

Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran Rambu - Rambu Lalu Lintas Pada Anak Tunagrahita Ringan Melalui Metode *Pretend Play*

Ice Yulianti¹, Ardisal², Nurhastuti³, Zulmiyetri⁴, Antoni Tsaputra⁵

1,2,3,4,5 Universitas Negeri Padang

Email: Iceyulianti07@gmail.com

Abstrak

Kesulitan siswa SLB Perwari Padang kelas V Tunagrahita HN dan NH, pembelajaran bina diri yaitu menghindari bahaya lingkungan, yang dipelajari anak adalah rambu-rambu lalu lintas. Rambu lalu lintas salah satu simbol, huruf, angka, kombinasi yang mengarahkan rambu-rambu jalan agar tidak terjadi kecelakaan saat mengemudi. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak tunagrahita untuk mempelajari rambu-rambu jalan. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran simulasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran rambu-rambu lalu lintas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan jenis penelitian terapan yang terdiri dari dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Metode pengumpulan data penelitian ini adalah dokumentasi, tes dan observasi Hasil penelitian yang diperoleh dari data yang dikumpulkan sebelum melakukan pengukuran kemampuan belajar rambu-rambu lalu lintas HN dan NH memperoleh persentase (26%). Pada siklus I potensi HN meningkat (61%) NH meningkat (64%). Siklus II peningkatan potensi HN (91%) potensi NH (94%). Dapat disimpulkan bahwa metode *pretend play* meningkatkan praktek pembelajaran rambu-rambu lalu lintas.

Kata kunci: *Anak Tunagrahita, Rambu-Rambu Lalu Lintas, Pretend Play*

Abstract

The difficulties of students of SLB Perwari Padang class V Mentally Disabled HN and NH, self-development learning, namely avoiding environmental hazards, what children learn is traffic signs. Traffic signs are symbols, letters, numbers, combinations that direct road signs so that accidents do not occur while driving. Therefore, it is very important for mentally retarded children to learn road signs. This study uses a simulation learning method that aims to improve the learning ability of traffic signs. Classroom Action Research is a type of applied research which consists of two cycles, namely Cycle I and Cycle II. The research data collection method is documentation, testing and observation. The research results obtained from the data collected before measuring the learning ability of HN and NH traffic signs obtained a percentage (26%). In the first cycle, the potency of HN increased (61%) and NH increased (64%). Cycle II increased the potency of HN (91%) the potency of NH (94%). It can be concluded that the pretend play method increases the practice of learning traffic signs.

Keywords: *Mentally Retarded Children, Traffic Signs, Pretend Play*

PENDAHULUAN

Rambu lalu lintas adalah sarana pengarah lalu lintas terutama untuk meningkatkan keselamatan dan kelancaran sistem jalan, sehingga dapat menyampaikan informasi (larangan, perintah, peringatan dan petunjuk) kepada pengguna jalan dan mempengaruhi mereka. (Supiyono 2018)

Rambu lalu lintas adalah salah satu alat jalan yang menghasilkan simbol, huruf, angka, frase atau kombinasi yang mengarahkan rambu-rambu jalan agar tidak terjadi

kecelakaan saat berkendara. Oleh karena itu, sangat penting, sangat penting bagi anak-anak penyandang disabilitas perkembangan untuk mempelajari rambu-rambu jalan. Oleh karena itu perlu upaya untuk meningkatkan kemampuan belajar anak tunagrahita ringan salah satunya dalam program pengembangan diri yaitu. bahaya lalu lintas, anak berkebutuhan khusus harus menjaga diri mereka dengan baik. Merujuk pada studi pendahuluan yang dilakukan di SLB Perwari Padang, program pengembangan diri yang diberikan kepada anak oleh guru adalah self care dengan guru peneliti memberikan self help untuk belajar bagaimana menolong dirinya sendiri. bahaya lalu lintas, yaitu rambu-rambu jalan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas pada pokok bahasan pembelajaran rambu-rambu jalan, terungkap bahwa anak tunagrahita ringan kelas V/C berjumlah dua orang berinisial NH, dan guru kelas HN mengungkapkan bahwa anak-anak seringkali tidak fokus pada kegiatan pembelajaran, karena proses pembelajaran kebanyakan menggunakan metode ceramah dan tugas, dengan anak yang kurang berpartisipasi serta kurang aktif di kelas dan kelas. Guru juga menyatakan bahwa anak sering merasa bosan, malu dan kurang terampil. Terdapat beberapa tahapan dalam mempelajari rambu-rambu jalan tersebut, yang membuat anak tunagrahita ringan kelas V sulit mengingat jika mengetahui warna lampu merah, kuning dan hijau, serta anak tidak mengetahui fungsi dari rambu-rambu tersebut. . metode pembelajaran pasif dan hanya berupa ceramah dan demonstrasi, sehingga anak tidak memperoleh nilai sesuai kriteria kemampuan maksimal (KKM) yang diharapkan.anak seolah-olah sedang bermain dalam dunia tertentu, misalnya dalam sebuah suasana nyata. dan lingkungan, dianggap sesuai dengan karakteristik anak. anak tunagrahita yang tidak dapat berpikir secara abstrak tetapi mampu berpikir secara konkrit.

Simulasi merupakan salah satu solusi atau cara untuk meningkatkan pengenalan dan pemahaman rambu-rambu jalan. Berpura-pura adalah salah satu jenis permainan, sering disebut bermain pura-pura, di mana anak-anak menggunakan imajinasinya dalam sebuah permainan. (Ariana, 2016)

METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Zailnal Aqid (2021), penelitian tindakan kelas merupakan refleksi diri seorang guru terhadap peristiwa dan praktik dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas Iswari et al. (2017) bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang sedang berlangsung, dari sini dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki pembelajaran agar pembelajaran yang dicapai lebih efektif.

Guru kelas V SLB Perwari Padang serta dua anak tunagrahita berinisial HN,dan NH menjadi subjek penelitian.peneliti berperan sebagai pengamat sementara guru melakukan tindakan penelitian.penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus,dan empat langka dalam setiap siklus : persiapan, pelaksanaan ,observasi dan refleksi instrumen yang digunakan yaitu,tes kemampuan pembelajaran rambu-rambu lalu lintas melalui metode *pretend play*. Subjek tes dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan. Penilaian terdiri dari tiga riteria yaitu M (mampu) dengan skor 2, mampu dengan bimbingan (MDB) dengan skor 1, dan tidak mampu (TM) dengan skor yang diperoleh 0

Hasil observasi, pengujian , dokumnetasi, dan catatan lapangan menjadi dasar analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Tadap penelitian menganalisis dan menilai data kalonolator untuk menentukan apakah pendekan pretend play dapat membantu anak tunagrahita ringan memahami pembelajaran rambu-rambu lalu lintas

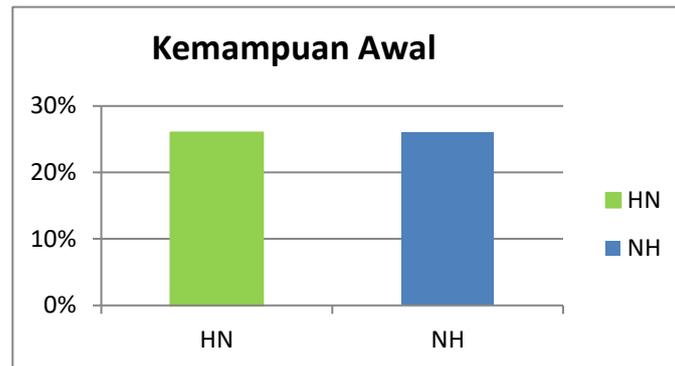
HASIL DAN PEMBAHASAN

pertemuan dengan kegiatan setiap siklus I temuan di siklus II dengan kegiatan setiap siklus nya perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Analisis Data

Analisis data kualitatif penelitian ini didasarkan pada pengamatan penting, percobaan, catatan, dan catatan lapangan. Beberapa prosedur tersebut antara lain reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.. Peneliti menggunakan teknik kuantitatif yang memanfaatkan persentase dan pendekatan kualitatif saat menilai data. Gambar berikut mengilustrasikan bagaimana kemampuan anak dalam pembelajaran rambu-rambu lalu lintas yang dilakukan dalam tes:

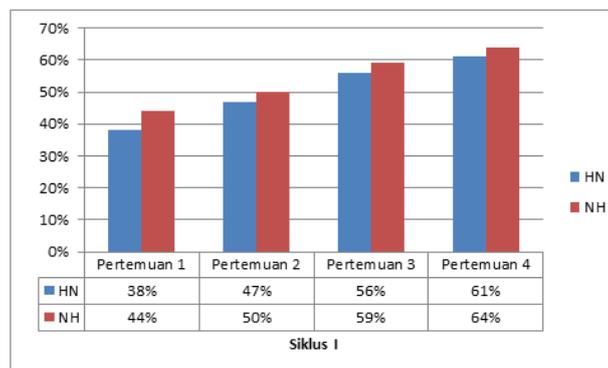
Kemampuan awal anak dalam pembelajaran rambu-rambu lalu lintas

Siswa tunagrahita HN dan NH belum mengetahui rambu-rambu lalu lintas dalam pembelajaran melalui metode *pretend play*. Gambaran hasil kemampuan awal anak dalam pembelajaran rambu-rambu lalu lintas dapat dilihat pada gambar berikut :



Merujuk diagram pada diagram 1 bahwa kemampuan anak tunagrahita dalam pembelajaran termasuk kategori kurang dengan persentase penilaian HN 26% Dan NH 26%. Hal ini perlu ditingkatkan karena pemahaman anak tunagrahita dalam pembelajaran rambu-rambu lalu lintas masih rendah.

Pembelajaran keterampilan rambu lalu lintas dengan metode pretend play untuk anak tunagrahita ringan di Kelas V SLB Perwari Padang I Siklus

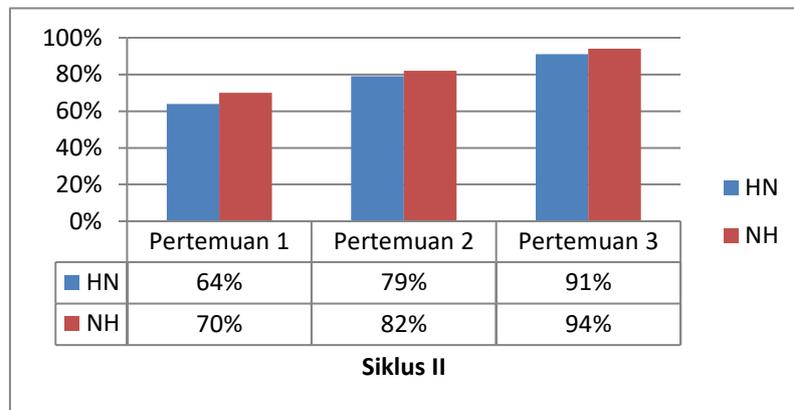


Pada diagram 2 dapat di lihat bahwa siklus I menjelaskan bahwa kemampuan anak meningkat di setiap pertemuan. Anak dengan inisial HN pada kemampuan awal memperoleh 26% dan termasuk kedalam kategori kurang sedangkan pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ke empat HN mendapat skor 38%,47%,56% dan 61%.selanjutnya pada anak NH kemampuan awal di dapatkan 26% dengan kategori kurang sedangkan untuk pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ke empat NH memperoleh persentase nilai sebagai berikut 44%,50%,59%,64%.

Data yang dari empat kali pertemuan masing-masing siswa pada siklus I bahwa nilai skor kemampuan siswa dalam pembelajaran rambu-rambu lalu lintas mengalami peningkatan walaupun belum mencapai hasil maksimal. Pada saat pelaksanaan tindakan masih ada beberapa nama dan fungsi rambu-rambu lalu lintas memerlukan bantuan guru. Sehingga peneliti dan kaloborator memutuskan bahwa tindakan penelitian akan di lanjutkan ke siklus II.

Keterampilan pembelajaran rambu-rambu lalu lintas melalui metode *pretend play* bagi anak tunagrahita ringan kelas V SLB Perwari Padang pada siklus II

Guru bertindak sebagai pelaksanaan tindakan dalam kegiatan siklus II : Nampun berbeda dengan siklus I, guru tidak lagi membimbing siswa melalui proses dari awal sampai akhir. Peningkatan kemampuan pembelajaran rambu-rambu lalu lintas bagi siswa tunagrahita ringan kelas V SLB Perwari Padang dengan metode *pretend play*. Seperti terlihat pada gambar



Persentase nilai yang di peroleh menunjukkan bahwa pembelajaran rambu-rambu lalu lintas metode *pretend play* pembelajaran rambu-rambu lalu lintas meningkat pada setiap pertemuan. Siswa HN memperoleh persentase 64%,79 % dan 91 % pada siklus II, sedangkan siswa NH memiliki skor 70%,82% dan 94%. Diagram ini menunjukkan bahwa, meskipun dalam proses pembelajaran anak masih ada beberapa ada perlu bantuan guru , nilai persentase anak tunagrahita telah meningkat. Berdasarkan pada siklus II dapat disimpulkan bahwa *pretend play* dapat membantu siswa tunagrahita kelas V SLB Perwari Padang mengembangkan kemampuan pembelajaran rambu-rambu lalu lintas. Karena nilai KKM siswa sudah tercapai, kolaborator dan peneliti cukup untuk melakukan tindakan pada siklus II.

Pembahasan dalam penelitian ini didasarkan dari hasil jawaban penelitian tentang :

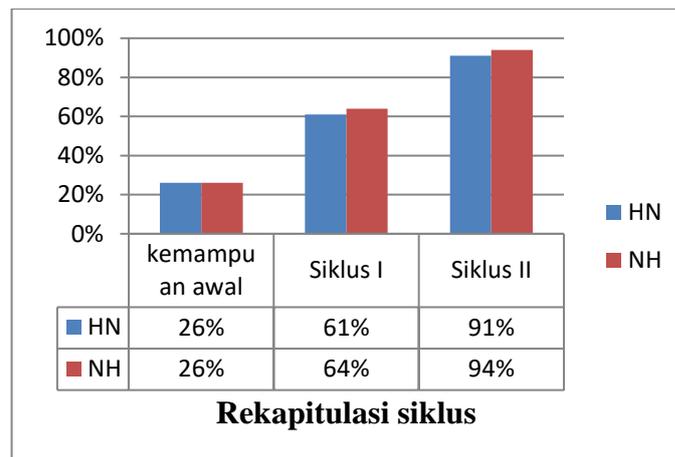
Metode Pembelajaran Rambu Jalan bagi Siswa Kelas V Tunagrahita Ringan SLB Perwari Padang mempelajari rambu-rambu jalan dengan metode bermain pura-pura. Rambu lalu lintas berjalan sesuai keinginan.

Selama pembelajaran, guru (kolaborator) berperan sebagai pelaksana kegiatan penelitian, dan peneliti yang memiliki petunjuk tentang alat penelitian dan alat observasi proses pembelajaran berperan sebagai pengamat.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan tahap perencanaan dan dilanjutkan dengan kegiatan penelitian, dimana guru menjelaskan tentang rambu-rambu lalu lintas, setelah itu guru mempresentasikan rambu-rambu kepada siswa (rambu lalu lintas, larangan berhenti, larangan berhenti dan persimpangan jalan). guru, siswa tunagrahita langsung mempraktekkan di lapangan dengan menggunakan metode bermain pura-pura, bermain rambu-rambu jalan dari awal hingga akhir kegiatan bermain,

Hasil Metode Bermain Peran Siswa Kelas V Disabilitas Intelektual Kemampuan Belajar Rambu Jalan SLB Perwari Padang.

Pretend play yang digambarkan pada diagram rekapitulasi siklus meningkatkan proporsi penilaian pembelajaran



Subjek penelitian, anak tunagrahita masing-masing memiliki kemampuan yang berbeda. Proporsi penilaian kemampuan awal, siklus I, dan terakhir siklus II mengalami peningkatan sesuai dengan diagram. Dengan hasil yang di harapkan dan nilai di atas KKM, maka tujuan penelitian adalah untuk mengoptimalkan kemampuan pembelajaran rambu-rambu lalu lintas siswa tunagrahita kelas V SLB Perwari Padang dalam pembelajaran rambu-rambu lalu lintas dengan menggunakan metode *pretend play* sesuai dengan diharapkan

SIMPULAN

Berdasarkan pengamatan peneliti, persentase skor siswa tunagrahita meningkat dari siklus I ke siklus II saat pembelajaran rambu-rambu jalan menggunakan metode simulasi, pengelolaan pengembangan diri kemampuan anak tunagrahita dalam mempelajari rambu-rambu jalan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arosadi, Rusman (2020) Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru
- Ariana, R. (2016). *pembinaan karakter dan peningkatan kemampuan proposal*.
- Carin, A. A., Sund, R. ., & Lahkar, B. K. (2018). Pengaruh *Pretend Play* terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa autis di kelas ingkusi SDN petemon 2 surabaya. *Journal of Controlled Release*, 11(2), 430–439.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2017). *metode penelitian pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rahman, Z., & Ardisal. (2019). Pengaruh Metode Tutorial Terhadap Keterampilan Sepeda Motor bagi anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(1), 85–92.
- Supiyono 2018. Keselamatan Lalu Lintas. Pilinema Pres, Politeknik Negeri Malang