

ABSTRAK

Afrita Lora, 2019. Meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas melalui metode *role playing* pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLBN 1 Kubung. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan mengenal rambu-rambu lalu lintas yang memiliki tujuan untuk 1) Mendeskripsikan proses pembelajaran mengenal rambu-rambu lalu lintas melalui metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLBN 1 Kubung. 2) Membuktikan apakah metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLBN 1 Kubung.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek adalah anak tunagrahita ringan kelas III di SLBN 1 Kubung yang berjumlah dua anak yang berinisial FD dan AF. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan proses pembelajaran dan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak tunagrahita ringan. Dari hasil penelitian pada siklus I kemampuan anak dalam mengenal rambu lalu lintas didapatkan hasil pertemuan pertama FD (46%), pertemuan kedua (50%), pertemuan ketiga (54%) dan pertemuan keempat (58%). Sedangkan AF pada pertemuan pertama (38%), pertemuan kedua (42%), pertemuan ketiga (46%) dan pertemuan keempat (50%). Siklus II kemampuan anak dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas didapatkan hasil pertemuan pertama FD (62%), pertemuan kedua (77%), pertemuan ketiga (85%) dan pertemuan keempat (96%). Sedangkan Af pada pertemuan pertama (54%), pertemuan kedua (62%), pertemuan ketiga (73%) dan pertemuan keempat (85%). Dari hasil yang diperoleh diatas dapat diketahui bahwa nilai anak mengalami peningkatan, hal ini dapat di lihat dari kemampuan anak dalam mengenal rambu-rambu lalu lintas.

. Kata kunci: *Kemampuan mengenal rambu lalu lintas, role playing, anak tunagrahita ringan*