

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENOLONG DIRI SENDIRI MELALUI  
METODE PERMAINAN TRADISIONAL YANG MENYENANGKAN  
PADA ANAK TUNAGRAHITA KELAS VI SEMESTER II SLB-C  
YPSLB SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2008/2009**

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)



**SKRIPSI**

Oleh :

**WARDYO**

**NIM. X 5107694**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA**

**2010**

*commit to user*

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENOLONG DIRI SENDIRI MELALUI  
METODE PERMAINAN TRADISIONAL YANG MENYENANGKAN  
PADA ANAK TUNAGRAHITA KELAS VI SEMESTER II SLB-C  
YPSLB SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2008/2009**

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

**SKRIPSI**

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi  
Pendidikan Luar Biasa Jurusan Ilmu Pendidikan



**2010**

ii

*commit to user*

## PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Hari : .....

Tanggal : .....



## PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

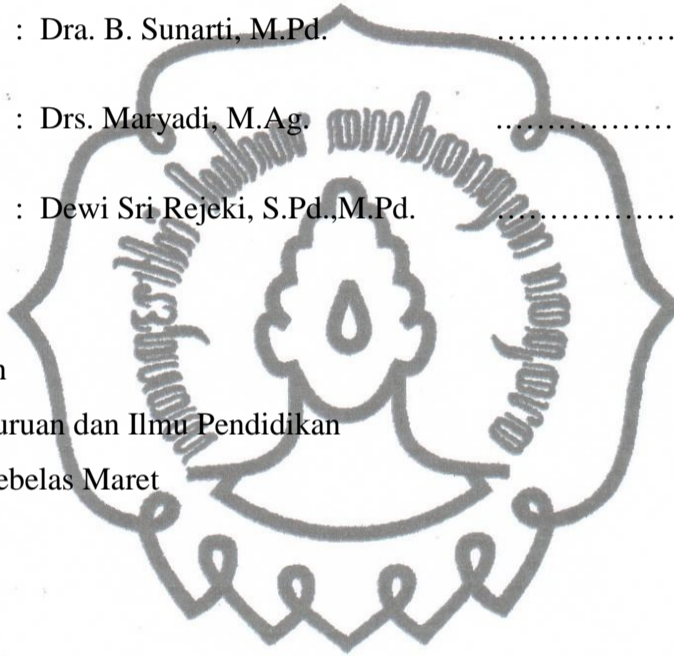
Pada hari : Selasa

Tanggal : 5 Oktober

Tim Penguji Skripsi:

	Nama Terang	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. A. Salim Choiri, M.Kes.	.....
Sekretaris	: Dra. B. Sunarti, M.Pd.	.....
Anggota I	: Drs. Maryadi, M.Ag.	.....
Anggota II	: Dewi Sri Rejeki, S.Pd.,M.Pd.	.....

Disahkan oleh  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas Maret  
Dekan,



**Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd.**  
NIP. 1960 0727 198702 1 001

## ABSTRAK

**Wardoyo. Pengembangan Kemampuan Menolong Diri Sendiri Melalui Metode Permainan Tradisional yang Menyenangkan Pada Anak Tunagrahita Kelas VI Semester II SLB-C YPSLB Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009.** Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Juli 2009.

[perpus.ums.ac.id](http://perpus.ums.ac.id)

[digilib.ums.ac.id](http://digilib.ums.ac.id)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri melalui metode permainan tradisional pada anak tunagrahita kelas VI semester II SLB-C YPSLB Surakarta tahun pelajaran 2008/2009.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran bina diri. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa tunagrahita kelas VI semester II SLB-C YPSLB Surakarta tahun pelajaran 2008/2009 yang berjumlah 8 siswa. Teknik analisis data digunakan analisis deskriptif komparatif, artinya peristiwa/kejadian yang timbul dibandingkan kemudian dideskripsikan ke dalam suatu bentuk data penilaian yang berupa nilai. Dari prosentase dideskripsikan kearah kecenderungan tindakan guru dan reaksi serta hasil belajar siswa.

Dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta tahun pelajaran 2008/2009.



## ABSTRACT

**Wardoyo. The Development of Ability to Help One's Self By Pleasing Traditional Game Method on The Mentally Retarded Class VI Semester II SLB-C YPSLB Surakarta in The School Year 2008/2009.** Thesis. Study Programme of Exceptional Education, Training and Education Faculty, Sebelas Maret University Surakarta, 2009. [perpus.uns.ac.id](http://perpus.uns.ac.id) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

The aim of this study is to the development of ability to help themselves by pleasing traditional game method on the mentally retarded class VI semester II SLB-C YPSLB Surakarta in the school year 2008/2009.

The approach used in this study is Classroom Action Research (CAR) namely a study that is carried out by a teacher in the classroom where he or she teacher, by stressing on the perfectness or practice increase and process in teaching are's self building. The subject of this study is all of the mentally retarded class VI semeser II SLB-C YPSLB Surakarta in the school year 2008/2009 that consists of 8 students. To analyze the data this study uses descriptive comparative technique. It means that events/happenings that appear are compared and then described into assesment data in the form of value. From the percentage the description tends toward the teacher's action and reaction as well as the students' studying achievement.

From the classroom action research that has been carried out, it can be concluded that applying pleasing traditional game method can increase the ability to help one's self on the mentally retarded class VI SLB-C YPSLB Surakarta in the school year 2008/2009.



## MOTTO

Sungguh-sungguh Kami memberi pembalasan kepada orang-orang yang berbuat kebajikan.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

(Terjemah Al-Qur'an Surat Al-Mursalaat: 44)  
[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)





## PERSEMBAHAN

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)



**Skripsi ini kupersembahkan kepada:**

- Istri tercinta.
- Anak-anak tersayang.
- Rekan-rekan PLB FKIP UNS.
- Murid-murid yang kusayangi.
- Almamater.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT., atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian penulisan penelitian tindakan kelas ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan-kesulitan yang timbul dapat diatasi. Untuk itu, atas segala bentuk bantuan yang telah diberikan, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
2. Drs. R. Indianto, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas.
3. Drs. H.A. Salim Choiri, M.Kes., Ketua Program Studi Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan ijin penyusunan skripsi.
4. Drs. Maryadi, M.Ag., selaku pembimbing I yang telah memberikan petunjuk kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Dewi Sri Rejeki, S.Pd.,M.Pd., selaku pembimbing II yang dengan sabar telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Drs. Haryono, MM., selaku Kepala SLB-C YPSLB Surakarta yang telah memberikan ijin tempat penelitian dan informasi yang dibutuhkan penulis.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian tindakan kelas ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih ada kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan yang ada dan tentu hasilnya juga masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Semoga kebaikan Bapak, Ibu, mendapat pahala dari Allah SWT., dan menjadi amal kebaikan yang tiada putus-putusnya dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

Surakarta, Juli 2009  
[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

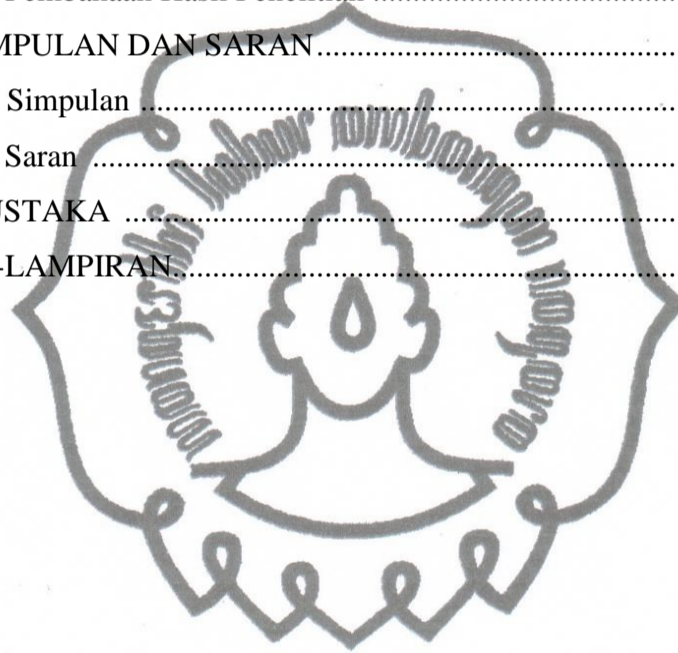
Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGAJUAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN ABSTRAK .....	v
HALAMAN ABSTRACT .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GRAFIK .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
A. Kajian Teori .....	5
1. Anak Tunagrahita Ringan .....	5
2. Tinjauan Tentang Metode Permainan Tradisional .....	11
3. Tinjauan Tentang Pendidikan Menolong Diri Sendiri bagi Anak Tunagrahita .....	15
B. Kerangka Berpikir .....	21
C. Hipotesis Tindakan .....	22

	Halaman
BAB III. METODE PENELITIAN .....	23
A. Setting Penelitian .....	23
B. Subyek Penelitian .....	23
C. Data dan Sumber Data.....	23
D. Teknik Pengumpulan Data .....	23
E. Validitas Data .....	26
F. Teknik Analisis Data .....	27
G. Indikator Kinerja .....	27
H. Prosedur Penelitian .....	29
I. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas .....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Pelaksanaan Penelitian .....	32
B. Hasil Penelitian .....	43
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	49
A. Simpulan .....	49
B. Saran .....	49
DAFTAR PUSTAKA .....	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	52



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas .....	31
Tabel 2. Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta pada Kondisi Awal .....	32
Tabel 3. Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta pada Siklus I .....	37
Tabel 4. Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta pada Siklus II .....	41
Tabel 5. Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Setiap Siklus Melalui Metode Permainan Tradisional yang Menyenangkan .....	44
Tabel 6. Peningkatan Nilai Rata-rata Prestasi Kemampuan Menolong Diri Sendiri Setiap Siklus .....	45



## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Nilai Awal Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta.....	33
Grafik 2. Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siklus I Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta.....	37
Grafik 3. Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siklus II Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta.....	42
Grafik 4. Peningkatan Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Setiap Siklus Siswa Melalui Metode Permainan Tradisional .....	45
Grafik 5. Peningkatan Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Setiap Siklus .....	46



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	52
Lampiran 2. Daftar Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009 Sebagai Sampel Penelitian .....	53
Lampiran 3. Kisi-kisi Kemampuan Menolong Diri Sendiri.....	54
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	55
Lampiran 5. Lembar Penilaian Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siswa Kelas D VI (Siklus I) .....	59
Lampiran 6. Lembar Penilaian Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siswa Kelas D VI (Siklus II) .....	60
Lampiran 7. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru (Siklus I) .....	61
Lampiran 8. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru (Siklus II) .....	62
Lampiran 9. Rekapitulasi Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta.....	63
Lampiran 10. Perijinan Penelitian .....	64





From the classroom action research that has been carried out, it can be concluded that teaching to help one's self by pleasing traditional game method can be explained as follows. Based on the early ability to help one's self the average value is 46,25, the classical exhaustiveness in 37,35%. In the cycle I it is known that the average value of ability to help one's self is 55,00, the classical exhaustiveness is 62,50%. In the cycle II, it is known that the average value of ability to help one's self is 70,00, all of the students get 60,00 or more (then study is exhaustive). The classical exhaustiveness has reached 100%. Based on the data, the students has reached the classical exhaustiveness.

The result of this study proves that applying pleasing traditional game method can increase the ability to help one's self on the mentally retarded class VI SLB-C YPSLB Surakarta in the school year 2008/2009.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diperuntukkan bagi setiap warganya, tidak memandang apakah itu normal atau cacat. Pendidikan merupakan salah satu wujud usaha pemerintah dalam rangka mencapai cita-cita bangsa yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan diundangkannya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (UU Sisdiknas, 2003:3)

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, maka peranan guru sangatlah menentukan keberhasilannya. Adapun peranan guru adalah menyampaikan pesan kurikulum kepada anak didiknya, serta memberikan layanan bimbingan belajar yang efektif kepada peserta didiknya, dalam mengatasi masalah-masalah yang sering muncul dalam pelaksanaan pendidikannya, khususnya masalah kemandirian belajar siswa.

Amanat hak atas pendidikan bagi penyandang berkelainan atau ketunaan ditetapkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 32 disebutkan bahwa: "Pendidikan khusus (pendidikan luar biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fsiik, emosioinal, mental, sosial" (UU Sisdiknas, 2003: 21). Ketetapan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tersebut bagi anak penyandang kelainan sangat berarti karena memberi landasan yang kuat bahwa anak berkelainan perlu memperoleh kesempatan yang sama sebagaimana yang diberikan kepada anak normal lainnya dalam hal pendidikan dan pengajaran.

Dengan memberikan kesempatan yang sama kepada anak berkelainan untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran, berarti memperkecil kesenjangan angka partisipasi pendidikan anak normal dengan anak berkelainan. Untuk bisa memberikan layanan pendidikan yang relevan dengan kebutuhannya, guru perlu memahami sosok anak berkelainan, jenis dan karakteristik, etiologi penyebab kelainan, dampak psikologis serta prinsip-prinsip layanan pendidikan anak berkelainan. Hal ini dimaksudkan agar guru memiliki wawasan yang tepat tentang keberadaan anak berkelainan mental, dalam hal ini anak tuna grahita sebagai sosok individu masih berpotensi dapat terlayani secara maksimal.

Anak yang berkelainan mental dalam arti kurang atau tuna grahita, yaitu “anak yang diidentifikasi memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya (di bawah normal), sehingga untuk meniti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara khusus, termasuk di dalamnya kebutuhan program pendidikan dan bimbingan” (Mohammad Efendi, 2006: 9). Perkembangan anak tunagrahita salah satunya adalah perkembangan dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia yang diharapkan anak tunagrahita tidak ketinggalan dengan anak normal pada umumnya.

Setiap anak usia wajib belajar mempunyai kesempatan yang sama untuk mendapatkan layanan pendidikan pada setiap jenjang pendidikan, tidak terkecuali bagi mereka yang berkelainan. Pendidikan dan pengajaran bagi anak merupakan faktor penting bagi keberhasilan anak di masa mendatang. Maka dari itu perlu adanya pendidikan yang baik bagi anak-anak usia belajar.

Berdasarkan kenyataan yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa: anak tunagrahita dapat mengembangkan gerakan yang baik apabila ia dapat mengendalikan alat geraknya, anak dapat bergerak dengan baik dan mempunyai kemampuan untuk menolong diri sendiri agar anak dapat mengembangkan gerakannya maka anak perlu diberi metode permainan tradisional yang

menyenangkan, dengan metode tradisional tersebut diharapkan anak tunagrahita dengan senang melakukan gerakan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis tertarik untuk menganalisa apakah dengan pengembangan gerak melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan dapat mempengaruhi terhadap kemampuan menolong diri sendiri pada anak tunagrahita pada SLB-C YPSLB Surakarta, mengingat dimasa-masa sekarang ini permainan tradisional sudah dilupakan.

### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis dapat merumuskan masalahnya sebagai berikut: "Apakah metode permainan tradisional yang menyenangkan dapat mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri pada anak tunagrahita kelas VI semester II SLB-C YPSLB Surakarta tahun pelajaran 2008/2009?"

### **C. Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah untuk mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan pada anak tunagrahita kelas VI semester II SLB-C YPSLB Surakarta tahun pelajaran 2008/2009.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya metode permainan tradisional yang menyenangkan dapat dijadikan prediktor dalam pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya, dan menambah khasanah peningkatan kemampuan menolong diri bagi siswa tuna grahita.

2. Manfaat Praktis  
[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

- a. Salah satu upaya untuk menemukan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak tuna grahita SLB/C YPSLB Surakarta dengan kemampuan menolong diri sendiri.
- b. Meningkatkan profesional guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dengan menolong diri sendiri.



## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### a. Kajian Teori

#### 1. Anak Tunagrahita Ringan

##### i. Pengertian Anak Tuna Grahita

Anak tuna grahita memiliki kelemahan dalam berpikir dan bernalar. Akibat dari kelemahan tersebut anak tuna grahita mempunyai kemampuan belajar dan beradaptasi sosial berada di bawah rata-rata. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Munzayanah (2000: 14):

Anak cacat mental atau anak tuna grahita adalah anak yang mengalami gangguan dalam perkembangan daya pikir serta seluruh kepribadiannya sehingga mereka tidak mampu hidup dengan kekuatan sendiri di dalam masyarakat meskipun dengan cara hidup yang sederhana.

Emi Dasiemi (1997: 138) memberikan batasan "Anak tuna grahita ringan atau debil yaitu yang mempunyai IQ antara 50/55-70/75, kurang mampu mencari nafkah sendiri, namun masih mampu menerima pendidikan dan latihan meskipun terbatas." Menurut Muhamad Bandi (1997: 24) memberikan pengertian bahwa "Anak tuna grahita ringan atau yang disebut juga anak cacat mental ringan yaitu yang ditandai dengan lemahnya kontrol motorik, serta mengalami kelambatan dalam perkembangan bicara dan perkembangan verbal".

Dari ketiga pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa anak tuna grahita ringan adalah anak yang mempunyai kecerdasan mental antara 50/55-70/77, mengalami kelambatan dalam perkembangan bicara dan perkembangan verbal,



namun masih mampu menerima pendidikan dan latihan sesuai dengan program layanan pendidikan di sekolah luar biasa.

b. Ciri-Ciri Kejiwaan Siswa Tuna Grahita

Anak tunagrahita memiliki beberapa karakteristik dan mendapatkan pelayanan pendidikan yang bervariasi.

Mohamad Amin (1996: 34) menguraikan ciri-ciri anak tuna grahita sebagai berikut:

Kapasitas belajarnya amat terbatas dalam pergaulan mereka tidak dapat mengurus, mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian, perkembangan dan dorongan emosi anak tuna grahita berbeda-beda sesuai dengan tingkat ketunagrahitaan masing-masing, struktur maupun fungsi organisme pada umumnya kurang dari anak normal.

Pendapat lain dikemukakan oleh Munzayanah (2000: 24) bahwa:

Karakteristik yang nampak serta banyak terjadi pada siswa penyandang tuna grahita adalah: rasa merusak sebagai dasar perkembangan, mengalami gangguan dalam sosialisasi, iri hati kodrati yang merupakan dasar rasa keadilan, bergaul mencampurkan diri dengan orang lain, sikap yang ingin memisahkan diri atau menarik diri, penyesuaian diri yang kaku dan labil.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak tunagrahita adalah: kapasitas belajarnya amat terbatas dalam pergaulan mereka tidak dapat mengurus, mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian, mengalami kesulitan berfikir abstrak, mereka berbicara lancar, mereka masih dapat mengikuti pelajaran akademik di sekolah biasa ataupun khusus, mengalami gangguan dalam sosialisasi, iri hati kodrati yang merupakan dasar rasa keadilan, bergaul mencampurkan diri dengan orang lain, sikap yang ingin memisahkan diri atau menarik diri, penyesuaian diri yang kaku dan labil, pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun.

c. Sebab-sebab Siswa Tuna Grahita

Tunagrahita dapat disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor dari dalam maupun faktor dari luar diri anak. Adapun faktor penyebab tunagrahita menurut beberapa literatur diperoleh penjelasan sebagai berikut:



Menurut Mohammad Efendi (2006: 91), bahwa "sebab terjadinya ketunagrahitaan pada seseorang menurut kurun waktu terjadinya, yaitu dibawa sejak lahir (faktor endogen) dan faktor dari luar seperti penyakit atau keadaan lainnya (faktor eksogen)." Faktor endogen yaitu faktor ketidaksempurnaan psikobiologis dalam memindahkan gen, sedangkan faktor eksogen yaitu faktor yang terjadi akibat perubahan patologis dari perkembangan normal. Dari sisi pertumbuhan dan perkembangan, penyebab ketunagrahitaan menurut Devenport yang dikutip Mohammad Efendi (2006: 91) dapat dirinci melalui jenjang sebagai berikut:

- 1) kelainan atau keturunan yang timbul pada benih plasma;
- 2) kelainan atau keturunan yang dihasilkan selama penyuburan telur;
- 3) kelainan atau keturunan yang diakibatkan dengan implantasi;
- 4) kelainan atau keturunan yang timbul dalam embrio;
- 5) kelainan atau keturunan yang timbul dari luka saat kelahiran;
- 6) kelainan atau keturunan yang timbul dalam janin;
- 7) kelainan atau keturunan yang timbul pada masa bayi dan masa kanak-kanak.

Menurut Moh. Amin (2005: 62) anak tuna grahita dapat disebabkan oleh berbagai faktor yaitu:

- 1) Faktor Keturunan, faktor ini terdapat pada sel khusus yang pada pria disebut *spermatozoa* dan pada wanita disebut sel telur (*ovarium*). Kelainan orang tua laki-laki maupun perempuan akan terwariskan baik kepada anaknya yang laki-laki maupun perempuan. Apakah warisan tersebut akan nampak atau tidak juga tergantung pada dominan resesifnya kelainan tersebut.
- 2) Gangguan metabolisme dan gizi. Kegagalan dalam metabolisme dan kegagalan dalam pemenuhan kebutuhan akan gizi dapat mengakibatkan terjadinya gangguan fisik maupun mental dalam individu.
- 3) Infeksi dan keracunan, diantara penyebab terjadinya ketunagrahitaan adalah adanya infeksi dan keracunan yaitu terjangkitnya penyakit-penyakit selama janin masih berada di dalam kandungan ibunya. Penyakit-penyakit tersebut antara lain: *rubella*, *syphilis*, *toxoplasmosis* dan keracunan yang berupa: *gravidity syndrome* yang beracun, kecanduan alkohol dan narkotika.
- 4) Trauma, ketunagrahitaan dapat juga disebabkan karena terjadinya trauma pada beberapa bagian tubuh khususnya pada otak ketika bayi dilahirkan dan terkena radiasi zat radioaktif selama hamil.

- 5) Masalah pada kelahiran, misalnya kelahiran yang disertai *by poxia* dapat dipastikan bahwa bayi yang di lahirkan menderita kerusakan otak, menderita kejang, nafas yang pendek, kerusakan otak juga disebabkan oleh trauma mekanis terutama pada kelahiran yang sulit.
- 6) Faktor lingkungan sosial budaya, lingkungan dapat berpengaruh terhadap intelek anak, kegagalan dalam melakukan interaksi yang terjadi selama periode perkembangan menjadi salah satu penyebab ketunagrahitaan. Tuna grahita dapat disebabkan oleh lingkungan yang tingkat sosial ekonominya rendah. Hal ini disebabkan ketidak-mampuan lingkungan memberikan rangsangan-rangsangan yang diperlukan anak pada masa perkembangannya.

Pendapat lain di kemukakan oleh Lumbantobing (1997: 14) bahwa penyebab retartasi mental terdapat tiga faktor yaitu:

- 1) Predisposisi genetik, termasuk kepekaan yang dipengaruhi oleh faktor genetik terhadap agens atau faktor ekologis atau lingkungan.
- 2) Faktor lingkungan yang dapat mengganggu organisme yang sedang tumbuh, misalnya keadaan nutrisi, pernapasan terhadap zat kimia endogen atau eksogen, mikro organisme, radiasi dan juga keadaan lingkungan psikososial.
- 3) Waktu terjadinya pemaparan. Saat terjadinya pemaparan dapat mempengaruhi beratnya kerusakan, misalnya jika janin terpapar virus rubella sewaktu berusia trimester pertama maka kecacatan dapat berat, bila pemaparan terjadi waktu usia janin lebih tua atau pasca lahir maka kecacatan jauh lebih ringan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sebab-sebab anak tuna grahita adalah: pada masa prenatal kekurangan vitamin, gangguan psikologis sang ibu, gangguan kelainan janin, pada masa natal proses kelahiran tidak sempurna, masa pos natal, anak tuna grahita dapat disebabkan pada waktu kecil pernah sakit ecara terus menerus; faktor keturunan, gangguan metabolisme dan gizi, infeksi dan keracunan. Di samping itu juga disebabkan oleh predisposisi genetik terhadap gens atau faktor ekologis atau lingkungan, dan waktu terjadinya pemaparan, misalnya janin terpapar virus *rubella* sewaktu berusia trimester pertama maka kecacatan dapat berat.

d. Klasifikasi Siswa Tuna Grahita

Klasifikasi diperlukan untuk memudahkan pemberian bantuan atau pelayanan kepada anak tuna grahita. Dalam pengklasifikasian ini terdapat berbagai cara sesuai dengan sudut pandang disiplin ilmu dan ahli yang mengemukakannya.

Menurut Yusak S. (2003: 61) mengklasifikasikan anak tuna grahita berdasarkan IQ (tingkat kecerdasan) sebagai berikut:

“*Idiot* yaitu kapasitas kecerdasannya maksimal sama dengan anak normal berusia 2 tahun. IQ nya antara 0–19. *Imbisil* kapasitas kecerdasannya maksimal sama dengan anak normal yang berusia 7 tahun, minimal sama dengan anak normal usia 3 tahun, IQ nya 20–49. *Debil* yaitu kapasitas kecerdasannya maksimal sama dengan anak normal berusia 10 tahun, minimal 7 tahun, IQ nya 50 – 69. *Slow learners* yaitu kapasitas kecerdasannya maksimal sama dengan anak normal. IQ nya 78 – 89.”

Moh. Amin (2005: 23) mengemukakan klasifikasi anak terbelakang sebagai berikut:

“*Idiot* kecerdasannya sekalipun sudah berusia lanjut tidak lebih dari anak normal seusia 3 tahun. *Embisil* kecerdasan maksimal tak lebih dari kecerdasan anak normal usia 7 tahun. *Debil* kecerdasan perkembangan kecerdasannya antara setengah hingga tiga perempat kecepatan anak normal atau pada usia dewasa kecerdasannya maksimal kira-kira sama dengan anak normal usia 12 tahun. *Moron* kecerdasannya maksimal tak lebih dari kecerdasan anak normal usia 16 tahun.”

Klasifikasi anak tunagrahita menurut Depdikbud (1997:2) adalah ada tiga macam tunagrahita yaitu :

- 1) Tuna grahita berat: anak-anak yang termasuk katagori ini sangat rendah kecerdasannya, dia tidak pernah dapat belajar memelihara diri sendiri. Para tuna grahita berat pada umumnya memiliki IQ 20 atau 25.
- 2) Tunagrahita sedang: kelompok ini mempunyai tingkat kecerdasan yang agak tinggi daripada tunagrahita berat. Seorang tuna grahita sedang mengembangkan bahasa sedikit, dapat dilatih untuk merawat badan sendiri. Ia mampu dilatih kebiasaan harian yang sederhana dan sifatnya rutin. IQ para tunagrahita sedang adalah antara 20, atau 25 dan. 50 atau 55.
- 3) Tunagrahita ringan: anak-anak yang memiliki kecerdasan rendah di atas tingkat tuna grahita sedang, memiliki kemampuan untuk dididik membaca, menulis dan berhitung. IQ nya 50 atau 55 sampai dengan 70 atau 75.

Berdasarkan klasifikasi dari beberapa ahli tersebut peneliti akan meneliti kasus penyesuaian diri dalam pergaulan siswa penyandang tuna grahita, yang tergolong mampu didik yang mempunyai IQ antara 50 – 75 yang biasanya juga disebut *debil*. "Anak tuna grahita mampu didik (*debil*) adalah anak tuna grahita yang tidak mampu mengikuti pada program sekolah biasa, tetapi ia masih

memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak maksimal" (Mohammad Efendi, 2006: 90).

Kemampuan yang dapat dikembangkan pada anak tuna grahita mampu didik antara lain: 1) membaca, menulis, mengeja, dan berhitung; 2) menyesuaikan diri dan tidak menggantungkan diri pada orang lain; 3) keterampilan yang sederhana untuk kepentingan kerja di kemudian hari.

Kesimpulan anak tuna grahita mampu didik adalah anak tuna grahita yang dapat didik secara minimal dalam bidang-bidang akademis, sosial, dan pekerjaan.

e. Dampak Tuna Grahita bagi Siswa

Ketidakmampuan anak tuna grahita meraih prestasi yang lebih baik dan sejajar dengan anak normal, karena ingatan anak tuna grahita sangat lemah dibanding dengan anak normal. Maka tidak heran, jika instruksi yang diberikan kepada anak tuna grahita cenderung tidak melalui proses analisis kognitif. Perkembangan kognitif anak tuna grahita sering mengalami kegagalan dalam melampaui periode atau tahapan perkembangan. Bahkan dalam taraf perkembangan yang paling sederhana pun, anak tuna grahita seringkali tidak mampu menyelesaikan dengan baik.

Keterlambatan perkembangan kognitif pada anak tuna grahita menjadi masalah besar bagi anak tuna grahita ketika meniti tugas perkembangannya. Beberapa hambatan yang tampak pada anak tuna grahita dari segi kognitif dan sekaligus menjadi karakteristiknya menurut Mohammad Efendi (2006: 98), sebagai berikut:

- 1) Cenderung memiliki kemampuan berpikir konkret dan sukar berpikir.
- 2) Mengalami kesulitan dalam konsentrasi.
- 3) Kemampuan sosialisasinya terbatas.
- 4) Tidak mampu menyimpan instruksi yang sulit.
- 5) Kurang mampu menganalisis dan menilai kejadian yang dihadapi.
- 6) Pada tuna grahita mampu didik, prestasi tertinggi bidang baca, tulis, hitung tidak lebih dari anak normal setingkat kelas III-IV SD.



Keterbatasan daya pikir yang dialami anak tuna grahita menyebabkan mereka sulit mengontrol, apakah perilaku yang ditampakkan dalam aktivitas sehari-hari wajar atau tidak, baik perilaku yang berlebihan maupun perilaku yang kurang serasi. Atas dasar itulah maka untuk anak tuna grahita perlu dilakukan modifikasi perilaku melalui terapi perilaku.

Dalam memberikan terapi perilaku pada anak tuna grahita, seorang terapis harus memiliki sikap sebagaimana yang dipersyaratkan dalam pendidikan humanistik, yaitu penerimaan secara hangat, antusias tinggi, ketulusan dan kesungguhan, serta menaruh empati yang tinggi terhadap kondisi anak tuna grahita. Tanpa dilengkapi persyaratan tersebut, penerapan teknik modifikasi perilaku pada anak tuna grahita tidak banyak memberikan hasil yang berarti

## 2. Tinjauan Tentang Metode Permainan Tradisional

### a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan bentuk budaya suatu bangsa. Permainan tradisional bangsa Indonesia adalah merupakan bentuk budaya Indonesia yang tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia. Permainan tradisional tersebut merupakan aktivitas bangsa yang menduduki tempat penting dalam kehidupan masyarakat dan merupakan sumber daya yang amat besar serta mempunyai nilai dalam menanamkan sikap dan ketrampilan. Permainan tradisional merupakan wadah kegiatan masyarakat sebagai hiburan ataupun penyaluran kreativitas di waktu luang dan sebagai sarana sosialisasi.

Frederick Von Schiller dalam Pamuji Sukoco (2001: 42) mengatakan bahwa: "permainan tradisional merupakan pengulangan apa yang telah dilakukan oleh para leluhurnya." Sedangkan William James yang dikutip oleh Pamuji Sukoco (2001: 43) bahwa "bermain itu bersifat bawaan".

Mengingat pentingnya bermain dan permainan tradisional, pemerintah melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional (sekarang Pendidikan Nasional) berupaya menggali dan melestarikan warisan budaya bangsa Indonesia yang berupa permainan tradisional.

b. Pembelajaran Permainan Tradisional untuk Anak Luar Biasa.

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat diajarkan kepada anak luar biasa. Prosedur atau tata cara pembelajaran permainan tradisional secara hakiki mengacu pada prinsip dasar pembelajaran pendidikan jasmani adaptif. Menurut Sherril, *et.al.* yang dikutip Pamuji Sukoco (2001: 344):

Pendidikan jasmani adaptif adalah merupakan seni dan ilmu pengetahuan dalam mengembangkan, mengimplementasikan dan memonitor secara hati-hati program pembelajaran pendidikan jasmani yang didisain untuk siswa yang kurang mampu, berdasarkan pengukuran yang komprehensif untuk memberi ketrampilan yang berarti bagi siswa tunagrahita dalam kehidupannya.

Menurut Sukintaka (1993: 7), permainan tradisional bagi anak tuna grahita mempunyai sifat: merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan anak tuna grahita dengan sukarela, rasa senang, spontan, bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan yang biasanya permainan tersebut dilakukan oleh beberapa orang dalam lingkungan tempat tinggalnya.

Berdasarkan uraian di atas, permainan tradisional melalui penjas adaptif yang disesuaikan atau dimodifikasi yang memungkinkan individu dengan kebutuhan khusus tersebut (kurang mampu) dapat berpartisipasi atau memperoleh kesempatan beraktivitas dengan aman dan berhasil dengan baik (sesuai dengan keterbatasannya) serta memperoleh kesenangan dalam bermain yang biasanya dilakukan oleh beberapa orang dalam lingkungannya.

c. Prinsip-prinsip Metode Pembelajaran Permainan Tradisional

Proses belajar motorik tak dapat dipisahkan dari proses mengajar motorik dalam pendidikan jasmani adaptif. Pembelajaran pada hakekatnya adalah merupakan upaya untuk menjadikan murid belajar. Mengajar yang baik pada prinsipnya adalah mengajari bagaimana murid-murid mengajari dirinya sendiri dengan perasaan yang senang, hal ini merupakan rangkaian kegiatan yang sengaja direncanakan, diorganisasi untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dengan adanya prinsip-prinsip permainan tradisional yang berorientasi pada kesenangan anak, maka motorik anak akan mengalami berkembang sesuai dengan karakteristik anak tuna grahita, dengan pembelajaran motorik pada siswa tuna grahita dimulai dengan eksplorasi gerak dan coba-coba yang biasanya dilakukan oleh beberapa anak.

Lockhart yang dikutip Pamuji Sukoco (2001: 46) mengemukakan prinsip-prinsip dalam pembelajaran motorik, diantaranya yang terpenting adalah perkembangan kemampuan motorik, pembelajaran motorik pada siswa dimulai dengan eksplorasi gerak dan coba-coba. Pembelajaran gerak yang kurang tepat akan memperlambat perkembangan secara umum dan akan memperlambat gerak yang kompleks.

Proses pembelajaran model permainan tradisional melibatkan hubungan antar orang yang berkomunikasi. Berdasarkan teori komunikasi dapat diterapkan agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, maka perlu memahami unsur-unsur komunikasi dalam proses pembelajaran tersebut. C Lewis yang dikutip oleh Rusli (1988: 343) menyatakan bahwa komunikasi terdiri dari proses dimana seseorang berusaha mengurangi sekecil mungkin faktor ketidakpastian atau ketidakjelasan yang terkandung dalam isi pesan. Hal ini berarti faktor persepsi, kecermatan dari pihak penyampai dan penerima informasi dan interaksi timbal balik merupakan unsur terpenting dalam komunikasi.

Kesiapan guru sebagai pemberi pesan dan kesiapan siswa sebagai penerima pesan merupakan unsur yang menentukan keberhasilan proses terjadinya komunikasi.

Guru harus mampu mengelola proses pembelajaran sebagaimana proses komunikasi dengan baik. Mengelola, membimbing, mengarahkan murid untuk mencapai tujuan bersama. Efektifitas guru melaksanakan tugas sebagai pemberi informasi bergantung pada efektivitas komunikasi. Secara konseptual guru merupakan fasilitator yang membantu murid untuk belajar.

Tanggung jawab guru adalah mengarahkan proses pembelajaran pada sasaran atau tujuan pembelajaran. Guru harus menyajikan berbagai cara,



mengamati dengan teliti, memiliki strategi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kebutuhan pertumbuhan perkembangan siswa dalam lingkungan pertumbuhan yang wajar.

d. Tujuan Metode Pembelajaran Permainan Tradisional untuk Anak Luar Biasa

Secara umum tujuan pembelajaran permainan tradisional untuk anak luar biasa adalah anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kebutuhan perkembangan baik jasmani maupun rohaninya.

Tujuan khususnya adalah membantu mereka yang berkelainan dalam pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang sesuai dengan potensinya melalui aktivitas jasmani yang dirancang khusus dengan hati-hati. Menurut Sukintaka (1993: 9) secara lebih khusus tujuan metode pembelajaran permainan tradisional adalah :

- 1) Menolong murid memperbaiki kondisi yang dapat diperbaiki
- 2) Membantu murid melindungi diri sendiri dalam kondisi apapun yang dapat memperburuk keadaannya melalui aktivitas jasmani.
- 3) Memberi kesempatan murid mempelajari dan berpartisipasi dalam kegiatan kehidupan.
- 4) Menolong murid memahami keterbatasan jasmani dan mentalnya.
- 5) Membantu melakukan penyesuaian sosial dan mengembangkan perasaan memiliki harga diri.
- 6) Menolong siswa untuk mengembangkan kemampuannya agar dapat menolong dirinya sendiri.

e. Permainan Tradisional untuk Anak Tunagrahita

Permainan tradisional untuk anak tunagrahita dirancang untuk mengembangkan syaraf vestibular yaitu mengembangkan kemampuan dan keseimbangannya baik statis maupun dinamis. Anak tunagrahita secara postural menundukkan kepalanya kedepan disebabkan oleh gangguan dalam persepsinya atau penundaan dalam perkembangan syaraf vestibular dan reflek keseimbangan.

Keterlambatan dalam perkembangan mengakibatkan keterlambatan dalam perkembangan gerakannya.

Anak tunagrahita yang memperoleh kesempatan melatih diri menunjukkan peningkatan ketrampilan otot dengan menggunakan latihan yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Untuk mengetahui tingkat perkembangan atau kemajuan belajar dapat diamati melalui perubahan pada aparat vestibular seperti kemajuan keseimbangannya.

f. Manfaat Permainan Tradisional untuk Anak Luar Biasa

Berdasarkan tujuan pembelajaran permainan tradisional untuk anak luar biasa menurut Nicholas yang dikutip Pamuji Sukoco (2001:54) harus dapat memberi manfaat bagi siswa yang memiliki kebutuhan khusus, melalui program pembelajaran permainan tradisional yang dirancang dan dilaksanakan dengan baik harus dapat:

- 1) Merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani.
- 2) Mempengaruhi perkembangan ketrampilan gerak.
- 3) Membantu mengembangkan efisiensi koordinasi syarat.
- 4) Membantu kekuatan tubuh.
- 5) Membantu mengembangkan emosionalnya.
- 6) Membantu pengembangan sosial agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.
- 7) Membantu pengembangan intelektualnya.

Dengan beberapa manfaat permainan tradisional bagi anak tunagrahita tersebut, diharapkan anak tuna grahita dapat memiliki kemampuan menolong diri sendiri.

3. Tinjauan Tentang Pendidikan Menolong Diri Sendiri bagi Anak Tunagrahita

a. Pengertian Pendidikan Menolong Diri Sendiri

Pengertian pendidikan menolong diri sendiri memiliki banyak arti. Pengertian tersebut telah dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan bagi anak

berkebutuhan khusus. Menurut Munzayanah (1989: 55), pendidikan menolong diri sendiri adalah sebagai berikut: "Pendidikan menolong diri sendiri adalah anak mampu berbuat atau melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan mengurus dirinya sendiri, juga berhubungan dengan keberhasilan diri sendiri maupun menghindari bahaya."

perpustakaan.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Menurut Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Sekolah Luar Biasa Tunagrahita Sedang (SLB-C) (Depdikbud, 1998: 88) adalah sebagai berikut:

Pendidikan Menolong Diri Sendiri adalah suatu bidang pengajaran yang dapat mengurus/merawat dirinya sendiri dengan segala aspeknya dan dapat memiliki, serta mampu melakukan dan mengekspresikannya dalam hidup sehari-hari.

Sedangkan James dan Mary Kenny (1998: 56) bahwa dalam masa perkembangan anak-anak usia 8-11 tahun, menolong diri sendiri diarahkan dengan rasa percaya diri. Dari modal dasar tersebut seseorang akan memiliki keyakinan yang besar untuk dapat melakukan dan mengerjakan sesuatu atas kemampuan dirinya sendiri.

Dari pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan, bahwa Pendidikan Menolong Diri Sendiri adalah suatu usaha pemberian perlakuan bagi anak, agar mampu berbuat atau melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan mengurus dirinya sendiri dalam kegiatan dalam hidup sehari-hari, juga berhubungan dengan keberhasilan diri sendiri maupun menghindari bahaya.

b. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Menolong Diri Sendiri

Setiap program pendidikan, khususnya yang diberikan di SLB-C. Tingkat Dasar digariskan tujuan yang harus dicapai oleh anak. Untuk mata pelajaran Pendidikan Menolong Diri Sendiri sasaran yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

"Bidang Pengajaran Menolong Diri Sendiri bertujuan agar siswa-siswi pada tingkat dasar SLB-C (cacat grahita) dapat mengurus dirinya sendiri dalam hal-hal yang sangat mendasar." (Depdikbud, 1998: 1). Sedangkan fungsi bidang pengajaran Pendidikan Menolong Diri Sendiri adalah: "untuk menunjang hidupnya dalam melakukan kegiatan sehari-hari." (Depdikbud, 1998: 9-17).

1) Standar Kompetensi

Lebih lanjut tujuan tersebut dijabarkan ke dalam tujuan kurikuler dan tujuan instruksional umum. Adapun tujuan kurikuler tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Siswa memiliki pengetahuan dasar tentang cara membersihkan dan merapikan diri serta mampu melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Siswa memiliki pengetahuan dasar tentang cara-cara berpakaian dan mampu melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Siswa memiliki pengetahuan dasar tentang cara-cara minum dan makan serta mampu melakukannya sendiri dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Siswa memiliki pengetahuan dasar tentang berbagai bahaya serta mampu menghindarkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2) Tujuan kurikuler yang pertama Pendidikan Menolong Diri Sendiri tersebut di atas dijabarkan ke dalam Kompetensi Dasar sebagai berikut :

- a) Siswa mampu mengenal cara-cara mencuci/ membersihkan tangan dan kaki melalui pengamatan, penerapan dan menampilkan dalam gerak.
- b) Siswa mengenal cara-cara menggosok gigi, melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- c) Siswa mengenal tata cara cebok melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- d) Siswa mengenal dan membersihkan diri pada waktu mendapat haid melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- e) Siswa mengenal cara-cara mandi dan membersihkan badan melalui pengamatan, penerapan dan pengampilan gerak.
- f) Siswa mengenal cara-cara membersihkan hidupan penampilan dalam gerak.
- g) Siswa mengenal cara-cara menyisir dan merawat rambut melalui pengamatan, penerapan dan pengampilan dan gerak.
- h) Siswa mengenal cara-cara memotong dan membersihkan kuku melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.

- i) Siswa mengenal dan memahami cara-cara menghindari bahaya gigitan binatang buas melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- j) Siswa mengenal cara-cara merias diri melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- 3) Tujuan kurikuler yang kedua Pendidikan Menolong Diri Sendiri tersebut di atas dijabarkan ke dalam indikator sebagai berikut :
- a) Siswa mengenal cara-cara mengenakan pakaian dalam dan luar melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- b) Siswa mengenal dan memahami cara memakai kaos kaki dan alas kaki melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- c) Siswa mengenal dan memahami cara-cara mengenakan pakaian tertentu melalui pengamatan, penerapan, dan penampilan dalam gerak.
- 4) Tujuan kurikuler ketiga Pendidikan Menolong Diri Sendiri dijabarkan ke dalam indikator sebagai berikut :
- a) Siswa mengenal dan memahami cara-cara minum melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- b) Siswa mengenal dan memahami tata cara makan melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- c) Siswa mengenal dan memahami cara-cara menggunakan pisau meja melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- d) Siswa mengenal dan memahami tata cara makan, yang baik dan sopan melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- 5) Tujuan kurikuler yang ke empat Pendidikan Menolong Diri Sendiri dijabarkan ke dalam indikator sebagai berikut:
- a) Siswa mengenal adanya bahaya listrik melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- b) Siswa mengenal adanya bahaya dari api dan benda panas melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.



- c) Siswa mengenal bahaya dari benda-benda runcing melalui pengamatan, serta mampu menghindarinya.
- d) Siswa mengenal bahaya lalu lintas serta mampu menghindarkan melalui pengamatan, penerapan dan penampilan dalam gerak.
- e) Siswa mengenal adanya bahaya yang berasal dari binatang buas serta dapat menghindarinya melalui pengamatan, penerapan dan penampilan gerak.
- f) Siswa mengenal adanya bahaya yang berasal dari serangga serta mampu menghindarinya melalui pengamatan.
- g) Siswa mengenal adanya bahaya banjir melalui pengamatan, serta mampu menghindarinya.

Dengan memahami tujuan kurikuler yang kemudian dijabarkan ke dalam tujuan instruksional umum dari Pendidikan Menolong Diri Sendiri jelaslah bahwa kemampuan mandiri dari anak tunagrahita sedang dititik beratkan pada mengurus keperluan dirinya sehari-hari. Apabila anak SLB-C dengan bimbingan guru dapat dengan baik membersihkan dan merawat dirinya, dapat berpakaian sendiri dengan rapi, dapat mengurus keperluan makan dan minumannya sendiri serta memiliki pengetahuan dasar tentang berbagai bahaya yang mungkin dialaminya serta mampu menghindari bahaya tersebut tercapailah tujuan dari Pendidikan Menolong Diri Sendiri.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Menolong Diri Sendiri

Ruang lingkup Pendidikan Menolong Diri Sendiri digariskan dalam bahan pengajaran yang dapat dilihat dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Pendidikan Menolong Diri Sendiri. Adapun bahan pengajaran Menolong Diri Sendiri adalah sebagai berikut :

1. Mencuci/membersihkan tangan
2. Mencuci gigi
3. Menggosok gigi
4. Cebok
5. Membersihkan diri pada waktu mendapat haid
6. Mandi dengan bantuan orang lain



7. Mandi tanpa bantuan orang lain
8. Mengeringkan badan setelah mandi
9. Membersihkan hidung
10. Membersihkan daun telinga
11. Menyisir rambut
12. Merawat rambut
13. Memotong kuku
14. Merawat kuku
15. Merias diri
16. Mencukur
17. Mengenakan pakaian dalam
18. Mengenakan pakaian luar
19. Memakai kaos kaki
20. Memakai alas kaki
21. Minum dengan bantuan orangk lain
22. Minum tanpa bantuan orang lain
23. Makan dengan bantuan orang lain
24. Makan tanpa bantuan orang lain
25. Menggunakan pisau makan/ meja
26. Makan dan minum dengan baik dan sopan
27. Bahaya kebakaran sebagai akibat korteluiting (jarak pintas)
28. Bahanya terkena sengatan arus listrik
29. Memasang stop kontak dengan benar
30. Bahaya yang berasal dari api
31. Bahaya yang berasal dari benda panas
32. Bahaya dari benda-benda runcing
33. Bahaya dari benda-benda tajam
34. Mengenal dan mematuhi rambu-rambu lalu lintas
35. Bahaya dari gigitan binatang buas
36. Bahaya sengatan serangga
37. Bahaya banjir (Depdikbud, 1998: 9-17).

Bahan pengajaran tersebut di atas ada yang hanya diberikan pada kelas/kelompok I; sebagai contoh: Mencuci tangan dengan sabun. Ada juga bahan pengajaran yang diberikan dari kelas/kelompok I sampai dengan kelas/kelompok VIII; "Menyisir rambut dengan sisir." Ada pula bahan pengajaran yang hanya diberikan pada kelas/kelompok VII; yaitu: "Bahaya banjir."

Bahan pengajaran Menolong Diri Sendiri untuk siswa SLB-C tersebut di atas perlu kreativitas dari guru dalam penyajiannya. Penyediaan alat peraga dan sarana-sarana penunjang yang lain dalam proses kegiatan belajar mengajar multak diperlukan, agar siswa mempunyai minat belajar yang tinggi. Dengan demikian diharapkan setelah kegiatan belajar selesai siswa dapat menerapkan dan menampilkan hal-hal yang berkaitan dengan menolong diri sendiri dalam kehidupan sehari-hari.

d. Upaya Pembekalan Menolong Diri Sendiri bagi Anak Tunagrahita

Upaya pembekalan menolong diri sendiri bagi anak SLB-C terutama menjadi tanggung jawab guru kelas. Apabila anak berada di lingkungan keluarga, maka upaya pembekalan menolong diri sendiri menjadi tanggung jawab orang tua.

Dalam upaya membantu, melatih anak agar mampu mengurus dirinya sendiri, guru harus selalu memperhatikan kemampuan/ketidak mampuan setiap anak. dengan kata lain pendekatan individual dalam proses kegiatan belajar mengajar Pendidikan Menolong Diri Sendiri merupakan salah satu cara yang harus ditempuh guru dalam membantu kegiatan belajar anak. upaya ini dilakukan berkesinambungan selama anak belajar di SLB-C.

Anak tunagrahita sedang selain kecerdasannya sangat kurang, bisanya juga mengalami hal-hal sebagai berikut: Gangguan dalam kehidupan emosional, kesulitan dalam pergaulan, kepribadian yang lemah, cara menggunakan bahasa yang kurang, karena perbendaharaan kata-katanya juga miskin dan keadaan motoriknya agak berbeda dari yang dijumpai pada anak biasa (Bratanata, 1997: 59).

Apabila memperhatikan keterbatasan-keterbatasan anak tunagrahita tersebut diperlukan kesabaran, sentuhan-sentuhan kasih dari guru di dalam

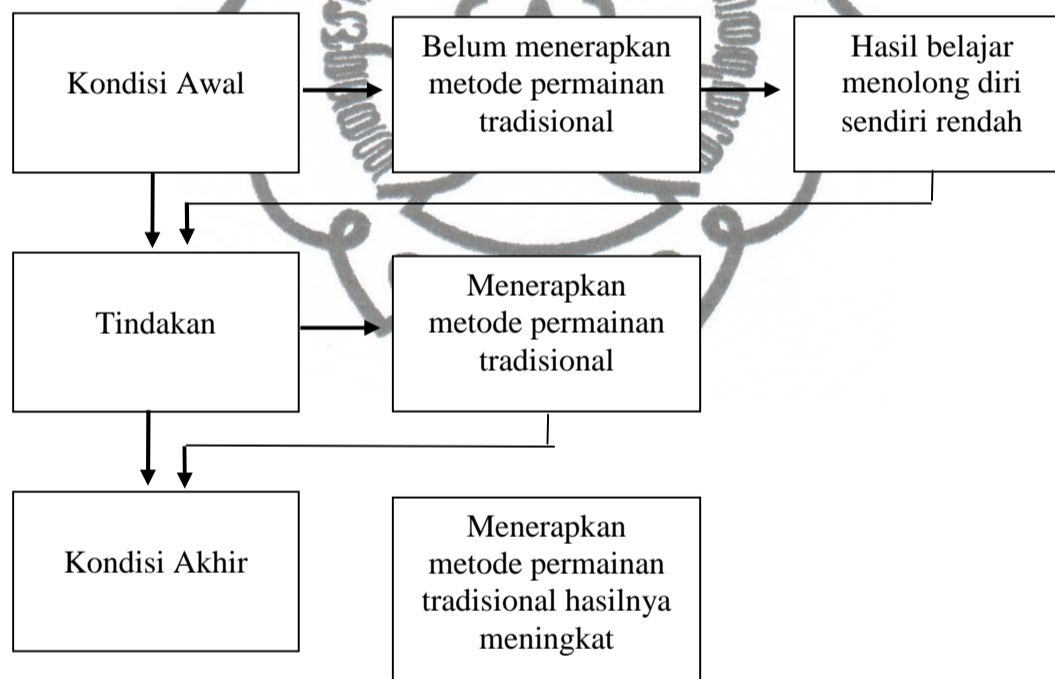
membimbing, melatih anak agar mampu mengurus dirinya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai gambaran, melatih mencuci/membersihkan tangan, menggosok gigi, cebok pada anak normal yang sudah sekolah di TK akan jauh lebih mudah dibandingkan melatih anak tunagrahita yang telah duduk di kelas I SLB-C. Dengan demikian kondisi fisiologis maupun kondisi psikologis dari anak harus menjadi dasar dalam upaya membantu, melatih anak tunagrahita dalam kegiatan belajar menolong diri sendiri.

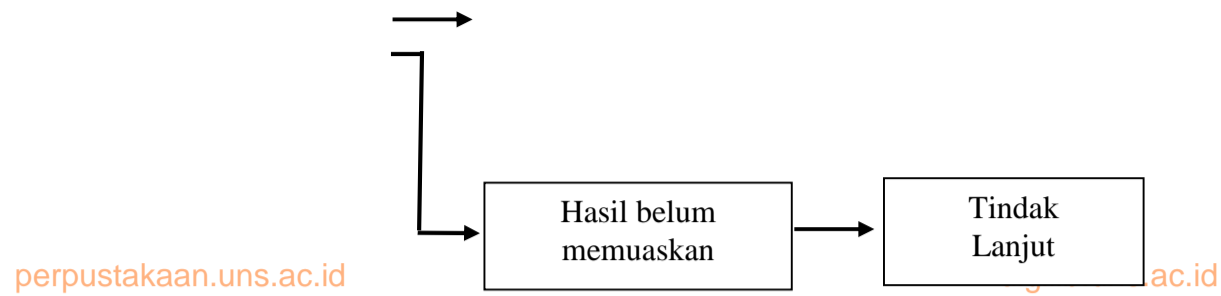
**b. Kerangka Berpikir**

Seperti yang telah penulis uraikan di atas, anak tunagrahita sangat terbatas kemampuannya bila tidak mendapat latihan yang secara khusus maka anak tidak dapat mengembangkan kemampuannya. Walaupun sudah dilatih berulang kali mereka masih ketinggalan dibanding dengan anak normal yang sebaya. Salah satu masalahnya yang dihadapi anak tunagrahita adalah mereka tidak pernah atau sedikit sekali mendapat penanganan yang tepat menurut kebutuhan mereka, bahkan mereka belum terkena atau belum tertangani yang memadai tentang menolong diri sendiri.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas di duga bahwa melalui latihan-latihan pengembangan kemampuan menolong diri sendiri melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan anak, dapat meningkatkan hasil belajar menolong diri sendiri pada anak tunagrahita.

Adapun bagan kerangka berpikir tersebut :





### c. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih perlu diuji kebenarannya, mengenai bukti-bukti secara ilmiah. Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: "Metode permainan tradisional yang menyenangkan mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri pada anak tunagrahita semester II SLB-C YPSLB Surakarta tahun pelajaran 2008/2009".

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB-C YPSLB Jalan Ahmad Yani No. 374 A Kerten Surakarta. Penelitian ini dilaksanakan berlangsung selama dua bulan, yaitu April sampai dengan Mei 2009. Rincian kegiatan penelitian ini meliputi: persiapan penelitian, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan kelas, penyusunan laporan penelitian dan laporan hasil penelitian.

#### B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa dan guru kelas VII SLB-C YPSLB Surakarta tahun ajaran 2008/2009 dengan jumlah siswa 8 anak.

#### C. Data dan Sumber Data

Data penelitian ini berupa informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami konsep tentang menolong diri sendiri nilai ulangan harian siswa. Dalam materi pembelajaran menolong diri sendiri siswa dalam konsep belajar menolong diri sendiri untuk menghindari dari bahaya dari gigitan binatang buas.

Data penelitian ini dikumpulkan dari :

- perpustakaan.uns.ac.id digilib.uns.ac.id
1. Informasi dari guru dan siswa.
  2. Tempat terjadinya proses pembelajaran.
  3. Dokumen yang berupa pembelajaran menolong diri sendiri yang dibuat guru tentang konsep menolong diri sendiri dan buku penilaian guru.

#### **D. Teknik Pengumpulan data**

Teknik dan alat pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian, karena hal ini merupakan sesuatu yang paling mendasar guna keberhasilan suatu penelitian dapat tercapai. Berorientasi pada judul penelitian maka metode yang akan penulis gunakan dalam penelitian tindakan kelas ini dengan metode observasi, dokumentasi, dan tes.

##### **1. Observasi**

###### **a. Pengertian Observasi**

Observasi memiliki pengertian yang berbeda antara pendapat satu dengan yang lainnya. Dari beberapa literatur arti observasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung mengenal fenomena-fenomena dan gejala psikis maupun psikologi dengan pencatatan (Suharsimi Arikunto, 2003: 229). Menurut Supardi (2008: 127), observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) secara langsung mengenal fenomena-fenomena dan gejala psikis maupun psikologi dengan pencatatan untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.



## b. Macam-macam Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengamati secara langsung proses dan dampak pembelajaran yang diperlukan untuk menata langkah-langkah perbaikan agar lebih efektif dan efisien. Dalam melakukan observasi proses, menurut Retno Winarni (2009: 84-85) ada 4 metode observasi yaitu:

perpustakaan.uns.ac.id [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

### 1) Observasi Terbuka

Pengamat tidak menggunakan lembar observasi, melainkan hanya menggunakan kertas kosong merekam pelajaran yang diamati.

### 2) Observasi Terfokus

Ditujukan untuk mengamati aspek-aspek tertentu dari pembelajaran. Misalnya: yang diamati kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi.

### 3) Observasi Terstruktur

Observasi menggunakan instrumen yang terstruktur dan siap pakai, sehingga pengamat hanya tinggal membubuhkan tanda (√) pada tempat yang disediakan.

### 4) Observasi Sistematis

Observasi sistematis lebih rinci dalam kategori yang diamati. Misalnya dalam pemberian penguatan, data dikategorikan menjadi penguatan verbal dan nonverbal.

## c. Observasi yang Digunakan

Dalam penelitian ini digunakan observasi terstruktur, dimana observasi menggunakan instrumen yang terstruktur dan siap pakai, sehingga pengamat hanya tinggal membubuhkan tanda (√) pada tempat yang disediakan pada lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran kemampuan menolong diri sendiri melalui metode permainan tradisional. Alasan digunakan observasi terstruktur adalah untuk mempermudah observer melakukan pengamatan dan observasi terstruktur sesuai dengan masalah yang diteliti.

## 2. Tes

### a. Pengertian Tes

Tes memiliki beberapa pengertian menurut beberapa pendapat. Dari literatur yang diperoleh pengertian tes dapat dijelaskan sebagai berikut:



“Tes adalah sekumpulan pertanyaan yang harus dijawab dan/atau tugas yang harus dikerjakan” (Saifuddin Azwar, 2001: 2). Menurut Suharsimi Arikunto (2003: 223) tes adalah “Serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tes adalah suatu alat yang dipergunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat, berujud pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa baik secara individu atau kelompok.

#### b. Macam-macam Tes

Tes terdiri dari berbagai bentuk sesuai dengan materi yang akan diberikan. Bentuk-bentuk tes antara lain sebagai berikut: 1) Tes benar salah, 2) Tes pilihan ganda, 3) Tes menjodohkan, 4) Tes isian atau melengkapi, 5) Tes jawaban singkat (Suharsimi Arikunto, 2003: 223).

#### c. Tes yang Digunakan

Bentuk tes yang dipakai adalah tes jawaban singkat berupa perbuatan. Setelah dilaksanakan tindakan, siswa dites dengan menggunakan soal lisan dan tulisan yang menitikberatkan pada segi penerapan pada akhir pembelajaran setiap siklus. Hasil setiap siklus dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui keefektifan tindakan dengan jalan melihat kembali (merujuk silang) pada indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

### **E. Validitas Data**

Data yang telah berhasil dikumpulkan oleh peneliti dan akan dijadikan data dalam penelitian ini perlu diperiksa validitasnya sehingga data validitas tersebut dapat dipertanggungjawabkan dan dapat dijadikan sebagai dasar yang kuat dalam menarik kesimpulan.

“Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai

validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah” (Suharsimi Arikunto, 2003: 144-145).

Sebuah instrumen dapat dikatakan valid bila mampu mengukur sesuatu apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid bila dapat mengungkap dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran validitas yang dimaksud.

Teknik yang digunakan untuk memeriksa validitas data antara lain adalah triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan validitas data dengan memanfaatkan sarana di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau perbandingan data itu (Moelong, 2004: 54).

Validitas data yang digunakan antara lain dengan triangulasi sumber data dan triangulasi metode pengumpulan data. Dalam penelitian ini teknik triangulasi untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa dalam kemampuan menolong diri sendiri dan faktor penyebabnya. Untuk itu peneliti membandingkan data hasil penelitian dari berbagai metode antara lain dengan tes dan observasi. Triangulasi data dilakukan dengan cara :

1. *Cross checking*, peneliti melakukan pengecekan (*checking*) antara hasil metode pengumpulan data yang diperoleh melalui tes, observasi dan dokumentasi dengan memadukan hasil ketiganya. Dalam hal ini bertujuan memperoleh informasi yang benar dan meyakinkan.
2. *Cek ricek*, yaitu pengulangan kembali data yang diperoleh melalui berbagai sumber data, waktu, maupun metode dan informasi serta tempat memperoleh data (*setting*)

#### **F. Teknik Analisa Data**

Data berupa hasil pengamatan diklasifikasikan sebagai data kuantitatif. Data tersebut dianalisis secara deskriptif, yakni dengan mengetahui kelemahan pada siklus I dan dilanjutkan pada siklus II dengan memperbaiki kelemahan tersebut sehingga mencapai batas ketuntasan belajar sesuai dengan indikator pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model yang dilakukan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin (Suharsimi Arikunto, 2003: 83). Model Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen tersebut kemudian dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Kedua ahli ini memandang komponen sebagai langkah dalam siklus, sehingga mereka menyatukan dua komponen yang kedua dan ketiga, yaitu tindakan dan pengamatan sebagai suatu kesatuan. Hasil dari pengamatan ini kemudian dijadikan dasar sebagai langkah berikutnya, yaitu refleksi kemudian disusun sebuah modifikasi yang diaktualisasikan dalam bentuk rangkaian tindakan dan pengamatan lagi, begitu seharusnya.

### G. Indikator Kinerja

Untuk mengungkapkan upaya mencapai tujuan penelitian, peneliti merumuskan indikator pengembangan kemampuan menolong diri sendiri melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan sebagai berikut:

Indikator kinerja aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran:

- a. Guru memberi apersepsi tentang konsep menolong diri sendiri tentang menghindari bahaya dari gigitan binatang buas.
- b. Guru memperkenalkan media pembelajaran tentang jenis-jenis binatang buas dan bahayanya terhadap manusia.
- c. Guru mendemonstrasikan cara menghindari bahaya dari gigitan binatang buas.
- d. Guru memberi kesempatan pada siswa agar mencobanya mendemonstrasikan cara menghindari bahaya dari gigitan binatang buas.
- e. Guru memberi pengetahuan tentang cara menghindari bahaya dari gigitan binatang buas dengan melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan kepada siswa.
- f. Dengan bimbingan guru, siswa mendemonstrasikan cara menghindari bahaya dari gigitan binatang buas.
- g. Guru mengadakan tanya jawab dengan siswa mengenai menolong diri sendiri tentang menghindari bahaya dari gigitan binatang buas.

h. Guru mengadakan evaluasi dengan memberikan tugas kepada siswa konsep menolong diri sendiri tentang menghindari dari bahaya gigitan binatang buas.

Ketuntasan guru mengajar minimal telah mencapai 80,00%.

Indikator nilai kemampuan menolong diri sendiri, kolaborator mengamati aktivitas siswa untuk mengetahui nilai kemampuan menolong diri sendiri dan kecakapan masing-masing siswa dalam melakukan menolong diri sendiri dari bahaya gigitan binatang buas sebagai berikut:

Indikator pencapaian dalam penelitian ini ditetapkan: nilai kemampuan menolong diri sendiri minimal 60,00 atau lebih sebagai batas tuntas pembelajaran menolong diri sendiri dan dicapai oleh minimal 80% dari keseluruhan siswa. Penetapan indikator pencapaian ini disesuaikan dengan kondisi sekolah, seperti batas minimal nilai yang dicapai dan ketuntasan belajar bergantung pada guru kelas yang secara empiris tahu betul keadaan murid-murid di kelasnya (sesuai dengan KTSP).

## H. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan meneliti sebanyak dua siklus tindakan, apabila hasil belum mencapai harapan, dilaksanakan siklus yang ke tiga. Yang setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan dari refleksi :

### 1. Rancangan Siklus

#### a. Perencanaan Tindakan

1) Menyusun skenario pembelajaran tentang konsep menolong diri sendiri melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan tentang menghindari bahaya dari gigitan binatang buas, melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a) Guru memberi apersepsi tentang konsep menolong diri sendiri tentang menghindari bahaya dari gigitan binatang buas melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan.

- b) Guru memperkenalkan media pembelajaran jenis-jenis binatang buas dan bahayanya bagi manusia.
- c) Guru mendemonstrasikan cara menghindari bahaya dari gigitan binatang buas dengan metode permainan tradisional yang menyenangkan.
- d) Guru membagi siswa dalam kelompok untuk melakukan demonstrasi cara menghindari bahaya dari gigitan binatang buas secara kelompok bergiliran.
- e) Guru memberi perintah atau tugas konsep tentang menolong diri sendiri yaitu menghindari bahaya dari gigitan binatang buas.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran siklus I dengan indikator konsep menolong diri sendiri menghindari bahaya dari gigitan binatang buas dengan melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan.
- 3) Menyiapkan metode pembelajaran contoh tiruan binatang buas yang membahayakan.
- 4) Menyiapkan lembar pengamatan dan lembar kerja siswa.
- 5) Menyusun pedoman penilaian terhadap hasil test sumatif siswa.
- b. Pelaksanaan Tindakan
- Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan oleh guru kelas, sekaligus sebagai peneliti dan pengamat pembelajaran siklus I dilakukan sebanyak satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 30 menit atau 3 jam pelajaran, sesuai dengan skenario dan RPP yang telah disiapkan.
- c. Pengamatan
- Peneliti mengamati kinerja siswa dalam proses pembelajaran dan mengadakan instrumen dengan siswa setelah akhir tindakan.
- d. Refleksi
- Peneliti menganalisis hasil test formatif hasil pengamatan dan hasil wawancara dengan siswa untuk mengetahui hasil tindakan atau menentukan fase-fase yang telah berhasil memenuhi target kinerja, indikator, serta fase-fase yang belum



memenuhi target kinerja indikator, selanjutnya menentukan fase-fase yang perlu diperbaiki pada tindakan siklus II.

## 2. Rancangan Siklus II

### a. Perencanaan Tindakan

1) Menyusun skenario tindakan berdasarkan hasil refleksi Siklus I dengan langkah-langkah :

- a) Guru memberikan apersepsi
- b) Guru memperdalam dan mengulangi, menjelaskan fase-fase materi yang belum berhasil memenuhi target kinerja indikator pada siklus pertama.
- c) Guru membimbing siswa yang belum dapat memahami konsep menolong diri sendiri tentang menghindari dari bahaya gigitan binatang buas.
- d) Guru memberi penguatan terhadap materi tindakan
- e) Guru memberi tugas kerja untuk didemonstrasikan siswa sebagai test formatif.
- f) Guru mengamati kinerja siswa
- g) Guru mengadakan wawancara pada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa setelah menggunakan metode permainan tradisional yang menyenangkan.

2) Menyusun RPP atau Rencana Pembelajaran

3) Menyusun pedoman pengamatan terhadap proses pembelajaran

4) Menyusun pedoman penilaian test formatif

### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan II dilakukan oleh peneliti dengan mengadakan pembelajaran satu kali pertemuan, alokasi waktu 3 x 30 menit atau 3 jam pelajaran sesuai dengan skenario dan rencana pembelajaran/RP.

### c. Pengamatan

Peneliti mengamati kinerja siswa sesuai dengan aspek pengamatan yang telah ditetapkan dan mengadakan instrumen dengan siswa setelah pembelajaran berakhir

### d. Refleksi



Peneliti menganalisis hasil test sumatif siswa, hasil pengamatan dan wawancara untuk menetapkan kesimpulan akhir tentang peningkatan pencapaian hasil tindakan siklus II.

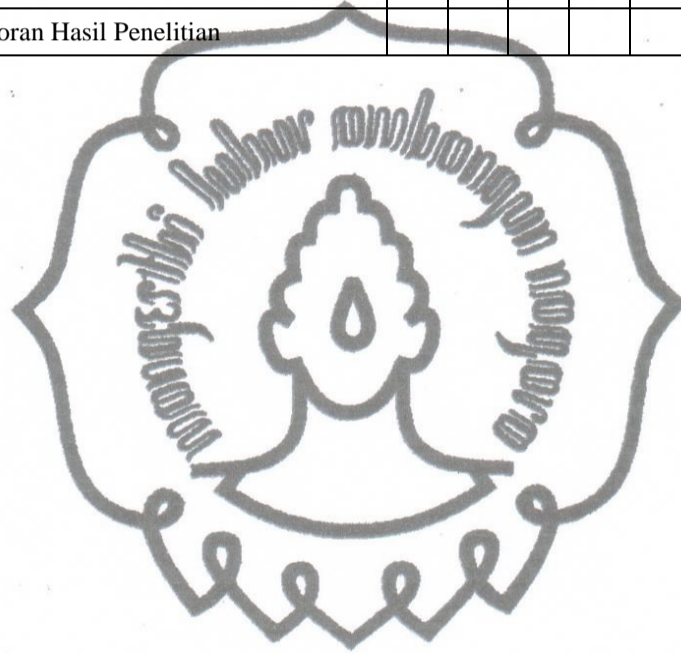
**I. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas**

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Tabel 1. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

NO	KEGIATAN	Bulan Mei 2009				Bulan Juni 2009				
		Minggu ke				Minggu ke				
		1	2	3	4	1	2	3	5	5
1	Persiapan Penelitian	✓								
2	Perencanaan Tindakan Siklus I		✓							
3	Pelaksanaan Tindakan Siklus I			✓						
4	Perencanaan Tindakan Siklus II				✓					
5	Pelaksanaan Tindakan Siklus II					✓				
6	Analisis Hasil Penelitian						✓			
7	Penyusunan Laporan Hasil Penelitian							✓		
8	Laporan Hasil Penelitian								✓	



**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Pelaksanaan Penelitian**

perpustakaan.uns.ac.id

digilib.uns.ac.id

**1. Deskripsi Kondisi Awal**

Berdasarkan kemampuan menolong diri sendiri sebelum menerapkan metode permainan tradisional yang menyenangkan (kemampuan awal) dari nilai ulangan harian siswa kelas VI tuna grahita SLB-C YPSLB Surakarta, dapat disajikan prestasi belajar kemampuan menolong diri sendiri yang terkait dengan kondisi awal.

Tabel 2. Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta pada Kondisi Awal.

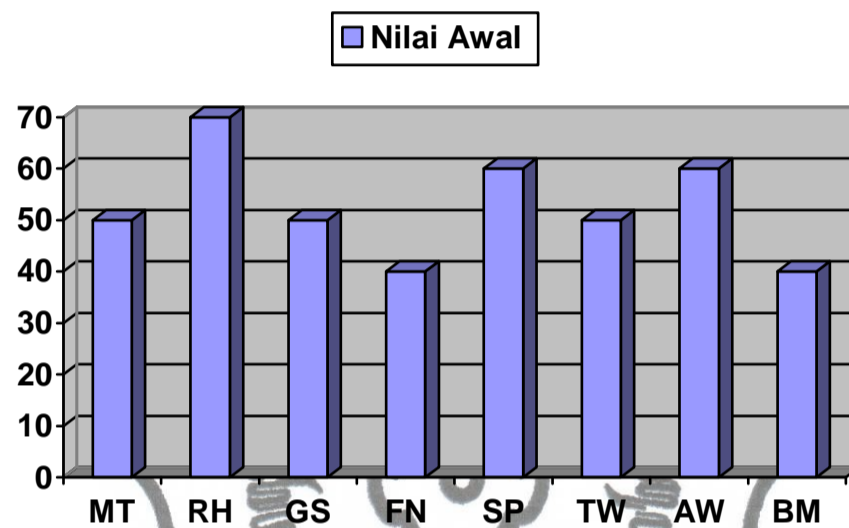
No. Urut	Nama Subyek	Nilai	Keterangan
1	MT	50	Belum tuntas
2	RH	70	Sudah tuntas
3	GS	50	Belum tuntas
4	FN	40	Belum tuntas
5	SP	60	Sudah tuntas
6	TW	50	Belum tuntas
7	AW	60	Sudah tuntas
8	BM	40	Belum tuntas
Jumlah		370	
Rata-rata		46,25	
Ketuntasan Klasikal		37,53%	Belum tuntas

Sumber data: Lampiran 9 halaman 63.

Nilai kemampuan menolong diri sendiri yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 5 siswa memperoleh nilai di bawah 60. Sedangkan

siswa yang memperoleh nilai 60 hanya 3 siswa. Nilai rerata 46,25 dengan tingkat ketuntasan secara klasikan sebesar 37,53%. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan menolong diri sendiri pada siswa kelas VI tuna grahita SLB-C YPSLB Surakarta belum memenuhi batas tuntas yang ditetapkan. Dengan demikian, pada [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) kondisi awal ini kemampuan menolong diri sendiri dapat dikatakan belum mencapai [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) tujuan yang diharapkan.

Nilai kondisi awal kemampuan menolong diri sendiri siswa kelas VI tuna grahita SLB-C YPSLB Surakarta dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 1. Nilai Awal Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta

Berdasarkan prestasi belajar kemampuan menolong diri sendiri yang masih rendah, maka sebagai guru berusaha melakukan inovasi pembelajaran agar nilai kemampuan menolong diri sendiri dapat ditingkatkan. Inisiatif yang diambil guru kelas serta didukung oleh kepala sekolah dan dibantu teman guru kolaborasi,

dilakukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan metode permainan tradisional yang menyenangkan dengan tujuan meningkatkan nilai kemampuan menolong diri sendiri siswa kelas VI tuna grahita SLB-C PPSLB Surakarta.

**a. Perencanaan**

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I meliputi kegiatan-kegiatan:

*1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*

*Dalam rangka implementasi tindakan perbaikan, kemampuan menolong diri sendiri siklus I ini dirancang dengan dua kali pertemuan. Alokasi waktu pertemuan adalah 3 x 35 menit setiap pertemuan. RPP mencakup ketentuan: kompetensi dasar, materi pokok, indikator, skenario pembelajaran, media/sumber belajar, dan sistem penilaian. (Lampiran 4 halaman 55).*

*2) Mempersiapkan Fasilitas dan Sarana Pendukung*

*Fasilitas yang perlu dipersiapkan untuk pelaksanaan pembelajaran adalah: (1) Ruang kelas. Ruang kelas yang digunakan adalah kelas yang biasa digunakan setiap hari didesain sedemikian rupa sehingga dapat digunakan dalam permainan tradisional. (2) Mempersiapkan materi pendukung metode permainan tradisional yang menyenangkan sesuai dengan materi pembelajaran.*

### 3) Menyiapkan Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat segala aktivitas selama pelaksanaan pembelajaran yang berisi daftar isian yang mencakup kegiatan siswa dan juga kegiatan guru. Lembar pengamatan yang digunakan untuk siswa meliputi bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran yang meliputi: mempersiapkan diri, memperhatikan penjelasan guru, mengenal jenis binatang buas, melaksanakan peran, menolong diri sendiri, bekerja sama dengan teman, bertanya pada guru, menghindari bahaya, menolong teman, dan menjawab pertanyaan. Lembar pengamatan yang digunakan untuk guru meliputi bagaimana guru mengajar, yang meliputi: memberikan apersepsi, memperkenalkan metode permainan, mendemonstrasikan permainan, berinteraksi dengan siswa dalam permainan, memusatkan perhatian siswa, membimbing siswa dalam permainan, melaksanakan diskusi dengan siswa, dan melaksanakan evaluasi.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Kegiatan Awal
  - a) Pembukaan/pembuka pembelajaran.
  - b) Berdoa bersama.
  - c) Dengan metode tanya jawab guru mengingatkan kembali dari jenis-jenis binatang buas dan bahayanya bagi kita semua.
- 2) Kegiatan Inti
  - a) Penanaman konsep tentang jenis-jenis binatang buas dan bahayanya bagi kita.
  - b) Cara-cara menghindari dari gigitan binatang buas dan akibatnya digigit binatang buas.

- c) Dengan metode permainan tradisional anak diajak bersama-sama untuk memainkan peran permainan musang memangsa ayam, dengan membuat lingkaran dari anak bergandeng tangan untuk melindungi ayam agar tidak termangsa musang dan ayam berusaha menghindari dari terkaman musang. Musang selalu berusaha untuk menerkam ayam.
- d) Anak diberi contoh cara bermainnya setelah anak merasa mampu guru memberi tugas anak agar melakukan permainan secara bersama-sama dengan temannya, guru memperhatikannya dan memberi bimbingan.
- 3) Kegiatan Akhir
- a) Guru memberi tugas pada siswa agar siswa melakukan atau mendemonstrasikannya.
- b) Guru mengucapkan selamat untuk mengakhiri pembelajaran.

### c. Pengamatan

*Hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan dapat dideskripsikan bahwa siswa belum dapat memanfaatkan waktu dengan baik. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan penjelasan dengan metode permainan tradisional yang menyenangkan, tidak semua siswa memperhatikan, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran dari guru, bahkan masih ada siswa yang kurang paham terhadap metode permainan tradisional yang menyenangkan tentang teknik kemampuan menolong diri sendiri, siswa masih pasif tidak mengajukan pertanyaan pada guru, dalam mengerjakan peran juga masih kurang. Pada siklus I, aktivitas guru masih rendah dan perlu diadakan pembenahan sehingga pada siklus berikut dapat ditingkatkan.*

*Pada saat mendengarkan penjelasan dari guru, siswa belum melakukannya dengan segera mengamati bahan bacaan yang telah diberikan sehingga waktu kurang efektif. Siswa juga masih pasif dalam bertanya, belum banyak memberikan komentar terhadap materi yang dibahas. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa melakukan tanya*



jawab dalam diskusi kelas. Siswa belum biasa mengeluarkan pendapat di hadapan teman-temannya. Aktivitas siswa dalam pembelajaran belum seperti apa yang diharapkan sehingga pada silus berikutnya perlu ditingkatkan dengan memberikan motivasi kepada siswa akan kelebihan-kelebihan pembelajaran penerapan metode permainan tradisional yang menyenangkan.

Dari hasil diskusi antara kepala sekolah dengan guru kolaborasi, peran guru untuk membangkitkan semangat siswa masih kurang. Guru kurang mengarahkan bagaimana siswa dapat memanfaatkan waktu dengan baik. Selama mendampingi siswa belajar, guru kurang maksimal dalam menerapkan metode permainan tradisional yang menyenangkan, dalam memusatkan perhatian dan membimbing siswa dalam metode permainan tradisional yang menyenangkan siswa masih kurang karena guru kelas sudah sangat terbiasa dengan pembelajaran konvensional, yang segala sesuatunya banyak mendapatkan intervensi guru.

Nilai kemampuan menolong diri sendiri melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan siswa tuna grahita kelas VI SLB-C YPSLB Surakarta pada Siklus I disajikan dalam tabel berikut:

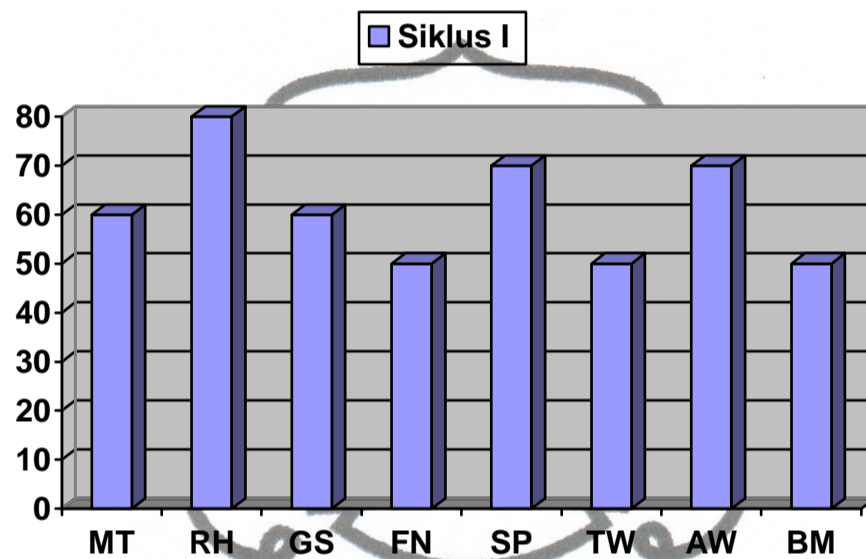
Tabel 3. Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta pada Siklus I.

No. Urut	Nama Subyek	Nilai	Keterangan
1	MT	60	Sudah tuntas
2	RH	80	Sudah tuntas

3	GS	60	Sudah tuntas
4	FN	50	Belum tuntas
5	SP	70	Sudah tuntas
6	TW	50	Belum tuntas
7	AW	70	Sudah tuntas
8	BM	50	Belum tuntas
Jumlah		440	
Rata-rata		55,00	
Ketuntasan Klasikal		62,50%	Belum tuntas

Sumber data: Lampiran 5 halaman 59.

Dari tabel di atas nilai siklus I kemampuan menolong diri sendiri siswa kelas VI tuna grahita SLB-C YPSLB Surakarta dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 2. Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siklus I Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta.

#### d. Refleksi

Nilai siswa yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 5 siswa memperoleh nilai 60 ke atas, tinggal 3 siswa yang memperoleh

nilai di bawah 60. Nilai rerata 55,00 dengan tingkat ketuntasan secara klasikan sebesar 62,50%. Data ini menunjukkan bahwa nilai kemampuan menolong diri sendiri pada siswa kelas VI tuna grahita SLB-C YPSLB Surakarta secara klasikal belum memenuhi batas tuntas yang ditetapkan. Dengan demikian, pada kondisi [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) siklus I ini kemampuan menolong diri sendiri dapat dikatakan belum mencapai [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) tujuan yang diharapkan.

Guru memberikan motivasi kepada siswa akan perlunya peningkatan keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan terhadap permasalahan yang belum jelas. Siswa terus dibimbing guru dan diarahkan untuk meningkatkan aktivitas belajar, untuk terus bertanya kepada guru terhadap materi yang kurang jelas dalam metode permainan tradisional yang menyenangkan yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan menolong diri sendiri dan membimbing siswa untuk giat berlatih sehingga alokasi waktu dapat dipergunakan sebaik-baiknya oleh siswa.

### 3. Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Kemampuan menolong diri sendiri siswa kelas VI tuna grahita SLB-C YPSLB Surakarta pada siklus II masih ditujukan pada pemahaman siswa terhadap pembelajaran metode permainan tradisional yang menyenangkan. Pelaksanaannya dirancang sebagai berikut:

#### a. Perencanaan

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II meliputi kegiatan-kegiatan:

- 1) *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*

*Dalam rangka implementasi tindakan perbaikan, kemampuan menolong diri sendiri siklus I ini dirancang dengan dua kali pertemuan.*

Alokasi waktu pertemuan adalah 3 x 35 menit setiap pertemuan. RPP mencakup ketentuan: kompetensi dasar, materi pokok, indikator, skenario pembelajaran, media/sumber belajar, dan sistem penilaian. (Lampiran 4 halaman 55).

Fasilitas yang perlu dipersiapkan untuk pelaksanaan pembelajaran adalah: (1) Ruang kelas. Ruang kelas yang digunakan adalah kelas yang biasa digunakan setiap hari didesain sedemikian rupa sehingga dapat digunakan dalam permainan tradisional. (2) Mempersiapkan materi pendukung metode permainan tradisional yang menyenangkan sesuai dengan materi pembelajaran.

3) Menyiapkan Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat segala aktivitas selama pelaksanaan pembelajaran yang berisi daftar isian yang mencakup kegiatan siswa dan juga kegiatan guru. Lembar pengamatan yang digunakan untuk siswa meliputi bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran yang meliputi: mempersiapkan diri, memperhatikan penjelasan guru, mengenal jenis binatang buas, melaksanakan peran, menolong diri sendiri, bekerja sama dengan teman, bertanya pada guru, menghindari bahaya, menolong teman, dan menjawab pertanyaan lisan. Lembar pengamatan yang digunakan untuk guru meliputi bagaimana guru mengajar, yang meliputi: memberikan apersepsi, memperkenalkan metode permainan, mendemonstrasikan permainan,

*berinteraksi dengan siswa dalam permainan, memusatkan perhatian siswa, membimbing siswa dalam permainan, melaksanakan diskusi dengan siswa, dan melaksanakan evaluasi.*

**b. Pelaksanaan Tindakan**

perpustakaan.uns.ac.id

digilib.uns.ac.id

- 1) Kegiatan Awal
  - a) Pembukaan/pembuka pembelajaran.
  - b) Berdoa bersama.
  - c) Dengan metode tanya jawab guru mengingatkan kembali dari jenis-jenis binatang buas dan bahayanya bagi kita semua.
- 2) Kegiatan Inti
  - a) Penanaman konsep tentang jenis-jenis binatang buas dan bahayanya bagi kita.
  - b) Cara-cara menghindari dari gigitan binatang buas dan akibatnya digigit binatang buas.
  - c) Dengan metode permainan tradisional anak diajak bersama-sama untuk memainkan peran permainan musang memangsa ayam, dengan membuat lingkaran dari anak bergandeng tangan untuk melindungi ayam agar tidak termangsa musang dan ayam berusaha menghindari dari terkaman musang. Musang selalu berusaha untuk menerkam ayam.
  - d) Anak diberi contoh cara bermainnya setelah anak merasa mampu guru memberi tugas anak agar melakukan permainan secara bersama-sama dengan temannya, guru memperhatikannya dan memberi bimbingan.
- 3) Kegiatan Akhir
  - a) Guru memberi tugas pada siswa agar siswa melakukan atau mendemonstrasikannya.
  - b) Guru mengucapkan selamat untuk mengakhiri pembelajaran.

### **c. Pengamatan**

Hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan dapat dideskripsikan bahwa siswa dapat memanfaatkan waktu dengan baik. Hal ini terlihat pada saat siswa diminta menempati posisinya sesuai dengan peran yang diberikan, mereka segera beranjak dari tempat duduk dan siswa segera memperhatikan instruksi guru dengan metode permainan tradisional yang menyenangkan yang dipersiapkan guru.

Pada saat mengamati mengambil peran dengan metode permainan tradisional yang menyenangkan, seluruh siswa telah menyiapkan diri. Seluruh siswa sudah mau bertanya kepada guru untuk menggali beberapa pengalaman yang diingat dari pertemuan yang lalu melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan sehingga informasi yang didapatkan dapat diserap oleh siswa.

Pada saat mengerjakan tugas kemampuan menolong diri sendiri, siswa telah melakukannya dengan segera. Seluruh siswa sudah aktif dalam bertanya jawab, seluruh siswa banyak memberikan komentar terhadap materi peran masing-masing dengan metode permainan tradisional yang menyenangkan. Hal ini disebabkan karena siswa sudah terbiasa melakukan tanya jawab saat guru memberikan penjelasan sesuai peran siswa. Siswa sudah mulai terbiasa berbicara atau mengeluarkan pendapat di hadapan teman-temannya, dan dalam kemampuan menolong diri sendiri juga terlihat lebih cepat bila dibanding dengan siklus I.



Peran guru untuk membangkitkan semangat siswa semakin meningkat. Guru dapat mengarahkan bagaimana siswa dapat memanfaatkan waktu dengan baik dan mengajak siswa untuk meningkatkan kemampuan menolong diri sendiri secara cermat dan cepat melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan yang diberikan guru. Selama mendampingi siswa belajar, guru sudah dapat memberikan bimbingan kepada siswa agar terbiasa dengan pembelajaran dengan memanfaatkan metode permainan tradisional yang menyenangkan, yang segala sesuatunya yang kurang jelas dapat ditanyakan langsung kepada guru.

Prestasi belajar kemampuan menolong diri sendiri melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan pada Siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta pada Siklus II.

No. Urut	Nama Subyek	Nilai	Keterangan
1	MT	70	Sudah tuntas
2	RH	80	Sudah tuntas
3	GS	70	Sudah tuntas
4	FN	60	Sudah tuntas
5	SP	80	Sudah tuntas
6	TW	60	Sudah tuntas
7	AW	80	Sudah tuntas

8	BM	60	Sudah tuntas
Jumlah		560	
Rata-rata		70,00	
Ketuntasan Klasikal		100 %	Sudah tuntas

Sumber data: Lampiran 6 halaman 60.

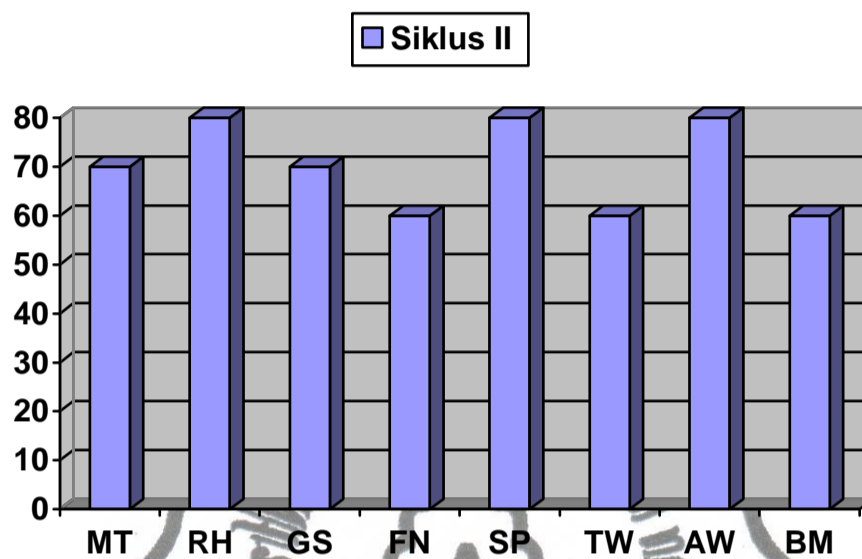
[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Dari tabel di atas nilai siklus II kemampuan menolong diri sendiri siswa

kelas VI tuna grahita SLB-C YPSLB Surakarta dapat digambarkan dalam bentuk

grafik sebagai berikut:



Grafik 3. Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Siklus II Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB-C YPSLB Surakarta

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi di atas, dapat diketahui bahwa siswa telah memanfaatkan waktu dengan lebih baik daripada siklus II. Semangat siswa meningkat dalam kemampuan menolong diri sendiri, dan siswa semakin memberanikan bertanya pada guru, siswa semakin paham akan pentingnya bertanya kepada guru yang berkaitan dengan metode permainan tradisional yang menyenangkan.

Guru memberikan motivasi kepada siswa akan perlunya peningkatan keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan terhadap permasalahan yang belum jelas dalam permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan menolong diri sendiri. Siswa memiliki semangatnya sehingga dalam kemampuan menolong diri sendiri untuk menyempurnakan pemahaman siswa terhadap materi belajar bahasa bina diri khususnya kemampuan menolong diri sendiri.

digilib.uns.ac.id

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Data Penelitian Awal**

Nilai kemampuan menolong diri sendiri pada kondisi awal menunjukkan bahwa sebanyak 5 siswa memperoleh nilai di bawah 60. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai 60 hanya 3 siswa. Nilai rerata 46,25 dengan tingkat ketuntasan secara klasikan sebesar 37,53%. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan menolong diri sendiri pada siswa kelas VI tuna grahita SLB-C YPSLB Surakarta belum memenuhi batas tuntas yang ditetapkan. Dengan demikian, pada kondisi awal ini kemampuan menolong diri sendiri dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan.

### **2. Data Penelitian Siklus I**

Berdasarkan data nilai kemampuan menolong diri sendiri, diketahui nilai rerata sebesar 46,25, terdapat 5 siswa nilai kurang dari 60,00 dan 3 siswa mendapat nilai 60,00. Ketuntasan secara klasikal sebesar 37,53%. Berdasarkan data tersebut secara klasikal belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan hasil tes pada siklus I, diketahui rerata nilai kemampuan menolong diri sendiri sebesar 55,00, sebanyak 5 siswa mendapat nilai 60,00 atau lebih (tuntas belajarnya) dan tinggal 3 siswa yang belum tuntas, karena nilainya

masih di bawah 60,00. Ketuntasan secara klasikal mencapai 62,50%. Berdasarkan data tersebut, secara klasikal belum mencapai ketuntasan belajar.

### 3. Data Penelitian Siklus II

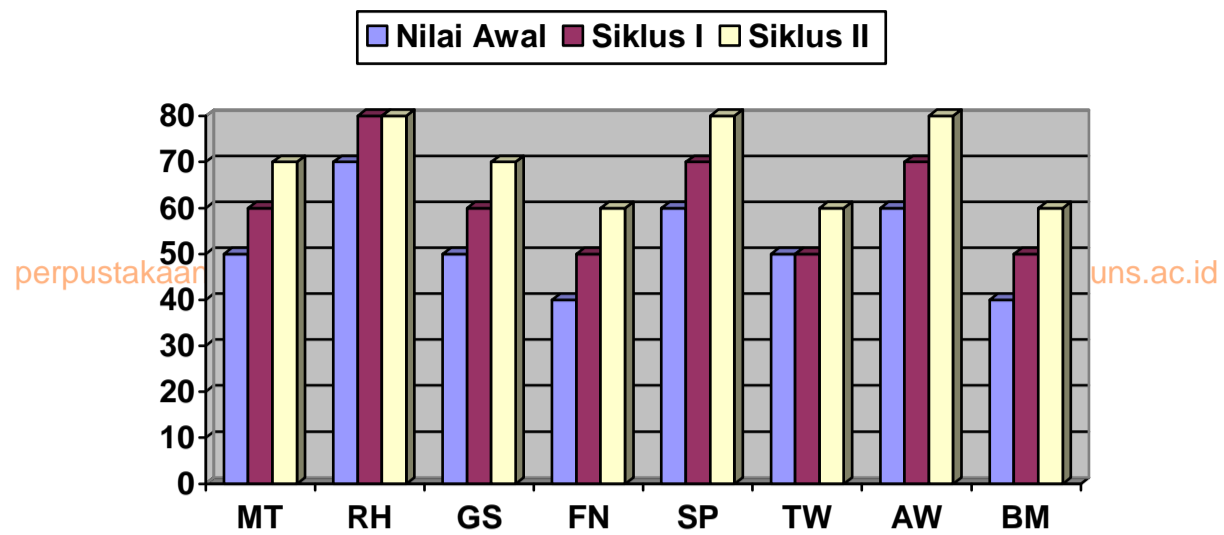
Berdasarkan hasil tes pada siklus II, diketahui rerata nilai kemampuan menolong diri sendiri sebesar 70,00, seluruh siswa siswa mendapat nilai 60,00 atau lebih (tuntas belajarnya). Ketuntasan secara klasikal telah mencapai 100%. Berdasarkan data tersebut, secara klasikal telah mencapai ketuntasan belajar.

*Berdasarkan hasil observasi, dengan upaya-upaya perbaikan yang dilakukan pada kemampuan menolong diri sendiri melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan, hasil yang dicapai siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari naiknya persentase hasil pengamatan yang diperoleh siswa.*

Tabel 5. Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Setiap Siklus Melalui Metode Permainan Tradisional yang Menyenangkan.

No.	Nama Siswa	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II
1	MT	50	60	70
2	RH	70	80	80
3	GS	50	60	70
4	FN	40	50	60
5	SP	60	70	80
6	TW	50	50	60
7	AW	60	70	80
8	BM	40	50	60
JUMLAH		370	440	560
RATA-RATA		46,25	55,00	70,00
KETUNTASAN BELAJAR		37,53 %	62,50 %	100 %

Dari hasil nilai rata-rata secara individu dari setiap siklus dapat dibuat tabel perbandingan sebagai berikut:



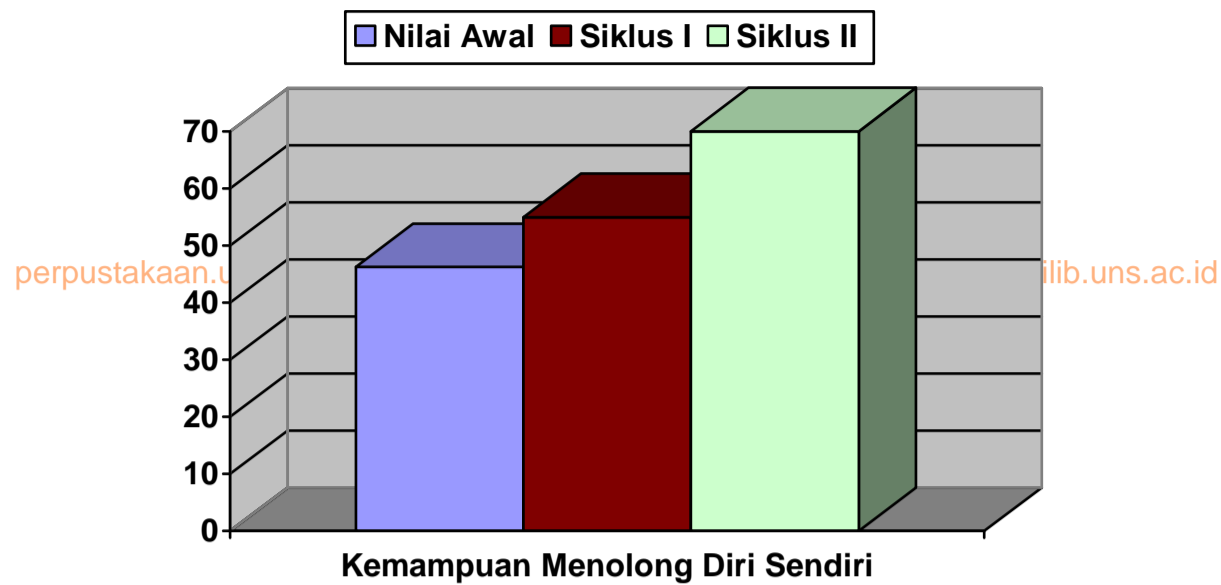
Grafik 4. Peningkatan Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Setiap Siswa Melalui Metode Permainan Tradisional.

Dari hasil nilai rata-rata secara klasikal dari setiap siklus dapat dibuat tabel perbandingan sebagai berikut:

Tabel 6. Peningkatan Nilai Rata-rata Prestasi Kemampuan menolong diri sendiri Setiap Siklus

S i k l u s	Nilai Rata-rata	Peningkatan
Tes Awal	46,25	-
Siklus I	55,00	8,75
Siklus II	70,00	15,00

Dari peningkatan nilai kemampuan menolong diri sendiri siswa kelas VI tuna grahita SLB-C YPSLB Surakarta melalui penerapan metode permainan tradisional yang menyenangkan dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 5. Peningkatan Nilai Kemampuan Menolong Diri Sendiri Setiap Siklus

Hasil nilai kemampuan menolong diri sendiri melalui pengamatan menunjukkan bahwa rerata nilai kemampuan menolong diri sendiri siswa kelas VI tuna grahita SLB-C YPSLB Surakarta telah mencapai 70,00 dari 8 siswa seluruhnya mendapat 60,00 dapat diasumsikan indikator kinerja secara klasikal telah mencapai batas tuntas. Ketuntasan secara klasikal mencapai 100%.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Deskripsi siklus I menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan dengan baik. Guru belum aktif dalam kegiatan metode permainan tradisional yang menyenangkan. Aktivitas guru dalam pembelajaran belum menunjukkan aktivitas yang diharapkan, sehingga diperlukan kreativitas guru untuk lebih mendalami metode permainan tradisional yang menyenangkan, dengan penekanan tersebut diharapkan pada siklus berikutnya ada peningkatan yang signifikan terhadap aktivitas guru.

Deskripsi aktivitas belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan maksimal. Siswa belum aktif melakukan kegiatan-kegiatan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang



oleh guru. Hal ini disebabkan oleh karena siswa telah terbiasa belajar dengan lebih banyak mengandalkan instruksi guru. Pada saat melakukan kemampuan menolong diri sendiri siswa kurang bersemangat karena kurang memahami metode permainan tradisional yang menyenangkan di dalam memecahkan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan kemampuan menolong diri sendiri. Akibatnya, pengetahuan siswa pun kurang. Hal ini terjadi karena siswa kurang memahami makna metode permainan tradisional yang menyenangkan. Kalaupun melaksanakan peran, siswa tidak melakukan identifikasi dan tidak merangkai bagian-bagian yang relevan dan penting sehingga siswa kesulitan memahami peran dengan baik.

Data yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sebagian besar siswa belum memiliki aktivitas yang diharapkan. Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran belum menunjukkan keseriusan siswa dalam pembelajaran kemampuan menolong diri sendiri melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan.

Pada siklus ke II, guru telah melaksanakan aktivitas mengajar dengan lebih baik. Hal tersebut dapat dilihat dari kesiapan guru dalam menyiapkan RPP, menyediakan materi dan sumber belajar, dan juga terlihat dari penampilan guru, penguasaan materi, memusatkan perhatian siswa, berinteraksi dan membimbing siswa, membuat kesimpulan, dan melaksanakan evaluasi, dimana aktivitas-aktivitas tersebut rata-rata memiliki kriteria baik.

Aktivitas siswa pada siklus II, siswa telah mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa lebih bersemangat dan lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan diikuti dengan senang hati dan dapat memahami apa yang dimaksudkan dalam metode

*permainan tradisional yang menyenangkan yang diberikan guru. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, mengambil peran, melaksanakan peran, berdiskusi dengan guru, menjawab soal secara lesan, dimana aktivitas-aktivitas tersebut dalam kategori baik dan sangat baik.*

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

*Berdasarkan hasil observasi, dengan upaya-upaya perbaikan yang dilakukan pada kemampuan menolong diri sendiri melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan, hasil yang dicapai siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari naiknya persentase hasil pengamatan yang diperoleh siswa.*

*Hasil nilai kemampuan menolong diri sendiri melalui pengamatan menunjukkan bahwa rerata nilai kemampuan menolong diri sendiri siswa kelas VI tuna grahita SLB-C YPSLB Surakarta telah mencapai ketuntasan belajar yang dapat diasumsikan indikator kinerja secara klasikal telah mencapai batas tuntas.*

*Hasil penelitian bila dikaitkan dengan teori masih relevan, berdasarkan tujuan pembelajaran permainan tradisional untuk anak luar biasa menurut Nicholas yang dikutip Pamuji Sukoco (2001:54), melalui program pembelajaran permainan tradisional yang dirancang dan dilaksanakan dengan baik harus dapat: 1) merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani; 2) mempengaruhi perkembangan ketrampilan gerak; 3) membantu mengembangkan efisiensi koordinasi syarat; 4) membantu kekuatan tubuh; 5) membantu mengembangkan emosionalnya; 6) membantu pengembangan sosial agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya; dan 7) membantu pengembangan intelektualnya. Dengan beberapa manfaat permainan tradisional bagi anak tunagrahita dapat memiliki kemampuan menolong diri sendiri.*

*Hambatan yang ditemukan dalam penelitian diantaranya: 1) karakteristik anak satu dengan yang lain berbeda, 2) tidak semua siswa dapat bermain semua peran, 3) tidak semua siswa menyukai permainan tradisional, dan 4) kesulitan guru dalam memilih jenis permainan yang disukai anak.*

*Cara mengatasi kesulitan tersebut dengan cara: 1) peran dalam permainan disesuaikan dengan karakteristik anak, yaitu disesuaikan dengan kemampuan anak, 2) siswa yang tidak dapat bermain sesuai peran dapat dibimbing oleh guru, 3) permainan tradisional dimodifikasi sesuai dengan perkembangan anak, dan 4) guru memilih jenis permainan tradisional yang mudah dipahami dan mudah diperankan oleh siswa.*

perpustakaan.uns.ac.id

digilib.

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang kemampuan menolong diri sendiri melalui metode permainan tradisional yang menyenangkan dapat disimpulkan bahwa: Metode permainan tradisional yang menyenangkan dapat mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri pada anak tunagrahita kelas VI semester II SLB-C YPSLB Surakarta tahun pelajaran 2008/2009.

### **B. Saran**

1. Untuk siswa yang masih memiliki prestasi kemampuan menolong diri sendiri rendah, agar memperhatikan terhadap kegiatan belajar yang disampaikan guru dengan metode permainan tradisional yang menyenangkan, sebab dengan memperhatikan dengan sungguh-sungguh apa yang disampaikan guru, maka peran yang diberikan akan mudah untuk dilaksanakan. Siswa perlu memiliki keberanian untuk bertanya kepada guru terhadap materi yang belum jelas, sehingga apa yang belum dipahami akan dijelaskan oleh guru.
2. Siswa yang memiliki prestasi kemampuan menolong diri sendiri tinggi, diharapkan dapat mempertahankan teknik-teknik menolong diri sendiri yang telah dimiliki, dan memberikan motivasi kepada teman-temannya yang memiliki prestasi kemampuan menolong diri sendiri yang masih rendah, sehingga tercipta kerjasama yang baik untuk meningkatkan kemampuan menolong diri sendiri

dalam rangka meningkatkan kemampuan bina diri melalui permainan tradisional yang menyenangkan.

3. Dalam melaksanakan permainan tradisional perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut: 1) peran dalam permainan disesuaikan dengan karakteristik anak, yaitu disesuaikan dengan kemampuan anak, 2) siswa yang tidak dapat bermain sesuai peran dapat dibimbing oleh guru, 3) permainan tradisional dimodifikasi sesuai dengan perkembangan anak, dan 4) guru memilih jenis permainan tradisional yang mudah dipahami dan mudah diperankan oleh siswa.

49

#### DAFTAR PUSTAKA

- Basuki Wibawa. 2004. *Edisi ke-2 Penelitian Tindakan Kelas*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Bratanata. 1997. *Pendidikan Anak Keterbelakangan Mental*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdikbud. 1997. *Berhitung Untuk SDLB Tunagrahita Ringan*. Jakarta: Depdikbud
- \_\_\_\_\_. 1998. *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Sekolah Luar Biasa Tunagrahita Sedang (SLB-C)*. Jakarta: Depdikbud.
- Emi Dasiemi. 1997. *Psikiatri Umum*. Surakarta: Depdikbud Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- James dan Mary Kenny, 1998. *Dari Bayi Sampai Dewasa*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Lumbantobing. 1997. *Anak Dengan Terbelakang Mental*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Moeleong, Lexy J. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mohammad Efendi, 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moh. Amin. 1996. *Anak Tuna Grahita (C)*. Jakarta: Depdikbud.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Ortopedagogik C (Pendidikan Anak Terbelakang)*. Jakarta: Depdikbud.
- Muh. Bandi. 1997. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Surakarta: Perpustakaan FKIP UNS.
- Mulyana Abdurrachman. 1994. *Pendidikan Luar Biasa Umum*. Jakarta: Depdikbud.
- Munzayanah. 1989. *Bina Diri dan Pelayanan Terapeutik*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

lxix



\_\_\_\_\_. 2000. *Pendidikan Anak Tuna Grahita*. Surakarta: PLB.

Mulyono Abdurrahman. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Depdikbud dan Rineka Cipta.

Mulyono Abdurrahman dan Sudjadi. 1994. *Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.

Nana Sudjana. 2007. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pamuji Sukoco. 2001. *Pembelajaran Permainan Tradisional Untuk Sekolah Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud.

Retno Winarni. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Salatiga: Widyasari.

Rusli. 1988. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Saifuddin Azwar, 2001. *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suharsimi Arikunto. 2003. *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sukintaka. 1993. *Permainan Tradisional Untuk Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.

Sunaryo Kartadinata. 1996. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Depdikbud.

Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Beserta Sistematika Proposal dan Pelaporannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suparlan, YB. 1983. *Pengantar Pendidikan Tuna Mental Sub Moral*. Yogyakarta: Pustaka Pengarang.

Susilo. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustak Book Publisher.

Sutratinah Tirtonegoro. 2001. *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Gramedia.

Suwondo. 2003. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Cintra Umbara.

Yusak S. 2003. *Instruksi Pada Anak Berkelainan*. Bandung: Sinar Baru.