

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNARUNGU
KELAS VI SDLB MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *PASARAN*
DI SLB-B WIYATA DHARMA I TEMPEL**

SKRIPSI

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



Oleh
Hapsari Puspa Rini
NIM 09103244030

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

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunarungu Kelas VI SDLB Melalui Permainan Tradisional *Pasaran* di SLB B Wiyata Dharma I Tempel” yang disusun oleh Hapsari Puspa Rini, NIM 09103244030 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2014

Pembimbing



Dra. Endang Supartini, M. Pd

NIP. 19490317 197803 2 002



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 penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juni 2014

Yang menyatakan





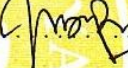
Hapsari Puspa Rini

NIM. 09103244030

PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNARUNGU KELAS VI SDLB MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *PASARAN* DI SLB-B WIYATA DHARMA I TEMPEL” yang disusun oleh Hapsari Puspa Rini, NIM 09103244030 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 8 Juli 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Endang Supartini, M. Pd.	Ketua Penguji		21-7-2014
Aini Mahabbati, MA.	Sekretaris Penguji		18-7-2014
Dr. Mami Hajaroh, M. Pd.	Penguji Utama		18-7-2014

Yogyakarta, 18 AUG 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP.19600902 198702 1 001

MOTTO

“Jangan jadikan kekuranganmu sebagai penghambat dalam memaksimalkan
potensi untuk menjalani kehidupan”
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi ini untuk:

- ❖ Orangtuaku, Bapak Wahyudi dwikuncoro.N dan Ibu Wartini Tercinta
- ❖ Almamaterku
- ❖ Nusa, Bangsa dan Agama

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNARUNGU
KELAS VI SDLB MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN
DI SLB-B WIYATA DHARMA I TEMPEL**

Oleh
Hapsari Puspa Rini
NIM 09103244030

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak tunarungu kelas VI SDLB di SLB-B Wiyata Dharma I Tempel melalui permainan tradisional *pasaran*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Class*) yang bersifat kolaboratif. Desain penelitian yang digunakan adalah model *Kemmis dan Mc. Teggart*. Ada empat komponen dari penelitian tindakan yang dikembangkan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa tunarungu kelas VI SDLB yang berjumlah 7 siswa, yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial pada anak tunarungu kelas VI SDLB dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional *pasaran*. Hal ini dibuktikan dari analisis hasil meningkatnya pencapaian keterampilan sosial oleh siswa. Berdasarkan analisis data pada akhir siklus I diperoleh peningkatan bahwa 2 dari 7 anak mampu mencapai skor maksimal aspek keterampilan sosial sebesar 28,57%. Analisis data akhir tindakan siklus II diperoleh semua anak (7 anak) mampu mencapai skor maksimal sebesar 100%. Dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 71,43%. Proses yang dilakukan dalam bermain tradisional *pasaran*, meliputi, (1) guru menyiapkan alat untuk bermain tradisional *pasaran*, (2) guru menjelaskan secara rinci teknik bermain *pasaran*, (3) guru memberi contoh “mendemonstrasikan” cara bertransaksi dan tawar menawar dalam bermain *pasaran* di hadapan siswa, (4) guru memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang akan dimainkan, (5) guru memberikan umpan balik terhadap performance anak, (6) anak mendapat kesempatan melakukan permainan, (7) agar lebih tertib, anak bergantian dalam bertransaksi melakukan permainan tradisional *pasaran*.

Kata kunci: *Permainan tradisional pasaran, Keterampilan sosial, Anak tunarungu*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunarungu Kelas VI SDLB Melalui Permainan Tradisional *Pasaran* di SLB-B Wiyata Dharma I Tempel” dapat terselesaikan dengan baik.

Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari arahan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan kesempatan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Mumpuniarti, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan ijin penelitian dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Endang Supartini, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan motivasi, arahan, dan bimbingan kepada penulis hingga skripsi ini terwujud.
5. Bapak dan Ibu Dosen PLB FIP UNY yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam penyusunan dalam skripsi ini.

6. Bapak Bambang Sumantri, S. Pd. selaku Kepala Sekolah di SLB-B Wiyata Dharma I Tempel yang telah memberikan ijin untuk pelaksanaan penelitian.
7. Bapak Hardani, S. Pd. selaku guru kelas VI SDLB yang telah membantu dalam proses penelitian.
8. Siswa tunarungu kelas VI SDLB di SLB-B Wiyata Dharma I Tempel yang telah bersedia menjadi subyek dalam penelitian tindakan ini.
9. Teman-teman seperjuangan PLB angkatan 2009 terimakasih atas semangat dan kebersamaan yang telah kita lalui selama ini.
10. Orangtua tercinta terima kasih atas doa dan dukungannya hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Kritik dan Saran yang membangun demi perbaikan penulisan dimasa mendatang sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat berguna dan dimanfaatkan dalam pengembangan wacana ilmu pengetahuan terutama dalam pengembangan ilmu Pendidikan Luar Biasa.

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Tentang Tunarungu	9
1. Pengertian Anak Tunarungu	9
2. Karakteristik Anak Tunarungu	11
B. Kajian Tentang Keterampilan Sosial	15
1. Konsep Pendidikan Kecakapan Hidup (<i>life skills</i>) Anak Tunarungu ..	16
2. Pengertian Keterampilan Sosial	17
3. Ruang Lingkup Keterampilan Sosial	20
4. Indikator Keterampilan Sosial	22
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial	27
6. Keterampilan Sosial Anak Tunarungu	31

C. Kajian Tentang Permainan Tradisional <i>Pasaran</i>	32
1. Pengertian Permainan Tradisional <i>Pasaran</i>	32
2. Pengertian <i>Pasaran</i>	34
3. Manfaat Permainan Tradisional <i>Pasaran</i>	36
D. Penggunaan Permainan Tradisional <i>Pasaran</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial	38
E. Langkah-Langkah Pelaksanaan Permainan Tradisional <i>Pasaran</i>	40
F. Kerangka Berfikir	43
G. Hipotesis Tindakan	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	46
B. Rencana Penelitian	47
C. Desain Penelitian	54
D. Subyek Penelitian	55
E. Tempat dan Waktu Penelitian	55
F. Teknik Pengumpulan Data	56
G. Instrumen Penelitian	58
H. Teknik Analisis Data	67
I. Indikator Keberhasilan	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	70
B. Deskripsi Subyek Penelitian	72
C. Deskripsi Kondisi Awal Siswa Sebelum Tindakan	82
D. Deskripsi Hasil Penelitian	87
1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	87
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	116
E. Pembahasan	148
F. Keterbatasan Penelitian	161
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	162
B. Saran	163
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN	166

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Observasi Keterampilan Sosial Anak.....	59
Tabel 2 Rubrik Penilaian lembar Observasi Keterampilan Sosial Anak.....	60
Tabel 3 Kisi-kisi Penilaian Permainan Tradisional <i>Pasaran</i>	62
Tabel 4 Rubrik Penilaian Permainan Tradisional <i>Pasaran</i>	63
Tabel 5 Skala Penilaian Unjuk Kerja Keterampilan Sosial Anak dalam Melakukan Permainan Tradisional <i>Pasaran</i>	66
Tabel 6 Kisi-Kisi Indikator Instrumen Wawancara	67
Tabel 7 Hasil Observasi Keterampilan Sosial Awal Siswa Sebelum Tindakan	83
Tabel 8 Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan pada Pertemuan Pertama Tindakan Siklus I	93
Tabel 9 Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan pada Pertemuan Kedua Tindakan Siklus I	98
Tabel 10 Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan pada Pertemuan Ketiga Siklus I	104
Tabel 11 Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan pada <i>Post</i> -Tindakan Siklus I	108
Tabel 12 Hasil Observasi (Pengamatan) Keterampilan Sosial Siswa pada <i>Post</i> -Tindakan Siklus I	111
Tabel 13 Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan pada Pertemuan Pertama Tindakan Siklus II.....	122
Tabel 14 Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan pada Pertemuan Kedua Tindakan Siklus II	135
Tabel 15 Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan pada <i>Post</i> -Tindakan Siklus II	139
Tabel 16 Hasil Observasi (Pengamatan) Keterampilan Sosial Siswa pada <i>Post</i> -Tindakan Siklus II	141

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1 Bagan Skema Terinci <i>Life Skills</i>	16
Gambar 2 Kerangka Berfikir Penelitian	45
Gambar 3 Model Desain Penelitian Menurut <i>Kemmis dan Mc. Taggart</i>	55
Gambar 4 Diagram Nilai <i>Pra</i> -Tindakan Observasi Keterampilan Sosial Siswa	86
Gambar 5 Diagram Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan pada <i>Post</i> -Tindakan Siklus I	109
Gambar 6 Diagram Hasil Pencapaian Observasi Keterampilan Sosial Siswa pada Tindakan Siklus I	112
Gambar 7 Diagram Hasil Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa pada <i>Pra</i> -Tindakan dan <i>Post</i> -Tindakan Siklus I	113
Gambar 8 Diagram Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan pada <i>Post</i> -Tindakan Siklus II	140
Gambar 9 Diagram Hasil Pencapaian Observasi Keterampilan Sosial Siswa pada Tindakan Siklus II	143
Gambar 10 Diagram Hasil Peningkatan Pencapaian Keterampilan Sosial Siswa pada <i>Pra</i> -Tindakan, <i>Post</i> -Tindakan Siklus I dan <i>Post</i> -Tindakan Siklus II	145
Gambar 11 Diagram Hasil Peningkatan Pencapaian Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan <i>Pra</i> -Tindakan, <i>Post</i> -Tindakan Siklus I dan Siklus II	146

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1 Surat Perijinan Penelitian	167
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	173
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	187
Lampiran 4 Hasil Penelitian.....	196
Lampiran 5 Dokumentasi Foto Kegiatan Permainan	206

B A B I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial. Setiap orang mempunyai kecenderungan kuat untuk hidup bersama dengan orang lain atau dalam kelompok. Manusia memiliki akal pikiran dan pandangan yang dalam hal ini dirumuskan pada tujuan pendidikan, sehingga ia mampu mengembangkan dirinya sebagai manusia yang berbudaya. Kemampuan mengembangkan diri itu dilakukan manusia melalui interaksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memanusiakan manusia dan tidak mengenal usia. Pendidikan dapat diperoleh secara formal dan nonformal, secara formal peserta didik mengikuti program-program yang diberikan oleh pemerintah, sedangkan nonformal itu pendidikan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari yang memegang peranan penting dalam perkembangan peserta didik. Pendidikan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dapat dilihat dari aktivitas bermain peserta didik dengan lingkungan sosialnya.

Peserta didik tidak hanya anak normal tetapi anak berkebutuhan khusus juga merupakan peserta didik, karena semua anak mempunyai hak untuk memperoleh pendidikan. Layanan pendidikan yang diberikan kepada anak berkebutuhan khusus harus sesuai dengan kebutuhan dan kekhususan anak. Misalnya pada layanan pendidikan khusus yang diperuntukkan bagi anak tunarungu, yakni terselenggaranya program

pendidikan khusus yang sering dikenal dengan Sekolah Khusus atau Sekolah Luar Biasa.

Anak tunarungu adalah anak yang tidak mampu mendengar sehingga tidak dapat berkomunikasi secara lisan dengan anak normal (mendengar), dan dapat mengakibatkan keterasingan dalam kehidupan sehari-hari anak tunarungu. Namun dengan keterbatasan yang dimiliki anak tunarungu tersebut seharusnya tidak menghambat pada hubungan interpersonal anak termasuk pada pengajaran keterampilan sosial.

Keterampilan sosial merupakan keterampilan berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan sosial juga mencakup pada adanya saling komunikasi dengan orang lain yang sangat penting untuk penyesuaian sosial. Individu yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan memiliki penyesuaian diri yang baik pula, sebaliknya individu yang tidak memiliki penyesuaian diri yang tidak baik akan memiliki keterampilan sosial yang tidak baik pula. Untuk itu dibutuhkan cara untuk meningkatkan penguasaan keterampilan sosial siswa tunarungu yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dalam berinteraksi pada pengalaman kehidupan sehari-harinya.

Kesenjangan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa tunarungu kurang sesuai harapan, yang dimana keterampilan sosial hendaknya memiliki kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Namun yang terlihat justru keterampilan sosial

yang dimiliki anak tunarungu masih rendah. Kurangnya kepekaan anak tunarungu terhadap rangsangan sosial dalam berinteraksi di lingkungan sosialnya. Kurang pekanya anak tunarungu dalam berinteraksi terlihat dari hubungan interpersonal anak tunarungu dengan seorang penjual yang ada di lingkungan sekolah pada saat jam istirahat kurang optimal. Anak terlihat kurang terampil dalam mengekspresikan perasaannya sebagai pembeli yang tentunya dalam keterampilan sosial sangat dibutuhkan.

Hal ini dikarenakan karakteristik yang dimiliki siswa tunarungu berbeda-beda. Ada yang memiliki karakteristik cenderung pendiam, pemalu, sulit mengungkapkan perasaannya, dan cepat bosan. Dari karakteristik yang berbeda-beda yang dimiliki siswa inilah perlu ditingkatkan keterampilan sosial siswa tunarungu melalui teknik yang tepat, menyenangkan bagi siswa, serta mampu sebagai sarana mengembangkan keterampilan sosial anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VI selama melakukan program KKN dan PPL 2012 di SLB B Wiyata Dharma I Tempel ditemukan permasalahan yang terkait dengan keterampilan sosial pada anak tunarungu kelas VI SDLB kurang optimal. Hal ini ditandai dengan keterampilan sosial bagi siswa masih terbatas, terutama dalam berkomunikasi mengungkapkan ekspresi perasaannya, sehingga siswa tunarungu kurang optimal dalam mengembangkan keterampilan sosial dalam berinteraksi dan penyesuaian diri dengan orang lain.

Seperti yang terlihat pada salah satu pembelajaran IPS, yang dimana terdapat permasalahan yang dialami guru maupun siswa tunarungu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, yakni ceramah ketika melaksanakan proses pembelajaran, dan siswa tunarungu kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Siswa tunarungu yang mengalami kesulitan berkomunikasi mengungkapkan perasaannya di kelas bahkan terkadang ada anak tunarungu yang cenderung memiliki karakteristik pendiam, mudah bosan dan tidak mau mengikuti pembelajaran menjadi kurang diperhatikan. Sehingga muncul anggapan bagi para siswa bahwa pelajaran IPS membosankan dan kurang menarik. Hal ini disebabkan karena siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran.

Dengan melihat permasalahan tersebut, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menciptakan sebuah strategi pembelajaran yang dapat menjadikan sebuah pembelajaran yang menyenangkan. Jika dilihat, materi pembelajaran IPS adalah proses pembelajaran yang kongkret, artinya dalam penyampaian pembelajaran harus disesuaikan dengan karakter siswa. Namun dengan siswa yang kurang dilibatkan dalam proses kegiatan pembelajaran, maka yang seharusnya pembelajaran itu kongkret menjadi abstrak dan tidak menyenangkan bagi siswa. Sehingga dibutuhkan teknik kegiatan yang dapat melibatkan siswa dengan menggunakan permainan tradisional *pasaran*.

Permainan tradisional *pasaran* merupakan permainan yang menirukan peran suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam

keadaan yang sebenarnya. Permainan tradisional *pasaran* merupakan permainan yang dikembangkan untuk pembentukan karakter dan meningkatkan keterampilan sosial anak. Keunggulan penggunaan teknik permainan tradisional *pasaran* yaitu diantaranya adalah, menciptakan kegembiraan dan kesenangan pada diri siswa sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran, meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi mengungkapkan ekspresi, mengurangi keabstrakan dengan memvisualisasikan kegiatan yang dilakukan, melakukan eksperimen dengan mendekatkan siswa pada alam, mengembangkan kecerdasan daya imajinasi siswa, meningkatkan keterampilan interaksi siswa, dan dapat membuat keputusan pada diri siswa sehingga lebih memahami dan lebih mengerti apa yang menjadi permasalahan.

Untuk itu peneliti akan melakukan sebuah penelitian tindakan kelas pada keterampilan sosial siswa kelas VI SDLB B Wiyata Dharma I Tempel. Hal ini disebabkan dalam proses kegiatan pembelajaran, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah, dan siswa kurang terlibat di dalamnya, sehingga mengakibatkan keterampilan sosial yang dimiliki siswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain masih rendah.

Jadi penggunaan permainan tradisional *pasaran* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak tunarungu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut ini akan dikemukakan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Keterampilan berkomunikasi anak tunarungu dalam berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya masih rendah.
2. Keterampilan penyesuaian diri yang dimiliki anak tunarungu memungkinkan untuk menggunakan teknik pengajaran permainan tradisional *pasaran*. Akan tetapi dalam hal ini yang diketahui anak kebanyakan masih rendah, dikarenakan pengajaran keterampilan sosial anak tunarungu kurang optimal.
3. Kurangnya kreativitas sosial anak tunarungu dalam menyalurkan ekspresinya dikarenakan jarang diberikan bimbingan pengajaran keterampilan sosial melalui permainan yang menyenangkan dan melibatkan anak secara langsung.
4. Kurang optimalnya metode/teknik pengajaran keterampilan sosial yang diajarkan pada siswa tunarungu, sehingga dengan diberikan teknik permainan tradisional *pasaran* diharapkan mampu meningkatkan keterampilan sosial anak tunarungu dan dapat dijadikan sebagai materi pengajaran di sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini difokuskan pada permainan tradisional *pasaran*

dalam pembelajaran keterampilan sosial pada siswa tunarungu kelas VI SDLB di SLB- B Wiyata Dharma I Tempel.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana peningkatan keterampilan sosial anak tunarungu kelas VI SDLB di SLB-B Wiyata Dharma I Tempel melalui permainan tradisional *pasaran* ?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak tunarungu kelas VI SDLB di SLB B Wiyata Dharma I Tempel melalui permainan tradisional *pasaran*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan pencerahan/masukan bagi guru terutama mengenai peningkatan keterampilan sosial melalui permainan tradisional *pasaran*.

2. Manfaat praktis untuk guru, siswa dan sekolah

- a. Bagi siswa hasil penelitian ini dapat mengembangkan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari, mempermudah pemahaman anak dalam menerima pembelajaran keterampilan sosial melalui permainan tradisional *pasaran*.
- b. Bagi guru hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak.

- c. Bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan teknik pengajaran keterampilan sosial melalui permainan bagi anak tunarungu khususnya SLB B Wiyata Dharma I Tempel.
- d. Bagi peneliti, yakni sebagai menambah pengalaman mengenai ilmu yang diterapkannya dan memberi pengetahuan baru mengenai teknik pengajaran keterampilan sosial pada anak berkebutuhan khusus, khususnya pengajaran pada anak tunarungu.

G. Definisi Operasional

1. Permainan tradisional *pasaran* adalah permainan zaman dulu yang merupakan peniruan terhadap aktivitas jual beli yang sering dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan media yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Dan patut untuk dilestarikan kembali sebagai teknik untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.
2. Keterampilan sosial adalah keterampilan anak tunarungu dalam menyesuaikan diri/menempatkan diri di lingkungan sosial untuk berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya.
3. Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pada alat indera pendengarannya, yang menyebabkan kehilangan pendengaran mereka baik berat maupun ringan sehingga mereka memerlukan pendidikan khusus.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Tunarungu

1. Pengertian Anak Tunarungu

Istilah tunarungu diambil dari kata “tuna” dan “rungu”, tuna artinya kurang dan rungu artinya pendengaran. Orang dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara. Apabila dilihat secara fisik, anak tunarungu tidak berbeda dengan anak dengar pada umumnya. Pada saat berkomunikasi barulah diketahui bahwa mereka tunarungu.

Anak tunarungu merupakan anak yang mengalami gangguan pada indera pendengarannya sehingga kehilangan sebagian atau seluruh kemampuan mereka untuk mendengar. Tetapi tidak semua anak tunarungu yang kehilangan pendengarannya, ada beberapa yang masih memiliki sisa pendengaran. Walaupun mereka kehilangan kemampuan untuk mendengar, tetapi mereka masih mampu untuk merasakan adanya getaran suara yang ada di sekitar mereka. Adapun pengertian anak tunarungu menurut beberapa ahli berdasarkan pandangan mereka.

Menurut Andreas Dwidjosumarto (1990:1) yang dikutip oleh T. Sutjihati Somatri (2006:93) mengemukakan bahwa seseorang yang tidak atau kurang mampu mendengar suara dikatakan tunarungu. Ketunarunguan dibedakan menjadi dua kategori yaitu tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*low of hearing*). Tuli adalah mereka yang indera pendengarannya mengalami kerusakan tetapi masih dapat berfungsi untuk mendengar, baik dengan maupun tanpa menggunakan alat bantu dengar.

Menurut T.Sutjihati Somantri (2006:93) mengemukakan bahwa anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami kesulitan dalam perkembangan bahasanya.

Menurut *Donald F. Mores* dalam Murni Winarsih (2007:22), mendefinisikan tunarungu sebagai berikut:

Hearing impairment a generic term indicating a hearing disability that may range in severity from mild to profound in concludes the sub sets of deaf and hard of hearing. A deaf person in one whose hearing disability preclude succesfull processing of linguistic information through audition, with or without a hearing aid. A hard of hearing is one one who generally with use of hearing aid, has residual hearing sufficient to enable successful processing og linguistic information through audition.

Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Orang Tuli adalah yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar dimana batas pendengaran yang dimilikinya cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran.

Dari beberapa pengertian dan definisi tunarungu menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian maupun seluruh pendengarannya. Sehingga ia tidak dapat

menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang berdampak terhadap kehidupannya secara kompleks terutama pada kemampuan sosial sebagai alat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang di sekitarnya.

2. Karakteristik Anak Tunarungu

Berikut uraian tentang karakteristik yang dimiliki oleh anak tunarungu menurut Permanarian Somad dan Tati Hernawati (1995: 35-39), dilihat dari segi inteligensi, bahasa dan bicara, emosi serta sosial:

a. Karakteristik dalam Segi Inteligensi

Pada dasarnya perkembangan inteligensi anak tunarungu sama seperti anak yang normal pendengarannya. Anak tunarungu ada yang memiliki inteligensi tinggi, rata-rata dan rendah. Pada umumnya anak tunarungu memiliki inteligensi normal dan rata-rata, akan tetapi karena perkembangan intelegensi sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa, maka anak tunarungu akan menampakkan intelegensi yang rendah disebabkan oleh kesulitan memahami bahasa. Anak tunarungu akan mempunyai prestasi lebih rendah jika dibandingkan dengan anak normal pendengarannya untuk materi pelajaran yang verbalisasikan. Tetapi untuk materi yang tidak diverbalisasikan, prestasi anak tunarungu akan seimbang dengan anak yang mendengar. Prestasi anak tunarungu rendah bukan dikarenakan dari kemampuan intelektual yang rendah melainkan anak tunarungu tidak dapat mengembangkan inteligensinya secara maksimal. Aspek inteligensi yang bersumber verbal mengalami hambatan, tetapi aspek inteligensi yang bersumber

dari penglihatan dan motorik tidak mengalami hambatan bahkan dapat berkembang dengan cepat.

b. Karakteristik dalam Segi Bahasa dan Bicara

Kemampuan berbicara dan bahasa anak tunarungu berbeda dengan anak mendengar, hal ini disebabkan perkembangan bahasa erat kaitannya dengan kemampuan mendengar. Bahasa adalah alat berfikir dan sarana utama seseorang untuk berkomunikasi, untuk saling menyampaikan ide, konsep dan perasaannya. Karena anak tunarungu tidak bisa mendengar bahasa, maka kemampuan berbahasanya tidak akan berkembang dan mengalami hambatan dalam berkomunikasi bila ia tidak dididik atau dilatih secara khusus. Akibat dari ketidakmampuannya dibandingkan dengan anak yang mendengar dengan usia yang sama, maka dalam perkembangan bahasanya akan jauh tertinggal. Salah satu aspek kemampuan berkomunikasi adalah berbicara. Pada anak tunarungu kemampuan bicara akan berkembang dengan sendirinya, tetapi memerlukan bimbingan secara profesional yang dilakukan secara terus menerus untuk memaksimalkan kemampuan bicara anak. Dengan cara ini pun masih banyak di antara mereka yang tidak dapat berbicara seperti anak normal baik suara, irama dan tekanan suara terdengar monoton berbeda dengan anak normal.

c. Karakteristik dalam Segi Emosi dan Sosial

Ketunarunguan dapat mengakibatkan keterasingan dengan lingkungan kesehariannya. Akibat dari keterasingan tersebut dapat menimbulkan efek-efek negatif seperti:

1) Egosentrisme yang melebihi anak normal

Daerah pengamatan anak tunarungu lebih kecil jika dibandingkan dengan anak yang mendengar. Salah satu unsur pengamatan yang terpenting ialah pendengaran. Sedangkan anak tunarungu tidak memiliki hal itu, ia hanya memiliki unsur penglihatan, sehingga menyebabkan anak memiliki sifat *egosentrisme*. Sifat ini disebabkan oleh sempitnya perhatian yang dimiliki anak tunarungu sehingga dunia di luar semakin kecil. Egonya semakin menutup dan mempersempit kesadarannya. Dunia anak tunarungu diperkecil hanya sampai batas penglihatan dan pendengarannya hanya mereaksi suara dan getaran yang ada di lingkungan. Penglihatan memiliki peranan yang sangat besar dalam pengamatan, sehingga timbul sifat sangat ingin tahu yang besar, selalu haus untuk melihat, dan hal itu semakin menambah besar egosentrisme nya.

2) Mempunyai perasaan takut akan lingkungan yang lebih luas

Tidak hanya orang mendengar saja yang dihindangi perasaan takut akan kehidupannya. Perasaan takut juga seringkali dialami oleh anak tunarungu, karena anak sering merasa kurang menguasai keadaan yang diakibatkan oleh pendengarannya yang terganggu, sehingga anak sering merasa khawatir dan menimbulkan ketakutan.

3) Ketergantungan terhadap orang lain

Sikap ketergantungan terhadap orang lain merupakan gambaran bahwa mereka sudah putus asa dan selalu mencari bantuan serta bersandar pada orang lain di sekitarnya.

4) Perhatian mereka lebih sukar dialihkan

Kesempitan bahasa pada anak tunarungu menyebabkan kesempitan berfikir, alam fikir tunarungu masih terlalu kecil. Alam fikir anak tunarungu masih terpaku pada hal-hal yang konkrit. Jika anak tunarungu sudah terlalu asyik dengan sesuatu yang disukainya, maka sukar untuk dialihkan.

5) Mereka umumnya memiliki sifat yang polos, sederhana dan tanpa banyak masalah

Anak tunarungu tidak bisa mengekspresikan perasaannya kepada orang lain dengan baik. Anak tunarungu akan berkata jujur dalam mengungkapkan perasaannya. Perasaan anak tunarungu biasanya dalam keadaan ekstrim tanpa banyak nuansa. Anak tunarungu sukar berfikir tentang hal-hal yang belum terjadi sehingga anak tunarungu miskin akan fikiran fantasi.

6) Mereka lebih mudah marah dan cepat tersinggung

Anak tunarungu sukar dalam memahami maksud orang lain, sehingga timbul rasa jengkel yang diekspresikan dalam bentuk kemarahan. Ada kaitan antara kemampuan membaca ujaran dengan memahami orang lain. Semakin mahir anak tunarungu dalam membaca ujaran, semakin mudah pula dalam memahami maksud

orang lain. Dampak lainnya dari semakin mahirnya anak dalam membaca ujaran adalah anak akan menjadi lebih tenang dalam menguasai diri.

Berdasarkan karakteristik anak tunarungu yang telah dibahas dan diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu memiliki kemampuan yang rendah dalam komunikasinya. Anak tunarungu memiliki inteligensi normal atau rata-rata, atau bahkan di atas rata-rata dan ada pula yang berada di bawah rata-rata. Rendahnya komunikasi anak tunarungu berakibat pada keterasingan anak dengan pergaulan di lingkungannya. Salah satu akibat dari rendahnya komunikasi anak tunarungu adalah sering mengalami masalah dalam keterampilan sosialnya, yaitu kesulitan mengungkapkan perasaannya dengan baik dan masih rendahnya kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang disekitarnya.

Untuk itu perlu penanganan yang khusus dalam pemberian pembelajaran yang menyesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan anak. Sehingga perlu penanganan yang baik dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak tunarungu sesuai dengan karakteristik permasalahan yang dimiliki anak.

B. Kajian Tentang Keterampilan Sosial

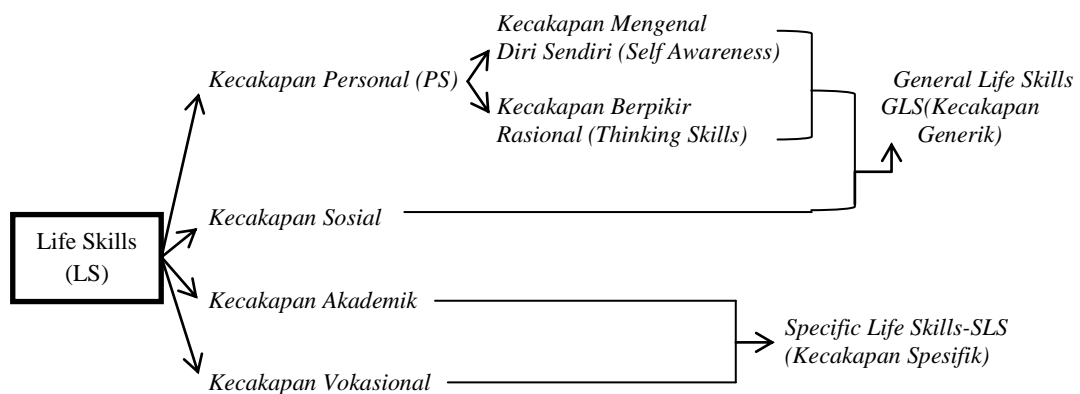
Sebelum menjelaskan tentang keterampilan sosial, pada awalnya akan dijelaskan tentang konsep kecakapan hidup (*life skills*) karena keterampilan sosial merupakan bagian dari kecakapan hidup.

1. Konsep Pendidikan Kecakapan Hidup (*life skills*) Anak Tunarungu

Kecakapan hidup merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh semua orang untuk menghadapi dan memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Asman dan Elkins (Suparno, 2005:52), pada anak-anak yang memiliki kesulitan khusus dalam bidang *self-care*, *mobility*, *communication*, dan *employment*, agar mereka dapat memasuki kehidupan di tengah masyarakat, maka mereka perlu dibekali kecakapan hidup.

Departemen Pendidikan Nasional (Anwar, 2006:28) membagi *life skills* (kecakapan hidup) menjadi empat jenis, yaitu:

- Kecakapan personal (*personal skills*) yang mencakup kecakapan mengenal diri (*self awareness*) dan kecakapan berpikir rasional (*rasional skills*);
- Kecakapan sosial (*social skills*);
- Kecakapan akademik (*academic skills*),
- Kecakapan vokasional (*vocational skills*).



Gambar 1. Skema Terinci *Life Skills*

Keterampilan/kecakapan sosial merupakan salah satu bagian dari kecakapan hidup (*life skills*), dalam konteks pendidikan anak berkelainan

(juga berlaku secara umum, Depdikbud:2000) *life skill* ditekankan pada pengembangan *General Life Skills (soft skill)*, mencakup kecakapan personal, berfikir dan sosial, serta *Spesific Life Skill (hard skill)* yang berorientasi pada kecakapan vokasional (Suparno, 2005:51).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial atau kecakapan sosial (*social skill*) merupakan bagian dari kecakapan hidup (*Life Skills*).

2. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang individu dalam menyesuaikan diri/menempatkan diri di lingkungan sosial mampu berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Keterampilan sosial atau juga sering disebut kecakapan sosial ini merupakan salah satu bagian dari kecakapan hidup (*life skills*) seseorang, yang terkait dengan kecakapan horizontal dalam berhubungan antar manusia. (Suparno, 2005:51)

Keterampilan sosial juga merupakan kemampuan personal seseorang dalam mengelola emosi yang berhubungan dengan orang lain, baik individu atau kelompok, sehingga dapat terjalin suatu interaksi sosial dan komunikasi yang baik dan efektif. Keterampilan sosial dapat berupa keterampilan berkomunikasi, manajemen marah, situasi konflik, berteman dan lain-lain. (Anwar, 2006:30)

Keterampilan sosial erat kaitannya dengan kompetensi sosial (*Katz dan McClellan, 1997*) dalam Enok Maryani (2009) yaitu berhubungan dengan fasilitas-fasilitas untuk berinteraksi dengan orang lain, seperti:

berbahasa, keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi seperti menjalin pertemanan, masuk dalam suatu kelompok tertentu, berbagi dan menunggu giliran.

Iyep Sepriyan (<http://www.digilib.ui.edu>) dalam Enok Maryani (2009) secara rinci menjelaskan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan, penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan memecahkan masalah sosial yang dihadapi serta mampu mengembangkan aspirasi dan menampilkan diri, dengan ciri saling menghargai, mandiri, mengetahui tujuan hidup, disiplin dan mampu membuat keputusan.

Ross (*dalam Brewer, 2007*) menggambarkan keterampilan sosial sebagai kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial, keterampilan untuk memahami dan menginterpretasikan secara tepat tindakan dan kebutuhan anak-anak dalam kelompok pada saat mereka bermain, dan keterampilan untuk membayangkan beberapa kemungkinan alternatif tindakan dan memilih salah satu yang paling memadai. (*Keterampilan sosial pada anak*. Diakses dari presentasi workshop.pdf. hari jumat, pada tanggal 22 Februari 2013, jam 03.43 WIB)

Menurut Anwar (2006:30) mengemukakan bahwa keterampilan sosial atau kecakapan antar personal (*interpersonal skills*) mencakup antara lain: kecakapan komunikasi dengan empati, dan kecakapan bekerja sama. Empati, sikap penuh pengertian dan seni komunikasi dua arah, perlu ditekankan karena yang dimaksud berkomunikasi bukan sekedar

menyampaikan pesan tetapi isi dan sampainya pesan disertai dengan kesan baik yang akan menumbuhkan hubungan harmonis.

Menurut May Lwin, Adam Khoo, Kenneth Lyen, dan Caroline Sim (2008:197) menyatakan bahwa keterampilan sosial itu sama dengan kecerdasan interpersonal yang merupakan kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapi secara layak. Kecerdasan interpersonal ini berkembang melalui pembinaan dan pengajaran, seperti halnya kecerdasan lainnya.

Menurut Terry L. Shepherd (2010:137) mengemukakan bahwa:

“Social skills are specific behaviors that well-socialized individuals demonstrate appropriately when they complete social tasks. Human beings are very social creatures, although different individuals have different degrees of involvement in social life.”

Secara garis besar dapat diartikan bahwa keterampilan sosial (*social skill*) merupakan perilaku sosial yang ditunjukkan oleh seorang individu dalam menyelesaikan tugas sosialnya, manusia adalah makhluk yang sangat sosial, meskipun terdapat perbedaan setiap individu dalam derajat hidup, mereka tetap terlibat dalam kehidupan sosial.

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan secara keseluruhan, bahwa keterampilan sosial itu merupakan kemampuan seseorang dalam berkomunikasi, berinteraksi dengan orang lain, kemampuan memahami diri sendiri, dan kemampuan memahami perasaan orang lain. Untuk itu perlu seorang individu meningkatkan keterampilan sosialnya dengan pembelajaran yang terkait dengan perkembangannya,

agar mudah berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat yang ada di lingkungannya. Keterampilan sosial sangat penting di dalam penyesuaian sosial, individu yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan memiliki penyesuaian diri yang baik pula, namun sebaliknya individu yang tidak memiliki penyesuaian diri yang tidak baik maka akan memiliki keterampilan sosial yang tidak baik pula.

3. Ruang Lingkup Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial yang penting dikembangkan dalam proses pembelajaran antara lain meliputi kompetensi bekerjasama dalam kelompok, menunjukkan tanggungjawab sosial, mengendalikan emosi, dan berinteraksi dalam masyarakat dan budaya lokal serta global. Dalam mengembangkan keterampilan sosial empati diperlukan, yaitu sikap penuh pengertian, empati dan menghargai orang lain dalam seni komunikasi dua arah. (Anwar, 2006:30)

Adapun ruang lingkup keterampilan sosial menurut Depag (2005) dapat dipilah menjadi dua jenis utama, yaitu (a) keterampilan berkomunikasi, dan (b) keterampilan bekerjasama:

a. Keterampilan berkomunikasi

Keterampilan berkomunikasi dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Sebagai makhluk sosial yang hidup dalam masyarakat tempat tinggal maupun kerja, siswa sangat memerlukan keterampilan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Dalam realitasnya, komunikasi lisan tidak mudah dilakukan. Seringkali orang tidak dapat

menerima pendapat lawan bicaranya, bukan karena isi atau gagasannya tetapi karena cara penyampaiannya yang kurang berkenan. Dalam hal ini diperlukan kemampuan bagaimana memilih kata dan cara menyampaikan agar mudah dimengerti oleh lawan bicaranya. Karena komunikasi secara lisan adalah sangat penting, maka perlu ditumbuhkembangkan sejak dini kepada siswa. Lain halnya dengan komunikasi secara tertulis. Dalam hal ini diperlukan keterampilan bagaimana cara menyampaikan pesan secara tertulis dengan pilihan kalimat, kata-kata, tata bahasa, dan aturan lainnya agar mudah dipahami orang atau pembaca lain.

b. Keterampilan bekerjasama

Bekerja dalam kelompok atau tim merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dielakkan sepanjang manusia hidup. Salah satu hal yang terbiasa memecahkan masalah yang sifatnya agak kompleks. Kerjasama yang dimaksudkan adalah bekerjasama adanya saling pengertian dan membantu antar sesama untuk mencapai tujuan yang baik, hal ini agar siswa terbiasa dan dapat membangun semangat komunitas yang harmonis.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup keterampilan sosial ada 2, yaitu keterampilan berkomunikasi dan keterampilan bekerjasama. Keterampilan berkomunikasi merupakan kemampuan berhubungan dengan orang lain yang memudahkan seseorang dalam mengungkapkan perasaan dan menyesuaikan diri dengan orang lain disekitarnya. Sedangkan keterampilan bekerjasama merupakan

kemampuan seseorang dalam berinteraksi, berempati dan menjaga kebersamaan dengan orang lain.

4. Indikator Keterampilan Sosial

Dalam tataran praktis, secara spesifik keterampilan sosial atau juga dikenal dengan kecakapan sosial yang merupakan satu bagian dari *soft skill* dijabarkan dalam beberapa komponen teknis, yaitu: (1) terampil berkomunikasi, indikatornya mampu mengkomunikasikan pendapatnya, memahami pembicaraan orang lain, mampu menjadi pendengar/pemerhati yang baik, mampu bercakap-cakap, dan mampu menjalani hubungan harmonis (2) memahami norma masyarakat, berlaku sopan, memahami rambu-rambu lalu lintas, dsb, (3) dapat bekerja sama, dapat bermain bersama, (4) mampu mengelola konflik, indikatornya tidak cepat marah, dapat mengendalikan emosi, jika terjadi permasalahan mampu menjalani hubungan baik kembali (5) terampil berpartisipasi, dengan indikator, mampu bermain sesuai aturan yang berlaku, mampu mengikuti kegiatan yang sedang berlangsung, dan dapat membantu temannya yang membutuhkan bantuan (Suparno, 2005:52).

Untuk mengukur seberapa berkembangnya keterampilan pada anak, diperlukan sebuah indikator yang memberikan gambaran tentang keterampilan sosial yang dimiliki anak dari tingkatan rendah dan tinggi. Adapun indikator yang disusun oleh *May Lwin, dkk.* (2008:205) tentang keterampilan sosial yang dimiliki seorang anak dari tingkatan rendah dan tinggi, yaitu seperti yang dirincikan di bawah ini:

Indikator keterampilan sosial yang rendah jika anak:

- a. Tidak suka berbaur atau bermain dengan anak-anak lain.
- b. Lebih suka menyendiri.
- c. Menarik diri dari orang lain, khususnya selama pesta anak-anak.
- d. Merebut dan mengambil mainan dari anak-anak lain.
- e. Memukul dan menendang anak-anak lain dan secara teratur terlibat dalam perkelahian. .
- f. Tidak suka bergiliran.
- g. Tidak suka berbagi dan sangat posesif (menonjolkan kepemilikan) akan mainannya.
- h. Menjadi agresif dan berteriak-teriak ketika dia tidak mendapatkan yang dia inginkan.

Indikator keterampilan sosial yang tinggi apabila anak:

- a. Berteman dan berkenalan dengan mudah.
- b. Suka berada di sekitar orang lain.
- c. Ingin tahu mengenai orang lain dan ramah terhadap orang asing.
- d. Menggunakan bersama mainannya dan berbagi permen dengan teman-temannya.
- e. Mengalah kepada anak-anak lain.
- f. Mengetahui bagaimana menunggu gilirannya selama bermain

Menurut Mega Iswari (2007:189) menyatakan beberapa indikator keterampilan sosial yang harus dikembangkan di sekolah untuk anak berkebutuhan khusus, antara lain:

- a. Tidak marah bila dikritik teman di kelas
- b. Menghargai pendapat teman
- c. Meminta maaf bila melakukan kesalahan pada teman

- d. Selalu terlibat dalam kerja kelompok
- e. Memberikan masukan pada teman
- f. Mau bergotongroyong di sekolah
- g. Berani mengambil keputusan dalam kegiatan kelompok
- h. Mengakui hasil karya teman lebih baik
- i. Membantu teman yang tidak bisa
- j. Mau meminjamkan peralatan sekolah pada teman
- k. Mau bergantian menggunakan peralatan sekolah dalam suatu kegiatan
- l. Mengatasi kesulitan teman
- m. Mengajak teman untuk saling bergantian dalam bekerja yang ditugaskan guru
- n. Mau mendengarkan pendapat teman
- o. Mau diatur teman dalam melakukan tugas yang diberikan guru, dan sebagainya

Mustaqim (2012:157) menyebutkan bahwa dalam berinteraksi dengan orang lain, keterampilan sosial meliputi beberapa aspek, yaitu mempengaruhi dan memimpin, bermusyawarah, menyelesaikan perselisihan, serta bekerjasama dan bekerja dalam tim. Seseorang yang memiliki keterampilan-keterampilan tersebut dapat dikategorikan menjadi seseorang dengan keterampilan sosial yang baik. Sesuai dengan definisi keterampilan sosial yang dikemukakan Nandang Budiman (2006:21), keterampilan sosial meliputi tiga komponen yaitu keterampilan berkomunikasi, penyesuaian diri, dan menjalin hubungan baik dengan orang lain.

a. Keterampilan berkomunikasi

Goleman (2003:219) menyatakan bahwa komunikasi merupakan kecakapan mendengarkan secara terbuka pendapat orang lain dan memberikan pesan secara baik. Hal ini diperkuat oleh Nandang Budiman (2006:21) menjelaskan bahwa keterampilan berkomunikasi meliputi keterampilan bertanya, menjelaskan atau menceritakan sesuatu, mengemukakan ide dan menghargai pendapat orang. Keterampilan bertanya dapat dilihat ketika siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan sopan. Dalam menjelaskan atau menceritakan sesuatu dilihat ketika anak mampu mengungkapkan ekspresi perasaannya dengan baik. Sedangkan dalam keterampilan mengemukakan ide, seringkali anak tidak dapat menerima pendapat lawan bicaranya bukan karena isi atau gagasannya tetapi karena penyampaian yang kurang berkenan, hal ini disebabkan anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam pendengarannya sehingga berdampak pada kemampuan komunikasinya. Oleh karena itu, ide yang disampaikan menjadi sulit dipahami dan tidak mendapatkan respon yang positif. Akibatnya keterampilan sosial yang dimiliki anak menjadi kurang optimal.

b. Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan di sekitar

Keterampilan menyesuaikan diri merupakan keterampilan anak dalam menempatkan diri sesuai dengan tuntutan lingkungan di sekitarnya. Minimnya kemampuan berkomunikasi anak tunarungu menyebabkan anak tunarungu kurang memahami norma-norma dalam

pergaulan di lingkungannya. Sedangkan dalam suatu lingkungan, tentu ada aturan yang harus dilakukan, baik itu tertulis maupun tidak tertulis. Sehingga nantinya dengan meningkatnya keterampilan sosial dalam menyesuaikan diri yang dimiliki anak membuat anak mampu menempatkan diri dimana saja sesuai dengan aturan maupun norma yang ada di lingkungan tersebut.

c. Keterampilan menjalin hubungan baik dengan orang lain

Keterampilan menjalin hubungan baik dengan orang lain dapat dilihat dari beberapa keterampilan yang dimiliki anak. Keterampilan dalam menjalin hubungan baik dengan orang lain tersebut meliputi empati, interaksi, kemampuan dalam berkomunikasi, berpartisipasi, bekerjasama, menghormati dan menghargai orang lain. Anak terkadang sukar menunjukkan rasa empati, dikarenakan ketika anak melakukan hubungan sosial, kurangnya kepekaan anak terhadap rangsangan sosial dalam berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya.

Empati dalam hal ini adalah kemampuan memposisikan diri pada keadaan yang dialami oleh orang lain sehingga anak dapat merasakan apa yang sedang dirasakan oleh orang lain. *Charkuff* (Nandang Budiman, 2006:22) menyebutkan bahwa keberhasilan menunjukkan empati merupakan titik awal keberhasilan menjalin hubungan dengan orang lain. Kemampuan anak berkomunikasi dalam mengungkapkan sesuatu sangat diperlukan dalam membangun hubungan yang lebih baik dengan orang lain. Cara berkomunikasi mengungkapkan ekspresi

yang baik akan membuat orang lain merasa dihormati dan dihargai sehingga akan tercipta kerjasama yang dalam hal ini dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran keterampilan sosial ini, guru perlu memperhatikan karakteristik dari masing-masing anak, yang dalam pembelajaran guru tidak perlu mengubah kurikulum yang ada, cukup hanya dengan mengaitkan pembelajaran keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari anak kedalam setiap proses pembelajaran. Indikator yang diuraikan di atas dapat menjadi acuan atau panduan dalam mengukur keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak. Kita akan mengetahui seorang anak memiliki keterampilan sosial rendah maupun tinggi berdasarkan indikator tersebut.

Dan berdasarkan pendapat di atas pula, peneliti mengembangkan aspek definisi dari Nandang Budiman (2006:21) yang digunakan sebagai indikator dalam penyusunan instrumen penelitian tentang keterampilan sosial anak berdasarkan permasalahan yang diambil oleh peneliti. Aspek tersebut ialah keterampilan berkomunikasi, keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain.

5. Faktor- Faktor yang mempengaruhi Keterampilan Sosial

Menurut *Ford (1985)* yang dikutip oleh *Suparno (2005:52-53)* Ada tiga faktor yang turut berperan dalam pembentukan keterampilan

sosial/kecakapan sosial tersebut, yaitu: Motivasi, Perkembangan dan Lingkungan.

a. Motivasi

Berperan terutama berkenaan dengan kecakapan sosial yang diharapkan dari seorang individu, misalnya dalam perencanaan tujuan, program yang diberikan, dan evaluasi terhadap perilaku subyek didik.

b. Perkembangan

Berkenaan dengan usia dan pertumbuhan seorang individu dalam mencapai kecakapan-kecakapan yang diharapkan, misalnya kecakapan sosial untuk anak TK, tentu berbeda dengan anak-anak tingkat SD

c. Lingkungan

Terkait dengan masalah kultur, masyarakat, ataupun kaidah-kaidah atau aturan-aturan yang berlaku, yang turut berperan dalam dinamika sosial masyarakat yang ada, baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan *Davis dan Forsythe* (Mu'tadin, 2006) dalam ksatria (2011), terdapat aspek yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial, yaitu:

a) Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak

harmonis (*broken home*) di mana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya. Hal yang paling penting diperhatikan oleh orang tua adalah menciptakan suasana yang demokratis di dalam keluarga sehingga anak dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua maupun saudara-saudaranya. Dengan adanya komunikasi timbal balik antara anak dan orang tua maka segala konflik yang timbul akan mudah diatasi. Sebaliknya komunikasi yang kaku, dingin, terbatas, menekan, penuh otoritas, dsb. hanya akan memunculkan berbagai konflik yang berkepanjangan sehingga suasana menjadi tegang, panas, emosional, sehingga dapat menyebabkan hubungan sosial antara satu sama lain menjadi rusak.

b) Lingkungan

Sejak dini anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan. Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, pekarangan) dan lingkungan sosial (tetangga). Lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari orang tua, saudara, atau kakek dan nenek saja.

c) Kepribadian

Secara umum penampilan sering diidentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang

tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya). Dalam hal ini amatlah penting bagi anak untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Disinilah pentingnya orang tua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

d) Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri.

Untuk membantu tumbuhnya kemampuan penyesuaian diri, maka sejak awal anak diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri (kelebihan dan kekurangannya) agar ia mampu mengendalikan dirinya sehingga dapat bereaksi secara wajar dan normatif. Agar anak mudah menyesuaikan diri dengan kelompok, maka tugas orang tua/pendidik adalah membekali diri anak dengan membiasakannya untuk menerima dirinya, menerima orang lain, tahu dan mau mengakui kesalahannya, dan sebagainya. Dengan cara ini, anak tidak akan terkejut menerima kritik atau umpan balik dari orang lain/kelompok, mudah membaur dalam kelompok dan memiliki solidaritas yang tinggi sehingga mudah diterima oleh orang lain /kelompok. (Ksatria, 2011)

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dipengaruhi berbagai faktor, baik faktor intern maupun ekstren. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah keluarga dan lingkungan. Dari faktor keluarga dapat dilihat dari adanya komunikasi yang baik antara anak dan orang tua. Sedangkan dari

faktor lingkungan terlihat dari keterampilan sosial anak dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya.

6. Keterampilan Sosial Anak Tunarungu

Kehilangan pendengaran mengakibatkan masalah dalam komunikasi, masalah komunikasi menyebabkan kesulitan sosial dan perilaku. Minimnya kemampuan berbahasa dalam berkomunikasi menyebabkan anak tunarungu tidak memahami norma-norma dalam pergaulan di lingkungannya. (Mega Iswari, 2007:63)

Anak tunarungu dengan keterbatasannya dalam gangguan pendengaran yang memberikan dampak kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain, sehingga terkadang anak sukar untuk mengekspresikan apa yang ingin dia katakan. Kesulitan mengekspresikan keinginan dan perasaan melalui bahasa kepada orang lain, seringkali menekankan perasaannya dan menimbulkan rasa kecewa. Seringkali mereka mudah tersinggung dan salah sangka kepada orang lain akibat ketidakmengertian terhadap bahasa. (Mega Iswari, 2007:64)

Terpaut tujuan keterampilan sosial yang mengacu kepada kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, dalam hal ini komunikasi menjadi yang hal utama.

Dalam berkomunikasi diperlukan sebuah bahasa, sedangkan kemampuan berbahasa dalam berkomunikasi dalam hal mengungkapkan perasaannya pada anak tunarungu terhambat karena adanya gangguan pada pendengarannya. Adanya hambatan dalam faktor bahasa menyebabkan

anak tunarungu mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Komunikasi dan interaksi sosial sangat berhubungan dengan keterampilan sosial yang dimiliki seorang anak tunarungu.

Dilihat dari segi keterampilan sosial, dengan adanya ketidakberfungsian pada organ pendengaran pada anak tunarungu, menyebabkan adanya hambatan dalam berbagai aspek kehidupan anak tunarungu. Salah satu contohnya adalah mereka menjadi merasa terasingkan dari pergaulan dan kurang dalam memahami aturan-aturan sosial yang berlaku di masyarakat, sehingga menyebabkan timbulnya pengaruh dalam segi sosial bagi mereka (Suparno, 2005:56).

Dari pernyataan ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan komunikasi dan interaksi dalam penyesuaian sosial sangat berpengaruh pada keterampilan sosial bagi anak tunarungu. Komunikasi dan interaksi sosial itu sendiri dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa. Adanya hambatan dalam faktor berbahasa menyebabkan anak tunarungu mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Sehingga semakin baik kemampuan berbahasa dalam komunikasi anak tunarungu, maka semakin baik pula keterampilan sosial anak tunarungu dalam mengungkapkan ekspresi perasaannya dan berinteraksi sosial dalam penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

C. Kajian Tentang Permainan tradisional *Pasaran*

1. Pengertian Permainan tradisional

Permainan berasal dari kata dasar *main*. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi ketiga, terbitan Departemen Pendidikan Nasional

Balai Pustaka arti kata *main* adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Jadi *main* adalah kata kerja, sedangkan *permainan* merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain atau sesuatu yang dipertainkan.

Istilah *tradisional* dari kata *tradisi*. Menurut kamus tersebut, arti *tradisi* adalah *adat kebiasaan* yang turun temurun dan masih dijalankan di masyarakat, atau penilaian/anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik dan benar. *Tradisional* mempunyai arti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun, namun *tradisional* juga mempunyai arti menurut tradisi.

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai banyak variasi. Jika dilihat dari akarnya, permainan tradisional juga merupakan kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. (Menurut *James Danandjaja (1987)* yang dikutip oleh *Keen Achroni (2012: 45)*).

Permainan tradisional adalah permainan yang memiliki beberapa ciri khas yang mengandung muatan edukatif, antara lain: (1) *rekreatif*, bertujuan membawa anak pada kegembiraan dalam beraktivitas kreatif.

(2) *kooperatif*, bertujuan mengembangkan sifat empati, tolong-menolong, kesetiakawanan, dan saling menghormati orang lain. (3) *imajinatif*, bertujuan mengantarkan anak kepada dunia imajiner yang khas kekanak-kanakannya. Anak belajar bermain peran seperti yang diimajinasikan dalam setiap permainan secara bebas dan spontan sesuai dengan peran yang dimainkan. (4) *ekonomis*, secara ekonomis permainan tradisional selalu memanfaatkan apa yang ada disekitar anak seperti; daun, kerikil, pasir, biji, dan sebagainya. Berkenaan dengan sifatnya yang ekonomis, permainan tradisional dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun. (Ach Saifullah,dkk 2005:160-161) .

Selain itu, permainan tradisional juga merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak dikemudian hari. (Sukirman Dharmamulya,dkk 2005:29).

Dari beberapa pendapat diatas, disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan turun temurun yang mengandung muatan edukatif bagi pertumbuhan dan pembentukan karakter anak, dan menjadi salah satu alternatif yang patut untuk lebih dilestarikan kembali sebagai cara meningkatkan keterampilan sosial anak.

2. *Pengertian Pasaran*

Pasar-pasaran adalah permainan untuk anak perempuan. Permainan *pasar-pasaran* merupakan permainan yang menirukan peran orang dewasa dan mempunyai aktivitas perempuan dewasa, seperti berbelanja

sayur di pasar, berdagang, jual beli dan sebagainya. Mereka mendiskusikan cara bermainnya atau mengatur plot permainan seperti yang mereka inginkan sendiri. (Hendra Surya, 2006:50-51).

Pasaran merupakan permainan jual beli dengan menggunakan media yang didapat dari lingkungan sekitar. Dalam permainan *pasaran* ini menggambarkan imajinasi yang dilakukan oleh anak dalam bermain peran secara bebas dan spontan sesuai peran yang dimainkan. (Ach Saifullah, 2005:160)

Pasaran merupakan contoh dari permainan anak-anak yang mempunyai fungsi mempersiapkan anak-anak untuk memainkan peran yang sebenarnya ketika mereka dewasa nanti. Permainan *pasaran* seperti ini juga merupakan sebagian dari kondisi-kondisi yang memungkinkan si anak melakukan “*objectivication of the self*”. Melalui kegiatan bermain *pasaran* anak-anak akan dapat membayangkan dirinya berada dalam berbagai kedudukan dan peran, dan dengan demikian dia akan dapat membangun karakternya. (Menurut *George H.Mead* (1934) yang dikutip oleh Sukirman Dharmamulya,dkk (2005:21)).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan permainan tradisional *pasaran* adalah permainan yang menirukan peran orang dewasa, seperti berbelanja sayur di pasar, jual-beli, maupun berdagang. Melalui kegiatan bermain *pasaran* anak-anak akan dapat membayangkan dirinya berada dalam berbagai peran dan kedudukan yaitu sebagai pedagang atau sebagai pembeli, dengan demikian dia akan dapat membangun karakternya.

3. Manfaat Permainan Tradisional *Pasaran*

Menurut *James Danandjaja (1987)* yang dikutip oleh *Keen Achroni (2012: 45-48)* dan *Ach Saifullah,dkk (2005:160-161)*, manfaat dari permainan tradisional *pasaran* bagi anak adalah:

- 1) Permainan tradisional *pasaran* jauh lebih ekonomis, dikarenakan selalu memanfaatkan apa yang ada disekitar anak.
- 2) Permainan dapat dimainkan kapan pun dan dimana pun.
- 3) Dapat mengenal fungsi uang
- 4) Dapat mengembangkan daya imajinasi secara bebas dan spontan sesuai dengan peran yang dimainkan.
- 5) Mengembangkan kemampuan empati dan ekspresi anak.
- 6) Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya.
- 7) Mengembangkan kemampuan interaksi anak.
- 8) Mendekatkan anak-anak pada alam.
- 9) Sebagai media pembelajaran nilai-nilai.
- 10) Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosi anak.
- 11) Memberikan kegembiraan dan keceriaan.
- 12) Dapat dimainkan lintas usia.
- 13) Mengasah kepekaan seni anak.
- 14) Mengembangkan kemampuan motorik anak.

Dari ulasan mengenai manfaat permainan tradisional *pasaran* di atas dapat disimpulkan bahwa begitu banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh anak dari permainan tradisional *pasaran* ini. Anak tidak hanya

memperoleh keceriaan namun disisi lain dapat mengembangkan kecerdasannya baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik.

Selain itu, permainan tradisional *pasaran* juga mampu mendorong anak untuk mengenal nilai-nilai sosial, diantaranya: (1) nilai kemandirian, yaitu kemampuan anak dengan sendirinya menentukan peran yang akan dimainkan bersama teman yang lain, (2) nilai kepercayaan diri, yaitu kemampuan anak menunjukkan keberanian berinteraksi dengan teman yang lain pada saat melakukan permainan, (3) nilai kebersamaan, yaitu kemampuan anak melakukan permainan *pasaran* secara bersama-sama, (4) nilai kerukunan, yaitu: kemampuan anak melakukan permainan secara bergiliran dengan teman yang lain, (5) Nilai empati, yaitu kemampuan memposisikan diri menjadi peran teman yang lain, (6) Nilai toleransi, yaitu kemampuan menghargai sesama teman dan orang lain. (Ach Saifullah,dkk. 2005:160-161 & Keen Achroni. 2012:16-17)

Dan bagi anak tunarungu yang mengalami hambatan dalam berkomunikasi, mengakibatkan kurangnya keterampilan sosial anak dalam kehidupan sehari-harinya. Sehingga melalui permainan tradisional *pasaran* ini anak- anak mampu mengembangkan keterampilan sosialnya dalam berinteraksi dan berekspresi mengungkapkan perasaannya sendiri yang sangat berguna bagi kehidupannya kelak.

D. Penggunaan Permainan Tradisional *Pasaran* dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial.

Penggunaan permainan tradisional *pasaran* ini dalam meningkatkan keterampilan sosial anak tunarungu sebelumnya telah berdasarkan pertimbangan terlebih dahulu dalam menentukan teknik yang tepat dalam peningkatan keterampilan sosial. Mengetahui bahwa anak tunarungu mengalami hambatan dalam kemampuan komunikasi dan interaksinya, sehingga kemampuan keterampilan sosial pada anak tunarungu masih kurang berkembang. (Mega Iswari, 2007:65-66)

Atas dasar asumsi inilah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan tradisional *pasaran* ini efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak tunarungu kelas VI SDLB.

Pada pembelajaran ini peneliti membatasi pada tujuan yang ingin dicapai yakni, siswa tunarungu kelas VI SDLB mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan, mampu mengekspresikan perasaannya, serta memiliki rasa empati dengan orang lain. Empati itu merupakan bagian dari keterampilan sosial. Keterampilan sosial yang perlu ditingkatkan pada penelitian ini antara lain: komunikasi (anak mampu mengekspresikan perasaannya dengan mengungkapkan apa yang ingin dia katakan serta anak mampu berinteraksi dengan orang lain).

Melalui permainan *tradisional pasaran*, pada pelaksanaannya akan memberikan ilustrasi terhadap suatu realita kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi keterampilan sosial yang mengembangkan

ekspresi pada siswa tunarungu dalam berinteraksi dan penyesuaian diri dengan orang lain. Dari permainan tradisional *pasaran* tersebut peneliti ingin mengilustrasikan suatu pengalaman pembelajaran yang sering terjadi di lingkungan sehari-hari untuk lebih jelas memvisualisasikan pembelajaran keterampilan sosial dibanding hanya mengandalkan komunikasi verbal dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa tunarungu.

Pada awalnya diilustrasikan dengan terlebih dahulu menentukan aturan permainan *pasaran*. Pemain dalam permainan tradisional *pasaran* ini terdiri dari dua orang atau lebih. Pemain berbagi peran menjadi penjual dan pembeli, dan peran dapat dilakukan secara bergantian. Seorang pemain yang berperan sebagai penjual tugasnya menjual berbagai barang kebutuhan yang diilustrasikan dengan memanfaatkan benda tradisional yang ada di sekitar anak, seperti: tumbuh-tumbuhan sebagai sayur-sayuran, biji-bijian sebagai kacang-kacangan, kerikil kecil sebagai pengganti gula, tanah/pasir sebagai pengganti beras, minyak dapat menggunakan air, kayu sebagai alat kebutuhan lain dan sebagainya. Pemain lain yang berperan sebagai pembeli, tugasnya membeli barang dagangan dari penjual. Alat tukar yang digunakan adalah berupa uang-uangan yang terbuat dari daun-daunan, kertas atau bungkus permen yang tentunya telah ditentukan nilai uang-uangannya. Permainan berakhir ditandai jika barang dagangan telah habis atau tidak ada pemain yang melakukan jual beli. (Ach Saifullah,dkk. 2005:160-161 & Hendra Surya. 2006:50-51)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional *pasaran* ini lebih mengandalkan visualisasi pembelajaran yaitu lebih mengarahkan pada pengalaman pembelajaran kehidupan keseharian dalam mengembangkan keterampilan sosial anak, yang dalam hal ini pengalaman pembelajaran diperoleh dari memanfaatkan segala keperluan dari lingkungan sekitar anak. Dan diharapkan mampu meningkatkan keterampilan sosial dalam berekspresi dan berinteraksi dengan orang lain.

E. Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan Tradisional *Pasaran*

Permainan tradisional *pasaran* merupakan permainan peran yang cara untuk memainkan peran ini membutuhkan persyaratan, antara lain:

- a. Paling sedikit dua orang pemain.
- b. Menentukan topik atau lakon yang akan didramatisasikan.
- c. Membagi peran pada masing-masing pemain.
- d. Setiap pemain memahami dan menghayati perannya.
- e. Mencari tempat untuk bermain yang ideal (bisa dalam ruangan atau di luar ruangan)
- f. Mempersiapkan sarana permainan yang sederhana.
- g. Membagi setting posisi masing-masing pemain.
- h. Menentukan plot cerita yang didramatisasikan (urutan, arah, dan aturan permainan).
- i. Memulai permainan

(Hendra Surya. 2006:50)

Dari persyaratan diatas dapat dijelaskan langkah-langkah permainan tradisional *pasaran* adalah dimainkan oleh pemain yang terdiri dari dua orang atau lebih. Permainan tradisional *pasaran* ini dilakukan dengan memanfaatkan benda tradisional yang ada di lingkungan sekitar, seperti: tanah/pasir sebagai pengganti beras, kerikil kecil sebagai pengganti gula, minyak dapat menggunakan air di campuri bunga sepatu dan sebagainya.

1) Persiapan Permainan

Sebelum pelaksanaan permainan tradisional *pasaran*, diperlukan persiapan sebagai berikut: dua atau tiga hari sebelum pelaksanaan permainan dimulai guru melakukan *pra* kegiatan yaitu:

- a. Dengan mengajak anak mengingat kembali dan menjelaskan permainan tradisional *pasaran* yang biasa dilakukan di lingkungan keseharian anak.
- b. Menggali pengetahuan anak dan menjelaskan kembali berbagai peran yang ada dalam permainan tradisional *pasaran*. Ada yang berperan sebagai penjual, pembeli dan anak pembeli.
- c. Guru menjelaskan segala kebutuhan yang diperlukan dalam permainan tradisional *pasaran*, misalnya penggunaan benda yang ada di sekitar anak sebagai barang yang dijual oleh pedagang/penjual, tempat/lapak yang digunakan dalam pelaksanaan permainan *pasaran*, dan alat tukar yang digunakan dalam permainan berupa daun-daunan/ kertas yang telah ditentukan nilai uang-uangannya.

2) Pelaksanaan Permainan

- a. Mempersiapkan berbagai sarana permainan, berupa barang kebutuhan dari lingkungan sekitar yang diperlukan dalam permainan tradisional *pasaran*, tempat/ lapak untuk bermain yang diperlukan dan sebagainya.

- b. Pembagian peran pada masing-masing pemain, yang dimana ada yang berperan sebagai penjual dan pembeli.
- c. Pembagian uang-uangan yang berupa daun-daunan atau kertas secukupnya kepada masing-masing peran yang digunakan dalam permainan.
- d. Setelah masing-masing anak mendapat peran, kemudian menuju *lapak* yang telah ditentukan sebelumnya.
- e. Berlangsungnya permainan, pemain yang berperan sebagai penjual, tugasnya menjual berbagai barang kebutuhan yang diilustrasikan dengan memanfaatkan benda tradisional yang ada di sekitar anak, seperti: tumbuh-tumbuhan sebagai pengganti sayur-sayuran, pasir/tanah sebagai pengganti beras, biji-bijian sebagai buah-buahan/kacang-kacangan, kerikil kecil sebagai pengganti gula, air sebagai pengganti minyak, kayu dan sebagainya.
- f. Pemain yang berperan sebagai pembeli tugasnya menawar barang dan membeli barang dagangan dari penjual.
- g. Permainan berakhir apabila barang dagangan yang ada pada penjual telah habis atau tidak ada pemain yang melakukan jual beli.

(Hendra Surya, 2005:50-51 & Ach Saifullah,dkk. 2005:160-161)

Dari ulasan langkah-langkah pelaksanaan permainan tradisional *pasaran* di atas, anak diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial berekspresi dan berinteraksi dengan mengimajinasikan setiap

masing-masing peran yang telah ditentukan, mengembangkan rasa empati memahami perasaan orang lain dalam menghayati sikap tertentu yang diperankan oleh anak di luar dirinya sendiri, mengembangkan interaksi dalam permainan dengan melihat hubungan anak dengan pemain peran yang lainnya dan lingkungannya. Sehingga melalui permainan tradisional *pasaran* ini, dapat digunakan sebagai sarana peningkatan keterampilan sosial anak dan kehidupannya kelak.

F. Kerangka Pikir

Tunarungu dimaksudkan kepada individu yang mengalami gangguan pada indera pendengarannya sehingga mengakibatkan kehilangan kemampuan mendengar dari yang ringan sampai berat. Gangguan pada indera pendengaran ini mengakibatkan anak tunarungu kesulitan dalam berkomunikasi, sehingga keterampilan sosial pada anak tunarungu sulit untuk berkembang. Keterampilan sosial tidak berkembang dengan sendirinya, tetapi berkembang melalui contoh langsung atau pun penjelasan yang diberikan orang tua atau guru kepada anak tunarungu pada saat masa perkembangannya. Keterampilan sosial sangat penting dikembangkan pada anak tunarungu, agar mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Adanya keterbatasan kemampuan berkomunikasi, menyebabkan anak kesulitan dalam mengungkapkan ekspresi dan berinteraksi sosial.

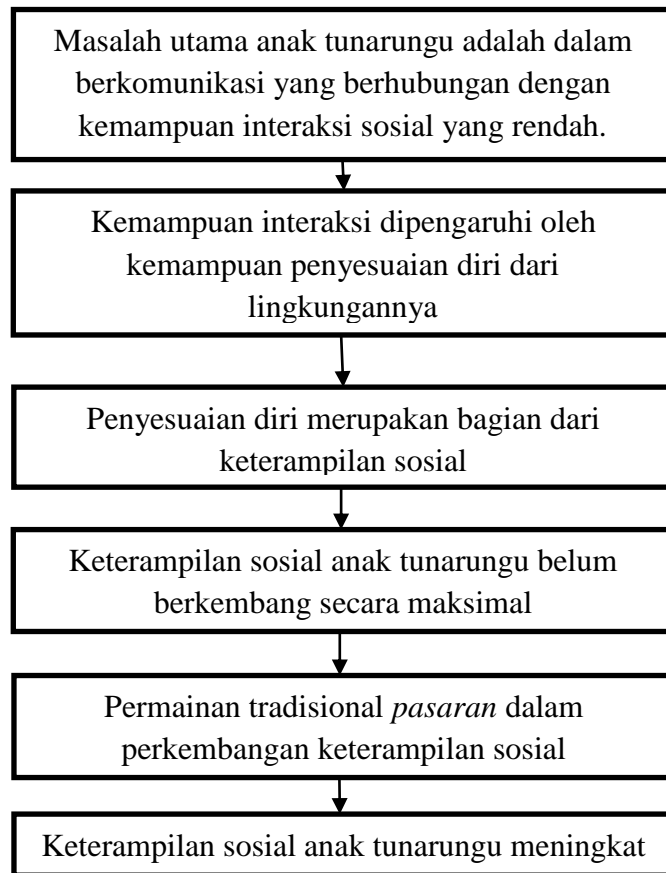
Ada berbagai teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan sosial bagi anak tunarungu. Untuk mempermudah anak tunarungu dalam pembelajaran, biasanya guru menggunakan benda yang

konkrit dalam penyampaian materi pelajaran. Adanya hambatan kemampuan anak tunarungu dalam keterampilan sosial membuat peneliti ingin meningkatkan kemampuan sosial anak tunarungu melalui sebuah penelitian. Salah satu teknik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial adalah penggunaan permainan tradisional *pasaran*.

Permainan *pasaran* ini mengilustrasikan anak bermain peran menjadi penjual dan pembeli yang dilakukan secara bergantian. Seorang pemain yang berperan sebagai penjual tugasnya menjual berbagai barang kebutuhan yang gambarkan dengan memanfaatkan benda-benda tradisional yang ada di sekitar anak, seperti: tumbuh-tumbuhan, pasir, kerikil, kayu dan sebagainya. Dan pemain yang berperan sebagai pembeli, tugasnya menawar dan membeli barang dagangan dari penjual. Dan alat tukar yang digunakan adalah berupa uang-uangan yang terbuat dari dedaunan.

Dengan penggunaan permainan tradisional *pasaran* dalam pembelajaran keterampilan sosial diharapkan dapat meningkat, yang mencakup komunikasi (anak mampu mengekspresikan perasaannya dengan mengungkapkan apa yang ingin dia katakan serta anak mampu berinteraksi dengan orang lain).

Alur berpikir akan disederhanakan dalam bagan berikut:



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial anak tunarungu kelas VI di SDLB B Wiyata Dharma I Tempel dapat ditingkatkan dengan permainan tradisional *pasaran*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Untuk memperoleh kebenaran yang ilmiah maka dilakukanlah sebuah penelitian yang dalam hal ini memerlukan sebuah metode penelitian. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Rustam dan Mundilarto (2004:1) mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. (Mohammad Asrori, 2007:5-6)

Suharsimi (2007:3) berkesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian tindakan kelas dapat dilakukan tidak hanya di dalam ruangan kelas saja, tetapi bisa dimana saja tempatnya yang penting ada sekelompok anak yang sedang belajar. (Mohammad Asrori, 2007:5-6)

Suhardjono (2007:5) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran. (Mohammad Asrori, 2007:5)

Perbaikan atau peningkatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan sosial anak tunarungu. Melalui penelitian tindakan

kelas tersebut diharapkan peneliti dapat melihat secara langsung perubahan yang sistematis dari suatu rangkaian tindakan yang diberikan.

Penelitian tindakan kelas mempunyai karakteristik yang berbeda dengan penelitian lainnya, yaitu berupa tindakan tertentu yang berguna untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian kolaboratif, yang dimana peneliti sebagai observer dan guru kelas bekerjasama dengan guru lain sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran yang telah disusun peneliti dan guru kelas. Penelitian ini difokuskan pada tindakan-tindakan alternatif yang dibuat oleh peneliti, kemudian diuji cobakan pada objek tersebut dan selanjutnya akan dievaluasi apakah tindakan tersebut dapat memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi.

Dalam penelitian tindakan ini, peneliti melakukan suatu tindakan, yang secara khusus diamati terus menerus, dilihat kekurangan dan kelebihan, kemudian diadakan perubahan terkontrol sampai pada upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya mengembangkan keterampilan sosial anak tunarungu kelas 6 SDLB dan dirancang dengan menggunakan permainan tradisional *pasaran* di SLB-B Wiyata Dharma I Tempel.

B. Rencana Penelitian

1. Tahap Rancangan Tindakan (*Planning*)

Perencanaan ini merupakan refleksi awal berdasarkan hasil studi pendahuluan. Perencanaan ini ditandai dengan ditemukan beberapa kelemahan atau permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan sosial anak. Berdasarkan hasil pengamatan studi pendahuluan di lapangan menunjukkan

bahwa anak lebih banyak bersikap individualis sehingga kurangnya kepekaan anak terhadap rangsangan sosial dalam berkomunikasi dan berinteraksi di sekitar lingkungan sosialnya. Kurangnya komunikasi dan interaksi sosial anak terlihat pada kurang mampu anak dalam mengungkapkan ekspresi perasaannya, emosi kurang terkendali, kurang menghargai temannya, kurang memiliki tanggung jawab, dan kurang berempati, sehingga keterampilan sosial anak menjadi kurang optimal. Maka perlu dilakukan upaya untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu meningkatkan keterampilan sosial anak dengan menggunakan permainan tradisional *pasaran*.

Peneliti berpendapat bahwa keterampilan sosial anak dapat berkembang dengan baik dan berhasil jika dalam kegiatan permainan tradisional *pasaran* pada anak tunarungu kelas 6 SDLB B Wiyata Dharma I Tempel, 70% dari anak mampu berkomunikasi dalam mengungkapkan perasaannya dengan baik dan berinteraksi dengan orang lain, dapat mengenal norma aturan. Anak yang dapat berinteraksi dengan orang lain dapat diamati dari sikap dan perilaku anak seperti dapat memahami pembicaraan orang lain, menghargai orang lain, mampu berempati terhadap orang lain, dapat bekerjasama, dapat berbaur dan bermain dengan anak-anak yang lain, suka berbagi dengan teman dan dapat menunjukkan sikap tolong menolong. Dan bagi anak yang dapat memahami aturan ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam mengikuti aturan permainan, dapat mematuhi peraturan yang ada, memiliki tanggung jawab dalam permainan.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*action*)

a. Perencanaan

Pada setiap siklus dimulai dengan tahap perencanaan yang dimulai dengan kegiatan pengenalan permainan tradisional *pasaran* kepada guru kelas/kolaborator. Kemudian peneliti bersama guru kelas menyusun langkah-langkah permainan yang meliputi:

- 1) Guru bersama peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai materi permainan tradisional *pasaran* yang akan diajarkan.
- 2) Menyiapkan lembar pengamatan.
- 3) Guru bersama peneliti menyusun strategi permainan tradisional *pasaran*.
- 4) Guru bersama peneliti menyiapkan dan menentukan berbagai sarana maupun kebutuhan permainan tradisional *pasaran* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.
- 5) Menentukan kriteria keberhasilan, yakni apabila 70% dari jumlah anak dikatakan “mampu” mencapai indikator keterampilan sosial dalam kegiatan pelaksanaan permainan tradisional *pasaran*.

b. Tindakan/Pelaksanaan.

Langkah selanjutnya adalah kegiatan yang mengacu pada rencana kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

dilakukan oleh guru kelas dan observasi dilakukan oleh peneliti. Kegiatan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kegiatan Apersepsi (15 menit)

- a) Guru bersama peneliti menyiapkan lembar observasi dan dukungan berupa foto untuk memotret proses kegiatan berlangsung.
- b) Guru masuk ke dalam kelas dan menyapa semua anak, kemudian berdoa bersama.
- c) Mengkondisikan anak di dalam kelas.
- d) Memberikan stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan untuk membuat anak aktif dalam dalam proses pembelajaran, dengan mengajak siswa mengingat kembali permainan tradisional *pasaran* yang biasa dilakukan di lingkungan keseharian anak.
- e) Menggali pengetahuan anak kembali tentang berbagai peran yang ada dalam permainan tradisional *pasaran*. Ada peran penjual dan pembeli.
- f) Guru menjelaskan berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam permainan tradisional *pasaran*, misalnya penggunaan benda-benda sekitar yang ada di lingkungan anak, seperti: tumbuh-tumbuhan sebagai pengganti sayur-sayuran, pasir/tanah sebagai pengganti beras, biji-bijian sebagai pengganti buah/ kacang-kacangan, kerikil kecil sebagai pengganti gula, air sebagai pengganti minyak dan lain-lain, tempat atau lapak yang biasa digunakan sebagai tempat pelaksanaan permainan *pasaran*, serta alat tukar berupa daun-

daunan/uang kertas dengan nilai uang yang telah ditentukan dan digunakan dalam permainan tersebut.

2) Kegiatan Inti Pembelajaran (45 menit)

- a) Mempersiapkan berbagai sarana permainan berupa barang kebutuhan dari lingkungan sekitar yang diperlukan dalam permainan tradisional *pasaran*, label harga barang kebutuhan, lapak atau tempat pelaksanaan permainan dan sebagainya.
- b) Pembagian peran pada masing-masing pemain, yang dimana ada yang berperan sebagai penjual dan pembeli. Pembeli tugasnya menjual berbagai barang kebutuhan yang telah disediakan, sedangkan pembeli menawar barang dan membeli barang kebutuhan dari penjual.
- c) Pembagian alat tukar secukupnya berupa uang-uangan dari kertas dengan nilai uang yang telah ditentukan kepada masing-masing peran.
- d) Guru memberikan kesempatan pada anak yang jarang berbicara untuk berperan sebagai pembeli barang kebutuhan yang ada pada penjual.
- e) Setelah masing-masing anak mendapat peran dan alat tukar uang-uangan yang diperlukan, kemudian anak menuju *lapak* pelaksanaan yang telah ditentukan.
- f) Permainan berlangsung dengan tugas masing-masing peran.

- g) Guru menstimulus anak untuk memula permainan dengan ikut berpartisipasi sebagai penjual ataupun pembeli dalam pelaksanaan permainan tersebut.
- h) Pada saat permainan apabila ada anak yang masih kurang mampu mengungkapkan ataupun mengkomunikasikan pada saat menawarkan barang maka guru membantu dengan cara mengkomunikasikan yang baik pada anak.
- i) Permainan berakhir apabila barang dagangan yang ada pada penjual telah habis atau tidak adanya pemain yang melakukan aktivitas jual beli.

3) Kegiatan Akhir (20 menit)

Pada akhir permainan guru mengevaluasi dengan melakukan percakapan dengan siswa, meminta agar siswa menceritakan kembali dan memberi tanggapan secara singkat mengenai permainan yang telah dilakukan.

c. Tahap Pengamatan (*observing*)

Pada saat pelaksanaan tindakan, saat yang bersamaan masuk pada tahap observasi/pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti. Observasi digunakan untuk mengamati, mencatat partisipasi, keterlibatan siswa, kerjasama siswa dan sikap/perilaku serta semua kejadian selama proses kegiatan berlangsung. Adapun aspek yang diamati pada anak meliputi aspek keterampilan sosial anak. Adapun indikator dari aspek tersebut meliputi:

1) Keterampilan anak berkomunikasi

- a) Mampu berkomunikasi dengan mengungkapkan ekspresi perasaan secara sederhana dalam bermain.
- b) Mampu berkompromi untuk membuat aturan dan kesepakatan dalam bermain.
- c) Mampu memahami pembicaraan teman/orang lain.

2) Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar

- a) Mampu menyesuaikan diri, yaitu mampu menempatkan diri sesuai aturan di lingkungan sekitar baik dengan teman/orang lain.
- b) Mampu mengikuti aturan/norma yang berlaku dalam permainan.
- c) Mampu bergaul, yaitu anak mampu bermain dengan teman/orang lain sesuai aturan yang berlaku.

3) Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain.

- a) Mampu berinteraksi dengan teman/orang lain di lingkungan sekitarnya.
- b) Mampu berempati, yaitu mampu memposisikan diri pada keadaan yang dialami oleh teman/orang lain.
- c) Mampu menghargai teman/orang lain.

d. Tahap refleksi (*Reflecting*)

Refleksi merupakan tahap akhir dari siklus. Peneliti dan guru kelas menganalisa dan mengolah data yang terdapat dalam lembar pengamatan. Hasil dari analisis data didiskusikan oleh peneliti dan

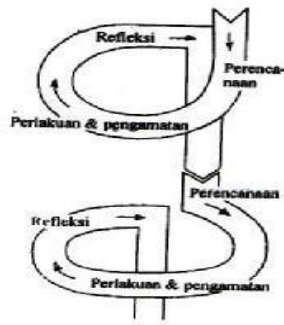
guru dengan tujuan untuk mengevaluasi apakah tindakan yang dilakukan telah berhasil dengan baik ataukah masih perlu pembenahan untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Selanjutnya dilakukan upaya perbaikan pada pelaksanaan tindakan siklus berikutnya dan dilakukan dengan mengacu pada kekurangan-kekurangan pada pelaksanaan siklus sebelumnya.

Dari hasil pengamatan kemudian didukung dengan data hasil wawancara serta dokumentasi digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah anak sudah mengalami peningkatan dan berkembang keterampilan sosialnya atau masih perlu dilakukan tindakan ulang. Demikian juga dilakukan evaluasi sejauh mana keberhasilan guru dalam mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional *pasaran*. Kegiatan penelitian dilakukan sampai peneliti merasa mendapatkan hasil sebagaimana yang diharapkan.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Sudarsono (1999) adalah model atau gambaran bentuk penelitian yang akan diikuti dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. (Mohammad Asrori, 2007:66)

Jenis desain yang akan digunakan adalah model *Kemmis* dan *McTaggart*. Model ini menggunakan empat komponen penelitian dalam setiap siklus (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi). Gambar desain model *Kemmis* dan *McTaggart* tersaji dibawah ini:



Gambar 3. Model desain Kemmis dan McTaggar

D. Subjek dan Objek Penelitian

Menurut Suharsimi (2010:88) subyek penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan. Subyek penelitian merupakan suatu yang kedudukannya sangat pokok karena pada subyek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI SLB-B Wiyata Dharma I Tempel yang berjumlah 7 orang siswa, terdiri dari 3 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah keterampilan sosial. Adapun gambaran subyek penelitian sebagai berikut:

- Termasuk anak tunarungu ringan
- Duduk di Kelas 6
- Tidak memiliki cacat lain
- Memiliki keterampilan sosial yang rendah terutama pada keterampilan komunikasi dan interaksi.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SLB-B Wiyata Dharma I Tempel yang terletak di desa Margorejo, kecamatan Tempel, kabupaten

Sleman, Yogyakarta. Peneliti memilih SLB-B Wiyata Dharma I Tempel sebagai lokasi penelitian karena ditemukannya permasalahan yang terkait dengan keterampilan sosial masih rendah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari tahun ajaran 2013/2014.

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional *pasaran* menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, diantaranya:

1. Observasi (pengamatan)

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data mengenai peningkatan keterampilan sosial anak, sikap dan perilaku anak terhadap orang lain dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang diamati atau diteliti. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan yaitu observasi yang dilakukan dengan peneliti ikut dalam kegiatan yang subyek lakukan. Observasi digunakan untuk mengungkap kecakapan sosial. Observasi dilaksanakan pada saat:

- a. Sebelum tindakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan sosial awal anak.
- b. Saat proses pembelajaran setelah ada tindakan yang tujuannya untuk mengetahui perubahan-perubahan keterampilan sosial dari anak yang diharapkan sesuai dengan tujuan.

- c. Saat akhir proses pembelajaran dalam penelitian untuk mengetahui keterampilan sosial anak setelah beberapa proses tindakan pembelajaran.

Observasi dilakukan dengan cara menggunakan lembar pengamatan untuk memantau kemampuan komunikasi dan kemampuan sosial anak dengan melihat partisipasi subyek dalam melakukan permainan dalam peningkatan keterampilan sosial menggunakan permainan tradisional *pasaran*.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengetahui data-data tentang identitas subjek, keterampilan sosial anak, dan memberi gambaran mengenai partisipasi siswa pada saat proses permainan berlangsung. Teknik dokumentasi juga digunakan untuk merekam kejadian selama pemberian tindakan permainan tradisional *pasaran* di kelas maupun di luar kelas dengan menggunakan kamera video atau dengan kamera photo. Dokumentasi menggunakan kamera foto berguna untuk menggambarkan tindakan pelaksanaan yang dilakukan anak, guru maupun peneliti dan kamera video berguna untuk mengungkap/merekam hal yang mungkin terlewat dari pengamatan peneliti ketika sedang melakukan tindakan di kelas maupun di luar kelas.

3. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan pada guru dan subyek penelitian. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terpimpin. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terlebih dahulu disusun kemudian diajukan kepada guru maupun anak. Wawancara yang dilakukan terhadap anak untuk mengungkap perilaku subyek sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Sedangkan wawancara yang dilakukan terhadap guru dimaksudkan untuk menggali informasi salah satunya tentang permainan tradisional *pasaran* yang digunakan dan kesan guru terhadap penggunaan permainan tradisional *pasaran* dalam perkembangan keterampilan sosial anak.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Adapun indikator yang digunakan pada kisi-kisi instrumen penelitian observasi yaitu berdasarkan pada kajian pustaka/teori aspek keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Nandang Budiman (2006:21). Lembar observasi digunakan untuk memantau perkembangan keterampilan sosial anak yang menjadi tolak ukur bagi perkembangan keterampilan sosial anak dalam melakukan permainan tradisional *pasaran*. Lembar ini bersifat individual, sehingga anak benar-benar diamati secara teliti pada setiap kali mengikuti permainan. Cara menggunakan lembar observasi adalah dengan memberi tanda cek pada kolom observasi.

1. Pedoman Observasi

1) Nama instrumen

Pedoman observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru dalam melakukan kegiatan permainan tradisional *pasaran* pada pembelajaran keterampilan sosial.

2) Kisi-kisi instrumen observasi partisipasi

Untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru dalam melakukan Kegiatan pembelajaran keterampilan sosial melalui permainan tradisional *pasaran*.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrument Observasi Keterampilan Sosial Anak

No.	Aspek yang di amati	Indikator	Jumlah item
1.	Keterampilan berkomunikasi	a) Mampu berkomunikasi dengan mengungkapkan ekspresi perasaan secara sederhana. b) Mampu berkompromi untuk membuat aturan dan kesepakatan. c) Mampu memahami pembicaraan teman/orang lain.	3
2.	Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar	a) Mampu menyesuaikan diri, yaitu mampu menempatkan diri sesuai aturan permainan di lingkungan sekitar baik dengan teman/orang lain. b) Mampu mengikuti aturan/norma yang berlaku dalam permainan. c) Mampu bergaul, yaitu anak mampu bermain dengan teman/orang lain sesuai aturan yang berlaku.	3
3.	Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain	a) Mampu berinteraksi dengan teman/orang lain di lingkungan sekitarnya. b) Mampu berempati, yaitu mampu memposisikan diri pada keadaan yang dialami oleh teman/orang lain. c) Mampu menghargai teman/orang lain.	3

Tabel 2. Rubrik Penilaian Lembar Observasi Keterampilan Sosial Anak

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Skor	Keterangan
Meningkatkan keterampilan sosial anak tunarungu melalui permainan tradisional <i>pasaran</i>	Keterampilan berkomunikasi	Mengungkapkan perasaan sederhana dengan teman/orang lain	3	Anak mampu berbicara mengungkapkan sesuatu dan dimengerti oleh orang teman/orang lain.
			2	Anak dapat berbicara mengungkapkan sesuatu namun tidak dimengerti oleh teman/orang lain.
			1	Anak tidak dapat berbicara mengungkapkan sesuatu dan tidak dapat dimengerti oleh teman/orang lain.
		Membuat aturan kesepakatan dengan teman/orang lain	3	Anak mampu membuat aturan kesepakatan dengan teman dan terjadi komunikasi diantara keduanya.
			2	Anak dapat membuat aturan kesepakatan dengan teman namun tidak terjadi komunikasi diantara keduanya.
			1	Anak tidak mampu membuat aturan kesepakatan dengan teman dan tidak terjadi komunikasi diantara keduanya.
		Memahami pembicaraan teman/orang lain	3	Anak mampu memahami pembicaraan teman/orang lain dan terjadi interaksi antara satu dengan yang lain.
			2	Anak mengerti pembicaraan teman/orang lain tetapi tidak merespon/ tidak terjadi interaksi diantara keduanya.
			1	Anak tidak memahami pembicaraan teman/orang lain dan tidak terjadi interaksi antara keduanya
	Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar	Menempatkan diri sesuai norma/ aturan di lingkungan sekitar baik dengan teman /orang lain.	3	Anak mampu menempatkan diri sesuai norma/ aturan dengan teman dan terjadi komunikasi antara satu dengan yang lain.
			2	Anak dapat menempatkan diri sesuai norma/aturan namun tidak terjadi komunikasi diantara keduanya.
			1	Anak tidak mampu menempatkan diri sesuai norma/aturan dengan teman dan tidak terjadi komunikasi antara keduanya.
		Mengikuti aturan/norma yang berlaku	3	Anak mampu mengikuti aturan yang ada dengan teman dan terjadi interaksi diantara satu dengan yang lain.
			2	Anak dapat mengikuti aturan yang ada namun tidak terjadi interaksi diantara keduanya.
			1	Anak tidak dapat mengikuti aturan dan tidak terjadi interaksi diantara keduanya.
		Bergaul dan bermain dengan	3	Anak mampu bermain dengan teman dan terjadi interaksi satu dengan yang

		teman/orang lain sesuai aturan yang berlaku.		lain.
			2	Anak dapat bermain dengan teman namun tidak terjadi interaksi diantara keduanya.
			1	Anak tidak dapat bergaul/bermain dengan teman dan tidak terjadi interaksi diantara keduanya
	Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain	Berinteraksi dengan teman / orang lain di lingkungan sekitarnya	3	Anak mampu berinteraksi dengan teman dan terjadi komunikasi diantara keduanya.
			2	Anak dapat berinteraksi dengan teman namun tidak terjadi komunikasi diantara keduanya
			1	Anak tidak dapat berinteraksi dengan teman dan tidak terjadi komunikasi diantara keduanya.
		Memposisikan diri pada keadaan yang dialami oleh teman/orang lain (empati)	3	Anak mampu berempati memposisikan diri menjadi orang lain sehingga dapat merasakan apa yang sedang dirasakan orang lain dan terjadi interaksi diantara keduanya.
			2	Anak dapat berempati memposisikan diri menjadi orang lain dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain namun tidak terjadi interaksi diantara keduanya.
			1	Anak tidak dapat berempati memposisikan diri merasakan menjadi orang lain dan tidak terjadi interaksi diantara keduanya.
		Menghargai teman/orang lain	3	Anak mampu menghargai teman dan terjadi komunikasi satu dengan yang lain.
			2	Anak dapat menghargai teman namun tidak terjadi komunikasi diantara keduanya
			1	Anak tidak dapat menghargai teman dan tidak terjadi komunikasi diantara keduanya

Adapun kisi-kisi observasi penilaian yang berisi tentang perilaku siswa dan guru selama melaksanakan permainan tradisional *pasaran* diperoleh berdasarkan kajian pustaka yang dikemukakan oleh (Ach Saifullah,dkk 2005: 160-161) dan (Hendra Surya. 2006:50), antara lain sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Permainan Tradisional *Pasaran*

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah item
A.	Ciri khas Permainan Tradisional		
1.	Rekreatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif , semangat, ceria dan memiliki respon positif terhadap permainan 	1
2.	Kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat bekerjasama, bermain bersama, empati, tolong menolong dan memiliki tanggung jawab dan solidaritas terhadap permainan 	1
3.	Imajinatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berimajinasi dan berfantasi dengan bebas dan spontan sesuai peran yang dimainkan dalam permainan 	1
4.	Ekonomis	<ul style="list-style-type: none"> Siswa antusias memanfaatkan kebutuhan permainan dari alam/ lingkungan sekitar. 	
B.	Syarat bermain tradisional <i>pasaran</i>		
5.	Jumlah pemain	<ul style="list-style-type: none"> Pemain dalam permainan <i>pasaran</i> terdiri dari dua orang atau lebih 	1
6.	Penentuan topik/lakon yang akan didramatisasikan	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan adegan yang harus dilakukan oleh peran penjual dan pembeli Siswa melakonkan peran dalam bermain <i>pasaran</i> menurut imajinasinya. Adanya komunikasi antar pemain <i>pasaran</i> dalam melakoni peran yang dimainkan. 	3
7.	Pembagian peran	<ul style="list-style-type: none"> Pembagian peran dalam permainan <i>pasaran</i> ada sebagai penjual dan pembeli Membagi peran bermain <i>pasaran</i> pada setiap siswa Siswa memilih peran dengan sendirinya Memberi kesempatan pada anak untuk bergantian peran penjual maupun pembeli 	4
8.	Pemahaman dan penghayatan peran	<ul style="list-style-type: none"> Memahami perasaan orang lain dengan menghayati layaknya perilaku tokoh peran yang mainkannya. Mampu menghayati peran dengan menjiwai sikap peran yang dilakonkannya Menghayati dan memahami lakon berbagai peran secara bergantian 	3
9.	Pemilihan tempat bermain (<i>setting</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Kenyamanan tempat bermain Tempat bermain <i>pasaran</i> yang memadai Adanya komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam menentukan tempat bermain <i>pasaran</i> Penyesuaian diri anak pada tempat bermain <i>pasaran</i> yang telah ditentukan 	4
10.	Persiapan sarana permainan yang sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan kebutuhan sarana permainan <i>pasaran</i> yang diperlukan Penggunaan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, seperti: tumbuh-tumbuhan, daun, pasir/tanah, kerikil,dll Penggunaan uang-uangan kertas dengan nilai uang yang telah ditentukan sebagai alat tukar dan lapak/tempat permainan <i>pasaran</i>. 	3
11.	Pembagian setting posisi masing-masing pemain	<ul style="list-style-type: none"> Membagi masing-masing setting posisi pemain peran dalam bermain <i>pasaran</i> Menentukan sendiri setting posisi peran yang akan dimainkannya. 	2
12.	Penentuan plot aturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Pemain berbagi peran menjadi penjual dan pembeli dilakukan secara bergantian Penjual bertugas menjual barang kebutuhan dan pembeli bertugas membeli barang dagangan dari penjual. Pembeli melakukan tawar menawar dengan penjual 	3

Keterangan :

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Tabel 4. Rubrik Penilaian Permainan Tradisional *Pasaran*

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Penilaian	Keterangan
A.	Ciri khas permainan tradisional			
1.	Rekreatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif, semangat, ceria, senang, gembira, dan memiliki respon positif terhadap permainan 	B	Siswa aktif, semangat, memperoleh kegembiraan dan memiliki respon positif terhadap permainan serta mampu memperoleh penyegaran kembali dengan beraktivitas kreatif
			C	Siswa senang dan memiliki respon terhadap permainan namun tidak mampu beraktivitas kreatif
			K	Siswa tidak memperoleh kegembiraan, dan tidak memiliki respon positif terhadap permainan
2.	Kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat bekerjasama, bermain bersama, bersikap empati, tolong menolong dan memiliki tanggung jawab dan solidaritas terhadap permainan 	B	Siswa dapat bermain bersama dengan teman yang lain dan memiliki sikap empati, tolong menolong, tanggung jawab dan solidaritas terhadap permainan
			C	Siswa dapat bermain bersama dengan teman yang lain namun ada sikap yang tidak dimiliki oleh siswa
			K	Siswa cenderung menarik diri, tidak dapat bermain bersama dengan teman yang lain dan tidak ada sikap yang dimiliki oleh siswa.
3.	Imajinatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berimajinasi dan berfantasi dengan bebas dan spontan sesuai peran yang dimainkan dalam permainan 	B	Siswa dapat berimajinasi dengan bebas sesuai peran dalam permainan serta tercipta komunikasi dan interaksi dengan teman yang lain.
			C	Siswa dapat berimajinasi dengan bebas sesuai peran dalam permainan namun tidak tercipta komunikasi dan interaksi dengan teman yang lain
			K	Siswa tidak dapat berimajinasi dengan bebas sesuai peran dalam permainan dan tidak ada komunikasi dan interaksi dengan teman yang lain.
4.	Ekonomis	<ul style="list-style-type: none"> Siswa antusias memanfaatkan kebutuhan permainan dari alam/ lingkungan sekitar, contoh : tanah, daun, kerikil, kayu, pasir, dll 	B	Siswa antusias menggunakan sarana kebutuhan permainan yang didapat dari lingkungan sekitar dan terjalinnya interaksi anak dengan lingkungan sesamanya.
			C	Siswa antusias dalam menggunakan sarana kebutuhan permainan dari lingkungan sekitar namun tidak terjalinnya interaksi dengan lingkungan sesamanya.
			K	Tidak ada antusias dari siswa dalam menggunakan sarana permainan dari lingkungan sekitar dan tidak terjalinnya interaksi dengan lingkungan sesamanya
B.	Syarat bermain pasaran			
5.	Jumlah pemain	<ul style="list-style-type: none"> Pemain dalam permainan <i>pasaran</i> terdiri dari dua orang atau lebih 	B	Jika pemain dalam permainan <i>pasaran</i> lebih dari dua orang dan terjadi komunikasi dan interaksi pada pemainnya.
			C	Jika pemain dalam permainan <i>pasaran</i> terdiri dari dua orang dan terjadi komunikasi dan interaksi pada pemainnya.
			K	Jika pemain dalam permainan <i>pasaran</i> kurang dari dua orang dan tidak terjadi komunikasi interaksi pada pemainnya.
6.	Penentuan topik/ lakon yang akan di dramatisasikan	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan adegan yang harus dilakukan oleh peran penjual dan 	B	Siswa mampu melakoni peran bermain <i>pasaran</i> dengan sendirinya menurut imajinasi siswa dan terjadi komunikasi dan interaksi antar pemain dalam melakoni peran yang dimainkan.

		<ul style="list-style-type: none"> pembeli Siswa melakoni peran dalam bermain <i>pasaran</i> menurut imajinasinya. Adanya komunikasi antar pemain <i>pasaran</i> dalam melakoni peran yang dimainkan. 	C	Siswa dapat melakoni peran bermain <i>pasaran</i> menurut imajinasinya namun dengan bimbingan guru dan terjadi komunikasi serta interaksi antar pemain dalam melakoni peran
			K	Siswa tidak dapat melakoni peran dalam bermain <i>pasaran</i> dengan imajinasinya dan masih perlu bantuan guru serta tidak terjadi komunikasi dan interaksi antar pemain dalam melakoni peran
7.	Pembagian peran	<ul style="list-style-type: none"> Pembagian peran dalam permainan <i>pasaran</i> ada sebagai penjual dan pembeli Membagi peran bermain <i>pasaran</i> pada setiap siswa Siswa memilih peran dengan sendirinya Memberi kesempatan pada anak untuk bergantian peran penjual maupun pembeli 	B	Siswa mampu memilih peran penjual maupun pembeli yang diinginkan dengan sendirinya dan memberikan kesempatan teman lain untuk bergantian peran serta terjadi komunikasi dengan teman yang lain
			C	Siswa dapat memilih peran dengan dibantu oleh guru dan terjadi komunikasi dengan teman yang lain
			K	Siswa tidak berinisiatif untuk memilih peran dan bergantian peran dalam bermain <i>pasaran</i> dan masih perlu bantuan guru serta tidak terjadi komunikasi dengan yang lain
8.	Pemahaman dan penghayatan peran	<ul style="list-style-type: none"> Memahami perasaan orang lain dengan menghayati dan meniru layaknya perilaku tokoh peran yang di mainkannya. Mampu menghayati peran dengan menjiwai sikap peran yang dilakonkannya Menghayati dan memahami lakon berbagai peran secara bergantian 	B	Siswa mampu memahami dan menghayati perilaku tokoh peran dengan ekspresi menjiwai sikap perilaku berbagai peran yang dilakoninya secara bergantian
			C	Siswa dapat memahami perilaku tokoh peran yang dimainkan namun tidak dapat menghayati dengan ekspresi menjiwai sikap perilaku tokoh peran yang dimainkannya.
			K	Siswa tidak mampu memahami dan menghayati perilaku tokoh peran yang dimainkannya. Serta tak mampu menjiwai sikap perilaku tokoh peran yang dimainkan.
9.	Pemilihan tempat bermain (<i>setting</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Kenyamanan tempat bermain Tempat bermain <i>pasaran</i> yang memadai Adanya komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam menentukan tempat bermain <i>pasaran</i> Penyesuaian diri anak pada tempat bermain <i>pasaran</i> yang telah ditentukan 	B	Siswa mampu berinisiatif menentukan kenyamanan tempat bermain <i>pasaran</i> diluar ruangan kelas tanpa bimbingan guru, mampu menyesuaikan diri di tempat bermain yang telah ditentukan, dan terjalinnya komunikasi dan interaksi guru dengan siswa.
			C	Siswa dapat menyesuaikan diri dan berinisiatif menentukan tempat bermain <i>pasaran</i> dengan bimbingan guru.
			K	Siswa tidak berinisiatif menentukan tempat bermain <i>pasaran</i> yang diinginkan, tidak mampu menyesuaikan diri dan masih perlu bimbingan guru sehingga jarang terjalinnya komunikasi dan interaksi siswa dengan guru.
10.	Persiapan alat sarana permainan yang sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan kebutuhan sarana permainan <i>pasaran</i> yang diperlukan Penggunaan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, seperti: tumbuh-tumbuhan, daun, pasir/tanah, kerikil, dll Penggunaan uang-uangan kertas dengan nilai uang yang telah ditentukan sebagai alat tukar dan lapak/tempat permainan 	B	Guru mampu menyiapkan semua alat sarana permainan <i>pasaran</i> yang diperlukan sebelum permainan.
			C	Guru menyiapkan alat permainan <i>pasaran</i> saat akan berlangsungnya permainan
			K	Guru tidak menyiapkan alat sarana permainan <i>pasaran</i> yang diperlukan baik sebelum maupun saat akan berlangsungnya permainan <i>pasaran</i>

		<i>pasaran.</i>		
11.	Pembagian <i>setting</i> posisi masing-masing pemain	<ul style="list-style-type: none"> Membagi masing-masing <i>setting</i> posisi pemain peran dalam bermain <i>pasaran</i> Menentukan sendiri <i>setting</i> posisi peran yang akan dimainkannya. 	B	Siswa mampu berimajinasi menentukan sendiri <i>setting</i> posisi masing-masing pemain peran yang akan dimainkannya dan terjadi komunikasi dan interaksi dengan teman yang lain
			C	Siswa dapat menentukan <i>setting</i> posisi masing-masing pemain peran dengan dibantu oleh guru dan terjadi komunikasi dan interaksi dengan yang lain
			K	Siswa tidak dapat menentukan <i>setting</i> posisi masing-masing pemain peran dan masih perlu bantuan oleh guru dan tidak terjadi komunikasi dan interaksi dengan yang lain
12.	Menentukan plot aturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Pemain berbagi peran menjadi penjual dan pembeli dilakukan secara bergantian Penjual bertugas menjual barang kebutuhan dan pembeli bertugas membeli barang dagangan dari penjual. Pembeli melakukan tawar menawar dengan penjual Penjual memberikan jika ada sisa uang kembalian pada pembeli. 	B	Siswa mampu menentukan dan mengembangkan aturan permainan <i>pasaran</i> menurut imajinasinya serta mengkomunikasikan antar pemain peran sehingga menciptakan permainan yang menarik bagi siswa
			C	Siswa dapat menentukan aturan permainan <i>pasaran</i> dan mengkomunikasikan antar pemain peran dengan bimbingan guru
			K	Siswa tidak mampu menentukan aturan permainan <i>pasaran</i> dan tidak mampu mengkomunikasikan antar pemain peran menurut imajinasinya, dan masih perlu bimbingan guru

2. Penilaian unjuk kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian unjuk kerja dapat digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan permainan tradisional *pasaran*. Penilaian unjuk kerja yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala penilaian. Skala penilaian adalah alat penilaian yang menggunakan suatu prosedur terstruktur untuk memperoleh informasi tentang sesuatu yang diobservasi yang berisikan seperangkat pernyataan yang mencerminkan rangkaian tindakan/perbuatan yang harus dilakukan oleh siswa, yang merupakan indikator-indikator dari keterampilan sosial yang akan diukur.

Tabel 5. Skala Penilaian Unjuk Kerja Keterampilan Sosial Siswa dalam Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran*

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			Keterangan
			1	2	3	
A.	Keterampilan berkomunikasi	1. Memahami pembicaraan orang lain dalam melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> 2. Memiliki keberanian memulai pembicaraan dengan orang lain mengenai permainan <i>pasaran</i> . 3. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai permainan tradisional <i>pasaran</i> 4. Dapat menjelaskan mengenai permainan tradisional <i>pasaran</i>				
B.	Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar	1. Memilih peran yang ada dalam permainan tradisional <i>pasaran</i> . 2. Menempatkan diri sesuai peran yang telah ditentukan baik menjadi penjual/pembeli. 3. Mengikuti aturan yang berlaku dalam permainan tradisional <i>pasaran</i> . 4. Mampu bergaul, melakukan permainan dengan teman/orang lain sesuai peran masing-masing yang telah ditentukan				
C.	Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain	1. Mampu berinteraksi dalam melakukan tawar menawar dalam permainan <i>pasaran</i> . 2. Memberikan sisa uang kembalian dalam permainan <i>pasaran</i> 3. Mampu berempati, yaitu memposisikan diri menjadi peran teman yang lain secara bergantian. 4. Mampu menghargai peran teman/orang lain				

Keterangan :

- a. Skor 1 diberi tanda (√) apabila siswa tidak melakukan tindakan.
- b. Skor 2 diberi tanda (√) apabila siswa melakukan tindakan masih dengan bantuan guru.
- c. Skor 3 diberi tanda (√) apabila siswa melakukan tindakan dengan benar.

3. Pedoman Wawancara

- a) Nama instrument: Pedoman wawancara guru dan siswa untuk mengetahui keterampilan sosial siswa tunarungu dalam penggunaan permainan tradisional *pasaran*.
- b) Kisi-kisi indikator instrument Pedoman Wawancara:

Tabel 6. Kisi-kisi Indikator Instrumen Wawancara

No.	Indikator	Jumlah item	Butir soal
1.	Pengelolaan materi pembelajaran yang disampaikan	1	2
2.	Teknik pembelajaran keterampilan sosial	2	1,3
3.	Keterampilan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa	1	7
4.	Sikap dan minat siswa pada pembelajaran keterampilan sosial	2	5,6
5.	Penggunaan teknik permainan tradisional pasaran pada pembelajaran keterampilan sosial	2	4,8
6.	Evaluasi dan hasil	2	9,10

H. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan sesuai data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui kemajuan keterampilan sosial anak yang sesungguhnya dan untuk mengetahui kemampuan guru dalam menggunakan strategi pembelajaran.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini bersumber dari catatan di lembar observasi, catatan dokumentasi, dan wawancara dengan guru dan siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan dipaparkan dalam bentuk deskriptif untuk menggambarkan keadaan yang senyatanya dan dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjukkan pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas. Data-data yang ada di lapangan dipaparkan dalam bentuk narasi .

Adapun data yang dipaparkan meliputi perkembangan keterampilan sosial dan mengacu pada karakteristik permainan tradisional *pasaran* yaitu meliputi: anak mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain

yang diamati dari sikap dan perilaku anak seperti berhubungan dengan orang lain dalam bergaul, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri dengan aturan permainan yang telah ditentukan bersama, mampu bermain dengan teman dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tradisional *pasaran*, mampu menghargai teman dan bisa saling tolong menolong. Selanjutnya adalah kemampuan anak dalam berempati yang ditunjukkan dengan mampu mengkondisikan apa yang dirasakan oleh orang lain, mampu menghargai orang lain selama proses kegiatan permainan.

I. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 70% dari jumlah anak mendapat nilai dengan kriteria “mampu”. Kegiatan penelitian ini dinyatakan berhasil dengan mengacu pada indikator pencapaian keberhasilan, yaitu:

- a. Meningkatnya keterampilan berkomunikasi anak dengan teman/orang lain. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan selama proses baik sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional *pasaran*.
- b. Meningkatnya keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar sesuai aturan/norma yang telah ditentukan dalam permainan tradisional *pasaran*. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan selama proses permainan, sikap dan perilaku anak mampu dalam mengikuti aturan permainan, dan mampu dalam bergaul dengan teman selama proses kegiatan pembelajaran.

- c. Meningkatnya keterampilan menjalin berhubungan dengan teman/orang lain, hal ini dilihat dari hasil pengamatan kemampuan anak dalam berinteraksi, bersikap empati (mampu memposisikan diri menjadi orang lain) dan sikap menghargai dengan teman/orang lain, selama proses kegiatan pembelajaran permainan tradisional *pasaran*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SLB-B Wiyata Dharma 1 Tempel yang terletak di Jalan Magelang Km 17, Desa Margorejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman. SLB-B Wiyata Dharma 1 Tempel ini didirikan pada tahun 1970, dengan luas tanah 3.340 m² dan luas bangunan 2.500 m². SLB-B Wiyata Dharma 1 Tempel dikelola oleh pengurus sekolah dan yayasan dibawah Lembaga Kesejahteraan Sosial. Dan kini dibidang pendidikan dipercayakan kepada Bapak Bambang Sumantri, S. Pd selaku Kepala Sekolah.

Awalnya sekolah ini dikhususkan bagi ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) dengan jenis ketunaan yaitu tunarungu saja, namun seiring berkembangnya waktu dan banyaknya pertimbangan akhirnya sekolah memutuskan untuk menerima murid ABK dengan berbagai ketunaan. Sekolah ini membuka jenjang pendidikan mulai dari SDLB-SMALB, dengan jumlah siswa pada tahun ajaran 2013/2014 berjumlah 65 siswa, terdiri dari SDLB berjumlah 46 siswa, SMPLB berjumlah 10 siswa, SMALB berjumlah 9 orang siswa.

Fasilitas dan sumber belajar yang dimiliki SLB-B Wiyata Dharma I Tempel antara lain: 18 ruang kelas, 1 ruang Kepala Sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang keterampilan, 1 ruang BKPBI, 1 ruang UKS, 7 ruang kamar kecil, 2 unit Asrama, 1 warung sekolah, 1 mushola, 1 aula, 1 ruang showroom dan 1 gudang.

Adapun Visi, Misi dan Tujuan SLB-B Wiyata Dharma 1 Tempel adalah:

Visi Sekolah: “Cerdas, Terampil, Mandiri berdasarkan Iman dan Takwa”.

Misi Sekolah:

1. Mengembangkan dan melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas.
2. Mengupayakan Kegiatan Belajar Mengajar yang inovatif dan memotivasi semangat belajar.
3. Melaksanakan pendidikan yang mengarah pada prestasi murid.
4. Mewujudkan pendidikan budaya dan karakter bangsa.
5. Mewujudkan pendidikan yang berpijak pada keimanan dan ketaqwaan pada Tuhan Yang Maha Esa.

Tujuan Sekolah:

1. Mewujudkan iklim belajar dengan perpaduan sumber belajar yang ada di sekolah maupun luar sekolah.
2. Meningkatkan mutu pembelajaran.
3. Menciptakan situasi dan kondisi yang aman dan nyaman.
4. Menyiapkan siswa didik yang memiliki kecakapan hidup mandiri dan bermasyarakat.
5. Membekali kepada siswa dengan keahlian khusus sesuai dengan bakat masing-masing anak.
6. Memacu sekolah yang berkualitas dan spesifik.

B. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa tunarungu ringan kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma 1 Tempel yang berjumlah 7 orang siswa, yang terdiri dari 4 orang siswa perempuan dan 3 orang siswa laki-laki. Adapun identitas subyek penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Subyek I

a. Identitas Subyek

Nama	: ANS (inisial)
Nomor Induk Siswa	: 259
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat tanggal lahir	: Magelang, 18 Maret 1998
Umur	: 16 tahun
Agama	: Islam
Nama orangtua	: SK (inisial)
Alamat	: Ketep Sawangan Magelang

b. Karakteristik Subyek

1) Karakteristik fisik

Kondisi fisik ANS tampak sehat seperti anak normal lainnya. Namun ANS sedikit berkomunikasi, secara oral dapat berbicara namun tidak jelas dan volume suara yang dikeluarkan sangat kecil bahkan tidak keluar suara.

2) Karakteristik kepribadian dan sosial

Subyek pada dasarnya memiliki sikap yang ramah dan mudah akrab terhadap teman maupun terhadap orang lain yang baru dikenalnya. Dalam bergaul, anak mampu bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya sesama penyandang tunarungu maupun dengan orang lain. Namun anak kurang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar itu terlihat dari kurangnya kepekaan

anak dengan rangsangan sosial yang terjadi di sekitar anak. Dalam keseharian anak terbiasa berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat baik terhadap sesama penyandang tunarungu maupun dengan orang normal, namun sesekali anak juga berkomunikasi menggunakan oral walaupun yang diungkapkan anak sulit dipahami oleh orang lain dikarenakan suara yang dikeluarkan tidak jelas. Subyek adalah anak yang penurut, rajin dan di kelas termasuk siswa yang tergolong pintar dibanding teman-temannya. Subyek terlihat lebih dewasa dibandingkan teman sekelasnya serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

3) Karakteristik belajar

Subyek memiliki perhatian dalam pembelajaran sangat baik. Prestasi akademi subyek terbilang cukup baik. Hanya saja dalam pembelajaran subyek lebih banyak bersikap diam tidak terlalu banyak bicara.

2. Subyek II

a. Identitas Subyek

Nama	: AUL (inisial)
Nomor Induk Siswa	: 256
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat tanggal lahir	: Magelang, 29 Juli 2001
Umur	: 13 tahun
Agama	: Islam
Nama orangtua	: NRJ (inisial)
Alamat	: Balerejo 285 RT 03/07 Muntilan

b. Karakteristik Subyek

1) Karakteristik fisik AUL

Kondisi fisik AUL tampak sehat layaknya seperti anak normal lainnya. Kemampuan motorik kasar maupun motorik halus anak

baik dan tidak memiliki gangguan. Kemampuan komunikasi yang dimiliki, subyek mampu berbicara oral namun terkadang kurang jelas apa yang diungkapkannya dan kurang dipahami oleh orang lain.

2) Karakteristik kepribadian dan sosial

Subyek pada dasarnya memiliki sikap yang baik dan mudah akrab terhadap teman maupun terhadap orang lain yang baru dikenalnya. Dalam keseharian anak terbiasa berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat baik terhadap sesama penyandang tunarungu maupun dengan orang normal, namun sesekali anak juga berkomunikasi menggunakan oral walaupun yang diungkapkan anak sulit dipahami oleh orang lain. Subyek kadang tidak fokus terhadap pelajaran, sering mengalihkan perhatiannya dengan cara mengajak ngobrol teman-temannya. Subyek memiliki sifat pemberani, sedikit malas dan kurang memperhatikan.

3) Karakteristik belajar

Motivasi belajar yang dimiliki subyek cukup baik. Subyek mampu membaca dengan lancar, namun dalam menjawab pertanyaan dari guru, subyek masih harus dibimbing oleh guru agar mampu mengungkapkan jawaban yang diminta oleh guru. Dalam belajar subyek kurang mampu menghargai guru, itu terlihat dari perilaku anak di kelas sering mengajak temannya mengobrol pada saat pelajaran berlangsung.

3. Subyek III

a. Identitas Subyek

Nama	: ILH (inisial)
Nomor Induk Siswa	: 305
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat tanggal lahir	: Ciamis, 22 Mei 2001
Umur	: 13 tahun
Agama	: Islam
Nama orangtua	: NSB (inisial)
Alamat	: Ciamis 01/04 Cimanggu Sidamulih

b. Karakteristik Subyek

1) Karakteristik fisik

Subyek ILH memiliki fisik yang sama seperti anak normal lainnya. Kemampuan motorik kasar maupun motorik halus yang dimiliki subyek sudah baik dan tidak memiliki gangguan. Kemampuan komunikasi yang dimiliki subyek sama seperti subyek ANS yaitu sedikit berkomunikasi, secara oral dapat berbicara namun tidak jelas apa yang diungkapkannya dan volume suara yang keluar kecil sehingga kurang dipahami oleh orang lain.

2) Karakteristik kepribadian dan sosial

Subyek pada dasarnya memiliki sikap yang baik dan terkadang lucu. Subyek mampu bermain dengan temannya yang lain, namun dalam bermain dengan teman, subyek terkadang tidak mau bergiliran dan cenderung gampang marah sehingga dalam bermain terkadang dijauhi oleh teman-temannya. Dalam keseharian subyek terbiasa berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat baik terhadap sesama penyandang tunarungu maupun dengan orang normal, namun sesekali anak juga berkomunikasi menggunakan oral walaupun yang diungkapkan anak sulit

dipahami oleh orang lain. Subyek kadang tidak fokus terhadap pelajaran, sering mengalihkan perhatiannya dengan berteriak tidak jelas. Subyek memiliki sifat pemberani, sedikit malas dan kurang memperhatikan.

3) Karakteristik belajar

Subyek ILH adalah siswa yang lamban dalam menulis dan membaca. Selalu menuntut pelajaran yang mudah-mudah bagi dirinya, sehingga sangat sedikit pelajaran yang bisa diterimanya. Minat anak pada permainan dalam pembelajaran sedikit lebih baik dibandingkan dengan temannya, karena subyek ILH ini suka dengan hal-hal yang langsung bersentuhan dengan kehidupan nyata seperti menggunakan benda-benda yang ada disekitar. Motivasi belajar anak cukup baik, walau terkadang harus meminta perhatian lebih pada guru kelasnya.

4. Subyek IV

a. Identitas Subyek

Nama	: SND (inisial)
Nomor Induk Siswa	: 310
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat tanggal lahir	: Bengkulu, 28 Oktober 1989
Umur	: 24 tahun
Agama	: Islam
Nama orangtua	: JD (inisial)
Alamat	:Jatirejo 02/21 Sendangadi Mlati Sleman

b. Karakteristik Subyek

1) Karakteristik Fisik

Kondisi fisik subyek SND keseluruhan baik. Kemampuan motorik kasar dan motorik halus subyek baik dan tidak memiliki

gangguan. Organ artikulasi subyek baik sehingga subyek dapat berbicara cukup jelas dengan dibantu alat pendengar yang dipakai subyek setiap harinya.

2) Karakteristik kepribadian dan sosial

Subyek SND merupakan siswa yang cukup menonjol dikelasnya. Sikapnya tenang dan cukup baik. cepat akrab dengan teman maupun dengan orang yang baru dikenalnya. Dalam keseharian subyek berkomunikasi menggunakan oral dan cukup jelas yang diungkapkannya, namun seringkali subyek juga menggunakan isyarat untuk berkomunikasi dengan teman. Dalam bermain subyek termasuk siswa yang usil dengan teman-temannya, namun dibalik keusilannya, subyek seringkali mengalah dengan teman-temannya yang lain karena mengingat usianya yang tergolong tua dibandingkan dengan teman-temannya.

3) Karakteristik belajar

Motivasi belajar yang dimiliki subyek baik. Pemahaman anak dalam pembelajaran cukup baik. Subyek mampu membaca dengan lancar, namun untuk mengungkapkan kembali subyek kurang mampu. Subyek mampu menghargai guru, itu terlihat dari perilaku subyek di kelas menunjukkan keseriusan dibanding teman-temannya yang lain.

5. Subyek V

a. Identitas Subyek

Nama	: SIT (inisial)
Nomor Induk Siswa	: -
Jenis Kelamin	: Perempuan

Tempat tanggal lahir : Jakarta, 09 September 1997
Umur : 17 tahun
Agama : Islam
Nama orangtua : FSN (inisial)
Alamat : Jl.Kramat Jaya Gg IV Blok X No.2A
Jakarta Utara

b. Karakteristik Subyek

1) Karakteristik Fisik

Kondisi fisik subyek SIT tampak sehat tidak mengalami gangguan. Kemampuan motorik baik kasar maupun halus cukup baik. Kemampuan berkomunikasi subyek SIT hampir sama dengan subyek ANS yaitu sedikit berkomunikasi, hanya saja volume suara subyek SIT cukup terdengar walaupun dalam berbicara subyek kurang jelas dan kurang mampu dipahami oleh orang lain.

2) Karakteristik kepribadian dan Sosial

Subyek pada dasarnya memiliki sikap yang ramah dan mudah akrab terhadap teman maupun terhadap orang lain yang baru dikenalnya. Dalam bergaul, anak mampu bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya sesama tunarungu maupun dengan orang lain. Namun anak kurang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar itu terlihat dari kurangnya kepekaan anak dengan rangsangan sosial yang terjadi di sekitar anak. Dalam keseharian anak terbiasa berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat baik terhadap sesama penyandang tunarungu maupun dengan orang normal, namun sesekali anak juga berkomunikasi menggunakan oral walaupun yang diungkapkan anak kurang jelas dan sulit dipahami oleh orang lain dikarenakan suara yang

dikeluarkan tidak jelas. Subyek termasuk anak yang penurut, cukup mampu menghargai orang lain.

3) Karakteristik Belajar

Subyek memiliki prestasi yang belum maksimal, kemampuan belajar subyek SIT hampir sama dengan subyek AUL yang terkesan malas dan *ogah-ogahan* dalam belajar. Subyek SIT seringkali ketinggalan materi pelajaran, sehingga kerap kali dapat teguran oleh guru. Namun disisi lain, subyek memiliki motivasi belajar yang tetap stabil.

6. Subyek VI

a. Identitas Subyek

Nama	: HNF (inisial)
Nomor Induk Siswa	: -
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat tanggal lahir	: Sleman, 19 Agustus 1999
Umur	: 15 tahun
Agama	: Islam
Nama orangtua	: EDS (inisial)
Alamat	: Watuadeg 01/19 Purwobinangun Pakem Sleman

b. Karakteristik Subyek

1) Karakteristik fisik

Kondisi fisik HNF dari keseluruhan tampak sehat, namun organ telinga sebelah kiri tampak kecil dan tidak berdaun telinga. Kemampuan motorik halus maupun motorik kasar baik. Organ artikulasi ia tidak memiliki masalah sehingga subyek dapat jelas dalam berbicara.

2) Karakteristik kepribadian sosial

Sifat subyek pada dasarnya ramah dan mudah akrab dengan orang lain, termasuk kepada orang yang baru dikenalnya. HNF termasuk anak yang penurut terhadap guru, namun terkadang ia sering bercanda dan *nyeleneh* jika ada kata-kata yang dapat diselenehkan. Banyak bicara jika guru sedang berhenti menerangkan atau sedang menulis dipapan tulis. Akan tetapi subyek memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi, terutama hal-hal yang dianggapnya baru. Komunikasi sehari-hari dengan teman ia menggunakan bahasa isyarat tetapi dengan guru dan orang tua, subyek menggunakan bahasa oral.

3) Karakteristik belajar

Subyek memiliki prestasi yang baik, ia dapat membaca dengan lancar dan dapat mengucapkan dengan jelas. Hanya saja dalam evaluasi pembelajaran subyek terkadang kurang mampu mengungkapkan kembali yang telah dipelajarinya. Subyek HNF mampu merespon pembicaraan guru walaupun terkadang jawaban subyek terkesan *nyeleneh*, sehingga kemampuan menghargai yang dimiliki siswa masih kurang.

7. Subyek VII

a. Identitas Subyek

Nama	: DND (inisial)
Nomor Induk Siswa	: 259
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat tanggal lahir	: Magelang, 06 Oktober 1997
Umur	: 16 tahun
Agama	: Islam

Nama orangtua : AS (inisial)
Alamat : Ketep Sawangan Magelang

b. Karakteristik Subyek

1) Karakteristik Fisik

Kondisi fisik DND tampak sehat, kemampuan motorik halus dan motorik kasar tidak memiliki gangguan. Kondisi organ artikulasi tidak mengalami gangguan. Subyek dapat berkomunikasi menggunakan oral cukup jelas, volume suara yang dikeluarkan cukup keras. Namun subyek kurang memahami pembicaraan orang lain.

2) Karakteristik Kepribadian dan Sosial

Subyek memiliki sifat yang baik, sopan, pendiam, pemalu dan juga terkadang gampang marah. Komunikasi sehari-hari menggunakan isyarat dan oral. Subyek adalah anak yang rajin namun kurang memiliki kepercayaan yang tinggi. Dalam bermain dengan teman, subyek seringkali suka menyendiri. Subyek lebih suka menghabiskan waktu di kelas. Subyek seringkali merajuk jika digoda teman-temannya. Subyek juga seringkali salah persepsi jika dinasehati oleh guru, jika tugas yang diberikan hasilnya kurang baik daripada teman-temannya. Subyek seringkali tampak kebingungan dan mudah putus asa. Subyek DND juga termasuk subyek yang kurang semangat dalam bermain dengan teman-teman dan mudah bosan.

3) Karakteristik belajar

Subyek memiliki prestasi belajar yang cukup baik. Dalam belajar, subyek terlihat sedikit pasif kurang antusias didalam pembelajaran. Dikatakan kurang antusias karena dalam pembelajaran subyek seringkali melamun. Jika nilai tugas dibawah teman-temannya, subyek akan tampak kebingungan bahkan menangis.

C. Deskripsi Kondisi Awal Siswa Sebelum Tindakan

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan pra-tindakan yaitu melakukan pengamatan kepada seluruh siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel, pada hari Rabu tanggal 8 Januari 2014. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal keterampilan sosial yang dimiliki siswa. Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian *pra-tindakan* ini mendapat hasil bahwa ada 5 siswa dari 7 siswa belum mampu melakukan aspek keterampilan sosial, didasarkan atas indikator keberhasilan dari total skor maksimal aspek yang telah ditentukan. Untuk itu perlu dilakukan tindakan agar para siswa mencapai hasil minimal KKM, yaitu 70% dari jumlah anak mendapat nilai dengan kriteria mencapai skor maksimal.

Tabel 7. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Awal Siswa Sebelum Tindakan

No.	Subyek	Aspek yang dinilai									Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan 70% jumlah skor maksima seluruh aspek =19
		Keterampilan berkomunikasi			Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar			Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.	ANS	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	Belum
2.	AUL	2	1	1	1	1	3	2	1	2	14	Belum
3.	DND	2	1	1	1	1	1	2	1	2	12	Belum
4.	HNF	3	3	3	2	2	3	3	3	3	25	Mencapai
5.	ILH	1	2	3	2	1	2	3	2	1	17	Belum
6.	SND	3	2	3	2	2	3	3	3	2	23	Mencapai
7.	SIT	2	1	2	1	1	2	2	2	2	15	Belum

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dari aspek pertama, keterampilan berkomunikasi yang meliputi indikator pertama, yakni: mampu berbicara mengungkapkan sesuatu, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%). Indikator kedua; membuat kesepakatan bermain dengan teman, anak yang mendapat skor 3 ada 1 anak (14,28%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 3 anak (42,85%). Indikator ketiga; memahami pembicaraan orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 3 anak (42,85%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%).

Aspek kedua, keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, yang meliputi indikator pertama yakni: menempatkan diri sesuai aturan yang telah ditentukan, anak yang mendapat skor 3 tidak ada anak (0%), anak yang mendapat skor 2 ada 4 anak (57,14%), dan anak yang

mendapat skor 1 ada 3 anak (42,85%). Indikator kedua; mengikuti aturan dengan orang lain, tidak ada anak yang mendapat skor 3 (0%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 4 anak (57,14%). Indikator ketiga; bergaul dan bermain dengan teman, anak yang mendapat skor 3 ada 3 anak (42,85%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan 1 anak yang mendapat skor 1 (14,28%).

Aspek ketiga, keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain, yang meliputi indikator pertama yakni; berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitar, anak yang mendapat skor 3 ada 3 anak (42,85%), anak yang mendapat skor 2 ada 4 anak (57,14%), dan tidak ada anak yang mendapat skor 1 (0%). Indikator kedua; berempati, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%). Indikator ketiga; menghargai teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 1 anak (14,28%), anak yang mendapat skor 2 ada 5 anak (71,42%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%).

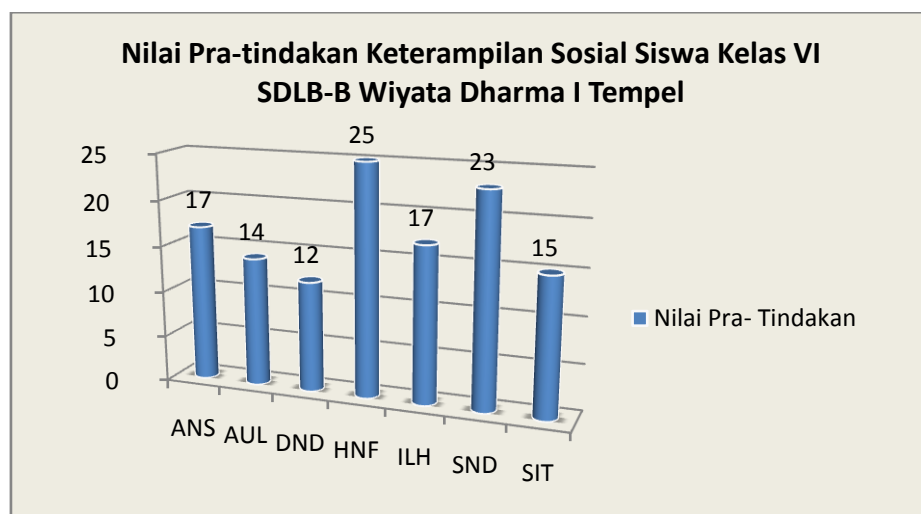
Berdasarkan data di atas siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel yang dinyatakan belum mencapai skor aspek pada keterampilan sosial masih terhitung banyak, yaitu mencapai 5 anak. Sedangkan siswa yang dinyatakan mampu mencapai skor tiap aspek keterampilan sosial ada 2 anak. Berikut tabel pencapaian KKM keterampilan sosial siswa pada *pra-tindakan* adalah sebagai berikut:

No.	Subjek	Frekuensi	
		Mencapai	Belum mencapai
1	Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel	2 anak	5 anak
Presentase (%)		28,57	71,42

Dari data tersebut dapat dinyatakan keterampilan sosial siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel pada *pra*-tindakan belum mencapai kriteria keberhasilan, dimana kriteria keberhasilan keterampilan sosial adalah 70% dari jumlah anak atau 5 dari 7 anak mampu mencapai skor maksimal aspek keterampilan sosial yang telah ditentukan. Dari hasil kegiatan *pra*-tindakan di atas kemudian guru kelas VI SDLB B Wiyata Dharma I Tempel melakukan tindakan dalam proses kegiatan permainan tradisional *pasaran* pada kegiatan siklus I dan siklus II. Tindakan yang dilakukan guru kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel yaitu kegiatan permainan tradisional *pasaran*.

Untuk memperjelas hasil nilai *pra*-tindakan keterampilan sosial siswa tunarungu kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel dapat digambarkan melalui gambar diagram di bawah ini:

Gambar Diagram 4. Nilai *Pra*-tindakan keterampilan sosial siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel



Keterangan Gambar Diagram:

1. Warna biru diagram batang menggambarkan skor pencapaian *pra*-tindakan keterampilan sosial siswa.
2. ANS, AUL, DND, HNF, ILH, SND dan SIT adalah nama subyek.
3. Angka-angka disamping kiri yang berderet secara vertikal adalah skor pencapaian *pra*-tindakan keterampilan sosial yang diperoleh siswa.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan dari hasil *pra*-tindakan ada 2 siswa (28,75%) yang mampu mencapai skor maksimal dan 5 siswa (71,42%) yang belum mampu mencapai skor maksimal. Hal ini berarti sebanyak 5 siswa dari seluruh siswa (7 orang) kurang memiliki keterampilan sosial. Sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

D. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, siklus I dan siklus II. Siklus I dengan 3 kali pertemuan dan siklus II dengan 2 kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I dan siklus II dimulai pada tanggal 13 januari 2014 sampai tanggal 30 januari 2014. Berdasarkan hasil kesepakatan wali kelas VI dengan peneliti (kolaborator), penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada saat jam pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS karena Permainan Tradisional *Pasaran* berkaitan dengan mata pelajaran tersebut.

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Membuat Rencana Pelaksanaan kegiatan Pembelajaran melalui permainan yang disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan dengan guru kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel Sleman. Rencana Pelaksanaan kegiatan Pembelajaran dilakukan oleh guru kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel Sleman sebagai acuan dalam kegiatan permainan yang akan dilakukan.

2) Menyiapkan lembar unjuk kerja siswa yang digunakan untuk mengetahui keterampilan siswa kelas VI SDLB Wiyata Dharma I Tempel Sleman dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* pada pertemuan 1, 2 dan 3.

3) Guru dan peneliti menyiapkan tempat kegiatan permainan dan sarana alat kebutuhan yang akan digunakan dalam kegiatan permainan tradisional *pasaran*.

4) Penyusunan Instrumen Penelitian Siklus I

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Penyusunan panduan observasi untuk mempermudah peneliti dalam mengetahui bagaimana tindakan atau aktivitas siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel terhadap proses kegiatan permainan tradisional *pasaran* dan bagaimana guru kelas VI SDLB-B dalam mengajar.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I direncanakan dalam tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari beberapa tahap kegiatan antara lain: kegiatan awal, inti dan akhir. Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus I diuraikan sebagai berikut:

1) Pertemuan ke-1 Tindakan Siklus I

a) Waktu Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama pada tindakan siklus I dilakukan di dalam kelas, pada hari Senin 13 Januari 2014 yang berlangsung pada jam pertama dari jam 07.30 sampai dengan 09.15 WIB.

b) Deskripsi Kegiatan Awal

Tepat pukul 07.30 siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel masuk ke ruang kelas untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran berupa Permainan Tradisional *Pasaran*.

Pada pertemuan pertama siklus I hanya 4 siswa yang hadir dari jumlah siswa keseluruhan ada 7 orang. Siswa yang hadir ada subyek HNF,ILH, SND dan SIT. Siswa yang tidak hadir adalah subyek ANS, AUL dan DND. Subyek DND tidak hadir dikarenakan sakit, sedangkan subyek ANS dan AUL dikarenakan masih dalam situasi liburan yang mana pada saat itu memang masih dalam situasi habis liburan mid semester. Guru kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel memasuki ruang kelas dan membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh siswa yang bertugas.

Untuk memulai kegiatan pembelajaran yang berupa kegiatan permainan tradisional *pasaran*, guru kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel melakukan apersepsi yaitu membuka kegiatan dengan bercerita menjelaskan dan tanya jawab mengenai permainan anak-anak yaitu permainan tradisional *pasaran* dan biasanya sarana permainan ini memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar (misalnya; air sebagai gula, pasir sebagai beras, daun sebagai sayur-sayuran dan sebagainya). Guru mengaitkan apa yang telah diceritakan dengan kegiatan permainan yang akan dilakukan dalam kegiatan permainan nanti. Agar siswa lebih memahami kegiatan permainan, guru menyampaikan tujuan kegiatan permainan yang akan dicapai.

c) Deskripsi Kegiatan Inti

Proses kegiatan permainan pada tahap inti, yaitu guru kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel memaparkan mengenai permainan tradisional *pasaran*, yang dalam hal ini aktivitas dalam permainan tradisional *pasaran* berupa jual beli. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal apa saja yang berkaitan dengan permainan *pasaran*, baik peran yang ada dalam permainan maupun alat permainan serta benda yang digunakan dalam permainan tradisional *pasaran* yang berupa benda-benda yang diperoleh dari lingkungan sekitar.

Langkah selanjutnya guru kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel Sleman mengenalkan alat tukar yang digunakan berupa uang, yang dalam hal ini uang yang digunakan berupa uang mainan yang menyerupai uang asli. Selain mengenalkan alat tukar uang, guru juga mengenalkan alat permainan *pasaran* berupa benda-benda yang didapat dari lingkungan sekitar yang digunakan untuk bermain tradisional *pasaran* sebagai barang dagangan hingga menarik perhatian siswa.

Kemudian guru membagikan uang kepada setiap anak yang ada. Selanjutnya guru mengajak dan membimbing siswa dalam mengamati dan menghitung uang yang telah dibagikan kesetiap anak. Selama anak menghitung uang, guru menulis benda-benda yang akan digunakan sebagai barang dagangan pada saat melakukan permainan *pasaran* nantinya di papan tulis. Setelah selesai menghitung uang, guru

mengajak siswa mengamati papan tulis dan menjelaskan kepada siswa tentang harga tiap benda/barang yang akan dijual oleh peran penjual dan dibeli oleh peran pembeli.

Guru menempatkan masing-masing peran penjual dan pembeli pada tempatnya. Proses kegiatan permainan yang akan dilakukan pun nampak hidup dan terkesan akrab antara guru dengan siswa. Guru juga membagikan kertas catatan pembelian barang yang digunakan untuk peran pembeli sebagai catatan barang apa saja yang nantinya akan mereka beli. Guru pun mengarahkan siswa sebagai pembeli untuk memulai permainan *pasaran* dengan membeli barang yang dijual oleh penjual.

Guru pun mengarahkan salah satu siswa untuk mempraktekkan membeli suatu barang yang ada pada penjual, kemudian diikuti oleh pembeli lain yang diperankan oleh siswa secara bergantian. Guru mengamati dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam bermain *pasaran*. Permainan *pasaran* berlangsung hingga barang yang dijual dan alat tukar berupa uang yang digunakan habis.

Siswa SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel merasa senang karena guru selain menyampaikan materi mengenai permainan tradisional *pasaran* (yang dalam hal ini permainan menggunakan benda yang diperoleh dari lingkungan sekitar, berupa: pasir sebagai gula, kerikil kecil sebagai beras, air perasan bunga sepatu sebagai minyak, jambu biji kecil sebagai telur, daun-daunan sebagai sayur-sayuran, biji-bijian sebagai kacang-kacangan dan lain-lain) juga mengajak siswa untuk

mempraktekkan permainan tradisional *pasaran* di kelas secara bergantian. Selain itu siswa SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel juga merasa senang dengan alat tukar uang yang digunakan sebagai alat pembayaran maupun alat kembalian, walaupun kebanyakan siswa masih mengalami kesulitan pada saat menghitung uang yang harus ia bayarkan saat membeli barang dikarenakan kurangnya kemampuan anak dalam mengkomunikasikan disaat melakukan transaksi membeli barang.

Selain itu, ada juga siswa lain yang berperan sebagai pembeli yang berebut tidak mau bergantian dalam membeli barang walaupun uang yang dimiliki sudah tidak cukup membeli barang yang dibutuhkan.

d) Deskripsi Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir permainan tradisional *pasaran* dipertemuan pertama siklus I, guru bersama siswa kembali ke tempat duduk dengan membentuk lingkaran sambil bercakap-cakap tentang permainan *pasaran* yang telah dilakukan.

Guru meminta siswa yang berperan sebagai pembeli untuk mengungkapkan atau menceritakan barang apa yang sudah mereka beli dan berapa harganya. Siswa merasa senang walaupun mengalami kesulitan dalam mencatat barang yang terbeli bahkan masih canggung bermain jual beli *pasaran* dengan teman. Dan bagi siswa yang berperan sebagai penjual diminta mengungkapkan barang apa saja yang sudah terjual dan adakah sisa uang dan berapa sisanya.

Guru juga meminta anak memberikan kesan yang mereka dapatkan setelah melakukan permainan *pasaran*. Pada tahap ini guru memberikan pujian kepada anak yang mampu melakukan permainan *pasaran* sampai dengan selesai. Dan memotivasi siswa yang masih kesulitan melakukan permainan *pasaran*, dan perbaikan agar pada pertemuan selanjutnya anak lebih termotivasi dalam bermain.

Setelah itu siswa berdoa bersama untuk menyudahi kegiatan permainan yang telah dilakukan. Pada tahap akhir pertemuan pertama ini, guru bersama kolaborator melakukan evaluasi terhadap hasil dan teknik kegiatan permainan yang telah dilakukan untuk merencanakan kegiatan pada pertemuan selanjutnya.

Tabel.8 Hasil Unjuk Kerja Siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel dalam Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* Pada Pertemuan ke- 1 Siklus I

No	Subyek	Aspek yang dinilai												Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan 70% dari jumlah skor maksimal seluruh aspek)
		Keterampilan berkomunikasi				Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar				Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ANS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak hadir
2.	AUL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak hadir
3.	DND	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak hadir
4.	HNF	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	33	Mencapai
5.	ILH	2	1	1	1	2	2	3	2	3	1	2	1	21	Belum
6.	SND	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	30	Mencapai
7.	SIT	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	16	Belum

Berdasarkan tabel diatas pada aspek-aspek keterampilan sosial yang diamati dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* pada Siklus I pertemuan 1 sebagai berikut:

1. Pada aspek keterampilan berkomunikasi

Indikator pertama dari aspek keterampilan berkomunikasi: memahami pembicaraan teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%) dari total jumlah anak yang hadir (4 anak), dan tidak ada anak yang mendapat skor 1. Indikator kedua; memiliki keberanian memulai pembicaraan dengan teman/orang lain, tidak ada anak yang mendapat skor 3, anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%). Indikator ketiga; mampu menjawab pertanyaan guru mengenai permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 1 anak (14,28%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%). Indikator keempat; mampu menjelaskan mengenai permainan tradisional *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 1 anak (14,28%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%).

2. Aspek keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Indikator pertama; mampu memilih peran yang ada dalam permainan tradisional *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 1 anak (14,28%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan tidak ada siswa yang mendapat skor. Indikator kedua; mampu menempatkan diri sesuai peran, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator ketiga; mampu mengikuti aturan

dalam bermain *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 1 anak (14,28%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%). Indikator keempat; mampu bergaul melakukan permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%) dan tidak ada anak yang mendapat skor 1.

3. Aspek keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain.

Indikator pertama; mampu berinteraksi melakukan permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator kedua; memberikan sisa uang kembalian, anak yang mendapat skor 3 ada 1 anak (14,28%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%). Indikator ketiga; mampu berempati (memposisikan diri menjadi peran teman lain secara bergantian), anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator keempat; mampu menghargai teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 1 anak (14,28%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%).

Berdasarkan data di atas maka dapat diketahui jumlah siswa yang mampu mencapai skor maksimal dari 70% skor seluruh aspek adalah 2 siswa. Sedangkan 5 siswa yang lain belum mampu mencapai skor maksimal. Sehingga jika dihitung persentase dari jumlah siswa yang

mampu mencapai yaitu 2 siswa sebesar 28,57% dari jumlah seluruh anak. Berikut tabel pencapaian KKM unjuk kerja siswa melakukan permainan pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut:

No.	Subjek	Frekuensi	
		Mencapai	Belum mencapai
1	Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel	2 anak	5 anak
Presentase (%)		28,57	71,42

2) Pertemuan ke-2 Tindakan Siklus I

a) Waktu Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan kedua pada tindakan siklus I dilakukan di dalam kelas, pada hari Kamis 16 Januari 2014 yang berlangsung pada jam kedua dari jam 08.40 sampai dengan 09.30 WIB.

b) Deskripsi kegiatan awal

Jumlah siswa yang hadir hanya 5 orang dari total siswa keseluruhan (ada 7 orang). Subyek yang hadir ada 5 orang yaitu: SIT, ILH, HNF, AUL, dan SND. Sedangkan yang tidak hadir ada 2 orang yaitu: ANS dan DND.

Kegiatan diawali dengan berdoa dan dilanjutkan dengan mengajak anak-anak untuk mengingat kembali permainan tradisional *pasaran* yang telah dilakukan sebelumnya. Guru mengajak anak kembali melakukan aktivitas permainan jual beli *pasaran* dengan teman yang lain. Sebelum kegiatan permainan dimulai kembali, guru bercakap-cakap dengan siswa mengenai kesan dalam permainan yang telah dilakukan sebelumnya. Siswa merasa cukup senang dan

cukup antusias bermain dengan teman melakukan permainan *pasaran* walaupun kebanyakan siswa saat melakukan transaksi masih bingung dan mengalami kesulitan seperti pada saat mengkomunikasikan ingin membeli, melakukan pembayaran maupun cara menawar barang dengan penjual, dan mencatat barang yang telah terbeli.

c) Deskripsi Kegiatan Inti

Guru membagi peran penjual dan pembeli. Dikarenakan hanya 5 siswa yang hadir, maka peran pembeli ada 4 orang dan 1 orang peran penjual. Kemudian guru membagi uang secukupnya yang digunakan sebagai alat pembayaran dan kertas catatan untuk menuliskan barang apa saja yang mereka beli. Guru menyediakan berbagai barang dagangan yang menarik yang akan digunakan siswa dalam bermain *pasaran*.

Selanjutnya, guru meminta siswa untuk praktek melakukan permainan tradisional *pasaran* secara bergantian sampai selesai. Dan guru melakukan pemantauan kegiatan permainan *pasaran* dan membantu siswa jika ada yang mengalami kesulitan. Guru juga melakukan pemantapan kegiatan permainan dengan melakukan penilaian unjuk kerja keterampilan sosial siswa dalam melakukan permainan tradisional *pasaran*.

d) Deskripsi kegiatan akhir

Guru bersama semua siswa menceritakan pengalaman pada saat melakukan permainan tradisional *pasaran* yang telah dilakukan.

Guru bercakap-cakap dengan siswa mengenai adakah peningkatan keterampilan sosial dan kesulitan yang siswa alami dibanding pertemuan sebelumnya.

Selanjutnya guru melakukan pemantapan kegiatan permainan tradisional *pasaran* dengan mengevaluasi berdasarkan kegiatan permainan yang telah dilakukan oleh anak. Kemudian setelah itu seluruh siswa bersama guru mengakhiri permainan dengan berdoa lalu siswa menikmati jam istirahat pertama.

Tabel 9. Hasil Observasi Unjuk Kerja Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel dalam Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* pada Pertemuan ke-2 Siklus I

No	Subyek	Aspek yang dinilai												Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan 70% dari skor maksimal =25
		Keterampilan berkomunikasi				Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar				Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ANS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak hadir
2.	AUL	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	25	Mencapai
3.	DND	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak hadir
4.	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
5.	ILH	2	1	1	1	2	2	2	3	1	2	2	2	21	Belum
6.	SND	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	35	Mencapai
7.	SIT	2	1	1	1	2	1	1	3	2	1	1	2	18	Belum

Berdasarkan tabel diatas pada aspek-aspek keterampilan sosial yang diamati dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* pada Siklus I pertemuan ke- 2 sebagai berikut:

1. Pada aspek keterampilan berkomunikasi

Indikator pertama dari aspek keterampilan berkomunikasi: memahami pembicaraan teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (dipersentasekan sebesar 28,57%), anak yang mendapat skor

2 ada 3 anak (42,85%) dari total jumlah anak yang hadir (5 anak), dan yang mendapat skor 1 tidak ada anak. Indikator kedua; memiliki keberanian memulai pembicaraan dengan teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%). Indikator ketiga; mampu menjawab pertanyaan guru mengenai permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%). Indikator keempat; mampu menjelaskan mengenai permainan tradisional *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%).

2. Aspek keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Indikator pertama; mampu memilih peran yang ada dalam permainan tradisional *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 1 anak (14,28%), anak yang mendapat skor 2 ada 4 anak (57,14%), dan tidak ada siswa yang mendapat skor 1. Indikator kedua; mampu menempatkan diri sesuai peran, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator ketiga mampu mengikuti aturan dalam bermain *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator keempat; mampu

bergaul melakukan permainan *pasaran*, semua anak (5 siswa) mendapat skor 3 (71,42%) .

3. Aspek keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain.

Indikator pertama; mampu berinteraksi melakukan permainan *pasaran* anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator kedua; memberikan sisa uang kembalian, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%) dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator ketiga; mampu berempati (memposisikan diri menjadi peran teman lain secara bergantian), anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%) dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator keempat; mampu menghargai teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%) dan tidak ada anak yang mendapat skor 1.

Berdasarkan data di atas maka dapat diketahui jumlah siswa yang mampu mencapai skor maksimal= 25 dari 70% skor seluruh aspek adalah 3 siswa. Sedangkan 4 siswa yang lain belum mampu mencapai skor maksimal. Berikut tabel pencapaian KKM unjuk kerja siswa melakukan permainan pada pertemuan kedua siklus I adalah sebagai berikut:

No.	Subjek	Frekuensi	
		Mencapai	Belum mencapai
1	Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel	3 anak	4 anak
Presentase (%)		42,85	57,14

b) Pertemuan ke-3 Tindakan Siklus I

a) Waktu Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan ketiga pada tindakan siklus I dilakukan di dalam kelas, pada hari Senin 20 Januari 2014 yang berlangsung pada jam pertama dari jam 07.30 sampai dengan 09.15 WIB.

b) Deskripsi Kegiatan awal

Tepat pukul 07.30 siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel masuk ke ruang kelas untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran berupa Permainan Tradisional *Pasaran* seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya.

Pada pertemuan ketiga siklus I seluruh siswa yang berjumlah 7 anak hadir semua. Kegiatan diawali dengan berdoa dan dilanjutkan dengan bercakap-cakap mengenai permainan *pasaran* yang telah dilakukan dua kali pertemuan. Guru mengajak anak untuk mengkomunikasikan apa yang dirasakan anak setelah dua kali pertemuan melakukan permainan tradisional *pasaran*. Guru mengulang kembali dalam menjelaskan mengenai permainan *pasaran* kepada siswa yang tidak hadir pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, yang kebetulan dari pertemuan pertama subyek ANS

dan subyek DND belum pernah mengikuti dan melakukan permainan *pasaran* yang telah dilakukan temannya yang lain.

c) Deskripsi Kegiatan inti

Guru mengajak siswa kembali bermain melakukan permainan *pasaran*. Barang dagangan yang digunakan antara lain, berupa; air perasan bunga sepatu sebagai minyak, kerikil kecil sebagai beras, pasir sebagai gula, daun sebagai sayur-sayuran, biji-bijian sebagai kacang, batu sebagai telur, daun-daunan kering berwarna merah sebagai bawang merah, bunga sepatu sebagai cabai merah, dan sebagainya dengan harga barang yang berbeda dari pertemuan sebelumnya.

Guru meminta siswa memilih peran yang akan mereka mainkan. Hingga terbentuknya peran penjual hanya diperankan oleh satu orang dan peran pembeli ada enam orang. Dalam pertemuan ini penjual diperankan oleh subyek ANS, sedangkan peran pembeli diperankan oleh subyek AUL, DND, HNF, ILH, SND, dan SIT.

Guru kemudian membagikan alat tukar uang yang digunakan sebagai uang modal masing-masing seratus ribu rupiah dan kertas catatan untuk mencatat barang apa saja yang ditelaah dibeli. Guru meminta anak kembali melakukan aktivitas permainan jual beli *pasaran*.

Permainan *pasaran* dimulai dengan subyek DND mendatangi penjual, yang dalam hal ini peran penjual dimainkan oleh subyek ANS. Subyek DND berniat ingin membeli barang namun kesulitan

dalam menawar barang sehingga masih dibimbing oleh guru. Subyek ANS sebagai penjual juga sedikit mengalami kesulitan dalam bercakap-cakap dengan siswa lain yang berperan sebagai pembeli sehingga masih dibimbing oleh guru.

Hingga kemudian disusun oleh subyek AUL dalam membeli barang hingga subyek lain secara bergantian sampai barang dagangan dan uang yang digunakan dalam bermain telah habis. Dan guru mendampingi dan mengamati anak bermain *pasaran* hingga selesai sesekali membantu siswa apabila ada siswa yang mengalami kesulitan pada saat melakukan permainan tradisional *pasaran*.

Subyek SIT dan SND pada saat membeli barang terlihat kurang mampu berbicara mengungkapkan pada saat ingin menawar barang yang berupa beras dan gula, itu terlihat dari subyek SIT selalu menutup mulutnya dikarenakan malu menunjukkan gigi barunya kepada teman-temannya. Selanjutnya subyek HNF dan subyek AUL dalam melakukan transaksi saat bermain *pasaran* terlihat cukup mampu namun juga terlihat kurang semangat dikarenakan kurangnya kemampuan subyek yang lain dalam menempatkan diri sesuai peran yang telah ditentukan, seperti subyek ILH yang berperan sebagai pembeli terkesan tak mau melakukan permainan *pasaran* dengan teman, hal ini ditunjukkan bahwa subyek ILH lebih memilih mengganggu subyek ANS yang berperan sebagai penjual dibanding ikut bermain dengan peran yang telah ditentukan.

Guru melakukan pemantauan dan menilai unjuk kerja keterampilan sosial siswa dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* masing-masing siswa.

d) Deskripsi Kegiatan akhir

Guru bersama siswa bercakap-cakap mengenai permainan tradisional *pasaran* yang telah dilakukan. Siswa menceritakan kesan dalam bermain tradisional *pasaran* dan kesulitan yang dialami dalam bermain. Guru melakukan pemantapan dengan melakukan penilaian permainan tradisional *pasaran* yang telah dilakukan oleh siswa. Guru bersama kolaborator juga melakukan evaluasi terhadap hasil kegiatan permainan yang telah dilakukan untuk merencanakan pertemuan selanjutnya pada siklus kedua.

Tabel 10. Hasil Unjuk Kerja Siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel dalam Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* Pada pertemuan ke-3 Siklus I

No	Subyek	Aspek yang dinilai												Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan 70% dari jumlah skor maksimal seluruh aspek)
		Keterampilan berkomunikasi				Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar				Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ANS	2	1	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	21	Belum
2.	AUL	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	32	Mencapai
3.	DND	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	15	Belum
4.	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
5.	ILH	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3	2	1	27	Mencapai
6.	SND	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
7.	SIT	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	29	Mencapai

Berdasarkan tabel di atas pada aspek-aspek keterampilan sosial yang diamati dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* pada siklus I pertemuan ke- 3 sebagai berikut:

1. Pada aspek keterampilan berkomunikasi

Indikator pertama dari aspek keterampilan berkomunikasi: memahami pembicaraan teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 3 anak (42,85%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%) dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator kedua; memiliki keberanian memulai pembicaraan dengan teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 3 anak (42,85%). Indikator ketiga; mampu menjawab pertanyaan guru mengenai permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 3 anak (42,85%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%) dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator keempat; mampu menjelaskan mengenai permainan tradisional *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 2 anak (28,57%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%) dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%).

2. Aspek keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Indikator pertama; mampu memilih peran yang ada dalam permainan tradisional *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 3 anak (42,85%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 2 anak (28,57%). Indikator kedua; mampu menempatkan diri sesuai peran, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan tidak ada anak yang mendapat skor 1. Indikator ketiga; mampu mengikuti aturan dalam bermain *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak

(57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%) dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator keempat; mampu bergaul melakukan permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 6 orang anak (85,71%), anak yang mendapat skor 2 tidak ada anak, dan 1 anak yang mendapat skor 1 (14,28%).

3. Aspek keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain.

Indikator pertama; mampu berinteraksi melakukan permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator kedua; memberikan sisa uang kembalian, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator ketiga; mampu berempati (memposisikan diri menjadi peran teman lain secara bergantian), anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan tidak ada anak yang mendapat skor 1. Indikator keempat; mampu menghargai teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%) dan tidak ada anak yang mendapat skor 1.

Berdasarkan data di atas maka dapat diketahui jumlah siswa yang mampu mencapai skor maksimal yakni skor 25 yang diperoleh dari 70% dari skor seluruh aspek adalah 5 siswa. Sedangkan 2 siswa yang lain belum mampu mencapai skor maksimal. Sehingga jika dihitung persentase dari jumlah siswa yang mampu pada pertemuan ketiga siklus

I yaitu 5 siswa (71,42%) dari jumlah seluruh anak. Berikut tabel pencapaian KKM unjuk kerja siswa melakukan permainan pada pertemuan ketiga siklus I adalah sebagai berikut :

No.	Subjek	Frekuensi	
		Mencapai	Belum mencapai
1	Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel	5 anak	2 anak
Presentase (%)		71,42	28,57

Jika dihitung rata-rata keseluruhan data pencapaian siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga pada siklus I berdasarkan data diatas maka total siswa yang mampu melakukan unjuk kerja tiap aspek pada pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga yaitu 2 siswa (28,57%) dari jumlah seluruh anak (7 orang anak). Didasarkan pada indikator keberhasilan 70% dari total skor maksimal tiap aspek pada pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga pada siklus I yaitu 76. Untuk rincian lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan tabel di bawah ini:

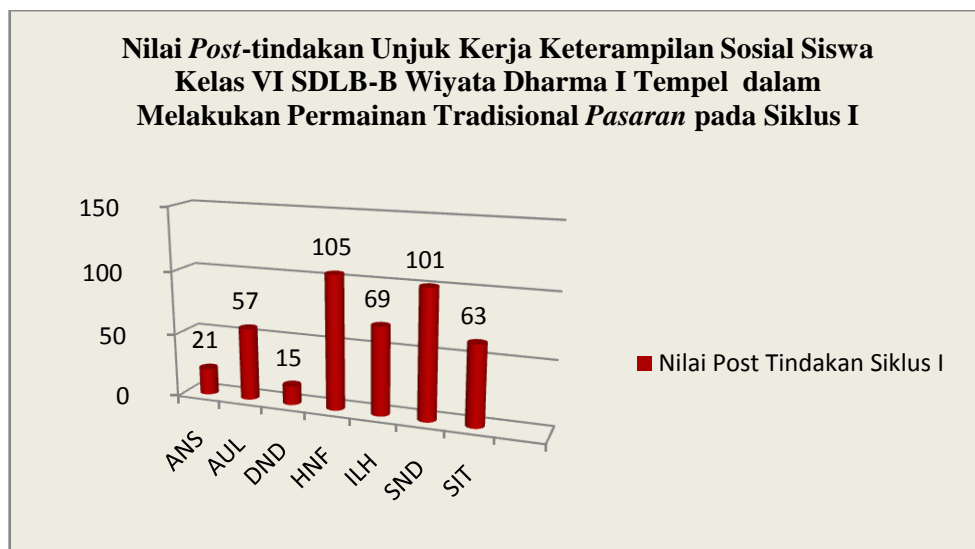
Tabel 11. Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Keterampilan Sosial Anak dalam Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran*
Pada *Post*-Tindakan Siklus I

No	Subjek	Aspek																																Jumlah	Keterangan (indikator keberhasilan 70% dari jumlah skor)					
		Pertemuan I												Pertemuan II												Pertemuan III														
		Aspek 1				Aspek 2				Aspek 3				Aspek 1				Aspek 2				Aspek 3				Aspek 1				Aspek 2						Aspek 3				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4							
1	NSA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	21	Belum	
2	AUL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	57	Belum	
3	DND	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	15	Belum	
4	HNF	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105	Mencapai	
5	ILH	2	1	1	1	2	2	3	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	1	69	Belum
6	SND	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	101	Mencapai	
7	SIT	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	63	Belum	

Berdasarkan hasil pencapaian unjuk kerja siswa dalam melakukan permainan pada siklus I diatas, maka dapat diketahui total siswa yang mampu mencapai skor maksimal seluruh aspek yang telah ditentukan adalah 2 siswa. Sedangkan 5 siswa lain belum mencapai skor maksimal. Berikut tabel pencapaian KKM unjuk kerja siswa dalam melakukan permainan pada *post-tindakan* siklus I:

No.	Subjek	Frekuensi	
		Mencapai	Belum mencapai
1	Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel	2 anak	5 anak
Presentase (%)		28,57	71,42

Dari tabel data di atas, adapun presentase hasil unjuk kerja keterampilan sosial anak dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* tindakan siklus I juga disajikan melalui gambar diagram berikut ini:



Gambar Diagram 5. Nilai *Post-Tindakan* Siklus I Unjuk Kerja Keterampilan Sosial dalam Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran*

Keterangan Diagram:

1. Warna merah diagram batang menggambarkan skor pencapaian *post-tindakan* unjuk kerja keterampilan sosial siswa siklus I.
2. ANS, AUL, DND, HNF, ILH, SND dan SIT adalah nama subyek.
3. Angka-angka disamping kiri yang berderet secara vertical adalah skor pencapaian *post-tindakan* keterampilan sosial yang diperoleh siswa pada siklus I.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan dari hasil tindakan pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga pada siklus I, ada 2 siswa (28,57) yang mencapai skor maksimal dan 5 siswa belum mencapai skor maksimal bahkan siswa memperoleh skor dibawah skor maksimal yang telah ditentukan. Hal ini berarti sebanyak 5 siswa dari seluruh siswa kurang memiliki keterampilan sosial.

c. Observasi

Guru dan peneliti melakukan pengamatan yang dilaksanakan selama proses berlangsungnya kegiatan permainan tradisional *pasaran* dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti bersama guru mengamati aktivitas setiap siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel selama melakukan permainan *pasaran*. Berdasarkan hasil observasi keterampilan sosial siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel dari total tiga pertemuan pada siklus I disajikan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Anak *Post-Tindakan* Siklus I

No	Subjek	Aspek																											Jumlah Skor	Keterangan (indikator keberhasilan 70% dari jumlah skor maksimal seluruh aspek)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
		Pertemuan I									Pertemuan II									Pertemuan III																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		Aspek 1			Aspek 2			Aspek 3			Aspek 1			Aspek 2			Aspek 3			Aspek 1			Aspek 2			Aspek 3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1.	ANS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

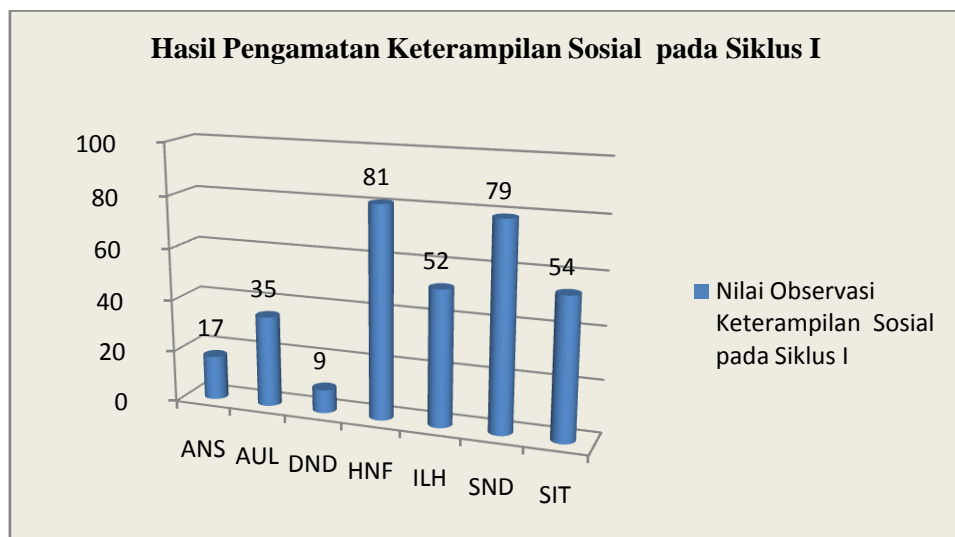
Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa data observasi keterampilan sosial anak yang dilakukan pada pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga pada siklus I diatas dapat dilihat bahwa siswa yang mampu mencapai skor maksimal ada 2 anak. Sedangkan 5 siswa yang lain belum mencapai skor maksimal yang telah ditentukan. Kemampuan dalam aspek keterampilan sosial dilihat dari keberhasilan anak mencapai total skor maksimal dari tiap aspek pada pertemuan pertama, kedua hingga pertemuan ketiga pada siklus I yaitu apabila mencapai skor maksimal, yakni : 57.

Skor maksimal diperoleh dari 70% dari jumlah skor seluruh aspek dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Dari skor maksimal tersebut tercatat hanya ada 2 siswa yang mampu mencapai skor melebihi skor maksimal yang telah ditentukan. Sehingga dapat dijelaskan bahwa siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel belum mencapai kriteria keberhasilan, dimana kriteria keberhasilan keterampilan sosial

adalah 70% dari jumlah siswa mampu mencapai indikator dari tiap aspek yang ada atau 5 dari 7 siswa mampu mencapai skor maksimal yang telah ditentukan. Berikut tabel pencapaian KKM keterampilan sosial siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:

No.	Subjek	Frekuensi	
		Mencapai	Belum mencapai
1	Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel	2 anak	5 anak
Presentase (%)		28,57	71,42

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil observasi keterampilan sosial siswa siklus I juga disajikan melalui gambar diagram di bawah ini:



Gambar Diagram 6. Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel pada Siklus I

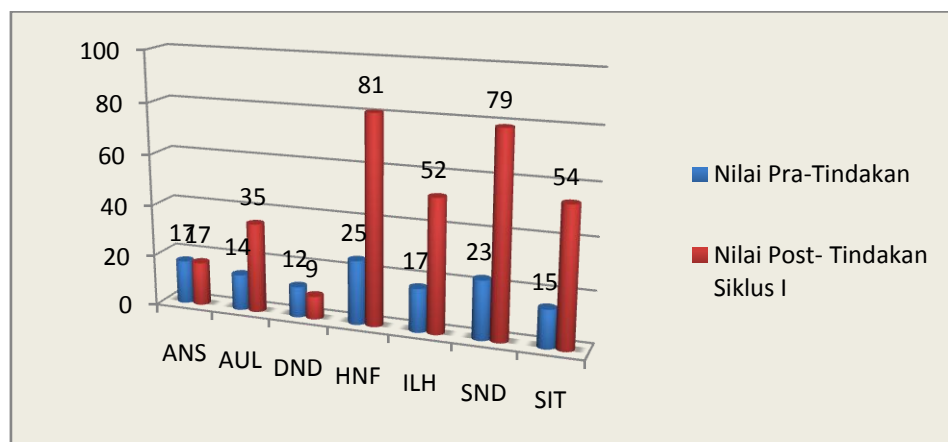
Keterangan Gambar Diagram:

1. Warna Biru grafik batang menggambarkan skor hasil pencapaian keterampilan sosial siswa pada siklus I.
2. ANS, AUL, DND, HNF, ILH, SND dan SIT adalah nama subyek.
3. Angka-angka disamping kiri yang berderet secara vertikal adalah skor hasil pencapaian keterampilan sosial pada Siklus I.

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan dari hasil pengamatan keterampilan sosial pada siklus I ada 2 siswa yang mampu mencapai skor maksimal, dan 5 siswa yang belum mencapai skor maksimal. Hal ini berarti sebanyak 5 siswa dari seluruh siswa (7 orang) kurang memiliki keterampilan sosial. Dan siswa belum mencapai indikator keberhasilan yakni 70% dari jumlah anak dikatakan mampu mencapai skor tiap aspek yang telah ditentukan.

Dan hasil peningkatan keterampilan sosial pada *pra*-tindakan dan *post*-tindakan siklus I disajikan melalui gambar diagram di bawah ini:

Gambar Diagram 7. Pencapaian Hasil Keterampilan Sosial Siklus I



Keterangan Diagram:

1. Diagram batang warna biru adalah skor pencapaian *Pra-Tindakan* keterampilan sosial siswa.
2. Diagram batang warna merah adalah skor pencapaian *Post-Tindakan* keterampilan sosial Siklus I.
3. ANS, AUL, DND, HNF, ILH, SND dan SIT adalah nama subyek
4. Angka-angka sebelah kiri yang berderet secara vertikal adalah skor hasil pencapaian yang diperoleh subyek.

d. Refleksi

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

- 1) Guru masih kurang dalam mendemonstrasikan teknik permainan, yaitu hanya dilakukan 1 (satu) kali.
- 2) Pada saat guru selesai menjelaskan dan mendemonstrasikan mengenai permainan tradisional *pasaran*, kemudian anak-anak langsung diminta untuk mempraktekkan permainan, sehingga anak merasa belum cukup siap atau percaya diri untuk melakukan sendiri.

- 3) Masih ada anak yang berebut ingin mendahului permainan, tidak mau bergantian sehingga siswa yang lain tidak memperoleh kesempatan dalam melakukan permainan *pasaran*.
- 4) Tempat bermain yang kurang luas, sehingga lebih diarahkan lagi dengan bermain di luar kelas agar suasana permainan lebih menyenangkan.
- 5) Masih hanya mendapatkan kesempatan bermain satu kali, sehingga indikator keterampilan sosial dirasa masih kurang.

Berdasarkan uraian di atas, adanya hambatan-hambatan yang dalam pelaksanaan tindakan siklus I, sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan siklus II, keterampilan sosial anak bisa lebih berkembang dengan baik, terhadap aspek-aspek yang ada dalam permainan. Untuk itu direncanakan beberapa langkah perbaikan dalam pelaksanaan tindakan siklus II. Adapun langkah-langkah perbaikan-perbaikan yang akan dilaksanakan tersebut, meliputi:

- 1) Setelah saat selesai mendemonstrasikan teknik permainan, selanjutnya menjelaskan secara lebih rinci dan mendemonstrasikan lagi teknik permainan, apabila ada anak yang masih belum jelas.
- 2) Guru mendemonstrasikan teknik bermain *pasaran*, yaitu dilakukan sebanyak 3 kali dan dibantu oleh kolaborator.
- 3) Guru mendemonstrasikan cara tawar menawar dalam bertransaksi melakukan permainan tradisional *pasaran*.
- 4) Anak diberi kesempatan melakukan permainan sebanyak dua kali, sehingga diharapkan dapat lebih maksimal dalam keterampilan

berkomunikasi, menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, dan berhubungan dengan orang lain.

- 5) Guru bersama kolaborator meminta anak satu persatu (bergantian) dalam bertransaksi dalam melakukan aktivitas jual beli dalam bermain *pasaran*, sehingga anak bisa tertib menunggu giliran.

Hasil refleksi yang dilakukan pada tindakan siklus I, bahwasanya keterampilan sosial pada siswa kelas VI SDLB Wiyata Dharma I Tempel belum mencapai keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu permainan *pasaran* perlu dilanjutkan pada tindakan siklus II. Hipotesis tindakan pada siklus II adalah keterampilan sosial siswa kelas VI SDLB-B dapat dikembangkan melalui permainan tradisional *pasaran*, dengan perbaikan antara lain: anak perlu diberi penjelasan teknik bermain *pasaran* diikuti dengan demonstrasi, guru mendemonstrasikan permainan sebanyak tiga kali dan anak diberi kesempatan bermain sebanyak dua kali.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dalam selama 2 (dua) kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari beberapa tahap kegiatan antara lain: kegiatan awal, inti dan akhir. Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus II diuraikan sebagai berikut:

1) Pertemuan ke-1 Tindakan Siklus II

a. Waktu Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama pada tindakan siklus II dilakukan pada hari Selasa 13 Januari 2014 yang berlangsung pada jam pertama dari jam 10.05 sampai dengan 10.40 WIB.

b. Deskripsi Kegiatan Awal

Pada pertemuan ke-1 siklus II seluruh siswa hadir semua dari jumlah siswa keseluruhan ada 7 orang. Guru kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel memasuki ruang kelas dan membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh siswa yang bertugas.

Untuk melakukan tindakan siklus II yang telah direncanakan sebelumnya, guru melakukan apersepsi yaitu membuka kegiatan dengan membahas dan mengevaluasi kembali mengenai permainan tradisional *pasaran* yang telah dilakukan siswa pada siklus I.

Pada kegiatan apersepsi ini guru menggali kesulitan yang dialami siswa pada permainan tradisional *pasaran* yang telah dilakukan pada siklus I. Dari kegiatan apersepsi tersebut guru mendapati masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan.

c. Deskripsi Kegiatan Inti

Sebelum proses kegiatan permainan pada tahap inti, guru kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel mendemonstrasikan

kembali permainan tradisional *pasaran* dengan menyediakan barang-barang yang dalam hal ini barang dagangan yang digunakan sama seperti siklus I yang hanya saja ada sedikit tambahan.

Adapun barang yang digunakan diperoleh dari lingkungan sekitar berupa air perasan daun sepatu yang dalam hal ini dimisalkan sebagai minyak, bunga kembang sepatu yang dimisalkan sebagai cabai, jambu biji kecil dimisalkan sebagai telur, biji kelapa kecil dimisalkan sebagai kelapa, biji rambutan dimisalkan sebagai buah duku, daun-daunan dimisalkan sebagai sayur-sayuran, bunga kembang yang gugur dimisalkan sebagai bawang goreng, tumbuh-tumbuhan berwarna kuning yang mirip seperti mi dimisalkan sebagai mie, pasir dimisalkan sebagai gula, kerikil kecil dimisalkan sebagai beras, kayu lidi yang biasanya digunakan untuk menyapu dimisalkan sebagai kacang panjang, dan lain-lain.

Aktivitas dalam permainan tradisional *pasaran* sama seperti siklus I berupa jual beli. Guru mendemonstrasikan permainan *pasaran* berupa jual beli dengan peneliti (kolaborator) menggunakan alat tukar uang yang telah dibagi sebelumnya, dan siswa mengamati terlebih dahulu agar lebih jelas nantinya. Setelah guru mendemonstrasikan dan siswa jelas dengan pengamatannya, maka guru mempersilahkan siswa untuk

melakukan permainan tradisional *pasaran* secara mandiri dengan siswa lain tanpa bimbingan oleh guru.

Subyek ILH kemudian tanpa dikomando langsung ingin berperan sebagai penjual dan siswa lain berperan sebagai pembeli. Subyek ILH kemudian mengambil alat tukar uang dan kemudian membagikan kepada siswa yang berperan sebagai pembeli. Subyek yang berperan sebagai pembeli ada ANS, AUL, DND, HNF, SND dan SIT.

Setelah membagikan sejumlah uang, subyek ILH yang dalam hal ini memilih peran sebagai penjual langsung menuju tempat dagangan yang dimana tempat siswa yang berperan sebagai pembeli melakukan transaksi jual beli. Permainan berlangsung di dalam kelas. Subyek HNF memulai permainan *pasaran* dengan menuju lapak penjual dengan membawa sejumlah uang, kemudian mengamati barang dagangan apa saja yang dijual dan akhirnya melakukan transaksi yang dalam hal ini subyek HNF juga sempat bercakap-cakap dengan penjual mengenai harga barang tersebut hingga subyek HNF mengeluarkan sejumlah uang dan membeli salah satu barang berupa telur.

Selanjutnya subyek SIT dan SND menuju lapak penjual, disusul oleh subyek ANS dan AUL mereka mengamati dan menyentuh barang dagangan seakan-akan sedang memikirkan kualitas barang yang dijual. Subyek ILH yang berperan sebagai

penjual pun seakan-akan mempromosikan barang dagangan yang dijualnya sehingga proses kegiatan permainan tradisional *pasaran* yang berlangsung itupun terkesan hidup dibanding siklus sebelumnya.

Disaat siswa yang lain sedang berusaha berkomunikasi dengan penjual, subyek DND pun maju menuju lapak yang dimana teman-temannya melakukan permainan tradisional *pasaran*. Subyek DND kemudian ikut bergabung dengan siswa lain yang berperan sebagai pembeli, dan subyek ILH yang berperan sebagai penjual pun yang mengetahui subyek DND datang ke lapaknya kemudian langsung bertanya kepada subyek mengenai barang apa yang akan dibeli. Walaupun volume suara yang diucapkan subyek ILH kecil dan terkesan tidak terdengar namun subyek DND mengetahui maksud ucapan subyek ILH. Subyek DND pun menunjuk salah satu barang, dan bertanya berapa harga barang tersebut hingga akhirnya subyek DND pun memberikan sejumlah uang tanpa menawar barang tersebut.

Disisi lain, subyek SIT dan SND yang sedari tadi hanya mengamati akhirnya memilih barang yang ingin dibeli dan mencoba bertanya harga barang hingga meminta penjual menurunkan harga barang dikarenakan subyek SIT dan SND merasakan harga barang yang dituju terlalu mahal. Dan akhirnya dari proses penawaran yang cukup lama, penjual pun menyetujui harga barang yang pembeli inginkan. Dan subyek SIT dan SND

pun membayarkan dengan sejumlah uang dan penjual pun memberi uang kembaliannya.

Setelah subyek SIT dan SND selesai bertransaksi, subyek ANS dan AUL yang telah lama memilih-milih barang pun juga membeli barang, namun dalam membeli barang sempat subyek ANS dan subyek AUL berebut barang yang dalam hal ini hanya bercanda namun akhirnya cepat teratasi dengan salah satu subyek kemudian akhirnya mengalah. Subyek ILH sebagai penjual yang mengetahui hal itu pun langsung menaikkan harga barang yang ada hingga akhirnya barang tidak jadi dibeli dikarenakan harga barang yang dinaikkan dan kurangnya jumlah uang hingga menjadi gelak tawa subyek yang lain. Siswa merasa senang dan bertransaksi dalam membeli barang pun dilakukan secara bergantian sampai barang atau alat tukar uang yang digunakan habis.

d. Deskripsi Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir permainan tradisional *pasaran* dipertemuan pertama siklus II, guru mengakhiri permainan tradisional *pasaran*. Guru bersama siswa kembali ke tempat duduk dengan membentuk lingkaran sambil bercakap-cakap tentang permainan *pasaran* yang telah dilakukan.

Guru meminta siswa untuk mengungkapkan kesan yang siswa rasakan setelah melakukan permainan tradisional *pasaran*. Siswa sedikit mengalami kesulitan dalam menghitung uang

kembalian, namun itu dapat diatasi dengan saling membantu antara siswa satu dengan yang lain. Walaupun sedikit mengalami kendala namun pada pertemuan ini siswa juga mengungkapkan ketertarikan menggunakan uang mainan, senang bermain dengan teman, dan tidak bosan.

Pada tahap ini guru memberikan pujian kepada anak yang senang dan mampu melakukan permainan *pasaran* sampai dengan selesai. Dan memotivasi kendala yang dialami siswa agar selanjutnya anak lebih termotivasi dalam bermain. Setelah itu siswa berdoa bersama untuk menyudahi kegiatan permainan yang telah dilakukan.

Pada tahap akhir pertemuan pertama ini, guru bersama kolaborator melakukan evaluasi terhadap hasil dan teknik kegiatan permainan yang telah dilakukan untuk merencanakan kegiatan pada pertemuan selanjutnya.

Tabel 13. Hasil Unjuk Kerja Siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel dalam Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* Pada pertemuan ke-1 Siklus II

No	Subyek	Aspek yang dinilai												Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan 70% dari jumlah skor maksimal seluruh aspek)
		Keterampilan berkomunikasi				Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar				Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ANS	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	30	Mencapai
2.	AUL	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	34	Mencapai
3.	DND	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	21	Belum
4.	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
5.	ILH	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	29	Mencapai
6.	SND	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
7.	SIT	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	28	Mencapai

Berdasarkan tabel di atas pada aspek-aspek keterampilan sosial yang diamati dalam melakukan Permainan Tradisional *pasaran* pada pertemuan ke-1 siklus II sebagai berikut:

1. Pada aspek keterampilan berkomunikasi

Indikator pertama dari aspek keterampilan berkomunikasi: memahami pembicaraan teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (dipersentasekan sebesar 57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%) dan tidak ada yang mendapat skor 1. Indikator kedua; memiliki keberanian memulai pembicaraan dengan teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 3 anak (42,85%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak. Indikator ketiga; mampu menjawab pertanyaan guru mengenai permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 3 anak (42,85%), anak yang mendapat skor 2 ada 4 anak (57,14%), dan tidak ada anak yang mendapat skor 1. Indikator keempat; mampu menjelaskan mengenai permainan tradisional *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 3 anak (42,85%), anak yang mendapat skor 2 ada 4 anak (57,14%), dan tidak ada anak yang mendapat skor 1.

2. Aspek keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Indikator pertama; mampu memilih peran yang ada dalam permainan tradisional *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan tidak ada siswa yang mendapat skor 1. Indikator kedua; mampu

menempatkan diri sesuai peran, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan tidak ada anak yang mendapat skor 1. Indikator ketiga mampu mengikuti aturan dalam bermain *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%) dan tidak ada anak yang mendapat skor 1. Indikator keempat; mampu bergaul melakukan permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 6 anak (85,71%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%) dan tidak ada anak yang mendapat skor 1.

3. Aspek keterampilan menjalin hubungan baik dengan orang lain.

Indikator pertama; mampu berinteraksi melakukan permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 5 anak (71,42%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator kedua; memberikan sisa uang kembalian, anak yang mendapat skor 3 ada 5 anak (71,42%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator ketiga; mampu berempati (memposisikan diri menjadi peran teman lain secara bergantian), anak yang mendapat skor 3 ada 5 anak (71,42%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%) dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%). Indikator keempat; mampu menghargai teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%) dan anak yang mendapat skor 1 ada 1 anak (14,28%).

Dari data di atas, maka dapat diketahui jumlah siswa yang mampu mencapai skor maksimal 25 dari 70% skor seluruh aspek adalah 6 siswa (85,71%). Skor yang diperoleh siswa melebihi skor maksimal aspek keterampilan sosial yang telah ditentukan. Sedangkan satu orang siswa belum mampu mencapai skor maksimal dan memperoleh nilai kurang dari skor maksimal yang telah ditentukan. Berikut tabel pencapaian KKM unjuk kerja siswa pada pertemuan pertama siklus II adalah sebagai berikut:

No.	Subjek	Frekuensi	
		Mencapai	Belum mencapai
1	Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel	6 anak	1 anak
Presentase (%)		85,71	14,28

Berdasarkan jumlah siswa yang mampu mencapai skor maksimal dari 70% skor seluruh aspek, yakni 6 siswa (85,71%). Maka telah dapat dikatakan keterampilan sosial melalui permainan tradisional *pasaran* telah meningkat, ini terlihat dari data siklus I jumlah anak yang mampu mencapai skor maksimal aspek keterampilan sosial dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* yakni ada 2 anak (28,6%), dan siklus II pertemuan I jumlah anak yang mampu mencapai skor maksimal mencapai 6 anak (85,7%). Ini berarti 70% dari jumlah siswa telah mampu mencapai indikator keberhasilan bahkan melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan dan telah dikatakan meningkat.

Peningkatan dilihat dari hasil unjuk kerja siswa melakukan permainan tradisional *pasaran* pada siklus I jumlah siswa yang mampu

mencapai skor maksimal ada 2 siswa (28,57 %), dan siklus II pertemuan pertama jumlah anak yang mampu mencapai skor maksimal bahkan melebihi skor maksimal itu sendiri yakni ada 6 siswa (85,71%).

Dan dari data tersebut dapat dikatakan permainan tradisional *pasaran* dapat meningkatkan keterampilan sosial. Dikarenakan jumlah anak yang mampu melakukan tiap aspek telah mencapai 70% dari jumlah anak. Jika dipersentasekan peningkatan dari tindakan siklus I dan tindakan siklus II pertemuan pertama terjadi sebesar 57,14%.

Namun untuk lebih meyakinkan dan mengetahui pemahaman siswa, guru dan peneliti (kolaborator) menyepakati melakukan pengayaan dengan melanjutkan ke pertemuan selanjutnya yang kedua.

2) Pertemuan ke-2 Siklus II

a. Waktu Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan kedua pada siklus II dilakukan pada hari Kamis 23 Januari 2014 yang berlangsung pada jam 08.40 sampai dengan 09.30 WIB.

b. Deskripsi Kegiatan Awal

Pada pertemuan ke-2 siklus II seluruh siswa hadir semua dari jumlah siswa keseluruhan ada 7 orang. Guru kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel memasuki ruang kelas dan membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh siswa yang bertugas.

Sebelum memulai tindakan selanjutnya, guru melakukan apersepsi yaitu membuka kegiatan dengan mengevaluasi kembali mengenai permainan tradisional *pasaran* yang telah dilakukan siswa sebelumnya. Pada kegiatan apersepsi ini guru menggali pemahaman siswa pada keterampilan sosial dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* yang telah dilakukan.

Dari kegiatan apersepsi tersebut pada akhirnya guru pun meminta siswa melakukan satu kali lagi permainan tradisional *pasaran* yang dalam hal ini tempat bermain sepenuhnya ditentukan sendiri oleh anak. Permainan tradisional *pasaran* dimainkan satu kali lagi dikarenakan untuk mengetahui pemahaman keterampilan sosial yang dimiliki anak.

c. Deskripsi Kegiatan Inti

Pada tahap inti, guru kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel menyediakan barang-barang dagangan dan alat tukar uang untuk melakukan permainan di dalam kelas, namun siswa kali ini menginginkan bermain diluar kelas, dan siswa memilih tempat bermain di depan halaman sekolah dekat aula. Sedangkan guru dan kolaborator mengamati permainan tradisional *pasaran* yang dilakukan oleh siswa.

Barang-barang dagangan yang digunakan sama seperti pertemuan sebelumnya. Namun kali ini siswa seakan lebih kreatif dengan mencoba mencari barang lain yang ada dilingkungan sekitar mereka dan membungkus benda tersebut kemudian

memberi nama benda hingga akhirnya digunakan sebagai barang dagangan dalam bermain *pasaran*.

Adapun benda/barang yang disediakan oleh guru yaitu: air perasan daun sepatu yang dalam hal ini dimisalkan sebagai minyak, bunga kembang sepatu yang dimisalkan sebagai cabai, jambu biji kecil dimisalkan sebagai telur, pasir dimisalkan sebagai gula, kerikil kecil dimisalkan sebagai beras, biji rambutan dimisalkan sebagai buah duku, kayu bulat warna kuning dimisalkan sebagai buah jeruk, kayu bulat kecil warna merah dimisalkan sebagai buah strawberi dan daun jambu biji dimisalkan sebagai sayur-sayuran. Sedangkan barang yang diperoleh siswa dari lingkungan sekitar berupa: biji kelapa kecil dimisalkan sebagai buah kelapa, rumput yang ada di halaman sekolah dimisalkan sebagai sayur bayam, bunga kering yang ada di depan kelas dimisalkan sebagai bawang goreng, tumbuh-tumbuhan berwarna kuning yang berambut seperti mie dimisalkan sebagai mie goreng, sapu lidi yang biasanya digunakan untuk menyapu dipotong kecil-kecil dimisalkan sebagai kacang panjang, air dimisalkan sebagai bensin, rambutan kecil mentah sebagai rambutan segar, dan lain-lain.

Aktivitas dalam permainan tradisional *pasaran* sama seperti pertemuan sebelumnya berupa jual beli. Kemudian siswa membagi peran dengan sendirinya tanpa bantuan guru dan salah satu siswa yang berinisial subyek ILH memilih peran terlebih

dahulu sebagai peran penjual bersama subyek HNF, hingga akhirnya siswa yang lain berperan sebagai penjual.

Subyek HNF mengambil uang secukupnya dan membagikan sejumlah uang kepada peran masing-masing pembeli dan sisa uang untuk dirinya sendiri, yang dalam hal ini subyek HNF dan ILH berperan sebagai penjual. Selanjutnya subyek ILH dan subyek HNF memilih lapak dan membersihkan lapak tempat berjualan yang dalam hal ini siswa bermain di halaman sekolah depan aula dan dilanjutkan dengan menata barang dagangan.

Setelah beres, subyek ILH meminta subyek HNF yang dalam hal ini berperan sebagai penjual untuk mempromosikan barang dagangan mereka. Dari sinilah dapat dilihat siswa menunjukkan kemampuan dalam berimajinasi seakan-akan seperti layaknya menawarkan barang dagangan agar menarik pembeli. Subyek ILH sebagai penjual dalam hal ini berkontribusi dalam hal memegang uang.

Kemudian subyek AUL, ANS, SIT pun menuju lapak tempat subyek HNF dan ILH berjualan, mereka menanyakan kepada penjual mengenai barang apa saja yang ada. Hingga akhirnya subyek DND dan subyek SND pun datang. Subyek DND mengamati barang yang ada sedangkan subyek SND bercakap-cakap menggunakan oral disertai isyarat dengan subyek HNF yang dalam hal ini subyek SND menanyakan harga buah

rambutan, *“Berapa harga buah rambutan?”*. kata subyek SND. Subyek HNF pun menjawab, *“satu bungkus lima belas ribu rupiah”*. Subyek SND pun menimpali, *“Mahal banget? Ini rambutan masih kecil dan hijau, rambutan masih hijau kenapa ditulis rambutan segar?”* kata subyek SND sembari tertawa. Guru dan siswa yang lain pun ikut tertawa. *“Kamu itu bohong”*, kata subyek SND. Subyek HNF kembali menjawab dengan tenang, *“Hust! Ini hanya permainan pura-pura tidak beneran, anggap saja itu rambutan merah dan enak, ha..ha..ha”*. kata subyek HNF dengan tawa khasnya yang kembali mengundang gelak tawa guru dan teman-temannya.

Dan subyek ILH yang dari tadi mengamati perbincangan mereka seraya mencolek dan berkata menggunakan oral disertai isyarat, *“Kamu jadi beli tidak?”*, yang dalam hal ini subyek berkata kepada subyek SND. Hingga akhirnya subyek SND pun membeli rambutan tanpa penawaran. Kemudian disusul subyek AUL dan subyek ANS membeli barang namun sebelum membeli mereka melakukan penawaran pada tiap barang. Subyek AUL yang periang pun mencoba menawar barang berupa buah kelapa, minyak goreng dan mie goreng. Subyek AUL berkata, *“minyak gorengnya mahal sekali? Saya beli lima ribu boleh tidak?”*. Kata subyek AUL. Subyek ILH yang sedari tadi memperhatikan subyek AUL pun menggeleng-gelengkan kepalanya menandakan tidak boleh ditawar dengan lima ribu rupiah. Subyek AUL pun

tak meyerah dan mencoba kembali berulang kali melakukan penawaran hingga akhirnya penawaran terakhir subyek AUL mengatakan, “*ini penawaran terakhir! minyak goreng, mie goreng dan buah kelapa saya bayar dua puluh ribu boleh tidak?*”. Kata subyek AUL tersenyum seraya berharap. Subyek ILH seperti berfikir dan akhirnya menerima penawaran subyek AUL, dan subyek AUL pun membayarkan sejumlah uang sebesar lima puluh ribu. Kemudian dengan dibantu subyek HNF, subyek ILH membayarkan uang kembalian sejumlah tiga puluh ribu. Disini terlihat bahwa siswa memiliki sikap empati, tolong-menolong dan dapat bekerjasama dengan teman yang lain. Selanjutnya subyek SIT, ANS dan DND juga melakukan penawaran dan membeli sisa barang dagangan yang ada.

Di tengah permainan berlangsung hujan pun turun rintik-rintik hingga akhirnya cukup deras. Siswa yang tadinya sedang asyik melakukan permainan tradisional *pasaran* pun berlarian berhamburan memunguti alat permainan *pasaran* berupa barang dagangan dan alat tukar uang dan kemudian mencari tempat berteduh. Siswa pun memutuskan kembali melanjutkan permainan di kelas.

Di kelas semua siswa berinisiatif menata barang dagangan bersama dan melanjutkan permainan. Sembari menata barang, subyek SND menghitung uang yang masih ia miliki. Kemudian subyek SND menuju lapak penjual dan berinisiatif membeli

barang dengan melakukan penawaran. Barang dagangan yang tersisa masih ada tiga barang, yaitu: Gula, beras dan bensin. Subyek ILH dan HNF pun berteriak seakan mempromosikan sisa barang dagangan yang ada. Subyek SIT yang masih memiliki uang pun membeli barang berupa beras dan bercakap-cakap untuk menanyakan harga barang dan kemudian membayarkan sejumlah uang hingga akhirnya uang yang dimiliki subyek SIT telah habis.

Sembari teman lain melakukan permainan tradisional *pasaran*, subyek DND yang sedari tadi bersikap diam berinisiatif menjadi seorang pengamen. Subyek DND tampak antusias menyanyikan sebuah lagu kemudian meminta uang kepada penjual dan pembeli lain yang diperankan oleh teman-temannya. Teman-teman yang lain pun ikut menjadi pengamen. Semua siswa tampak ceria dan memiliki respon positif terhadap permainan tradisional *pasaran*. Dari modal pengamen kemudian uang yang didapat oleh subyek DND akan digunakan untuk membeli barang yang masih ada dikarenakan uang yang dimiliki sebelumnya telah habis. Sisa barang yang tersedia masih ada dua yakni gula dan bensin, subyek HNF pun menawarkan kembali kepada pembeli. Subyek DND pun akhirnya memilih barang yakni gula dan membayarkan sejumlah harga gula.

Subyek HNF dan ILH pun tampak gembira dikarenakan barang dagangannya laku terjual walaupun masih ada satu barang

yang belum laku, yakni; bensin. Subyek HNF berinisiatif berkata, *“Ayo bensinnya murah, dibeli di beli..”*. Subyek SND yang dalam hal ini masih memiliki uang lima ribu rupiah pun menimpali, *“bensin kok diplastik?”*. Sembari subyek SND memegang bensin. Subyek HNF sebagai penjual pun menjawab, *“tidak apa-apa, ayo dibeli! Murah kok hanya dua puluh ribu”*. Kata subyek HNF. Kemudian subyek SND pun kembali bertanya, *“mahal! bensin segitu dua puluh ribu? Mahal sekali...!lagian, bensin buat apa?”*. Kata subyek SND. Secara langsung subyek HNF pun menjawab, *“bensinnya bisa buat kamu naik motor jalan-jalan”*. Kata subyek HNF disertai gelak tawa guru dan siswa lain.

Subyek SND pun ikut tertawa kemudian menawarkan harga bensin yang semula dua puluh ribu menjadi lima ribu dikarenakan uang yang dimiliki hanya sisa lima ribu. Kemudian tanpa pikir panjang, subyek ILH pun menyetujui dan meminta uang sejumlah lima ribu rupiah. Dan permainan tradisional *pasaran* pun usai. Namun siswa masih ingin memainkan kembali dengan memainkan peran yang berbeda. Permainan pun kembali dilakukan secara bergantian berganti peran hingga barang dagangan dan alat tukar yang digunakan habis.

d. Deskripsi Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir permainan tradisional *pasaran* di pertemuan kedua siklus II, guru mengakhiri permainan tradisional *pasaran*. Guru bersama siswa kembali ke tempat

duduk dengan membentuk lingkaran sambil bercakap-cakap tentang permainan *pasaran* yang telah dilakukan.

Guru meminta siswa untuk mengungkapkan kesan yang siswa rasakan setelah melakukan permainan tradisional *pasaran*. Siswa merasa sangat senang melakukan permainan tradisional *pasaran*, dikarenakan dapat bermain bersama dengan teman, belajar cara menawar dengan penjual, dapat bermain mencari benda-benda di lingkungan sekolah yang digunakan sebagai barang dagangan.

Dan salah satu siswa berinisial SND bercerita bahwa kemarin ia bersama temannya jalan-jalan ke jogja mengendarai sepeda dan langsung menuju malioboro untuk membeli jam tangan, siswa tersebut mengungkapkan bahwa sebelum membeli jam tangan dia menawar barang tersebut. Dia bercerita semula harga jam tangan tersebut sekitar delapan puluh lima ribu rupiah, namun akhirnya dikarenakan siswa tersebut menyukai jam tangan tersebut maka ia memberanikan diri menawar menjadi empat puluh ribu rupiah. Awalnya harga yang ia tawar ditolak oleh penjual namun akhirnya penjual pun memberikan jam tangan tersebut dengan harga yang telah diminta siswa tersebut. Siswa tersebut mengungkapkan bahwa ia sangat senang bisa menawar sekaligus memiliki jam tangan tersebut.

Selain siswa tersebut, siswa yang lain juga mengungkapkan ketertarikan menggunakan uang mainan, ketertarikan menulis

nama benda dan menentukan harga benda yang digunakan sebagai barang melakukan permainan *pasaran* dengan teman. Siswa senang bermain dengan teman yang lain, dan siswa merasa tidak bosan.

Pada tahap ini guru memberikan pujian kepada anak karena telah mampu melakukan permainan tradisional *pasaran* sampai selesai. Dan guru juga memotivasi anak agar mampu menggunakan pembelajaran yang telah dilakukan pada kehidupan sehari-hari. Setelah itu siswa berdoa bersama untuk menyudahi kegiatan permainan yang telah dilakukan. Pada tahap akhir pertemuan kedua ini, guru bersama kolaborator melakukan evaluasi terhadap hasil dan kegiatan permainan tradisional *pasaran* yang telah dilakukan.

Tabel 14. Hasil Unjuk Kerja Siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel dalam Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* Pada pertemuan ke-2 Siklus II

No	Subyek	Aspek yang dinilai												Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan 70% jumlah skor maksimal seluruh aspek)
		Keterampilan berkomunikasi				Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar				Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ANS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
2.	AUL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
3.	DND	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	25	Mencapai
4.	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
5.	ILH	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	29	Mencapai
6.	SND	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
7.	SIT	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	30	Mencapai

Berdasarkan tabel di atas pada aspek keterampilan sosial yang diamati dalam melakukan unjuk kerja permainan tradisional *pasaran* pada pertemuan ke-2 Siklus II sebagai berikut:

1. Pada aspek keterampilan berkomunikasi

Indikator pertama dari aspek keterampilan berkomunikasi: memahami pembicaraan teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 5 anak (dipersentasekan sebesar 71,42%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%) dan tidak ada yang mendapat skor 1. Indikator kedua; memiliki keberanian memulai pembicaraan dengan teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%) dan tidak ada anak yang mendapat skor 1. Indikator ketiga; mampu menjawab pertanyaan guru mengenai permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%) dan tidak ada anak yang mendapat skor 1. Indikator keempat; mampu menjelaskan mengenai permainan tradisional *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan tidak ada anak yang mendapat skor 1.

2. Aspek keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Indikator pertama; mampu memilih peran yang ada dalam permainan tradisional *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 4 anak (57,14%), anak yang mendapat skor 2 ada 3 anak (42,85%), dan tidak ada siswa yang mendapat skor 1. Indikator kedua; mampu

menempatkan diri sesuai peran, anak yang mendapat skor 3 ada 6 anak (85,71%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (14,28%), dan tidak ada anak yang mendapat skor 1. Indikator ketiga mampu mengikuti aturan dalam bermain *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 5 anak (71,42%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%), dan tidak ada anak yang mendapat skor 1. Indikator keempat; mampu bergaul melakukan permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 7 anak (100%), tidak ada anak yang mendapat skor 2 dan skor 1.

3. Aspek keterampilan menjalin hubungan baik dengan orang lain.

Indikator pertama; mampu berinteraksi melakukan permainan *pasaran*, anak yang mendapat skor 3 ada 5 anak (71,42%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (28,57%), dan tidak ada yang mendapat skor 1. Indikator kedua; memberikan sisa uang kembalian, anak yang mendapat skor 3 ada 6 anak (dipersentasekan sebesar 85,71%), anak yang mendapat skor 2 ada 1 anak (dipersentasekan sebesar 14,28%), dan tidak ada anak yang mendapat skor 1. Indikator ketiga; mampu berempati (memposisikan diri menjadi peran teman lain secara bergantian), anak yang mendapat skor 3 ada 5 anak (71,42%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (dipersentasekan sebesar 28,57%) dan tidak ada anak yang mendapat skor 1. Indikator keempat; mampu menghargai teman/orang lain, anak yang mendapat skor 3 ada 5 anak (71,42%), anak yang mendapat skor 2 ada 2 anak (dipersentasekan sebesar 28,57%) dan tidak ada anak yang mendapat skor 1.

Dari data di atas maka dapat diketahui jumlah siswa yang mampu mencapai skor maksimal= 25 dari 70% skor seluruh aspek adalah semua anak, yakni 7 anak. Sehingga jika dihitung persentase dari jumlah siswa yang tuntas yaitu 7 siswa mencapai 100% dari jumlah seluruh anak. Berikut tabel pencapaian KKM unjuk kerja siswa dalam melakukan permainan pada pertemuan kedua siklus II adalah sebagai berikut:

No.	Subjek	Frekuensi	
		Mencapai	Belum mencapai
1	Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel	7 anak	0
Presentase (%)		100	0

Jika dihitung rerata keseluruhan data dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II berdasarkan data diatas, maka total jumlah siswa yang mampu melakukan unjuk kerja tiap aspek pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua yaitu 6 siswa atau 85,71%, didasarkan pada indikator keberhasilan 70% dari total skor maksimal tiap aspek pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II yaitu 50. Untuk lebih jelasnya lihat tabel dibawah ini:

Tabel 15. Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Siswa dalam Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* pada Siklus II

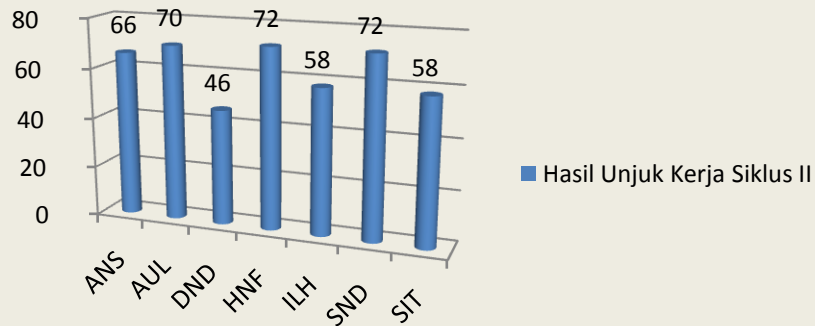
No	Subjek	Aspek																								Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan 70% dari jumlah skor maksimal seluruh aspek)
		Pertemuan I												Pertemuan II													
		Aspek 1				Aspek 2				Aspek 3				Aspek 1				Aspek 2				Aspek 3					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	ANS	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66	Mencapai
2	AUL	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70	Mencapai
3	DND	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	46	Belum
4	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	Mencapai
5	ILH	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	58	Mencapai
6	SND	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	Mencapai
7	SIT	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	58	Mencapai

Berdasarkan hasil pencapaian unjuk kerja siswa dalam melakukan permainan pada siklus II diatas, maka dapat diketahui total siswa yang mampu mencapai skor maksimal seluruh aspek yang telah ditentukan adalah 6 siswa. Sedangkan 1 siswa belum mencapai skor maksimal. Berikut tabel pencapaian KKM unjuk kerja siswa dalam melakukan permainan pada *post-tindakan* siklus II adalah sebagai berikut:

No.	Subjek	Frekuensi	
		Mencapai	Belum mencapai
1	Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel	6 anak	1 anak
Presentase (%)		85,71	14,28

Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Siswa dalam Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* pada Siklus II juga disajikan melalui gambar diagram berikut ini:

Gambar Diagram 8. Hasil Unjuk Kerja Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel dalam Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* pada Siklus II



Keterangan Gambar Diagram:

1. Warna Biru grafik batang menggambarkan skor hasil pencapaian unjuk kerja siswa melakukan permainan pada siklus II.
2. ANS, AUL, DND, HNF, ILH, SND dan SIT adalah nama subyek.
3. Angka-angka di samping kiri yang berderet secara vertikal adalah skor hasil pencapaian unjuk kerja siswa melakukan permainan tradisional *pasaran* pada Siklus II.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan dari hasil pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II, jumlah siswa yang mampu mencapai skor maksimal unjuk kerja siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* berjumlah 6 orang dan 1 orang siswa memperoleh skor dibawah skor maksimal sehingga dikatakan belum mencapai keterampilan sosial yang telah ditentukan.

Namun hal ini jika dipresentasikan dari jumlah siswa yang telah mampu mencapai skor maksimal pada tindakan siklus II sebanyak 6 siswa (85,71%), maka dikatakan telah melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan, yakni 70% dari jumlah anak atau 5 dari 7 anak mampu mencapai aspek keterampilan sosial yang ada. Sehingga dapat dikatakan keterampilan sosial dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional *pasaran*.

b) Observasi

Peneliti bersama guru melakukan pengamatan selama proses berlangsungnya kegiatan permainan tradisional *pasaran* dari awal sampai akhir untuk melihat tindakan-tindakan atau ada perubahan-perubahan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Peneliti bersama guru mengamati aktivitas setiap siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel selama melakukan permainan *pasaran*. Berdasarkan hasil observasi keterampilan sosial siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel dari dua pertemuan pada siklus II disajikan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Pencapaian Pengamatan Keterampilan Sosial Siswa Siklus II

No	Subjek	Aspek																		Jumlah	Keterangan (indikator keberhasilan 70% dari jumlah skor maksimal seluruh aspek
		Pertemuan I									Pertemuan II										
		Aspek 1			Aspek 2			Aspek 3			Aspek 1			Aspek 2			Aspek 3				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	ANS	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	47	Mencapai
2	AUL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	53	Mencapai
3	DND	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	38	Mencapai
4	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	Mencapai
5	ILH	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	39	Mencapai
6	SND	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	Mencapai
7	SIT	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	46	Mencapai

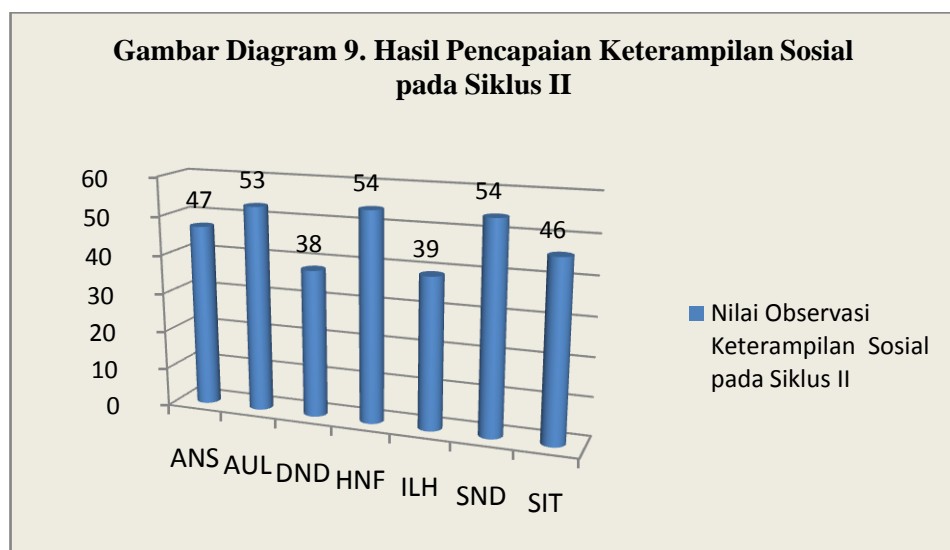
Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa data observasi keterampilan sosial anak pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II dapat dilihat bahwa semua siswa mampu mencapai skor maksimal seluruh aspek yang telah ditentukan. Kemampuan dalam aspek keterampilan sosial dilihat dari keberhasilan siswa mencapai total skor maksimal dari tiap aspek pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II, yaitu apabila mencapai skor maksimal yakni: 38.

Skor maksimal diperoleh dari 70% dari jumlah skor maksimal seluruh aspek dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II. Dari skor maksimal tersebut tercatat semua siswa mampu mencapai skor maksimal yang telah ditentukan. Sehingga dapat dijelaskan bahwa siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel mampu mencapai kriteria keberhasilan keterampilan sosial, dimana anak mampu mencapai 70% dari jumlah skor seluruh aspek. Berikut tabel pencapaian KKM keterampilan sosial siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

No.	Subjek	Frekuensi	
		Mencapai	Belum mencapai
1	Siswa Kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel	7 anak	0
Presentase (%)		100	0

Hasil Pencapaian Pengamatan Keterampilan Sosial Siswa pada Siklus

II juga disajikan melalui gambar diagram berikut ini:



Berdasarkan data tabel dan diagram diatas dapat dijelaskan bahwa data pencapaian keterampilan sosial pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II di atas, dapat dilihat bahwa siswa yang dinyatakan mampu mencapai skor maksimal berjumlah 7 orang anak. Ini berarti seluruh siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel yang berjumlah 7 orang dalam pencapaian skor dari siklus I dan siklus II meningkat. Dikatakan meningkat dilihat dari keberhasilan anak mencapai total skor maksimal, yakni: 57 dari tiap aspek pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II.

Dan dari angka maksimal tersebut tercatat 7 siswa mampu mencapai skor maksimal. 6 Siswa tuntas melebihi skor maksimal. Sedangkan 1 siswa tuntas dengan standar skor maksimal yang telah ditentukan. Dengan demikian total siswa yang mencapai skor maksimal jika dipersentasekan mencapai 100% dari total jumlah seluruh anak (7orang anak) .

Dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa persentase ketuntasan minimal keterampilan sosial siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel telah mencapai kriteria keberhasilan, dimana kriteria keberhasilan keterampilan sosial adalah 70% dari jumlah siswa mampu mencapai indikator yang ada. Dan pada siklus II ini menunjukkan bahwa siswa mampu mencapai indikator yang ada, melebihi 70% dari jumlah siswa yakni mencapai 100%.

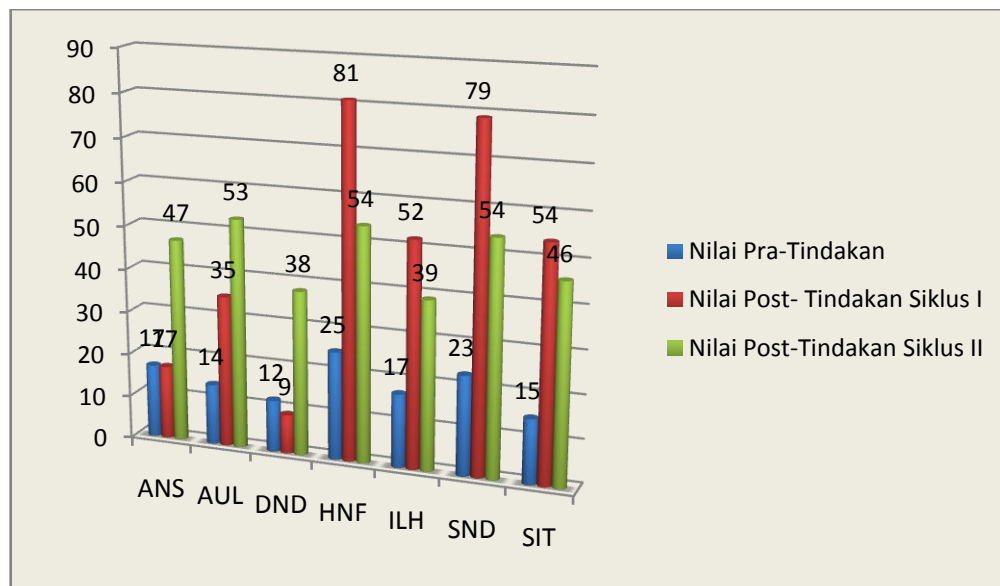
Jika dilihat keseluruhan hasil pencapaian pengamatan keterampilan sosial dan unjuk kerja siswa dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* pada siklus I dan siklus II, hasil pencapaian keterampilan sosial dan unjuk kerja siswa dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* pada siklus I mencapai skor maksimal yang sama mencapai 2 orang siswa (28,57%). Sedangkan pada siklus II hasil pencapaian skor maksimal keterampilan sosial siswa mencapai 7 orang siswa (100%) dan pencapaian skor maksimal unjuk kerja dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* mencapai 6 orang siswa (85,71%).

Dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan pada pencapaian keterampilan sosial siswa dan pencapaian unjuk kerja siswa dalam

melakukan permainan tradisional *pasaran*. Hasil pencapaian keterampilan sosial siswa dari siklus I ke siklus II mencapai sebesar 71,43% dan hasil pencapaian unjuk kerja siswa dalam melakukan permainan tradisional *pasaran* mencapai sebesar 57,14%. Dengan ini dapat dikatakan keterampilan sosial dapat ditingkatkan menggunakan permainan tradisional *pasaran*.

Berikut hasil peningkatan pencapaian keterampilan sosial pada *pra*-tindakan, *post*-tindakan siklus I dan siklus II disajikan melalui gambar diagram dibawah ini:

Gambar Diagram 10. Hasil Peningkatan Pencapaian Keterampilan Sosial Siswa pada *Pra*-Tindakan, *Post* -Tindakan siklus I dan siklus II



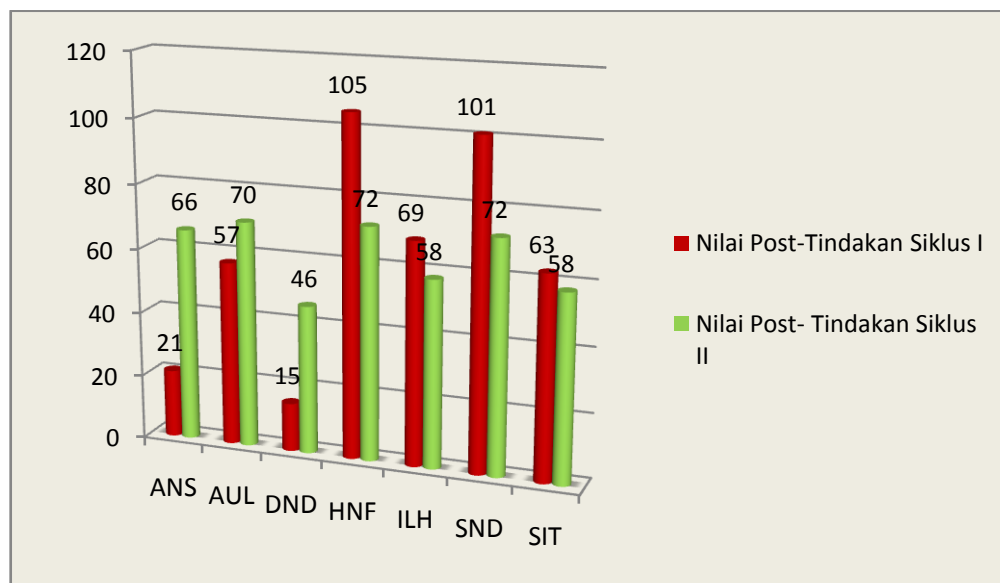
Keterangan Gambar Diagram:

1. Diagram batang warna biru adalah skor pencapaian *Pra*-Tindakan keterampilan sosial siswa.
2. Diagram batang warna merah adalah skor pencapaian *Post*-Tindakan Keterampilan Sosial Siklus I.

3. Diagram batang warna hijau adalah skor pencapaian *Post-Tindakan* Keterampilan Sosial Siklus II.
4. ANS, AUL, DND, HNF, ILH, SND dan SIT adalah nama subyek.
5. Angka-angka sebelah kiri yang berderet secara vertikal adalah skor hasil pencapaian yang diperoleh subyek.

Berikut hasil peningkatan pencapaian unjuk kerja siswa pada *pra-tindakan*, *post-tindakan* siklus I dan siklus II disajikan melalui gambar diagram dibawah ini:

Gambar Diagram 11. Hasil Peningkatan Pencapaian Unjuk Kerja Siswa dalam Melakukan Permainan Tradisional Pasaran *Pra-tindakan*, *Post-Tindakan* siklus I dan siklus II



Keterangan Diagram:

1. Diagram batang warna merah adalah skor pencapaian *Post-Tindakan* Keterampilan Sosial Siklus I.
2. Diagram batang warna hijau adalah skor pencapaian *Post-Tindakan* Keterampilan Sosial Siklus II.
3. ANS, AUL, DND, HNF, ILH, SND dan SIT adalah nama subyek.

4. Angka-angka sebelah kiri yang berderet secara vertikal adalah skor hasil pencapaian yang diperoleh subyek.

c) Refleksi

Refleksi pada siklus II dilakukan oleh guru dan peneliti (kolaborator) untuk mengevaluasi terhadap proses tindakan melakukan permainan tradisional *pasaran* yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi antara peneliti dan guru (kolaborator), diperoleh hasil refleksi setelah siklus II sebagai berikut:

- 1) Keterampilan sosial anak pada siswa tunarungu kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel dengan menggunakan permainan tradisional *pasaran* menjadi lebih meningkat.
- 2) Penggunaan permainan tradisional *pasaran* pada keterampilan sosial mampu meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa, kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan keterampilan menjalin hubungan dengan siswa dengan orang lain.
- 3) Siswa lebih aktif, kreatif dan rekreatif dalam pembelajaran keterampilan sosial dengan melakukan permainan tradisional *pasaran*.
- 4) Siswa lebih mudah memahami pembelajaran keterampilan sosial yang disampaikan oleh guru menggunakan permainan tradisional.
- 5) Siswa menjadi lebih termotivasi dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.

- 6) Permainan tradisional dapat meningkatkan minat belajar yang tekadang siswa cenderung sering merasa bosan.
- 7) Pada siklus II ini peningkatan keterampilan sosial anak sangat baik dibandingkan dengan siklus I dikarenakan evaluasi yang dilakukan guru pada pertemuan setiap siklus selalu ada perbaikan tindakan.

Hasil refleksi yang dilakukan pada siklus II ini bahwasanya keterampilan sosial pada siswa kelas VI SDLB Wiyata Dharma I Tempel telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, hipotesis tindakan pada siklus II adalah keterampilan sosial siswa kelas VI SDLB-B dapat ditingkatkan menggunakan permainan tradisional *pasaran*.

E. Pembahasan

Analisis data dalam penelitian ini terjadi secara interaktif antara peneliti dengan guru baik sebelum, saat dan sesudah penelitian. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti telah melakukan analisis yaitu dalam menentukan rumusan masalah dari berbagai permasalahan yang muncul, kemudian analisis juga dilakukan pada saat pengambilan data kemampuan awal siswa.

Analisis sebelum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permasalahan dan kemampuan anak sehingga dapat dilakukan tindakan penelitian yang tepat. Berdasarkan hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran beserta dampak dari stimulasi yang telah

diberikan kepada anak, menunjukkan bahwa permasalahan yang paling mendominasi yaitu terkait dengan permasalahan keterampilan sosial anak.

Aspek keterampilan sosial meliputi: (1) keterampilan berkomunikasi, (2) keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, dan (3) keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain. Indikator keterampilan sosial dari aspek pertama, terdiri dari indikator; mampu berbicara mengungkapkan sesuatu, membuat kesepakatan dengan teman, memahami pembicaraan teman/orang lain. Indikator dari aspek kedua; menempatkan diri sesuai aturan, mengikuti aturan dengan teman/orang lain, dan bergaul bermain dengan teman. Dan indikator dari aspek ketiga; berinteraksi dengan teman/orang lain di lingkungan sekitar, berempati dan menghargai teman/orang lain.

Hasil observasi keterampilan sosial sebelum dilaksanakan tindakan, pada penjelasan diawal menunjukkan bahwa dari aspek keterampilan berkomunikasi pada indikator pertama; berbicara mengungkapkan sesuatu, 2 orang anak mampu dengan sendirinya tanpa bantuan guru (dipersentasekan sebesar 28,57), 3 orang anak dapat berbicara mengungkapkan sesuatu dengan bantuan guru (42,85), dan 2 orang anak belum mampu dan masih dengan bantuan guru (28.57). Indikator kedua; membuat aturan bermain dengan teman, 1 anak mampu membuat aturan dengan sendirinya tanpa bantuan guru (14,28), 3 anak dapat membuat aturan dengan bantuan guru (42,85), dan 3 anak belum mampu dan masih dengan bantuan guru sebesar (42,85). Indikator ketiga; mampu memahami pembicaraan orang lain, 3 anak mampu memahami

dengan sendirinya (42,85), 2 anak dapat memahami pembicaraan orang lain dengan bantuan guru (28,57), dan 2 anak belum mampu memahami pembicaraan orang lain dan masih dengan bantuan guru (28,57).

Dari aspek keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, pada indikator pertama; menempatkan diri sesuai aturan yang telah ditentukan, 4 anak dapat menempatkan diri sesuai aturan namun dengan bantuan guru (57,14) dan 3 anak belum mampu dan masih dengan bantuan guru (42,85), indikator kedua; mengikuti aturan dengan orang lain, 3 anak dapat mengikuti aturan namun dengan bantuan guru (42,85), 4 anak belum mampu mengikuti aturan dan masih dengan bantuan guru (57,14). Dan indikator ketiga; bergaul bermain dengan teman, 3 anak mampu bermain bersama teman dengan sendirinya (42,85), 3 anak dapat bermain dengan teman namun dengan bantuan guru (42,85), dan 1 anak belum mampu bermain dan masih dengan bantuan guru (14,28).

Dari aspek keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain pada indikator pertama; berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitar, 3 anak mampu berinteraksi dengan teman maupun orang lain dengan sendirinya (42,85%), 4 anak dapat berinteraksi dengan teman namun dengan bantuan guru (57,14%). Indikator kedua; berempati, 2 anak mampu berempati memposisikan diri menjadi teman yang lain dengan sendirinya (28,57%), 3 anak dapat menunjukkan empati kepada teman dengan bantuan guru (42,85%), dan 2 anak belum mampu berempati dan masih dengan bantuan guru (28,57%). Indikator ketiga; menghargai orang lain, 1 orang anak mampu menunjukkan sikap menghargai sesama teman

maupun orang lain dengan sendirinya (14,28%), sedangkan 5 anak dapat menunjukkan sikap menghargai namun dengan arahan guru (71,42%) dan 1 anak belum menunjukkan sikap menghargai dan masih perlu arahan dari guru (14,28%).

Dari data tersebut jika ditotal jumlah skor maksimal yang mampu dicapai oleh anak dapat dijelaskan bahwa anak yang mampu mencapai skor maksimal pada *pra*-tindakan berjumlah 2 anak atau dipersentasekan sebesar 28,57%. Presentase tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak belum maksimal dikarenakan 70% dari jumlah anak atau 5 dari 7 orang anak belum mampu mencapai skor maksimal aspek keterampilan sosial yang ada. Sehingga dengan mengacu pada data tersebut, keterampilan sosial yang dimiliki anak masih perlu ditingkatkan. Rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak dikarenakan pada proses pembelajaran masih bersifat individual kurang terpusat pada anak.

Melihat hal tersebut maka dibutuhkan suatu metode atau teknik yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami dan terlibat secara langsung pengalaman yang memungkinkan anak membangun nilai-nilai sosial dalam diri anak sehingga pada akhirnya dapat diaplikasikan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui teknik permainan tradisional *pasaran*, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran sudah tidak membedakan antara bermain dan belajar, permainan tradisional *pasaran* mampu menjadikan siswa menjadi pembelajar aktif, dan mampu menstimulasi perkembangan siswa serta

membantu anak membangun nilai-nilai pengetahuan sosialnya sendiri dengan cara terlibat secara langsung pengalaman melalui permainan tradisional *pasaran* tersebut.

Melalui permainan tradisional *pasaran*, siswa dapat mengadakan komunikasi dan interaksi sosial dengan orang lain, mematuhi aturan, belajar untuk saling menghargai dan berempati terhadap teman/orang lain. Dikuatkan oleh Ach Saifullah (2005:160) dan menurut *George H. Mead* (1934) yang dikutip oleh Sukirman Dharmamulya, dkk (2005:21) mengemukakan permainan tradisional *pasaran* merupakan permainan jual beli yang biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan media yang didapat dari lingkungan sekitar. Melalui permainan tradisional *pasaran* ini anak-anak akan dapat membayangkan dirinya berada dalam suatu peran dan dengan demikian dia akan membangun karakter dan kehidupan sosial dikemudian hari.

Permainan tradisional *pasaran* ini sesuai dengan pendidikan yang dibutuhkan oleh anak tunarungu, dimana anak tunarungu memiliki hambatan pada alat pendengaran dan komunikasi sehingga menyebabkan kurangnya informasi yang diperoleh oleh anak. Namun disisi lain, walaupun memiliki keterbatasan pada pendengaran, anak tunarungu menjadi lebih mengandalkan penglihatannya, dan anak tunarungu akan lebih memahami dengan menggunakan visualisasi benda nyata daripada benda bersifat abstrak.

Untuk itu, permainan tradisional *pasaran* sangat tepat digunakan sebagai teknik pembelajaran keterampilan sosial bagi siswa tunarungu

dikarenakan permainan tradisional *pasaran* ini lebih menggunakan media/sarana permainan yang memanfaatkan benda-benda nyata yang didapat dari lingkungan sekitar, seperti; kerikil kecil yang dimisalkan sebagai beras, pasir sebagai gula, air perasan bunga sebagai minyak goreng, daun-daunan sebagai sayur-sayuran, biji-bijian sebagai kacang-kacangan dan lain-lain.

Permainan tradisional *pasaran* memberikan nuansa baru terhadap pembelajaran anak, juga mampu menjadikan anak memiliki pengalaman bermain bervariasi yang akan mampu membantu anak mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan di kehidupan sehari-harinya. Selama proses penelitian, peneliti juga melakukan analisis terhadap data yang diperoleh. Sebelum, selama dan sesudah penelitian, peneliti bersama guru juga selalu berdiskusi tentang berbagai hal yang berhubungan dengan penelitian untuk melakukan analisis.

Penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional *pasaran* dalam proses kegiatan permainan dilaksanakan dalam 2 siklus. Dan pada siklus I terdiri dari 3 pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Dari kegiatan permainan tradisional *pasaran* yang dilakukan, siswa terlihat menikmati permainan pada siklus II. Hal itu dikarenakan siswa merasa tidak mengalami kesulitan pada saat melakukan permainan tradisional *pasaran*. Dan siswa terlihat mampu berimajinasi memainkan peran, baik peran pembeli maupun peran penjual. Siswa mampu bercakap-cakap sesuai dengan imajinasinya secara bebas

dan spontan dengan peran yang dimainkan. Sehingga siswa mampu mendapatkan pengalaman bermain *pasaran* yang telah dilakukan.

Secara umum guru dan peneliti (kolaborator) melaksanakan kegiatan permainan tradisional *pasaran* sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran yang disusun oleh peneliti. Pada setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan guru terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai perbaikan pada siklus selanjutnya. Penelitian ini dihentikan pada pertemuan kedua siklus II dikarenakan pada pertemuan kedua siklus II hasil pencapaian siswa sudah sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini.

Setelah data yang diperoleh dikumpulkan dan diolah maka data tersebut disajikan dan dapat ditarik kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi serta refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I dan siklus II diperoleh peningkatan pada setiap pertemuan disetiap siklus yang diamati. Peningkatan jumlah anak yang mempunyai keterampilan sosial pada setiap siklusnya berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa jumlah anak yang memiliki keterampilan sosial mengalami peningkatan. Peningkatan dan perubahan dari sebelum tindakan, tindakan siklus I sampai dengan siklus II terlihat peningkatan pada setiap indikator keterampilan sosial disetiap siklusnya.

Dengan meningkatnya jumlah anak yang memiliki keterampilan sosial pada setiap siklus berarti tingkat ketercapaian tujuan semakin baik dari setiap siklusnya.

Dari informasi di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I sudah menunjukkan peningkatan siswa disetiap aspek keterampilan sosial dibandingkan dengan kemampuan awal siswa sebelum ada tindakan yang dilakukan, namun jika dilihat berdasarkan indikator keberhasilan yakni 70% dari jumlah anak (kurang lebih 5 anak dari 7 anak) memiliki keterampilan sosial. Jumlah anak yang mencapai skor maksimal aspek keterampilan sosial berjumlah 2 orang (sebesar 28,57%). Maka dari data siklus I belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan sehingga dilakukan perbaikan-perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Rendahnya keterampilan sosial anak dikarenakan selama ini anak belum pernah mendapatkan kegiatan permainan berupa bermain tradisional *pasaran* yang didalamnya anak harus berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak lain, mematuhi aturan yang telah ditentukan, berempati, dan menghargai teman/orang lain. Dengan demikian pembiasaan penyajian aktivitas permainan yang mengandung nilai-nilai sosial merupakan hal yang sangat penting dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang distimulasikan melalui kegiatan permainan tradisional *pasaran* pada siklus II telah membawa perubahan-perubahan diantaranya meningkatnya anak yang memiliki keterampilan sosial dibandingkan dengan hasil pelaksanaan siklus I yaitu peningkatan terlihat pada indikator dari setiap aspek keterampilan sosial yang ada. Anak yang mampu mencapai skor maksimal

tiap aspek berjumlah 7 orang anak (100%). Dari indikator keberhasilan 70% dari jumlah anak atau 5 dari 7 anak memiliki keterampilan sosial. Dan itu berarti dari data hasil pencapaian siswa pada siklus II, semua anak mampu mencapai indikator keberhasilan bahkan melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Dari informasi di atas dapat dikatakan bahwa pencapaian keterampilan sosial yang dimiliki anak pada siklus II sudah mencapai target keberhasilan yang diharapkan peneliti, sebagaimana tertera dalam indikator keberhasilan. Perkembangan keterampilan sosial anak yang terjadi merupakan proses penyesuaian diri anak terhadap lingkungan sekitar baik dengan teman maupun guru. Selain itu anak-anak juga menyesuaikan terhadap aturan dan pengalaman yang baru agar dapat berkegiatan dengan baik dan diterima oleh teman bermainnya maupun orang lain. Hal ini merupakan proses belajar anak terhadap lingkungan sekitar agar dapat diterima lingkungannya.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang distimulasikan melalui permainan tradisional *pasaran* dari siklus I sampai siklus II ternyata telah membawa perubahan-perubahan seperti yang telah diharapkan, diantaranya meningkatnya anak yang memiliki keterampilan sosial. Peningkatan anak yang memiliki keterampilan sosial tersebut menjadi bukti bahwa ternyata kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional *pasaran* menjadi salah satu kegiatan yang efektif.

Hal ini dibuktikan dengan terjadi perubahan-perubahan. Perubahan terjadi secara bertahap mulai dari anak kurang mampu bahkan tidak mau berkomunikasi berbicara mengungkapkan sesuatu, kemudian anak dapat berbicara dengan arahan guru dan akhirnya mampu berbicara dengan sendirinya tanpa bantuan guru dengan menggunakan oral/isyarat, walaupun yang diungkapkan terkadang kurang jelas namun setidaknya anak mampu mengkomunikasikan sesuatu dengan sendirinya. Dan anak yang belum mampu bahkan tidak mau membuat aturan dengan orang lain kemudian anak mampu membuat aturan dengan arahan guru hingga dengan sendirinya tanpa arahan guru. Dari anak yang belum mampu memahami pembicaraan teman/orang lain hingga anak mampu memahami pembicaraan orang lain tanpa bantuan guru. Dari anak kurang mampu mengikuti aturan yang telah dibuat dengan teman hingga anak mampu menempatkan diri dan mengikuti aturan dengan sendirinya, dari anak kurang mampu berinteraksi dengan orang lain di sekitar hingga anak mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar dengan sendirinya tanpa arahan guru. Dan dari anak yang belum mampu berempati dan menghargai teman/orang lain hingga anak mampu berempati dan menghargai tanpa arahan guru dan tanpa diminta.

Pencapaian keberhasilan dalam siklus II ini tidak lepas dari upaya yang telah guru lakukan diantaranya yaitu mengadakan persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan dalam bermain tradisional *pasaran* yaitu: (1) guru menyiapkan media untuk bermain tradisional *pasaran*, (2) guru menjelaskan secara rinci teknik

bermain *pasaran*, (3) guru mendemonstrasikan permainan tradisional *pasaran* baik saat bertransaksi dan tawar-menawar dihadapan siswa dibantu oleh peneliti (kolaborator), (4) guru memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang akan dimainkan, dan guru memberikan umpan balik terhadap performansi anak, (5) guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan tradisional *pasaran*, (6) guru meminta anak bergantian dalam bertransaksi melakukan permainan tradisional *pasaran*.

Upaya yang dilakukan guru dan peneliti (kolaborator) adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial anak baik pada aspek keterampilan berkomunikasi, keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain. Guru dan peneliti (kolaborator) menyajikan kegiatan permainan tradisional *pasaran* yang mampu meningkatkan indikator keterampilan sosial siswa hingga menjadikan anak sebagai pembelajar aktif dan menyenangkan bagi anak.

Dalam tindakan penelitian melalui permainan tradisional *pasaran* ini terdapat beberapa permasalahan yang dapat menghambat ketercapaian peningkatan keterampilan sosial anak. Permasalahan tersebut terjadi pada anak yang tidak suka berbaur dengan teman yang lain dan kurang percaya diri. Perlu adanya dukungan dari berbagai pihak yang ada di lingkungan anak untuk membantu dan memotivasi agar anak tetap berkembang.

Hal ini diperkuat dengan aspek yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial menurut *Davis dan Forsythe* (Mu'tadin 2006) dalam

Ksatria (2011) yaitu: (1) Keluarga, keluarga merupakan tempat utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak yang dibesarkan dari keluarga tidak harmonis dimana anak tidak mendapat kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya. Hal yang terpenting bagi orang tua adalah menciptakan suasana yang demokratis di dalam keluarga sehingga anak dapat menjalin komunikasi yang baik. (2) Lingkungan, sejak dini anak harus sudah dikenalkan dengan lingkungan, baik lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas tidak hanya terdiri dari orang tua ataupun saudaranya saja. (3) Kepribadian, secara umum penampilan tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya. Dalam hal ini sangatlah penting bagi anak untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Disinilah pentingnya orang tua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan. (4) Meningkatkan kemampuan penyesuaian diri, Sejak awal anak diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri (kelebihan dan kekurangannya) agar ia mampu mengendalikan dirinya sehingga dapat bereaksi secara wajar dan normatif. Maka tugas orang tua/pendidik adalah membekali diri anak dengan mebiasakannya untuk menerima dirinya, menerima orang lain, tahu dan

mau mengakui kesalahannya. Dengan cara ini anak tidak akan terkejut menerima kritik atau umpan balik dari orang lain, mudah membaur dalam lingkungan dan memiliki solidaritas tinggi sehingga mudah diterima oleh orang lain disekitarnya.

Dari beberapa paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa tunarungu kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel melalui permainan tradisional *pasaran*. Permainan tradisional *pasaran* mampu mendorong anak untuk mengenal nilai-nilai sosial, diantaranya; (1) nilai kemandirian, yaitu kemampuan anak dengan sendirinya menentukan peran yang akan dimainkan bersama teman yang lain, (2) nilai kepercayaan diri, yaitu anak mampu menunjukkan keberanian berinteraksi dengan teman yang lain pada saat melakukan transaksi membeli maupun menawar barang, (3) nilai kebersamaan, yang dimana siswa mampu melakukan permainan *pasaran* secara bersama-sama, (4) nilai kerukunan, yaitu: siswa mampu melakukan transaksi jual beli secara bergantian dengan teman yang lain, (5) Nilai empati, yaitu siswa mampu memposisikan diri menjadi peran teman yang lain, (6) Nilai toleransi, yaitu anak mampu menghargai sesama teman dan orang lain.

Dengan kegiatan bermain *pasaran* tersebut banyak pengalaman yang diperoleh oleh siswa. Selain dapat mendekatkan anak-anak dengan alam lingkungan sekitar, dapat mengembangkan daya imajinasi anak secara bebas dan spontan, dapat mengembangkan kemampuan interaksi siswa juga tercipta suasana bermain yang kreatif, aktif dan menyenangkan dan

tidak terpaksa sehingga siswa termotivasi belajar melakukan kegiatan permainan yang diberikan oleh guru dengan rasa senang dan percaya diri. Kepercayaan yang diberikan kepada anak dapat memberikan pengaruh terhadap kepercayaan diri yang baik sehingga anak mampu menguasai keterampilan sosial yang diharapkan, yang pada akhirnya potensi anak dapat berkembang dengan baik. Sehingga hasil pembelajaran keterampilan sosial siswa meningkat.

Jadi keterampilan sosial anak tunarungu kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional *pasaran*.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini memiliki keterbatasan yaitu peningkatan keterampilan sosial siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel hanya dilihat dari penggunaan permainan tradisional *pasaran* atau alat mainannya saja, padahal faktor lain juga berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Keterampilan sosial terbukti dapat ditingkatkan menggunakan Permainan Tradisional *Pasaran* pada siswa tunarungu kelas VI SDLB-B Wiyata Dharma I Tempel. Sebelum melakukan kegiatan permainan tradisional *pasaran*, keterampilan sosial yang dimiliki siswa tunarungu masih rendah. Penggunaan permainan tradisional *pasaran* dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat secara langsung di dalamnya, sehingga menjadikan siswa lebih antusias dan termotivasi dalam kegiatan permainan yang diberikan. Berdasarkan hasil rekapitulasi skor rata-rata observasi keterampilan sosial siswa persiklus, maka persentase hasil yang diperoleh dalam kegiatan melakukan permainan tradisional *pasaran* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada siklus I sebanyak 2 anak (28,57%), dan meningkat sebanyak 7 anak (100%) pada siklus II atau seluruh siswa mencapai skor maksimal bahkan melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Peningkatan ini terjadi karena di siklus II, siswa tidak mengalami kesulitan. Siswa menentukan sendiri aturan permainan sesuai imajinasinya dan lebih banyak aktif melakukan permainan, dibandingkan dengan siklus I dimana siswa mengalami kesulitan dan melakukan permainan masih dengan arahan guru, sehingga tiap aspek keterampilan sosial yang dilakukan kurang optimal. Di siklus II, imajinasi dan ekspresi siswa dalam melakukan permainan *pasaran* lebih terlihat. Siswa mampu melakukan tiap aspek keterampilan sosial yang ada.

Siswa juga mulai mampu mengaplikasikan permainan yang telah dilakukan dalam kehidupan sehari-harinya.

B. Saran

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

1. Bagi Kepala Sekolah

Program kegiatan pembelajaran keterampilan sosial lebih ditingkatkan lagi dengan menggunakan teknik permainan yang lebih bervariasi salah satunya dengan permainan tradisional *pasaran* sehingga keterampilan sosial anak berkembang secara optimal.

2. Bagi Guru

Penggunaan permainan tradisional *pasaran* terhadap peningkatan keterampilan sosial dilakukan secara berkesinambungan supaya kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penggunaan permainan tradisional *pasaran* dapat menjadi referensi yang menarik untuk dijadikan bahan penelitian dalam meningkatkan aspek perkembangan anak selain aspek keterampilan sosial, salah satunya yakni meningkatkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ach Saifullah & Nine Adien Maulana. (2005). *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Andi Yudha Asfandiyar. (2009). *Kenapa Guru Harus Kreatif?*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Anwar. (2006). *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education) Konsep dan Aplikasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Christine Sujana, S. Pd. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: Penerbit Macana Jaya Cemerlang.
- Dharmamulya, Sukirman. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Efendi, Mohammad. (2006). *Pengantar psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Enok Maryani. (2009). *Pengembangan Keterampilan Sosial Melalui Pembelajaran Geografi*. Diakses dari [social_skill_geog_1.pdf](#), pada tanggal 22 Februari 2013, jam 03.43 WIB.
- Geniofarm. (2010). *Mengasuh dan Mesukseskan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Garailmu.
- H.E, Mulyasa. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Harjaningrum, Agnes Tri. (2007). *Peranan orang tua dan praktisi dalam membantu tumbuh kembang anak berbakat melalui pemahaman teori dan tren pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Hendra Surya. (2006). *Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Husna, A. M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas ketangkasan dan Keakraban*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Keen, Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Ksatria. (2011). *Factor-Faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial*. Diakses dari <http://id.shvoong.com/social-sciences/education>. pada tanggal 11 Juli 2014, jam 10.00 WIB.
- Mahdi Anshari. (2012). *Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Tunarungu kelas taman I di SLB B Karnnamanohara*. Skripsi. FIP UNY.

- May Lwin, dkk. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. (Alih Bahasa: Christine Sujana, S. Pd.). Jakarta: PT. Macana Jaya Cemerlang.
- Mega Iswari. (2007). *Kecakapan Hidup bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Murni Winarsih. (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu Dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Mustaqim. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar.
- Nandang Budiman. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Dini Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan
- Permanarian Somad & Tati Hernawati. (1995). *Orthopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Depdikbud.
- Purwandari, (2005). Pengembangan Kecakapan Hidup Anak Tunalaras Melalui Permainan Semu Di Sekolah Luar Biasa Daerah Istimewa Yogyakarta. *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sarwono, Jonathan. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Riduwan, (2006). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Somantri, Sutjihati. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suharsimi, Arikunto. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparno. (2005). Aktualisasi Kecakapan Sosial untuk Anak Tunarungu dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Khusus* Vol.1 (Nomor 2). Hlm. 49-61.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Terry L. Shepherd. (2010). *Working with Students with Emotional and Behavior Disorders*. United States of America: Pearson Education, Inc.
- Tim Penyusun. (2000). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wardani, IG.A.K. dkk. (2007). *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.

SURAT PERIJINAN 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)



Certificate No. QSC 00687

No. : 7883/UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

13 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 : Hapsari Puspa Rini
NIM : 09103244030
Prodi/Jurusan : PLB/PLB
Alamat : Karangwaru Lor TR II/129 RT 03 RW 01

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SLB B Wiyata
Subyek : Anak tunarungu kelas VI
Obyek : Keterampilan sosial
Waktu : Desember 2013 - Februari 2014
Judul : Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunarungu Kelas VI SDLB Melalui Permainan Tradisional Pasaran di SLB B Wiyata Dharma I Tempel

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 0014

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 / V / 8510 / 12 / 2013

Membaca Surat : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 7883/UN.34.11.PL/2013
Tanggal : 13 Desember 2013 Perihal : Izin Penelitian
Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2008 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

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

Nama : HAPSARI PUSPA RINI NIP/NIM : 09103244030
Alamat : Jl. Kolombo No 1 Yogyakarta
Judul : PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNARUNGU KELAS VI SDLB MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN DI SLB B WIYATA DHARMA 1 TEMPEL
Lokasi : KABUPATEN SLEMAN
Waktu : 16 Desember 2013 s/d 16 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 : gdbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan naskah cetakan asli yang sudah di sahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website : gdbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 16 Desember 2013

An. Sekretaris Daerah
Asisten Perencanaan dan Pengembangan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Henday Setiawan, SH.
NIP. 19560428198503 2 003

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
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 17 Desember 2013

Nomor : 070 /Kesbang/2 /a /2013
Hal : Rekomendasi
Penelitian
Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

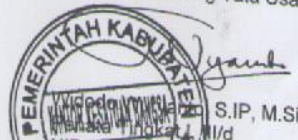
Memperhatikan surat :
Dari : Ka. Biro Adm. Pembangunan Setda DIY
Nomor : 070/Reg/V/8510/12/2013
Tanggal : 16 Desember 2013
Perihal : Surat Keterangan Ijin

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul " **PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNARUNGU KELAS VI SDLB MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN DI SLB B WIYATA DHARMA 1 TEMPEL** " kepada:

Nama : Hapsari Puspa Rini
Alamat Rumah : Karangwaru lor TR 11/129 RT.03 RW.01 Yk
No. Telepon : 08179428934
Universitas / Fakultas : Univ. Negeri Yogyakarta / Ilmu Pendidikan
NIM : 09103244030
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Karangmalang, Yogyakarta
Lokasi Penelitian : Kab. Sleman
Waktu : 17 Desember 2013 s/d 17 Maret 2014

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah ijin penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

an. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa
ub. Kepala Subbag Tata Usaha





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 3608 / 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/210/2013
Hal : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 17 Desember 2013

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : HAPSARI PUSPA RINI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09103244030
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Karangwaru Lor TR 11/129 RT 03 RW 01 Yogyakarta
No. Telp / HP : 08179428934
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENINGKATAN KETRAMPILAN SOSIAL ANAK TUNARUNGU KELAS VI
SDLB MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN DI SLB B WIYATA
DHARMA 1 TEMPEL**
Lokasi : SLB B Wiyata Dharma 1 Tempel, Sleman
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 17 Desember 2013 s/d 17 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.

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Tempel
5. Ka. SLB B Wiyata Dharma 1 Tempel, Sleman
6. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan-UNY
7. Yang Bersangkutan

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 17 Desember 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.
Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi
BADAN PERENCANAAN
PEMBANGUNAN DAERAH
Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, MM
Pembina IV/1



LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL WIYATA DHARMA SLEMAN
SLB WIYATA DHARMA I SLEMAN

Alamat : Jl. Magelang Km 17 Margorejo Tempel Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta 55552

Email: sibwdone@gmail.com

Telp. (0274) 4363056

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 92/SLB WDI/I/2014

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Bambang Sumantri, S.Pd
NIP : 19570116 198303 1 003
Pangkat Golongan Ruang : Pembina IV a
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan sungguh-sungguh menerangkan bahwa :

Nama : Hapsari Puspa Rini
NIM : 09103244030
Universitas : UNY

Telah melaksanakan penelitian di SLB Wiyata Dharma I Tempel guna menyelesaikan Skripsi dengan judul "Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunarungu Kelas VI SDLB Melalui Permainan Tradisional *Pasaran* di SLB B Wiyata Dharma I Tempel" yang berlangsung mulai tanggal 06 sampai 30 Januari 2014.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Sleman, 28 Januari 2014
Kepala Sekolah

Bambang Sumantri, S.Pd
NIP. 19570116 198303 1 003

LAMPIRAN 2.

INSTRUMEN PENELITIAN

Kisi-kisi Instrument Observasi Keterampilan Sosial Anak

No.	Aspek yang di amati	Indikator	Jumlah item
1.	Keterampilan berkomunikasi	a) Mampu berkomunikasi dengan mengungkapkan ekspresi perasaan secara sederhana. b) Mampu berkompromi untuk membuat aturan dan kesepakatan. c) Mampu memahami pembicaraan teman/orang lain.	3
2.	Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar	a) Mampu menyesuaikan diri, yaitu mampu menempatkan diri sesuai aturan permainan di lingkungan sekitar baik dengan teman /orang lain. b) Mampu mengikuti aturan/norma yang berlaku dalam permainan. c) Mampu bergaul, yaitu anak mampu bermain dengan teman/orang lain sesuai aturan yang berlaku.	3
3.	Keterampilan menjalin hubungan dgn orang lain	a) Mampu berinteraksi dengan teman/orang lain di lingkungan sekitarnya. b) Mampu berempati, yaitu mampu memposisikan diri pada keadaan yang dialami oleh teman/orang lain. c) Mampu menghargai teman/orang lain.	3

Rubrik Penilaian Lembar Observasi Keterampilan Sosial Anak

Variabel	Sub variabel	Indikator	Skor	Keterangan
Meningkatkan keterampilan sosial anak tunarungu melalui permainan tradisional <i>pasaran</i>	Keterampilan berkomunikasi	Mengungkapkan perasaan sederhana dengan teman/orang lain	3	Anak mampu berbicara mengungkapkan sesuatu dan dimengerti oleh orang teman/orang lain.
			2	Anak dapat berbicara mengungkapkan sesuatu namun tidak dimengerti oleh teman/orang lain.
			1	Anak tidak dapat berbicara mengungkapkan sesuatu dan tidak dapat dimengerti oleh teman/orang lain.
		Membuat aturan kesepakatan dengan teman/orang lain	3	Anak mampu membuat aturan kesepakatan dengan teman dan terjadi komunikasi diantara keduanya.
			2	Anak dapat membuat aturan kesepakatan dengan teman namun tidak terjadi komunikasi diantara keduanya.
			1	Anak tidak mampu membuat aturan kesepakatan dengan teman dan tidak terjadi komunikasi diantara keduanya.
		Memahami pembicaraan teman/orang lain	3	Anak mampu memahami pembicaraan teman/orang lain dan terjadi interaksi antara satu dengan yang lain.
			2	Anak mengerti pembicaraan teman/orang lain tetapi tidak merespon/ tidak terjadi interaksi diantara keduanya.
			1	Anak tidak memahami pembicaraan teman/orang lain dan tidak terjadi interaksi antara keduanya

	Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar	Menempatkan diri sesuai norma/ aturan di lingkungan sekitar baik dengan teman /orang lain.	3	Anak mampu menempatkan diri sesuai norma/ aturan dengan teman dan terjadi komunikasi antara satu dengan yang lain.
			2	Anak dapat menempatkan diri sesuai norma/aturan namun tidak terjadi komunikasi diantara keduanya.
			1	Anak tidak mampu menempatkan diri sesuai norma/aturan dengan teman dan tidak terjadi komunikasi antara keduanya.
		Mengikuti aturan/norma yang berlaku	3	Anak mampu mengikuti aturan yang ada dengan teman dan terjadi interaksi diantara satu dengan yang lain.
			2	Anak dapat mengikuti aturan yang ada namun tidak terjadi interaksi diantara keduanya.
			1	Anak tidak dapat mengikuti aturan dan tidak terjadi interaksi diantara keduanya.
		Bergaul dan bermain dengan teman/orang lain sesuai aturan yang berlaku.	3	Anak mampu bermain dengan teman dan terjadi interaksi satu dengan yang lain.
			2	Anak dapat bermain dengan teman namun tidak terjadi interaksi diantara keduanya.
			1	Anak tidak dapat bergaul/bermain dengan teman dan tidak terjadi interaksi diantara keduanya
	Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain	Berinteraksi dengan teman / orang lain di lingkungan sekitarnya	3	Anak mampu berinteraksi dengan teman dan terjadi komunikasi diantara keduanya.
			2	Anak dapat berinteraksi dengan teman namun tidak terjadi komunikasi diantara keduanya
			1	Anak tidak dapat berinteraksi dengan teman dan tidak terjadi komunikasi diantara keduanya.
		Memposisikan diri pada keadaan yang dialami oleh teman/orang lain (empati)	3	Anak mampu berempati memposisikan diri menjadi orang lain sehingga dapat merasakan apa yang sedang dirasakan orang lain dan terjadi interaksi diantara keduanya.
			2	Anak dapat berempati memposisikan diri menjadi orang lain dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain namun tidak terjadi interaksi diantara keduanya.
			1	Anak tidak dapat berempati memposisikan diri merasakan menjadi orang lain dan tidak terjadi interaksi diantara keduanya.
		Menghargai teman/orang lain	3	Anak mampu menghargai teman dan terjadi komunikasi satu dengan yang lain.
			2	Anak dapat menghargai teman namun tidak terjadi komunikasi diantara keduanya
			1	Anak tidak dapat menghargai teman dan tidak terjadi komunikasi diantara keduanya

PEDOMAN OBSERVASI

Lembar Instrumen Observasi Keterampilan Sosial Anak

Hari/Tanggal :

Waktu :

Nama :

Observer :

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor

Skor 1 apabila siswa tidak mampu melakukan tindakan

Skor 2 apabila siswa melakukan tindakan dengan bantuan guru

Skor 3 apabila siswa mampu melakukan tindakan dengan benar

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Skor		
			1	2	3
1.	Keterampilan berkomunikasi	Mengungkapkan perasaan sederhana dengan teman/orang lain			
2.		Membuat aturan kesepakatan dalam bermain dengan teman maupun orang lain			
3.		Memahami pembicaraan teman/orang lain			
4.	Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar	Menempatkan diri sesuai norma (aturan) di lingkungan sekitar baik dengan teman/orang lain			
5.		Mengikuti aturan/norma yang berlaku dengan teman maupun orang lain			
6.		Bergaul dan bermain dengan teman maupun orang lain			
7.	Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain	Berinteraksi dengan teman dan orang lain di lingkungan sekitarnya			
8.		Memposisikan diri pada keadaan yang dialami oleh teman/orang lain (empati)			
9.		Menghargai teman/orang lain			

Kisi-kisi Observasi Penilaian Permainan Tradisional *Pasaran*

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah item
A.	Ciri khas Permainan Tradisional		
1.	Rekreatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif, semangat, ceria dan memiliki respon positif terhadap permainan 	1
2.	Kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat bekerjasama, bermain bersama, empati, tolong menolong dan memiliki tanggung jawab dan solidaritas terhadap permainan 	1
3.	Imajinatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berimajinasi dan berfantasi dengan bebas dan spontan sesuai peran yang dimainkan dalam permainan 	1
4.	Ekonomis	<ul style="list-style-type: none"> Siswa antusias memanfaatkan kebutuhan permainan dari alam/ lingkungan sekitar. 	
B.	Syarat bermain tradisional <i>pasaran</i>		
5.	Jumlah pemain	<ul style="list-style-type: none"> Pemain dalam permainan <i>pasaran</i> terdiri dari dua orang atau lebih 	1
6.	Penentuan topik/lakon yang akan didramatisasikan	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan adegan yang harus dilakukan oleh peran penjual dan pembeli Siswa melakonkan peran dalam bermain <i>pasaran</i> menurut imajinasinya. Adanya komunikasi antar pemain <i>pasaran</i> dalam melakoni peran yang dimainkan. 	3
7.	Pembagian peran	<ul style="list-style-type: none"> Pembagian peran dalam permainan <i>pasaran</i> ada sebagai penjual dan pembeli Membagi peran bermain <i>pasaran</i> pada setiap siswa Siswa memilih peran dengan sendirinya Memberi kesempatan pada anak untuk bergantian peran penjual maupun pembeli 	4
8.	Pemahaman dan penghayatan peran	<ul style="list-style-type: none"> Memahami perasaan orang lain dengan menghayati layaknya perilaku tokoh peran yang mainkannya. Mampu menghayati peran dengan menjwai sikap peran yang dilakonkannya Menghayati dan memahami lakon berbagai peran secara bergantian 	3
9.	Pemilihan tempat bermain (<i>setting</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Kenyamanan tempat bermain Tempat bermain <i>pasaran</i> yang memadai Adanya komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam menentukan tempat bermain <i>pasaran</i> Penyesuaian diri anak pada tempat bermain <i>pasaran</i> yang telah ditentukan 	4
10.	Persiapan sarana permainan yang sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan kebutuhan sarana permainan <i>pasaran</i> yang diperlukan Penggunaan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, seperti: tumbuh-tumbuhan, daun, pasir/tanah, kerikil, dll Penggunaan uang-uangan kertas dengan nilai uang yang telah ditentukan sebagai alat tukar dan lapak/tempat permainan <i>pasaran</i>. 	3
11.	Pembagian setting posisi masing-masing pemain	<ul style="list-style-type: none"> Membagi masing-masing setting posisi pemain peran dalam bermain <i>pasaran</i> Menentukan sendiri setting posisi peran yang akan dimainkannya. 	2
12.	Penentuan plot aturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Pemain berbagi peran menjadi penjual dan pembeli dilakukan secara bergantian Penjual bertugas menjual barang kebutuhan dan pembeli bertugas membeli barang dagangan dari penjual. Pembeli melakukan tawar menawar dengan penjual 	3

Keterangan :

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Rubrik Observasi Penilaian Permainan Tradisional *Pasaran*

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Penilaian	Keterangan
A.	Ciri khas permainan tradisional			
1.	Rekreatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif, semangat, ceria, senang, gembira, dan memiliki respon positif terhadap permainan 	B	Siswa aktif, semangat, memperoleh kegembiraan dan memiliki respon positif terhadap permainan serta mampu memperoleh penyegaran kembali dengan beraktivitas kreatif
			C	Siswa senang dan memiliki respon terhadap permainan namun tidak mampu beraktivitas kreatif
			K	Siswa tidak memperoleh kegembiraan, dan tidak memiliki respon positif terhadap permainan
2.	Kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat bekerjasama, bermain bersama, bersikap empati, tolong menolong dan memiliki tanggung jawab dan solidaritas terhadap permainan 	B	Siswa dapat bermain bersama dengan teman yang lain dan memiliki sikap empati, tolong menolong, tanggung jawab dan solidaritas terhadap permainan
			C	Siswa dapat bermain bersama dengan teman yang lain namun ada sikap yang tidak dimiliki oleh siswa
			K	Siswa cenderung menarik diri, tidak dapat bermain bersama dengan teman yang lain dan tidak ada sikap yang dimiliki oleh siswa.
3.	Imajinatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berimajinasi dan berfantasi dengan bebas dan spontan sesuai peran yang dimainkan dalam permainan 	B	Siswa dapat berimajinasi dengan bebas sesuai peran dalam permainan serta tercipta komunikasi dan interaksi dengan teman yang lain.
			C	Siswa dapat berimajinasi dengan bebas sesuai peran dalam permainan namun tidak tercipta komunikasi dan interaksi dengan teman yang lain
			K	Siswa tidak dapat berimajinasi dengan bebas sesuai peran dalam permainan dan tidak ada komunikasi dan interaksi dengan teman yang lain.
4.	Ekonomis	<ul style="list-style-type: none"> Siswa antusias memanfaatkan kebutuhan permainan dari alam/lingkungan sekitar, contoh: tanah, daun, kerikil, kayu, pasir, dll 	B	Siswa antusias menggunakan sarana kebutuhan permainan yang didapat dari lingkungan sekitar dan terjalinnya interaksi anak dengan lingkungan sesamanya.
			C	Siswa antusias dalam menggunakan sarana kebutuhan permainan dari lingkungan sekitar namun tidak terjalinnya interaksi dengan lingkungan sesamanya.
			K	Tidak ada antusias dari siswa dalam menggunakan sarana permainan dari lingkungan sekitar dan tidak terjalinnya interaksi dengan lingkungan sesamanya
B.	Syarat bermain pasaran			
5.	Jumlah pemain	<ul style="list-style-type: none"> Pemain dalam permainan <i>pasaran</i> terdiri dari dua 	B	Jika pemain dalam permainan <i>pasaran</i> lebih dari dua orang dan terjadi komunikasi dan

		orang atau lebih		interaksi pada pemainnya.
			C	Jika pemain dalam permainan <i>pasaran</i> terdiri dari dua orang dan terjadi komunikasi dan interaksi pada pemainnya.
			K	Jika pemain dalam permainan <i>pasaran</i> kurang dari dua orang dan tidak terjadi komunikasi interaksi pada pemainnya.
6.	Penentuan topik/ lakon yang akan di dramatisasikan	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan adegan yang harus dilakukan oleh peran penjual dan pembeli Siswa melakoni peran dalam bermain <i>pasaran</i> menurut imajinasinya. Adanya komunikasi antar pemain <i>pasaran</i> dalam melakoni peran yang dimainkan. 	B	Siswa mampu melakoni peran bermain <i>pasaran</i> dengan sendirinya menurut imajinasi siswa dan terjadi komunikasi dan interaksi antar pemain dalam melakoni peran yang dimainkan.
			C	Siswa dapat melakoni peran bermain <i>pasaran</i> menurut imajinasinya namun dengan bimbingan guru dan terjadi komunikasi serta interaksi antar pemain dalam melakoni peran
			K	Siswa tidak dapat melakoni peran dalam bermain <i>pasaran</i> dengan imajinasinya dan masih perlu bantuan guru serta tidak terjadi komunikasi dan interaksi antar pemain dalam melakoni peran
7.	Pembagian peran	<ul style="list-style-type: none"> Pembagian peran dalam permainan <i>pasaran</i> ada sebagai penjual dan pembeli Membagi peran bermain <i>pasaran</i> pada setiap siswa Siswa memilih peran dengan sendirinya Memberi kesempatan pada anak untuk bergantian peran penjual maupun pembeli 	B	Siswa mampu memilih peran penjual maupun pembeli yang diinginkan dengan sendirinya dan memberikan kesempatan teman lain untuk bergantian peran serta terjadi komunikasi dengan teman yang lain
			C	Siswa dapat memilih peran dengan dibantu oleh guru dan terjadi komunikasi dengan teman yang lain
			K	Siswa tidak berinisiatif untuk memilih peran dan bergantian peran dalam bermain <i>pasaran</i> dan masih perlu bantuan guru serta tidak terjadi komunikasi dengan yang lain
8.	Pemahaman dan penghayatan peran	<ul style="list-style-type: none"> Memahami perasaan orang lain dengan menghayati dan meniru layaknya perilaku tokoh peran yang di mainkannya. Mampu menghayati peran dengan menjiwai sikap peran yang dilakonkannya Menghayati dan memahami lakon berbagai peran secara bergantian 	B	Siswa mampu memahami dan menghayati perilaku tokoh peran dengan ekspresi menjiwai sikap perilaku berbagai peran yang dilakoninya secara bergantian
			C	Siswa dapat memahami perilaku tokoh peran yang dimainkan namun tidak dapat menghayati dengan ekspresi menjiwai sikap perilaku tokoh peran yang dimainkannya.
			K	Siswa tidak mampu memahami dan menghayati perilaku tokoh peran yang dimainkannya. Serta tak mampu menjiwai sikap perilaku tokoh peran yang dimainkan.
9.	Pemilihan tempat bermain (<i>setting</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Kenyamanan tempat bermain Tempat bermain <i>pasaran</i> yang memadai Adanya komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam menentukan 	B	Siswa mampu berinisiatif menentukan kenyamanan tempat bermain <i>pasaran</i> diluar ruangan kelas tanpa bimbingan guru, mampu menyesuaikan diri di tempat bermain yang telah ditentukan, dan terjalannya komunikasi dan interaksi guru dengan siswa.
			C	Siswa dapat menyesuaikan diri dan

		<ul style="list-style-type: none"> tempat bermain <i>pasaran</i> Penyesuaian diri anak pada tempat bermain <i>pasaran</i> yang telah ditentukan 		berinisiatif menentukan tempat bermain <i>pasaran</i> dengan bimbingan guru.
			K	Siswa tidak berinisiatif menentukan tempat bermain <i>pasaran</i> yang diinginkannya, tidak mampu menyesuaikan diri dan masih perlu bimbingan guru sehingga jarang terjalinnya komunikasi dan interaksi siswa dengan guru.
10.	Persiapan alat sarana permainan yang sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan kebutuhan sarana permainan <i>pasaran</i> yang diperlukan Penggunaan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, seperti: tumbuh-tumbuhan, daun, pasir/tanah, kerikil,dll Penggunaan uang-uang kertas dengan nilai uang yang telah ditentukan sebagai alat tukar dan lapak/tempat permainan <i>pasaran</i>. 	B	Guru mampu menyiapkan semua alat sarana permainan <i>pasaran</i> yang diperlukan sebelum permainan.
			C	Guru menyiapkan alat permainan <i>pasaran</i> saat akan berlangsungnya permainan
			K	Guru tidak menyiapkan alat sarana permainan <i>pasaran</i> yang diperlukan baik sebelum maupun saat akan berlangsungnya permainan <i>pasaran</i>
11.	Pembagian <i>setting</i> posisi masing-masing pemain	<ul style="list-style-type: none"> Membagi masing-masing <i>setting</i> posisi pemain peran dalam bermain <i>pasaran</i> Menentukan sendiri <i>setting</i> posisi peran yang akan dimainkannya. 	B	Siswa mampu berimajinasi menentukan sendiri <i>setting</i> posisi masing-masing pemain peran yang akan dimainkannya dan terjadi komunikasi dan interaksi dengan teman yang lain
			C	Siswa dapat menentukan <i>setting</i> posisi masing-masing pemain peran dengan dibantu oleh guru dan terjadi komunikasi dan interaksi dengan yang lain
			K	Siswa tidak dapat menentukan <i>setting</i> posisi masing-masing pemain peran dan masih perlu bantuan oleh guru dan tidak terjadi komunikasi dan interaksi dengan yang lain
12.	Menentukan plot aturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Pemain berbagi peran menjadi penjual dan pembeli dilakukan secara bergantian Penjual bertugas menjual barang kebutuhan dan pembeli bertugas membeli barang dagangan dari penjual. Pembeli melakukan tawar menawar dengan penjual Penjual memberikan jika ada sisa uang kembalian pada pembeli. 	B	Siswa mampu menentukan dan mengembangkan aturan permainan <i>pasaran</i> menurut imajinasinya serta mengkomunikasikan antar pemain peran sehingga menciptakan permainan yang menarik bagi siswa
			C	Siswa dapat menentukan aturan permainan <i>pasaran</i> dan mengkomunikasikan antar pemain peran dengan bimbingan guru
			K	Siswa tidak mampu menentukan aturan permainan <i>pasaran</i> dan tidak mampu mengkomunikasikan antar pemain peran menurut imajinasinya, dan masih perlu bimbingan guru

Lembar Instrumen Penilaian Permainan Tradisional *Pasaran*

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian		
			Baik	Cukup	Kurang
A.	Ciri khas Permainan Tradisional				
1.	Rekreatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif, semangat, ceria dan memiliki respon positif terhadap permainan. 			
2.	Kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat bekerjasama, bermain bersama, empati, tolong menolong dan memiliki tanggung jawab dan solidaritas terhadap permainan. 			
3.	Imajinatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berimajinasi dan berfantasi dengan bebas dan spontan sesuai peran yang dimainkan dalam permainan 			
4.	Ekonomis	<ul style="list-style-type: none"> Siswa antusias memanfaatkan kebutuhan permainan dari alam/ lingkungan sekitar. 			
B.	Syarat bermain tradisional <i>pasaran</i>				
5.	Jumlah pemain	<ul style="list-style-type: none"> Pemain dalam permainan <i>pasaran</i> terdiri dari dua orang atau lebih. 			
6.	Penentuan topik/lakon yang akan didramatisasikan	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan adegan yang harus dilakukan oleh peran penjual dan pembeli. Siswa melakonkan peran dalam bermain <i>pasaran</i> menurut imajinasinya. Adanya komunikasi antar pemain <i>pasaran</i> dalam melakoni peran yang dimainkan. 			
7.	Pembagian peran	<ul style="list-style-type: none"> Pembagian peran dalam permainan <i>pasaran</i> ada sebagai penjual dan pembeli. Membagi peran bermain <i>pasaran</i> pada setiap siswa. Siswa memilih peran dengan sendirinya. Memberi kesempatan pada anak untuk bergantian peran penjual maupun pembeli. 			
8.	Pemahaman dan penghayatan peran	<ul style="list-style-type: none"> Memahami perasaan orang lain dengan menghayati layaknya perilaku tokoh peran yang mainkannya. Mampu menghayati peran dengan menjiwai sikap peran yang dilakonkannya. Menghayati dan memahami lakon berbagai peran secara bergantian. 			
9.	Pemilihan tempat bermain (<i>setting</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Kenyamanan tempat bermain. Tempat bermain <i>pasaran</i> yang memadai. Adanya komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam menentukan tempat bermain <i>pasaran</i>. Penyesuaian diri anak pada tempat bermain <i>pasaran</i> yang telah ditentukan. 			
10.	Persiapan sarana permainan yang sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan kebutuhan sarana permainan <i>pasaran</i> yang diperlukan. Penggunaan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, seperti: tumbuh-tumbuhan, daun, pasir/tanah, kerikil, dll Penggunaan uang-uangan kertas dengan nilai uang yang telah ditentukan sebagai alat tukar dan lapak/tempat permainan <i>pasaran</i>. 			
11.	Pembagian setting posisi masing-masing pemain	<ul style="list-style-type: none"> Membagi masing-masing setting posisi pemain peran dalam bermain <i>pasaran</i>. Menentukan sendiri setting posisi peran yang akan dimainkannya. 			
12.	Penentuan plot aturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Pemain berbagi peran menjadi penjual dan pembeli dilakukan secara bergantian. Penjual bertugas menjual barang kebutuhan dan pembeli bertugas membeli barang dagangan dari penjual. Pembeli melakukan tawar menawar dengan penjual. 			

**Skala penilaian unjuk kerja keterampilan sosial siswa dalam
melakukan permainan tradisional *pasaran***

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			Keterangan
			1	2	3	
A.	Keterampilan berkomunikasi	1. Memahami pembicaraan orang lain dalam melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> . 2. Memiliki keberanian memulai pembicaraan dengan orang lain mengenai permainan <i>pasaran</i> . 3. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai permainan tradisional <i>pasaran</i> . 4. Dapat menjelaskan mengenai permainan tradisional <i>pasaran</i>				
B.	Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar	1. Memilih peran yang ada dalam permainan tradisional <i>pasaran</i> . 2. Menempatkan diri sesuai peran yang telah ditentukan baik menjadi penjual/pembeli. 3. Mengikuti aturan yang berlaku dalam permainan tradisional <i>pasaran</i> . 4. Mampu bergaul, melakukan permainan dengan teman/orang lain sesuai peran masing-masing yang telah ditentukan.				
C.	Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain	1. Mampu berinteraksi dalam melakukan tawar menawar dalam permainan <i>pasaran</i> . 2. Memberikan sisa uang kembalian dalam permainan <i>pasaran</i> . 3. Mampu berempati, yaitu memposisikan diri menjadi peran teman yang lain secara bergantian. 4. Mampu menghargai peran teman/orang lain.				

**Skor Unjuk Kerja Keterampilan Sosial Siswa dalam Melakukan Permainan
Tradisional *Pasaran***

No.	Deskripsi	Keterangan Skor
1.	Apabila siswa tidak melakukan tindakan	1
2.	Apabila siswa melakukan tindakan masih dengan bantuan guru	2
3.	Apabila siswa melakukan tindakan dengan benar tanpa bantuan guru	3

**Lembar Instrumen Penilaian Unjuk Kerja Keterampilan Sosial Siswa dalam
Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran***

Hari/Tanggal :

Waktu :

Nama :

Observer :

Berilah tanda (✓) pada setiap kolom skor.

Skor 1 apabila siswa tidak mampu melakukan tindakan.

Skor 2 apabila siswa melakukan tindakan masih dengan bantuan guru.

Skor 3 apabila siswa mampu melakukan tindakan dengan benar tanpa bantuan guru.

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Skor		
			1	2	3
A.	Keterampilan berkomunikasi	Memahami pembicaraan orang lain dalam melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i>			
		Memiliki keberanian memulai pembicaraan dengan orang lain mengenai permainan <i>pasaran</i>			
		Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai permainan tradisional <i>pasaran</i>			
		Dapat menjelaskan mengenai permainan tradisional <i>pasaran</i>			
B.	Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar	Memilih peran yang ada dalam permainan tradisional <i>pasaran</i>			
		Menempatkan diri sesuai peran yang telah ditentukan baik menjadi penjual/pembeli			
		Mengikuti aturan yang berlaku dalam permainan tradisional <i>pasaran</i>			
		Mampu bergaul, melakukan permainan dengan teman/orang lain sesuai peran masing-masing yang telah ditentukan			
C.	Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain	Mampu berinteraksi dalam melakukan tawar menawar dalam permainan tradisional <i>pasaran</i>			
		Memberikan sisa uang kembalian dalam permainan <i>pasaran</i>			
		Mampu berempati, yaitu memposisikan diri menjadi peran teman yang lain secara bergantian			
		Mampu menghargai teman/orang lain			

Kisi-kisi Indikator Instrumen Wawancara

No.	Indikator	Jumlah item	Butir soal
1.	Pengelolaan materi pembelajaran yang disampaikan	1	2
2.	Teknik pembelajaran keterampilan sosial	2	1,3
3.	Keterampilan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa	1	7
4.	Sikap dan minat siswa pada pembelajaran keterampilan sosial	2	5,6
5.	Penggunaan teknik permainan tradisional pasaran pada pembelajaran keterampilan sosial	2	4,8
6.	Evaluasi dan hasil	2	9,10

PEDOMAN WAWANCARA

A. WAWANCARA DENGAN GURU

Hari/Tanggal :

Tempat :

Responden :

Interview :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana teknik pembelajaran keterampilan sosial yang berlangsung di kelas VI SDLB selama ini?	
2.	Materi apa saja yang telah disampaikan dalam pembelajaran keterampilan sosial?	
3.	Teknik apa saja yang telah digunakan selama ini dalam pembelajaran keterampilan sosial?	
4.	Setujukah anda penggunaan permainan tradisional <i>pasaran</i> sebagai teknik pembelajaran keterampilan sosial ?	
5.	Bagaimanakah sikap siswa terhadap pembelajaran keterampilan sosial sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> ?	
6.	Bagaimanakah minat siswa terhadap pembelajaran keterampilan sosial sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> ?	
7.	Bagaimanakah komunikasi dan interaksi guru dengan siswa sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> dalam pembelajaran keterampilan sosial?	
8.	Apakah permainan tradisional <i>pasaran</i> dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial bagi siswa?	
9.	Bagaimana proses evaluasi pembelajaran keterampilan sosial yang dilakukan?	
10.	Bagaimanakah hasil yang telah dicapai sebelum dan sesudah dilakukannya permainan tradisional <i>pasaran</i> sebagai teknik pembelajaran keterampilan sosial?	

B. LEMBAR WAWANCARA DENGAN SISWA

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran keterampilan sosial di kelasmu ?	
2.	Bagaimana sikap gurumu dalam menyampaikan materi pelajaran selama ini ?	
3.	Apakah guru pernah menggunakan permainan yang menarik bagi siswa ?	
4.	Materi pelajaran apa saja yang telah kalian pahami?	
5.	Apakah kalian tertarik belajar dengan menggunakan permainan tradisional <i>pasaran</i> ?	
6.	Bagaimana tanggapan kalian apabila permainan tradisional <i>pasaran</i> dilakukan di kelasmu ?	
7.	Apakah kalian mengalami kesulitan setelah melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> ?	
8.	Bagaimana situasi dikelasmu saat sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> ?	
9.	Apakah yang kalian dapatkan dari permainan tradisional <i>pasaran</i> yang telah dilakukan ?	
10.	Apakah kalian berminat bila permainan tradisional <i>pasaran</i> digunakan sebagai teknik pembelajaran keterampilan sosial?	

LAMPIRAN 3.

RENCANA PELAKSANAAN

PEMBELAJARAN (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SDLB Wiyata Dharma I Tempel
Kelas/ Semester : VI/II
Alokasi waktu : 6 x 30 menit (3 kali pertemuan)
Pelaksanaan : Siklus I
Tahun ajaran : 2013/2014

A. Standar Kompetensi

1. Anak mampu bersosialisasi dengan orang lain disekitarnya.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Anak mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

C. Indikator

1. Siswa mampu berkomunikasi dengan teman maupun orang lain.
2. Siswa mampu saling menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.
3. Siswa mampu menjalin hubungan dengan teman maupun orang lain.

D. Tujuan

Siswa diharapkan dapat:

1. berkomunikasi mengungkapkan sesuatu dengan teman dalam bermain *pasaran*.
2. bermain dengan teman sesuai aturan yang ada di lingkungan sekitar.
3. berinteraksi dengan teman/orang lain dalam melakukan permainan *pasaran*.

E. Materi pembelajaran

Permainan Tradisional *Pasaran*.

F. Teknik pembelajaran

Bermain peran (*pasaran*), tanya jawab.

G. Kegiatan pembelajaran

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
A.	Kegiatan awal	15 menit
1.	Apersepsi	
	a. Salam pembuka	
	b. Guru menanyakan materi sebelumnya yang telah diajarkan.	
	c. Guru menggali kesulitan siswa mengenai materi sebelumnya.	
	d. Guru memberikan materi tentang permainan tradisional <i>pasaran</i> kepada siswa.	
	e. Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan	

	untuk membuat siswa aktif mengingat kembali permainan tradisional <i>pasaran</i> yang biasa dilakukan di lingkungan keseharian anak.																																											
	f. Menggali kembali pengetahuan siswa mengenai peran yang ada dalam permainan tradisional <i>pasaran</i> , berupa peran penjual dan pembeli.																																											
	g. Guru menjelaskan berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam bermain tradisional <i>pasaran</i> , baik benda yang diperoleh dari lingkungan sekitar maupun alat tukar uang kertas mainan yang digunakan.																																											
B.	Kegiatan inti	25 menit																																										
2.	Eksplorasi																																											
	<p>a. Menyiapkan barang dagangan yang dibutuhkan dalam permainan <i>pasaran</i> yang sebelumnya telah diberi harga jual. Adapun barang dagangan tersebut meliputi:</p> <table border="1"> <tr><td>1.</td><td>Pasir sebagai gula</td><td>Rp. 16.500</td></tr> <tr><td>2.</td><td>Daun sebagai sayur bayam</td><td>Rp. 2.500</td></tr> <tr><td>3.</td><td>Kerikil sebagai beras</td><td>Rp. 97.300</td></tr> <tr><td>4.</td><td>Batu sebagai telur</td><td>Rp. 26.000</td></tr> <tr><td>5.</td><td>Daun kering sebagai bawang merah</td><td>Rp. 11.500</td></tr> <tr><td>6.</td><td>Bunga sepatu sebagai cabe</td><td>Rp. 5.800</td></tr> <tr><td>7.</td><td>Air sebagai Minyak</td><td>Rp. 6.900</td></tr> <tr><td>8.</td><td>Biji-bijian sebagai kacang-kacangan</td><td>Rp. 22.500</td></tr> <tr><td>9.</td><td>Jambu biji kecil sebagai bakso</td><td>Rp. 8.500</td></tr> <tr><td>10.</td><td>Kayu bulat kecil berwarna kuning sebagai buah jeruk</td><td>Rp. 11.000</td></tr> <tr><td>11.</td><td>Kerang</td><td>Rp. 15.000</td></tr> <tr><td>12.</td><td>Biji buah nangka sebagai kacang tanah</td><td>Rp. 7.600</td></tr> <tr><td>13.</td><td>Kulit rambutan sebagai kulit mlinjo</td><td>Rp. 3.500</td></tr> <tr><td>14.</td><td>Batang daun sebagai buncis</td><td>Rp. 10.400</td></tr> </table>	1.	Pasir sebagai gula	Rp. 16.500	2.	Daun sebagai sayur bayam	Rp. 2.500	3.	Kerikil sebagai beras	Rp. 97.300	4.	Batu sebagai telur	Rp. 26.000	5.	Daun kering sebagai bawang merah	Rp. 11.500	6.	Bunga sepatu sebagai cabe	Rp. 5.800	7.	Air sebagai Minyak	Rp. 6.900	8.	Biji-bijian sebagai kacang-kacangan	Rp. 22.500	9.	Jambu biji kecil sebagai bakso	Rp. 8.500	10.	Kayu bulat kecil berwarna kuning sebagai buah jeruk	Rp. 11.000	11.	Kerang	Rp. 15.000	12.	Biji buah nangka sebagai kacang tanah	Rp. 7.600	13.	Kulit rambutan sebagai kulit mlinjo	Rp. 3.500	14.	Batang daun sebagai buncis	Rp. 10.400	
1.	Pasir sebagai gula	Rp. 16.500																																										
2.	Daun sebagai sayur bayam	Rp. 2.500																																										
3.	Kerikil sebagai beras	Rp. 97.300																																										
4.	Batu sebagai telur	Rp. 26.000																																										
5.	Daun kering sebagai bawang merah	Rp. 11.500																																										
6.	Bunga sepatu sebagai cabe	Rp. 5.800																																										
7.	Air sebagai Minyak	Rp. 6.900																																										
8.	Biji-bijian sebagai kacang-kacangan	Rp. 22.500																																										
9.	Jambu biji kecil sebagai bakso	Rp. 8.500																																										
10.	Kayu bulat kecil berwarna kuning sebagai buah jeruk	Rp. 11.000																																										
11.	Kerang	Rp. 15.000																																										
12.	Biji buah nangka sebagai kacang tanah	Rp. 7.600																																										
13.	Kulit rambutan sebagai kulit mlinjo	Rp. 3.500																																										
14.	Batang daun sebagai buncis	Rp. 10.400																																										
	b. Menyiapkan tempat/lapak pelaksanaan permainan tradisional <i>pasaran</i> .																																											
	c. Membagi siswa dalam kelas menjadi 2 kelompok peran, ada peran penjual dan peran pembeli.																																											

	d. Menyiapkan lembar catatan barang yang terbeli bagi kelompok yang berperan sebagai pembeli dan catatan barang yang terjual bagi kelompok yang berperan sebagai penjual.	
	e. Membagi alat tukar uang sebagai modal bagi masing-masing peran penjual dan pembeli sebesar Rp. 100.000,-	
3.	Elaborasi	
	a. Guru menstimulus anak untuk memulai permainan <i>pasaran</i> .	
	b. Guru berkolaboratif mendemonstrasikan terlebih dahulu pelaksanaan permainan <i>pasaran</i> di hadapan siswa.	
	c. Siswa melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> sesuai dengan peran yang telah dibagi.	
	d. Guru meminta siswa yang berperan sebagai penjual menawarkan barang dagangannya.	
	e. Siswa yang berperan sebagai penjual menawarkan barang kebutuhan kepada pembeli.	
	f. Guru mengarahkan siswa yang berperan sebagai pembeli untuk membeli barang dari penjual.	
	g. Siswa membeli barang yang ditawarkan penjual	
	h. Guru membantu siswa dalam bermain jika ada yang mengalami kesulitan.	
	i. Permainan berlangsung dengan bergantian peran.	
	j. Permainan <i>pasaran</i> berakhir jika tidak ada lagi barang yang dibeli dan alat tukar uang/modal yang dimiliki pembeli telah habis.	
4.	Konfirmasi	
	a. Guru melakukan penilaian dengan mengisi panduan observasi bermain <i>pasaran</i> .	
	b. Guru mengevaluasi dengan melakukan percakapan dengan siswa mengenai permainan tradisional <i>pasaran</i> yang telah dilakukan.	
	c. Guru meminta agar siswa menceritakan kembali secara singkat mengenai permainan <i>pasaran</i> yang telah dilakukan.	
C.	Kegiatan akhir	10 menit
	1. Guru mengakhiri pelajaran.	
	2. Berdo'a bersama.	
	3. Guru menganalisis hasil evaluasi.	

H. Alat dan Sumber belajar

- a. Alat belajar: uang mainan dari kertas
- b. Sumber belajar yang digunakan berasal dari lingkungan sekitar anak, berupa: tumbuh-tumbuhan sebagai sayur, pasir sebagai beras, kerikil sebagai gula, biji-bijian sebagai kacang-kacangan, air sebagai minyak dan sebagainya

I. Penilaian

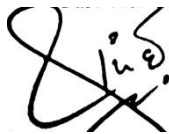
- a. Teknik pengamatan
- b. Tabel penilaian

Hasil	Nama						
Skor							
Presentase							

Yogyakarta, Januari 2014

Mengetahui

Guru Kelas



Hardani, S.Pd

NIP. 196 805051 994031011

Mahasiswa



Hapsari Puspa Rini

NIM. 09103244030

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDLB Wiyata Dharma I Tempel
Kelas/ Semester : VI/II
Alokasi waktu : 4 x 30 menit (2 x pertemuan)
Pelaksanaan : Siklus II
Tahun Ajaran : 2013/2014

A. Standar Kompetensi

1. Anak mampu bersosialisasi dengan orang lain disekitarnya.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Anak mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

C. Indikator

1. Siswa mampu berkomunikasi dengan teman maupun orang lain.
2. Siswa mampu saling menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.
3. Siswa mampu menjalin hubungan dengan teman maupun orang lain.

D. Tujuan

Siswa diharapkan dapat:

1. berkomunikasi mengungkapkan sesuatu dengan teman dalam bermain *pasaran*.
2. bermain dengan teman sesuai aturan yang ada di lingkungan sekitar.
3. berinteraksi dengan teman/orang lain dalam melakukan permainan *pasaran*.

E. Materi pembelajaran

Permainan Tradisional *Pasaran*.

F. Teknik pembelajaran

Ceramah, bermain peran (*pasaran*), tanya jawab.

G. Kegiatan pembelajaran

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
A.	Kegiatan awal	15 menit
1.	Apersepsi	
	a. Salam pembuka dan berdoa.	
	b. Guru mengevaluasi kembali mengenai permainan permainan tradisional <i>pasaran</i> yang telah dilakukan siswa sebelumnya.	
	c. Guru menggali kesulitan siswa mengenai kegiatan permainan <i>pasaran</i> yang telah dilakukan sebelumnya.	
	d. Guru meminta siswa bermain tradisional <i>pasaran</i>	

	kembali dengan aturan sepenuhnya ditentukan oleh anak.																																																													
	e. Guru menggali pemahaman anak dalam melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> .																																																													
B.	Kegiatan inti	25 menit																																																												
2.	Eksplorasi																																																													
	<p>a. Menyiapkan benda/barang dagangan yang dibutuhkan dalam permainan <i>pasaran</i> yang sebelumnya telah diberi harga jualnya. Adapun barang tersebut antara lain:</p> <table border="1"> <tr><td>1.</td><td>Pasir sebagai gula.</td><td>Rp. 12.500</td></tr> <tr><td>2.</td><td>Daun sebagai sayur bayam.</td><td>Rp. 2.500</td></tr> <tr><td>3.</td><td>Kerikil kecil sebagai beras.</td><td>Rp. 48.500</td></tr> <tr><td>4.</td><td>Jambu biji kecil sebagai telur.</td><td>Rp. 26.000</td></tr> <tr><td>5.</td><td>Kerang</td><td>Rp. 16.000</td></tr> <tr><td>6.</td><td>Batu kecil sebagai kentang.</td><td>Rp. 6.500</td></tr> <tr><td>7.</td><td>Biji buah nangka sebagai jengkol.</td><td>Rp. 7.600</td></tr> <tr><td>8.</td><td>Akar-akaran tumbuhan sebagai kunyit.</td><td>Rp. 2.000</td></tr> <tr><td>9.</td><td>Biji-bijian sebagai bumbu merica</td><td>Rp. 2.400</td></tr> <tr><td>10.</td><td>Bunga sepatu sebagai cabe.</td><td>Rp. 4.500</td></tr> <tr><td>11.</td><td>Air perasan bunga sepatu sebagai minyak goreng.</td><td>Rp. 6.900</td></tr> <tr><td>12.</td><td>Kayu bulat kecil berwarna kuning sebagai buah jeruk.</td><td>Rp. 13.000</td></tr> <tr><td>13.</td><td>Biji rambutan sebagai buah duku.</td><td>Rp. 9.500</td></tr> <tr><td>14.</td><td>biji kelapa kecil sebagai kelapa.</td><td>Rp. 14.000</td></tr> <tr><td>15.</td><td>Rumput sebagai sayuran bayam.</td><td>Rp. 2.000</td></tr> <tr><td>16.</td><td>Bunga kering sebagai bawang goreng.</td><td>Rp. 2.000</td></tr> <tr><td>17.</td><td>Tumbuh-tumbuhan keriting berwarna kuning sebagai mie goreng.</td><td>Rp. 3.000</td></tr> <tr><td>18.</td><td>Potongan batang lidi sebagai kacang panjang.</td><td>Rp. 3.000</td></tr> <tr><td>19.</td><td>Air sebagai bensin.</td><td>Rp. 20.000</td></tr> <tr><td>20.</td><td>Rambutan mentah sebagai rambutan segar.</td><td>Rp. 15.000</td></tr> </table>	1.	Pasir sebagai gula.	Rp. 12.500	2.	Daun sebagai sayur bayam.	Rp. 2.500	3.	Kerikil kecil sebagai beras.	Rp. 48.500	4.	Jambu biji kecil sebagai telur.	Rp. 26.000	5.	Kerang	Rp. 16.000	6.	Batu kecil sebagai kentang.	Rp. 6.500	7.	Biji buah nangka sebagai jengkol.	Rp. 7.600	8.	Akar-akaran tumbuhan sebagai kunyit.	Rp. 2.000	9.	Biji-bijian sebagai bumbu merica	Rp. 2.400	10.	Bunga sepatu sebagai cabe.	Rp. 4.500	11.	Air perasan bunga sepatu sebagai minyak goreng.	Rp. 6.900	12.	Kayu bulat kecil berwarna kuning sebagai buah jeruk.	Rp. 13.000	13.	Biji rambutan sebagai buah duku.	Rp. 9.500	14.	biji kelapa kecil sebagai kelapa.	Rp. 14.000	15.	Rumput sebagai sayuran bayam.	Rp. 2.000	16.	Bunga kering sebagai bawang goreng.	Rp. 2.000	17.	Tumbuh-tumbuhan keriting berwarna kuning sebagai mie goreng.	Rp. 3.000	18.	Potongan batang lidi sebagai kacang panjang.	Rp. 3.000	19.	Air sebagai bensin.	Rp. 20.000	20.	Rambutan mentah sebagai rambutan segar.	Rp. 15.000	
1.	Pasir sebagai gula.	Rp. 12.500																																																												
2.	Daun sebagai sayur bayam.	Rp. 2.500																																																												
3.	Kerikil kecil sebagai beras.	Rp. 48.500																																																												
4.	Jambu biji kecil sebagai telur.	Rp. 26.000																																																												
5.	Kerang	Rp. 16.000																																																												
6.	Batu kecil sebagai kentang.	Rp. 6.500																																																												
7.	Biji buah nangka sebagai jengkol.	Rp. 7.600																																																												
8.	Akar-akaran tumbuhan sebagai kunyit.	Rp. 2.000																																																												
9.	Biji-bijian sebagai bumbu merica	Rp. 2.400																																																												
10.	Bunga sepatu sebagai cabe.	Rp. 4.500																																																												
11.	Air perasan bunga sepatu sebagai minyak goreng.	Rp. 6.900																																																												
12.	Kayu bulat kecil berwarna kuning sebagai buah jeruk.	Rp. 13.000																																																												
13.	Biji rambutan sebagai buah duku.	Rp. 9.500																																																												
14.	biji kelapa kecil sebagai kelapa.	Rp. 14.000																																																												
15.	Rumput sebagai sayuran bayam.	Rp. 2.000																																																												
16.	Bunga kering sebagai bawang goreng.	Rp. 2.000																																																												
17.	Tumbuh-tumbuhan keriting berwarna kuning sebagai mie goreng.	Rp. 3.000																																																												
18.	Potongan batang lidi sebagai kacang panjang.	Rp. 3.000																																																												
19.	Air sebagai bensin.	Rp. 20.000																																																												
20.	Rambutan mentah sebagai rambutan segar.	Rp. 15.000																																																												
	b. Menyiapkan tempat/lapak pelaksanaan permainan tradisional <i>pasaran</i> .																																																													
	c. Membagi siswa dalam kelas menjadi peran penjual dan peran pembeli.																																																													
	d. Menyiapkan lembar catatan barang yang terbeli bagi																																																													

	siswa yang berperan sebagai pembeli dan catatan barang yang terjual bagi siswa yang berperan sebagai penjual.	
	e. Membagi alat tukar uang sebagai modal bagi penjual dan pembeli, masing-masing sebesar Rp. 50.000,-	
3.	Elaborasi	
	a. Guru meminta siswa melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> sesuai dengan peran yang telah dibagi.	
	b. Guru menstimulus anak untuk memulai permainan <i>pasaran</i> .	
	c. Siswa melakukan permainan sesuai dengan masing-masing peran.	
	d. Permainan berlangsung dengan peran yang dimainkan secara bergantian.	
	e. Guru membantu siswa dalam bermain jika ada yang mengalami kesulitan.	
	f. Permainan <i>pasaran</i> berakhir jika tidak ada lagi barang yang dibeli dan alat tukar uang sebagai modal peran pembeli telah habis.	
4.	Konfirmasi	
	a. Guru melakukan penilaian dengan mengisi panduan observasi bermain <i>pasaran</i> .	
	b. Guru mengevaluasi dengan melakukan percakapan dengan siswa mengenai permainan tradisional <i>pasaran</i> yang telah dilakukan.	
	c. Guru meminta siswa menceritakan kesan secara singkat mengenai permainan tradisional <i>pasaran</i> yang telah dilakukan.	
	d. Guru memotivasi siswa agar mampu mengaplikasikan permainan yang telah dilakukan di kehidupan sehari-hari.	
C.	Kegiatan akhir	10 Menit
	1. Guru mengakhiri pelajaran permainan.	
	2. Berdo'a bersama.	
	3. Guru menganalisis hasil evaluasi.	

H. Alat dan Sumber belajar

- Alat belajar : uang mainan dari kertas
- Sumber belajar yang digunakan berasal dari lingkungan sekitar anak, berupa: tumbuh-tumbuhan sebagai sayur, pasir sebagai beras, kerikil sebagai gula, biji-bijian sebagai kacang-kacangan, air sebagai minyak dan sebagainya

I. Penilaian


- a. Teknik pengamatan
- b. Tabel penilaian

Hasil	Nama						
Skor							
Presentase							

Yogyakarta, Januari 2014

Mengetahui

Guru Kelas



Hardani, S.Pd

NIP. 196 805051 994031011

Mahasiswa



Hapsari Puspa Rini

NIM. 09103244030

LAMPIRAN 4.

HASIL PENELITIAN

Hasil Observasi Keterampilan Sosial Awal Siswa *Pra-Tindakan*

No.	Subyek	Aspek yang dinilai									Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan jumlah skor maksimal 19)
		Keterampilan berkomunikasi			Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar			Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.	ANS	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	Belum
2.	AUL	2	1	1	1	1	3	2	1	2	14	Belum
3.	DND	2	1	1	1	1	1	2	1	2	12	Belum
4.	HNF	3	3	3	2	2	3	3	3	3	25	Mencapai
5.	ILH	1	2	3	2	1	2	3	2	1	17	Belum
6.	SND	3	2	3	2	2	3	3	3	2	23	Mencapai
7.	SIT	2	1	2	1	1	2	2	2	2	15	Belum

Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa *Post-Tindakan Siklus I*

No	Subjek	Aspek																								Jumlah Skor	Keterangan (indikator keberhasilan jumlah skor maksimal 57)			
		Pertemuan I									Pertemuan II									Pertemuan III										
		Aspek 1			Aspek 2			Aspek 3			Aspek 1			Aspek 2			Aspek 3			Aspek 1			Aspek 2					Aspek 3		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.	ANS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	3	2	2	3	17	Belum	
2.	AUL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	35	Belum	
3.	DND	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Belum	
4.	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81	Mencapai	
5.	ILH	1	1	2	1	3	3	3	1	1	1	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	52	Belum	
6.	SND	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79	Mencapai	
7.	SIT	1	1	2	1	1	3	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	54	Belum

Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa *Post-Tindakan Siklus II*

No	Subjek	Aspek																		Jumlah	Keterangan (indikator keberhasilan jumlah skor maksimal 38)
		Pertemuan I									Pertemuan II										
		Aspek 1			Aspek 2			Aspek 3			Aspek 1			Aspek 2			Aspek 3				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	ANS	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	47	Mencapai
2	AUL	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53	Mencapai
3	DND	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	38	Mencapai
4	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	Mencapai
5	ILH	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	39	Mencapai
6	SND	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	Mencapai
7	SIT	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	46	Mencapai

Hasil Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* Pada Pertemuan ke-1 Siklus I

No	Subyek	Aspek yang dinilai												Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan jumlah skor maksimal 25)
		Keterampilan berkomunikasi				Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar				Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ANS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak hadir
2.	AUL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak hadir
3.	DND	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak hadir
4.	HNF	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	33	Mencapai
5.	ILH	2	1	1	1	2	2	3	2	3	1	2	1	21	Belum
6.	SND	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	30	Mencapai
7.	SIT	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	16	Belum

Hasil Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* Pada Pertemuan ke-2 Siklus I

No	Subyek	Aspek yang dinilai												Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan jumlah skor maksimal 25)
		Keterampilan Berkomunikasi				Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar				Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ANS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak hadir
2.	AUL	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	25	Mencapai
3.	DND	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak hadir
4.	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
5.	ILH	2	1	1	1	2	2	2	3	1	2	2	2	21	Belum
6.	SND	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	35	Mencapai
7.	SIT	2	1	1	1	2	1	1	3	2	1	1	2	18	Belum

Hasil Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* Pada Pertemuan ke-3 Siklus I

No.	Subyek	Aspek yang dinilai												Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan jumlah skor maksimal 25)
		Keterampilan berkomunikasi				Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar				Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ANS	2	1	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	21	Belum
2.	AUL	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	32	Mencapai
3.	DND	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	15	Belum
4.	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
5.	ILH	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3	2	1	27	Mencapai
6.	SND	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
7.	SIT	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	29	Mencapai

Tabel 11. Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Keterampilan Sosial Anak dalam Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran*
Pada *Post*-Tindakan Siklus I

No	Subjek	Aspek																																Jumlah	Keterangan (indikator keberhasilan 70% dari jumlah skor)				
		Pertemuan I												Pertemuan II												Pertemuan III													
		Aspek 1				Aspek 2				Aspek 3				Aspek 1				Aspek 2				Aspek 3				Aspek 1				Aspek 2						Aspek 3			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	ANS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	21	Belum	
2	AUL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	57	Belum	
3	DND	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	15	Belum		
4	HNF	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105	Mencapai	
5	ILH	2	1	1	1	2	2	3	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3	2	1	69	Belum	
6	SND	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	101	Mencapai	
7	SIT	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	63	Belum	

**Hasil Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* Pada
Pertemuan ke-1 Siklus II**

No	Subyek	Aspek yang dinilai												Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan jumlah skor maksimal 25)
		Keterampilan berkomunikasi				Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar				Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ANS	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	30	Mencapai
2.	AUL	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	34	Mencapai
3.	DND	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	21	Belum
4.	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
5.	ILH	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	29	Mencapai
6.	SND	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
7.	SIT	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	28	Mencapai

**Hasil Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan Tradisional *Pasaran* Pada
Pertemuan ke-2 Siklus II**

No	Subyek	Aspek yang dinilai												Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan jumlah skor Maksimal 25)
		Keterampilan berkomunikasi				Keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar				Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	ANS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
2.	AUL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
3.	DND	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	25	Mencapai
4.	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
5.	ILH	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	29	Mencapai
6.	SND	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Mencapai
7.	SIT	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	30	Mencapai

Hasil Pencapaian Unjuk Kerja Siswa Melakukan Permainan Pada *Post-Tindakan* Siklus II

No	Subjek	Aspek																								Jumlah skor	Keterangan (indikator keberhasilan jumlah skor maksimal 50)
		Pertemuan I												Pertemuan II													
		Aspek 1				Aspek 2				Aspek 3				Aspek 1				Aspek 2				Aspek 3					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	ANS	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66	Mencapai	
2	AUL	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70	Mencapai	
3	DND	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	46	Belum	
4	HNF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	Mencapai	
5	ILH	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	58	Mencapai
6	SND	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	Mencapai	
7	SIT	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	58	Mencapai

Hasil Penilaian Permainan Tradisional *Pasaran* pada *Post -Tindakan Siklus I*

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian		
			B	C	K
A.	Ciri khas Permainan Tradisional				
1.	Rekreatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif , semangat, ceria dan memiliki respon positif terhadap permainan 		√	
2.	Kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat bekerjasama, bermain bersama, empati, tolong menolong dan memiliki tanggung jawab dan solidaritas terhadap permainan 			√
3.	Imajinatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berimajinasi dan berfantasi dengan bebas dan spontan sesuai peran yang dimainkan dalam permainan 		√	
4.	Ekonomis	<ul style="list-style-type: none"> Siswa antusias memanfaatkan kebutuhan permainan dari alam/ lingkungan sekitar. 		√	
B.	Syarat bermain tradisional <i>pasaran</i>				
5.	Jumlah pemain	<ul style="list-style-type: none"> Pemain dalam permainan <i>pasaran</i> terdiri dari dua orang atau lebih 		√	
6.	Penentuan topik/lakon yang akan didramatisasikan	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan adegan yang harus dilakukan oleh peran penjual dan pembeli Siswa melakonkan peran dalam bermain <i>pasaran</i> menurut imajinasinya. Adanya komunikasi antar pemain <i>pasaran</i> dalam melakoni peran yang dimainkan. 		√	
7.	Pembagian peran	<ul style="list-style-type: none"> Pembagian peran dalam permainan <i>pasaran</i> ada sebagai penjual dan pembeli Membagi peran bermain <i>pasaran</i> pada setiap siswa Siswa memilih peran dengan sendirinya Memberi kesempatan pada anak untuk bergantian peran penjual maupun pembeli 		√	
8.	Pemahaman dan penghayatan peran	<ul style="list-style-type: none"> Memahami perasaan orang lain dengan menghayati layaknya perilaku tokoh peran yang mainkannya. Mampu menghayati peran dengan menjiwai sikap peran yang dilakonkannya Menghayati dan memahami lakon berbagai peran secara bergantian 		√	
9.	Pemilihan tempat bermain (<i>setting</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Kenyamanan tempat bermain Tempat bermain <i>pasaran</i> yang memadai Adanya komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam menentukan tempat bermain <i>pasaran</i> Penyesuaian diri anak pada tempat bermain <i>pasaran</i> yang telah ditentukan 			√
10.	Persiapan sarana permainan yang sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan kebutuhan sarana permainan <i>pasaran</i> yang diperlukan Penggunaan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, seperti: tumbuh-tumbuhan, daun, pasir/tanah, kerikil,dll Penggunaan uang-uangan kertas dengan nilai uang yang telah ditentukan sebagai alat tukar dan lapak/tempat permainan <i>pasaran</i>. 		√	
11.	Pembagian setting posisi masing-masing pemain	<ul style="list-style-type: none"> Membagi masing-masing setting posisi pemain peran dalam bermain <i>pasaran</i> Menentukan sendiri setting posisi peran yang akan dimainkannya. 		√	
12.	Penentuan plot aturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Pemain berbagi peran menjadi penjual dan pembeli dilakukan secara bergantian Penjual bertugas menjual barang kebutuhan dan pembeli bertugas membeli barang dagangan dari penjual. Pembeli melakukan tawar menawar dengan penjual 		√	

Hasil Penilaian Permainan Tradisional *Pasaran* pada *Post-Tindakan Siklus II*

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian		
A.	Ciri khas Permainan Tradisional		B	C	K
1.	Rekreatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif, semangat, ceria dan memiliki respon positif terhadap permainan 	√		
2.	Kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat bekerjasama, bermain bersama, empati, tolong menolong dan memiliki tanggung jawab dan solidaritas terhadap permainan 		√	
3.	Imajinatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berimajinasi dan berfantasi dengan bebas dan spontan sesuai peran yang dimainkan dalam permainan 	√		
4.	Ekonomis	<ul style="list-style-type: none"> Siswa antusias memanfaatkan kebutuhan permainan dari alam/ lingkungan sekitar. 	√		
B.	Syarat bermain tradisional <i>pasaran</i>				
5.	Jumlah pemain	<ul style="list-style-type: none"> Pemain dalam permainan <i>pasaran</i> terdiri dari dua orang atau lebih 	√		
6.	Penentuan topik/lakon yang akan didramatisasikan	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan adegan yang harus dilakukan oleh peran penjual dan pembeli Siswa melakonkan peran dalam bermain <i>pasaran</i> menurut imajinasinya. Adanya komunikasi antar pemain <i>pasaran</i> dalam melakoni peran yang dimainkan. 	√		
7.	Pembagian peran	<ul style="list-style-type: none"> Pembagian peran dalam permainan <i>pasaran</i> ada sebagai penjual dan pembeli Membagi peran bermain <i>pasaran</i> pada setiap siswa Siswa memilih peran dengan sendirinya Memberi kesempatan pada anak untuk bergantian peran penjual maupun pembeli 	√		
8.	Pemahaman dan penghayatan peran	<ul style="list-style-type: none"> Memahami perasaan orang lain dengan menghayati layaknya perilaku tokoh peran yang mainkannya. Mampu menghayati peran dengan menjiwai sikap peran yang dilakonkannya Menghayati dan memahami lakon berbagai peran secara bergantian 	√		
9.	Pemilihan tempat bermain (<i>setting</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Kenyamanan tempat bermain Tempat bermain <i>pasaran</i> yang memadai Adanya komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam menentukan tempat bermain <i>pasaran</i> Penyesuaian diri anak pada tempat bermain <i>pasaran</i> yang telah ditentukan 	√		
10.	Persiapan sarana permainan yang sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan kebutuhan sarana permainan <i>pasaran</i> yang diperlukan Penggunaan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, seperti: tumbuh-tumbuhan, daun, pasir/tanah, kerikil, dll Penggunaan uang-uangan kertas dengan nilai uang yang telah ditentukan sebagai alat tukar dan lapak/tempat permainan <i>pasaran</i>. 		√	
11.	Pembagian setting posisi masing-masing pemain	<ul style="list-style-type: none"> Membagi masing-masing setting posisi pemain peran dalam bermain <i>pasaran</i> Menentukan sendiri setting posisi peran yang akan dimainkannya. 	√		
12.	Penentuan plot aturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Pemain berbagi peran menjadi penjual dan pembeli dilakukan secara bergantian Penjual bertugas menjual barang kebutuhan dan pembeli bertugas membeli barang dagangan dari penjual. Pembeli melakukan tawar menawar dengan penjual 	√		

HASIL WAWANCARA

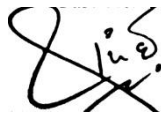
B. WAWANCARA DENGAN GURU

Hari/Tanggal : Senin, 27 Januari 2014
Tempat : Ruang Kelas VI
Pukul : 09.15-10.00 WIB
Responden : Hardani, S. Pd
Pewawancara : Hapsari Puspa Rini

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana teknik pembelajaran keterampilan sosial yang berlangsung di kelas VI SDLB selama ini ?	Teknik pembelajaran dilaksanakan dengan membaca peta, anak menunjukkan tempat kota propinsi .
2.	Materi apa saja yang telah disampaikan dalam pembelajaran keterampilan sosial?	Materi pembelajaran IPS mengenai kota propinsi di Indonesia
3.	Teknik apa saja yang telah digunakan selama ini dalam pembelajaran keterampilan sosial ?	Teknik yang digunakan selama ini menggunakan <i>kontekstual learning</i> dengan membuka peta Indonesia
4.	Setujukah anda penggunaan permainan tradisional <i>pasaran</i> sebagai teknik pembelajaran keterampilan sosial	Sangat setuju, karena dapat meningkatkan hubungan dengan teman, minat, motivasi belajar serta kemampuan anak dalam berkomunikasi.
5.	Bagaimanakan sikap siswa terhadap pembelajaran keterampilan sosial sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> ?	Sebelum dilakukannya permainan dalam kegiatan pembelajaran, sikap anak biasa saja, namun setelah melakukan permainan sebagai kegiatan pembelajaran, anak-anak sangat termotivasi untuk belajar.
6.	Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran keterampilan sosial sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> ?	Siswa tertarik melakukan permainan <i>pasaran</i> sebagai kegiatan pembelajaran. Dan anak menjadi minat untuk belajar keterampilan sosial
7.	Bagaimana komunikasi dan interaksi guru dengan siswa sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> dalam pembelajaran keterampilan sosial?	Sebelumnya antara guru dengan siswa kadang terjadi mis komunikasi, namun setelah melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> ada kemajuan positif.
8.	Apakah permainan tradisional <i>pasaran</i> dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial bagi siswa ?	Ya, sangat membantu meningkatkan komunikasi siswa dengan orang lain dan pemahaman siswa mengenai lingkungan sekitarnya.
9.	Bagaimana proses evaluasi pembelajaran keterampilan sosial yang dilakukan?	Evaluasi proses pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran

10.	Bagaimanakah hasil yang telah dicapai sebelum dan sesudah dilakukannya permainan tradisional pasaran sebagai teknik pembelajaran keterampilan sosial?	Sebelumnya kurang maksimal karena anak bosan, namun setelah melakukan permainan tradisional pasaran keterampilan sosial anak lebih maksimal karena termotivasi.
-----	---	---

Guru Kelas



Hardani, S. Pd

NIP. 196 805051 994031011

Peneliti



Hapsari Puspa Rini

NIM. 09103244030

C. WAWANCARA DENGAN SISWA

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran keterampilan sosial di kelasmu ?	Guru suka bicara, menerangkan dalam pembelajaran. Kami sering diberikan tugas pekerjaan rumah (PR) .
2.	Bagaimana sikap gurumu dalam menyampaikan materi pelajaran selama ini ?	Biasa saja, baik dan sabar dalam memberikan materi pelajaran kepada kami.
3.	Apakah guru pernah menggunakan permainan yang menarik bagi siswa ?	Belum pernah. Guru hanya belajar di kelas saja.
4.	Materi pelajaran apa saja yang telah kalian pahami?	Banyak, ada IPS dan MTK. Tapi agak sulit pada cara menghitung
5.	Apakah kalian tertarik belajar dengan menggunakan permainan tradisional <i>pasaran</i> ?	Iya, tertarik. Karena bisa bermain jual beli. Bisa jadi penjual dan pembeli.
6.	Bagaimana tanggapan kalian apabila permainan tradisional <i>pasaran</i> dilakukan di kelasmu ?	Wah, kami suka sekali dan kami sangat senang bisa bermain jual-jualan dengan teman.
7.	Apakah kalian mengalami kesulitan setelah melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> ?	Tidak. Karena kami senang sekali bisa bermain didalam dan diluar kelas.
8.	Bagaimana situasi dikelasmu saat sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional <i>pasaran</i> ?	Pada saat guru mengajak bermain <i>pasaran</i> kami sangat senang dan situasinya bertambah ramai, riang dan selalu ingin bermain dengan teman.
9.	Apakah yang kalian dapatkan dari permainan tradisional <i>pasaran</i> yang telah dilakukan ?	Dapat belajar menawar pada saat akan belanja diluar
10.	Apakah kalian berminat bila permainan tradisional <i>pasaran</i> digunakan sebagai teknik pembelajaran keterampilan sosial?	Iya, berminat sekali karena menyenangkan serta tidak bosan dan bisa bermain dengan semua teman.

LAMPIRAN 5.

DOKUMENTASI FOTO KEGIATAN

PERMAINAN

SARANA PERMAINAN



Gambar 1. Alat permainan tradisional *pasaran* berupa benda-benda yang didapat dari lingkungan sekitar yang digunakan sebagai barang dagangan dalam permainan.



Gambar 2. Alat tukar uang mainan yang digunakan sebagai alat pembayaran dalam bermain tradisional *pasaran*

KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN



Gambar 1. Guru menjelaskan mengenai permainan tradisional *pasaran* berupa jual beli



Gambar 2. Siswa mengamati penjelasan guru mengenai permainan *pasaran*



Gambar 3. Guru bercakap-cakap dengan siswa mengenai peran yang ada permainan



Gambar 4. Guru mengenalkan alat permainan berupa benda-benda yang di dapat dari lingkungan sekitar



Gambar 5. Guru mengenalkan uang mainan yang digunakan sebagai alat tukar pada siswa



Gambar 6. Siswa mengamati alat tukar uang mainan



Gambar 7. Guru membagi peran penjual dan pembeli pada setiap siswa



Gambar 8. Setiap siswa mendapat masing-masing peran



Gambar 9. Guru membagikan sejumlah uang yang digunakan sebagai alat pembayaran



Gambar 10. Siswa tampak senang dengan alat tukar yang akan digunakan dalam permainan



Gambar 11. Siswa bersama guru menghitung uang yang telah dibagikan kepada setiap anak



Gambar 12. Guru membagikan catatan kertas pembelian barang pada siswa



Gambar 13. Guru menyiapkan contoh barang kebutuhan yang digunakan sebagai alat bermain *pasar*



Gambar 14. Guru menjelaskan cara melakukan permainan *pasar* pada siswa



Gambar 15. Guru mengarahkan siswa melakukan praktek membeli



Gambar 16. Salah satu subyek melakukan transaksi pembeli



Gambar 17. Siswa mengamati penjelasan guru mengenai cara melakukan transaksi



Gambar 18. Siswa mempraktekkan cara transaksi sebelum memulai permainan



Gambar 19. Guru menyiapkan barang yang digunakan siswa untuk memulai permainan



Gambar 20. Siswa memulai permainan dengan menyesuaikan peran masing-masing



Gambar 21. Siswa memilih barang yang akan dibeli



Gambar 22. Salah satu siswa menawarkan barang



Gambar 23. Siswa melakukan transaksi



Gambar 24. Siswa membayar harga barang



Gambar 25. Penjual memberikan uang kembalian



Gambar 26. Siswa mencatat pada kertas catatan mengenai barang yang telah dibeli



Gambar 27. Usai permainan, guru mengajak siswa membentuk lingkaran



Gambar 28. Siswa membentuk lingkaran



Gambar 29. Siswa mengungkapkan kesan selama bermain pasaran



Gambar 30. Siswa tampak senang usai melakukan permainan