

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL RAMBU-RAMBU LALU LINTAS MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLBN 1 KUBUNG

Afrita Lora<sup>1</sup>, Yarmis Hasan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Negeri Padang, Indonesia

### INFORMASI ARTIKEL

Diterima: 2 Agustus 2019  
Direvisi: 3 Agustus 2019  
Diterbitkan: 10 Agustus 2019

### KATA KUNCI

Rambu-rambu lalu lintas, *role playing*, anak tunagrahita

### KORESPONDEN

No. Telepon: **082169029379**  
E-mail:  
[afritalora12@gmail.com](mailto:afritalora12@gmail.com)  
[yarmis.hasan.55@gmail.com](mailto:yarmis.hasan.55@gmail.com)

### A B S T R A K

*Penelitian ini mengungkapkan tentang anak Tunagrahita ringan di SLBN 1 Kubung, yang mengalami kesulitan dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang terdiri dari II siklus. Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian pada siklus I kemampuan anak dalam mengenal rambu lalu lintas didapatkan hasil pertemuan pertama FD (46%), pertemuan kedua (50%), pertemuan ketiga (54%) dan pertemuan keempat (58%). Sedangkan AF pada pertemuan pertama (38%), pertemuan kedua (42%), pertemuan ketiga (46%) dan pertemuan keempat (50%). Siklus II kemampuan anak dalam meremas slime didapatkan hasil pertemuan pertama FD (62%), pertemuan kedua (77%), pertemuan ketiga (85%) dan pertemuan keempat (96%). Sedangkan Af pada pertemuan pertama (54%), pertemuan kedua (62%), pertemuan ketiga (73%) dan pertemuan keempat (85%). Dari hasil yang diperoleh diatas dapat diketahui bahwa nilai anak mengalami peningkatan, hal ini dapat di lihat dari kemampuan anak dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas.*

### PENDAHULUAN

Menjaga keselamatan diri sangat penting bagi seluruh umat manusia untuk melindungi dirinya dari berbagai hal yang berbahaya bagi dirinya. Kemampuan dalam penguasaan keterampilan menjaga diri dari lah yang berbahaya tidak hanya di lakukan oleh anak normal saja, anak yang memiliki kebutuhan khusus seperti yang mengalami hambatan secara fisik, intelektual, sosial, maupun emosional juga harus bisa menjaga dirinya dari hal-

hal yang membahayakan dirinya. Salah satu anak berkebutuhan khusus dalam kemampuan intelektual yang di sebut anak tunagrahita. Anak tunagrahita memiliki hambatan dalam intelektual sehingga memerlukan layanan dan bimbingan khusus dalam menjaga dirinya dari hal-hal yang berbahaya.(Anna Putri, 2014)

Layanan dan bimbingan khusus untuk anak tunagrahita dapat dioptimalkan dalam mengurus dirinya dan menjaga dirinya sendiri, maka demikian anak tunagrahita dapat hidup mandiri dan tidak selalu bergantung dengan orang lain. Hal ini membuat perlunya pelatihan pada anak tunagrahita berupa kegiatan yang bersifat fungsional dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Kegiatan yang bersifat fungsional dan bermanfaat bagi anak tunagrahita yaitu bina diri atau pengembangan diri dalam hal menjaga keselamatan dari bahaya termasuk dalam berlalu lintas.

Memahami rambu-rambu lalu lintas akan menjaga diri dari bahaya berlalu lintas. Hal ini perlu di pahami oleh anak tunagrahita karena hal ini merupakan faktor penting dalam kehidupan sehari-hari agar tidak bergantung dengan bantuan dari orang lain, dan menumbuhkan kedisiplinan dalam berlalu lintas bagi anak tunagrahita. Dengan adanya sikap disiplin dalam berlalu lintas anak dapat mematuhi peraturan-peraturan yang berlalu di masyarakat maupun peraturan-peraturan lalu lintas yang sudah di tetapkan dalam Undang-Undang berlalu lintas.

Mengetahui dan memahami rambu-rambu lalu lintas berarti memiliki kemampuan dalam memahali alat dan perlengkapan pada jalan yang terdiri dari simbol, lambang, angka, huruf, dan perpaduan dari hal tersebut, yang digunakan untuk memberikan petunjuk, perintah, peringatan, larangan di jalan raya. Tujuan adanya rambu-rambu lalu lintas agar memberikan keselamatan, kelancaran serta keteraturan dalam transportasi. Pendidikan tentang pentingnya pengetahuan rambu-rambu lalu lintas sangat penting diajarkan sejak dini, karena dengan memahami aturan dalam rambu lalu lintas akan menciptakan ketertiban dan kelancaran berlalu lintas dan melindungi anak dari bahaya jalan raya.(Dishub Surabaya, 2014)

Berdasarkan studi pendahuluan dan wawancara dengan guru pada tanggal 4 Februari 2019, bahwa anak pada kelas III yang berjumlah dua orang yang menjadi subjek penelitian ini memiliki kemampuan memahami rambu-rambu lalu lintas yang rendah. Kurangnya pengetahuan anak tunagrahita ringan di SLBN 1 Kubung kelas III tentang cara berlalu lintas yang baik dan benar. Hal ini disebabkan karena anak tunagrahita ringan ini belum mengetahui tentang peraturan tata cara berlalu lintas. Sehingga anak tunagrahita ringan masih membutuhkan pengawasan ketika berada di jalan raya. Seperti pada saat menyeberang, anak tunagrahita ringan tidak menyeberang pada *zebracross*, sehingga rawan bagi anak tunagrahita ini untuk terkena kecelakaan lalu lintas. Permasalahan tersebut membuat kurangnya kemandirian anak tunagrahita tersebut dan mereka masih membutuhkan bantuan serta pertolongan orang lain dalam perjalanan menuju sekolah, maupun tempat-tempat lain yang mereka ingin kunjungi.

Padalah dalam kurikulum bina diri untuk SLB-C pada standar kompetensi ke lima yaitu mampu beradaptasi dengan lingkungan terdapat materi pembelajaran tentang rambu-rambu lalu lintas. Pembelajaran ini sudah dilakukan tetapi guru terlihat hanya menerapkan metode pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru saja seperti metode ceramah, guru hanya menjelaskan fungsi dari rambu lalu lintas yang di gambarkannya dipapan tulis, serta siswa ditugaskan untuk menyalain didalam buku catatannya. Hal ini mengakibatkan anak

hanya menyalin apa yang ada di papan tulis, tanpa ketertarikan dalam pembelajaran. Dalam metode konvensional ini siswa tunagrahita tidak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara aktif. Hal ini menyebabkan kurangnya pengalaman anak untuk mencoba secara langsung. Metode ceramah ini bersifat abstrak sehingga terlihat anak mengalami kesulitan dalam menerima, memahami, dan mengingat materi tersebut. Seharusnya materi ini dilaksanakan dengan simulasi dan media kongkrit, agar anak lebih memahami pembelajaran tersebut.

Maka dari itu peneliti menggunakan metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran *role playing*, hal ini karena perlunya pembelajaran yang dilaksanakan secara aktif dan menarik untuk tunagrahita ringan agar. Dengan metode pembelajaran *role playing* anak dapat belajar sambil bermain, dan anak dituntut untuk bermain peran agar anak lebih memahami pembelajaran yang diajarkan.

Metode *role playing* ini mengusahakan bahan-bahan pembelajaran untuk mengembangkan imajinasi anak (Sementara Sudjana, 2004:62). Mengembangkan imajinasi sebagai tokoh hidup ini di duga akan memperkuat hasil pembelajaran yang dilaksanakan anak. Oleh sebab ini dengan metode ini akan memperkuat penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Rambu-Rambu Lalu Lintas melalui Metode *Role playing* pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III di SLBN 1 Kubung Koto Baru Solok”. Peneliti berharap metode ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berlalu lintas agar anak jauh dari bahaya saat berlalu lintas.

Berdasarkan pendahuluan di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : 1) Bagaimana proses pembelajaran mengenal rambu-rambu lalu lintas menggunakan metode *role playing* pada anak tunagrahita ringan di kelas III SLB N 1 Kubung? 2) Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLBN 1 Kubung?.

## **METODE PENELITIAN**

Sesuai dengan latar belakang masalah, Penelitian ini merupakan penelitian *Classroom Action Research* (penelitian tindakan kelas) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal rambu lalu lintas melalui metode *role playing*.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan belajar mengajar berupa suatu tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi didalam kelas secara bersama, tindakan ini dilakukan guru dan guru mengarahkan siswa untuk melakukan (Suharsimi Arikunto, 2006). Dalam hal ini penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dengan mengamati kegiatan belajar yang timbul dengan sengaja dan diberikan suatu tindakan yang bertujuan memecahkan suatu masalah yang dihadapi di sebuah kelas dengan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Hikmawati, 2017).

Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari indikator dalam meningkatkan profesional dan memotivasi guru agar selalu berfikir kritis dan sistematis demi memajukan proses pembelajaran di sekolah, penelitian tindakan kelas juga bertujuan memperbaiki proses pembelajaran secara berkesinambungan dari setiap siklus yang memungkinkan terjadinya peningkatan pembelajaran (Iswari, Kasiyati, Zulmiyetri, & Ardisal, 2017)

Pada penelitian ini terdapat dua siklus, yang mana tiap siklus terdapat empat tahap yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Pada kualitatif terdapat pada hasil tes observasi, tes dan dokumentasi di lapangan. Data yang dihasilkan diungkapkan melalui kata-

kata atau kalimat yang diuraikan menurut kategori masing-masing untuk mendapatkan kesimpulan. Sedangkan pada kuantitatif merupakan teknik analisis perhitungan data.

Teknis analisis data kuantitatif (Arikunto, 2013) ditentukan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% =$$

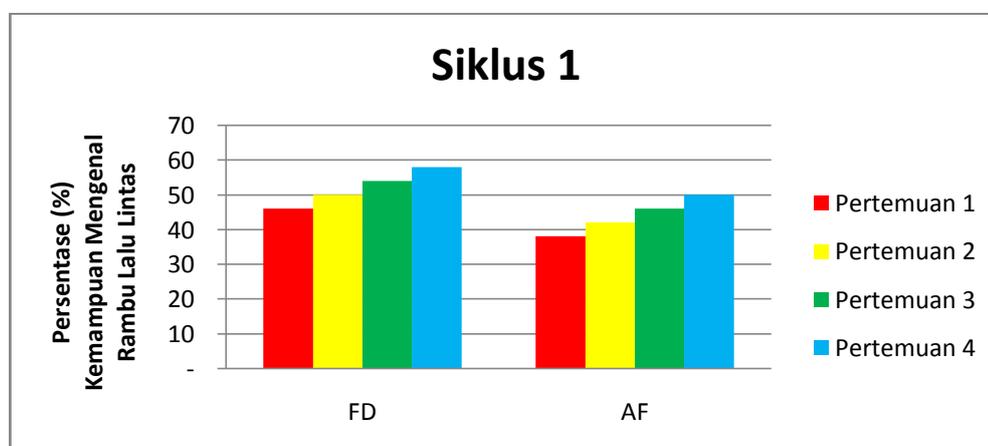
Penelitian ini dilaksanakan di SLBN 1 Kubung pada kelas 1 yang berjumlah dua orang siswa, dimana penelitian dilaksanakan berdasarkan tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi (Asrori, 2007). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini dalam dua siklus pada pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*. Setiap pelaksanaan di adakan tes sesuai dengan yang telah diajarkan. Pada akhir siklus terdapat laporan hasil pengamatan dari guru kelas, lalu pelaksanaan tindakan dan guru kelas menganalisis kegiatan dan pencapaian hasil kemudian diadakan refleksi untuk menentukan tidak lanjut berikutnya.

### 1. Hasil penelitian

Analisis data ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan pada bab I, yaitu 1) Bagaimana proses pembelajaran mengenal rambu-rambu lalu lintas menggunakan metode *role playing* pada anak tunagrahita ringan di kelas III SLB N 1 Kubung? 2) Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLBN 1 Kubung?. Dijelaskan menggunakan grafik dan pemerolehan skor dari kemampuan memahami isi bacaan pada siklus I, dan siklus II.

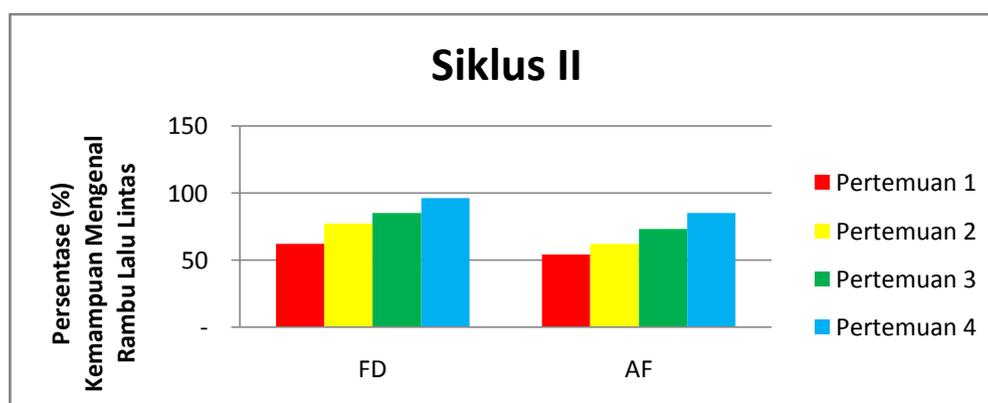


Grafik 1. Kemampuan dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas melalui metode *role playing* modifikasi Siklus I

Pada tahap pelaksanaan siklus I peneliti memberi tindakan melalui metode *role playing* dalam bentuk permainan “rambu lalu lintas”. Pelaksanaan siklus I sebanyak empat kali pertemuan. Berdasarkan grafik I kemampuan FD dalam mengenal rambu lalu lintas mendapat hasil pertemuan pertama FD (46%), pertemuan kedua (50%), pertemuan ketiga (54%) dan pertemuan keempat (58%). Sedangkan AF pada pertemuan pertama (38%), pertemuan kedua (42%), pertemuan ketiga (46%) dan pertemuan keempat (50%).

Berdasarkan data yang diperoleh dari keempat pertemuan diatas dapat dilihat bahwa nilai FD dan AF dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas mengalami peningkatan bertahap setelah diberikan metode *role playing* dalam permainan “rambu lalu lintas”. Namun demikian nilai FD dan AF masih belum mencapai nilai optimal. Oleh karena itu peneliti dan guru kelas akan memberikan lantutan ke siklus II. Hal ini bertujuan agar setelah diberikan tindakan anak dapat mengenal rambu-rambu lalu lintas dengan benar.

Dalam siklus I dan siklus II terdapat perbedaan yaitu pada pemberian tindakan di siklus II ini. hasil dari pemberian tindakan pada siklus II ini dapat dilihat dalam bentuk grafik yang digambarkan sebagai berikut :



**Grafik 2. Kemampuan dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas melalui metode *role playing***

Berdasarkan grafik II kemampuan FD dan AF dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas mendapatkan hasil pada pertemuan pertama FD (62%), pertemuan kedua (77%), pertemuan ketiga (85%) dan pertemuan keempat (96%). Sedangkan Af pada pertemuan pertama (54%), pertemuan kedua (62%, pertemuan ketiga (73%) dan pertemuan keempat (85%).

Terlihat dari hasil yang diperoleh pada siklus II nilai siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil grafik II diatas pengenalan rambu-rambu lalu lintas mengalami peningkatan, hal ini dilihat dari anak dapat menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan beberapa rambu lalu lintas yang dikenalkan melalui metode *role playing* dalam permainan “rambu lalu lintas” sehingga anak dapat mengenal rambu-rambu lalu lintas tersebut.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SLBN 1 Kubung, dengan subjek penelitian 2 orang siswa yang berinisial FD dan AF. Pada penelitian ini terdapat dua siklus pelaksanaan proses

yang akan dilakukan dalam meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas melalui metode *role playing* bagi anak tunagrahita ringan. Dalam pelaksanaan penelitian peneliti berperan sebagai pelaksanaan tindakan sedangkan guru kelas berperan sebagai pengamat.

Pada tahap pelaksanaan siklus I terdiri dari 4 kali pertemuan, dimana 3 kali pertemuan dilaksanakan pemberian tindakan dan 1 pertemuan sebagai setelah pemberian tindakan. Materi yang digunakan berupa pembelajaran bina diri menghindari dari bahaya. Pembelajaran ini meliputi pengenalan rambu lampu lalu lintas, rambu penyeberangan orang, rambu stop dan rambu di larang melewati.

Pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas III SLBN 1 Kubung. Siswa yang menjadi subjek penelitian berjumlah 2 orang siswa. Peneliti bersama guru berkolaborasi dalam memberikan pelajaran ke pada siswa. Disini peneliti bertugas sebagai pemberi penjelasan berkaitan dengan materi dan pelaksanaan metode *role playing* yang dilakukan pada pembelajaran mengenal rambu-rambu lalu lintas, dan guru sebagai observer.

Setiap pertemuan peneliti mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam, dan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu siswa yang bernama FD. Kegiatan ini diawali dengan apresepsi yang disampaikan oleh peneliti untuk memberikan gambaran pada siswa tentang materi yang akan diajarkan sehingga siswa memiliki pengetahuan awal sebelum dimulai materi pembelajaran. Apersepsi dimulai dengan menyebutkan rambu-rambu yang sering di lihat oleh siswa, untuk menimbulkan pengetahuan awal siswa tentang rambu-rambu lalu lintas. Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.

Peneliti memperlihatkan dan menjelaskan rambu-rambu lalu lintas yang mendukung pelaksanaan *role playing*. Peneliti memberikan penjelasan serta fungsi rambu-rambu lalu lintas kepada siswa. Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang metode *role playing*, dan menjelaskan langkah-langkah permainan yang akan dilaksanakan untuk mengenal rambu-rambu lalu lintas. Dalam permainan ini peneliti mengikut sertakan siswa lain dalam permainan agar permainan semakin ramai dan menyenangkan.

Peneliti memulai persiapan setting kelas sesuai dengan lintasan permainan yang akan dilakukan oleh siswa. Peneliti menjelaskan skenario permainan serta langkah-langkah yang akan di lakukan oleh siswa. Dalam hal ini peneliti membagi peran siswa dengan cara *hompimpa* agar menimbulkan semangat siswa dalam mendapatkan peran. Siswa yang menang dalam *hompimpa* mendapatkan peran sebagai rambu stop, yang menjadi pengatur dalam permainan dan siswa yang kalah dalam *hompimpa* akan berperan sebagai lampu lalu lintas. Setelah peranan di peroleh peneliti memberikan contoh kepada siswa bagaimana teknis permainan. Kemudian siswa bersama peneliti melaksanakan permainan bersama-sama.

Pada pembagian peran FD dan AF mendapatkan peran sebagai lampu lalu lintas yang mana saat pelaksanaan permainan FD dan AF mengalami kesulitan pada saat di pemeran rambu stop menyebutkan lampu kuning dan lampu merah mereka tidak mengikuti intruksi secara benar sehingga mereka harus mengulang kembali permainan dari garis start permainan.

Dalam pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan terlihat dari nilai yang diperoleh kedua siswa dari pra tindakan sampai pasca tindakan II mengalami peningkatan. Pra tindakan subjek FD mendapatkan nilai 46 (kurang), dan AF 38 (kurang). Kemudian pada pasca

tindakan I memperoleh FD 58 (cukup), dan AF 50 (cukup). Setelah itu pada pasca tindakan II nilai yang diperoleh subjek FD 96 (sangat baik), dan AR 85 (sangat baik).

Perolehan nilai yang dicapai oleh subjek FD dan AF menunjukkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas mengalami peningkatan yang sudah mencapai nilai KKM setelah diberikannya tindakan pada siklus I dan siklus II menggunakan metode *role playing*. Kemampuan yang meningkat tersebut terlihat dari karakteristik anak tunagrahita ringan yang sulit berfikir abstrak, sehingga dengan menggunakan peralatan pendukung seperti miniatur rambu-rambu lalu lintas seolah-olah siswa berada di dalam kehidupan nyata, dan juga metode ini membuat siswa menjadi bersemangat dalam pelaksanaan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan Analisis data yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dengan delapan kali pertemuan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas. Dengan metode *role playing* anak dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran sehingga anak lebih aktif dan mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung akan mendukung peningkatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas yang bertujuan memecahkan masalah dan memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan hasil proses pembelajaran bina diri dengan metode *role playing* memperoleh peningkatan pada hasil proses belajar siswa. Adanya peningkatan yang mencapai nilai KKM pada siklus II maka pemberian tindakan dapat dihentikan

## DAFTAR RUJUKAN

- Anna Putri. (2014). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI RAMBU LALU LINTAS MELALUI MEDIA FILM ANIMASI PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN KELAS IV DI SLB CI DHARMA RENA RING PUTRA I YOGYAKARTA*.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dishub Surabaya. (2014). Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 13 tahun 2014 tentang Rambu-Rambu Lalu Lintas. Retrieved from [http://dishub.surabaya.go.id/backend/upload/files/peraturan/KMHUB/pm\\_13\\_tahun\\_2014.pdf](http://dishub.surabaya.go.id/backend/upload/files/peraturan/KMHUB/pm_13_tahun_2014.pdf).
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Iswari, M., Kasiyati, Zulmiyetri, & Ardisal. (2017). Bimbingan Teknis Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Artikel pada Guru-Guru Sekolah dasar di SD N 17 Limau Manis Padang, 5, 156–162.
- Muhammad Asrori. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.