

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL RAMBU-RAMBU DI SEKOLAH MELALUI METODE SIMULASI BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS VII SLB N CENTER PAYAKUMBUH

Oleh:

Endang Sri Rahayu 1, Ardisal 2, Marlina 3

Jurusan Pendidikan Luar Biasa

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Abstrack: Penelitian ini dilatarbelakangi seorang anak tunagrahita ringan belum mengenal rambu-rambu di sekolah. Anak belum mampu menunjukkan, menyebutkan dan mengaplikasikan rambu-rambu dengan benar sehingga dalam lingkungan sekolah anak sering melanggar pentunjuk yang ada pada rambu-rambu. Tujuan penelitian ini membuktikan metode simulasi *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu di sekolah bagi anak tunagrahita ringan.

Pedekatan ini menggunakan pendekatan eksperimen dalam bentuk Single Subject Design (SSD) dengan menggunakan desain A-B-A dengan teknik analisis datanya menggunakan analisis visual grafik.

Dapat disimpulkan bahwa metode simulasi *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu di sekolah pada anak tunagrahita ringan kelas VII SLB N Center Payakumbuh. Dalam penelitian ini hendaknya guru menggunakan metode simulasi *role playing* dalam pembelajaran rambu-rambu.

Kata kunci: Mengenal rambu-rambu; metode simulasi *role playing*; tunagrahita ringan

PENDAHULUAN

Pendidikan luar biasa, sebagai salah satu bentuk pendidikan khusus mengenai anak-anak berkelainan sebagai objek formal dan meterialnya dari berbagai jenis kelainan termasuk anak tunagrahita, secara terus menerus berupaya untuk meningkatkan pelayanan dengan sebaik-baiknya. Bagaimanapun, sebagai warga Negara anak tunagrahita memiliki hak yang sama mendapatkan pendidikan.

Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kecerdasan dibawah rata-rata dengan IQ 70 kebawah. Anak tunagrahita pada umumnya disertai hambatan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitar. Anak tunagrahita ringan disebut juga dengan moron dan debil yaitu memiliki IQ antara 55-69. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis dan berhitung sederhana dan perlu bimbingan khusus. Tetapi menanamkan konsep pengetahuan kepada anak tunagrahita ringan bukanlah hal

yang mudah, guru dituntut untuk memiliki keterampilan, kreatifitas yang tinggi dalam memilih materi media dan metode yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak sehingga pembelajaran lebih menarik dan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bina diri adalah suatu pembinaan dan pelatihan tentang kehidupan sehari-hari yang diberikan kepada anak berkebutuhan khusus yang bersekolah di sekolah luar biasa maupun disekolah inklusi yang menyelenggarakan pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus. Bina diri yang dimaksud adalah kemampuan dalam kehidupan sehari-hari yaitu kegiatan yang dilakukan dari mulai tidur dan tidur kembali, kegiatan tersebut antara lain merawat, mengurus, dan memelihara diri yang merupakan kegiatan rutin dan mendasar yang harus dikuasai oleh manusia.

Rambu-rambu merupakan simbol atau tulisan yang menunjukkan suatu arti atau maksud dalam bentuk tertentu tentang arah dan tanda yang memuat lambang, huruf, kalimat atau perpaduan diantaranya yang digunakan untuk memberikan peringatan, larangan, perintah. Rambu yang ada di sekolah adalah merupakan symbol atau lambang yang biasanya digunakan di sekolah, rambu tersebut biasanya berupa peringatan, larangan dan perintah.

Kurikulum pembelajaran IPS terpadu kelas II/I C SDLB dijelaskan bahwa untuk pelajaran IPS anak sudah dituntut untuk mengenal ruang-ruangan yang ada disekolah. Berdasarkan studi pendahuluan ditemui di SLB Center Payakumbuh bahwa anak kelas VII tunagrahita ringan belum mengenal ruang-ruangan dengan benar, anak belum bisa menunjukkan dan menyebutkan ruangan tersebut. Adapun ruang-ruangan yang terdapat disekitar disekolah adalah toilet pria, toilet wanita, mesjid, perpustakaan Parkir, kawasan dilarang merokok dan kantin. Pada tanggal 14 sampai 16 oktober penulis melakukan asesmen terhadap 3 orang anak dari ketiga orang anak yang penulis asesmen anak tunagrahita ringan yang berinisial X yang telah duduk di kelas VII SLBN Center Payakumbuh belum mengenal rambu- rambu yang ada di sekolah, dari 7 rambu- rambu yang penulis ujikan yaitu diantaranya rambu toilet pria, rambu toilet wanita, rambu masjid atau mushala, rambu perpustakaan, rambu parkir, rambu kantin dan rambu dilarang merokok. Dari ke 7 rambu yang penulis ujikan diantaranya rambu toilet pria, rambu toilet wanita, rambu masjid atau mushala, rambu perpustakaan, rambu parkir, rambu kantin dan rambu

dilarang merokok X tidak mampu menyebutkan dan menunjukkan makna rambu tersebut sehingga dalam lingkungan sekolah X sering melanggar petunjuk yang ada pada rambu-rambu, misalkan saja ketika ingin pergi ke toilet wanita anak masuk ke toilet laki-laki disini terlihat X belum memahami rambu-rambu yang ada di sekolah. Dari hasil asesmen yang dilakukan, maka persentase dalam mengenal rambu-rambu yang ada di sekolah didapatkan persentase 0%.

Kemudian untuk memperkuat hasil asesmen penulis melakukan wawancara dengan guru berdasarkan penuturan guru bahwa di sekolah telah memiliki 4 rambu rambu yaitu, rambu toilet pria, rambu toilet wanita, rambu perpustakaan dan rambu dilarang merokok, namun dalam mengenal rambu-rambu yang ada di sekolah guru mengajarkan kepada anak melalui media gambar, namun dalam mengenal rambu-rambu yang ada di sekolah X memang ketinggalan dari teman- temanya.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SLB Center Payakumbuh bahwa di sekolah memiliki fasilitas seperti toilet pria dan wanita, mushala, kantin, pustaka, kawasan parkir dan kawasan dilarang merokok. Namun dari 7 rambu yang ada di sekolah, sekolah baru memiliki 4 rambu yaitu, rambu toilet pria, rambu toilet wanita, rambu perpustakaan dan rambu dilarang merokok, sedangkan untuk rambu-rambu yang lain sekolah belum memiliki rambu sebagai penunjuk ruangan, maka dari itu penulis mencoba untuk mengenalkan semua rambu- rambu yang ada di sekolah. Hal ini bertujuan untuk melatih bina diri agar anak mampu melakukan aktifitas anak di sekolah tanpa bantuan dari orang lain.

Oleh sebab itu dengan permasalahan yang dihadapi anak di atas, tentunya membutuhkan suatu tindakan agar anak tersebut dapat mengenal rambu-rambu. Pemilihan dan penggunaan metode yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

Peneliti tertarik untuk melihat penggunaan Metode simulasi *role playing* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan tunagrahita dalam mengenal rambu-rambu. Menurut Sudjana (1989:91) *Role Playing* adalah permainan peranan yang dilakukan untuk mengkreasikan kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lampau, mengkreasikan kemungkinan kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian kejadian masa kini.

Untuk itu penulis ingin mencoba mengadakan penelitian dengan judul

“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Rambu-Rambu di Sekolah Melalui

Metode Simulasi bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas VII SLBN Center Payakumbuh”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan membuktikan apakah dengan metode simulasi *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu pada anak tunagrahita ringan kelas VII di SLBN Center Payakumbuh.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, peneliti memilih jenis penelitian eksperimen, dengan menggunakan design subjek tunggal atau *Single Subject Design* (SSD) Eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik. Pada pada subjek tunggal ini, desain yang digunakan adalah desain A-B-A, dimana A merupakan *phase baseline* sebelum diberikan intervensi, B merupakan *phase treatment* pemberian intervensi dan A¹ merupakan *phase baseline* setelah tidak lagi diberikan intervensi. *Phase Baseline* (A) adalah suatu phase saat target behavior diukur secara periodik sebelum diberikan perlakuan tertentu. *Phase Treatment* (B) adalah phase saat target behavior diukur selama perlakuan tertentu diberikan. *Phase Baseline* (A¹) adalah suatu target behavior diukur secara periodik setelah intervensi diberikan. Menurut Sunanto (2005:59), kondisi baseline adalah dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun dan kondisi *intervensi* adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur dibawah kondisi tersebut. Jika terjadi perubahan perilaku sasaran pada kondisi intervensi setelah dibandingkan dengan kondisi *baseline*, maka diasumsikan bahwa perubahan tersebut karena adanya pengaruh dari *intervensi* yang diberikan.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian adalah kemampuan mengenal rambu-rambu yang terdiri dari 3 aspek yang diukur ini yaitu menunjukkan, menyebutkan dan mengaplikasikan rambu-rambu diantaranya rambu toilet pria, rambu toilet wanita, rambu masjid atau mushala, rambu perpustakaan, rambu parkir, rambu kantin dan rambu dilarang merokok sedangkan variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan yaitu metode simulasi *role playing*.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah format pengumpulan data yaitu instrument tes pada kondisi baseline dan pada kondisi intervensi. Dalam penelitian ini penulis mengamati langsung, berapa banyak anak dapat menunjukkan, menyebutkan dan mengaplikasikan rambu-rambu.

- a. Analisis data dalam kondisi

1. Analisis dalam kondisi

Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini

- a. Menentukan panjangnya kondisi Menentukan estimasi kecendrungan arah
 - b. Tingkat stabilitas
 - c. Menentukan kecendrungan jarak data
 - d. Menentukan level perubahan
- b. Analisis antar kondisi

Menurut Sunanto (2005: 103) untuk memulai menganalisa perubahan data antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan di analisis. Karena jika data bervariasi (tidak stabil) maka akan mengalami kesulitan untuk menginterpretasikan pengaruh intervensi terhadap variabel terikat. Adapun komponen dalam analisis antar kondisi adalah:

- a. Menentukan banyaknya variabel yang berubah
- b. Menentukan perubahan kecendrungan arah
- c. Menentukan perubahan kecendrungan stabilitas
- d. Menentukan level perubahan
- e. Menentukan persentase *Overlap* data

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu di sekolah melalui metode simulasi *role playing* bagi anak tunagrahita ringan kelas VII SLB N Center Payakumbuh.

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak 20 sesi dimulai pada tanggal 25 April sampai 6 Juni dengan tiga target behavior yaitu menunjukkan rambu-rambu,

menyebutkan rambu-rambu, dan mengaplikasikan rambu-rambu, dengan menggunakan desain A-B-A.

Data-data yang diperoleh dari hasil penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Hasil dari persentase kemampuan menunjukan rambu-rambu yang dijawab benar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data persentase kemampuan menunjukan rambu-rambu

Target	Baseline (A)	Intervensi (B)	Baseline (A ¹)
Hasil	28,57%, 28,57%, 28,57%, 28,57 %	57,14%, 57,14, 71,42, 100%, 100%, 100%, 100%, 100%, 100%, 100%	71,42%, 71,42%, 100% , 100%, 100%, 100%
Mean	28,57%	88,57	90,47
Trend		Meningkat	Meningkat

2. Hasil dari persentase kemampuan menyebutkan rambu-rambu yang dijawab benar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Data persentase kemampuan menyebutkan rambu-rambu

Target	Baseline (A)	Intervensi (B)	Baseline (A ¹)
Hasil	28,57%, 28,57%, 28,57%, 28,57 %	28,57, 57,14%, 71,42%, 71,42%,71,42%, 85,71%, 85,71% 100%, 100%, 100%	71,42%, 71,42%, 85,71% ,100%, 100%, 100%
Mean	28,57%	77,13	88,08
Trend		Meningkat	Meningkat

3. Hasil dari persentase kemampuan megaplikasikan rambu-rambu yang dijawab benar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Data prsentase kemampuan mengaplikasikan rambu-rambu

Target	Baseline (A)	Intervensi (B)	Baseline (A ¹)
Hasil	14,28%, 28,57%, 28,57%, 28,57 %	42,48%, 57,14%, 57,14%, 57,14%, 85,71%, 85,71%, 85,71% 100%, 100%, 100%	57,14%, 71,42%, 85,71% ,100%, 100%, 100%

Mean	24,99%	77,10	85,71
Trend		Meningkat	Meningkat

B. Analisa Data

Pada penelitian ini data dianalisis dalam kondisi dan antar kondisi, analisis data dalam kondisi dapat dilihat data tabel berikut ini:

Tabel 1
Rangkuman Hasil Visual Analisis Dalam Kondisi Kemampuan Menunjukkan
Tujuh rambu-rambu disekolah

Kondisi	A	B	A ¹
Panjang Kondisi	4	10	6
Estimasi Kecendrungan Arah	_____ (=)	(+) /	(+) /
Kecendrungan Kestabilan	100%	0%	0%
Jejak Data	_____ (=)	(+) /	(+) /
Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 28,57% – 28,57%	Variabel 57,14% - 100%	Variabel 71,42% - 100%
Level Perubahan	28,57% – 28,57% (=)	100% - 57,14% = 42,48% (+)	100% - 71,42% = 28,58% (+)

Tabel 2
Rangkuman Hasil Visual Analisis Dalam Kondisi Kemampuan
Menyebutkan Tujuh Rambu-Rambu disekolah

Kondisi	A	B	A ¹
Panjang Kondisi	4	10	6
Estimasi Kecendrungan Arah	_____ (=)	(+) /	(+) /
Kecendrungan Kestabilan	100%	30%	0%
Jejak Data	_____ (=)	(+) /	(+) /
Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 28, – 28,57%	Variabel 28,57% - 100%	Variabel 71,42% - 100%
Level Perubahan	28,57– 28,57	100% - 28,57%	100% - 71,42%

	(=)	= 71,43% (+)	= 28,58% (+)
--	-----	-----------------	-----------------

Tabel 3
Rangkuman Hasil Visual Analisis Dalam Kondisi Kemampuan Mengaplikasikan Tujuh Rambu-Rambu disekolah

Kondisi	A	B	A
Panjang Kondisi	4	10	6
Estimasi Kecendrungan Arah	(=)	(+) /	(+) /
Kecendrungan Kestabilan	0%	0%	16,66%
Jejak Data	(=)	(+) /	(+) /
Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 14,28 – 28,57%	Variabel 42,48% - 100%	Variabel 57,14% - 100%
Level Perubahan	28,57– 14,28 = 14,29% (+)	100% - 42,48% = 57,52% (+)	100% - 57,14% = 57,52% (+)

Adapun rangkuman analisis antar kondisi pada penelitian ini terdapat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4
Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Anak Menunjukkan Rambu-Rambu Disekolah

Kondisi	A:B	B:A ¹
Jumlah Variabel yang diubah	1	1
Perubahan kecendrungan arah dan efeknya	(=) / (+)	(+) / (+)
Perubahan kecendrungan stabilitas	Variabel ke variabel	Variabel ke variabel
Perubahan level	57,14 – 28,57 (+) 28,57	100 – 57,14 (+ 42,86)
Presentase <i>overlap</i>	0%	0%

Tabel 5
Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Anak Menyebutkan Rambu-Rambu Disekolah

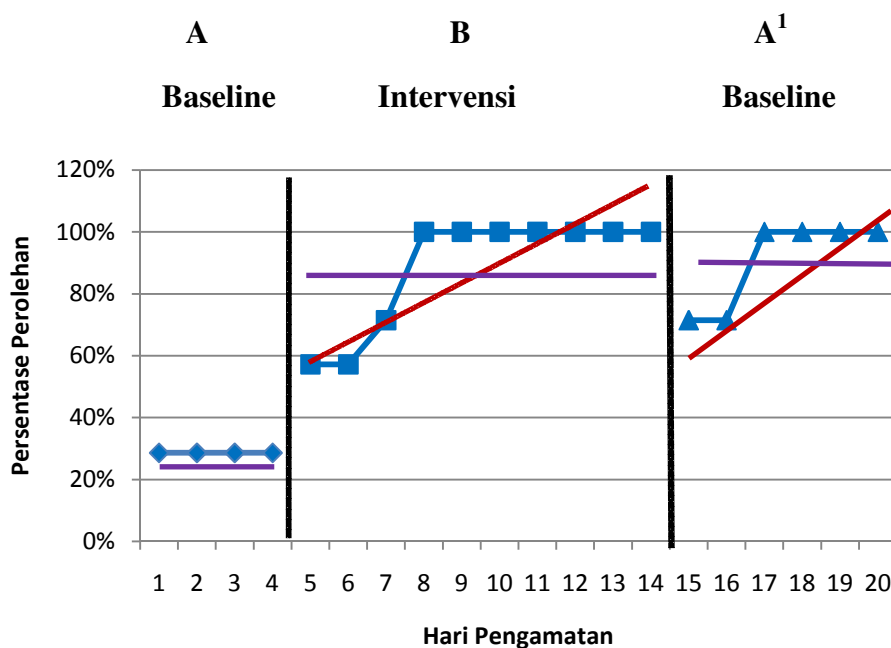
Kondisi	A:B	B:A ¹
Jumlah Variabel yang diubah	1	1
Perubahan kecendrungan arah dan efeknya	/	/

**Tab
el 6**

	(=)	(+)	(+)	(+)
Perubahan kecendrungan stabilitas	Variabel ke variabel		Variabel ke variabel	
Perubahan level	28,57 – 28,57	(+) 0	100 – 28,57	(+)71,43
Presentase <i>overlap</i>	0%		20%	

Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Anak Mengaplikasikan Rambu-Rambu Disekolah

Kondisi	A1:B	B:A2
Jumlah Variabel yang diubah	1	1
Perubahan kecendrungan arah dan efeknya	_____ / (=) (+)	/ / (+) (+)
Perubahan kecendrungan stabilitas	Variabel ke variabel	Variabel ke variabel
Perubahan level	42,48 – 28,57	100 – 42,48
	(+) 13,91	(+)57,52
Presentase <i>overlap</i>	10%	10%



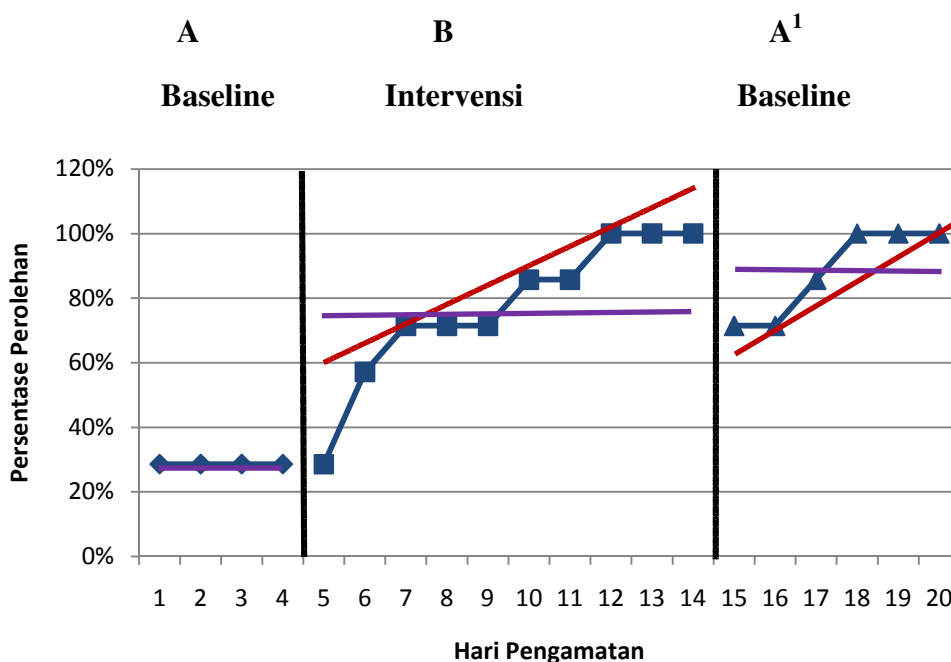
Grafik 1. Kemampuan menunjukkan 7 rambu-rambu Disekolah pada fase baseline, intervensi, baseline kedua subjek X

Keterangan :

- persentase
- Trend

Mean level

Berdasarkan grafik 1 dapat dilihat bahwa pada target behavior menunjukkan rambu-rambu pada kondisi A dengan panjang kondisi 4 hari pengamatan, kecendrungan arah mendatar yaitu batas atas 30,71 dan batas bawah 26,42. Sedangkan mean levelnya 28,57. Dilanjutkan dengan kondisi B dengan panjang kondisi 10 hari pengamatan arah kecendrungan arah menunjukkan perubahan meningkat dengan batas atas 90,07 dan batas bawah 81,07 sedangkan mean levelnya 88,57 selanjutnya pada kondisi A¹ dengan panjang kondisi 6 kecendrungan arah menunjukkan perubahan meningkat dengan batas atas 97,97 dan batas bawah 82,97 sedang mean levelnya 90,47. Perubahan data membaik (+42,46%). Untuk persentase overlap 0% untuk kemampuan menunjukkan rambu-rambu. maka dapat dinyatakan bahwa metode simulasi *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu di sekolah bagi anak tunagrahita ringan kelas VII SLB N Center Payakumbuh, karna semakin kecilnya overlap maka makin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.



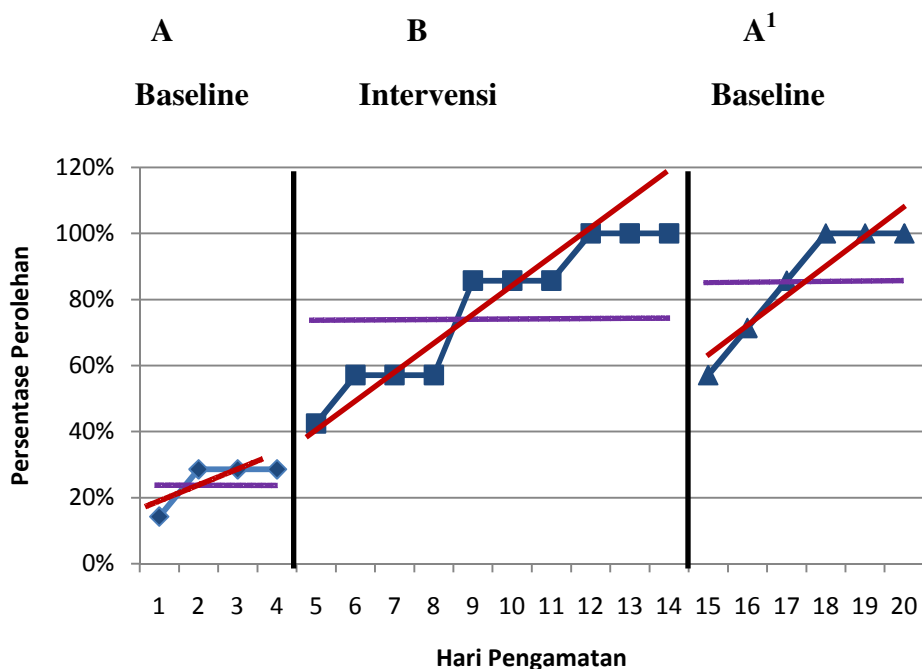
Grafik 2 kemampuan menyebutkan 7 rambu-rambu Disekolah pada fase baseline, intervensi, baseline 2 subjek X

Keterangan :

- persentase
- Trend

Mean level

Berdasarkan grafik 2 dapat dilihat bahwa pada target behavior menyebutkan rambu-rambu pada kondisi A dengan panjang kondisi 4 hari pengamatan, kecendrungan data mendatar yaitu batas atas 30,71 dan batas bawah 26,43. Sedangkan mean levelnya 28,57. Pada kondisi B dengan panjang kondisi 10 hari pengamatan dengan kecendrungan arah menunjukkan perubahan meningkat dengan batas atas 84,63 dan batas bawah 69,63 sedangkan mean levelnya 71,13. Pada kondisi A¹ dengan panjang kondisi 6 hari pengamatan kecendrungan arah menunjukkan perubahan meningkat (+) dengan batas atas 95,59 dan batas bawah 80,39 sedang mean levelnya 88,09. Perubahan data membaik (+28.58%). Untuk persentase overlap 20% untuk kemampuan menyebutkan rambu-rambu. maka dapat dinyatakan bahwa metode simulasi *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu di sekolah bagi anak tunagrahita ringan kelas VII SLB N Center Payakumbuh, karna semakin kecilnya overlap maka makin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.



Grafik 3 kemampuan mengaplikasikan 7 rambu-rambu Disekolah pada fase baseline, intervensi, baseline kedua subjek X

Keterangan :

- **persentase**
- **Trend**
- **Mean level**

Berdasarkan grafik 3 dapat dilihat bahwa pada target behavior mengaplikasikan rambu-rambu pada kondisi A dengan panjang kondisi 4 hari pengamatan, dengan kecenderungan arah kecendrungan meningkat yaitu batas atas 26,86 dan batas bawah 23,12 Sedangkan mean levelnya 24,99. Pada kondisi B dengan panjang kondisi 10 hari pengamatan dengan kecenderungan arah menunjukkan perubahan meningkat (+) dengan batas atas 84,6 dan batas bawah 69,6 sedangkan mean levelnya 77,10. Pada kondisi A¹ dengan panjang kondisi 6 hari pengamatan kecenderungan arah menunjukkan perubahan meningkat (+) batas atas 93,21 dan batas bawah 78,21 sedang mean levelnya 85,71. Perubahan data membaik (+57,52%). Untuk persentase overlab 10% untuk kemampuan mengaplikasikan rambu-rambu. maka dapat dinyatakan bahwa metode simulasi *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu di sekolah bagi anak tunagrahita ringan kelas VII SLB N Center Payakumbuh, karna semakin kecilnya overlap maka makin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada anak tunagrahita ringan kelas VII di SLB N Center Payakumbuh dalam meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu di sekolah melalui metode simulasi *role playing* dengan cara mengamati pada tiga fase, fase baseline, fase intervensi dan baseline 2 yang dilakukan pada tanggal 25 April sampai 6 Juni. Pada sesi baseline dilakukan dalam 4 hari pengamatan, penelitian dihentikan pada pertemuan ke 4 karena pada pertemuan ke 1 sampai 4 telah didapatkan data yang stabil yaitu 28,57%. Pada sesi intervensi penelitian dilakukan 10 hari pengamatan dan pada pertemuan 12, 13 dan 14 penelitian dihentikan karena telah mendapatkan data yaitu 100%. Kemudian pada kondisi baseline 2 dilakukan 6 hari pengamatan dan pada pertemuan ke 18, 19 dan 20 penelitian dihentikan karena diperoleh data 100%.

Penelitian ini dianalisis secara visual grafis, berdasarkan analisis data dapat dibuktikan bahwa pengaruh *intervensi* menggunakan metode simulasi *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu bagi anak tunagrahita ringan kelas VII di SLB N Center Payakumbuh. Sesuai dengan study penelitian yang dilakukan Suherlina tentang upaya guru mengajarkan rambu-rambu lalu lintas melalui

metode simulasi. Hasil penelitiannya membuktikan melalui simulasi merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, khususnya dalam mengajarkan rambu-rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan .

Penelitian ini relevan dengan penelitian Zulhaida Filina tentang Efektifitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu. Dalam penelitian metode role playing sangat menarik bagi siswa karena hal tersebut memudahkan peneliti dalam mengadakan penelitian. setelah mengadakan penelitian dengan semua data yang telah diolah terbuktilah bahwa metode role playing efektif untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas IV/B SLB Negeri Sungai Aur Pasaman Barat.

Metode simulasi *Role Playing* adalah permainan peranan yang dilakukan untuk mengkreasikan kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lampau, mengkreasikan kemungkinan kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian kejadian masa kini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SLBN Center Payakumbuh dapat disimpulkan bahwa dengan metode simulasi role playing dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu di sekolah pada anak tunagrahita ringan kelas VII SLB N Center Payakumbuh. Dengan melihat grafik dapat tergambar kemampuan anak dalam menunjukan, menyebutkan dan mengaplikasikan rambu-rambu di sekolah.

Dengan kondisi baseline (A) kemampuan menunjukan rambu- rambu dilakukan sebanyak 4 hari pegamatan dengan perolehan data stabil, selanjutnya kondisi intervensi (B) dilakukan sebanyak 10 hari pengamatan dengan perolehan data meningkat dan kondisi baseline (A¹) sebanyak 6 hari pengamatan dengan perolehan data meningkat. kondisi baseline (A) kemampuan menyebutkan rambu-rambu dilakukan sebanyak 4 hari pegamatan dengan perolehan data stabil, selanjutnya kondisi intervensi (B) dilakukan sebanyak 10 hari pengamatan dengan perolehan data meningkat dan kondisi baseline (A¹) sebanyak 6 hari pengamatan dengan perolehan data meningkat. kondisi baseline (A) kemampuan mengaplikasikan rambu- rambu dilakukan sebanyak 4 hari pegamatan dengan perolehan data stabil, selanjutnya kondisi intervensi (B) dilakukan sebanyak 10 hari pengamatan dengan perolehan data meningkat dan kondisi baseline (A¹) sebanyak 6 hari pengamatan dengan perolehan data meningkat. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal

rambu-rambu di sekolah pada anak tunagrahita ringan kelas VII SLB N Center Payakumbuh.

SARAN

Sehubungan dengan analisis penelitian ini , maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Mengingat bahwa disekolah telah memiliki fasilitas seperti ruangan-ruangan yang ada di sekolah .sebaiknya dipasang rambu-rambu sebagai petunjuk ruangan. Peneliti menyarankan kepada guru untuk memvariasikan metode pelajaran tidak hanya menggunakan satu media saja, contohnya menggunakan metode simulasi role *playing* untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu di sekolah.
2. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mencari ide yang baru demi pengembangan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

Amien,M.1995.*Ortopedagogik Anak TunagrahitaRingan*.Jakarta:DEBDIKBUD

Apriyanto, N. (2012). *Seluk-beluk tunagrahita & strategi pembelajarannya*.

Jogjakarta: Javalitera

Arikunto, S. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Hamalik, O (2001).*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta:Bumi Aksara

Prabaswara, B. *Kamus Super Elit Bergambar*.Jakarta:Sandro Jaya

Sudjana, N. (2005).*Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset*.

Sunanto, J (2005). *Pengantar Penelitian dengan subyek tunggal*. Universitas

Tsukuba: Crice