlalu lintas, dan khususnya memahami rambu lalu lintas.

Anak tunagrahita kategori ringan tidak mengalami gangguan secara fisik dan terlihat seperti anak normal pada umumnya, oleh karena itu, anak tunagrahita kategori ringan dapat mengoptimalkan kemampuan melalui keterampilan-keterampilan yang dapat bermanfaat dan dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari. Anak tunagrahita kategori ringan dapat dilatih keterampilan-keterampilan sederhana, seperti keterampilan tangan, keterampilan dalam mengerjakan pekerjaan rumah,

keterampilan vokasional, dan keterampilan pengembangan diri. Mereka dapat dilatih keterampilan pengembangan diri yang meliputi pengembangan diri dalam merawat diri, mengurus diri, dan menolong diri. Salah satu cara untuk menolong diri atau menjaga keselamatan diri adalah dengan penguasaan pemahaman rambu lalu lintas. Pemahaman rambu lalu lintas dapat menjadikan anak lebih mandiri ketika pergi dan pulang dari sekolah.

B. Kajian Tentang Pembelajaran Pengembangan Diri

1. Pengertian Pembelajaran Pengembangan Diri

Pengembangan diri dalam *activity of daily living* merupakan usaha mengembangkan diri anak tunagrahita kategori ringan, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial melalui pendidikan di keluarga, di sekolah, dan di masyarakat, sehingga terwujudnya kemandirian dengan keterampilan-keterampilan hidup sehari-hari (Sri Widati, 2001: 1). Keterampilan-keterampilan hidup sehari-hari tersebut meliputi keterampilan berpakaian, makan, minum, mandi, menggosok gigi, melindungi diri dari bahaya, dan menjaga keselamatan diri dalam berlalu lintas. Keterampilan tersebut dapat dilatihkan kepada anak tunagrahita melalui lingkungan sekolah, dan bekerjasama dengan pihak keluarga maupun masyarakat sebagai praktik penerapan kemampuan pengembangan diri.

Pembelajaran rambu lalu lintas merupakan salah satu ruang lingkup dari materi pembelajaran pengembangan diri. Hal tersebut

dikarenakan, pembelajaran rambu lalu lintas dapat mengembangkan sikap mandiri pada anak tunagrahita kategori ringan. Pembelajaran tentang rambu lalu lintas dapat dijadikan bekal pengetahuan untuk kehidupannya. Selain itu, anak tunagrahita dapat menolong diri atau menjaga keselamatan diri ketika berlalu lintas, dengan demikian anak mampu menjaga diri dan tidak selalu bergantung terhadap bantuan orang lain. Pembelajaran pengembangan diri dalam berlalu lintas dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik anak.

Pengembangan diri (*self care skills*) merupakan suatu program yang dipersiapkan untuk menolong diri, merawat diri, dan mengurus diri pada anak tunagrahita yang berkaitan dengan kebutuhan anak (Mumpuniarti, 2007: 160). Program pengembangan diri yang dilatihkan pada anak tunagrahita kategori ringan disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan dan karakteristik anak tunagrahita kategori ringan. Pelaksanaan pembelajarannya dioptimalkan untuk mengembangkan kemandirian anak dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

Pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita dilatarbelakangi oleh dua aspek (Mamad Widya, 2003: 3), antara lain adalah aspek kemandirian yang berkaitan dengan kesehatan dan aspek kematangan sosial. Kegiatan mandi, menggosok gigi, makan, dan “*toilet training*” merupakan kegiatan yang berkaitan dengan aspek kesehatan. Sedangkan kemampuan mobilitas, berpakaian, dan berhias, berkaitan dengan aspek sosial budaya, sehingga dapat diterima dengan baik oleh lingkungan. Berdasar dari pernyataan tersebut, maka pembelajaran pengembangan diri sangat penting diberikan kepada anak tunagrahita kategori ringan untuk dapat menumbuhkan sikap mandiri.

Pendidikan menolong diri sendiri merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak tunagrahita (Maria J. Wantah, 2007: 37). Kemampuan tersebut antara lain adalah mengurus diri sendiri, membersihkan diri, makan, minum, menggunakan toilet secara mandiri, mengatasi permasalahan dalam berpakaian, menggunakan sepatu, berinteraksi dengan orang lain, dan dapat bersosialisasi dengan orang lain. Kemampuan tersebut perlu dikembangkan agar anak tunagrahita dapat bersikap mandiri dan tidak bergantung pada bantuan orang lain.

Berdasarkan paparan konsep tersebut maka dapat ditegaskan bahwa kemampuan pengembangan diri anak tunagrahita kategori ringan adalah proses, cara, dan perbuatan mengembangkan melalui suatu pelatihan atau pembinaan keterampilan-keterampilan hidup yang dilakukan sehari-hari, sehingga anak dapat bersikap mandiri dan diterima di masyarakat. Keterampilan-keterampilan hidup tersebut meliputi antara lain makan, minum, “*toilet training*”, berpakaian, menggunakan sepatu, berhias, menggosok gigi, melindungi diri dari bahaya, dan menjaga keselamatan diri berlalu lintas. Kemampuan memahami rambu lalu lintas merupakan salah satu cara untuk menjaga keselamatan diri dari hal yang berbahaya, khususnya berlalu lintas. Melalui pemahaman tentang rambu lalu lintas, anak tunagrahita dapat mengetahui dasar-dasar dalam bertransportasi.

Monolong diri dari hal-hal yang berbahaya merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh anak tunagrahita. Hal tersebut dikarenakan anak tunagrahita akan hidup dan bersosialisasi di masyarakat, sehingga anak tunagrahita harus dapat menguasai kemampuan pengembangan diri dalam menjaga keselamatan diri, termasuk dalam berlalu lintas, agar mereka dapat memenuhi kebutuhan diri dan dapat hidup secara mandiri di masyarakat.

2. Tujuan Pembelajaran Pengembangan Diri Anak Tunagrahita Kategori Ringan.

Menurut Mamad Widya (2003: 4), secara umum pembelajaran pengembangan diri bertujuan untuk memandirikan anak tunagrahita, sehingga anak tidak selalu bergantung dengan bantuan orang lain dalam menyelesaikan tugas dan pekerjaan. Anak tunagrahita merupakan makhluk individu dan sosial yang akan bersosialisasi di masyarakat, mereka membutuhkan keterampilan-keterampilan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan di masyarakat. Diharapkan anak tunagrahita mempunyai rasa tanggung jawab dan sikap mandiri untuk melindungi atau menjaga keselamatan diri dari hal-hal yang berbahaya, termasuk keselamatan dalam berlalu lintas.

Menurut Mamad Widya (2003: 4) secara khusus tujuan dari pembelajaran pengembangan diri bagi anak tunagrahita kategori ringan antara lain adalah menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam memenuhi kebutuhan secara pribadi, mengkomunikasikan diri anak kepada orang lain, dan bersosialisasi.

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa melalui pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita kategori ringan dapat mengembangkan kemampuan atau keterampilan hidup secara mandiri. Keterampilan hidup merupakan kecakapan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari meliputi, mengurus diri, menolong diri, dan merawat diri. Kemampuan pengembangan diri dapat menumbuhkan sikap mandiri pada anak tunagrahita kategori ringan, termasuk menjaga diri dalam berlalu lintas.

Pembelajaran pengembangan diri dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam mengkomunikasikan diri kepada orang lain. Pembelajaran mengkomunikasikan diri bertujuan agar anak dapat memahami identitas diri anak, keluarga, dan lingkungan. Cara mengkomunikasikan diri tersebut dapat dilakukan dengan memperkenalkan diri anak secara mandiri dengan orang lain, anak dapat menyebutkan identitas diri, anak dapat menyebutkan identitas orang tua dan saudara, dapat menyebutkan tempat tinggal, kondisi lingkungan tempat tinggal, menceritakan kondisi sekolah, dan kejadian-kejadian yang anak lihat ketika menuju ke sekolah. Hal tersebut mencakup dalam memahami rambu lalu lintas yang sering anak lihat ketika menuju ke sekolah.

Selain itu, pembelajaran pengembangan diri dapat menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam bersosialisasi. Anak tunagrahita kategori ringan dapat menjalin hubungan

baik dan dapat berinteraksi dengan orang lain di lingkungan keluarga, di sekolah, maupun di masyarakat. Salah satu bentuk bersosialisasi adalah dengan mematuhi peraturan-peraturan yang berlaku di masyarakat. Peraturan-peraturan tersebut dapat dilakukan dengan memahami rambu lalu lintas ketika bertransportasi. Kemampuan pengembangan diri dalam berlalu lintas dapat membuat anak tunagrahita kategori ringan lebih dihargai dan diterima di lingkungannya.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat ditegaskan bahwa tujuan pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita kategori ringan adalah usaha untuk menumbuhkan sikap mandiri kepada anak tunagrahita kategori ringan, sehingga anak dapat memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari tanpa tergantung dengan bantuan orang lain, dalam hal ini khususnya ketika anak pergi dan pulang dari sekolah. Tujuan pembelajaran pengembangan diri dalam memahami rambu lalu lintas adalah anak tunagrahita kategori ringan mampu menyebutkan dan membedakan arti dari rambu-rambu lalu lintas. Selain itu, anak tunagrahita kategori ringan mampu mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan tentang rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan dapat diimplementasikan dalam aplikasi *game*.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Pengembangan Diri Anak Tunagrahita Kategori Ringan

Ruang lingkup pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita kategori ringan dikelompokan pada aspek mengurus diri, merawat diri, dan menolong diri. Ruang lingkup pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita kategori ringan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Menurut Astat & Sujarwanto dalam Maria J. Wantah (2007: 37) pokok-pokok kegiatan dalam pembelajaran pengembangan diri yang perlu diajarkan kepada anak tunagrahita kategori ringan antara lain adalah membersihkan dan merapikan diri, berbusana, minum dan makan, dan menghindari bahaya. Kajian lebih lanjut tentang kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran pengembangan diri antara lain membersihkan dan merapikan diri, berbusana, minum dan makan, dan menghindari bahaya dapat dikaji sebagai berikut.

- a. Membersihkan dan merapikan diri. Membersihkan dan merapikan diri merupakan hal penting dalam kehidupan anak tunagrahita kategori ringan. Membersihkan diri berpengaruh pada kebutuhan anak tunagrahita secara pribadi.

Membersihkan diri merupakan salah satu cara untuk menjaga kesehatan. Membersihkan dan merapikan diri mempunyai fungsi sosial di masyarakat. Anak tunagrahita kategori ringan akan dapat dihargai oleh orang lain jika anak mampu menjaga kebersihan dan kerapian diri ketika bersosialisasi dengan masyarakat. Kegiatan-kegiatan yang termasuk dalam membersihkan dan merapikan diri antara lain adalah mencuci tangan atau kaki, menggosok gigi, mandi, mencuci dan menyisir rambut, “*toiled training*”, dan merias diri (Maria J. Wantah, 2007: 39).

- b. Berbusana. Kegiatan dalam berbusana meliputi menggunakan pakaian luar, menggunakan pakaian dalam, berkaos kaki atau bersepatu, dan menggunakan sandal (Maria J. Wantah, 2007: 57).
- c. Makan dan minum. Makan dan minum merupakan kebutuhan yang harus selalu dipenuhi oleh anak tunagrahita kategori ringan (Maria J. Wantah: 2007: 68). Hal tersebut dilakukan untuk mempertahankan hidup. Melalui pembelajaran pengembangan diri diharapkan anak tunagrahita kategori ringan dapat mengimplementasikan kemampuan minum dan makan dalam kehidupan sehari-hari, dengan demikian anak tunagrahita kategori ringan dapat memenuhi kebutuhan secara mandiri.
- d. Menghindari bahaya. Menghindari dari bahaya merupakan salah satu cara untuk menjaga keselamatan diri dari hal yang berbahaya. Anak tunagrahita kategori ringan perlu diajarkan cara menjaga keselamatan diri dari hal-hal berbahaya (Maria J. Wantah, 2007: 75). Hal-hal yang berbahaya tersebut meliputi bahaya listrik, bahaya api atau benda panas, bahaya benda runcing atau tajam, bahaya lalu lintas, bahaya binatang jinak, bahaya binatang tertentu, dan bahaya banjir.

Program pembelajaran pengembangan diri bagi anak tunagrahita terdiri dari merawat diri, mengurus diri, menolong diri, komunikasi, bersosialisasi, keterampilan sederhana, dan pendidikan seks (Mamad

Widya, 2003: 5). Selanjutnya, kajian tentang ruang lingkup pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita antara lain sebagai berikut.

- a. Kegiatan merawat diri. Kegiatan merawat diri merupakan kebutuhan pokok anak tunagrahita kategori ringan. Merawat diri erat kaitannya dengan aspek kesehatan. Menurut Mamad Widya (2003: 5) kegiatan dalam merawat diri meliputi makan, minum, dan kebersihan diri.
- b. Kegiatan mengurus diri. Kegiatan dalam mengurus diri meliputi, berpakaian dan berhias. Anak tunagrahita kategori ringan akan dapat diterima dan lebih dihargai oleh orang lain apabila mereka dapat mengurus diri dalam hal berpakaian dan berhias. Menurut Mamad Widya (2003: 5) berpakaian dan berhias dalam kegiatan mengurus diri adalah anak tunagrahita kategori ringan dapat memakai pakaian yang rapi, dapat memakai pakaian dalam maupun luar, menyisir rambut, mengikat rambut, termasuk juga dapat memakai kaos kaki dan sepatu.
- c. Kegiatan menolong diri. Kegiatan menolong diri dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk melindungi diri dari hal yang berbahaya, menghindari bahaya dan menjaga keselamatan diri dari hal-hal yang berbahaya. Menurut Mamad Widya (2003: 5) kegiatan dalam menolong diri meliputi, melindungi diri dari bencana, benda tajam, listrik, binatang, dan menjaga keselamatan diri dalam berlalu lintas dengan menerapkan kemampuan memahami rambu lalu lintas.

- d. Komunikasi. Kemampuan komunikasi dilakukan agar anak tunaraha kategori ringan dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Komunikasi dapat dilakukan secara vernal maupun non verbal (Mamad Widya, 2003: 5).
- e. Sosialisasi. Kegiatan sosialisasi juga merupakan salah satu cara anak tunagrahita kategori ringan untuk beradaptasi dengan lingkungannya, baik dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.
- f. Keterampilan sederhana. Keterampilan sederhana dapat dijadikan bekal hidup anak tunagrahita kategori ringan ketika dewasa. Keterampilan tersebut meliputi, keterampilan rumah, keterampilan tangan, keterampilan dalam memenuhi kebutuhan diri, dan orang lain (Mamad Widya, 2003: 5).
- g. Pendidikan seks. Pendidikan seks perlu diajarkan kepada anak sejak dini, dengan demikian ketika anak tunagrahita kategori ringan menginjak usia remaja, anak dapat merawat dan menjaga diri secara mandiri. Menurut Mamad Widya (2003: 5) pendidikan seks yang perlu diajarkan pada anak tunagrahita kategori ringan meliputi, menjaga diri dan alat reproduksi, penggunaan pembalut bagi anak tunagrahita kategori ringan perempuan, serta membedakan jenis kelamin.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditegaskan bahwa ruang lingkup pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita kategori ringan meliputi: merawat diri, mengurus diri, dan menolong diri.

Kegiatan dalam ruang lingkup pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita kategori ringan antara lain adalah membersihkan dan merawat diri, makan dan minum, berbusana, dan menghindari bahaya, termasuk menghindari bahaya ketika berlalu lintas dengan penerapan kemampuan memahami rambu lalu lintas. Selain itu, ruang lingkup dalam pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita kategori ringan antara lain adalah merawat diri, mengurus diri, menolong diri, berkomunikasi, adaptasi dengan lingkungan, penggunaan waktu luang, keterampilan sederhana, dan pendidikan seks.

C. Kajian Tentang Rambu Lalu Lintas

1. Pengertian Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2005: 707) kemampuan diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan, kekuatan untuk melakukan sesuatu, sedangkan kata memahami berarti mengerti, mengetahui dengan benar, dan dapat menguasai dengan benar (Em Zul & Ratu, TT : 608). M. Ngalim Purwanto (2006:44) menjelaskan bahwa memahami merupakan suatu tingkat kemampuan untuk membedakan, memberikan contoh, dan menjelaskan suatu konsep, situasi, dan fakta. Berdasarkan hal tersebut, maka kemampuan memahami dapat diartikan sebagai suatu kecakapan untuk dapat mengetahui, mengerti, membedakan, memberikan contoh, menjelaskan, dan menguasai dengan benar terhadap suatu konsep.

Menurut Ichsan Suhada (2012: 7) rambu lalu lintas merupakan alat perlengkapan yang dipasang di pinggir jalan dalam bentuk yang

berbeda-beda. Rambu lalu lintas tersebut berisi lambang, huruf, angka, kalimat, atau gambar yang digunakan untuk memberikan peringatan, larangan, perintah, dan petunjuk bagi pemakai jalan. Bentuk rambu lalu lintas bermacam-macam dan pemasangannya disesuaikan dengan keadaan jalan. Rambu lalu lintas dapat berbentuk lingkaran, segitiga, kotak, dan lain sebagainya.

Pendapat yang serupa ditegaskan oleh Subdit Dikmas Ditlantas Polri (2011: 41) yang mengartikan rambu lalu lintas sebagai salah satu perlengkapan jalan yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan perpaduan diantaranya sebagai peringatan, larangan, perintah atau petunjuk bagi pengguna jalan.

Pendapat tersebut menegaskan bahwa rambu lalu lintas merupakan salah satu alat perlengkapan jalan yang memberikan petunjuk atau arahan yang diberikan kepada para pengguna jalan. Oleh karena itu, rambu lalu lintas hendaknya dapat dipatuhi oleh pengguna jalan, baik pengguna kendaraan bermotor maupun tidak bermotor. Pemahaman tentang rambu lalu lintas merupakan salah satu kemampuan dasar untuk bertransportasi di jalan raya.

Berdasarkan kajian di atas maka dapat ditegaskan bahwa kemampuan memahami rambu lalu lintas merupakan suatu kecakapan untuk mengerti, menyebutkan, dan mampu mengimplementasikan alat perlengkapan jalan yang memuat lambang, huruf, angka, dan perpaduan diantaranya dalam bertransportasi. Rambu lalu lintas dibuat dengan tujuan untuk memberikan kelancaran, keteraturan, dan keselamatan dalam bertransportasi. Rambu lalu lintas mempunyai bentuk yang berbeda-beda, antara lain adalah segitiga, lingkaran, dan kotak. Hal tersebut disesuaikan

dengan fungsi dari rambu lalu lintas tersebut. Pemasangan rambu lalu lintas disesuaikan dengan kondisi jalan raya.

2. Tujuan Pembelajaran Tentang Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan

Kemampuan memahami rambu lalu lintas bertujuan untuk mengembangkan sikap mandiri anak tunagrahita dalam bertransportasi. Anak tunagrahita kategori ringan dapat diajarkan kemampuan dasar dalam bertransportasi, salah satunya dengan memberikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan. Pemahaman yang dimasudkan yaitu anak tunagrahita kategori ringan dapat mengerti, menyebutkan, membedakan arti dan fungsi rambu lalu lintas, dan mengimplementasikan pada kehidupan sehari-hari. Menurut Subdit Diknas Ditlantas Polri (2011: 41), fungsi rambu lalu lintas tersebut meliputi, rambu peringatan, rambu larangan, rambu perintah, rambu petunjuk, rambu tambahan, dan rambu sementara. Selanjutnya, kajian lebih lanjut tentang fungsi rambu lalu lintas akan diuraikan sebagai berikut.

- a. Rambu peringatan. Rambu peringatan digunakan untuk menunjukkan adanya suatu bahaya di jalan yang akan dilalui atau rambu yang memberikan himbauan kepada pengguna jalan untuk berhati-hati dalam bertransportasi. Rambu peringatan terdiri atas tikungan ke kiri,

lampu lalu lintas, tikungan tajam ke kanan, tikungan ganda, tanjakan curam, jalan licin, persimpangan, dan lain sebagainya.

- b. Rambu larangan. Rambu larangan merupakan bentuk peraturan yang menyatakan bahwa para pengguna jalan tidak diizinkan untuk melakukan hal-hal tertentu dan harus mematuhi peraturan sesuai dengan fungsi rambu-rambu lalu lintas. Rambu larangan terdiri atas dilarang masuk, dilarang parkir, dilarang berbalik arah, dilarang berhenti, dan lain sebagainya.
- c. Rambu perintah. Rambu perintah merupakan bentuk peraturan yang jelas bagi pengguna jalan untuk mematuhi perintah sesuai dengan rambu lalu lintas. Rambu perintah terdiri atas dilarang masuk, berhenti, dilarang berhenti, dilarang berbalik arah, dan rambu lalu lintas.
- d. Rambu petunjuk. Rambu petunjuk digunakan untuk memberikan petunjuk mengenai arah jurusan, jalan, fasilitas umum, dan lain sebagainya. Rambu petunjuk terdiri atas arah yang diwajibkan, tempat parkir, tempat penyeberangan, wajib dan khusus untuk pejalan kaki, dan petunjuk jurusan.
- e. Rambu tambahan. Rambu tambahan merupakan rambu lalu lintas yang memuat keterangan yang digunakan pada waktu-waktu tertentu, jarak, dan jenis kendaraan tertentu ataupun perihal lain sebagai hasil manajemen dan rekayasa lalu lintas.

f. Rambu sementara. Rambu sementara digunakan pada keadaan dan kegiatan tertentu. Pemasangan rambu sementara tidak tetap dan hanya bersifat sementara.

Tujuan tentang pemahaman rambu lalu lintas dapat diuraikan melalui kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita. Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar tersebut adalah sebagai berikut.

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

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri.	1.1. Mengenal rambu lalu lintas di lingkungan sekitar. 1.2. Menerapkan kemampuan pengembangan diri dalam kehidupan sehari-hari.

(Harmini dkk, 2009: 53)

Pada kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita menyebutkan bahwa anak tunagrahita perlu mengembangkan kemampuan pengembangan diri. Kemampuan pengembangan diri tersebut adalah kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu-rambu lalu lintas di lingkungan sekitar. Kemampuan memahami rambu-rambu lalu lintas diharapkan bukan hanya dijadikan pengetahuan bagi anak tunagrahita kategori ringan, melainkan dapat diimplementasikan pada kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan kajian di atas maka dapat ditegaskan bahwa tujuan pembelajaran tentang rambu lalu lintas bagi anak tunagrahita kategori

ringan adalah anak tunagrahita kategori ringan mampu memahami arti rambu lalu lintas. Pemahaman tentang arti rambu lalu lintas tersebut diharapkan dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari. Arti lambang rambu lalu lintas dapat disesuaikan dengan fungsi rambu lalu lintas. Fungsi rambu lalu lintas tersebut meliputi, fungsi rambu untuk memberikan peringatan, larangan, perintah, dan petunjuk bagi pengguna jalan.

Tujuan pembelajaran tentang rambu lalu lintas dapat diuraikan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita kategori ringan. Tujuan tersebut menegaskan bahwa anak tunagrahita kategori ringan dapat mengembangkan kemampuan pengembangan diri untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Pengembangan kemampuan memahami rambu lalu lintas dapat dilakukan dengan mengimplementasikan pengetahuan dasar tentang rambu lalu lintas pada kehidupan sehari-hari anak tunagrahita kategori ringan.

3. Penerapan Pembelajaran Tentang Rambu Lalu Lintas Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan

Rambu lalu lintas merupakan salah satu materi pembelajaran dari mata pelajaran pengembangan diri anak tunagrahita.

Menurut Maria J. Wantah (2007: 236) kegiatan-kegiatan yang dapat dilatihkan pada anak tunagrahita kategori ringan dalam pembelajaran pengembangan diri berlalu lintas meliputi, anak tunagrahita dapat menyebutkan rambu lalu lintas, anak tunagrahita dapat melihat situasi

dan kondisi jalan raya, anak tunagrahita dapat mengimplementasikan pengetahuan berlalu lintas.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka tujuan pembelajaran tentang rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan pada penelitian ini adalah anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan arti gambar rambu lalu lintas dan membedakan arti rambu lalu lintas sesuai dengan artinya. Rambu lalu lintas tersebut meliputi lampu lalu lintas atau “*traffic light*”, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu untuk parkir. Rambu lalu lintas tersebut dianimasikan menyerupai kondisi di jalan raya.

Pembelajaran rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan dilakukan dengan menggunakan media “Film Animasi Rambu-Rambu Lalu Lintas”. Media “Film Animasi Rambu-Rambu Lalu Lintas” menggunakan *setting* di jalan raya. Selain itu, media “Film Animasi Rambu-Rambu Lalu Lintas” dilengkapi dengan berbagai jenis kendaraan dan situasi di jalan raya, oleh karena itu, anak tunagrahita kategori ringan dapat mengamati dan mengetahui situasi dan kondisi di jalan raya. Penggunaan media “Film Animasi Rambu-Rambu Lalu Lintas” pada pembelajaran tentang rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan dapat bersifat lebih konkret dan rill.

Pemahaman tentang rambu lalu lintas diharapkan dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari anak tunagrahita kategori ringan. Kemampuan untuk mengimplementasikan kemampuan tersebut

membutuhkan pembiasaan dan pengawasan dari orangtua maupun dari pendidik. Pada penelitian ini kemampuan memahami rambu-rambu lalu lintas dapat diimplementasikan melalui aplikasi *game*. *Game* tersebut dirancang sesuai dengan situasi dan kejadian di jalan raya. Anak tunagrahita kategori ringan dapat dikatakan memahami rambu lalu lintas apabila anak dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dari aplikasi *game* yang berupa pertanyaan *true-false*.

Perlengkapan yang digunakan dalam pembelajaran pengembangan diri berlalu lintas antara lain adalah tampilan mengenai situasi di jalan raya yang dilengkapi dengan jenis-jenis kendaraan, dan rambu lalu lintas (Maria J. Wantah, 2007: 37). Tampilan mengenai situasi di jalan raya, jenis-jenis kendaraan, dan rambu lalu lintas dapat ditampilkan dengan menggunakan media film animasi. Media film animasi dirancang sesuai dengan kondisi jalan raya dan rambu lalu lintas yang sering kali dilihat oleh anak tunagrahita kategori ringan.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat ditegaskan bahwa pembelajaran tentang rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan dapat menggunakan media “film animasi rambu-rambu lalu lintas”. Media film animasi dirancang menyerupai kondisi dan situasi di jalan raya dan dilengkapi dengan rambu lalu lalu lintas. Rambu lalu lintas tersebut meliputi, rambu lampu lalu lintas atau “*traffic light*”, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyebrangan, rambu dilarang parkir, dan rambu untuk parkir.

Kegiatan dalam pembelajaran tentang rambu lalu lintas meliputi, anak tunagrahita kategori ringan mampu menyebutkan arti dan membedakan arti rambu lalu lintas. Selain itu, anak tunagrahita kategori ringan dapat mengimplementasikan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada kehidupan sehari-hari, namun dalam hal ini dapat diimplementasikan dengan menggunakan aplikasi *game*.

D. Kajian Tentang Media Pembelajaran.

1. Pengertian Media Pembelajaran.

Menurut Dina Indriana (2011: 13) media adalah alat komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara. Media pembelajaran merupakan proses penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik (Dina Indriana, 2011: 15). Hamzah & Nina (2010: 122) berpendapat bahwa media dalam proses pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan informasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa media adalah alat perantara untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digunakan untuk

mengimplementasikan proses pembelajaran dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran (Arief S. Sadiman dkk., 2009: 7). Pendapat yang serupa dikemukakan oleh Daryanto (2010: 6), ia berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, bakat, dan pikiran dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil pembelajaran menjadi lebih baik. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat menggerakkan motivasi peserta didik untuk belajar, perhatian peserta didik dapat terfokuskan pada proses pembelajaran, dan media dapat memberikan stimulus agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang menjadi perantara penyampaian pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Media

pembelajaran dapat merangsang perhatian peserta didik untuk terfokus pada proses pembelajaran, merangsang pikiran peserta didik dalam menerima materi dan mengikuti kegiatan belajar, dan dapat menggerakkan pikiran dalam mengembangkan kemampuannya, dengan demikian kualitas dan kuantitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Media pembelajaran juga merupakan salah satu sumber belajar yang dapat disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu dan menfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran tersebut antara lain adalah demonstrasi, kejelasan dan pembelajaran aktif (Dina Indriana, 2011: 37).

Adapun kajian lebih lanjut tentang manfaat media dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut.

a. Demonstrasi.

Media pembelajaran merupakan alat untuk mendemonstrasikan suatu konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan, dan memaparkan suatu kejadian tertentu. Media pembelajaran dapat dijadikan alat

peraga yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran pada proses belajar dan mengajar.

b. Kejelasan.

Media pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu, media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang diajarkan, dengan demikian pembelajaran dapat memberikan penjelasan yang bersifat lebih konkret.

c. Pembelajaran aktif.

Media pembelajaran dapat memberikan sesuatu yang lebih banyak dan efektif dibandingkan hanya dengan verbalisme guru. Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif secara fisik, mental, dan emosional.

Menurut Arief S. Sadiman (2009: 14) pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat menyampaikan pesan dengan berbagai perbedaan gaya belajar peserta didik, minat, keterbatasan daya indera, cacat tubuh, hambatan jarak geografis, dan waktu. Secara umum, manfaat media pembelajaran antara lain adalah untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dirancang secara tepat dan bervariasi dapat membuat peserta didik lebih aktif, dan media pembelajaran dapat menimbulkan persepsi konsep yang sama pada peserta didik.

Pendapat tersebut menjelaskan bahwa suatu media pembelajaran dapat dijadikan sumber belajar pada suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan gaya

belajar dan minat peserta didik, keterbatasan ruang dan waktu, keterbatasan daya indera, memperjelas suatu konsep, dan memotivasi peserta didik untuk belajar, dapat menimbulkan persepsi konsep yang sama pada peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya dirancang dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut (Daryanto, 2010: 10). Pengembangan media diharapkan dapat mengatasi hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran. Secara khusus, media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menampilkan peristiwa dimasa lampau, mengamati peristiwa atau benda yang berbahaya, menjelaskan benda yang terlalu besar dan terlalu kecil, mendengarkan suara yang sulit ditangkap oleh indera pendengaran secara langsung, dapat menjelaskan peristiwa yang terlalu cepat atau terlalu lambat, dapat digunakan secara berkelompok dan mengamati objek secara bersamaan, serta proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan dan minat peserta didik.

Media pembelajaran dapat dijadikan sumber belajar yang memberikan rangsangan positif kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran dapat mendukung pengajaran individual yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki. Menurut Sudarwan Danim (2010: 4) media pembelajaran tidak hanya bermanfaat pada proses pembelajaran, melainkan dapat bermanfaat dan berfungsi sebagai masukan pengembangan kurikulum secara ilmiah, sistematis, dan rasional sesuai dengan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi pendidikan.

Berdasarkan kajian di atas maka dapat ditegaskan bahwa keberhasilan suatu proses pembelajaran, salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dijadikan

alat untuk mendemonstrasikan suatu konsep, teori, langkah penggunaan, dan suatu objek kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, serta peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dijadikan sumber belajar yang memberikan rangsangan positif kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran dapat mendukung pengajaran individual yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk memperjelas penyajian pesan atau informasi agar tidak terlalu bersifat verbalistik, dan memberikan penjelasan secara konkrit. Secara umum, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, dapat menjelaskan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, serta menjelaskan peristiwa yang pergerakannya terlalu cepat atau terlalu lambat. Media pembelajaran dapat memaparkan kejadian dimasa lampau, dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan, media pembelajaran dapat dijadikan sumber belajar dalam proses pembelajaran, dan pengembangan kurikulum.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.

Kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Dina Indriana (2011: 28) adalah sebagai berikut.

a. Kesesuaian dengan tujuan pengajaran.

Kesesuaian dengan tujuan pengajaran adalah menyesuaikan dengan tujuan pengajaran adalah menyesuaikan media pembelajaran dengan tujuan instruksional umum atau khusus yang ada dalam setiap mata pelajaran. Dapat juga disesuaikan dengan tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Menyesuaikan juga dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan berbagai indikator.

b. Kesesuaian dengan materi yang diajarkan.

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, yaitu bahan atau yang akan disampaikan dalam proses belajar dan mengajar. Selain itu, juga harus memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat kedalaman yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

c. Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu.

Fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu yang tersedia merupakan faktor yang sangat penting dalam efektivitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran.

d. Kesesuaian dengan karakteristik siswa.

Pendidik harus mengetahui karakteristik siswa untuk dapat menyesuaikan dengan media yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar.

e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.

Gaya belajar siswa sangat mempengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran.

Pendapat di atas menegaskan bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa kriteria, diantaranya adalah kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran antara lain adalah dalam pemilihan media pembelajaran harus menyesuaikan dengan tujuan instruksional umum atau khusus, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator. Pemilihan media

pembelajaran disesuaikan pula dengan tujuan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pemilihan media pembelajaran juga perlu memperhatikan dan menyesuaikan tingkat kedalaman materi yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu yang tersedia. Misalnya, pemilihan media film animasi dalam proses pembelajaran rambu lalu lintas, maka fasilitas pendukung yang dibutuhkan adalah komputer, LCD, maupun VCD player.

Kriteria lain pemilihan media pembelajaran yaitu perlu adanya kesesuaian antara media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik. Pendidik harus mengetahui karakteristik peserta didik sebelum menentukan atau memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, misalnya anak tunagrahita yang juga mengalami hambatan pada penglihatan, maka pemilihan media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media audio. Selain itu, gaya belajar siswa juga sangat mempengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran. Misalnya, anak tunagrahita yang sulit menghafal dan mengingat suatu konsep, maka pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media film animasi. Media film animasi dapat diputar dan dihentikan secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan, dengan demikian anak mampu menguasai materi tanpa harus menghafal dan pembelajaran akan lebih menarik.

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2010: 4) kriteria-kriteria dalam memilih media pembelajaran diantaranya adalah sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran, memudahkan peserta didik, media mudah diperoleh, kemampuan dalam penggunaan media, dapat dioptimalkan manfaatnya, dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, pemilihan media dalam proses pembelajaran perlu memperhatikan beberapa pertimbangan, diantaranya adalah, media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran yang akan digunakan hendaknya dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih mampu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran dapat dibuat oleh pendidik dan media pembelajaran mudah diperoleh ketika akan digunakan. Selain itu, pendidik harus dapat memiliki kreativitas untuk menciptakan suatu media pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan hendaknya dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran selanjutnya.

Selain hal tersebut, keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran juga merupakan faktor penting yang harus dikuasai oleh pendidik. Pendidik harus dapat memahami dan mampu menggunakan suatu media pembelajaran, sebelum media tersebut digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Misalnya, dalam media berbasis komputer dan multimedia interaktif, pendidik harus mempunyai keterampilan untuk mengoperasikan komputer.

Media pembelajaran hendaknya dimanfaatkan seoptimal mungkin dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus dapat memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang terdapat dalam media tersebut, dengan demikian, melalui media pembelajaran, materi pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik, kemampuan, dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal tersebut berkaitan dengan pengadaan media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menerima materi dan mengikuti proses pembelajaran, sehingga kemampuan peserta didik dapat dioptimalkan.

Menurut Andi Prastowo (2013: 58) pertimbangan dalam memilih media pembelajaran hendaknya berpedoman pada tiga prinsip. Ketiga prinsip tersebut meliputi, prinsip relevansi, konsistensi, dan kecakupan. Kajian lebih lanjut tentang prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Prinsip relevansi. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dicapai. Hal tersebut berhubungan dengan materi pembelajaran yang dijabarkan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam pembelajaran, dengan demikian pemilihan media pembelajaran dapat sesuai dengan materi pembelajaran.
- b. Prinsip konsistensi. Kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik dengan media pembelajaran yang telah dipilih harus selaras dan sesuai, dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- c. Prinsip kecakupan. Pemilihan media pembelajaran hendaknya dapat mencakup semua unsur-unsur materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik, sehingga media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran yang diajarkan.

Pendapat tersebut menegaskan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan prinsip relevansi yang

menyesuaikan kempetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dicapai pada proses pembelajaran. Pada pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan juga prinsip konsistensi, yaitu adanya kesesuaian antara media pembelajaran yang akan digunakan dengan kompetensi dasar dan indikator ketercapaian. Selain itu, media pembelajaran yang akan digunakan hendaknya dapat mencakup semua unsur-unsur materi pembelajaran

Kriteria dalam merancang media film sebagai media pembelajaran antara lain adalah substansi, alur cerita, kebenaran materi, durasi waktu (Andi Prastowo, 2013: 386). Kajian lebih lanjut tentang hal tersebut adalah bahwa substansi materi yang disajikan dalam film animasi harus relevan dengan kemampuan peserta didik. Hal tersebut disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik peserta didik, dengan demikian materi pembelajaran dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang disajikan dalam media film animasi hendaklah mengandung alur cerita yang menarik dan berdasarkan atau diturunkan dari standar kompetensi atau kompetensi dasar dalam kurikulum. Kebenaran materi yang sajikan melalui media film animasi harus dapat dipertanggungjawabkan dan sesuai dengan sumber belajar atau referensi yang ada. Media film animasi dirancang dengan menggunakan durasi waktu yang tidak terlalu lama dan maksimal 20 menit.

Berdasarkan kajian di atas maka dapat ditegaskan bahwa dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria tertentu. Kriteria-kriteria tersebut antara lain adalah menyesuaikan media pembelajaran dengan komponen pendidikan. Komponen pendidikan meliputi tujuan, materi, sarana dan prasarana, pendidik, dan peserta didik. Selain itu, dalam pemilihan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan kesesuaian media dengan materi yang diajarkan, kesesuaian media dengan fasilitas pendukung,

kondisi lingkungan, dan waktu, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, media pembelajaran yang digunakan hendaknya dapat memudahkan peserta didik, media yang akan digunakan mudah diperoleh, kemampuan keterampilan dalam penggunaan media, dan dalam penggunaannya dapat dioptimalkan kelebihan dari media pembelajaran tersebut.

Pemilihan media pembelajaran hendaklah mempertimbangkan tiga prinsip, antara lain adalah prinsip relevansi, prinsip konsisten, dan prinsip kecakupan. Sedangkan, kriteria dalam merancang media film animasi antara lain adalah substansi, alur cerita, kebenaran materi, durasi waktu. Media film animasi dalam pembelajaran tentang rambu lalu lintas telah dirancang berdasarkan kriteria-kriteria tersebut, dengan demikian diharapkan penerapan penggunaan media “Film Animasi Rambu-Rambu Lalu Lintas” akan efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2010: 3) ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut meliputi, media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan pemanfaatan lingkungan sebagai media belajar. Penjabaran dari jenis-jenis media pembelajaran tersebut antara lain sebagai berikut.

Pertama, media grafis (media dua dimensi) meliputi, gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik. *Kedua*, media tiga

dimensi antara lain adalah bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, diorama. *Ketiga*, media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, film, dan penggunaan OHP. *Keempat*, media lingkungan sebagai media pembelajaran.

Pendapat di atas menegaskan bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut antara lain adalah media grafis (media dua dimensi), yang terdiri dari gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik. Media tiga dimensi terdiri dari media pembelajaran yang menggunakan model penampang, model susun, model kerja, dan diorama. Media proyeksi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *slide*, *film strips*, film, dan penggunaan proyeksi dalam proses pembelajaran. Selain itu, lingkungan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Misalnya dalam pembelajaran mata pelajaran IPA, peserta didik dapat belajar untuk mengenal macam-macam tumbuhan yang berada di lingkungan sekolah.

Menurut Anderson dalam Arief S. Sadiman (2009: 95) media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, antara lain sebagai berikut.

- a. Media audio, meliputi pita audio (rol atau kaset), piringan audio, dan radio (rekaman siaran).
- b. Media cetak, meliputi buku teks terprogram, buku pegangan/manual, dan buku tugas. Misalnya, LKS dan modul pembelajaran.
- c. Media audio-cetak, meliputi buku latihan lengkap dengan kaset atau pita audio, dan pita dengan gambar bahan yang dilengkapi suara pita audio.
- d. Media proyek visual diam, meliputi film bingkai (*slide*) dan film rangkai (berisi pesan verbal).
- e. Media proyeksi visual diam dengan audio, meliputi film bingkai (*slide*) suara, dan film rangkai suara.
- f. Media visual gerak, meliputi film bisu dengan judul (*caption*).

- g. Media visual gerak dengan audio, meliputi film suara dan video. Misalnya, film animasi, film documenter, dan film pendidikan.
- h. Media benda, meliputi benda nyata dan model tiruan (*mack-ups*).
- i. Media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan, misalnya pada pembelajaran IPA, dapat memanfaatkan tanaman di lingkungan sekitar untuk mempelajari bagian-bagian tanaman.
- j. Media pembelajaran berbasis komputer meliputi, program instruksional terkomputer (CAI), misalnya *e-learning*.

Pendapat tersebut menegaskan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari media audio, media cetak, media audio-cetak, media proyek visual diam, media visual diam dengan audio, media visual gerak, media visual gerak dengan audio, media benda, media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan, dan media pembelajaran dengan berbasis komputer. Media audio terdiri dari media pita audio, piringan audio, dan radio sebagai media pembelajaran. Media cetak misalnya lembar kerja siswa dan modul pembelajaran. Media audio-cetak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu buku latihan yang dilengkapi dengan kaset. Media proyek visual diam, meliputi film bingkai dan film rangkai. Media proyeksi visual diam dengan audio, terdiri dari film bingan suara dan film rangkai suara. Media visual gerak, yaitu film yang hanya menampilkan pesan secara visual, seperti film tanpa suara dengan judul. Media visual gerak dengan audio, misalnya media film animasi, film dokumenter, dan film pendidikan. Benda nyata dan benda tiruan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Lingkungan juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Selain itu, media

pembelajaran dengan bermasis komputer, seperti program instruksional terkomputer.

Menurut Dina Indriana (2011: 55) klasifikasi media pembelajaran berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya antara lain adalah media grafis, media cetak, media proyeksi diam, media audio, media gambar hidup atau film, media televisi, dan media multimedia. Selanjutnya, dapat dikaji tentang klasifikasi media pembelajaran sebagai berikut.

a. Media grafis.

Menurut Daryanto (2010: 19) media grafis merupakan penyajian pesan secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau simbol visual.

b. Media cetak.

Jenis-jenis media cetak meliputi buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedi, buku suplemen, dan buku pengajaran terprogram.

c. Media proyeksi diam.

Media yang tergolong sebagai media yang diproyeksikan antara lain adalah *overhead transparansi* (OHT), *slide*, *filmstrips*, dan *opaque* (Hamzah & Nina, 2010: 131).

d. Media audio.

Menurut Daryanto (2010: 37) audio berasal dari kata *audible*, yang artinya suara yang dapat didengar secara langsung oleh manusia.

Media audio pada awalnya adalah proses perekaman suara-suara atau bunyi dengan menggunakan alat perekam yang kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik.

e. Media gambar hidup/film.

Menurut Dina Indriana (2011: 91) film merupakan serangkaian gambar diam yang dproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan secara audio visual dan gerak. Salah satu jenis media film adalah media film animasi.

f. Media televisi.

Televisi sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan, antara lain adalah bersifat langsung dan nyata, memperluas jangkauan kelas (melintasi berbagai daerah dan negara), dan manarik minat anak (Yudhi Munadi, 2013: 141).

g. Multimedia.

Multimedia dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, dan proses pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Daryanto, 2010: 52). Pengembangan dari multimedia antara lain adalah media VCD interaktif, media video, dan media film animasi.

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, antara lain

adalah media grafis, media cetak, media visual, media proyeksi, media tiga dimensi, media audio, media berbasis multimedia dan media audio visual. Jenis-jenis media pembelajaran masih dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran anak tunagrahita kategori ringan. Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat memanfaatkan kelebihan-kelebihan dan mampu mengatasi kekurangan pada media yang dikembangkan. Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran dapat disuaikan dengan karakteristik, kemampuan peserta didik, dan tujuan pembelajaran.

Media film animasi merupakan pengembangan dari jenis media gambar hidup/film dan multimedia. Hal tersebut dikarenakan, media film animasi merupakan suatu media yang dapat menyampaikan pesan atau informasi secara audio dan visual. Selain itu, media film animasi merupakan media pembelajaran yang berbasis multimedia. Media film animasi merupakan media yang didalamnya mengandung beberapa unsur dari media pembelajaran. Unsur-unsur tersebut meliputi, media grafis, media audio, dan media visual.

E. Kajian Tentang Media Film Animasi

1. Pengertian Media Film Animasi

Menurut Dina Indriana (2011: 91) film merupakan serangkaian gambar diam yang diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan secara audio

visual dan gerak. Seterusnya Dina Indriana (2011: 100) menyatakan bahwa, film animasi merupakan tampilan yang mengkombinasikan unsur teks, grafik, dan suara dalam penyampaian informasi dan pesan. Film animasi yang dirancang dan digunakan sebagai media teknologi sangat efektif untuk mempelajari dan memahami materi pembelajaran yang relevan.

Media film animasi merupakan media pembelajaran yang berbasis audio dan visual. Media film mampu menyampaikan pesan secara hidup dan lebih konkrit. Selain itu, media “Film Animasi Rambu-Rambu Lalu Lintas” dirancang dengan mengkombinasikan berbagai unsur, diantaranya adalah teks, grafik, suara, dan gerakan-gerakan yang selaras dengan suara atau efek yang diberikan media film animasi tersebut. Penyampaian pesan atau informasi melalui media film animasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu memotivasi anak tunagrahita kategori ringan dalam proses pembelajaran.

Menurut Sharon dkk. (2011: 408) animasi pada dasarnya dibuat dari serangkaian foto, gambar, atau gambar dari aplikasi komputer. Jika sebuah benda atau gambar ditampilkan pada sebuah bingkai tunggal, kemudian dipindahkan pada jarak yang sangat pendek dan ditampilkan kembali, benda tersebut akan terlihat seolah-olah terus menerus berpindah-pindah tempat. Sesuai dengan perkembangan teknologi, animasi digunakan sebagai media pembelajaran untuk menggambarkan proses yang kompleks.

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa pembuatan film animasi pada dasarnya berasal dari serangkaian foto atau gambar yang dibuat sesuai dengan topik atau tema dalam film animasi tersebut. Serangkaian gambar diatur sedemikian rupa sehingga gambar-gambar tersebut nampak

hidup dan bergerak. Serangkaian gambar tersebut kemudian dilengkapi dengan suara pengiring, teks, dan grafik untuk memperjelas materi yang disajikan melalui film animasi. Sesuai dengan kemajuan teknologi, film animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi komputer dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Pendapat yang hampir serupa dikemukakan oleh Nunung Apriyanto (2012: 94).

Ia berpendapat bahwa film animasi merupakan film hasil dari pengolahan tangan menjadi gambar yang bergerak. Pada awalnya, film animasi terbuat dari gambar-gambar yang apabila diputar akan mempunyai efek gambar yang bergerak. Akan tetapi, sesuai dengan perkembangan teknologi, film animasi dapat dibuat dan dirancang dengan menggunakan bantuan komputer. Animasi merupakan perwujudan dari ilustrasi yang memaparkan atau menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) dengan kecepatan tinggi.

Film animasi merupakan proses pembentukan gambar yang bergerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek suara, *background* lokasi dan *setting* film animasi, gerakan transisi, dan suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Animasi digunakan untuk memberikan gambaran suatu objek sehingga terlihat seolah-olah hidup. Film animasi erat kaitannya dengan kartun. Selain itu, animasi merupakan kartun yang bergerak. Kartun sendiri dapat diartikan sebagai gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas atau sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Menurut Nana Sudjana & Ahmad

Rivai (2010: 61) kartun efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditegaskan bahwa media film animasi merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan secara audio dan visual. Media film animasi merupakan alat pembelajaran yang dirancang dengan berbagai unsur teks, gambar, dan suara yang selaras dengan gerakan gambar. Begitu pula dengan media “Film Animasi Rambu-Rambu Lalu Lintas”, media film animasi tersebut dilengkapi dengan teks, dan efek suara yang sesuai dengan gerakan gambar pada media film tersebut. Media film animasi identik dengan kartun, dalam media “Film Animasi Rambu-Rambu Lalu Lintas” kartun yang digunakan meliputi unsur-unsur sekelompok siswa, seorang pendidik, kondisi jalan raya, berbagai kendaraan, dan rambu lalu lintas.

2. Alasan Pemilihan Media Film Animasi Pada Pembelajaran Rambu Lalu Lintas bagi Anak Tunagrahita Kategori Ringan.

Alasan pemilihan media film animasi pada pembelajaran tentang rambu lalu lintas bagi anak tunagrahita kategori ringan salah satunya adalah belum digunakannya media film animasi dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran dalam memahami rambu lalu lintas. Media pembelajaran yang tersedia di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta adalah media tiga dimensi yang berupa miniatur rambu lalu lintas dan media cetak yang berupa poster. Media yang telah

ada tersebut belum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan di kelas IV SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta belum mengembangkan materi pembelajaran pengembangan diri dalam berlalu lintas, termasuk materi rambu lalu lintas. Dengan demikian, peneliti bermaksud untuk menggunakan media film animasi untuk meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

Selain hal tersebut, media film animasi memiliki beberapa kelebihan. Menurut Sharon dkk. (2011: 411) kelebihan dari penggunaan media film antara lain adalah media film dapat bergerak, proses, mengatasi hal-hal yang membahayakan, pembelajaran keterampilan, dan pembelajaran efektif. Kajian tentang kelebihan media film tersebut adalah sebagai berikut.

a. Bergerak.

Gambar-gambar dalam media film animasi dapat memberikan gerakan-gerakan yang dinamis. Media yang dapat bergerak memiliki kelebihan yang lebih jelas bila dibandingkan gambar diam dalam menampilkan atau menjelaskan konsep.

b. Proses.

Sebuah proses dapat ditampilkan lebih efektif dengan menggunakan langkah-langkah (menggambarkan sebuah proses). Penggambaran proses tersebut dapat dirancang secara lebih detail yang pergerakkan

gambar dapat dibuat lebih lamban, dengan demikian proses tersebut lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.

c. Mengatasi hal-hal yang membahayakan.

Film memungkinkan para peserta didik untuk mengamati fenomena, kejadian, atau peristiwa yang bersifat berbahaya untuk dilihat secara langsung, misalnya peristiwa bencana alam, dan kondisi di jalan raya, termasuk dalam memahami rambu lalu lintas.

d. Pembelajaran keterampilan.

Penelitian mengindikasikan bahwa penguasaan keterampilan fisik mengharuskan pengamatan dan latihan berulang-ulang. Melalui film, peserta didik dapat melakukan pengamatan proses atau langkah-langkah untuk melakukan keterampilan berulang kali.

e. Pembelajaran efektif.

Media film animasi dapat memberikan pembelajaran yang efektif. Hal tersebut dikarenakan media film dapat mengkombinasikan berbagai unsur yang terdapat di media pembelajaran lainnya, unsur tersebut meliputi grafis, teks, gambar, visual dan audio. Film dapat bermanfaat dalam pembentukan sikap personal dan sosial.

Menurut Azhar Arsyad (2002: 48) kemampuan film maupun melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Film mempunyai berbagai kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, kelebihan tersebut meliputi dapat memberikan pengalaman belajar, menggambarkan suatu proses, memotivasi, menyajikan suatu peristiwa, dan disesuaikan dengan kebutuhan.

Pendapat tersebut menjelaskan bahwa media film dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika

membaca, berdiskusi, dan praktik. Film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan. Film dapat menggerakkan motivasi peserta didik dan dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif, misalnya dapat menumbuhkan rasa empati kepada peserta didik ketika mereka melihat film tentang penderitaan korban bencana alam. Film dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung. Selain itu, film dapat dijadikan media pembelajaran dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

Menurut Arief S. Sadiman dkk. (2009: 61) film dapat mempersatukan berbagai media pembelajaran, diantaranya adalah foto, bagan, gambar, tabel, simbol, dan kartun. Kelebihan media film animasi dalam proses pembelajaran diantaranya adalah membantu kesulitan belajar peserta didik, media yang efektif, menyampaikan peristiwa lampau, menggunakan teknik, menarik perhatian, dan dapat diputar berulang-ulang.

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa media film dapat mengkombinasikan berbagai media pembelajaran, diantaranya adalah gambar atau foto, simbol, kartun, grafis, dan audio, dengan demikian media film efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut juga menjelaskan bahwa media film animasi mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya adalah film animasi dapat membantu kesulitan anak yang mengalami hambatan dalam kemampuan kognitif. Hal tersebut dikarenakan, film animasi yang dapat menarik perhatian, merangsang atau memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, film animasi bersifat lebih realistik dan hidup, dapat diulang-

ulang sesuai dengan kebutuhan, dan dapat dihentikan sesuai dengan kebutuhan, sehingga media film animasi dapat menyampaikan pesan dengan jelas dan dapat membantu anak tunagrahita untuk memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Kelebihan media film animasi yang lain yakni film animasi sangat efektif dalam menjelaskan suatu proses. Film animasi mampu menjelaskan suatu proses secara bertahap-tahap atau menggunakan langkah-langkah kecil. Film animasi dapat menyampaikan kejadian atau peristiwa masa lampau, seperti cerita bersejarah. Selain itu, film animasi dibuat dengan menggunakan berbagai teknik, diantaranya warna, gerak lamban, dan animasi, dengan demikian pesan atau informasi yang disajikan melalui media film animasi dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada proses pembelajaran, film animasi dapat dimanfaatkan untuk tiga tujuan utama (Andi Prastowo, 2013: 308), diantaranya adalah tujuan pengembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Kajian tentang tujuan tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, film animasi dapat digunakan untuk tujuan pengembangan kognitif. Film animasi dapat digunakan untuk pengenalan suatu konsep, mengajarkan aturan dan prinsip, dan dapat menunjukkan interaksi antar manusia (Andi Prastowo, 2013: 308). Film animasi dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir dan belajar tentang pengetahuan dan pemahaman suatu ilmu atau materi pembelajaran.

Kedua, film animasi digunakan pada tujuan pengembangan psikomotorik. Penyampaian materi pembelajaran melalui media film animasi dapat melatih kemampuan psikomotorik peserta didik.

Andi Prastowo (2013: 308) menyatakan bahwa film dapat dimanfaatkan untuk menampilkan suatu gerak, memperjelas percepatan ataupun memperlambat suatu gerak. Selain itu, peserta didik dapat memberikan umpan balik secara visual untuk menunjukkan kemampuan peserta didik terhadap pemahaman materi yang telah disajikan melalui media film animasi.

Misalnya menirukan gerakan yang disajikan media film animasi, ataupun mengikuti langkah-langkah dan prosedur dalam melaksanakan suatu keterampilan.

Ketiga, film animasi dapat dimanfaatkan untuk tujuan pengembangan afektif. Film dapat digunakan untuk mempengaruhi sikap dan emosi peserta didik (Andi Prastowo, 2013: 308). Media “Film Animasi Rambu-Rambu Lalu Lintas” diharapkan dapat memberikan pengaruh kepada peserta didik untuk bersikap tertib dalam bertransportasi, salah satunya adalah dengan mematuhi rambu lalu lintas yang ada. Selain itu, dapat menumbuhkan kepercayaan diri kepada peserta didik untuk pergi dan pulang dari sekolah. Hal tersebut sebagai dampak dari peserta didik telah mampu memahami fungsi rambu lalu lintas, sehingga akan timbul kepercayaan diri pada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditegaskan bahwa kelebihan media film animasi antara lain adalah dapat menyampaikan pesan atau informasi secara audio dan visual, sehingga lebih menarik perhatian dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi

pembelajaran. Selain itu, media film animasi dapat menjelaskan suatu konsep secara konkret, dapat memaparkan dan merealisasikan kejadian nyata, meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran, dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Media film animasi merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik dan proses pembelajaran dapat lebih menarik.

Kelebihan media film animasi dalam proses pembelajaran diantaranya adalah membantu kesulitan belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, media yang efektif dalam menyampaikan peristiwa lampau, menyampaikan peristiwa atau kejadian yang membahayakan, menggunakan berbagai teknik, serta dapat diputar berulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, dengan demikian pesan yang disajikan melalui media film animasi dapat lebih jelas dan bersifat konkret. Selain itu, media film animasi dapat dimanfaatkan untuk tiga tujuan utama, yaitu tujuan pengembangan kognitif, tujuan pengembangan psikomotor, dan tujuan pengembangan afeksi.

Berdasarkan karakteristik belajar anak tunagrahita kategori ringan yang diantaranya adalah sulit untuk berkonsentrasi dan memusatkan perhatian, mudah lupa, maka karakteristik tersebut dapat diatasi pada hal-hal yang lebih menarik (Nunung Apriyanto, 2012: 97). Menciptakan suasana belajar yang menarik, salah satunya dapat dilakukan dengan menerapkan media film animasi dalam proses pembelajaran anak

tunagrahita. Melalui media film animasi diharapkan akan dapat menarik perhatian anak, sehingga anak tunagrahita kategori ringan lebih mudah dalam memusatkan perhatian dan tidak mudah lupa dengan pesan atau informasi yang telah diterima. Selain itu, media film animasi direalisasikan menyerupai keadaan nyata, dan dapat diputar berulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.

Alasan pemilihan media film animasi dalam pembelajaran tentang rambu lalu lintas karena media film animasi merupakan media yang berbasis multimedia. Menurut Daryanto (2010: 64) pemanfaatan media dengan berbasis multimedia merupakan salah satu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dengan berbasis multimedia bertujuan untuk memudahkan para peserta didik dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas pendidik dalam merancang pembelajaran yang interaktif.

Penggunaan media yang berbasis multimedia dapat menumbuhkan kreativitas pendidik dalam merancang pembelajaran yang interaktif. Pendidik dapat merancang media yang menarik dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, termasuk media film animasi. Melalui media yang berbasis multimedia, pendidik dapat merancang atau menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, dengan demikian peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Penerapan Media Film Animasi dalam Memahami Rambu Lalu Lintas Bagi Anak Tunagrahita Kategori Ringan.

a. Langkah-Langkah Penggunaan Media Film Animasi dalam Memahami Rambu Lalu Lintas Bagi Anak Tunagrahita Kategori Ringan.

Langkah-langkah penggunaan media film menurut Yudhi Munadi (2013: 119) antara lain sebagai berikut.

- 1) Menampilkan film yang telah dipersiapkan.
- 2) Mengadakan diskusi dan pembahasan mengenai pesan atau informasi yang telah disajikan dalam media film.
- 3) Dilakukan pengulangan pemutaran media film untuk memperhatikan dan mencermati aspek-aspek tertentu.
- 4) Guru memberikan tugas berkaitan dengan pesan atau informasi yang terdapat pada media film.
- 5) Pengadaan evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menerima pesan yang telah disampaikan melalui media film.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka langkah-langkah penerapan penggunaan media film animasi dalam memahami rambu lalu lintas bagi anak tunagrahita kategori ringan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas, yaitu dengan materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu untuk berbalik arah, rambu untuk menyeberang, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
- 2) Siswa diminta untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputarkan oleh guru.
- 3) Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.

- 4) Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- 5) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- 6) Guru memberikan contoh cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- 7) Siswa dibimbing guru untuk berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- 8) Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game* tersebut. Hal ini berkaitan dengan *post-test* untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pesan atau informasi dari media film animasi.
- 9) Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.
- 10) Guru membimbing siswa untuk merangkum materi pembelajaran yang telah dipelajari.

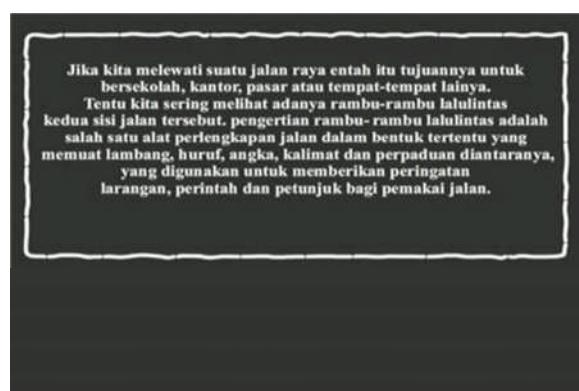
b. Materi Pembelajaran Tentang Rambu lalu Lintas Pada Media Film Animasi.

Media film animasi dalam memahami rambu-rambu lalu lintas bagi anak tunagrahita kategori ringan antara lain sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Film Animasi

Tampilan awal pada media film animasi tersebut berisikan judul “Film Animasi Rambu-Rambu Lalu Lintas”. Media film animasi tersebut terdiri dari beberapa rambu-rambu lalu lintas yang sering dilihat anak tunagrahita kategori ringan ketika menuju ke sekolah. Media film animasi dibuat dan dirancang secara khusus untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu lalu lintas. Pembuatan media film animasi rambu-rambu lalu lintas dibuat oleh peneliti yang bekerjasama dengan ahli yang berkompeten pada bidang multimedia dan teknik informatika.



Gambar 2. Pemaparan Pengertian Rambu-Rambu Lalu Lintas

Pengertian rambu-rambu lalu lintas disajikan sebagai pengetahuan dasar bagi anak tunagrahita kategori ringan. Pengertian rambu-rambu lalu lintas pada gambar 2 disajikan dalam bentuk teks dan suara pengiring untuk menjelaskan pengertian rambu lalu lintas secara singkat.



Gambar 3. Pembelajaran di Kelas (*opening*)

Kegiatan pembelajaran di kelas merupakan *opening* dari film animasi rambu-rambu lalu lintas. Tampilan tersebut menceritakan seorang guru yang sedang memberikan pembelajaran tentang rambu lalu lintas melalui video. Guru tersebut meminta peserta didik untuk memperhatikan film animasi yang akan diputar secara lambat.



Gambar 4. Rambu Lampu Lalu Lintas

Rambu lampu lalu lintas “*traffic light*” merupakan rambu lalu lintas pertama dalam media film animasi tersebut. Tampilan ini menjelaskan bahwa rambu lampu lalu lintas terdiri dari tiga warna lampu, yaitu merah, kuning, dan hijau. Secara audio, diberikan juga penjelasan tentang arti dari ketiga warna lampu tersebut, yaitu lampu warna merah berarti berhenti, lampu warna kuning berarti jaga-jaga, dan warna hijau berarti jalan terus.



Gambar 5. Rambu Dilarang Berbalik Arah

Pada gambar 5 merupakan rambu dilarang untuk berbalik arah. Tampilan ini menjelaskan tentang adanya rambu dilarang untuk berbalik arah. Seorang pengendara sepeda motor dilarang berbalik arah pada jalan pintas tersebut.



Gambar 6. Rambu Boleh Berbalik Arah

Pada tampilan ini menjelaskan tentang rambu diperbolehkan untuk berbalik arah. Penjelasan tersebut disampaikan melalui pesan audio. Selain itu, seorang pengendara sepeda motor tersebut memberikan ilustrasi gerakan untuk berbalik arah, dengan demikian pesan yang disampaikan melalui media film animasi lebih bersifat konkret.



Gambar 7. Rambu Tempat Penyeberangan

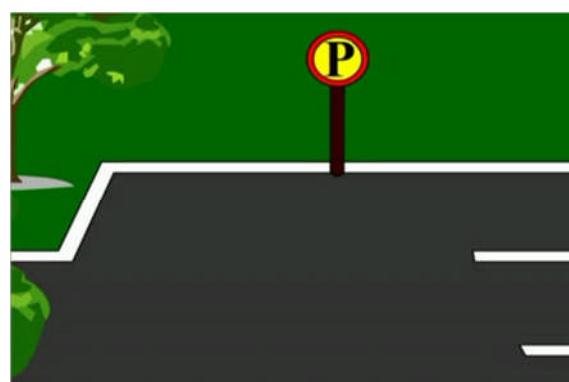
Tampilan ini diawali dengan seorang anak yang sedang menyeberang jalan. Rambu sebagai tanda untuk menyeberang jalan bagi pejalan kaki dijelaskan secara audio. Bagi pengendara sepeda motor

wajib mendahulukan para pejalan kaki untuk menyeberang. Selain itu, pengendara sepeda motor diharuskan untuk berhenti.



Gambar 8. Rambu Dilarang Parkir

Secara audio, tampilan tersebut menjelaskan tentang lambang dilarang parkir. Bagi pengguna jalan, dilarang memarkirkan kendaranya di area tersebut. Pada tampilan gambar 8, mengisyaratkan kepada pengguna sepeda motor untuk tidak memarkirkan kendaraannya pada area dilarang parkir.



Gambar 9. Rambu Tempat Parkir

Pada gambar 9, menjelaskan tentang rambu tempat parkir. Bagi pengguna jalan diperbolehkan untuk memarkirkan kendaraannya di area tersebut. Secara visual, pengendara sepeda motor mengilustrasikan sedang memarkirkan sepeda motornya di area rambu lalu lintas tersebut, sehingga pesan yang disampaikan akan lebih jelas.



Gambar 10. Bagian Penutup

Gambar 10 merupakan bagian penutup dari media “Film Animasi Rambu-Rambu Lalu Lintas”. Pada media film animasi tersebut menampilkan seorang guru yang memberikan pesan dan nasihat kepada siswanya untuk mematuhi rambu lalu lintas. Selain itu, seorang guru tersebut memberikan pertanyaan kepada siswa tentang pentingnya mematuhi rambu lalu lintas, yang kemudian ada seorang siswa yang menjawab pertanyaan dari guru tersebut yaitu, siswa menjawab dengan mengatakan “agar tertib pak guru”. Guru tersebut kemudian memberikan penilaian tentang jawaban yang disampaikan oleh siswa yaitu, dengan perkataan “bagus sekali anak-anak, kita memang harus mematuhi rambu lalu lintas agar kita tertib dan selamat sampai tujuan”. Selanjutnya, bel

akhir sekolah berbunyi dan guru mengakhiri proses pembelajaran. Bersamaan dengan hal tersebut, maka film animasi rambu-rambu lalu lintas berakhir.

F. Evaluasi Pengembangan Diri dalam Memahami Rambu Lalu Lintas Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan

Evaluasi pembelajaran adalah “penilaian atau penafsiran terhadap kemajuan peserta didik ke arah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam rancangan sebelumnya” (Harjanto, 2005: 277). Menurut Nana Sudjana (2009: 111) evaluasi merupakan suatu tindakan atau kegiatan penilaian yang dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang telah disampaikan pendidik.

Pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Kegiatan evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran pengembangan diri dalam memahami rambu lalu lintas melalui media film animasi pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Informasi keberhasilan diperoleh dengan ditandai adanya peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan. Peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan didasarkan pada dua kompetensi dasar yaitu.

Tabel 2. Kompetensi Dasar Memahami Rambu Lalu Lintas

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri.	1.1. Mengenal rambu lalu lintas di lingkungan sekitar. 1.2. Menerapkan kemampuan pengembangan diri dalam kehidupan sehari-hari.

(Harmini dkk, 2009: 53)

Evaluasi dalam memahami rambu lalu lintas pada penelitian ini dilakukan dengan tes dan nontes. Evaluasi dilakukan dengan tes dan nontes, alasannya untuk mengetahui proses dan hasil perolehan pemahaman tentang rambu lalu lintas selama pembelajaran dan dibuktikan dengan nilai hasil pada tes hasil belajar. Tes dalam penelitian ini berupa tes lisan yang berbentuk soal objektif tes. Soal objektif tes tersebut terdiri dari sebagai berikut.

1. Bentuk Soal Jawaban Singkat.

Bentuk soal jawaban singkat merupakan soal yang menghendaki jawaban dalam bentuk kata, bilangan, kalimat atau simbol dan jawabannya hanya dapat dinilai benar salah. Kebaikan dari bentuk soal jawaban singkat yaitu, menyusun soal relative mudah, hasil penilaian cukup objektif, kecil kemungkinan siswa menjawab dengan cara menebak. Sedangkan kelemahannya adalah kurang dapat mengukur aspek pengetahuan yang lebih tinggi. Diperlukan waktu yang agak lama untuk menilainya sekalipun tidak selama bentuk uraian (Nana Sudjana & Ibrahim, 2009: 262-263).

2. Bentuk Soal Benar-Salah.

Bentuk soal benar-salah adalah suatu bentuk tes yang soal-soalnya berupa pernyataan. Pada umumnya bentuk soal Benar-Salah dapat dipakai untuk mengukur pengetahuan siswa tentang fakta, definisi, dan prinsip-prinsip. Kebaikan dari bentuk soal Benar-Salah yaitu, pemeriksaan dapat dilakukan dengan cepat dan objektif, serta soal dapat disusun dengan mudah. Kelemahan dari bentuk soal Benar-Salah adalah kemungkinan menebak dengan benar jawaban setiap soal 50%, kurang dapat mengukur aspek pengetahuan yang lebih tinggi, karena hanya menuntut daya ingat dan pengenalan kembali (Nana Sudjana & Ibrahim, 2009: 264-265).

Untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan maka perlu dilakukan tes hasil belajar sebagai pengukuran kemampuan memahami rambu lalu lintas. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes buatan sendiri, disusun oleh peneliti dan guru kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Jenis tes yang digunakan berupa tes lisan yang berbentuk tes objektif. Tes objektif yang digunakan dalam penelitian ini merupakan bentuk soal jawaban singkat yang terdiri dari 15 soal, dan soal benar-salah yang terdiri dari 10 soal. Soal benar-salah dibuat melalui aplikasi *game*, dan dalam menjawab pertanyaan siswa diminta untuk mengamati ilustrasi dalam aplikasi *game* tersebut, yang kemudian siswa diminta untuk memilih jawaban benar atau salah secara lisan. Bentuk tes tersebut dipilih karena siswa belum mampu membaca dan menulis.

Evaluasi nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi siswa. Observasi dilakukan terhadap partisipasi anak tunagrahita kategori ringan selama proses pembelajaran pengembangan diri dalam memahami rambu lalu lintas. Komponen observasi partisipasi siswa meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Materi yang digunakan dalam tes yakni arti dan perbedaan lambang rambu lalu lintas, serta implementasi pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi *game* (soal benar-salah). Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam menyebutkan arti dan perbedaan dari lambang rambu lalu lintas. Masing-

masing tes yang digunakan sesuai dengan indikator pembelajaran dengan materi rambu lalu lintas di lingkungan sekitar. Aspek dalam tes hasil belajar mencakup pengetahuan dan pemahaman. Teknik penskoran berupa *rating scale* dari skor 1 sampai dengan skor 4. Jumlah skor tersebut sebagai dasar penilaian kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan. Penilaian tersebut dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

(M. Ngalim Purwanto, 2006: 102).

Keterangan.

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R : skor mentah yang diperoleh siswa.

SM : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan.

100 : bilangan tetap.

Adanya peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan ditandai dengan meningkatnya nilai hasil tes kemampuan memahami rambu lalu lintas dari sebelum dan setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media film animasi. Selain itu, nilai tes hasil belajar mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebesar 70% dengan kategori baik.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang penerapan media film animasi telah dilakukan sebelumnya. Salah satunya adalah “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Mari Menggosok Gigi Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Menjaga Kebersihan Gigi Dan Mulut Pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III Di SLB Negeri 2 Yogyakarta” (Rahul Mahya, 2012: 1). Penerapan media film animasi pada penelitian tersebut berpengaruh positif dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa tunagrahita kelas dasar III di SLB N 2 Yogyakarta. Peningkatan prestasi belajar tersebut dapat terlihat dari peningkatan tes hasil belajar siswa, yaitu dari skor 50 pada hasil *pre-test* menjadi 85 pada hasil *post-test*. Dari data non-tes, didapatkan hasil bahwa siswa lebih senang dan tertarik dengan penggunaan media film animasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka penelitian dengan penerapan media film animasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Penggunaan media film animasi dalam proses pembelajaran diharapkan akan menggerakkan motivasi, menarik perhatian dan membuat anak tunagrahita kategori ringan lebih berkonsentrasi untuk belajar, sehingga kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan dapat meningkat dan mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal, yaitu 70%.

H. Kerangka Pikir

Peningkatan Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Melalui Media Film Animasi Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

Anak tunagrahita kategori ringan merupakan seseorang anak yang mengalami hambatan intelektual. Hambatan intelektual tersebut menyebabkan anak tunagrahita kategori ringan mengalami hambatan dalam berkomunikasi, kemampuan pengembangan diri, keterampilan sosial, keselamatan, dan prestasi akademik (AAMR dalam Daniel Muijs & David Reynolds, 2008: 237). Oleh karena itu, anak tunagrahita kategori ringan selalu membutuhkan bantuan orang lain dalam memenuhi kebutuhannya, salah satunya adalah anak tunagrahita kategori ringan masih selalu membutuhkan bantuan orang lain ketika bepergian (bertransportasi). Hal ini terbukti bahwa anak masih diantar dan dijemput ketika pergi dan pulang dari sekolah.

Rendahnya kemandirian anak tunagrahita kategori ringan dalam bertransportasi disebabkan antara lain karena anak tunagrahita kategori ringan belum mampu memahami rambu lalu lintas. Anak tunagrahita kategori ringan belum dapat mengenal macam-macam rambu lalu lintas. Rendahnya kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan terlihat dari ketidakmampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam mendeskripsikan fungsi rambu lalu lintas seperti dilarang parkir, rambu tempat parkir, rambu dilarang berbalik arah, rambu

diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu lampu lalu lintas, dan rambu untuk menyeberang.

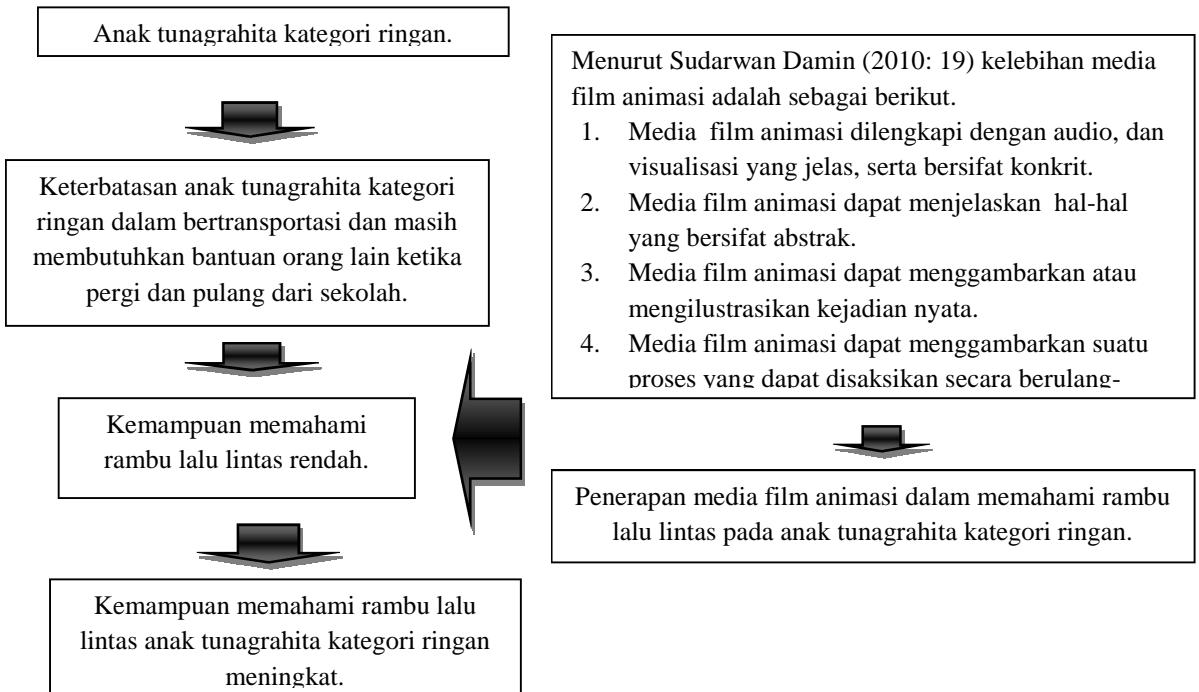
Permasalahan yang dihadapi oleh anak tunagrahita kategori ringan tersebut dapat berdampak buruk pada kemandirian dan keterampilan hidup sehari-hari anak tunagrahita kategori ringan, termasuk pemahaman tentang rambu lalu lintas, bahkan dapat mengancam keselamatan anak maupun orang lain. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan, sehingga diharapkan anak tunagrahita kategori ringan dapat mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupannya sehari-hari di masyarakat. Upaya pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita tersebut dapat dilakukan dengan antara menerapkan media film animasi.

Menurut Sudarwan Damin (2010: 19) kelebihan media film animasi antara lain, media film animasi dilengkapi dengan audio, dan visualisasi yang jelas, serta bersifat konkret sehingga akan memudahkan anak tunagrahita kategori ringan dalam menangkap informasi-informasi dan pesan yang disampaikan melalui media film animasi tersebut. Film animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan hal-hal yang bersifat abstrak. Media film animasi dapat menggambarkan atau mengilustrasikan kejadian nyata, sehingga pesan yang disampaikan melalui media tersebut dapat bersifat lebih konkret. Selain itu, film dapat menggambarkan suatu proses

secara tepat yang dapat disaksikan dan dihentikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.

Melalui media film animasi anak tunagrahita kategori ringan diharapkan dapat menerima pesan atau materi pembelajaran tentang rambu lalu lintas dengan baik. Hal tersebut dikarenakan media film animasi mempunyai kelebihan yang bersifat menarik dan dapat menggerakkan motivasi anak tunagrahita kategori ringan untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nunung Apriyanto (2012: 97) yang menyatakan bahwa permasalahan anak tunagrahita dalam memusatkan perhatian, sulit berkonsentrasi, dan mudah lupa, dapat diatasi dengan menciptakan suasana belajar yang menarik, salah satunya adalah dengan menerapkan media film animasi dalam proses pembelajaran.

Penerapan media film animasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu lalu lintas. Pemahaman tentang rambu lalu lintas dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari anak tunagrahita kategori ringan, dengan demikian anak tunagrahita kategori ringan mempunyai sikap mandiri dalam memenuhi kebutuhannya. Selain itu, anak tunagrahita kategori ringan dapat menolong atau menjaga keselamatan diri dari hal-hal yang berbahaya, khususnya menjaga keselamatan diri dalam berlalu lintas. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka kerangka pikir pada penelitian ini dapat divisualisasikan melalui bagan berikut ini.



Gambar 11. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

I. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Penerapan media film animasi dapat meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta”.

BAB III

METODE PENELITIAN

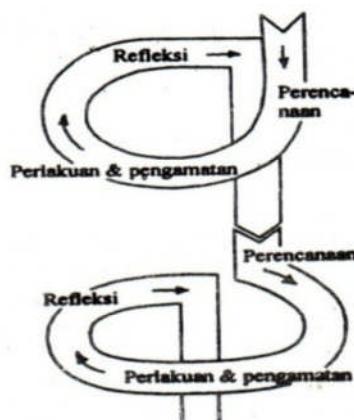
A. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Pendekatan kuantitatif menggunakan data berupa angka dan dilengkapi dengan tabel, grafik, bagan, gambar, serta data berupa informasi kualitatif (Suharsimi Arikunto, 2010: 27). Juliansyah Noor (2011: 38) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel, sehingga data-data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan uji statistik.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena peneliti bermaksud untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta dalam memahami rambu lalu lintas melalui media film animasi. Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai “proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut” (Wina Sanjaya, 2009:26). Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam melaksanakan penelitian ini.

B. Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas pada penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart. Desain visualisasi bagan yang disusun oleh Kemmis dan Mc Taggart antara lain sebagai berikut (Suharsimi Arikunto, 2010: 132).



Gambar 12. Desain Penelitian Tindakan

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 138) desain penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun penjelasan tentang tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut.

SIKLUS I

1. Tahap perencanaan.

Tahap perencanaan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan langkah-langkah persiapan pemberian tindakan pada pembelajaran tentang rambu lalu lintas melalui media film animasi pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di

SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Tahap perencanaan meliputi beberapa langkah, antara lain sebagai berikut.

- a. Melakukan observasi dengan melihat kembali kemampuan awal anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta sebelum dilaksanakan proses tindakan.
- b. Mendiskusikan materi-materi pembelajaran tentang rambu lalu lintas yang akan diajarkan pada proses tindakan dengan guru kolabolator.
- c. Mendiskusikan media film animasi rambu lalu lintas yang akan digunakan pada proses tindakan kepada guru kelas.
- d. Menyusun RPP dengan materi rambu lalu lintas dan mengonsultasikan pada guru kelas.
- e. Membuat instrumen observasi untuk mengamati aktivitas anak tunagrahita kategori ringan pada proses pembelajaran tentang rambu lalu lintas.
- f. Membuat instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu lalu lintas.

2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan media film animasi dalam peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti

melakukan *pre-test* kemampuan memahami rambu lalu lintas untuk mengetahui kemampuan awal anak tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu lalu lintas. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan pada empat kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan dilakukan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga, sedangkan pada pertemuan keempat dilaksanakan tes pasca tindakan siklus I. Pada dasarnya pemberian tindakan yang dilaksanakan pada setiap pertemuan tersebut sama, yang membedakan hanyalah materi rambu lalu lintas yang akan disampaikan kepada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Adapun langkah-langkah pemberian tindakan tersebut sebagai berikut.

a. Pertemuan I

- 1) Kegiatan awal.
 - a) Mengkondisikan siswa untuk belajar.
 - b) Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang siswa lihat ketika berangkat dan pulang dari sekolah.
 - c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - d) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2) Kegiatan inti.

- a) Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
- b) Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.
- c) Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.
- d) Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- e) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- f) Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- g) Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- h) Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game* tersebut.
- i) Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran.

3) Kegiatan akhir.

- a) Guru membimbing siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b) Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

b. Pertemuan II

1) Kegiatan awal.

- a) Mengkondisikan siswa untuk belajar.
- b) Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- d) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2) Kegiatan Inti.

- a) Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
- b) Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.

- c) Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.
- d) Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- e) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- f) Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- g) Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- h) Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game* tersebut.
- i) Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran.

3) Kegiatan akhir.

- a) Guru membimbing siswa membuat rangkuman dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

b) Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

c. Pertemuan III

- 1) Kegiatan awal.
 - a) Mengkondisikan siswa untuk belajar.
 - b) Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
 - c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - d) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Kegiatan Inti.
 - a) Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
 - b) Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.
 - c) Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.

- d) Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- e) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- f) Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- g) Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- h) Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game* tersebut.
- i) Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran.

3) Kegiatan akhir.

- a) Guru membimbing siswa membuat rangkuman dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b) Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

d. Pertemuan IV

- 1) Kegiatan awal.
 - a) Mengkondisikan siswa untuk belajar.
 - b) Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
 - c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - d) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
 - b) Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.
 - c) Pelaksanaan *post test* pasca pelaksanaan tindakan pada siklus I.
- 3) Kegiatan akhir.
 - a) Guru membimbing siswa membuat rangkuman dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 - b) Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilaksanakan pada proses pemberian tindakan dalam pembelajaran tentang rambu lalu lintas melalui media film animasi pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Kegiatan yang dilakukan pada proses pengamatan diantaranya adalah partisipasi siswa dalam memperhatikan media film animasi tentang rambu lalu lintas, partisipasi siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru, partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru, partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game*.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi merupakan suatu kegiatan untuk melihat proses dan hasil pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan, sehingga melalui kegiatan ini peneliti dapat mengetahui adanya peningkatan kemampuan dari anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta dalam memahami rambu lalu lintas. Peningkatan kemampuan anak tunagrahita kategori ringan diukur melalui tes dengan menyebutkan arti rambu lalu lintas dan membedakan gambar rambu lalu lintas sesuai dengan artinya, menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game* (soal benar-salah), dan observasi partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan evaluasi pada siklus I, diketahui bahwa kemampuan subjek dapat meningkat apabila dibandingkan dengan

kemampuan awal dan dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal, yaitu sebesar 70% dengan kategori baik. Akan tetapi, dalam pelaksanaan tindakan siklus I masih terdapat kendala atau permasalahan-permasalahan. Permasalahan-permasalahan tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki rancangan atau rencana pada proses pemberian tindakan pada siklus II.

C. Tempat dan *Setting* Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta, yang beralamatkan di Jalan Sengon 178, RW: 02 RT: 04, Janti, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta. Pemilihan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta sebagai tempat penelitian karena di sekolah tersebut, terdapat anak tunagrahita kategori ringan yang mengalami masalah dalam memahami rambu lalu lintas. Selain itu, anak tunagrahita kategori ringan belum mampu mandiri untuk pergi dan pulang dari sekolah. *Setting* penelitian dilakukan di dalam kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta pada pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita kategori ringan.

D. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama satu setengah bulan, yaitu pada bulan Desember 2013 sampai dengan Februari 2014. Secara umum, kegiatan penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

Tabel 3. Waktu dan Kegiatan Penelitian

No.	Waktu	Kegiatan Penelitian
1.	Tanggal 24 Desember 2013 – 18 Januari 2014	Persiapan dan melakukan observasi untuk melihat kembali kondisi dan kemampuan awal anak sebelum dilakukan tindakan siklus I.
2.	Tanggal 20 Januari – 23 Januari 2014	Pelaksanaan tindakan dan pengamatan tindakan pada siklus I.
3.	Tanggal 24 Januari – 28 Januari 2014	Mengadakan evaluasi dan refleksi setelah pelaksanaan siklus I untuk mengetahui hasil peningkatan dan membuat perencanaan untuk tindakan siklus II sebagai pemantapan hasil atau pengulangan jika belum mencapai indikator keberhasilan.
4.	Tanggal 3 Februari – 5 Februari 2014	Pelaksanaan tindakan siklus II.

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah seseorang anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti, kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta masih rendah.

Karakteristik subjek dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Subjek penelitian belum mandiri untuk pergi dan pulang dari sekolah.
2. Subjek penelitian dapat dilatih untuk bersikap mandiri dalam bertransportasi ketika pergi dan pulang dari sekolah.
3. Subjek penelitian mempunyai kemampuan motorik yang baik.
4. Subjek penelitian mempunyai keterampilan untuk bersepeda.

5. Subjek penelitian tidak mengalami gangguan secara fisik dan tidak memiliki kelainan ganda.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Teknik tes hasil belajar.

Tes hasil belajar adalah “tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan guru kepada peserta didiknya dalam jangka waktu tertentu” (Harjanto, 2005: 278). Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan. Tes lisan adalah tes yang memerlukan jawaban dari peserta didik dalam bentuk lisan (Zainal Arifin, 2012: 148). Tes lisan dalam penelitian ini berupa tes objektif yang berbentuk soal jawaban singkat dan soal benar-salah. Tes lisan digunakan untuk mengukur pemahaman anak tunagrahita kategori ringan tentang rambu lalu lintas, yaitu menyebutkan arti rambu lalu lintas, membedakan gambar rambu lalu lintas sesuai dengan artinya, dan menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game* rambu lalu lintas. Tes lisan dilakukan sebelum diberikan tindakan (*pre-test*) dan sesudah diberikan tindakan (*post-test*).

2. Teknik observasi

Teknik observasi dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipan (*participant observation*). Observasi partisipan merupakan bentuk observasi yang melibatkan observer untuk mengamati secara langsung dan berada ditengah-tengah proses pembelajaran. Observasi partisipan dilakukan untuk memperoleh data yang lebih lengkap, lebih mendalam, dan lebih terperinci (Sugiyono, 2007: 204).

Pada penelitian ini, peneliti berpartisipasi aktif dalam membantu guru kolaborator selama proses perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, yaitu menyiapkan RPP, media film animasi, instrumen penelitian, dan hasil refleksi yang telah didiskusikan dengan guru kolaborator. Selain itu, peneliti bertindak sebagai observer untuk mengamati dan mencatat partisipasi siswa dalam tindakan selama proses pembelajaran, yaitu partisipasi siswa dalam memperhatikan media film animasi tentang rambu lalu lintas, partisipasi siswa ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru, partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game*. Observasi ini dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya.

3. Teknik Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2007: 329) teknik dokumentasi merupakan cara pengumpulan data berupa catatan peristiwa yang sudah dilakukan.

Teknik dokumentasi berbentuk analisis terhadap catatan harian, biografi, gambar/foto, peraturan, patung, film, dan lain sebagainya. Bentuk dokumentasi pada penelitian ini berupa analisis terhadap gambar/foto partisipasi anak tunagrahita kategori ringan dalam proses pembelajaran, catatan hasil belajar anak tunagrahita kategori ringan, dan data tentang identitas anak tunagrahita kategori ringan. Dokumentasi digunakan sebagai data-data pelengkap tentang kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan.

G. Instrumen Penelitian

1. Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas

Tes kemampuan memahami rambu lalu lintas digunakan untuk mengukur kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu lalu lintas. Instrumen tes disusun berdasarkan validitas isi. Validitas isi dilakukan dengan menyesuaikan isi tes dengan isi materi pada kurikulum pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita. Tes kemampuan memahami rambu lalu lintas dilakukan sebelum diberikan tindakan (*pre-test*) dan setelah diberikan tindakan (*post-test*). Tes kemampuan memahami rambu lalu lintas berupa tes lisan dengan menyebutkan arti rambu lalu lintas, membedakan gambar rambu lalu lintas sesuai dengan artinya, dan menjawab pertanyaan dalam *game*. Penilaian dilakukan dengan menggunakan *rating scale*. Hasil penilaian dilakukan dengan pemberian tanda centang (✓). Langkah-langkah dalam

menyusun panduan tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan kompetensi inti pada pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita, yaitu mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri.
- b. Menentukan kompetensi dasar, yaitu anak dapat mengenal rambu lalu lintas di lingkungannya, dan anak dapat menerapkan kemampuan pengembangan diri berlalu lintas.
- c. Menetapkan indikator sesuai kompetensi dasar. Indikator tersebut adalah sebagai berikut.
 - 1) Siswa mampu menjawab secara lisan arti gambar rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu dilarang parkir, rambu tempat parkir, dan rambu tempat penyeberangan.
 - 2) Siswa mampu membedakan rambu lalu lintas sesuai dengan artinya, yaitu.
 - a) Rambu diperbolehkan untuk berbalik arah dan rambu dilarang berbalik arah.
 - b) Rambu dilarang parkir dan rambu tempat parkir.
 - c) Rambu tempat penyeberangan dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
 - d) Rambu lampu lalu lintas dan rambu dilarang berbalik arah.
 - e) Rambu dilarang parkir dan rambu dilarang berbalik arah.

- f) Rambu tempat parkir dan diperbolehkan untuk berbalik arah.
- g) Rambu lampu warna hijau dan warna merah pada lampu lalu lintas.

3) Siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam aplikasi *game*, yaitu dengan rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan berbalik arah, rambu tempat parkir, rambu tempat penyeberangan, dan rambu dilarang parkir.

- d. Menentukan jumlah butir soal, yaitu 25 butir soal.
- e. Membuat kisi-kisi instrumen tes dan soal tes hasil belajar, adapun kisi-kisi tersebut sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-Kisi Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri.	1. Siswa dapat mengenal rambu lalu lintas di lingkungannya.	1. Menyebutkan arti gambar rambu lampu lalu lintas. 2. Menyebutkan arti gambar rambu dilarang berbalik arah. 3. Menyebutkan arti gambar rambu berbalik arah. 4. Menyebutkan arti gambar untuk menyeberang jalan. 5. Menyebutkan arti gambar dilarang parkir. 6. Menyebutkan arti gambar tempat parkir. 7. Menyebutkan perbedaan arti gambar rambu dilarang berbalik arah dan diperbolehkan berbalik arah. 8. Menyebutkan perbedaan arti gambar rambu dilarang parkir dan tempat parkir. 9. Menyebutkan perbedaan arti gambar rambu tempat penyeberangan dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah. 10. Menyebutkan perbedaan arti gambar rambu lampu lalu lintas warna merah dan rambu dilarang berbalik arah. 11. Menyebutkan perbedaan arti gambar rambu dilarang parkir dan rambu dilarang berbalik arah. 12. Menyebutkan perbedaan arti gambar rambu tempat parkir dan diperbolehkan untuk berbalik arah. 13. Menyebutkan perbedaan arti gambar rambu lampu warna hijau dan warna merah pada lampu lalu lintas.	1, 2, 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Tabel 5. Kisi-Kisi Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas dalam Aplikasi *Game* (*true-false*)

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri.	2. Siswa dapat menerapkan kemampuan pengembangan diri berlalu lintas.	1. Menjawab pertanyaan dalam <i>game</i> dengan rambu lampu lalu lintas.	1, 3, 5	3
			2. Menjawab pertanyaan dalam <i>game</i> dengan rambu dilarang berbalik arah.	2, 6	2
			3. Menjawab pertanyaan dalam <i>game</i> dengan rambu diperbolehkan berbalik arah.	4	1
			4. Menjawab pertanyaan dalam <i>game</i> dengan rambu tempat parkir.	7	1
			5. Menjawab pertanyaan dalam <i>game</i> dengan rambu untuk menyeberang.	8	1
			6. Menjawab pertanyaan dalam <i>game</i> dengan rambu dilarang parkir.	9, 10	2

Pedoman penilaian tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pada siswa tunagrahita kategori ringan didasarkan pada empat kriteria, yaitu.

a. Skor 1 : bila siswa tidak mampu, meski dengan bantuan guru.

- b. Skor 2 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal dan non verbal, hasil sempurna.
- c. Skor 3 : bila siswa mampu dengan bantuan verbal atau non verbal, hasil sempurna.
- d. Skor 4 : bila siswa mampu, tanpa bantuan guru, hasil sempurna.

Langkah-langkah penyusunan teknik penskoran pada hasil tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan yaitu.

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

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Jumlah kelas}}$$

Hitungan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

Skor maksimal = 100

Skor minimal = 25

Jumlah kategori = 4

$$\text{Interval (p)} = \frac{(100 - 25)}{4} = 18,75$$

Hasil interval yang telah diketahui tersebut, selanjutnya digunakan untuk menentukan interval skor yang kemudian dimasukkan ke dalam kategori penilaian. Pedoman kategori tes kemampuan

memahami rambu lalu lintas pada siswa tunagrahita kategori ringan disusun oleh peneliti dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 25. Adapun kategori penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Kategori Penilaian Kemampuan Memahami Rambu Lalu

Lintas

Skor	Persentase	Kategori
81,28 – 100	81,28% - 100%	Sangat baik
62,52 – 81,27	62,52% - 81,27%	Baik
43,76 – 62,51	43,76% - 62,51%	Cukup
25 – 43,75	25% - 43,75%	Kurang

2. Panduan Observasi

Panduan observasi digunakan untuk mengamati partisipasi anak tunagrahita kategori ringan selama proses tindakan. Panduan observasi disusun dengan menggunakan validitas logis berdasarkan langkah pembelajaran pengembangan diri tentang rambu lalu lintas melalui media film animasi. Panduan observasi pada penelitian ini menggunakan *rating scale*. Hasil pengamatan dilakukan dengan pemberian tanda centang (✓). Langkah-langkah dalam menyusun panduan observasi partisipasi anak tunagrahita kategori ringan adalah sebagai berikut.

a. Mendeskripsikan pengertian partisipasi belajar anak tunagrahita kategori ringan dalam pembelajaran tentang rambu lalu lintas melalui media film animasi. Partisipasi anak tunagrahita kategori ringan merupakan keaktifan dan timbal balik yang dilakukan oleh anak

tunagrahita kategori ringan selama proses pembelajaran pengembangan diri tentang rambu lalu lintas melalui media film animasi terhadap kegiatan yang dilakukan guru. Observasi partisipasi anak tunagrahita kategori ringan dilakukan pada kegiatan awal, inti, dan akhir pada proses pembelajaran.

- b. Menentukan komponen, yaitu partisipasi siswa dalam pembelajaran tentang rambu lalu lintas dengan menggunakan media film animasi.
- c. Menentukan sub komponen, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.
- d. Menentukan indikator partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, yaitu.
 - 1) Kegiatan awal
 - a) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - b) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
 - 2) Kegiatan inti.
 - a) Siswa memperhatikan ketika guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lalu lintas.
 - b) Siswa memperhatikan ketika guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.
 - c) Siswa menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.

- d) Siswa menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- e) Siswa memperhatikan ketika guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- f) Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- g) Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- h) Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.

3) Kegiatan akhir.

- a) Siswa dibimbing guru untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b) Siswa memperhatikan ketika guru memberikan penilaian pembelajaran yang telah dilakukan.
- e. Menentukan butir soal, yaitu berjumlah dua belas butir soal.
- f. Menyusun kisi-kisi instrumen panduan observasi partisipasi anak tunagrahita kategori ringan. Adapun kisi-kisi instrumen panduan observasi tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Partisipasi Belajar
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan**

No.	Komponen	Sub Komponen	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	1. Partisipasi siswa dalam pembelajaran tentang rambu lalu lintas dengan menggunakan media film animasi.	1. Kegiatan awal	a. Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. b. Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	1 2	1 1
		2. Kegiatan inti	a. Memperhatikan ketika guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas. b. Memperhatikan ketika guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas. c. Menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar. d. Menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar. e. Memperhatikan ketika guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> . f. Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> . g. Secara mandiri, menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> . h. Mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.	3 4 5 6 7 8 9 10	1 1 1 1 1 1 1 1
		3. Kegiatan akhir	a. Siswa dibimbing guru untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. b. Guru memberikan penilaian pembelajaran yang telah dilakukan.	11 12	1 1

Pedoman penilaian observasi partisipasi belajar siswa tunagrahita kategori ringan didasarkan pada empat kriteria, yaitu.

a. Skor 1 : bila siswa tidak mampu berpartisipasi.

- b. Skor 2 : bila siswa mampu berpartisipasi dengan bantuan verbal dan non verbal.
- c. Skor 3 : bila siswa mampu berpartisipasi dengan bantuan verbal atau non verbal.
- d. Skor 4 : bila siswa mampu berpartisipasi, tanpa bantuan guru.

Langkah-langkah penyusunan teknik penskoran pada hasil observasi partisipasi siswa yaitu.

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

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Jumlah kelas}}$$

Hitungan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

Skor maksimal = 48

Skor minimal = 12

Jumlah kategori = 4

$$\text{Interval (p)} = \frac{(48 - 12)}{4} = 9$$

Hasil interval yang telah diketahui tersebut, selanjutnya digunakan untuk menentukan interval skor yang kemudian dimasukkan ke dalam kategori penilaian. Kategori penilaian obervasi partisipasi belajar pada siswa tunagrahita kategori ringan disusun oleh peneliti dengan skor tertinggi 48 dan skor terendah 12. Adapun pemberian kategori penilaian

observasi partisipasi belajar siswa tunagrahita kategori ringan adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Kategori Penilaian Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan

Skor	Skor dalam Ratusan	Kategori
42 - 48	87,5 - 100	Sangat baik
32 – 41	66,67 - 85,42	Baik
22 – 31	45,83 - 64,58	Cukup
12 – 21	25 - 43,75	Kurang

H. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dikatakan meningkat apabila nilai *post-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test*. Nilai *post-test* dikatakan baik apabila hasilnya dapat mencapai standar ketuntasan minimal. Standar ketuntasan minimal pada pembelajaran pengembangan diri anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta adalah skor 7,00 atau mencapai persentasi sebesar 70%. Skor tersebut termasuk dalam kategori baik.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik komparatif, yaitu dengan cara membandingkan skor *pre-test* dengan skor *post-test*, apabila skor *post-test* > skor *pre-test*, berarti ada peningkatan kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu lalu lintas (Nur Aedi, 2010: 23). Selanjutnya, membandingkan nilai *post-test* dengan standar ketuntasan minimal, yaitu sebesar 70%, apabila nilai *post-test* = atau \geq dari standar ketuntasan minimal, maka pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media film animasi dalam memahami rambu lalu lintas dikatakan berhasil. Teknik analisis data secara kuantitatif digunakan untuk mengolah dan menyajikan data yang berupa angka. Data-data kuantitatif didapat dari skor hasil *pre-test*, *post-test*, dan observasi selama pemberian tindakan. Data-data tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

(M. Ngalim Purwanto, 2006: 102).

Keterangan.

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R : skor mentah yang diperoleh siswa.

SM : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan.

100 : bilangan tetap.

Selisih peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan dapat dilihat dari perbandingan persentase antara *pre-test* dan *post-test*. Rumus yang digunakan untuk menghitung selisih peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan adalah sebagai berikut.

$$\text{Peningkatan} = \text{Nilai Post test} - \text{Nilai Pre test}$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Sekolah Luar Biasa (SLB) C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan khusus yang berstatus swasta dibawah naungan yayasan Dharma Rena Ring Putra yang bertempat di Yogyakarta. Sekolah ini memberikan layanan pendidikan khusus bagi anak tunagrahita. Sekolah Luar Biasa (SLB) C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta beralamatkan di jalan Sengon 178 Rw : 02 Rt: 04, Janti, Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta. Sekolah Luar Biasa (SLB) C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta terletak 200 meter dari jalan raya.

Sekolah Luar Biasa (SLB) C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan yang terdiri dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Jumlah keseluruhan siswa di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta adalah 25 siswa, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Sedangkan, tenaga pendidik terdapat 15 orang yang berstatus pegawai negeri dan pendidik honorer berjumlah 7 orang.

Sekolah ini mempunyai berbagai fasilitas untuk mendukung proses pembelajaran akademik dan non akademik. Fasilitas tersebut meliputi, ruang kelas, kantor guru, ruang kepala sekolah, ruang tamu, ruang pengembangan diri, aula, ruang komputer, mushola, ruang keterampilan (keterampilan kriya,

dan keterampilan tangan, seperti menjahit, meronce, dan batik), ruang kesenian (seni tari dan seni musik), dapur, perpustakaan, kamar mandi, kantin, UKS, lapangan, dan tempat parkir. Ruang kelas terdiri dari 1 ruang PAUD, 2 ruang TK, 5 ruang tingkat SD, 2 ruang tingkat SMP, dan 3 ruang tingkat SMA. Masing-masing ruang kelas terdapat fasilitas pendidikan seperti papan tulis, papan kreativitas, meja, kursi dan almari sebagai tempat penyimpanan media pembelajaran, buku serta hasil karya siswa.

Proses pembelajaran bagi siswa tunagrahita di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta telah mengarah pada pengembangan bakat dan minat yang dimiliki siswa. Akan tetapi, potensi yang dimiliki siswa belum terasah secara optimal. Hal tersebut dikarenakan penyampaian materi pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi anak tunagrahita dalam mengikuti proses pembelajaran.

Visi dan misi SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I adalah sebagai berikut :

1. VISI

Sehat, terampil, serta mandiri sesuai potensi berdasarkan iman dan takwa.

2. MISI

- a. Pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM GEMBROT dan CTL, terus menerus sehingga dapat berkembang secara optimal.
- b. Memperdayakan tenaga pendidikan dan tenaga pendidikan untuk memahami visi dan misi yang telah ditetapkan.
- c. Meningkatkan pelayanan peserta didik ke arah pekerjaan sehari-hari.

- d. Menyelenggarakan TKLB, SDLB, SMPLB, dan SMALB bagi siswa berkebutuhan khusus.
- e. Mengembangkan ekonomi produktif bagi peserta didik di tempat kerja terlindung.
- f. Menyelenggarakan lembaga pendidikan keterampilan secara terarah, terpadu, dan berkesinambungan.
- g. Memperluas kesempatan siswa untuk memperoleh pendidikan, pelatihan serta pelayanan bagi anak berkebutuhan khusus.
- h. Meningkatkan manajemen sekolah sehingga mampu memberikan pelayanan yang optimal dan profesional.
- i. Menjalin kerjasama dengan orang tua, masyarakat, dan lembaga negeri maupun swasta dalam memandirikan siswa.
- j. Membentuk pribadi yang peduli terhadap diri sendiri maupun orang lain.
- k. Mengembangkan usaha kelompok mandiri bagi siswa.
- l. Mengembangkan pengalaman agama dan budi pekerti bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Visi SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta dapat tercapai melalui misi sekolah, salah satunya adalah menyelenggarakan pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM GEMBROT. Misi tersebut dijadikan pertimbangan oleh peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas ini. Tindakan pada penelitian ini mengupayakan memberikan pembelajaran yang bersifat aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira, dan berbobot

melalui penerapan media film animasi dalam memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Tujuannya adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam memahami rambu lalu lintas.

B. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Subjek penelitian berjumlah satu siswa. Deskripsi subjek pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Identitas subjek.

- a. Nama : ZUM
- b. Jenis kelamin : perempuan.
- c. Umur : 11 tahun.

2. Karakteristik subjek.

a. Karakteristik fisik.

Secara fisik, subjek tidak mengalami gangguan dan terlihat seperti anak normal pada umumnya.

b. Karakteristik akademik.

Subjek memiliki kemampuan kognitif yang berada dibawah rata-rata anak seusianya. Subjek mampu membaca dengan mengeja, dan mampu menulis dengan mencontoh, akan tetapi subjek mampu menulis namanya secara mandiri. Selain itu, subjek memiliki

kemampuan yang terbatas untuk berpikir abstrak. Pada proses pembelajaran, subjek cenderung banyak berbicara, cepat bosan, dan sering keluar kelas. Ketika mengerjakan tugas, subjek tampak tidak tenang, dan sering bermain-main dengan benda yang ada di atas mejanya.

c. Karakteristik sosial dan emosi.

Subjek mampu berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Subjek mampu beradaptasi dengan lingkungan dan orang-orang yang baru dikenalnya. Selain itu, subjek dapat mengungkapkan pendapatnya secara lisan. Subjek termasuk anak yang cukup emosional. Ketika berinteraksi dengan teman atau orang yang lebih dewasa, subjek terkadang berperilaku kasar (fisik maupun verbal) dan cenderung kurang sopan (seperti berteriak, dan bahkan membentak).

d. Kemampuan motorik.

Subjek memiliki keterampilan motorik halus dan kasar yang cukup baik. Subjek dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan keterampilan motorik halus, seperti melempar bola, menulis dengan mencontoh, dan menggambar, sedangkan kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar antara lain adalah lari, melompat, dan bersepeda.

C. Deskripsi Kegiatan Pra Tindakan

Kegiatan pra tindakan dilakukan sebagai persiapan sebelum memulai pemberian tindakan. Kegiatan pra tindakan tersebut dapat disajikan melalui tabel berikut ini.

Tabel 9. Kegiatan Pra Tindakan

Hari/Tanggal	Kegiatan
Selasa, 24 Desember 2013	Meminta izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian.
Selasa, 14 Januari 2014	<ol style="list-style-type: none">1. Mendiskusikan materi tentang rambu lalu lintas kepada guru.2. Melakukan observasi kembali tentang kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu lalu lintas.3. Mendiskusikan hasil observasi kepada guru tentang kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu lalu lintas.
Kamis, 16 Januari 2014	Mengonsultasikan RPP, instrumen <i>pre test</i> , dan <i>post test</i> kepada guru kolaborator.
Sabtu, 18 Januari 2014	Melakukan <i>pre test</i> kepada anak tunagrahita kategori ringan untuk mengetahui kemampuan awal anak.

Berdasarkan kesepakatan dengan pihak sekolah dan guru kelas, penelitian dilaksanakan mulai hari Senin, 20 Januari 2014 sampai hari Rabu, 5 Februari 2014. Jadwal pelaksanaan tindakan kelas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Siklus	Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan/Materi
I	1	Senin, 20 Januari 2014	09.00 – 10.10 WIB	Memahami rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu berbalik arah melalui media film animasi.
	2	Rabu, 22 Januari 2014	07.30 – 08.40 WIB	Memahami rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir melalui media film animasi.
	3	Kamis, 23 Januari 2014	11.00 – 12.10 WIB	Melakukan pengulangan kembali materi pada pertemuan pertama dan kedua.
	4	Jum'at, 24 Januari 2014	07.30 – 08.30 WIB	Melakukan <i>post test</i> pasca tindakan siklus I.
II	1	Senin, 3 Februari 2014	09.30 – 10.40 WIB	Memahami rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu berbalik arah melalui media film animasi.
	2	Selasa, 4 Februari 2014	07.30 – 08.40 WIB	Memahami rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir melalui media film animasi.
	3	Rabu, 5 Februari 2014	07.30 – 08.30 WIB	Melakukan <i>post test</i> pasca tindakan siklus II.

D. Deskripsi Kemampuan Awal Memahami Rambu Lalu Lintas

Kemampuan awal tentang pemahaman rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta diperoleh dari hasil tes kemampuan memahami rambu lalu lintas sebelum diberikan tindakan. Tes kemampuan awal memahami rambu lalu lintas berupa tes lisan yang terdiri dari 25 soal. Soal-soal dalam tes tersebut terdiri dari 15 soal uraian singkat, dan 10 soal tes pemahaman dari aplikasi *game* yang berbentuk *true-false*. Data tentang kemampuan awal pemahaman rambu lalu lintas tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 11. Data Kemampuan Awal Memahami Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

No.	Subjek	Jumlah Skor Soal	Jumlah Skor Soal yang Diperoleh	Kategori
1.	ZUM	100	42	Kurang

Data pada tabel 11 menunjukkan bahwa kemampuan awal subjek ZUM dalam memahami rambu lalu lintas adalah 42 (terlampir halaman 197). Pencapaian persentase tersebut dikategorikan kurang. Skor yang diperoleh oleh subjek belum dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan, yaitu 70%.

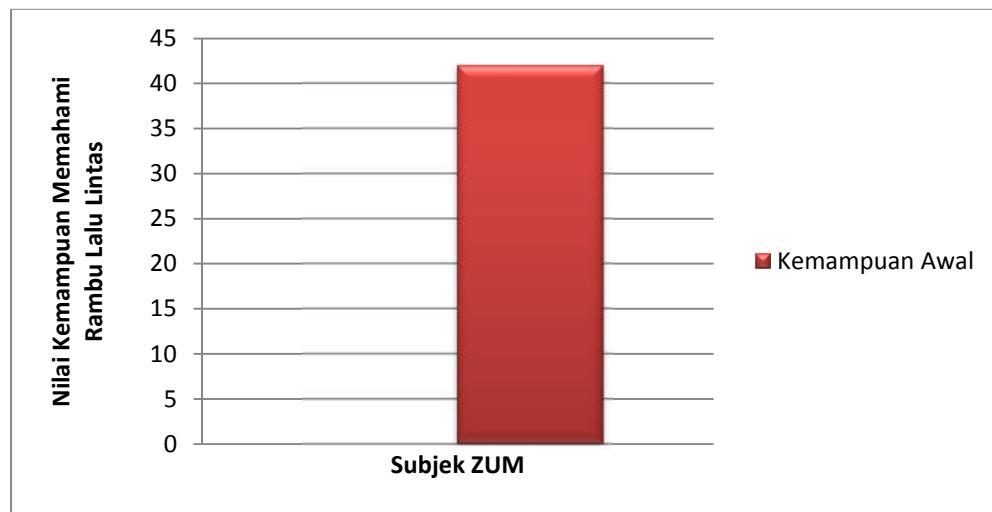
Hasil tes kemampuan awal dalam memahami rambu lalu lintas dilakukan secara lisan. Pengetahuan subjek tentang rambu lalu lintas kurang baik. Subjek mampu menjawab dengan bantuan verbal pertanyaan mengenai rambu lampu lalu lintas yang meliputi menyebutkan arti dan membedakan

rambu lampu lalu lintas sesuai dengan gambar (merah, kuning, dan hijau). Subjek belum mampu dalam mengartikan rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan berbalik arah, rambu dilarang parkir, rambu tempat parkir, dan rambu tempat penyeberangan. Subjek belum mampu membedakan rambu diperbolehkan berbalik arah dan rambu dilarang berbalik arah, rambu dilarang parkir dan rambu tempat parkir, rambu tempat penyeberangan dan rambu diperbolehkan berbalik arah, rambu dilarang parkir dan rambu dilarang berbalik arah, rambu tempat parkir dan rambu diperbolehkan berbalik arah. Subjek mampu menjawab dengan bantuan verbal dan non verbal ketika membedakan rambu lampu lalu lintas warna merah dan dilarang berbalik arah. Pada soal membedakan arti pada gambar rambu lampu lalu lintas warna merah dan rambu dilarang berbalik arah, subjek hanya mampu menyebutkan arti gambar rambu lampu lalu lintas warna merah, sedangkan subjek belum mampu untuk menyebutkan rambu dilarang berbalik arah.

Subjek kurang mampu dalam mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas melalui pertanyaan-pertanyaan dalam aplikasi *game* yang berbentuk *true-false*. Pada beberapa pertanyaan, subjek mampu menjawab dengan bantuan secara verbal dari guru. Pertanyaan tersebut meliputi seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah, dan seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah. Subjek mampu menjawab pertanyaan dengan bantuan verbal dan non verbal, antara lain adalah seorang pengendara bermotor

memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir, dan seorang pengendara bermotor tidak memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir. Subjek belum mampu dalam menjawab beberapa pertanyaan, yaitu seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu diperbolehkan berbalik arah, seorang pengendara bermotor tidak berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah, seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu tempat parkir, dan seseorang menyeberang jalan di rambu tempat penyeberangan.

Hasil tes kemampuan awal memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan tersebut dapat divisualisasikan pada gambar berikut ini.



Gambar 13. Histogram Data Kemampuan Awal Memahami Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

Gambar 13 menunjukkan bahwa kemampuan awal subjek mencapai 42. Berdasarkan hasil tersebut maka subjek dapat dikatakan kurang mampu

dalam memahami rambu lalu lintas. Subjek belum mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, yaitu 70%.

E. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1. Tahap Perencanaan.

Tahap perencanaan merupakan suatu tahap untuk mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan proses pemberian tindakan pada pembelajaran tentang rambu lalu lintas melalui media film animasi pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Tahap perencanaan meliputi beberapa langkah, antara lain sebagai berikut.

- a. Melakukan observasi dengan melihat kembali kemampuan awal anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta sebelum dilaksanakan proses tindakan.
- b. Mendiskusikan materi-materi pembelajaran tentang rambu lalu lintas yang akan diajarkan pada proses tindakan kepada guru kelas.
- c. Mendiskusikan media film animasi rambu lalu lintas yang akan digunakan pada proses tindakan kepada guru kelas.
- d. Menyusun RPP dengan materi rambu lalu lintas dan mengonsultasikan pada guru kolaborator (terlampir pada halaman 218).

- e. Membuat instrumen observasi untuk mengamati partisipasi belajar anak tunagrahita kategori ringan pada proses pembelajaran tentang rambu lalu lintas (terlampir pada halaman 191).
- f. Membuat instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu lalu lintas (terlampir pada halaman 186).

2. Pelaksanaan Tindakan.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I terjadi pembagian kerja antara peneliti dan guru kolaborator. Guru bertugas memberikan tindakan dalam pelaksanaan pembelajaran dan peneliti bertugas untuk melakukan pengamatan atau sebagai observer. Pemberian tindakan dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah diberikan oleh guru (tidak sesuai dengan jadwal mata pelajaran pengembangan diri). Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran pengembangan diri hanya dilakukan 2 jam pembelajaran dalam 1 minggu, dengan demikian guru memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian sesuai dengan jadwal yang diberikan oleh guru kolaborator. Hal tersebut dilakukan agar subjek tidak lupa dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan pada saat pemberian tindakan.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan dilakukan selama 3 kali pertemuan, dan pada pertemuan ke 4 dilakukan

post-test pasca pemberian tindakan siklus I. Pada setiap pertemuan dilakukan selama 2 jam pembelajaran, dan setiap 1 jam pembelajaran selama 35 menit. Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut.

a. Pertemuan I

- 1) Kegiatan awal.
 - a) Mengkondisikan siswa untuk belajar dengan meminta siswa untuk duduk yang rapi.
 - b) Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang siswa lihat ketika berangkat dan pulang dari sekolah.
 - c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu mampu memahami rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
 - d) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu memperhatikan media film animasi, memperhatikan penjelasan dari guru, menjawab pertanyaan dari guru, dan menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game*.

2) Kegiatan inti.

- a) Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
- b) Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.
- c) Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas. Penjelasan dilakukan dengan memutarkan kembali media film animasi dan guru menekan tombol *pause* apabila guru memberikan penjelasan tentang rambu lalu lintas secara lisan.
- d) Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar dan siswa menjawab “melihat film animasi rambu lalu lintas, ada lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, ada rambu untuk berbalik arah”.
- e) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yaitu, “sebutkan arti rambu lampu lalu lintas warna merah, kuning, dan hijau?”. Siswa menjawab, “merah artinya berhenti, kuning berarti jaga-jaga, hijau berarti jalan terus.”
- f) Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*, yaitu siswa diminta untuk memperhatikan

ilustrasi dalam aplikasi *game* dan kemudian mencontohkan cara menjawab pertanyaan dengan jawaban benar atau salah.

g) Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*. Secara verbal, guru mengatakan “ayo perhatikan seseorang yang mengendari motor tersebut!”. Siswa diminta untuk memperhatikan memperhatikan aplikasi *game* yang mengilustrasikan seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah, kemudian siswa menjawab “salah”.

h) Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*, yaitu dengan ilustrasi “seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna hijau”, kemudian siswa menjawab “benar”.

i) Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Hasil dari tes tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mendapatkan skor sebesar 90, dengan kategori sangat baik.

3) Kegiatan akhir.

a) Guru membimbing siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, yaitu siswa telah belajar

memahami rambu lalu lintas lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.

b) Guru memberikan penilaian bahwa pada pertemuan pertama siswa sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat mengerjakan tugas dengan hasil skor yang sangat baik.

b. Pertemuan II

1) Kegiatan awal.

a) Mengkondisikan siswa untuk belajar, yaitu meminta siswa untuk duduk yang rapi dan berdo'a sebelum kegiatan belajar dimulai.

b) Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan "ZUM kemarin sudah belajar apa?", kemudian siswa menjawab, "rambu lalu lintas". Guru bertanya, "rambu lalu lintas apa saja?". Siswa menjawab, "lampu lalu lintas".

c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu siswa mampu memahami rambu lalu lintas rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.

d) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu memperhatikan media film animasi rambu

lalu lintas, memperhatikan penjelasan dari guru, menjawab pertanyaan dari guru, dan menjawab dalam aplikasi *game*.

2) Kegiatan Inti.

- a) Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
- b) Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi tersebut.
- c) Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas. Penjelasan dilakukan dengan memutarkan kembali media film animasi dan guru menekan tombol *pause* apabila guru memberikan penjelasan tentang rambu lalu lintas secara lisan.
- d) Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar dan siswa menjawab “rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir”.
- e) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yaitu, “apakah arti rambu ini? (guru menunjukkan gambar rambu tempat parkir)”. Siswa menjawab, “tempat untuk parkir”.

f) Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*, yaitu siswa diminta untuk memperhatikan ilustrasi dalam aplikasi *game* dan kemudian mencontohkan cara menjawab pertanyaan dengan jawaban benar atau salah.

g) Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*. Secara non verbal, guru menunjukkan ilustrasi dalam aplikasi game yang mengilustrasikan seseorang menyeberang jalan ditempat penyeberangan, kemudian siswa menjawab “salah”.

h) Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*, yaitu dengan ilustrasi “seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraanya pada rambu dilarang parkir, kemudian siswa menjawab “salah”.

i) Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Hasil dari tes tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mendapatkan skor sebesar 60, dengan kategori kurang.

3) Kegiatan akhir.

a) Guru membimbing siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, yaitu siswa telah belajar

memahami rambu lalu lintas rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.

b) Guru memberikan penilaian bahwa pada pertemuan kedua siswa kurang dapat memperhatikan penjelasan dari guru, menjawab pertanyaan dengan sesuka hatinya, dan perlu adanya pengulangan materi. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang enak badan.

c. Pertemuan III

1) Kegiatan awal.

- a) Mengkondisikan siswa untuk belajar, yaitu meminta siswa untuk duduk yang rapi.
- b) Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu memahami rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
- d) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu mengulang kembali materi rambu lalu lintas pada pertemuan pertama dan kedua.

2) Kegiatan Inti.

- a) Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
- b) Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.
- c) Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas. Penjelasan dilakukan dengan memutarkan kembali media film animasi dan guru menekan tombol *pause* apabila guru memberikan penjelasan tentang rambu lalu lintas secara lisan.
- d) Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar dan siswa menjawab “rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir”.
- e) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yaitu, “apakah arti rambu ini? (guru menunjukkan gambar

rambu diperbolehkan berbalik arah)”. Siswa menjawab, “rambu diperbolehkan berbalik arah”.

- f) Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*, yaitu siswa diminta untuk memperhatikan ilustrasi dalam aplikasi *game* dan kemudian mencontohkan cara menjawab pertanyaan dengan jawaban benar atau salah.
- g) Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*. Guru meminta siswa untuk memperhatikan ilustrasi dalam aplikasi *game* dan menunjukkan ilustrasi dalam aplikasi *game* yang mengilustrasikan seseorang memarkirkan kendaraannya ditempat parkir, kemudian siswa menjawab “benar”.
- h) Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*, yaitu dengan ilustrasi “seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah, kemudian siswa menjawab “salah”.
- i) Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Hasil dari tes tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mendapatkan skor sebesar 70, dengan kategori baik.

- 3) Kegiatan akhir.
 - a) Guru membimbing siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, yaitu siswa telah belajar memahami materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
 - b) Guru memberikan penilaian bahwa pada pertemuan ketiga siswa cukup baik ketika mengikuti proses pembelajaran, siswa mampu memperhatikan penjelasan dari guru dan mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru.

d. Pertemuan IV

- 1) Kegiatan awal.
 - a) Mengkondisikan siswa untuk segera menempati tempat duduk dan berdo'a sebelum kegiatan belajar dimulai.
 - b) Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
 - c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu siswa mampu memahami rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik

arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.

d) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu mengerjakan tugas secara mandiri setelah memperhatikan media film animasi.

2) Kegiatan Inti

a) Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.

b) Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.

c) Pelaksanaan *pos-test* pasca pelaksanaan tindakan pada siklus I.

Hasil skor tersebut sebesar 76, dengan kategori baik.

3) Kegiatan akhir.

a) Guru membimbing siswa membuat rangkuman dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, yaitu siswa telah belajar materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, rambu dilarang parkir, dan mampu mengerjakan tugas dengan baik.

b) Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, yaitu kemampuan siswa dalam

memahmi rambu lalu lintas dapat meningkat apabila dibandingkan dengan kemampuan awalnya.

F. Deskripsi Data Hasil Tindakan Siklus I

1. Deskripsi Data Monitoring Partisipasi Belajar Siswa pada Tindakan Siklus I.

Observasi partisipasi siswa dilakukan selama proses tindakan, yaitu pertemuan pertama sampai dengan ketiga pada siklus I. Observasi difokuskan pada partisipasi siswa dalam memberikan timbal balik yang telah dilakukan oleh guru pada proses pemberian tindakan. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi partisipasi siswa yang telah disusun sebelumnya. Komponen observasi partisipasi siswa terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Penilaian dalam instrumen tersebut berupa *rating scale* dengan cara memberikan tanda (✓) sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan siswa. Skor yang dapat diberikan kepada siswa adalah skor 1 sampai dengan skor 4.

Adapun hasil data observasi partisipasi siswa tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta pada pembelajaran pengembangan diri tentang rambu lalu lintas siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 12. Data Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Pada Pembelajaran Pengembangan Diri Tentang Rambu Lalu Lintas Siklus I.

No.	Subjek	Pertemuan	Skor	Kategori
1.	ZUM	I	89,58	Sangat Baik
		II	83,33	Baik
		III	91,67	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa subjek ZUM mendapatkan skor 89,58 pada pertemuan pertama, skor 83,33 pada pertemuan II, dan skor 91,67 pada pertemuan III. Kategori penilaian dari pertemuan pertama dan pertemuan ketiga termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan pada pertemuan kedua termasuk dalam kategori baik. Hasil observasi partisipasi siswa tunagrahita kategori ringan dalam pembelajaran pengembangan diri tentang rambu lalu lintas dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Hasil observasi partisipasi siswa pada pertemuan pertama mencapai skor 89,58, dengan kategori sangat baik (terlampir pada halaman 210). Pada pertemuan pertama, subjek terlihat sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran, meskipun terkadang subjek marah-marah ketika ada siswa lain yang mengganggunya belajar dan duduknya tidak rapi. Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilakukan di dalam kelas dan dijadikan satu dengan siswa kelas 3, sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Pada pertemuan pertama, subjek mampu memperhatikan dengan bantuan verbal ketika guru mengkondisikan subjek untuk belajar. Subjek mampu memperhatikan dengan bantuan

verbal ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Subjek mampu memperhatikan ketika guru memutarkan media film animasi. Subjek mampu memperhatikan ketika guru memberikan penjelasan kembali tentang materi yang disampaikan melalui media film animasi, yaitu rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah. Subjek mampu menjawab dengan bantuan verbal dan non verbal ketika guru meminta subjek untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang telah disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar. Subjek mampu memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan membimbing subjek untuk menjawab pertanyaan dari aplikasi *game*. Subjek secara mandiri mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game*. Subjek mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik, membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, dan ketika guru memberikan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.

Hasil obervasi pada pertemuan kedua mencapai skor 83,33, dengan kategori baik (terlampir pada halaman 211). Pada pertemuan kedua, subjek terlihat malas dan kurang berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran, serta mengeluhkan capek untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, subjek kurang dapat berkonsentrasi selama proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan subjek belajar bersama dengan siswa kelas 3 dan guru memberikan perhatian yang kurang kepada

subjek. Secara bersamaan, guru menyampaikan materi mengenai matahari kepada siswa kelas 3 tersebut di depan kelas, dengan demikian subjek kurang terfokus dan sering mengalihkan perhatiannya. Akan tetapi, subjek mampu mengikuti proses pemberian tindakan sampai akhir jam pemberajaran usai.

Subjek mampu memperhatikan dengan bantuan verbal dan non verbal ketika guru mengkondisikan subjek untuk belajar. Subjek mampu memperhatikan ketika guru memutarkan media film animasi. Subjek mampu memperhatikan dengan bantuan verbal dan non verbal ketika guru memberikan penjelasan kembali tentang materi yang disampaikan melalui media film animasi, yaitu rambu dilarang parkir, rambu tempat parkir, dan rambu tempat penyeberangan. Subjek mampu menjawab dengan bantuan verbal dan non verbal ketika guru meminta subjek untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang telah disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar. Subjek mampu memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan membimbing subjek untuk menjawab pertanyaan dari aplikasi *game*. Subjek secara mandiri mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game*. Subjek mampu dengan bantuan non verbal ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik, membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Subjek mampu memperhatikan ketika guru memberikan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.

Hasil observasi pada pertemuan ketiga mencapai skor 91,67, dengan kategori sangat baik (terlampir pada halaman 212). Pada pertemuan ketiga, subjek termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, akan tetapi subjek mudah mengalihkan perhatiannya ketika teman sekelasnya melakukan kegiatan lain dengan menggunakan laptop. Subjek merasa terganggu dengan keributan yang terjadi di kelas lain. Subjek mampu memperhatikan ketika guru mengkondisikan subjek untuk belajar. Selain itu, subjek mampu memperhatikan ketika guru menjelaskan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Subjek mampu berpartisipasi dengan bantuan verbal ketika guru memutarkan media film animasi, hal tersebut dikarenakan perhatian subjek mudah teralihkan pada kegiatan yang dilakukan oleh temannya. Subjek mampu memperhatikan ketika guru memberikan penjelasan kembali tentang materi yang disampaikan melalui media film animasi, yaitu rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir. Subjek mampu berpartisipasi dengan bantuan verbal dan non verbal dalam menjawab ketika guru meminta subjek untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang telah disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar. Subjek mampu berpartisipasi dengan bantuan verbal untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Subjek mampu memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan membimbing subjek untuk menjawab pertanyaan

dari aplikasi *game*. Subjek secara mandiri mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game*. Subjek mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik, membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, dan ketika guru memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan media film animasi, tampak adanya perubahan perilaku pada subjek, yaitu subjek terlihat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran pengembangan diri dalam memahami rambu lalu lintas. Subjek mampu memperhatikan penjelasan dari guru dan memberikan timbal baik yang positif selama proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena sebelum dilakukan pembelajaran dalam memahami rambu lalu lintas dengan menggunakan media film animasi, subjek cenderung malas-malasan ketika proses pembelajaran. Subjek sering merasa bosan dan keluar dari kelas. Subjek kurang dapat berkonsentrasi dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Selain itu, subjek kurang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, peneliti dan guru dapat memberikan kesimpulan bahwa media film animasi dapat memberikan pengaruh perilaku positif terhadap subjek selama proses pembelajaran.

2. Deskripsi Data Hasil Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Pada Siklus I.

Data hasil tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta diperoleh dari hasil *post-test* pada siklus I. Tes kemampuan memahami rambu lalu lintas berupa tes lisan yang terdiri dari 25 soal. Soal-soal dalam tes tersebut terdiri dari 15 soal uraian singkat, dan 10 soal tes pemahaman dari aplikasi *game* yang berbentuk *true-false*. Data hasil tes kemampuan pemahaman rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta adalah sebagai berikut.

Tabel 13. Data Hasil Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta Pasca Tindakan Siklus I.

No.	Subjek	Kemampuan Awal			Pasca Tindakan Siklus I			Peningkatan	
		Skor	Pencapaian (%)	Kategori	Skor	Pencapaian (%)	Kategori	Skor	Pencapaian (%)
1.	ZUM	42	42%	Kurang	76%	76%	Baik	34%	34%

Pada tabel 13 menunjukkan bahwa hasil tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pada siklus I subjek mampu mencapai skor 76 dengan kategori baik (terlampir pada halaman 201). Hasil tersebut mengalami peningkatan dibandingkan hasil tes kemampuan awal., yaitu pada kemampuan awal sebesar 42 dengan kategori kurang, dan skor pasca

tindakan siklus I sebesar 76 dengan kategori baik. Skor tersebut mengalami peningkatan sebesar 34%. Hasil tersebut telah mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal, yaitu 70%.

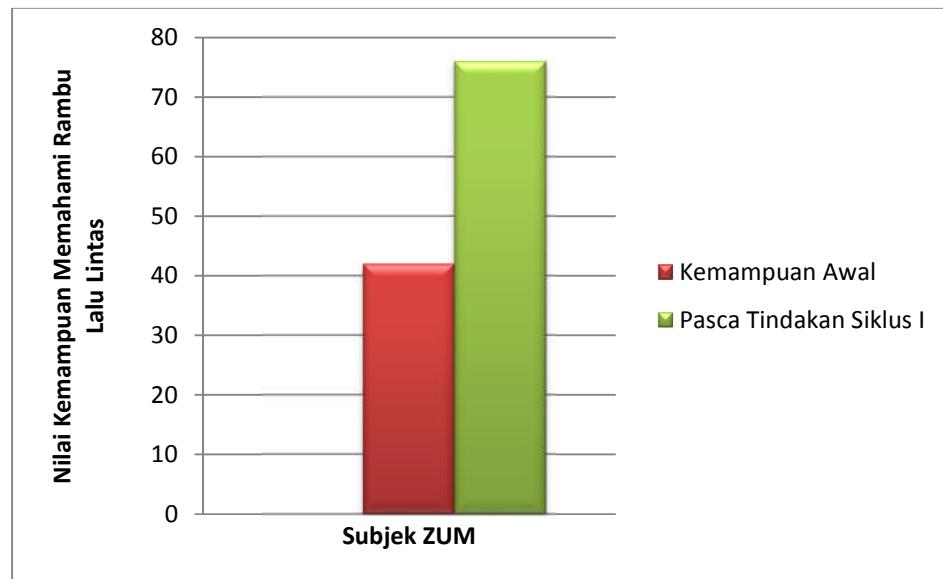
Pengetahuan subjek tentang rambu lalu lintas dapat dikatakan baik. Subjek mampu menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar rambu lalu lintas yang ditunjukkan guru, yaitu rambu lampu lalu lintas dengan warna kuning, rambu diperbolehkan berbalik arah, rambu dilarang berbalik arah, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir. Akan tetapi, subjek membutuhkan bantuan secara verbal ketika menyebutkan arti rambu lampu lalu lintas berwarna merah dan hijau, serta rambu tempat penyeberangan. Bantuan verbal yang diberikan guru misalnya, subjek diminta untuk menyebutkan rambu tempat penyeberangan, subjek hanya menjawab “mobilnya berhenti”, guru memberikan bantuan verbal dengan bertanya “kemudian orangnya melakukan apa?”, subjek menjawab “sedang menyeberang”, guru memberikan bantuan kembali dengan mengajukan pertanyaan “kalau begitu itu gambar rambu tempat apa?”, kemudian subjek menjawab “tempat untuk menyeberang”.

Subjek belum dapat membedakan rambu dilarang parkir dan tempat parkir, rambu parkir dan rambu diperbolehkan berbalik arah. Pada soal membedakan arti pada gambar rambu lalu lintas subjek masih membutuhkan bantuan verbal dan non verbal, yaitu ketika membedakan rambu lampu lalu lintas warna merah dan rambu dilarang berbalik arah.

Subjek mampu menjawab dengan bantuan verbal ketika membedakan rambu diperbolehkan berbalik arah dan dilarang berbalik arah, rambu tempat penyeberangan dan rambu diperbolehkan berbalik arah. Selain itu, terkadang subjek hanya mampu menjawab pada satu bagian gambar, misalnya gambar rambu dilarang parkir dan rambu dilarang berbalik arah, subjek hanya dapat menjawab dengan benar gambar rambu dilarang parkir saja. Akan tetapi, subjek mampu menjawab secara mandiri dalam membedakan rambu lampu lalu lintas warna merah dan hijau.

Pada beberapa pertanyaan dalam aplikasi *game*, subjek mampu menjawab pertanyaan secara mandiri. Pertanyaan tersebut meliputi seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah, seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah, seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna hijau, seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, seorang pengendara bermotor berhenti ketika lampu lalu lintas berwarna merah, seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu tempat parkir, dan seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir. Subjek belum mampu menjawab pertanyaan yang meliputi, seorang pengendara bermotor tidak berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah, seseorang menyeberang jalan di rambu tempat penyeberangan, dan seorang pengendara bermotor tidak memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir.

Hasil tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan pada pasca tindakan siklus I tersebut dapat divisualisasikan pada gambar berikut ini.



Gambar 14. Histogram Data Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta Pasca Tindakan Siklus I.

Gambar 14 menunjukkan bahwa kemampuan awal subjek mencapai 76. Berdasarkan hasil tersebut maka subjek dapat dikatakan baik dalam memahami rambu lalu lintas. Pencapaian skor tersebut menunjukkan bahwa subjek sudah mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, yaitu 70%.

G. Refleksi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan refleksi dilakukan untuk melihat hasil dari proses pemberian tindakan pada siklus I yang telah dilaksanakan, sehingga melalui kegiatan ini

peneliti dapat mengetahui peningkatan kemampuan anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta dalam memahami rambu lalu lintas. Selain itu, refleksi dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi pada pemberian tindakan pada siklus I. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat dijadikan dasar untuk memperbaiki rancangan atau rencana pada proses pemberian tindakan selanjutnya.

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada tindakan siklus I, diketahui bahwa hasil tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan mengalami peningkatan dibandingkan hasil tes kemampuan awal., yaitu pada kemampuan awal sebesar 42 dengan kategori kurang, dan skor pasca tindakan siklus I sebesar 76 dengan kategori baik. Skor tersebut mengalami peningkatan sebesar 34%. Perolehan skor pasca siklus I telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal, yaitu 70%.

Berdasarkan data hasil perbandingan pada kemampuan awal subjek dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I maka dapat dideskripsikan perbandingan kemampuan subjek. Pada hasil tes kemampuan awal subjek dalam memahami rambu lalu lintas, subjek belum mampu menjawab soal secara mandiri. Ketika mengerjakan soal, subjek mampu menjawab dengan bantuan verbal dan non verbal sebanyak 7 poin, mampu menjawab dengan bantuan verbal atau non verbal sebanyak 3 poin, dan subjek belum mampu menjawab 15 dari 25 soal. Pada hasil tes kemampuan awal tersebut subjek mampu mencapai skor 42 dengan kategori kurang. Setelah dilakukan

tindakan pada siklus I, subjek mampu mencapai skor 76. Pada tes pasca tindakan siklus I, subjek mampu menjawab soal secara mandiri sebanyak 13 poin, mampu menjawab dengan bantuan verbal atau non verbal sebanyak 5 poin, mampu menjawab dengan bantuan verbal dan non verbal sebanyak 2 poin, dan subjek belum mampu mengerjakan soal tes sebanyak 5 poin.

Bantuan verbal yang diberikan kepada subjek misalnya, “perhatikan lagi gambar rambu lalu lintas tersebut”. Selain itu, guru memberikan bantuan dengan cara memberikan pertanyaan yang mengacu pada jawaban, misalnya subjek diminta untuk menyebutkan rambu tempat penyeberangan, subjek hanya menjawab “mobilnya berhenti”, guru memberikan bantuan verbal dengan bertanya “kemudian orangnya melakukan apa?”, subjek menjawab “sedang menyeberang”, guru memberikan bantuan kembali dengan mengajukan pertanyaan “kalau begitu itu gambar rambu tempat apa?”, kemudian subjek menjawab “tempat untuk menyeberang”. Sedangkan bantuan non verbal dapat diberikan dengan cara guru menunjuk gambar rambu lalu lintas atau menunjukkan pergerakan ilustrasi yang ditampilkan dalam aplikasi *game*.

Kemampuan memahami rambu lalu lintas yang diperoleh oleh anak tunagrahita kategori ringan pasca siklus I mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan kemampuan awal, meskipun demikian ketercapaian skor pasca tindakan siklus I tersebut dapat dikatakan belum maksimal. Hal tersebut dikarenakan dalam tindakan siklus I masih mengalami beberapa kendala atau permasalahan-permasalahan. Berdasarkan hasil observasi yang

telah dilakukan oleh peneliti dan guru, permasalahan-permasalahan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Proses pelaksanaan tindakan pada siklus I subjek berada pada ruang kelas yang terdapat siswa lain (belajar dalam satu kelas yang sama).
2. Ketika pemberian tindakan pada siklus I, secara bersamaan guru memberikan materi kepada siswa lainnya, sehingga subjek kurang terfokus pada pembelajaran pengembangan diri tentang rambu lalu lintas.
3. Adanya siswa dari kelas lain yang sering mengganggu proses pembelajaran.
4. Adanya suara gaduh atau keributan dari kelas lain, sehingga mengganggu konsentrasi subjek.
5. Subjek sering mengeluhkan capek ketika diminta untuk menjawab pertanyaan dari guru, sehingga terkadang menjawab pertanyaan dengan asal-asalan dan perlu dibujuk.

Permasalahan-permasalahan tersebut harus segera diatasi untuk perbaikan pada pelaksanaan tindakan siklus II. Penerapan media film animasi dalam meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan berlangsung lancar meskipun adanya permasalahan tersebut. Selain permasalahan tersebut, terdapat beberapa hal positif yang terjadi selama pembelajaran pengembangan diri dalam memahami rambu lalu lintas melalui media film animasi. Hal tersebut adalah sebagai berikut.

1. Minat anak tunagrahita kategori ringan untuk mengikuti pembelajaran pengembangan diri dalam memahami rambu lalu lintas meningkat, karena subjek tertarik dengan penyajian materi melalui media film animasi.
2. Anak tunagrahita kategori ringan tidak cepat bosan dan tidak keluar dari kelas.
3. Anak tunagrahita kategori ringan senang selama proses pembelajaran karena seolah-olah bermain sehingga tidak terlalu berat untuk berpikir dan senang melihat media film animasi rambu-rambu lalu lintas.
4. Anak tunagrahita kategori ringan lebih mudah memahami rambu lalu lintas karena media film animasi dapat menggambarkan atau mengilustrasikan kejadian nyata, sehingga pesan yang disampaikan melalui media tersebut dapat bersifat lebih konkret.

Berdasarkan hasil tes kemampuan memahami rambu lalu lintas, observasi partisipasi siswa tunagrahita kategori ringan, dan refleksi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa tindakan siklus I telah meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan, dan telah berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 70%. Oleh karena itu, peneliti dan guru kolaborator merencanakan untuk melaksanakan tindakan siklus II. Tujuannya untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang serta memperkuat hal-hal yang sudah baik pada tindakan siklus I. Tindakan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut.

1. Pelaksanaan tindakan pada siklus II akan dilaksanakan pada ruang khusus, hal tersebut dilakukan agar pelaksanaan tindakan pada siklus II tersebut dapat kondusif.
2. Subjek diberikan motivasi untuk mengikuti pelaksanaan tindakan siklus II dan memberikan *reward* berupa pujian dan alat tulis.
3. Pelaksanaan tindakan pada siklus II lebih difokuskan pada pengulangan materi rambu lalu lintas.

H. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1. Tahap Perencanaan.

Tahap perencanaan pada siklus II merupakan suatu tahap untuk mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan proses pelaksanaan tindakan pada siklus II dalam pembelajaran tentang rambu lalu lintas melalui media film animasi pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Perencanaan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk melaksanakan siklus II (terlampir pada halaman 249).
- b. Mempersiapkan *reward* yang berupa alat tulis untuk memberikan motivasi kepada anak tunagrahita kategori ringan dalam mengikuti pelaksanaan tindakan siklus II.

2. Pelaksanaan Tindakan.

Pada pelaksanaan tindakan ini terjadi perbaikan dalam melakukan tindakan. Perbaikan tersebut dengan menggunakan ruang kelas khusus sebagai tempat pelaksanaan tindakan, memberikan reward untuk memotivasi siswa, dan memberikan pengulangan terhadap materi rambu lalu lintas. Guru memberikan tindakan dalam pembelajaran dan peneliti melakukan pengamatan atau sebagai observer. Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, yaitu 2 kali pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk pelaksanaan tes pasca tindakan siklus II. Satu kali pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran dan setiap satu jam pelajaran dilaksanakan selama 35 menit. Pemberian tindakan sama seperti siklus I. Pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut.

a. Pertemuan I

- 1) Kegiatan awal.
 - a) Mengkondisikan siswa untuk belajar dengan meminta siswa untuk duduk yang rapi.
 - b) Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang diketahui oleh siswa dan siswa menjawab, “lampu lalu lintas, tempat parkir, dan dilarang parkir”.

- c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu mampu memahami rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
- d) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu memperhatikan media film animasi, memperhatikan penjelasan dari guru, menjawab pertanyaan dari guru, dan menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game*.

2) Kegiatan inti.

- a) Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
- b) Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru, yaitu “perhatikan film animasi rambu lalu lintas tersebut”.
- c) Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas. Penjelasan dilakukan dengan memutarkan kembali media film animasi dan guru menekan tombol *pause* apabila guru memberikan penjelasan tentang rambu lalu lintas secara lisan.
- d) Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar dan siswa menjawab “melihat film animasi rambu

lalu lintas, ada lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, ada rambu untuk berbalik arah”.

- e) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yaitu, “apakah arti rambu lalu lintas ini? (guru menunjuk gambar rambu dilarang berbalik arah)”. Siswa menjawab, “dilarang berbalik arah.”
- f) Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*, yaitu siswa diminta untuk memperhatikan ilustrasi dalam aplikasi *game* dan kemudian mencontohkan cara menjawab pertanyaan dengan jawaban benar atau salah.
- g) Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*. Secara verbal, guru mengatakan “ayo perhatikan seseorang yang mengendarai motor tersebut!”. Siswa diminta untuk memperhatikan memperhatikan aplikasi *game* yang mengilustrasikan seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu diperbolehkan berbalik arah, kemudian siswa menjawab “benar”.
- h) Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*, yaitu dengan ilustrasi “seorang pengendara bermotor berhenti pada rambu lalu lintas berwarna merah”, kemudian siswa menjawab “benar”.
- i) Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Hasil dari tes tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mendapatkan skor sebesar 95, dengan kategori sangat baik.

3) Kegiatan akhir.

- a) Guru membimbing siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, yaitu siswa telah belajar memahami rambu lalu lintas lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
- b) Guru memberikan penilaian bahwa pada pertemuan pertama siswa sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat mengerjakan tugas dengan hasil skor yang sangat baik.

b. Pertemuan II

1) Kegiatan awal.

- a) Mengkondisikan siswa untuk belajar, yaitu meminta siswa untuk duduk yang rapi dan berdo'a sebelum kegiatan belajar dimulai
- b) Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu memahami rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik

arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.

d) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu mengulang kembali materi rambu lalu lintas pada pertemuan pertama.

2) Kegiatan Inti.

a) Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.

b) Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.

c) Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas. Penjelasan dilakukan dengan memutarkan kembali media film animasi dan guru menekan tombol *pause* apabila guru memberikan penjelasan tentang rambu lalu lintas secara lisan.

d) Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar dan siswa menjawab “rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir”.

- e) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yaitu, “apakah arti rambu ini? (guru menunjukkan gambar rambu tempat penyeberangan)”. Siswa menjawab, “rambu tempat penyeberangan”.
- f) Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*, yaitu siswa diminta untuk memperhatikan ilustrasi dalam aplikasi *game* dan kemudian mencontohkan cara menjawab pertanyaan dengan jawaban benar atau salah.
- g) Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*. Guru meminta siswa untuk memperhatikan ilustrasi dalam aplikasi *game* dan menunjukkan ilustrasi dalam aplikasi *game* yang mengilustrasikan seseorang sedang menyeberang di tempat penyeberangan jalan, kemudian siswa menjawab “benar”.
- h) Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*, yaitu dengan ilustrasi “seorang pengendara bermotor tidak memarkirkan kendaraanya pada rambu dilarang parkir, kemudian siswa menjawab “benar”.
- i) Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Hasil dari tes tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mendapatkan skor sebesar 79, dengan baik.

3) Kegiatan akhir.

- a) Guru membimbing siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, yaitu siswa telah belajar memahami materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
- b) Guru memberikan penilaian bahwa pada pertemuan kedua siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, siswa mampu memperhatikan penjelasan dari guru dan mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru. Selain itu, guru meminta siswa untuk rajin belajar dan mempelajari kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan guru.

c. Pertemuan III

1) Kegiatan awal.

- a) Mengkondisikan siswa untuk segera menempati tempat duduk dan berdo'a sebelum kegiatan belajar dimulai.
- b) Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu siswa mampu memahami materi rambu lampu lalu lintas, rambu

dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.

d) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu mengerjakan tugas secara mandiri setelah memperhatikan media film animasi.

2) Kegiatan Inti

a) Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.

b) Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.

c) Pelaksanaan *pos-test* pasca pelaksanaan tindakan pada siklus II.

Hasil skor tersebut sebesar 88, dengan kategori sangat baik.

3) Kegiatan akhir.

a) Guru membimbing siswa membuat rangkuman dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, yaitu siswa telah belajar materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, rambu dilarang parkir, dan mampu mengerjakan tugas dengan baik.

2) Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, yaitu bahwa kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan kemampuan siswa dapat meningkat apabila dibandingkan dengan hasil tes pasca tindakan siklus I.

I. Deskripsi Data Hasil Tindakan Siklus II

1. Deskripsi Data Monitoring Partisipasi Belajar Siswa pada Tindakan Siklus II.

Instrumen yang digunakan yaitu pedoman observasi. Komponen observasi partisipasi siswa terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Penilaian dalam instrumen tersebut berupa *rating scale* dengan cara memberikan tanda (✓) sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan siswa. Skor yang dapat diberikan kepada siswa adalah skor 1 sampai dengan skor 4.

Adapun hasil data observasi partisipasi siswa tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta pada pembelajaran pengembangan diri tentang rambu lalu lintas siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 14. Data Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Pada Pembelajaran Pengembangan Diri Tentang Rambu Lalu Lintas Siklus II.

No.	Subjek	Pertemuan	Skor	Kategori
1.	ZUM	I	93,75	Sangat baik
		II	95,83	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa subjek ZUM mendapatkan skor 93,75 pada pertemuan pertama, dan skor 95,83 pada pertemuan II. Kategori penilaian dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua termasuk dalam kategori sangat baik. Data partisipasi siswa tunagrahita kategori ringan dalam pembelajaran pengembangan diri tentang rambu lalu lintas dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Hasil observasi terhadap partisipasi siswa pada siklus II mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan partisipasi siswa pada siklus I. Pada pertemuan pertama siklus II, siswa mencapai skor 93,75, dengan kategori sangat baik (terlampir pada halaman 215). Pada pertemuan pertama, subjek terlihat sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut terlihat dari keinginan subjek untuk menyalakan laptop, memutar atau mengoperasikan media film animasi, dan mengoperasikan aplikasi game secara mandiri. Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilakukan di dalam kelas khusus, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pada pertemuan pertama, subjek mampu berpartisipasi dengan baik. Hal tersebut terlihat dari kemampuan subjek mampu mengkondisikan diri untuk belajar. Subjek mampu memperhatikan ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Subjek mampu berpartisipasi untuk memperhatikan media film animasi. Subjek mampu memperhatikan ketika guru memberikan penjelasan kembali materi yang disampaikan melalui media film animasi,

yaitu rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah. Subjek mampu memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan membimbing subjek untuk menjawab pertanyaan dari aplikasi *game*. Subjek secara mandiri mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game*. Subjek mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik, membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, dan ketika guru memberikan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Akan tetapi, subjek masih memerlukan bantuan secara verbal untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang telah disampaikan melalui media film animasi. Selain itu, subjek masih memerlukan bantuan secara verbal dalam menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang telah disampaikan melalui media film animasi.

Data observasi terhadap pertisipasi belajar siswa pada pertemuan kedua siklus II mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan partisipasi siswa pada pertemuan pertama siklus II. Pada pertemuan kedua siklus II, siswa mencapai skor 95,83, dengan kategori sangat baik (terlampir halaman 216). Pada pertemuan kedua, subjek terlihat sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilakukan di dalam kelas khusus, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dengan suasana yang kondusif. Pada pertemuan kedua, subjek mampu barpartisipasi dengan baik. Hal tersebut terlihat dari kemampuan subjek mampu

mengkondisikan diri untuk belajar. Subjek mampu memperhatikan ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Subjek mampu memperhatikan ketika guru memberikan penjelasan kembali materi yang disampaikan melalui media film animasi, yaitu rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah. Secara mandiri subjek mampu menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang telah disampaikan melalui media film animasi. Subjek mampu memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan membimbing subjek untuk menjawab pertanyaan dari aplikasi *game*. Subjek secara mandiri mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game*. Subjek mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik, membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, dan ketika guru memberikan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Akan tetapi, selama pemutaran media film animasi, subjek sering mendapat teguran dari guru untuk memperhatikan dengan baik media film animasi yang sedang diputar. Selain itu, subjek masih memerlukan bantuan secara verbal untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang telah disampaikan melalui media film animasi.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan media film animasi pada siklus II, tampak adanya perubahan perilaku pada subjek, yaitu subjek terlihat lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran pengembangan diri dalam memahami rambu lalu lintas. Subjek mampu

memperhatikan penjelasan dari guru dan memberikan timbal baik yang positif selama proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena selama pelaksanaan siklus I dalam memahami rambu lalu lintas dengan menggunakan media film animasi, subjek cenderung malas-malasan, kurang dapat memperhatikan pemutaran media film animasi, dan berkeinginan untuk segera menyudahi proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti dan guru dapat memberikan kesimpulan bahwa media film animasi dapat memberikan pengaruh perilaku positif terhadap subjek selama proses pembelajaran.

2. Deskripsi Data Hasil Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Pada Siklus II.

Data hasil tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta diperoleh dari hasil *post test* pada siklus II. Tes kemampuan memahami rambu lalu lintas berupa tes lisan yang terdiri dari 25 soal. Soal-soal dalam tes tersebut terdiri dari 15 soal uraian singkat, dan 10 soal tes pemahaman dari aplikasi *game* yang berbentuk *true-false*. Data hasil tes kemampuan pemahaman rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta adalah sebagai berikut.

Tabel 15. Data Hasil Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta Pasca Tindakan Siklus II.

No.	Subjek	Kemampuan Awal			Pasca Siklus II			Peningkatan	
		Skor	Pencapaian (%)	Kategori	Skor	Pencapaian (%)	Kategori	Skor	Pencapaian (%)
1.	ZUM	42	42%	Kurang	88	88%	Sangat Baik	46%	46%

Data pada tabel 15 menunjukkan bahwa hasil tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pada pasca tindakan siklus II sebesar 88 dengan kategori sangat baik (terlampir pada halaman 205). Skor tersebut mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan kemampuan awal, yaitu sebesar 42 dengan kategori kurang. Skor tersebut mengalami peningkatan sebesar 46%. Perolehan skor pasca siklus II telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal, yaitu 70%.

Pengetahuan subjek tentang rambu lalu lintas pada pasca tindakan siklus II dapat dikatakan sangat baik. Subjek mampu menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar rambu lalu lintas yang ditunjukkan guru, yaitu rambu lampu lalu lintas dengan warna merah, kuning, dan hijau, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu dilarang parkir. Akan tetapi, subjek membutuhkan bantuan secara verbal ketika menyebutkan arti rambu diperbolehkan untuk berbalik arah dan rambu tempat parkir. Bantuan verbal yang diberikan oleh guru adalah dengan memberikan kata kunci untuk menjawab pertanyaan tersebut, misalnya guru bertanya “huruf dalam rambu lalu lintas itu apa?”, subjek menjawab

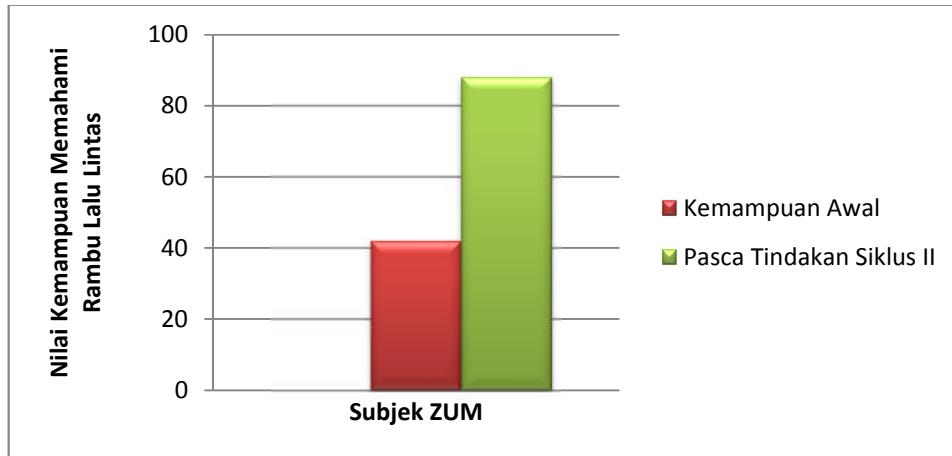
“huruf P”, guru memberikan bantuan kembali dengan mengajukan pertanyaan “huruf P artinya apa?”, kemudian subjek menjawab “parkir”, guru mengajukan pertanyaan kembali “berarti rambu lalu lintas untuk?”, subjek menjawab “tempat parkir”. Selain itu, subjek masih membutuhkan bantuan secara verbal dan non verbal dalam mengartikan rambu tempat penyeberangan. Secara non verbal, guru menunjukkan gambar rambu tempat parkir dengan kartu gambar, dan secara verbal guru meminta subjek untuk lebih memperhatikan dan guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan rambu tempat parkir.

Secara mandiri, subjek mampu dalam membedakan arti rambu lalu lintas, yaitu rambu diperbolehkan untuk berbalik arah dan rambu dilarang berbalik arah, rambu dilarang parkir dan rambu tempat parkir, rambu tempat penyeberangan dan rambu diperbolehkan berbalik arah, rambu lampu lalu lintas warna merah dan rambu dilarang berbalik arah, rambu dilarang parkir dan rambu dilarang berbalik arah, rambu tempat parkir dan rambu diperbolehkan berbalik arah, serta rambu lampu lalu lintas warna merah dan hijau.

Pada beberapa pertanyaan dalam aplikasi *game*, subjek mampu menjawab pertanyaan secara mandiri. Pertanyaan tersebut meliputi seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah, seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah, seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna hijau, seorang pengendara bermotor berbalik

arah pada rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, seorang pengendara bermotor berhenti ketika lampu lalu lintas berwarna merah, seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu tempat parkir, dan seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir. Akan tetapi, subjek belum mampu menjawab pertanyaan yang meliputi, seorang pengendara bermotor tidak berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah dan seorang pengendara bermotor tidak memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir. Subjek masih memerlukan bantuan dan bimbingan secara verbal dan non verbal ketika subjek menjawab pertanyaan, “seseorang menyeberang jalan di rambu tempat penyeberangan”. Secara non verbal, guru menampilkan kembali pertanyaan dalam aplikasi *game* dan menunjukkan kepada subjek perilaku yang dilakukan oleh penyeberang jalan. Secara verbal, guru hanya meminta subjek untuk lebih memperhatikan pertanyaan dalam aplikasi *game*.

Hasil tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan tersebut dapat divisualisasikan pada gambar berikut ini.



Gambar 15. Histogram Data Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta Pasca Siklus II.

J. Refleksi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada tindakan siklus II, diketahui bahwa kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan mengalami peningkatan dibandingkan kemampuan awal dan tes pasca tindakan siklus I. Peningkatan tersebut juga telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 70%.

Berdasarkan data hasil perbandingan pada kemampuan awal subjek dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II maka dapat dideskripsikan perbandingan kemampuan subjek. Pada hasil tes kemampuan awal subjek dalam memahami rambu lalu lintas, subjek belum mampu menjawab soal secara mandiri. Ketika mengerjakan soal, subjek mampu menjawab dengan bantuan verbal dan non verbal sebanyak 7 poin, mampu menjawab dengan bantuan verbal atau non verbal sebanyak 3 poin, dan subjek belum mampu menjawab 15 dari 25 soal. Pada hasil tes kemampuan awal tersebut subjek

mampu mencapai skor 42 dengan kategori kurang. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, subjek mampu mencapai skor 88. Pada tes pasca tindakan siklus II, subjek mampu menjawab soal secara mandiri sebanyak 19 poin, mampu menjawab dengan bantuan verbal atau non verbal sebanyak 2 poin, mampu menjawab dengan bantuan verbal dan non verbal sebanyak 2 poin, dan subjek belum mampu mengerjakan soal tes sebanyak 2 poin.

Bantuan verbal yang diberikan kepada subjek yaitu, misalnya “perhatikan lagi gambar rambu lalu lintas tersebut”. Selain itu, guru memberikan bantuan dengan cara memberikan pertanyaan yang mengacu pada jawaban, misalnya guru bertanya “huruf dalam rambu lalu lintas itu apa?”, subjek menjawab “huruf P”, guru memberikan bantuan kembali dengan mengajukan pertanyaan “huruf P artinya apa?”, kemudian subjek menjawab “parkir”, guru mengajukan pertanyaan kembali “berarti rambu lalu lintas untuk?”, subjek menjawab “tempat parkir”. Sedangkan bantuan non verbal dapat diberikan dengan cara guru menunjuk gambar rambu lalu lintas atau menunjukkan pergerakan ilustrasi yang ditampilkan dalam aplikasi *game*.

Hasil observasi partisipasi siswa menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hal tersebut terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti selama proses pembelajaran dan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan melalui media film animasi, oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media film animasi dapat meningkatkan

kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan. Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti dan kolaborator menghentikan penelitian ini hanya sampai pada siklus II karena menganggap hasil dari siklus II telah sesuai dengan hipotesis tindakan yang dilakukan.

K. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Melalui Media Film Animasi

Analisis data peningkatan pada penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil observasi dan tes pemahaman rambu lalu lintas. Data hasil observasi partisipasi siswa selama dua siklus adalah sebagai berikut.

Tabel 16. Data Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tentang Rambu Lalu Lintas Tindakan Siklus I dan Siklus II

No.	Subyek	Siklus	Skor Rata-Rata	Kriteria
1.	ZUM	I	88,19	Sangat Baik
		II	94,79	Sangat Baik

Data pada tabel 16 menunjukkan bahwa skor partisipasi belajar siswa pada tindakan siklus I sebesar 88,19 dengan kategori sangat baik, dan pada tindakan siklus II sebesar 94,79 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan partisipasi siswa pada siklus II. Sedangkan, data hasil tes pemahaman rambu lalu lintas pada kemampuan awal, pasca tindakan siklus I dan pasca tindakan siklus II disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 17. Persentase Peningkatan Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta Selama Dua Siklus.

No.	Subyek	Persentase Kemampuan Awal	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II	Persentase Peningkatan	
					Siklus I	Siklus II
1	ZUM	42%	76%	88%	34%	46%

Tabel 17 menunjukkan pencapaian peningkatan pada subyek ZUM. dari tes kemampuan awal, tes pasca tindakan siklus I dan tes pasca tindakan siklus II. Hasil kemampuan awal memahami rambu lalu lintas dapat meningkatkan sebesar 34% setelah pelaksanaan tindakan siklus I, yaitu dari skor 42 dengan kategori kurang menjadi 76 dengan kategori baik. Sedangkan, hasil kemampuan awal dapat meningkat hasil sebesar 46% setelah pelaksanaan tindakan siklus II, yaitu dari skor 42 dengan kategori kurang menjadi 88 dengan kategori sangat baik. Hasil kemampuan pasca siklus I dapat meningkat sebesar 12% setelah pelaksanaan tindakan siklus II, yaitu dari skor 76 dengan kategori baik menjadi 88 dengan kategori sangat baik.

Pada kemampuan awal, subjek mampu menjawab dengan bantuan verbal pertanyaan mengenai rambu lampu lalu lintas yang meliputi menyebutkan arti rambu lampu lalu lintas sesuai dengan gambar (merah, kuning, dan hijau). Subjek mampu menjawab dengan bantuan verbal dan non verbal ketika membedakan rambu lampu lalu lintas warna merah dan dilarang berbalik arah. Pada soal membedakan arti pada gambar rambu lampu lalu lintas warna merah dan rambu dilarang berbalik arah, subjek hanya mampu

menyebutkan arti gambar rambu lampu lalu lintas warna merah, sedangkan subjek belum mampu untuk menyebutkan rambu dilarang berbalik arah. Pada beberapa pertanyaan dalam aplikasi *game*, subjek mampu menjawab dengan bantuan secara verbal dari guru. Pertanyaan tersebut meliputi seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah, dan seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah. Subjek mampu menjawab pertanyaan dengan bantuan verbal dan non verbal, antara lain adalah seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir, dan seorang pengendara bermotor tidak memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir.

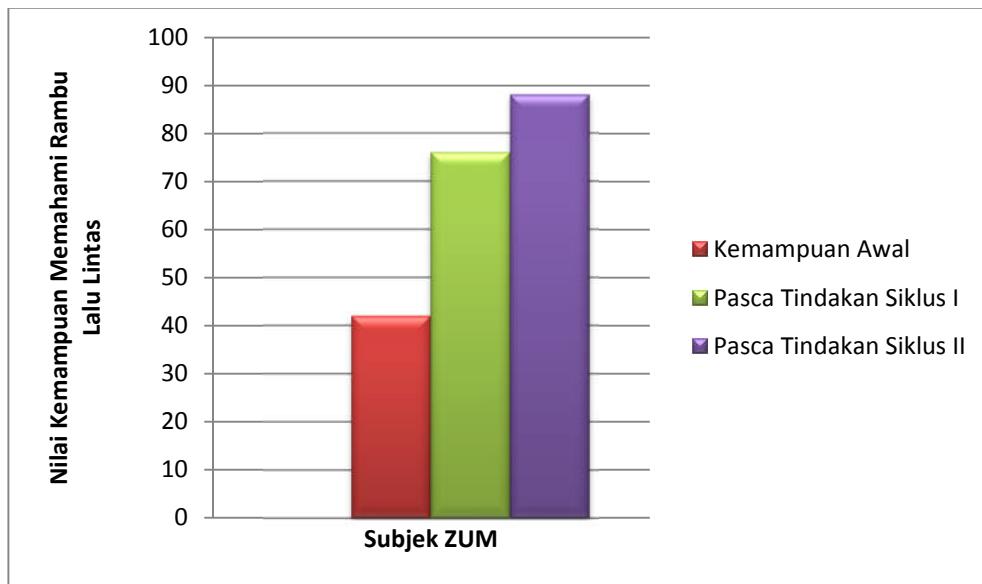
Pada pasca tindakan siklus I, kemampuan subjek meningkat. Subjek mampu menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar rambu lalu lintas yang ditunjukkan guru, yaitu rambu lampu lalu lintas dengan warna kuning, rambu diperbolehkan berbalik arah, rambu dilarang berbalik arah, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir. Akan tetapi, subjek membutuhkan bantuan secara verbal ketika menyebutkan arti rambu lampu lalu lintas berwarna merah dan hijau, serta rambu tempat penyeberangan. Subjek masih membutuhkan bantuan verbal dan non verbal, yaitu ketika membedakan rambu lampu lalu lintas warna merah dan rambu dilarang berbalik arah. Subjek mampu menjawab dengan bantuan verbal ketika membedakan rambu diperbolehkan berbalik arah dan dilarang berbalik arah, rambu tempat penyeberangan dan rambu diperbolehkan berbalik arah. Selain itu, terkadang subjek hanya mampu menjawab pada satu bagian gambar,

misalnya gambar rambu dilarang parkir dan rambu dilarang berbalik arah, subjek hanya dapat menjawab dengan benar gambar rambu dilarang parkir saja. Subjek mampu menjawab secara mandiri dalam membedakan rambu lampu lalu lintas warna merah dan hijau. Pada beberapa pertanyaan dalam aplikasi *game*, subjek mampu menjawab pertanyaan secara mandiri. Pertanyaan tersebut meliputi seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah, seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah, seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna hijau, seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, seorang pengendara bermotor berhenti ketika lampu lalu lintas berwarna merah, seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu tempat parkir, dan seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir.

Pengetahuan subjek tentang rambu lalu lintas pada pasca tindakan siklus II dapat meningkat. Subjek mampu menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar rambu lalu lintas yang ditunjukkan guru, yaitu rambu lampu lalu lintas dengan warna merah, kuning, dan hijau, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu dilarang parkir. Akan tetapi, subjek membutuhkan bantuan secara verbal ketika menyebutkan arti rambu diperbolehkan untuk berbalik arah dan rambu tempat parkir. Selain itu, subjek masih membutuhkan bantuan secara verbal dan non verbal dalam mengartikan rambu tempat penyeberangan. Secara non verbal, guru menunjukkan gambar

rambu tempat parkir dengan kartu gambar, dan secara verbal guru meminta subjek untuk lebih memperhatikan dan guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan rambu tempat parkir. Secara mandiri, subjek mampu dalam membedakan arti rambu lalu lintas, yaitu rambu diperbolehkan untuk berbalik arah dan rambu dilarang berbalik arah, rambu dilarang parkir dan rambu tempat parkir, rambu tempat penyeberangan dan rambu diperbolehkan berbalik arah, rambu lampu lalu lintas warna merah dan rambu dilarang berbalik arah, rambu dilarang parkir dan rambu dilarang berbalik arah, rambu tempat parkir dan rambu diperbolehkan berbalik arah, serta rambu lampu lalu lintas warna merah dan hijau. Pada beberapa pertanyaan dalam aplikasi *game*, subjek mampu menjawab pertanyaan secara mandiri. Pertanyaan tersebut meliputi seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah, seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah, seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna hijau, seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, seorang pengendara bermotor berhenti ketika lampu lalu lintas berwarna merah, seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu tempat parkir, dan seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir. Subjek masih memerlukan bantuan dan bimbingan secara verbal dan non verbal ketika subjek menjawab pertanyaan, “seseorang menyeberang jalan di rambu tempat penyeberangan”.

Untuk lebih jelas, peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada subyek dapat digambarkan dalam grafik berikut.



Gambar 16. Histogram Peningkatan Selama Dua Siklus

Peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas melalui media film animasi pada anak tunagrahita kategori ringan juga dapat dilihat dari hasil observasi partisipasi anak tunagrahita kategori ringan dalam mengikuti proses pembelajaran. Penerapan media film animasi dalam pembelajaran pengembangan diri tentang rambu lalu lintas membuat subjek lebih berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, subjek terlihat aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, tidak cepat bosan, dan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Pada pelaksanaan siklus ke II, subjek terlihat aktif dalam mengoperasikan media film animasi.

L. Uji Hipotesis Tindakan

Uji hipotesis tindakan dilakukan atas dasar ketercapaian pelaksanaan tindakan yang menyatakan bahwa pelaksanaan tindakan dinyatakan berhasil apabila hasil tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta dapat meningkat dari sebelum dan setelah diberikan tindakan, dan hasil tersebut dapat mencapai kriteria keberhasilan sebesar 70%. Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan bahwa skor yang dicapai oleh subyek ZUM sebesar 88 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut meningkat sebesar 46% dari kemampuan awal subjek yaitu sebesar 42 dengan kategori kurang. Hal itu berarti bahwa kriteria keberhasilan dapat tercapai. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui melalui media film animasi telah diterima.

M. Pembahasan Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan.

Berdasarkan tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pasca tindakan siklus I menunjukkan bahwa kemampuan subjek ZUM dapat meningkat apabila dibandingkan dengan kemampuan awal, dan hasil tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70%. Hasil ketercapaian skor pasca tindakan siklus I meningkat hingga mencapai

skor sebesar 76 dengan kategori baik. Hasil tersebut meningkat sebesar 34% dari kemampuan awal subjek, yaitu sebesar 42 dengan kategori kurang. Peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada subjek dapat dilihat dari kemampuan subjek dalam menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar rambu lalu lintas yang ditunjukkan guru, yaitu rambu lampu lalu lintas dengan warna kuning, rambu diperbolehkan berbalik arah, rambu dilarang berbalik arah, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir. Akan tetapi, subjek membutuhkan bantuan secara verbal ketika menyebutkan arti rambu lampu lalu lintas berwarna merah dan hijau, serta rambu tempat penyeberangan.

Subjek masih membutuhkan bantuan verbal dan non verbal, yaitu ketika membedakan rambu lampu lalu lintas warna merah dan rambu dilarang berbalik arah. Subjek mampu menjawab dengan bantuan verbal ketika membedakan rambu diperbolehkan berbalik arah dan dilarang berbalik arah, rambu tempat penyeberangan dan rambu diperbolehkan berbalik arah. Selain itu, terkadang subjek hanya mampu menjawab pada satu bagian gambar, misalnya gambar rambu dilarang parkir dan rambu dilarang berbalik arah, subjek hanya dapat menjawab dengan benar gambar rambu dilarang parkir saja. Subjek mampu menjawab secara mandiri dalam membedakan rambu lampu lalu lintas warna merah dan hijau.

Pada beberapa pertanyaan dalam aplikasi *game*, subjek mampu menjawab pertanyaan secara mandiri. Pertanyaan tersebut meliputi seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah,

seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah, seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna hijau, seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, seorang pengendara bermotor berhenti ketika lampu lalu lintas berwarna merah, seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu tempat parkir, dan seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir.

Hasil yang diperoleh pada tindakan siklus I menunjukkan bahwa subjek telah mengalami peningkatan dan telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Meskipun demikian, perlu adanya pelaksanaan tindakan siklus II. Hal tersebut dikarenakan ketercapaian skor pasca tindakan siklus I dapat dikatakan belum maksimal dan masih mengalami beberapa kendala atau permasalah-permasalah. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru, permasalahan-permasalahan tersebut adalah proses pelaksanaan tindakan pada siklus I subjek berada pada ruang kelas yang terdapat siswa lain (belajar dalam satu kelas yang sama), ketika pemberian tindakan pada siklus I, secara bersamaan guru memberikan materi kepada siswa lainnya, sehingga subjek kurang terfokus pada pembelajaran pengambangan diri tentang rambu lalu lintas. Selain itu, adanya siswa dari kelas lain yang sering mengganggu proses pembelajaran, adanya suara gaduh atau keributan dari kelas lain, dan subjek sering mengeluhkan capek ketika diminta untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Tindakan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II yaitu: pelaksanaan tindakan pada dilaksanakan pada ruang khusus, hal tersebut dilakukan agar pelaksanaan tindakan pada siklus II tersebut dapat kondusif. Subjek diberikan motivasi untuk mengikuti pelaksanaan tindakan siklus II dan memberikan *reward* berupa pujian dan alat tulis. Selain itu, pelaksanaan tindakan pada siklus II lebih difokuskan pada pengulangan materi rambu lalu lintas.

Perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II tersebut dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu lalu lintas melalui media film animasi. Pada pasca tindakan siklus II, subjek mampu mencapai skor sebesar 88 dengan kategori sangat baik. Skor tersebut meningkat sebesar 46% dari hasil tes kemampuan awal dan meningkat 12% dari hasil tes pasca tindakan siklus I.

Pada saat pasca tindakan siklus II, subjek mampu menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar rambu lalu lintas yang ditunjukkan guru, yaitu rambu lampu lalu lintas dengan warna merah, kuning, dan hijau, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu dilarang parkir. Akan tetapi, subjek membutuhkan bantuan secara verbal ketika menyebutkan arti rambu diperbolehkan untuk berbalik arah dan rambu tempat parkir. Selain itu, subjek masih membutuhkan bantuan secara verbal dan non verbal dalam mengartikan rambu tempat penyeberangan. Secara non verbal, guru menunjukkan gambar rambu tempat parkir dengan kartu gambar, dan secara

verbal guru meminta subjek untuk lebih memperhatikan dan guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan rambu tempat parkir.

Secara mandiri, subjek mampu dalam membedakan arti rambu lalu lintas, yaitu rambu diperbolehkan untuk berbalik arah dan rambu dilarang berbalik arah, rambu dilarang parkir dan rambu tempat parkir, rambu tempat penyeberangan dan rambu diperbolehkan berbalik arah, rambu lampu lalu lintas warna merah dan rambu dilarang berbalik arah, rambu dilarang parkir dan rambu dilarang berbalik arah, rambu tempat parkir dan rambu diperbolehkan berbalik arah, serta rambu lampu lalu lintas warna merah dan hijau.

Pada beberapa pertanyaan dalam aplikasi *game*, subjek mampu menjawab pertanyaan secara mandiri. Pertanyaan tersebut meliputi seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah, seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah, seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna hijau, seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, seorang pengendara bermotor berhenti ketika lampu lalu lintas berwarna merah, seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu tempat parkir, dan seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir. Subjek masih memerlukan bantuan dan bimbingan secara verbal dan non verbal ketika subjek menjawab pertanyaan, “seseorang menyeberang jalan di rambu tempat penyeberangan”.

Hasil skor pencapaian subjek pada penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan dapat meningkat setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan media film animasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rahul Mahya (2012: 1) yang menyatakan bahwa penerapan media film animasi berpengaruh positif dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa tunagrahita. Nunung Apriyanto (2012: 97) yang menyatakan bahwa permasalahan anak tunagrahita dalam memusatkan perhatian, sulit berkonsentrasi, dan mudah lupa, dapat diatasi dengan menciptakan suasana belajar yang menarik, salah satunya adalah dengan menerapkan media film animasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil observasi terhadap partisipasi belajar siswa selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan skor pada siklus II apabila dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I mencapai skor rata-rata sebesar 88,19 dan pada siklus II sebesar 94,79. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, berarti bahwa penerapan media film animasi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudarwan Damin (2010: 19) yang menyatakan bahwa media film dalam proses pembelajaran dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar yang dimiliki oleh peserta didik. Selain itu, media film memiliki nilai-nilai rekreasi, sehingga media film dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Media film juga dapat merealisasikan kejadian nyata,

dilengkapi dengan audio dan visualisasi, serta dapat menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak.

N. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tentang peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas melalui media film animasi pada anak tunagrahita kategori ringan kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta memiliki beberapa keterbatasan, antara lain sebagai berikut.

1. Instrumen tes hasil belajar yang digunakan belum dilakukan reliabilitas karena kesulitan menemukan subjek dengan karakteristik dan kemampuan yang sama dengan subjek penelitian.
2. Media film animasi yang digunakan belum melalui uji validitas dari ahli media pembelajaran untuk anak tunagrahita.
3. Pemahaman rambu lalu lintas hanya diimplementasikan dalam aplikasi *game*, karena pada saat ini pemahaman tersebut belum dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari anak tunagrahita kategori ringan.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media film animasi dapat meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan sebesar 34% pada pasca tindakan siklus I, yaitu dari skor 42 dengan kategori kurang menjadi 76% dengan kategori baik. Pembelajaran pengembangan diri pada siklus I difokuskan pada menyebutkan arti dan membedakan arti rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir, serta menerapkan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi *game*.

Pada siklus II, skor subyek ZUM dalam memahami rambu lalu lintas sebesar 88 dengan kategori sangat baik. Skor tersebut meningkat sebesar 46% dari kemampuan awal, yaitu sebesar 42 dengan kategori kurang. Peningkatan skor pada siklus II diperoleh dengan menerapkan kegiatan pembelajaran yang sama halnya dengan siklus I, namun ditambah dengan beberapa tindakan perbaikan yaitu: kegiatan pelaksanaan tindakan dilakukan di ruang khusus, pemberian *reward* dan motivasi berupa pujian dan alat tulis ketika siswa berhasil menjawab pertanyaan, pelaksanaan tindakan pada siklus II lebih difokuskan pada pengulangan materi rambu lalu lintas. Peningkatan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada subyek ditunjukkan dengan

menyebutkan arti gambar rambu lalu lintas, membedakan arti gambar rambu lalu lintas, menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game* secara lebih mandiri apabila dibandingkan kemampuan awal dan siklus I.

Hasil observasi terhadap partisipasi belajar siswa menunjukkan bahwa media film animasi dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam belajarnya. Hal tersebut dibuktikan pada siklus I mencapai skor rata-rata sebesar 88,19 dengan kategori sangat baik. Pada siklus II tindakan dimodifikasi dengan memberikan *reward* dan pelaksanaan tindakan dilakukan di ruang khusus. Modifikasi tersebut ternyata dapat menjadikan siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam partisipasi belajarnya. Pada siklus II skor rata-rata partisipasi belajar siswa sebesar 94,79, dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, hasil partisipasi belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Hal tersebut berarti bahwa penerapan media film animasi dalam meningkatkan kemampuan memahami rambu lalu lintas pada anak tunagrahita kategori ringan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

B. Saran

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

1. Bagi guru

- a. Peran guru sebagai fasilitator, agar siswa lebih berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, guru dapat menerapkan media film animasi dalam proses pembelajaran.
- b. Pemberian *reward* berupa kata pujian ataupun alat tulis mampu memberikan motivasi belajar siswa.

2. Bagi kepala sekolah

Hendaknya dapat menjadikan media film animasi sebagai salah satu alternatif yang tepat dalam pembelajaran bagi anak tunagrahita kategori ringan di sekolah dengan cara memfasilitasi guru dari segi keilmuan dan media pendukung, misalnya mengadakan seminar atau pelatihan dalam merancang media pembelajaran yang menarik, termasuk media film animasi.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hendaknya membuat rancangan media film animasi yang lebih baik dan mendapatkan uji validitas media dari ahli media pembelajaran untuk anak tunagrahita.

DAFTAR PUSTAKA

Adam Pranowo. (2012). *Teknik Mendongkrak Kemampuan Anak dengan Kecerdasan dibawah Rata-Rata*. Yogyakarta: Familia.

Anderson, Lorin and David Karthwohl. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen, Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Penerjemah: Agung Prihantono. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Andi Prastowo. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Arief S. Sadiman. et. al. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

Endang Rochyadi & Zaenal Alimin. (2005). *Pengembangan Program Pembelajaran Individual Bagi Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.

Fajri, Em Zul & Senja, Ratu Aprilia. (TT). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. s.I: Difa Publisher.

Hallahan, Daniel P., Kauffman, James M., & Pullen, Paige C., (2009). *Exceptional Learners An Introduction To Special Education*. Amerika: Pearson.

Harjanto. (2005). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Harmini, Ernaningsih, & Rini Renawiyati. (2009). *Bina Diri*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan, Pemuda & Olah Raga DIY.

Hasan Alwi. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Ichsan Suhada. (2012). *Pintar Mengenal Rambu Lalu Lintas*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

Juliansyah Noor. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenada Media.

Mamad Widya. (2003). *Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Diakses dari <http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/195208231978031-MAMAD WIDYA/Artikel Bina Diri.pdf>. pada tanggal 17 Oktober 2013, Jam 19.53 WIB.

Maria J. Wantah. (2007). *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.

Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. Penerjemah: Baroto Tavip Indrojarwo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mimin Haryati. (2008). *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Mimin Kasmini. (TT). *Modul Pengajaran Bina Diri dan Bina Gerak*. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/195403101988032MIMIN_CASMINI/Modul_Bina_Diri_dan_Bina_Gerak.pdf. pada tanggal 17 Oktober 2013, Jam 20.53 WIB.

M. Chabib Thoha. (2003). *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

M. Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mohammad Efendi. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Muijs, Daniel & Reynolds, David. (2008). *Effective Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mumpuniarti. (2007). *Pendekatan Pembelajaran Bagi Anak Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.

Nana Sudjana. (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nana Sudjana & Ahmad Rivia. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nini Subini. (2012). *Panduan Mendidik Anak dengan Kecerdasan dibawah Rata-Rata*. Yogyakarta: Javalitera.

Nunung Apriyanto. (2012). *Seluk-Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera.

Nur Aedi. (2010). *Pengelolaan dan Analisis Data Hasil Penelitian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Pawit M. Yusuf. (2010). *Komunikasi Instruksional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rahul Mahya. (2012). *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi*. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/6562/>. pada tanggal 22 Oktober 2013, Jam 11. 19 WIB.

Semiun, Yustinus. (2006). *Retardasi Mental 2*. Yogyakarta: Kanisius.

Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., & Russell, James D. (2011). *Instructional Technologi & Media : Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.

Sri Widati. (2010). *Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*. Diakses dari http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&sqi=2&ved=0CCYQFjAC&url=http%3A%2F%2Ffile.upi.edu%2FDirektori%2FFIP%2FJUR_PEND_LUAR_BIASA%2F195208231978031MAMAD_WIDYA%2FArtikel_Bina_Diri.pdf&ei=qliaUJLFsXhrAeToYGgBA&usg=AFQjCNE7KrR8ohpLYdA2XkAUaJojEk94jg&sig2=UqKsuGaFmftmOgvWcnylfQ. pada tanggal 5 November 2012, Jam 13.15 WIB.

Subdit Dikmas Ditlantas Polri. (2011). *Panduan Praktis Berlalu Lintas*. Jakarta: Ditlantas.

Sudarwan Danim. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sutjihati Somantri. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.

Uno, Hamzah B., & Lamatenggo, Nina. (2010). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referansi.

Zainal Arifin. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Zum Azizul Hakim. (2012). Praktik Kerja Profesi Psikologi. *Laporan Penelitian*. UGM Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas

Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I

Yogyakarta

Nama : _____

Kelas : _____

Hari, tanggal : _____

Waktu : _____

Petunjuk penilaian.

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kriteria penilaian berikut ini.

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

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta

No.	Soal Tes Lisan	Skor			
		1	2	3	4
1.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
2.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
3.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
4.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
5.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
6.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
7.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
8.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
Jumlah Skor					

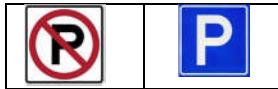
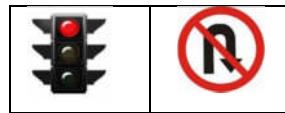
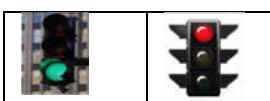
Yogyakarta, 6 Desember 2013

Tester



Anna Riska Lovy E.P

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta

No.	Soal Tes Lisan	Skor			
		1	2	3	4
9.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				
					
10.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				
					
11.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				
					
12.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				
					
13.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				
					
14.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				
					
15.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				
					
Jumlah Skor					

Yogyakarta, 6 Desember 2013

Tester



Anna Riska Lovy E.P

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan dalam Aplikasi Game (*true-false*)
di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta

No.	Soal Tes Lisan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah.				
2.	Seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah.				
3.	Seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna hijau.				
4.	Seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.				
5.	Seorang pengendara bermotor berhenti ketika lampu lalu lintas berwarna merah.				
6.	Seorang pengendara bermotor tidak berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah.				
7.	Seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu tempat parkir.				
8.	Seseorang menyeberang jalan di rambu tempat penyeberangan.				
9.	Seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir.				
10.	Seorang pengendara bermotor tidak memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir.				
Jumlah Skor					

Yogyakarta, 6 Desember 2013

Tester


Anna Riska Lovy E.P

Teknik penilaian

$$\boxed{R \\ NP : \underline{\quad} \times 100 \\ SM}$$

Keterangan.

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R : skor mentah yang diperoleh siswa.

SM : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan.

100 : bilangan tetap.

Kategori penilaian tes kemampuan memahami rambu lalu lintas pada siswa tunagrahita kategori ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

Skor	Persentase	Kategori
81,28 - 100	81,28% - 100%	Sangat baik
62,52 – 81,27	62,52% - 81,27%	Baik
43,76 – 62,51	43,76% - 62,51%	Cukup
25 – 43,75	25% - 43,75%	Kurang

Lampiran 2. Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa

**Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan
dalam Memahami Rambu Lalu Lintas di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta**

Nama :
Kelas :
Hari, tanggal :
Waktu :
Pertemuan :

Petunjuk penilaian.

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kriteria penilaian berikut ini.

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

**Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan
dalam Memahami Rambu Lalu Lintas di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta**

No.	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				
2.	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.				
3.	Memperhatikan ketika guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lalu lintas.				
4.	Memperhatikan ketika guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.				
5.	Menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.				
6.	Menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.				
7.	Memperhatikan ketika guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> .				
8.	Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> .				
9.	Secara mandiri, menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> tersebut.				
10.	Mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.				
11.	Siswa dibimbing guru untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.				
12	Memperhatikan ketika guru memberikan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.				
Jumlah Skor					

Yogyakarta, 6 Desember 2013

Observer



Anna Riska Lovy E.P

Teknik penilaian

$$\boxed{R \\ NP : \underline{\quad} \times 100 \\ SM}$$

Keterangan.

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R : skor mentah yang diperoleh siswa.

SM : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan.

100 : bilangan tetap.

Kategori penilaian observasi partisipasi belajar siswa tunagrahita kategori ringan dalam memahami rambu lalu lintas di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

Skor	Nilai dalam Ratusan	Kategori
42 - 48	87,5 – 100	Sangat baik
32 – 41	66,67 - 85,42	Baik
22 – 31	45,83 - 64,58	Cukup
12 – 21	25 - 43,75	Kurang

Lampiran 3. Kunci Jawaban

Kunci Jawaban Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu lintas Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta

A. Tes kemampuan memahami rambu lalu lintas

1. Jalan terus.
2. Berhenti.
3. Jaga-jaga.
4. Dilarang berbalik arah.
5. Diperbolehkan untuk berbalik arah.
6. Rambu tempat penyeberangan.
7. Dilarang parkir.
8. Tempat parkir
- 9.



10.



11.



12.



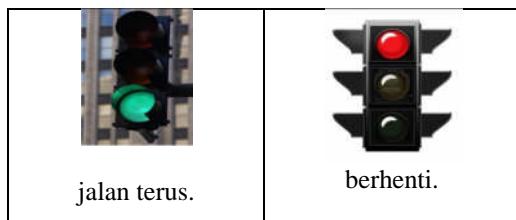
13.



14.



15.



B. Tes kemampuan memahami rambu lalu lintas dengan aplikasi *game* (*true-false*)

1. Salah
2. Salah
3. Benar
4. Benar
5. Benar
6. Benar
7. Benar
8. Benar
9. Salah
10. Benar

Lampiran 4. Hasil Tes Kemampuan Awal

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta

Nama : ZUM
Kelas : IV
Hari, tanggal : Sabtu, 18 Januari 2014
Waktu : 11.00 – 11.45

Petunjuk penilaian.

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kriteria penilaian berikut ini.

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

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta

No.	Soal Tes Lisan	Skor			
		1	2	3	4
1.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?			✓	
2.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?			✓	
3.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?	✓			
4.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?	✓			
5.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?	✓			
6.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?	✓			
7.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?	✓			
8.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?	✓			
Jumlah Skor		12			

Yogyakarta, 18 Januari 2014

Tester



Anna Riska Lovy E.P

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta

No.	Soal Tes Lisan	Skor			
		1	2	3	4
9.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!	✓			
	 				
10.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!	✓			
	 				
11.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!	✓			
	 				
12.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!	✓			
	 				
13.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!	✓			
	 				
14.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!	✓			
	 				
15.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!			✓	
	 				
Jumlah Skor		10			

Yogyakarta, 18 Januari 2014

Tester



Anna Riska Lovy E.P

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan dengan Aplikasi *Game (true-false)*
di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta

No.	Soal Tes Lisan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah.			✓	
2.	Seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah.			✓	
3.	Seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna hijau.			✓	
4.	Seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.	✓			
5.	Seorang pengendara bermotor berhenti ketika lampu lalu lintas berwarna merah.			✓	
6.	Seorang pengendara bermotor tidak berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah.	✓			
7.	Seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu tempat parkir.	✓			
8.	Seseorang menyeberang jalan di rambu tempat penyeberangan.	✓			
9.	Seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir.		✓		
10.	Seorang pengendara bermotor tidak memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir.		✓		
Jumlah Skor		20			

Yogyakarta, 18 Januari 2014

Tester



Anna Riska Lovy E.P

$$12 + 10 + 20$$

Skor siswa: _____ x 100 = 42, kategori kurang.
 100

Lampiran 5. Hasil Tes Kemampuan Siklus I

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta

Nama : ZUM
Kelas : IV
Hari, tanggal : Jum'at, 24 Januari 2014
Waktu : 11.30 – 12.15

Petunjuk penilaian.

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kriteria penilaian berikut ini.

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

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta

No.	Soal Tes Lisan	Skor			
		1	2	3	4
1.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?			✓	
2.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?			✓	
3.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				✓
4.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				✓
5.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				✓
6.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?			✓	
7.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				✓
8.	 Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				✓
Jumlah Skor		29			

Yogyakarta, 24 Januari 2014

Tester



Anna Riska Lovy E.P

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta

No.	Soal Tes Lisan	Skor			
		1	2	3	4
9.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!			✓	
	 				
10.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!	✓			
	 				
11.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!			✓	
	 				
12.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!	✓			
	 				
13.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!	✓			
	 				
14.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!	✓			
	 				
15.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				✓
	 				
Jumlah Skor		16			

Yogyakarta, 24 Januari 2014

Tester



Anna Riska Lovy E.P

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan dengan Aplikasi *Game (true-false)*
di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta

No.	Soal Tes Lisan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah.				✓
2.	Seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah.				✓
3.	Seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna hijau.				✓
4.	Seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.				✓
5.	Seorang pengendara bermotor berhenti ketika lampu lalu lintas berwarna merah.				✓
6.	Seorang pengendara bermotor tidak berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah.	✓			
7.	Seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu tempat parkir.				✓
8.	Seseorang menyeberang jalan di rambu tempat penyeberangan.	✓			
9.	Seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir.				✓
10.	Seorang pengendara bermotor tidak memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir.	✓			
Jumlah Skor		31			

Yogyakarta, 24 Januari 2014

Tester



Anna Riska Lovy E.P

$$29 + 16 + 31$$

Skor siswa : _____ $\times 100$ = 76, kategori baik.
 100

Lampiran 6. Hasil Tes Kemampuan Siklus II

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta

Nama : ZUM
Kelas : IV
Hari, tanggal : Rabu, 5 Februari 2014
Waktu : 07.30 – 08.30 WIB

Petunjuk penilaian.

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kriteria penilaian berikut ini.

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

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta

No.	Soal Tes Lisan	Skor			
		1	2	3	4
1.					✓
	Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
2.					✓
	Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
3.					✓
	Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
4.					✓
	Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
5.					✓
	Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
6.			✓		
	Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
7.					✓
	Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
8.				✓	
	Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?				
Jumlah Skor		28			

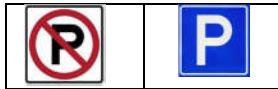
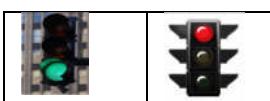
Yogyakarta, 5 Februari 2014

Tester



Anna Riska Lovy E.P

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta

No.	Soal Tes Lisan	Skor			
		1	2	3	4
9.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				✓
					
10.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				✓
					
11.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				✓
					
12.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				✓
					
13.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				✓
					
14.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				✓
					
15.	Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!				✓
					
Jumlah Skor		28			

Yogyakarta, 5 Februari 2014

Tester



Anna Riska Lovy E.P

Butir Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas
Siswa Tunagrahita Kategori Ringan dengan Aplikasi *Game (true-false)*
di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta

No.	Soal Tes Lisan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna merah.				✓
2.	Seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah.				✓
3.	Seorang pengendara bermotor jalan terus ketika lampu lalu lintas berwarna hijau.				✓
4.	Seorang pengendara bermotor berbalik arah pada rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.				✓
5.	Seorang pengendara bermotor berhenti ketika lampu lalu lintas berwarna merah.				✓
6.	Seorang pengendara bermotor tidak berbalik arah pada rambu dilarang berbalik arah.	✓			
7.	Seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu tempat parkir.				✓
8.	Seseorang menyeberang jalan di rambu tempat penyeberangan.		✓		
9.	Seorang pengendara bermotor memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir.				✓
10.	Seorang pengendara bermotor tidak memarkirkan kendaraannya pada rambu dilarang parkir.	✓			
Jumlah Skor		32			

Yogyakarta, 5 Februari 2014

Tester



Anna Riska Lovy E.P

$$28 + 28 + 32$$

Skor siswa : _____ $\times 100$ = 88, kategori sangat baik.
 100

Lampiran 7. Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa Siklus I

**Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan
dalam Memahami Rambu Lalu Lintas di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta**

Petunjuk penilaian.

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kriteria penilaian berikut ini.

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

**Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan
dalam Memahami Rambu Lalu Lintas di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta**

Nama : ZUM
 Kelas : IV
 Hari, tanggal : Senin, 20 Januari 2014
 Waktu : 09.00 – 10.10
 Pertemuan : I

No.	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.			√	
2.	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.			√	
3.	Memperhatikan ketika guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lalu lintas.				√
4.	Memperhatikan ketika guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.				√
5.	Menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.		√		
6.	Menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.				√
7.	Memperhatikan ketika guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> .				√
8.	Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> .				√
9.	Secara mandiri, menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> tersebut.				√
10.	Mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.			√	
11.	Siswa dibimbing guru untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.				√
12.	Memperhatikan ketika guru memberikan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.				√
Jumlah Skor		43			

Yogyakarta, 20 Januari 2014

Observer



Anna Riska Lovy E.P

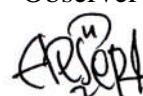
**Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan
dalam Memahami Rambu Lalu Lintas di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta**

Nama : ZUM
 Kelas : IV
 Hari, tanggal : Rabu, 22 Januari 2014
 Waktu : 07.30 – 08.40
 Pertemuan : II

No.	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.			✓	
2.	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.			✓	
3.	Memperhatikan ketika guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lalu lintas.				✓
4.	Memperhatikan ketika guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.				✓
5.	Menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.		✓		
6.	Menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.		✓		
7.	Memperhatikan ketika guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> .				✓
8.	Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> .				✓
9.	Secara mandiri, menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> tersebut.				✓
10.	Mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.			✓	
11.	Siswa dibimbing guru untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.			✓	
12	Memperhatikan ketika guru memberikan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.				✓
Jumlah Skor		40			

Yogyakarta, 22 Januari 2014

Observer



Anna Riska Lovy E.P

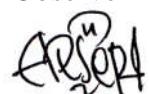
**Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan
dalam Memahami Rambu Lalu Lintas di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta**

Nama : ZUM
 Kelas : IV
 Hari, tanggal : Kamis, 23 Januari 2014
 Waktu : 11.00 – 12.10
 Pertemuan : III

No.	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				✓
2.	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.				✓
3.	Memperhatikan ketika guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lalu lintas.			✓	
4.	Memperhatikan ketika guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.				✓
5.	Menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.	✓			
6.	Menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.			✓	
7.	Memperhatikan ketika guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> .				✓
8.	Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> .				✓
9.	Secara mandiri, menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> tersebut.				✓
10.	Mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.				✓
11.	Siswa dibimbing guru untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.				✓
12	Memperhatikan ketika guru memberikan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.				✓
Jumlah Skor		44			

Yogyakarta, 23 Januari 2014

Observer



Anna Riska Lovy E. P

Skor hasil observasi partisipasi siswa pada siklus I.

$$\text{a. Pertemuan I} = \frac{43}{48} \times 100 = 89,58, \text{ kategori sangat baik.}$$

$$\text{b. Pertemuan II} = \frac{40}{48} \times 100 = 83,33, \text{ kategori baik.}$$

$$\text{c. Pertemuan III} = \frac{44}{48} \times 100 = 91,67, \text{ kategori sangat baik.}$$

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{89,58 + 83,33 + 91,67}{3} = 88,19, \text{ kategori sangat baik.}$$

Lampiran 8. Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa Siklus II

**Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan
dalam Memahami Rambu Lalu Lintas di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta**

Petunjuk penilaian.

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kriteria penilaian berikut ini.

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

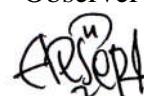
**Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan
dalam Memahami Rambu Lalu Lintas di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta**

Nama : ZUM
 Kelas : IV
 Hari, tanggal : Senin, 3 Februari 2014
 Waktu : 09.30 – 10.40
 Pertemuan : I

No.	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				✓
2.	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.				✓
3.	Memperhatikan ketika guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lalu lintas.				✓
4.	Memperhatikan ketika guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.				✓
5.	Menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.			✓	
6.	Menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.			✓	
7.	Memperhatikan ketika guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> .				✓
8.	Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> .				✓
9.	Secara mandiri, menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> tersebut.				✓
10.	Mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.				✓
11.	Siswa dibimbing guru untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.			✓	
12	Memperhatikan ketika guru memberikan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.				✓
Jumlah Skor		45			

Yogyakarta, 3 Februari 2014

Observer



Anna Riska Lovy E.P

**Panduan Observasi Partisipasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan
dalam Memahami Rambu Lalu Lintas di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I
Yogyakarta**

Nama : ZUM
 Kelas : IV
 Hari, tanggal : Selasa, 4 Februari 2014
 Waktu : 07.30 – 08.40
 Pertemuan : II

No.	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				✓
2.	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.				✓
3.	Memperhatikan ketika guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lalu lintas.			✓	
4.	Memperhatikan ketika guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.				✓
5.	Menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.			✓	
6.	Menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.				✓
7.	Memperhatikan ketika guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> .				✓
8.	Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> .				✓
9.	Secara mandiri, menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam <i>game</i> tersebut.				✓
10.	Mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.				✓
11.	Siswa dibimbing guru untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.				✓
12	Memperhatikan ketika guru memberikan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.				✓
Jumlah Skor		46			

Yogyakarta, 4 Februari 2014

Observer


 Anna Riska Lovy E.P.

Skor hasil observasi partisipasi siswa pada siklus II.

a. Pertemuan I $= \frac{45}{48} \times 100 = 93,75$, kategori sangat baik.

b. Pertemuan II $= \frac{46}{48} \times 100 = 95,83$, kategori sangat baik.

$$93,75 + 95,83$$

Skor rata-rata $= \frac{93,75 + 95,83}{2}$

$$= 94,79$$
, kategori sangat baik.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN I SIKLUS I**

Mata Pelajaran	:	Pengembangan Diri.
Satuan Pendidikan	:	SDLB Tunagrahita.
Kelas	:	4
Semester	:	2
Alokasi Waktu	:	2 x 35 Menit
Kompetensi Inti	:	Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri.
Kompetensi Dasar	:	
	1.	Mengenal rambu lalu lintas di lingkungan sekitar.
	2.	Menerapkan kemampuan pengembangan diri dalam kehidupan sehari-hari.
Indikator	:	
	1.	Dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah).
	2.	Dapat menyebutkan arti warna lampu lalu lintas (merah, kuning, dan hijau), gambar rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, dan dilarang berbalik arah.
	3.	Dapat membedakan arti rambu dilarang berbalik arah dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
	4.	Dapat membedakan arti warna rambu lampu lalu lintas (merah, kuning, hijau).
	5.	Dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi <i>game</i> .
Tujuan	:	
	1.	Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah dan

rambu diperbolehkan untuk berbalik arah) dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.

2. Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan arti warna lampu lalu lintas (merah, kuning, dan hijau), rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, dan rambu dilarang berbalik arah dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi..
3. Anak tunagrahita kategori ringan dapat membedakan arti gambar rambu dilarang berbalik arah dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.
4. Anak tunagrahita kategori ringan dapat membedakan arti warna rambu lampu lalu lintas (merah, kuning, hijau) dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.
5. Anak tunagrahita kategori ringan dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi *game* dengan baik.

Materi :

1. Rambu lalu lintas (rambu lampu lalu lintas, dilarang berbalik arah, dan diperbolehkan berbalik arah).
2. Arti dari masing rambu lalu lintas.
3. Perbedaan rambu dilarang berbalik arah, diperbolehkan berbalik arah, dan perbedaan arti warna lampu pada lampu lalu lintas.
4. Implementasi dari pengetahuan tentang rambu lalu lintas kedalam aplikasi *game*.

Metode :

1. Ceramah.
2. Latihan.

Media : Film animasi.

Sumber Belajar :

1. Lingkungan (rambu lalu lintas di lingkungan sekitar sekolah).
2. Buku panduan praktis berlalu lintas.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal.
 - a. Mengkondisikan siswa untuk belajar.
 - b. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang siswa lihat ketika berangkat dan pulang dari sekolah.
 - c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - d. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Kegiatan inti.
 - a. Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
 - b. Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.
 - c. Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.
 - d. Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
 - e. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
 - f. Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.

- g. Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- h. Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game* tersebut.
- i. Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran.

3. Kegiatan akhir.

- a. Guru membimbing siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Penilaian Hasil Belajar : tes lisan

Kriteria Penilaian

- 1. Skor 1 : bila anak tidak mampu, meski dengan bimbingan guru.
- 2. Skor 2 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal dan non verbal, hasil sempurna.
- 3. Skor 3 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal atau non verbal, hasil sempurna.
- 4. Skor 4 : bila anak mampu, tanpa bimbingan guru, hasil sempurna.

Kategori Penilaian

Skor	Percentase	Kategori
48,78 – 60	81,3% - 100%	Sangat baik
37,52 – 48,77	62,53% – 81,29%	Baik
26,26 – 37,51	43,77% - 62,52%	Cukup
15 – 26,25	25% - 43,75%	Kurang

Lampiran

Jawablah pertanyaan berikut secara lisan!

1. a. Sebutkan rambu lalu lintas yang ada dalam media film animasi yang telah diputar!



- b. Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?



- c. Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?



- d. Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?



- e. Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?



- f. Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

- g. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



h. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



i. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



Soal 2a – 2f

2. Lihat dan jawab secara lisan (benar atau salah) ilustrasi dalam aplikasi game!

Kunci Jawaban

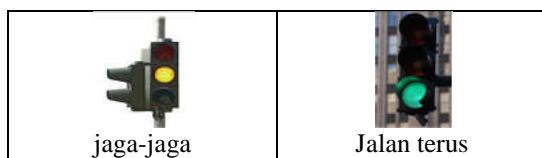
1. Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas

- Rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
- Jalan terus.
- Dilarang untuk berbalik arah.
- Jaga-jaga.
- Berhenti.
- Diperbolehkan untuk berbalik arah.

g.



h.



i.

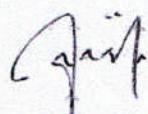


2.

- a. Salah
- b. Salah
- c. Benar
- d. Benar
- e. Benar
- f. Benar

Yogyakarta, 8 Januari 2014

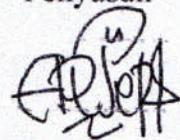
Guru Kelas



Dwi Isharyanta, S. Pd.

NIP. 19690506 200501 1 010

Penyusun



Anna Riska Lovy E.P

NIM. 10103244013

Mengetahui,

Kepala SLB CI DRRP 1

Tri Fajar Irianti, S. Pd., M. S. I.

KAB. NIP. 19631021 199203 2 004



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN II SIKLUS I

Mata Pelajaran	: Pengembangan Diri.
Satuan Pendidikan	: SDLB Tunagrahita.
Kelas	: 4
Semester	: 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Kompetensi Inti	: Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri.
Kompetensi Dasar	:
1.	Mengenal rambu lalu lintas di lingkungan sekitar.
2.	Menerapkan kemampuan pengembangan diri dalam kehidupan sehari-hari.
Indikator	:
1.	Dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu tempat parkir, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat penyeberangan).
2.	Dapat menyebutkan arti gambar rambu tempat parkir, dilarang parkir, dan tempat penyeberangan.
3.	Dapat membedakan arti rambu dilarang parkir, tempat parkir, dan tempat penyeberangan.
4.	Dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi <i>game</i> .
Tujuan	:
1.	Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu tempat parkir, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat penyeberangan) dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.
2.	Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan arti gambar rambu tempat parkir, dilarang parkir, dan tempat penyeberangan dengan baik setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.

3. Anak tunagrahita kategori ringan dapat membedakan arti rambu dilarang parkir, tempat parkir, dan tempat penyeberangan dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi..
4. Anak tunagrahita kategori ringan dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi *game* dengan baik.

Materi :

1. Rambu lalu lintas (rambu tempat parkir, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat penyeberangan).
2. Arti dari masing rambu lalu lintas.
3. Perbedaan rambu tempat parkir, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat penyeberangan.
4. Implementasi dari pengetahuan tentang rambu lalu lintas kedalam aplikasi *game*.

Metode :

1. Ceramah.
2. Latihan.

Media : Film animasi.

Sumber Belajar :

1. Lingkungan (rambu lalu lintas di lingkungan sekitar sekolah).
2. Buku panduan praktis berlalu lintas.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal.
 - a. Mengkondisikan siswa untuk belajar.
 - b. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

- c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- d. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Kegiatan Inti.

- a. Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
- b. Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.
- c. Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.
- d. Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- e. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- f. Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- g. Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- h. Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game* tersebut.
- i. Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran.

3. Kegiatan akhir.
 - a. Guru membimbing siswa membuat rangkuman dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 - b. Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Penilaian Hasil Belajar : tes lisan

Kriteria Penilaian

1. Skor 1 : bila anak tidak mampu, meski dengan bimbingan guru.
2. Skor 2 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal dan non verbal, hasil sempurna.
3. Skor 3 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal atau non verbal, hasil sempurna.
4. Skor 4 : bila anak mampu, tanpa bimbingan guru, hasil sempurna.

Kategori Penilaian

Skor	Percentase	Kategori
35,78 - 44	81,32% - 100%	Sangat baik
27,52 – 35,77	62,54% – 81,29%	Baik
19,26 – 27,51	43,77% - 62,52%	Cukup
11 – 19,25	25% - 43,75%	Kurang

Lampiran

Jawablah pertanyaan berikut secara lisan!

1. a. Sebutkan rambu lalu lintas yang ada dalam media film animasi yang telah diputar!



- b.  Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?



- c.  Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?



- d.  Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

- e. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



- f. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



- g. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



2. Lihat dan jawab secara lisan (benar atau salah) ilustrasi dalam aplikasi

game! (Soal 2a-2d)

Kunci Jawaban

1. Tes Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas

- a. Rambu dilarang parkir, rambu tempat parkir, dan rambu tempat penyeberangan.
- b. Tempat parkir.
- c. Tempat penyeberangan.
- d. Dilarang parkir.
- e.



f.



g.

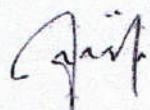


2.

- a. Benar
- b. Benar
- c. Salah
- d. Benar

Yogyakarta, 8 Januari 2014

Guru Kelas



Dwi Isharyanta, S. Pd.

NIP. 19690506 200501 1 010

Penyusun



Anna Riska Lovy E.P

NIM. 10103244013

Mengetahui,

Kepala SLB CI DRRP 1



Tri Fajar Irianti, S. Pd., M. S. I.

KAB. NIP. 19631021 199203 2 004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN III SIKLUS I

Mata Pelajaran	:	Pengembangan Diri.
Satuan Pendidikan	:	SDLB Tunagrahita.
Kelas	:	4
Semester	:	2
Alokasi Waktu	:	2 x 35 Menit
Kompetensi Inti	:	Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri.
Kompetensi Dasar	:	
	1.	Mengenal rambu lalu lintas di lingkungan sekitar.
	2.	Menerapkan kemampuan pengembangan diri dalam kehidupan sehari-hari.
Indikator	:	
	1.	Dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir).
	2.	Dapat menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru.
	3.	Dapat membedakan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru.
	4.	Dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi <i>game</i> .
Tujuan	:	
	1.	Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir) dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.

5. Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi..
6. Anak tunagrahita kategori ringan dapat membedakan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.
7. Anak tunagrahita kategori ringan dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi *game* dengan baik.

Materi :

1. Rambu lalu lintas (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir).
2. Arti dari masing rambu lalu lintas.
3. Perbedaan arti dari gambar rambu lalu lintas.
4. Implementasi dari pengetahuan tentang rambu lalu lintas kedalam aplikasi *game*.

Metode :

1. Ceramah.
2. Latihan.

Media : Film animasi.

Sumber Belajar :

1. Lingkungan (rambu lalu lintas di lingkungan sekitar sekolah).
2. Buku panduan praktis berlalu lintas.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal.
 - a. Mengkondisikan siswa untuk belajar.

- b. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- d. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Kegiatan Inti.

- a. Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
- b. Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.
- c. Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.
- d. Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- e. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- f. Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- g. Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- h. Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game* tersebut.

- i. Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran.

3. Kegiatan akhir.
 - a. Guru membimbing siswa membuat rangkuman dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 - b. Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Penilaian Hasil Belajar : tes lisan

Kriteria Penilaian

1. Skor 1 : bila anak tidak mampu, meski dengan bimbingan guru.
2. Skor 2 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal dan non verbal, hasil sempurna.
3. Skor 3 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal atau non verbal, hasil sempurna.
4. Skor 4 : bila anak mampu, tanpa bimbingan guru, hasil sempurna.

Kategori Penilaian

Skor	Persentase	Kategori
81,28 - 100	81,28% - 100%	Sangat baik
62,52 – 81,27	62,52% - 81,27%	Baik
43,76 – 62,51	43,76% - 62,51%	Cukup
25 – 43,75	25% - 43,75%	Kurang

Lampiran

A. Jawab pertanyaan berikut ini secara lisan!

1.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

2.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

3.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

4.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

5.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

6.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

7.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

8.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

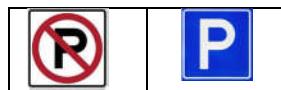
9.

Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!

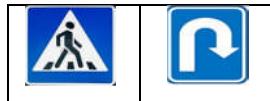


10.

Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



11. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



12. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



13. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



14. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



15. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



B. Lihat dan jawab secara lisan (benar atau salah)

ilustrasi dalam aplikasi game! (Soal 1-10)

Kunci Jawaban

A.

1. Jalan terus.
2. Berhenti.
3. Jaga-jaga.
4. Dilarang berbalik arah.
5. Diperbolehkan untuk berbalik arah.
6. Rambu tempat penyeberangan.
7. Dilarang parkir.
8. Tempat parkir
- 9.



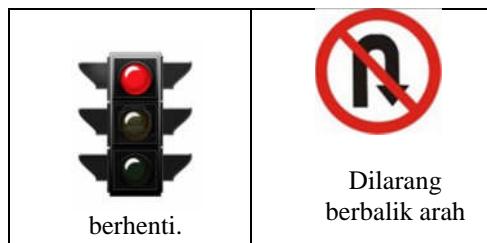
10.



11.



12.



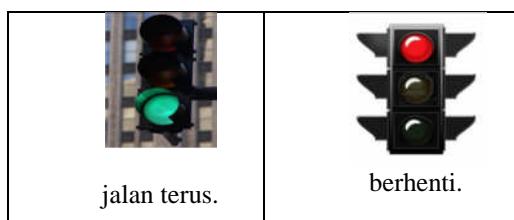
13.



14.



15.



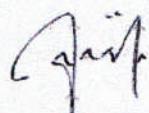
B.

1. Salah
2. Salah
3. Benar
4. Benar

5. Benar
6. Benar
7. Benar
8. Benar
9. Salah
10. Benar

Yogyakarta, 8 Januari 2014

Guru Kelas



Dwi Isharyanta, S. Pd.

NIP. 19690506 200501 1 010

Penyusun



Anna Riska Lovy E.P

NIM. 10103244013

Mengetahui,

Kepala SLB CI DRRP 1



Tri Fajar Irianti, S. Pd., M. S. I.

NIP. 19631021 199203 2 004



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN IV SIKLUS I

Mata Pelajaran	:	Pengembangan Diri.
Satuan Pendidikan	:	SDLB Tunagrahita.
Kelas	:	4
Semester	:	2
Alokasi Waktu	:	2 x 35 Menit
Kompetensi Inti	:	Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri.
Kompetensi Dasar	:	
	1.	Mengenal rambu lalu lintas di lingkungan sekitar.
	2.	Menerapkan kemampuan pengembangan diri dalam kehidupan sehari-hari.
Indikator	:	
	1.	Dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir).
	2.	Dapat menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru.
	3.	Dapat membedakan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru.
	4.	Dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi <i>game</i> .
Tujuan	:	
	1.	Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir) dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.

2. Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi..
3. Anak tunagrahita kategori ringan dapat membedakan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.
4. Anak tunagrahita kategori ringan dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi *game* dengan baik.

Materi

:

1. Rambu lalu lintas (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir).
2. Arti dari masing rambu lalu lintas.
3. Perbedaan arti dari gambar rambu lalu lintas.
4. Implementasi dari pengetahuan tentang rambu lalu lintas kedalam aplikasi *game*.

Metode

:

1. Ceramah.
2. Latihan.

Media

: Film animasi.

Sumber Belajar

:

1. Lingkungan (rambu lalu lintas di lingkungan sekitar sekolah).
2. Buku panduan praktis berlalu lintas.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal.

- a. Mengkondisikan siswa untuk belajar.

- b. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- d. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
- b. Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.
- c. Pelaksanaan *post test* pasca pelaksanaan tindakan pada siklus I.

3. Kegiatan akhir.

- a. Guru membimbing siswa membuat rangkuman dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Penilaian Hasil Belajar : tes lisan

Kriteria Penilaian

- 1. Skor 1 : bila anak tidak mampu, meski dengan bimbingan guru.
- 2. Skor 2 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal dan non verbal, hasil sempurna.

3. Skor 3 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal atau non verbal, hasil sempurna.
4. Skor 4 : bila anak mampu, tanpa bimbingan guru, hasil sempurna.

Kategori Penilaian

Skor	Persentase	Kategori
81,28 - 100	81,28% - 100%	Sangat baik
62,52 – 81,27	62,52% - 81,27%	Baik
43,76 – 62,51	43,76% - 62,51%	Cukup
25 – 43,75	25% - 43,75%	Kurang

Lampiran

A. Jawab pertanyaan berikut ini secara lisan!

1.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

2.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

3.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

4.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

5.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

6.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

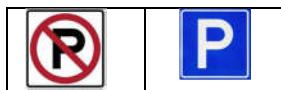
7.  Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

8.  Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

9. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



10. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



11. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



12. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



13. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



14. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



15. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



**B. Lihat dan jawab secara lisan (benar atau salah)
ilustrasi dalam aplikasi game! (Soal 1-10)**

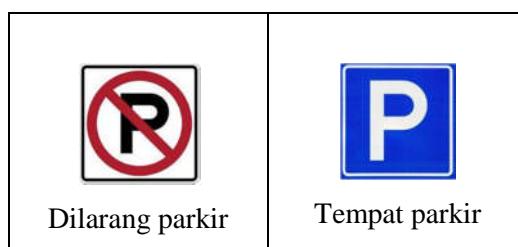
Kunci Jawaban

A.

1. Jalan terus.
2. Berhenti.
3. Jaga-jaga.
4. Dilarang berbalik arah.
5. Diperbolehkan untuk berbalik arah.
6. Rambu tempat penyeberangan.
7. Dilarang parkir.
8. Tempat parkir
- 9.



10.



11.



12.



13.



14.



15.



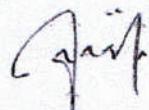
B.

1. Salah
2. Salah
3. Benar
4. Benar

5. Benar
6. Benar
7. Benar
8. Benar
9. Salah
10. Benar

Yogyakarta, 8 Januari 2014

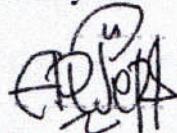
Guru Kelas



Dwi Isharyanta, S. Pd.

NIP. 19690506 200501 1 010

Penyusun



Anna Riska Lovy E.P

NIM. 10103244013

Mengetahui,

Kepala SLB CI DRRP 1



Tri Fajar Irianti, S. Pd., M. S. I.

NIP. 19631021 199203 2 004



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN I SIKLUS II**

Mata Pelajaran	:	Pengembangan Diri.
Satuan Pendidikan	:	SDLB Tunagrahita.
Kelas	:	4
Semester	:	2
Alokasi Waktu	:	2 x 35 Menit
Kompetensi Inti	:	Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri.
Kompetensi Dasar	:	
	1.	Mengenal rambu lalu lintas di lingkungan sekitar.
	2.	Menerapkan kemampuan pengembangan diri dalam kehidupan sehari-hari.
Indikator	:	
	1.	Dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah).
	2.	Dapat menyebutkan arti warna lampu lalu lintas (merah, kuning, dan hijau), gambar rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, dan dilarang berbalik arah.
	3.	Dapat membedakan arti rambu dilarang berbalik arah dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
	4.	Dapat membedakan arti warna rambu lampu lalu lintas (merah, kuning, hijau).
	5.	Dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi <i>game</i> .
Tujuan	:	
	1.	Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah dan

rambu diperbolehkan untuk berbalik arah) dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.

2. Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan arti warna lampu lalu lintas (merah, kuning, dan hijau), rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, dan rambu dilarang berbalik arah dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi..
3. Anak tunagrahita kategori ringan dapat membedakan arti gambar rambu dilarang berbalik arah dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.
4. Anak tunagrahita kategori ringan dapat membedakan arti warna rambu lampu lalu lintas (merah, kuning, hijau) dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.
5. Anak tunagrahita kategori ringan dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi *game* dengan baik.

Materi

:

1. Rambu lalu lintas (rambu lampu lalu lintas, dilarang berbalik arah, dan diperbolehkan berbalik arah).
2. Arti dari masing rambu lalu lintas.
3. Perbedaan rambu dilarang berbalik arah, diperbolehkan berbalik arah, dan perbedaan arti warna lampu pada lampu lalu lintas.
4. Implementasi dari pengetahuan tentang rambu lalu lintas kedalam aplikasi *game*.

Metode

:

1. Ceramah.
2. Latihan.

Media

: Film animasi.

Sumber Belajar :

1. Lingkungan (rambu lalu lintas di lingkungan sekitar sekolah).
2. Buku panduan praktis berlalu lintas.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal.
 - a. Mengkondisikan siswa untuk belajar.
 - b. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang siswa lihat ketika berangkat dan pulang dari sekolah.
 - c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - d. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Kegiatan inti.
 - a. Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
 - b. Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.
 - c. Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.
 - d. Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
 - e. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
 - f. Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
 - g. Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
 - h. Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game* tersebut.

- i. Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran.
- 3. Kegiatan akhir.
 - a. Guru membimbing siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 - b. Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Penilaian Hasil Belajar : tes lisan

Kriteria Penilaian

- 1. Skor 1 : bila anak tidak mampu, meski dengan bimbingan guru.
- 2. Skor 2 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal dan non verbal, hasil sempurna.
- 3. Skor 3 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal atau non verbal, hasil sempurna.
- 4. Skor 4 : bila anak mampu, tanpa bimbingan guru, hasil sempurna.

Kategori Penilaian

Skor	Persentase	Kategori
48,78 - 60	81,3% - 100%	Sangat baik
37,52 – 48,77	62,53% – 81,29%	Baik
26,26 – 37,51	43,77% - 62,52%	Cukup
15 – 26,25	25% - 43,75%	Kurang

Lampiran

Jawablah pertanyaan berikut secara lisan!

1.

a. Sebutkan rambu lalu lintas yang ada dalam media film animasi yang telah diputarkan!

b.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

c.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

d.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

e.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

f.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

g. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



h. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



i. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



Soal 2a – 2f

2. Lihat dan jawab secara lisan (benar atau salah) ilustrasi dalam aplikasi game!

Kunci Jawaban

1.

- a. Rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, dan rambu diperbolehkan untuk berbalik arah.
- b. Jalan terus.
- c. Dilarang untuk berbalik arah.
- d. Jaga-jaga.
- e. Berhenti.
- f. Diperbolehkan untuk berbalik arah
- g.



h.



i.

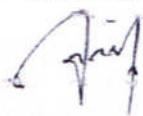


2.

- a. Salah
- b. Salah
- c. Benar
- d. Benar
- e. Benar
- f. Benar

Yogyakarta, 28 Januari 2014

Guru Kelas



Dwi Isharyanto, S. Pd.

NIP. 19690506 200501 1 010

Penyusun



Anna Riska Lovy, F.P

NIM. 10103244013

Mengetahui,

Kepala SLB CI DRRP 1



Tri Fajar Irianti, S. Pd., M. S. I.

NIP. 19631021 199203 2 004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN II SIKLUS II

Mata Pelajaran	:	Pengembangan Diri.
Satuan Pendidikan	:	SDLB Tunagrahita.
Kelas	:	4
Semester	:	2
Alokasi Waktu	:	2 x 35 Menit
Kompetensi Inti	:	Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri.
Kompetensi Dasar	:	
	1.	Mengenal rambu lalu lintas di lingkungan sekitar.
	2.	Menerapkan kemampuan pengembangan diri dalam kehidupan sehari-hari.
Indikator	:	
	1.	Dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir).
	2.	Dapat menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru.
	3.	Dapat membedakan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru.
	4.	Dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi <i>game</i> .
Tujuan	:	
	1.	Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir) dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.

2. Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi..
3. Anak tunagrahita kategori ringan dapat membedakan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.
4. Anak tunagrahita kategori ringan dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi *game* dengan baik.

Materi :

1. Rambu lalu lintas (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir).
2. Arti dari masing rambu lalu lintas.
3. Perbedaan arti dari gambar rambu lalu lintas.
4. Implementasi dari pengetahuan tentang rambu lalu lintas kedalam aplikasi *game*.

Metode :

1. Ceramah.
2. Latihan.

Media : Film animasi.

Sumber Belajar :

1. Lingkungan (rambu lalu lintas di lingkungan sekitar sekolah).
2. Buku panduan praktis berlalu lintas.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal.
 - a. Mengkondisikan siswa untuk belajar.

- b. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- d. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Kegiatan Inti.

- a. Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
- b. Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.
- c. Guru menjelaskan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui pemutaran media film animasi rambu lalu lintas.
- d. Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- e. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media film animasi yang telah diputar.
- f. Guru mencontohkan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- g. Siswa dibimbing guru berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game*.
- h. Secara mandiri, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game* tersebut.
- i. Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Tugas tersebut merupakan tes formatif yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran.

3. Kegiatan akhir.

- a. Guru membimbing siswa membuat rangkuman dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Penilaian Hasil Belajar : tes lisan

Kriteria Penilaian

1. Skor 1 : bila anak tidak mampu, meski dengan bimbingan guru.
2. Skor 2 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal dan non verbal, hasil sempurna.
3. Skor 3 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal atau non verbal, hasil sempurna.
4. Skor 4 : bila anak mampu, tanpa bimbingan guru, hasil sempurna.

Kategori Penilaian

Skor	Persentase	Kategori
81,28 - 100	81,28% - 100%	Sangat baik
62,52 – 81,27	62,52% - 81,27%	Baik
43,76 – 62,51	43,76% - 62,51%	Cukup
25 – 43,75	25% - 43,75%	Kurang

Lampiran

A. Jawab pertanyaan berikut ini secara lisan!

1.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

2.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

3.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

4.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

5.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

6.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

7.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

8.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

9. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



10. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



11. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



12. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



13. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



14. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



15. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



B. Lihat dan jawab secara lisan (benar atau salah) ilustrasi dalam aplikasi game! (Soal 1-10)

Kunci Jawaban

A.

1. Dilarang berbalik arah.
2. Jaga-jaga.
3. Tempat penyeberangan.
4. Tempat parkir.
5. Diperbolehkan untuk berbalik arah.
6. Berhenti.
7. Dilarang parkir.
8. Jalan terus.
- 9.



10.



11.



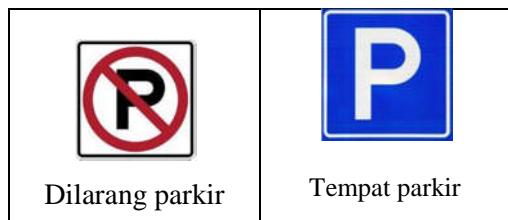
12.



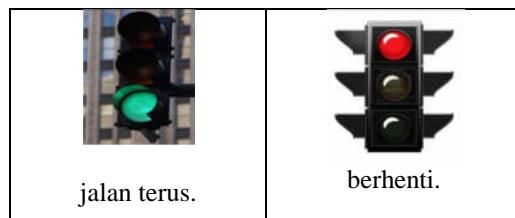
13.



14.



15.



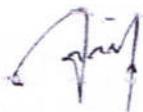
B.

1. Salah
2. Salah
3. Benar
4. Salah

5. Benar
6. Benar
7. Benar
8. Benar
9. Benar
10. Benar

Yogyakarta, 28 Januari 2014

Guru Kelas



Dwi Icharyanta, S. Pd.

NIP. 19690506 200501 1 010

Penyusun



Anna Riska Lowy, E.P

NIM. 10103244013

Mengetahui,

Kepala SLB CI DRRP 1



Tri Fajar Irianti, S. Pd., M. S. I.

NIP. 19631021 199203 2 004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN III SIKLUS II

Mata Pelajaran	: Pengembangan Diri.
Satuan Pendidikan	: SDLB Tunagrahita.
Kelas	: 4
Semester	: 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Kompetensi Inti	: Mengembangkan kemampuan dasar mengurus diri.
Kompetensi Dasar	:
1.	Mengenal rambu lalu lintas di lingkungan sekitar.
2.	Menerapkan kemampuan pengembangan diri dalam kehidupan sehari-hari.
Indikator	:
1.	Dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir).
2.	Dapat menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru.
3.	Dapat membedakan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru.
4.	Dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi <i>game</i> .
Tujuan	:
1.	Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan rambu lalu lintas dalam media film animasi (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir) dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.

2. Anak tunagrahita kategori ringan dapat menyebutkan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi..
3. Anak tunagrahita kategori ringan dapat membedakan arti rambu lalu lintas sesuai dengan gambar yang ditunjukkan guru dengan baik, setelah berlatih dengan diputarkannya media film animasi.
4. Anak tunagrahita kategori ringan dapat mengimplementasikan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam aplikasi *game* dengan baik.

Materi :

1. Rambu lalu lintas (rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir).
2. Arti dari masing rambu lalu lintas.
3. Perbedaan arti dari gambar rambu lalu lintas.
4. Implementasi dari pengetahuan tentang rambu lalu lintas kedalam aplikasi *game*.

Metode :

1. Ceramah.
2. Latihan.

Media : Film animasi.

Sumber Belajar :

1. Lingkungan (rambu lalu lintas di lingkungan sekitar sekolah).
2. Buku panduan praktis berlalu lintas.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal.
 - a. Mengkondisikan siswa untuk belajar.

- b. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
 - c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - d. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Kegiatan Inti.
 - a. Guru memutarkan media film animasi rambu lalu lintas dengan materi rambu lampu lalu lintas, rambu dilarang berbalik arah, rambu diperbolehkan untuk berbalik arah, rambu tempat penyeberangan, rambu tempat parkir, dan rambu dilarang parkir.
 - b. Guru meminta siswa untuk memperhatikan media film animasi yang sedang diputar oleh guru.
 - c. Pelaksanaan *post test* pasca tindakan siklus II.
3. Kegiatan akhir.
 - a. Guru membimbing siswa membuat rangkuman dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 - b. Guru memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Penilaian Hasil Belajar : tes lisan

Kriteria Penilaian

1. Skor 1 : bila anak tidak mampu, meski dengan bimbingan guru.
2. Skor 2 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal dan non verbal, hasil sempurna.
3. Skor 3 : bila anak mampu, dengan bimbingan verbal atau non verbal, hasil sempurna.
4. Skor 4 : bila anak mampu, tanpa bimbingan guru, hasil sempurna.

Kategori Penilaian

Skor	Persentase	Kategori
81,28 - 100	81,28% - 100%	Sangat baik
62,52 – 81,27	62,52% - 81,27%	Baik
43,76 – 62,51	43,76% - 62,51%	Cukup
25 – 43,75	25% - 43,75%	Kurang

Lampiran

A. Jawab pertanyaan berikut ini secara lisan!

1.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

2.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

3.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

4.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

5.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

6.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

7.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

8.



Apakah arti rambu lalu lintas tersebut?

9. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



10. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



11. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



12. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



13. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



14. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



15. Sebutkan perbedaan arti rambu lalu lintas berikut ini!



B. Lihat dan jawab secara lisan (benar atau salah) ilustrasi dalam aplikasi game! (Soal 1-10)

Kunci Jawaban

A.

1. Dilarang berbalik arah.
2. Jaga-jaga.
3. Tempat penyeberangan.
4. Tempat parkir.
5. Diperbolehkan untuk berbalik arah.
6. Berhenti.
7. Dilarang parkir.
8. Jalan terus.
- 9.



10.



11.



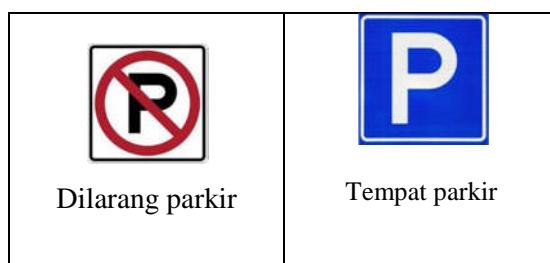
12.



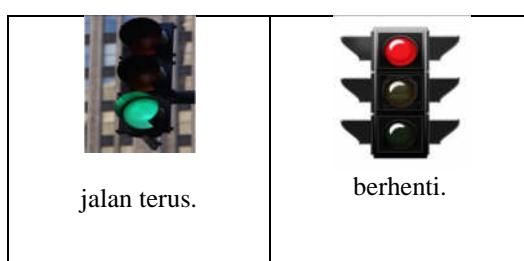
13.



14.



15.



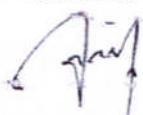
B.

1. Salah
2. Salah
3. Benar
4. Salah

5. Benar
6. Benar
7. Benar
8. Benar
9. Benar
10. Benar

Yogyakarta, 28 Januari 2014

Guru Kelas



Dwi Isharyanta, S. Pd.

NIP. 19690506 200501 1 010

Penyusun



Anna Riska Lovy, E.P

NIM. 10103244013

Mengetahui,

Kepala SLB CI DRRP 1



Tri Fajar Iriami, S. Pd., M. S. I.

NIP. 19631021 199203 2 004

Lampiran 11. Surat Uji Validitas Instrumen.

**SURAT KETERANGAN
UJI VALIDITAS INSTRUMEN TES**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Dwi Isharyanta, S. Pd.

NIP : 19690506 200501 1 010

pekerjaan : Guru Kelas IV SLB CI DRRP I

menerangkan bahwa instrumen tes hasil belajar sebelum dan setelah pelaksanaan tindakan yang disusun oleh:

nama : Anna Riska Lovy Etsria Putri

NIM : 10103244013

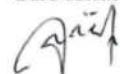
jurusan : Pendidikan Luar Biasa

telah valid dan sesuai dengan kompetensi inti dari kurikulum pengembangan diri kelas IV bagi anak tunagrahita, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengambil data penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Melalui Media Film Animasi Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV di SLB CI Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta”.

Demikian surat keterangan ini dibuat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Januari 2014

Guru Kelas



Dwi Isharyanta, S. Pd.

NIP: 19690506 200501 1 010

Lampiran 12. Hasil Tes Intelelegensi

I. Identitas Klien

Nama : Z. U. M.
Jenis Kelamin : perempuan.
Tanggal lahir : 11 Juli 2003.
Agama : Islam.
Alamat : Tempel, Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta.

II. Hasil Tes Binet

Berdasar hasil tes Binet, dengan usia mental (*mental age*) 4 tahun 9 bulan dan usia kronologis (*chronological age*) 9 tahun, diketahui subjek memiliki IQ 51, yang berarti bahwa subjek berada pada kategori “lemah mental”. Jika ditinjau dari klasifikasi *American Association on Mental Deficiency* (AAMD) IQ 51 termasuk dalam klasifikasi *mild mental retardation* (Daniel P. Hallahan, dkk, 2009: 178) dalam Zun Azizul Hakim (2012: 9).

Lampiran 13. Foto Kegiatan



Siswa melihat film animasi



Siswa memperhatikan penjelasan dari guru



Siswa mengamati soal dalam aplikasi *game*



Siswa menjawab pertanyaan dalam aplikasi *game*



Siswa mengerjakan tes kemampuan memahami rambu lalu lintas



Siswa menjawab pertanyaan dari guru

Lampiran 14. Surat Keterangan dan Ijin Penelitian.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



No. : 0099 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

18 Desember 2013

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

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

Nama : Anna Riska Lovy Etsria Putri
NIM : 10103244013
Prodi/Jurusan : PLB/PLB
Alamat : Jl. Affandi CT/x 32. Caturtunggal, Depok, Sleman

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta
Subyek : Anak Tunagrahita kategori ringan
Obyek : Penggunaan Media Film Animasi
Waktu : Desember 2013 - Februari 2014
Judul : Peningkatan Kemampuan memahami Rambu Lalu Lintas melalui Media Film Animasi pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan kelas IV di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

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

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



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN

070 /Reg / VI/ 8607 /12 /2013

Membaca Surat : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Nomor : 8049/UN34.11/PL/2013

Tanggal : 18 Desember 2013

Perihal : **IJIN RISET**

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

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

Nama : Anna Riska Lovy Etsria Putri NIP/NIM : 10103244013

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta

Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI RAMBU LALU LINTAS MELALUI MEDIA FILM ANIMASI PADA ANAK TUNAGRAPHITA KATEGORI RINGAN KELAS IV DI SLB C1 DHARMA RENA RING PUTRA 1 YOGYAKARTA**

Lokasi : Kab. Sleman

Waktu : 23 Desember 2013 s/d 23 Maret 2014

Dengan Ketentuan

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

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 23 Desember 2013

An. Sekretaris Daerah

Perencanaan dan Pengembangan

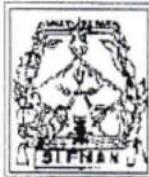
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan:

- 1 Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
- 2 Bupati Sleman CQ Ka. Bappeda
- 3 Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
- 4 Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- 5 Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 3686 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.

Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman

Nomor : 070/Kesbang/287/2013

Tanggal : 23 Desember 2013

Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada	:
Nama	: ANNA RISKA LOVY ETSRIA PUTRI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK	: 10103244013
Program/Tingkat	: S1
Instansi/Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi	: Kampus Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah	: Jl. Affandi CT/X 32 Caturtunggal Depok
No. Telp / HP	: 085747746559
Untuk	: Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI RAMBU LALU LINTAS MELALUI MEDIA FILM ANIMASI PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN KELAS IV DI SLB C1 DHARMA RENA RING PUTRA 1 YOGYAKARTA
Lokasi	: SLB C1 Dharma Rena Ring Putra 1, Depok Sleman Yk
Waktu	: Selama 3 bulan mulai tanggal: 23 Desember 2013 s/d 23 Maret 2014

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-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 Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 23 Desember 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Depok
5. Ka. C1 Dharma Rena Ring Putra 1, Depok Sleman Yk
6. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan-UNY
7. Yang Bersangkutan



Dra. SUCITRIANI SINURAYA, M.Si, MM
Pembina, IV/a



SLB - C1 "DHARMA RENA RING PUTRA I" DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA

Jl. Sengon No. 178 Rt. 04 Rw. 02 Janti, Caturtunggal
Depok, Sleman, Yogyakarta 55281 HP. 081 578 755 454
e-mail : dharmarenaringputra@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 17-C/113-I/LB-II/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tri Fajar Irianti, S. Pd., M. S. I.
NIP. : 19631021 199203 2 004
Pangkat/ Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SLB-C1 Dharmarena Ring Putra I

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Anna Riska Lovy Etsria Putri
NIM. : 10103244013
Jurusan/ Program : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan Penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Memahami Rambu Lalu Lintas Melalui Media Film Animasi Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB-C1 Dharmarena Ring Putra I Yogyakarta" mulai tanggal 24 Desember 2013 sampai dengan 6 Februari 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tri Fajar Irianti, S. Pd., M. S. I.
NIP. 19631021 199203 2 004