

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya karakteristik anak tunagrahita berkaitan dengan tingkat perkembangan fungsional, yang meliputi tingkat perkembangan: sensorimotor, kognitif, kemampuan berbahasa, keterampilan diri, konsep diri, kemampuan berinteraksi sosial dan kreativitas.

Permasalahan yang dihadapi oleh siswa tunagrahita sedang relatif berbeda-beda dan kompleks, namun demikian ada pula kesamaan masalah siswa tunagrahita dalam konteks pendidikan di antaranya: masalah kesulitan dalam melakukan kegiatan kehidupan sehari-hari, masalah kesulitan belajar, masalah penyesuaian diri, masalah gangguan kepribadian dan emosi, masalah pemanfaatan waktu luang, dan masalah motorik. Dengan demikian, siswa tunagrahita diharapkan memiliki keterampilan dan sikap yang mandiri dalam kegiatan kehidupan sehari-hari agar bisa memenuhi kebutuhan sendiri tanpa bantuan orang lain.

Menurut Asmita (dalam <http://www.educativetoys.com/2008/07/mengenal-rambu-rambu-lalu-lintas-sedini.html>) bahwa: “dengan mengenalkan rambu-rambu lalu lintas sedini mungkin pada anak-anak dapat menumbuhkan sikap disiplin lalu lintas bagi anak-anak”. Begitu juga pada anak tunagrahita, menurut beberapa guru di SLB-C Purnama Asih anak tunagrahita sedang banyak yang mengalami hambatan

dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas. Hal ini disebabkan oleh kurang atau terbatasnya kemampuan cara berpikir anak tunagrahita yang hanya sampai pada tahapan berpikir konkret dan semi konkret, kesulitan dalam memahami rambu-rambu lalu lintas dan belum terbiasa mengenal rambu-rambu lalu lintas dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas merupakan faktor yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Karena dengan mengenal rambu-rambu lalu lintas, siswa tunagrahita akan memiliki keterampilan dan sikap yang mandiri dalam kegiatan kehidupan sehari-hari dan agar bisa memenuhi kebutuhan sendiri tanpa bantuan orang lain. Dengan mempunyai sikap yang mandiri diharapkan siswa akan lebih percaya diri dalam hal mengetahui dan mematuhi rambu-rambu lalu lintas. Siswa akan terbiasa dalam mematuhi rambu-rambu lalu lintas contohnya siswa akan menyebrang di *zebra cross*, maka siswa tidak akan bergantung lagi pada orang lain dan lebih mandiri dalam mematuhi peraturan rambu-rambu lalu lintas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu metode untuk membantu pembelajaran anak tunagrahita menjadi lebih efektif dengan melibatkan langsung anak tunagrahita untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Salah satu caranya adalah dengan melalui permainan. Jenis permainan yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan di atas adalah jenis permainan imajinasi (*Imaginative Play*) dengan bermain peran (*Role Palying*) sebagai bentuk permainannya.

Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran ini selain bersifat konkrit juga bersifat atraktif karena dalam melakukan permainan ini akan memotivasi anak sehingga anak tidak cepat merasa bosan, dapat mengembangkan potensi anak semaksimal mungkin sesuai dengan prestasi anak dan meningkatkan kemampuan bahasa melalui berbahasa dan kontrol diri, karena pada dasarnya proses bermain ini merupakan pusat kegiatan bagi perkembangan sosial emosional anak.

Menurut Schaefer (1993: 68) dalam Delphie (2005:124) bahwa: "melalui bermain peran diperoleh keterampilan berbahasa (Gorvey, 1977), pengembangan berpikir kreatif (Dansky, 1980), kontrol diri (Singer, 1961), hubungan positif antara sikap permainan sosiodrama dengan kemampuan membaca dan menulis dengan kegiatan pemahaman sebuah cerita (Pellegant&Golda,1982); dukungan dalam kegiatan belajar aktif (Sylvia,1980)".

Sesungguhnya dalam proses pembelajaran, guru bukanlah satu-satunya yang dapat dijadikan narasumber karena salah satu peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai mediator atau fasilitator. Seperti diungkapkan oleh Usman (2004:11) bahwa:"sebagai mediator guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar".

Menurut Jeffree, MC. Conkey, dan Hewson (dalam Delphie. 2004:14) "bentuk-bentuk permainan yang dapat dipakai sebagai intervensi pembelajaran, salah satunya yaitu bermain pura-pura atau bermain peran dalam suatu bentuk permainan yang

dilakukan oleh anak dengan menggunakan imajinasinya agar membantu dalam pengembangan daya berpikir dan kemampuan berbahasa”.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan sebagai metode pembelajaran ini akan berlangsung secara efektif apabila direncanakan secara matang sesuai dengan kebutuhan anak. Hal ini disebabkan karena cara berpikir siswa tunagrahita lebih cenderung kepada konsep yang konkrit sehingga memudahkan mereka untuk menyerap informasi secara mudah dan jelas.

Hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Yani Mulyani (2005), Irma Dwi H (2009), Vera Rahel Dotulong (2003) tentang penggunaan metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Namun metode bermain peran ini belum dapat dibuktikan pengaruhnya dalam pembelajaran anak tunagrahita sedang.

Berdasarkan temuan secara empirik di atas, maka perlu untuk dilakukan penelitian mengenai “Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas VII di SMPLB-C Purnama Asih Bandung.”

B. Identifikasi Masalah

Masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan pengenalan rambu-rambu lalu lintas anak tunagrahita sedang
2. Kesulitan anak tunagrahita sedang dalam memahami rambu-rambu lalu lintas

3. Belum terbiasanya mengenal rambu-rambu lalu lintas dalam kehidupan sehari-hari
4. Keterampilan dan sikap yang mandiri dalam kegiatan kehidupan sehari-hari, yaitu dalam pengenalan rambu-rambu lalu lintas
5. Penggunaan metode yang sesuai dalam pengenalan rambu-rambu lalu lintas

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat batasan masalah yang akan diteliti, agar dalam pelaksanaannya tidak terlalu meluas dan dapat fokus pada suatu masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak tunagrahita sedang dalam pengenalan rambu-rambu lalu lintas
2. Penggunaan metode bermain peran dalam pengenalan rambu-rambu lalu lintas

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan dalam penelitian ini di rumuskan sebagai berikut:

“Apakah metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pengenalan rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita sedang?”

Secara khusus permasalahan penelitian dirumuskan dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan anak tunagrahita sedang dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas sebelum diberikan “metode bermain peran”?

2. Bagaimana kemampuan anak tunagrahita sedang dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas setelah diberikan “metode bermain peran”?
3. Bagaimana efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan pengenalan rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita sedang?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Untuk memperoleh gambaran secara objektif mengenai efektivitas penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan pengenalan rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita sedang.

b. Tujuan Khusus

Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah mengetahui gambaran yang objektif tentang:

- 1) Kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita sedang sebelum diberikan metode bermain peran
- 2) Kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita sedang setelah diberikan metode bermain peran
- 3) Efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan pengenalan rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita sedang

2. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini bermanfaat untuk menyampaikan bukti-bukti eksperimentatif tentang metode bermain peran dalam meningkatkan pengenalan rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita sedang.

Manfaat penelitian ini antara lain:

- a. Bagi guru: sebagai bahan masukan yang positif bagi guru bahwa metode bermain peran merupakan salah satu bentuk pendekatan atau metodologi yang berguna bagi pendidikan, khususnya dalam pengenalan rambu-rambu lalu lintas. Dan dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif, dinamis, dan fleksibel sehingga mampu mendorong para siswa untuk belajar lebih aktif, produktif dan optimal.
- b. Bagi siswa: penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan fungsional siswa tunagrahita dalam hal pembelajaran rambu-rambu lalu lintas.

F. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep

- a. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson (dalam Moedjiono & Dimiyati, 1992:80) mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan

mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Sedangkan menurut Ali (1996:83) mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan (dalam <file:///E:/Pro-Ibid%20%20Model%20Bermain%20Peran.htm>).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/ tokoh yang terlibat dalam proses sejarah.

b. Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas

Pengenalan adalah suatu proses, cara, perbuatan mengenal atau mengenali (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 1995:666). Rambu-rambu lalu lintas merupakan tanda yang sengaja dipasang untuk memberikan informasi kepada para pemakai jalan. Rambu-rambu tersebut bertujuan untuk meningkatkan keamanan dan kelancaran pada sistem jalan. Informasi yang disampaikan rambu-rambu lalu lintas, tentu saja akan sangat bermanfaat bagi para pemakai jalan.

Pengenalan rambu-rambu lalu lintas merupakan kemampuan untuk mengetahui rambu-rambu lalu lintas, dimana kemampuan tersebut akan diukur melalui tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu tes lisan dan tes perbuatan. Dengan kriteria penilaian: skor nol (0)

apabila anak tidak mampu melakukan atau menjawab soal, skor satu (1) apabila anak mampu melakukan atau menjawab soal dengan bantuan guru, skor dua (2) apabila anak mampu melakukan atau menjawab semua soal dengan benar. Pengukuran kemampuan rambu-rambu lalu lintas ini terdiri atas kemampuan menyebutkan rambu-rambu lalu lintas, kemampuan menunjukan gambar rambu-rambu lalu lintas, dan kemampuan melakukan tata tertib lalu lintas.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode merupakan cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu metode permainan yang bersifat aktif dan dapat meningkatkan daya imajinasi anak. Dalam bermain anak akan tampil dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa (Tedjasaputra, 2001:57).

Dengan melalui permainan akan memotivasi anak dalam belajar, dan juga akan memudahkan anak dalam belajar. Karena pada dasarnya tahapan-tahapan perkembangan kognitif yang dilalui anak tunagrahita hanya berada pada tahapan berpikir konkrit dan semi konkrit (Rohcyadi, E dan Alimin, Z 2003:75).

Bentuk permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Permainan rambu-rambu lalu lintas

Nama permainan : suasana di jalan raya

Alat dan bahan :

- 1) Rambu-rambu lalu lintas
 - a) Lampu lalu lintas
 - b) Belok kiri
 - c) Belok kanan
 - d) Dilarang belok kiri
 - e) Dilarang belok kanan
 - f) Dilarang parkir
 - g) Dilarang masuk
 - h) Tanda tempat penyebrangan (*zebra cros*)
 - i) Jalan berkelok-kelok
 - j) Dilarang memutar

2) Gambar mobil dan motor

- a) Mobil
- b) Motor

3) Gambar etika berkendara

- a) Mobil (memakai sabuk pengaman)
- b) Motor (memakai helm)

4) Helm

5) Pluit

Cara bermain :

Tahap pertama :

- 1) Pengenalan rambu-rambu lalu lintas
- 2) Pengenalan etika berkendara
 - a) Mobil (menggunakan sabuk pengaman)
 - b) Motor (menggunakan helm)

Tahap kedua :

- 1) Menentukan peran setiap siswa
 - a) Rambu-rambu lalu lintas
 - b) Yang mengendarai motor (menggunakan gambar)
 - c) Yang mengendarai mobil (menggunakan gambar)
 - d) Pejalan kaki

- 2) Menyiapkan alat dan bahan sesuai perannya
- 3) Setelah itu anak terjun langsung kelapangan untuk bermain sesuai dengan perannya masing-masing

Hal yang diperhatikan dalam permainan ini yaitu sejauh mana anak memahami rambu-rambu lalu lintas dan kemampuan anak dalam memainkan perannya .

b. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengenalan rambu-rambu lalu lintas. Pengenalan adalah suatu proses, cara, perbuatan mengenal atau mengenali (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 1995:666). Dalam hal ini mengenal merupakan suatu kemampuan siswa dalam mengetahui rambu-rambu lalu lintas yaitu dengan cara memberikan tes kemampuan. Rambu-rambu lalu lintas adalah suatu tanda yang sengaja dipasang untuk memberikan informasi kepada para pemakai jalan dan harus dipatuhi. Menurut Astaty (2001: 11) “permasalahan anak tunagrahita sedang adalah dalam pemeliharaan diri, penyesuaian diri, kesulitan belajar, dan pekerjaan”. Dengan diberikannya pembelajaran pengenalan rambu-rambu lalu lintas, siswa tunagrahita diharapkan memiliki keterampilan dan sikap yang mandiri dalam kegiatan kehidupan sehari-hari agar bisa memenuhi kebutuhan sendiri tanpa bantuan orang lain.

Pengenalan rambu-rambu lalu lintas dalam penelitian ini dibatasi hanya pada beberapa rambu-rambu, yaitu : lampu lalu lintas, belok kiri, belok kanan, dilarang belok kiri, dilarang belok kanan, dilarang parkir, dilarang masuk, tanda tempat penyebrangan (*zebra cross*), jalan berkelok-kelok, dan dilarang memutar. Selain itu juga anak dikenalkan cara berkendara yang baik dan benar.

G. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar dalam penelitian ini adalah:

1. Permainan sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran
2. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa tunagrahita sedang
3. Penggunaan metode bermain peran dapat mengatasi kesulitan siswa tunagrahita sedang dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas

H. Hipotesis

Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, maka hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“ metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pengenalan rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita sedang”

I. Penelitian Sebelumnya yang Relevan

Hasil penelitian sebelumnya, yaitu:

1. Irma Dewi H (2009) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Berbelanja terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Tunagrahita Ringan, menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa tunagrahita ringan.
2. Yani Mulyani (2005) dengan judul “Penggunaan *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Siswa Tunagrahita Ringan, menyimpulkan bahwa dengan diberikannya kegiatan *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada siswa tunagrahita ringan.
3. Vera Rahel Datulong (2003) dengan judul “ Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Peran Berbelanja dan Menabung di Bank dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Tunagrahita Ringan, menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran berbelanja dan menabung dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa tunagrahita ringan.

Dengan hasil penelitian tersebut, maka peneliti ingin mencoba menerapkan metode bermain peran dalam pengenalan rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita sedang.