

BAB IV

APLIKASI GERAK IRAMA PADA ANAK YANG MENGALAMI HENDAYA PERKEMBANGAN FUNGSIONAL (*Children with Developmental Impairment*)

Pendidikan untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus membutuhkan suatu pola layanan tersendiri, khususnya bagi anak-anak dengan hendaya perkembangan fungsional (*children with developmental impairment*). Hendaya perkembangan mengacu kepada suatu kondisi tertentu dengan adanya hendaya inteligensi dan fungsi adaptif, dan menunjukkan berbagai masalah dengan kasus-kasus yang berbeda. Kasus-kasus dapat disebabkan oleh adanya keabnormalan genetik, kerusakan pada otak sebelum atau saat dilahirkan, atau kemunduran fungsi otak pada masa kanak-kanak usia dini (Alloy, L. B., et al., 2005:486; Ashman, A. & Elkins, J., 1994:458; Greenspans dalam Smith, et al., 2002:60; Jacobson & Mulick, 1996 dalam Smith, 2002:61).

Kata **impairment** berarti *hendaya* atau “*penurunan kemampuan atau berkurangnya kemampuan dalam segi kekuatan, nilai, kualitas dan kuantitas* (American Heritage Dictionary, 1982:644; dan Maslim, R., 2000:119). Mereka yang bersekolah pada usia dini di taman kanak-kanak, maupun di sekolah tingkat dasar dan menengah memerlukan keseriusan para guru dalam pembelajaran dan bimbingan agar tingkat perkembangan diri anak yang bersangkutan dapat tercapai sesuai dengan keberadaannya.

Dewasa ini di negara-negara Eropah dan Amerika juga Indonesia pola layanan belajar di sekolah-sekolah mulai bergeser dari segregatif ke arah integratif dan bahkan ke arah inklusif. Sekolah-sekolah reguler tidak jarang menerima siswa dengan kebutuhan khusus, sehingga diperlukan suatu bentuk penanganan tersendiri, baik dalam pola

pembelajaran maupun pola bimbingan saat berada di sekolah. Kegiatan layanan pembelajaran terhadap para siswa dengan hendaya perkembangan fungsional, (lebih populer disebut dengan *tunagrahita*) sering mendapatkan kesulitan-kesulitan. Kesulitan-kesulitan tersebut diantaranya dalam membuat program atau rancangan pembelajaran, mencarikan bentuk-bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan keberadaan siswa yang bersangkutan, dan belum ditemukannya cara yang cocok guna meningkatkan kemampuan kognisi sekaligus kemampuan sosial siswa yang bersangkutan.

Rancangan pembelajaran individual untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut di atas perlu dibuat suatu pembelajaran dengan memasukkan intervensi-guru secara khusus yang sesuai dengan kemampuan/ kelemahan siswa dengan kebutuhan khusus. Diantara anak yang mempunyai hendaya perkembangan fungsional seringkali dijumpai mempunyai hendaya penyerta. Misalnya seorang anak *Down's Syndrome* dapat dimungkinkan mempunyai salah satu dari hendaya penyerta seperti spastik, autism, hiperaktif, atau kesulitan belajar. Olehkarenanya guru-kelas perlu memperhatikan secara serius karakteristik spesifik selain perkembangan kognisi dan sosial siswa bersangkutan. Perkembangan kognisi dan sosial meliputi perkembangan pada tingkat sensorimotor, akademik, kemampuan berbahasa, keterampilan mengurus diri-sendiri, pemahaman terhadap konsep-diri, kemampuan berinteraksi-sosial dan menumbuhkan rasa kreativitas. Oleh karena itu suatu program pembelajaran individual semestinya bersifat “terobosan” khusus yang dapat menjembatani antara kepentingan guru untuk dapat meningkatkan kemampuan kognisi sesuai dengan kurikulum dan “keberadaan” siswa bersangkutan.

Tujuan pengaplikasian gerak irama dalam pembelajaran bagi anak dengan hendaya perkembangan fungsional, adalah pencapaian sasaran perilaku yang perlu

dikembangkan melalui proses pembelajaran dengan melakukan intervensi dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik-spesifik siswa bersangkutan. Sasaran perilaku dapat diterapkan pada tujuan antara dan tujuan akhir program pembelajaran. Proses pembelajarannya dengan menggunakan unsur pola-gerak yang sesuai dengan kemampuan dan kelemahan perkembangan gerak yang ada pada diri setiap siswa.

A. Konsep Anak yang Mengalami Hendaya Perkembangan Fungsional

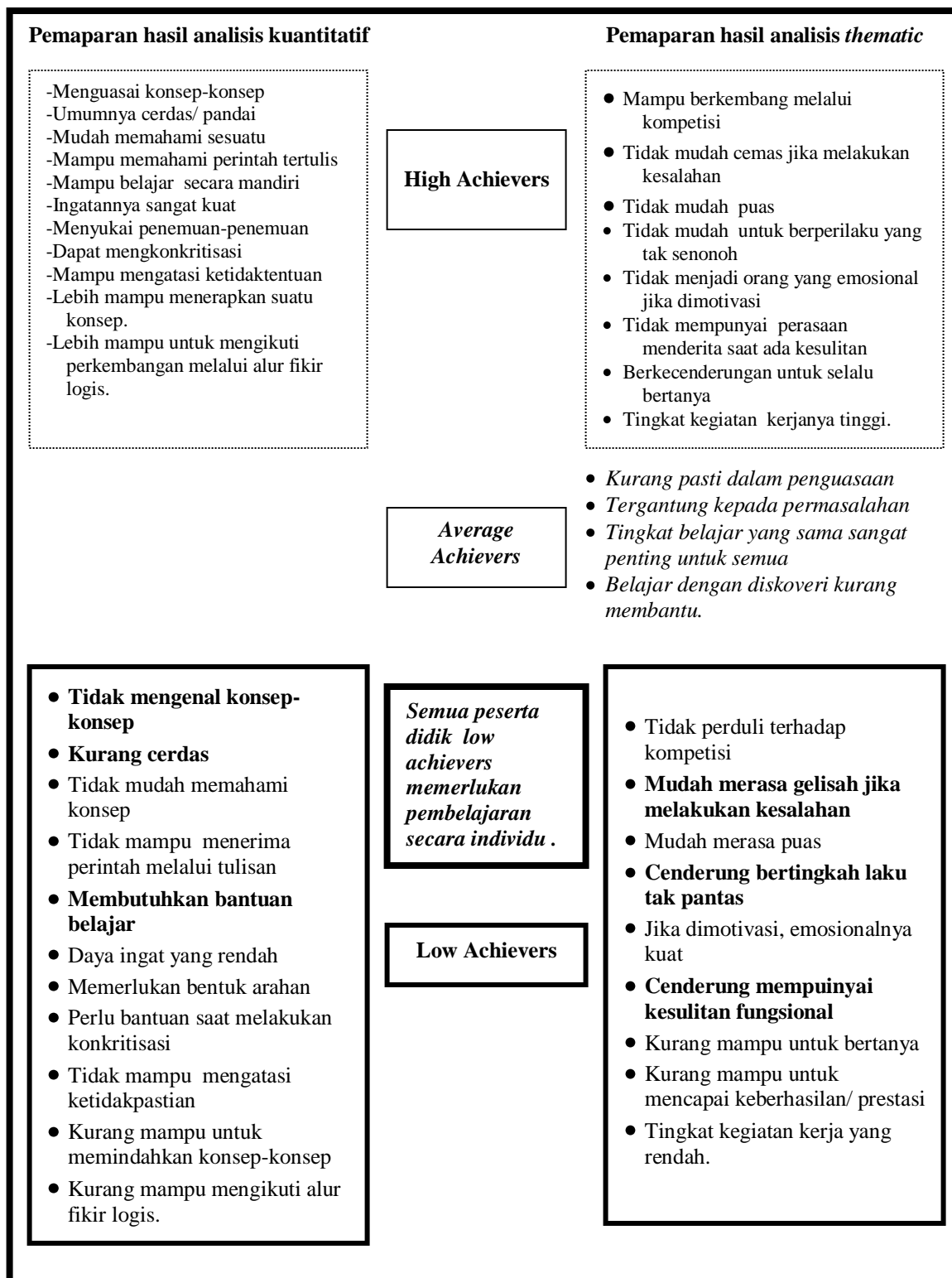
1. Pengertian Hendaya Perkembangan Fungsional

Kelainan khusus terhadap fisik dan/ mental pada anak dengan kebutuhan khusus yang mempunyai hendaya perkembangan fungsional menghendaki layanan pendidikan khusus sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 2 tahun 1989 (dalam pasal 11: ayat 4 dan pasal 38) dan dipertegas kembali dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional dengan nomor 20 tahun 2003 dalam pasal 32 (1). Dinyatakan bahwa; “Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa”

Pendidikan khusus yang dimaksud dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional (1989/ 2 dan 2003/ 20) mempertimbangkan bahwa setiap siswa berbeda-beda dalam tingkat pencapaian kemampuan belajarnya. Tingkat pencapaian kemampuan belajar itu menurut Cohen dan Manion (1994:318) terdiri atas:

- (1) ***High achievers***, yaitu peserta didik dengan tingkat pencapaian prestasi belajar mereka di atas re-rata kelompok, antara lain anak berbakat dan keberbakatan.

Bagan 4.1 Prestasi Belajar Siswa Model Parsons



Sumber: Paarsons, et al., 1983 dalam Cohen, L. & Manion, L., 1994:318.

- (2) *Average achievers*, yaitu peserta didik dengan tingkat pencapaian prestasi belajar mereka berada pada tingkat kecenderungan-umum dalam kelompok.
- (3) *Low achievers*, yaitu peserta didik pada tingkat pencapaian prestasi belajar mereka di bawah re-rata kelompok, yaitu anak dengan kebutuhan khusus (lihat Bagan 4.1).

Layanan bagi siswa dengan high achievers lebih ditekankan pada perkembangan kemampuan intelektual karena mereka mempunyai gejala khusus dalam beberapa - aspek kemampuan: intelektual, kepemimpinan dan gaya berfikir kreatif (Marland, 1972; Milgram, 1983). Siswa low achievers, memerlukan layanan bantuan belajar yang lebih dan bersifat khusus. Olehkarenanya kemampuan mental dalam proses belajar mengajar mereka lebih banyak diarahkan kepada perilaku yang bersifat lahiriah (*covert behavior*) (virgil dan Ward, 1980; Conny, S., 1977:113). Termasuk kedalam kelompok ini adalah mereka yang mempunyai hendaya perkembangan fungsional (“tunagrahita”).

Bagan 4.1 tersebut di atas menunjukkan bahwa peserta didik *Low achievers* memerlukan pembelajaran secara individu (*individualized education program*). Hal ini disebabkan mereka mempunyai karakteristik spesifik, antara lain: kurang cerdas, daya ingat yang rendah, tidak menguasai konsep-konsep, serta sulit mengikuti alur fikir logis. Perilaku mereka dikarakteristikan sebagai seorang yang mudah merasa gelisah, dibuktikan jika melakukan kesalahan dalam suatu tugas kegiatan kesehariannya yang bersangkutan akan merasa gelisah.

Hasil penelitian penulis di tahun 1998 terhadap empat sekolah luar biasa untuk siswa dengan hendaya perkembangan (SLB-C) wilayah Kota dan Kabupaten Bandung, menunjukkan bahwa siswa dengan hendaya perkembangan secara signifikan mempunyai kesulitan dalam kemampuan fungsional. Tabel 4.1 di bawah ini menunjukkan re-rata

kemampuan fungsional berkisar 41,7 % dan kesulitan utama terletak pada kemampuan interaksi sosial (29,4 %). Berdasarkan data tersebut, maka tingkat pencapaian prestasi belajar siswa belum mencapai tingkat prestasi belajar yang diharapkan sesuai dengan target kurikulum.

Tabel 4.1
Kemampuan Fungsional Siswa dengan Hedayah Perkembangan
di Beberapa SLB-C Wilayah Kota dan Kabupaten Bandung Tahun 1998

No.	Jenis Kemampuan	SLB-C Purnama Asih (%)	SPLB-C Cipaganti (%)	SLB-C Lembang (%)	SLB-N Cileunyi (%)	Re-ratanya: (%)
1.	Sensori motor	66,6	66	49,6	39	55
2.	Berbahasa secara konseptual	56,6	47,7	35,9	43	45,8
3.	<u>Interaksi sosial</u>	34,5	37,3	27	20	<u>29,4</u>
4.	Kreativitas menyusun bangun	59,6	32,6	25,7	29,7	36,9
5.	J u m l a h :	217,3	183,6	138,2	131,7	147,6
6.	Re-ratanya:	55,5	45,9	36	33,9	41,7

Sumber: Delphie, B., 1998 Penelitian Mandiri.

Berdasarkan informasi tersebut di atas, maka selama tahun 1999-2000 secara periodik, penulis bersama-sama dengan mahasiswa jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia mengadakan kegiatan pelatihan terhadap para guru SLB-C dengan fokus perencanaan program pembelajaran yang bersifat individual, dengan pelatihan cara menggunakan instrumen-asesmen. Instrumen yang diterapkan adalah *Play Assessment Chart (PAC)*, dimaksudkan untuk mendapatkan informasi berkenaan dengan “keberadaan” kemampuan fungsional para siswa. Informasi yang diperoleh hasil asesmen tersebut dipakai sebagai rujukan-utama dalam pembuatan program pembelajaran individual. Penelitian lanjutan di tahun 2001 terhadap enam sekolah luar biasa (SLB-C), diperoleh peningkatan data kemampuan fungsional dengan re-ratanya menjadi 66,50 %. Begitu pula hasil penelitian berikutnya

di tahun 2002 terhadap sembilan SLB-C di wilayah Bandung, diperoleh re-rata tingkat kemampuan fungsional sebesar 60 % untuk pre test dan 64 % untuk post test. Kenaikan potensi kemampuan fungsional hasil penelitian tahun 2001 (66,50%) dan tahun 2002 (64 %) belum mencapai target efektivitas optimal pendidikan sesuai dengan kurikulum (1975). Ini berarti bahwa kemampuan kompetensi siswa masih di bawah batas prestasi kemampuan belajar, karena batas efektivitas optimal pendidikan adalah 75 % (data selengkapnya hasil penelitian lanjutan tahun 2001 dan tahun 2002 secara rinci dapat dilihat pada Tabel 4.2, Tabel 4.3 dan Tabel 4.4).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendapat Parsons mengenai prestasi belajar untuk anak *low achievers* secara signifikan dapat dinyatakan benar, khususnya dalam pernyataan yang menyebutkan:

- (1) bahwa anak dengan hendaya perkembangan memerlukan layanan bantuan belajar yang bersifat khusus, sehingga kemampuan mental dalam proses belajar mengajar lebih banyak diarahkan kepada perilaku yang bersifat lahiriah (*covert behavior*).
- (2) kelompok *low achievers* membutuhkan bantuan khusus melalui intervensi yang berfokus pada tingkat kemampuan fungsional.

Jika kita kaji definisi dari *American Association of Mental Retardation* yang menitikberatkan kepada interaksi seseorang terhadap tiga dimensi utama yakni: kemampuan (*capabilities*), lingkungan kegiatan (*environment*) dan kebutuhan bantuan dengan berbagai tingkat keperluan (*functioning & support*), seperti di bawah ini.

“Mental Retardation refers to substantial limitations in present functioning. It is characterized by significantly subaverage intellectual functioning, existing concurrently with related limitations in two or more of the following applicable adaptive skills areas: communication, self-care, home living, social skills, community use, self-direction, health and safety, functional academics, leisure and work. Mental retardation manifests before age 18” (Luckasson, 1992:1 dalam Smith, et al., 2002:56).

Diartikan secara bebas, bahwa:

“Anak dengan hendaya perkembangan mengacu kepada adanya keterbatasan dalam *perkembangan fungsional*. Hal ini menunjukkan adanya signifikansi karakteristik fungsi intelektual yang berada di bawah normal, bersamaan dengan kemunculan dua atau lebih ketidaksesuaian dalam aspek keterampilan penyesuaian diri, meliputi: komunikasi, bina diri, kehidupan di rumah, keterampilan sosial, penggunaan fasilitas lingkungan, mengatur diri, kesehatan dan keselamatan diri, keberfungsian akademik, mengatur waktu luang, dan bekerja. Keadaan seperti itu secara nyata berlangsung sebelum usia 18 tahun”.

Implikasi dari definisi AAMR (1992) tersebut di atas, maka dalam prosedur pemberian layanan terhadap siswa dengan hendaya perkembangan terdapat tiga langkah kegiatan berkaitan dengan pola: mendiagnosis, mengklasifikasikan, dan mengidentifikasi (Smith, et al., 2002:57). Rincian dari langkah-langkah tersebut berupa:

Langkah I, melakukan diagnosa, untuk menetapkan adanya fungsi intelektual yang berada di bawah dua standar bersamaan atau berkaitan dengan adanya hendaya perilaku secara signifikan sebanyak dua atau lebih pada aspek kemampuan keterampilan penyesuaian diri, meliputi: berkomunikasi, bina-diri, hidup di rumah, keterampilan sosial, menggunakan alat komunikasi di lingkungannya, mengatur-diri, kesehatan dan keselamatan diri, keberfungsian akademik, memanfaatkan waktu luang, dan bekerja. Umur dari anak yang ditetapkan tersebut sebelum umur 18 tahun (lihat juga Kauffman & Hallahan, 2005:31-32).

Langkah II, melakukan klasifikasi dan pendeskripsian kemampuan dan kelemahan serta kebutuhan layanan khusus.meliputi:

- (a) penggambaran kemampuan dan kelemahan berkaitan dengan aspek psikologis dan emosional,
- (b) Penggambaran keseluruhan fisik yang sesuai dengan kondisi etiologi,

- (c) Penggambaran mengenai penempatan lingkungan secara optimal yang dapat memberikan fasilitas perkembangan dan pertumbuhan diri anak.

Langkah III, menentukan profil dan intensitas layanan kebutuhan khusus. Ada empat dimensi, yaitu: Dimensi 1 berupa keberfungsian intelektual dan keterampilan penyesuaian diri.; Dimensi 2 berupa pertimbangan-pertimbangan secara psikologis/ emosional; Dimensi 3 berupa pertimbangan-pertimbangan kesehatan pribadi/ secara etiologi.; Dimensi 4 berupa pertimbangan-pertimbangan berkaitan dengan lingkungan hidup.

Kelainan khusus siswa dengan hendaya perkembangan nampak sebagai perilaku non-adaptif atau “ketidakmampuan menyesuaikan diri”, antara lain: berjalan tidak seimbang, adanya kekakuan pada jari tangan, suka mengoceh, tidak dapat diam, sering mengganggu temannya, sulit berkomunikasi dengan cara lisan, mudah marah. Oleh karena itu, penyimpangan perilaku mereka perlu diberikan layanan pendidikan secara lebih efektif terhadap: cara berkomunikasi; cara bersosialisasi; keterampilan gerak; dan kematangan diri dan tanggung jawab sosial (Reynolds, C.D., 1982:1216-1218).

Konsekwensinya adalah para guru perlu memahami betul *karakteristik spesifik* mereka agar dapat menyusun program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka (Tukinoff, dan Polloway, 1987:17).

Tabel 4.2
Kemampuan Fungsional Siswa dengan Hendaya Perkembangan
di Beberapa SLB-C wilayah Kota dan Kabupaten Bandung Tahun 2001 (dalam %)

No.	Jenis Kemampuan	SPLB-C Cipaganti (51 siswa)	SLB-C Nurani Cimahi (14 siswa)	SLB-C Sukapura (25 siswa)	SLB-N Cileunyi (8 siswa)	SLB-C Purnama Asih (8 Siswa)	SLB-C Nike Ardila (7 siswa)	Re-rata
1.	* Sensori motor	67,12	54,57	70,26	70,41	66,90	60,00	66,38
2.	* Berbahasa secara konseptual	21,04	55,30	68,93	65,88	68,00	62,57	56,95
3.	* Interaksi Sosial	62,87	56,66	57,20	62,23	63,20	63,30	60,91
4.	* <u>Kreativitas menyusun bangun</u>	48,80	48,66	68,40	52,16	49,00	55,10	<u>53,68</u>
	Jumlah:	199,83	215,19	264,79	250,68	247,10	250,07	237,92
	Re-rata:	49,95	53,79	88,19	62,67	61,77	82,65	66,50

Sumber: Delphie, B., 2001. Penelitian Mandiri.

Tabel 4.3
Kemampuan Fungsional Anak dengan Hendaya Perkembangan (Pre Test)
di Sembilan SLB-C Wilayah Bandung Tahun 2002 (dalam %)

No	Nama Sekolah	F.1	F.2	F.3	F.4	Σ	X
1.	YPLB SLB-C Cipaganti	67	57	61	45	230	58
2.	SLB-C Nike Ardila	65	62	63	62	252	63
3.	SLB-C Nurani	55	53	54	56	218	54
4.	SLB Negeri Cileunyi	75	53	58	63	249	62
5.	SLB-C Purnama Asih	66	49	58	51	224	56
6.	SLB-C Sukapura	58	55	67	69	249	62
7.	SLB-C Plus Asih Manunggal	59	50	58	58	226	56
8.	SLB-C Pambudi Dharma Cimahi	75	87	68	67	297	74
9.	SLB-C Sumber Sari	54	48	58	53	213	53
	Σ	574	514	545	524		
	X	64	57	60	58	239	60

Sumber: Delphie, B. 2002:48 dan 2004:29

Tabel 4.4
Kemampuan Fungsional Anak dengan Hendaya Perkembangan (*Post Test*)
di Sembilan SLB-C Wilayah Bandung Tahun 2002 (dalam %)

No	Nama Sekolah	F.1	F.2	F.3	F.4	Σ	X
1.	YPLB SLB-C Cipaganti	71	64	68	64	267	67
2.	SLB-C Nike Ardila	65	64	70	62	261	65
3.	SLB-C Nurani Cimahi	55	49	57	56	217	54
4.	SLB Negeri Cileunyi	77	55	60	64	256	64
5.	SLB-C Purnama Asih	68	50	58	65	241	60
6.	SLB-C Sukapura	67	59	72	71	269	67
7.	SLB-C Plus Asih Manunggal	68	63	71	67	269	67
8.	SLB-C Pambudi Dharma Cimahi	82	72	72	72	298	75
9.	SLB-C Sumber Sari	57	52	59	56	224	56
	Σ	610	528	584	577		
	X	68	59	65	64	256	64

Sumber: Delphie, B., 2002:49 dan 2004:29.

Keterangan untuk Tabel 4.3 dan Tabel 4.4

F.1 = Sensorimotor

F.2 = Kreativitas Menyusun Bangun

F.3 = Interaksi Sosial

F.4 = Berbahasa Secara Konseptual.

Σ = Jumlah

X = Re-rata

Gejala-gejala individual yang menghambat proses belajar mengajar peserta didik dengan hendaya perkembangan, diupayakan untuk dihilangkan atau sedikitnya diturunkan. Maka intervensi-guru diarahkan ke pada kegiatan dengan *mengaplikasikan pola-gerak melalui pola permainan terapeutik* (sebagai upaya penyembuhan perilaku non-adaptif). Dasar pemikirannya adalah bahwa mereka pada umumnya kurang cerdas, mudah lupa, kurang mampu untuk mengikuti alur fikir logis, sulit menguasai konsep-konsep, mempunyai hambatan yang diakibatkan oleh faktor genetika serta lingkungan, kegiatan fisik dan mental tidak mencapai kapasitas yang maksimal.

Sehubungan dengan kesulitan-kesulitan yang dialami oleh anak dengan hendaya perkembangan, maka sasaran pembelajaran yang esensial harus selaras dengan keterampilan-keterampilan berikut ini.

- (1) berbahasa, baik dalam mengekspresikan maupun memahami ucapan sederhana, bagi beberapa siswa terdapat kemunduran atau gangguan berbahasa seperti: terbatasnya pengucapan kosakata, hilangnya beberapa kata, penyimpangan bunyi, bicara yang gagap (Smith, et al., 2002:256 & 285; Maslim, R., 2000:123; Hallahan & Kauffman, 1986:63).
- (2) gerak khusus yang menggunakan motorik halus (*fine-motor*) dan gerak-menyeluruh dengan menggunakan otot-otot besar (*gross motor*) sehingga intervensi pembelajaran dapat dilakukan melalui pola-gerak dalam permainan sederhana bersifat terapeutik (Smith, et al., 2002:248 dan 288; Delphie, B., 2005:23).
- (3) kegiatan hidup sehari-hari (*activity daily living skills*) khususnya dalam berpakaian dan ke toilet (selain menyiapkan makan, menjaga diri-pribadi, dan kemandirian rumah tangga) (Smith, et al., 2002:104)
- (4) keterampilan dasar kegiatan akademik, misalnya cara menggunakan pensil, crayon, gunting, dan sejenisnya (Hallahan & Kauffman, 1986:66)
- (5) keterampilan untuk dapat hidup bermasyarakat, misalnya dapat bekerja sama dalam kelompok (Ashman & Elkins, 1994:446; AAMD Grossman, 1983; Maslim, R., 2000:119).

Berdasarkan hal tersebut, maka sasaran pembelajaran lebih banyak di arahkan ke penyembuhan melalui latihan-latihan tubuh. Metode latihan tersebut ditujukan bagi usaha-usaha memodifikasi perilaku non-adaptif agar menjadi perilaku adaptif, karena *perilaku adaptif* merupakan cerminan dasar terhadap perilaku utuh seorang anak dengan hendaya perkembangan *untuk dapat hidup bermasyarakat* (Ashman & Elkins, 1994:443; Leland, 1978:28; Patton, 1986:130-133). **Perilaku adaptif** menurut Grossman (1983)

adalah *“keefektifan individu dalam memenuhi ukuran perkembangan diri, belajar, kebebasan pribadi, dan/ atau tanggung jawab sosial yang diharapkan sesuai dengan tingkat umur dan budaya kelompoknya”* (dalam Delphie, B., 2005:5).

Perlu disadari bahwa ketidakberhasilan siswa dengan hendaya perkembangan dalam mencapai tugas-tugas kegiatan yang diberikan guru di sekolah disebabkan oleh tingkat kemampuan-umur mentalnya yang tidak sesuai untuk dapat melaksanakan atau menyelesaikan tugas-tugas kegiatan yang diberikan kepadanya. Umur-mental akan berkaitan dengan perkembangan kognitif melalui pembelajaran yang disusun secara bertahap (*task analysis*). Task analysis yang disusun guru untuk mempelajari “tugas-tugas baru” dalam suatu kegiatan di sekolah hendaknya disesuaikan dengan kemampuan sebenarnya sejalan dengan umur-mental. Kegagalan dalam melaksanakan tugas-tugas baru di sekolah disebabkan banyak variabel yang mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain: etiologi siswa, perbedaan pemberian motivasi, dan masalah berkaitan dengan kesesuaian individu diukur dengan umur-mental (Ellis & Dunaley, 1991 dalam Smith 2002: 250).

2. Hambatan-hambatan yang Dihadapi Anak dengan Hendaya Perkembangan

- a. Pada umumnya anak dengan hendaya perkembangan mempunyai pola perkembangan perilaku yang tidak sesuai dengan kemampuan potensialnya (Patton, et al., 1986:84).
- b. Anak dengan hendaya perkembangan mempunyai ketidakmampuan dalam mengadaptasikan dirinya terhadap lingkungan disebabkan oleh sifat agresif secara verbal atau fisik, perilaku yang suka menyakiti diri sendiri, perilaku suka menghindarkan diri dari orang lain dan suka menyendiri, suka mengucapkan kata/

kalimat yang tidak masuk akal atau sulit dimengerti maknanya, rasa takut yang tidak menentu sebab-akibatnya, selalu ketakutan, sikap suka bermusuhan (Schloss, 1984:43).

- c. Pribadi anak dengan hendaya perkembangan mempunyai kecenderungan yang sangat tinggi untuk melakukan tindakan yang salah atau (Cromwell, 1963 dalam Patton, 1986:85; Hallahan & Kauffman, 1986:64; Smith, et al., 2002:243).
- d. Adanya masalah kesehatan yang khusus seperti terhambatnya perkembangan gerak, tingkat pertumbuhan yang tidak normal, kecacatan sensori khususnya pada persepsi penglihatan dan pendengaran sering nampak pada anak dengan hendaya perkembangan (Mosier, Grossman dan Dingman, 1965; Barlow, 1978 dalam Patton 1986:99). Berdasarkan hambatan ini maka diperlukan deteksi dan skrining dini terutama pada kesehatan sensori untuk dilakukan penggunaan alat khusus atau dilakukan pembedahan (Smith, et al., 2002:258-260).
- e. Sebagian dari anak dengan hendaya perkembangan mempunyai kelainan penyerta cerebral palsy, kelainan syaraf-otot yang disebabkan oleh kerusakan bagian tertentu pada otak saat ia dilahirkan atau saat awal kehidupan. Mereka yang tergolong mempunyai *cerebral palsy* mempunyai hambatan pada intelektual, dengan gerak dan postur tubuh, pernafasan, mudah kedinginan, buta warna, kesulitan berbicara disebabkan adanya kekejangan otot-otot mulut (artikulasi), kesulitan sewaktu mengunyah dan menelan makanan yang keras seperti: permen karet, popcorn, sering kejang otot (Smith, et al., 2002:261; Delphie, B., 2005:23).
- f. Secara keseluruhan, anak dengan hendaya perkembangan mempunyai kelemahan pada segi: 1) keterampilan gerak, 2) fisik yang kurang sehat, 3) koordinasi gerak,

- 4) Kurangnya “perasaan percaya diri” terhadap situasi dan keadaan sekelilingnya,
- 5) keterampilan gross dan fine motor yang kurang (Delphie, B., 2005:23; Smith, et al., 2002:104-105).
- g. Anak dengan hendaya perkembangan umumnya tidak mempunyai kemampuan sosial, disebabkan oleh suka mengindar dari keramaian, ketergantungan hidup pada keluarga, tidak mampu mengatasi rasa marah , rasa takut yang berlainan, kelainan peran seksual, kemampuan intelektual yang kurang, punya pola perilaku seksual secara khusus (Kagan & Moss, 1962 dalam Schloss, 1984:4).
- h. Anak dengan hendaya perkembangan mempunyai keterlambatan dalam pemahaman dan penggunaan bahasa, masalah bahasa dapat mempengaruhi perkembangan kemandirian dan dapat menetap hingga usia dewasa (Maslim, R., 2002:120; Smith, et al., 2002:256).
- i. Pada beberapa anak dengan hendaya perkembangan mempunyai keadaan lain/ kelainan penyerta seperti: autism, cerebral palsy, gangguan perkembangan lain (nutrisi, sakit dan penyakit, kecelakan dan luka), epilepsi, disabilitas fisik dalam berbagai porsi (Maslim, R., 2002:120; Smith, et al., 2002:261-263).

B. Aplikasi Gerak Irama dalam Pembelajaran

1. Pendekatan yang diperlukan

Pendekatan yang dipergunakan dalam pembelajaran yang mengaplikasikan gerak irama dapat dilakukan secara **psikososial**, **intervensi fisik**, dan **pemberian tugas-tugas kegiatan** yang umumnya tidak menyimpang dengan keterampilan-keterampilan fungsional yang ada dalam kurikulum (Smith, et al., 2002:216). Sebelum dilakukan pendekatan terlebih dahulu dilakukan kegiatan asesmen guna mengetahui tingkat

kebutuhan siswa bersangkutan serta kelainan-kelainan yang mempersulit perkembangan belajar. Umumnya dalam proses kegiatan asesmen digunakan tes yang terstandar atau baku. Tes baku dalam kegiatan penyusunan program pembelajaran dengan mengaplikasikan gerak irama dipergunakan instrumen *Geddes Psychomotor Inventory* (GPI) dan *Play Assessment Chart* (PAC).

Dalam setting pendidikan, fungsi psikososial mengacu kepada kegiatan-kegiatan berkaitan dengan:

- a. Latihan-latihan kecakapan hidup (*life skills*), misalnya berkaitan dengan masalah kecakapan hidup yang mendasar seperti bagaimana mengatur kesehatan diri dan mengatur rumah, mampu bepergian dalam kota, mengikuti sebuah aturan permainan, mengatur penggunaan uang sesuai dengan konsep-konsep diri yang telah ia punyai. Kunci sukses dalam kegiatan ini adalah pemberian motivasi terhadap siswa.
- b. Latihan-latihan yang mengarah kepada keterampilan sosial yang dapat menyiapkan siswa untuk mampu hidup di masyarakat. Oleh karenanya keterampilan sosial ini tidak terlepas dengan isi kurikulum yang ada. Adanya defisit pada keterampilan sosial dapat berakibat muncul perilaku-perilaku yang tidak diharapkan. Siswa dengan hendaya perkembangan kadangkala mempunyai perilaku yang menunjukkan ketidakdewasaan atau perilaku yang tidak pada tempatnya. Keterampilan sosial ini perlu dipersiapkan dalam suatu pelatihan dengan berbagai kesempatan yang menyertakan aturan-aturan belajar dan norma-norma yang bersifat sosial atau bermasyarakat. Dalam pembelajarannya perlu dilibatkan tentang cara bagaimana mengatasi permasalahan sendiri,

mengembangkan permasalahan yang sudah dapat diatasi, dan siapa-siapa yang dapat membantu saat permasalahan muncul.

- c. Latihan-latihan dengan “kawan sebaya”. Dalam kegiatan ini biasanya dipakai siswa lain sebagai fasilitator. Kawan sebaya dapat berupa siswa dengan hendaya perkembangan ataupun siswa “normal” dalam sebuah kegiatan pendidikan inklusif (Smith, et al., 2002:216-219).

Latihan dengan kawan sebaya dapat diterapkan dengan berbagai cara dan untuk segala tujuan sesuai dengan keperluannya. Dalam program latihan dengan kawan sebaya terdiri atas dua tipe, yaitu:

- (1) siswa tanpa kebutuhan khusus mempelajari tentang kebutuhan dan tantangan-tantangan dari siswa yang mempunyai kebutuhan khusus,
- (2) kawan sebaya melatih fasilitas sosial yang diperlukan bagi kepentingan pembelajaran. Dalam hal ini kawan sebaya menjadi sebuah fasilitator untuk dapat menjembatani persahabatan antara siswa dengan kebutuhan khusus dan siswa-siswa lainnya yang ada di sekolah tersebut (Smith, et al., 2002:220).

Pendekatan pembelajaran melalui intervensi fisik dalam pendidikan sangat diperlukan karena umumnya anak-anak dengan hendaya perkembangan mempunyai masalah dalam keterampilan gross dan fine motor, mempunyai hendaya dalam sistem syaraf sehingga sulit mencapai gerak dalam sekuensi perkembangan normal. Guru perlu melakukan pengamatan terhadap gerak *fine* dan *gross motor* para siswanya untuk mengetahui sejauhmana kelainan perkembangan persepsi motor dan perkembangan gerak-mulut dari siswa yang bersangkutan. Biasanya dalam proses asesmen digunakan

suatu tes terstandar. Sedangkan latihan-latihan yang diterapkan bertujuan untuk meningkatkan mobilitas, dan integrasi sensori dengan cara memanipulasi berbagai macam tekstur suatu benda disamping latihan keseimbangan di atas bola karet besar (Smith, et al., 2002:226; Patton, J. R., et al., 1986: 340-341).

Latihan integrasi sensori dilakukan berdasarkan atas ide yang menyatakan bahwa proses perkembangan normal seseorang dapat dipelajari guna memahami proses informasi yang diterima melalui panca indera. Termasuk juga latihan untuk dapat meningkatkan artikulasi dalam kegiatan komunikasi yang non-verbal. Siswa dengan hendaya perkembangan dengan kelainan-penyerta berbahasa maka fokus pembelajaran di arahkan pada penggunaan kemampuan berkomunikasi dengan berbagai bentuk dan cara. Misalnya, bagi siswa dengan hendaya perkembangan yang menggunakan kata-kata tidak secara efektif, maka pembelajaran yang disusun sangat berguna jika dilakukan dalam situasi alami atau yang sebenarnya (seperti: mempelajari kata-kata berkaitan dengan transportasi dapat dilakukan di tempat pemberhentian bus). Hal semacam ini merupakan latihan-latihan dengan teknik augmentasi, yaitu suatu teknik pembelajaran dengan menggunakan peralatan atau cara khusus. Misalnya, untuk siswa dengan hendaya perkembangan yang mempunyai kelainan-penyerta berupa kesulitan berbicara dapat menggunakan teknik augmentasi antara lain dengan menggunakan bahasa isyarat, atau kemajuan teknologi seperti komputer khusus yang membantu kegiatan tersebut (Smith, et al., 2002:228).

Perkembangan layanan pendidikan setelah tahun 1960, banyak menggunakan pendekatan dengan **metoda perilaku-kognitif** (*cognitive-behavioral methods*) dalam usaha-usaha mengatasi masalah-masalah yang timbul dalam kegiatan belajar-mengajar

bagi anak dengan hendaya perkembangan. Fokus layanan tertuju kepada defisit atensi karena secara nyata bahwa kegiatan untuk melaksanakan tugas, dan mengenali elemen-elemen pokok yang menjadi dasar untuk melakukan pembelajaran secara efisien serta dapat memecahkan permasalahan selama pembelajaran berfokus pada memori. Strategi pembelajaran dengan menggunakan memori bersama dengan strategi-perilaku dapat diterapkan dalam suatu layanan pembelajaran, khususnya yang berbasis pola-gerak (Ashman & Elkins, 1994:459-461).

Pendekatan dengan perilaku-kognitif selama proses kegiatan pembelajaran banyak dilakukan dengan memodifikasi perilaku agar memperoleh perubahan intelektual atau sosial siswa. Melalui latihan-latihan yang sistematis siswa dipacu untuk memacu-diri sendiri agar dirinya dapat menyatu dalam kegiatan, peran guru menjadi lebih banyak memberikan dorongan dari pada selalu mengarahkan. Pendekatan perilaku-kognitif semacam ini memerlukan prosedur secara sistematis yang melibatkan hal-hal berikut:

- a. Kegiatan asesmen harus dilakukan secara berhati-hati, untuk memperoleh informasi berkaitan dengan tingkat kemampuan atau kompetensi setiap individu siswa.
- b. Analisis secara komprehensif pada tugas-tugas yang akan diberikan kepada siswa bersangkutan agar tugas-tugas yang diberikan dapat dilaksanakan
- c. Membuat pernyataan secara jelas berkaitan dengan sasaran pembelajaran.
- d. Menyiapkan jenjang keterampilan yang akan diajarkan sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran berjalan sukses.
- e. Menyiapkan contoh dan kondisi perilaku yang diperlukan dalam pembelajaran.

- f. Pergunakanlah penguatan, hukuman, dan penarikan kegiatan terhadap perilaku-perilaku non-adaptif yang muncul saat pembelajaran sesegera mungkin saat kemunculan perilaku yang tidak diinginkan.
- g. Lakukan evaluasi terhadap prestasi siswa secara terus-menerus (Ashman & Elkins, 1994:461).

Mempersiapkan para siswa dengan hendaya perkembangan untuk dapat hidup secara mandiri, dapat menghidupi diri-sendiri, dan keluarganya secara sukses - setelah yang bersangkutan keluar dari sekolah - merupakan tujuan utama dari setiap program. Oleh karena itu program akan melibatkan kurikulum yang lebih menekankan kepada perubahan fungsi pembelajaran dan kebutuhan setiap individu, model semacam ini dikenal dengan nama **model program pembelajaran secara alami**. Model pembelajaran secara alami ini hendaknya dapat meningkatkan kompetensi siswa di beberapa segi, meliputi: kemampuan bekerja atau dapat mempersiapkan siswa untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi, mampu menata rumah tangga, mampu memanfaatkan waktu luang, keterlibatan anggota keluarga, kesehatan fisik dan mental, tanggung jawab pribadi, dan hubungan pribadi dengan pribadi lain (Cronin & Patton, 1993 dalam Smith, et al., 2002:265).

Para ahli pendidikan untuk anak dengan hendaya perkembangan menyebut model pembelajaran secara alami tersebut di atas dengan **pendekatan yang lebih komprehensif**. Pendekatan yang lebih komprehensif ini memuat kegiatan berkaitan dengan mempersiapkan kecakapan hidup, latihan keterampilan sosial, dan latihan vokasional (Smith, et al., 2002:265).

Pendekatan yang lebih komprehensif diterapkan kepada siswa-siswa dengan hendaya perkembangan fungsional disebabkan banyak diantara mereka mempunyai : “hendaya penyerta” atau *secondary impairment* yang membutuhkan layanan lebih sesuai dengan “kelainannya”. Menurut hasil penelitian Eipstein dkk. menyatakan bahwa hampir 90 persen dari populasi anak dengan hendaya perkembangan mempunyai hendaya penyerta berkaitan dengan kesulitan berbicara dan bahasa, kesulitan sensori (khususnya dalam hendaya visual), suka kejang-kejang, kelainan perilaku dan emosional (dalam Smith, et al., 2002:265).

2. Rancangan Pembelajaran

Program pembelajaran untuk siswa dengan hendaya perkembangan perlu dibuat secara bertahap di mulai dari program tahunan, program bulanan dan program harian kesemuanya memuat sasaran antara (*terminal objectives*), sasaran utama (*annual goals*) dan sasaran perilaku (*behavior target*). Program harian disebut dengan Satuan Pelajaran atau Rancangan Pembelajaran. Rancangan Pembelajaran dibuat atau disusun berdasarkan atas informasi yang diperoleh dari hasil asesmen, berkaitan dengan tingkat kemampuan dan karakteristik spesifik setiap siswa bersangkutan.

Informasi penting berkenaan dengan tingkat kemampuan perkembangan fungsional (mewakili tingkat perkembangan kognisi), dan tingkat perkembangan sosial yang diukur semenjak program belum dibuat, saat proses kegiatan pembelajaran, dan hasil keluaran. Instrumen untuk mengetahui tingkat perkembangan fungsional diterapkan instrumen Play Assessment Chart (PAC) sedangkan tingkat perkembangan sosial sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dapat diterapkan instrumen Geddes Paychomotor Inventory (GPI). Saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung

digunakan instrumen observasi, antara lain Jurnal Harian guru kelas, daftar cek FIAC dan daftar pencatatan perilaku sasaran (dengan *Recording Sheet for Rate Data*) yang muncul saat kegiatan pembelajaran dalam suatu bidang tertentu (misalnya, mata pelajaran Berhitung) yang dikerjakan oleh guru–mitra kerja.

a. Langkah-langkah Penyusunan Rancangan Pembelajaran

- 1). Menentukan terlebih dahulu karakteristik spesifik dari setiap siswa dengan hendaya perkembangan secara teliti dan jelas, melalui observasi guru. Hal ini dilakukan disebabkan beberapa siswa dengan hendaya perkembangan terkadang diikuti dengan hendaya penyerta seperti: spastik, autism, hiperaktif, cerebral palsy, kesulitan belajar.
- 2). Melakukan asesmen pre test tentang perkembangan fungsional setiap siswa dengan hendaya perkembangan. Instrumen yang dipergunakan adalah PAC.
- 3). Melakukan asesmen awal (pre test) guna mengetahui kemampuan dan kelemahan psikomotor setiap siswa dengan hendaya perkembangan. Instrumen yang digunakan adalah GPI.
- 4) Menganalisis hasil asesmen awal PAC dan GPI, berkaitan dengan “keberadaan” setiap siswa dengan hendaya perkembangan secara rinci. Dari hasil analisis ini tentukan aspek kemampuan dan kelemahan gerak disamping kelemahan khusus yang dipunyai dalam mata pelajaran yang akan diprogramkan sebagai rancangan pembelajaran berbasis gerak irama.
- 5). Membuat pola gerak dengan rujukan hasil analisis PAC dan GPI, yaitu hasil kegiatan nomor 4). Penyusunan pola gerak hendaknya menggunakan konsep-konsep interaksi gerak (lihat Bab I halaman 50), kemudian disusun menjadi skematis pola-gerak (lihat Bab I halaman 51).

- 6). Buatlah Rancangan Pembelajaran dengan memfokuskan pada aspek “kemampuan dan kelemahan” psikomotor, sehingga dalam tujuan instruksional khusus (dalam Satuan Pelajaran) atau kompetensi dasar (dalam Rancangan Pembelajaran) perlu menggunakan kata kerja operasional yang lebih menitikberatkan pada domain atau ranah psikomotor.
- 7). Selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung, guru-mitra mengamati perilaku sasaran yang muncul. *Perilaku sasaran* yang muncul kemudian dicatat dalam *recording sheet for rate data*, yang merupakan bahan rujukan dalam pembuatan grafik A-B-A model.
- 8). Melakukan post test menggunakan instrumen PAC dan GPI guna mengetahui tingkat perkembangan fungsional maupun sosial setiap siswa dengan hendaya perkembangan setelah diberikan pembelajaran yang mengaplikasikan gerak-irama.
- 9). Guru-kelas yang melakukan tindakan kegiatan belajar mengajar bersama guru mitra melakukan refleksi atas hasil kegiatan belajar mengajar. Evaluasi dalam refleksi lebih ditujukan kepada keberhasilan siswa, baik segi perkembangan kognisi maupun sosial. Jika hasil refleksi dianggap kurang berhasil maka program pembelajaran yang telah disusun semula hendaknya dibuat kembali programnya (*Re-plan*). Jika dianggap telah berhasil, dibuktikan adanya kemajuan pada tingkat stabilitas perkembangan perilaku sasaran yaitu hasil perhitungan terhadap stabilitas perkembangan yang dilakukan dengan menganalisis hasil grafik A-B-A terhadap subjek tunggal. Selanjutnya program baru atau Rancangan Pembelajaran lanjutan dibuat untuk pokok/ sub-pokok bahasan berikutnya.

b. Contoh Penyusunan Rancangan Pembelajaran

Sesuai dengan langkah-langkah penyusunan rancangan pembelajaran tersebut di atas, maka di bawah ini dibuatkan contoh kegiatan dan hasil-hasil.

Langkah 1). menentukan karakteristik spesifik siswa dengan hendaya perkembangan :

Klasifikasi anak dengan hendaya perkembangan yang akan dibuatkan program pembelajaran dengan mengaplikasikan gerak irama mempunyai usia kronologis (*chronological age / C.A*) 8 tahun 8 bulan 10 hari, mempunyai skor IQ = 70, kelainan anak adalah Down's Syndrome dengan hendaya penyerta spastik, gender: laki-laki.

Melihat usia kronologis dan skor IQ maka anak laki-laki yang bersangkutan mempunyai **usia mental 6 tahun**, sesuai dengan rumusan M.A.= usia kronologis dikalikan skor IQ dibagi seratus, merupakan penjabaran dari rumus: $IQ = (MA/CA) \times 100$ (Hallahan & Kauffman, 1986:57) Berdasarkan perhitungan angka 0,5 keatas selalu dibulatkan menjadi 1, perhitungan usia kronologis anak dibulatkan keatas, dari 8 tahun 8 bulan menjadi 9 tahun. Diberlakukannya usia mental terhadap anak dengan hendaya perkembangan didasarkan atas suatu pendapat yang menyatakan bahwa kemampuan siswa dengan hendaya perkembangan saat melakukan kegiatan atau tugas di sekolah hendaknya diukur dengan usia mental (Ellis & Dunaley, 1991 dalam Smith, et al., 2002:249-250; Hallahan & Kauffman, 1986:57; Reynolds & Mann, 1987:1020).

Langkah 2). Melakukan pre test dengan instrumen Play Assessment Chart (PAC). Rincian hasil dari penggunaan instrumen PAC dapat dilihat halaman berikutnya. Rekapitulasi hasil pre test PAC seperti berikut:

- a) **Jumlah Seluruh Skor F.1. = 19. Reratanya = 3,8. Persentasenya: 63,3 %**
Analisisnya: (1) mempunyai kelemahan dalam fine-motor; (2) termasuk pada tingkat kelainan: sedang (moderate); (3) tingkat keberhasilan pada aspek **ab.** sangat kurang, ini berarti bahwa pola gerak lebih ditekankan pada aspek sensorimotor.
- b) **Jumlah Seluruh Skor F.2. = 23; Reratanya: 4,6; Persentase: 76,6.**
Analisisnya: (1) kreativitas siswa yang bersangkutan termasuk normal; (2) termasuk pada tingkat kelainan: ringan (mild); (3) tidak perlu penekanan pada aspek kreativitas.
- c) **Jumlah Seluruh Skor F.3. = 18; Reratanya: 3,6 ; Persentasenya: 60 %**
Analisisnya :
 (1) siswa yang bersangkutan masih memerlukan rancangan pembelajaran berbasis Gerak Irama dengan fokus berkaitan dengan aspek interaksi sosial;
 (2) siswa ini termasuk dalam tingkat kelainan: ringan (mild);
 (3) pola gerak menitikberatkan pada tingkat perkembangan dalam aspek pra-operasional dan interaksi sosial.
- d) **Jumlah Seluruh Skor F.4. = 18; Reratanya: 3,6; Persentasenya: 60 %.**
Analisisnya: (1) siswa yang bersangkutan memerlukan pembinaan aspek bahasa;
 (2) hendaya dalam kemampuan fungsional berada pada tingkat ringan (mild); (3) Jenis pola gerak yang diperlukan mengacu kepada kemampuan/ kelemahan berbahasa, agar mampu meningkatkan tingkat perkembangan pada aspek berbahasa secara konseptual.

Di bawah ini adalah daftar cek PAC sebagai instrumen Pre test

F.1.

CHECKLIST KETERAMPILAN SENSORI MOTOR

Kode/ Nomer	PERILAKU	SKOR
a.		
1.	Menoleh setelah mendengar suara (sesuai dengan umur mental)	1
2.	Bola mata bergerak mengikuti benda yang digerakkan	1
3.	Meraih benda yang dapat bergerak	0
4.	Menengadahkan kepala pada posisi tiarap	1
5.	Duduk tanpa sandaran	1
6.	Merangkak dari satu tempat ke tempat lain	0
<i>Jumlah Skor (a):</i>		4
ab.		
25.	Mengenali lagu atau nyanyian yang didengarnya	1
26.	Menempelkan gambar pada papan gambar	0
27.	Membuka sekerup yang ada pada sebuah mainan	0
28.	Meletakkan bagian pada mainan bongkar-pasang sesuai dengan tempatnya, sedikitnya 3 buah	0
29.	Bermain di pasir dengan ember dan sekop	0
30.	Berjalan rapih pada tempat yang rata	1
<i>Jumlah Skor (ab):</i>		2
b.		
49.	Mengenali suara yang nyaring	1
50.	Membuat gambar bujur-sangkar	0
51.	Memotong selembar kertas menjadi bagian-bagian yang kecil	0
52.	Bermain teka-teki sekurang-kurangnya enam bagian	1
53.	Berayun tanpa bantuan orang lain	1
54.	Mengendarai sepeda roda tiga	1
<i>Jumlah Skor (b):</i>		4
c.		
73.	Mengenali suara binatang dari sebuah rekaman /tape recorder	1
74.	Membuat gambar segitiga	1
75.	Memotong gambar sesuai alur bentuknya	0
76.	Bermain teka-teki , sedikitnya 16 bagian	1
77.	Meloncat-loncat dengan tali karet gelang	1
78.	Berjalan seimbang sepanjang tepi ubin	1
<i>Jumlah Skor (c):</i>		5
d.		
97.	Mengenali bunyi pertama dari sebuah kata yang ia dengar	1
98.	Memegang pensil dengan cara yang benar	0
99.	Memotong sebuah angka dengan tepat sesuai bentuknya	0
100.	Mengumpulkan benda kesukaannya (misalnya: perangko, gambar anak)	1
101.	Berenang	1
102.	Mengendarai sepeda roda dua	1
<i>Jumlah Skor (d):</i>		4

Jumlah Seluruh Skor F.1. = 19. Reratanya = 3,8. Persentasenya: 63,3 %

F2.	CHECKLIST KETERAMPILAN KREATIVITAS
------------	---

Kode/No	PERILAKU	SKOR
a.7.	Menunjukkan minat yang tetap kepada benda-mainan	1
8.	Menunjukkan minat yang tetap pada lagu/ musik	1
9.	Dapat memasukkan benda ke mulut	1
10.	Menyelidiki sesuatu dengan cara : melihat, mendengar, menyentuh, memutar, dan lainnya.	1
11.	Menemukan mainan yang disembunyikan, dalam waktu singkat	1
12.	Menyukai sosio-drama, yang membuat orang lain tertawa	1
<i>Jumlah Skor (a):</i>		6
ab. 31.	Menulis dengan pensil	0
32.	Mengikuti alunan musik dengan gerakan tubuh	1
33.	Menyusun menara dengan 4-5 buah balok	0
34.	Meletakkan 3-4 balok besar serempak, contoh:”duplo-logo”	0
35.	Mencari mainan yang baru saja disembunyikan dengan cepat	1
36.	Bermain dengan binatang peliharaan	1
<i>Jumlah Skor (ab):</i>		3
b. 55.	Pernah melakukan kegiatan melukis dan mewarnai	0
56.	Bergerak mengikuti irama	1
57.	Membangun sebuah bentuk berdasarkan bahan yang telah tersedia	1
58.	Menciptakan sendiri lagu-lagu yang lucu	1
59.	Menyatakan keinginan pada hari ulang tahun / hari-hari besar	1
60.	Suka berpakaian dengan gaya yang lucu	1
<i>Jumlah Skor (b)</i>		5
c. 79.	Menggambar sesuatu yang mirip bendanya	0
80.	Menari bebas diiringi musik	1
81.	Membangun bentuk dengan balok-kecil, contoh: “lego”	0
82.	Suka mendengarkan suara yang berirama	1
83.	Melakukan permainan imajinatif	1
84.	Suka berlagak	1
<i>Jumlah Skor (c):</i>		4
d. 103.	Menggambar / melukis pada waktu-waktu senggang	1
104.	Bermain musik, menyanyi, menari di waktu senggang	1
105.	Membuat pekerjaan tangan di waktu senggang	1
106.	Bermain bersama dengan binatang peliharaan di waktu senggang	1
107.	Berpartisipasi aktif dalam bermain atau bercanda	1
108.	Tertarik pada drama yang menggunakan boneka/ golek/ wayang	0
<i>Jumlah Skor (d):</i>		5

Jumlah Seluruh Skor F.2. = 23; Reratanya: 4,6; Persentase: 76,6.

F. 3

CHECKLIST KETERAMPILAN INTERAKSI SOSIAL

Kode /No.	PERILAKU	SKOR
a.13.	Menampilkan wajah dengan tersenyum	1
14.	Membalas senyuman	1
15.	Tertarik pada bayangan sendiri dalam cermin	1
16.	Menunjukkan miliknya kepada orang lain	1
17.	Bermain “Ci Luk Ba !”	0
18.	Menonton anak-anak lain yang sedang bermain	1
Jumlah Skor (a):		5
Ab.3 7	Berpura-pura menjadi: seekor singa, mobil, dan sebagainya	0
38.	Bermain bola dengan anak remaja	1
39.	Membuat mainan sesuai dengan petunjuk	1
40.	Bermain : “mengambil dan menerima”	0
41.	Tetap bermain ketika ayah/ibu tidak ada	1
42.	Bermain sendiri dan tidak tergantung pada orang lain	0
Jumlah Skor (ab):		3
b. 61.	Berbicara seperti seorang ayah/ ibu	0
62.	Mengikuti permainan sederhana sesuai aturan, misalnya: menunggu giliran	1
63.	Mengetahui perbedaan mainannya dengan mainan anak lain	1
64.	Meminjamkan mainannya kepada anak lain	0
65.	Ketika bermain, menirukan perilaku anak remaja	0
66.	Bermain boneka sesama teman dengan baik	1
Jumlah Skor (b):		3
c. 85.	Mengambil peran sesuai aturan dalam kelompok bermain	0
86.	Mengikuti permainan ”jual-beli” sesuai dengan aturan	1
87.	Mengambil bagian dalam permainan, seperti “sembunyi dan mencari”	1
88.	Bermain kartu, contohnya: “Black-Jack”	0
89.	Senang bermain dengan teman sebaya, daripada orang dewasa	1
90.	Membantu pekerjaan sehari-hari di rumah	0
Jumlah Skor (c):		3
d.109	Mengambil peran-peran berbeda dalam “bermain peran” (Role playing)	0
110.	Mengikuti permainan, seperti “monopoli” sesuai dengan aturan	1
111.	Bekerjasama dalam kelompok, sekurang-kurangnya 4 pasang	1
112.	Berpartisipasi aktif dalam permainan beregu, misalnya : sepakbola	0
113.	Turut aktif dalam diskusi	1
114.	Berpartisipasi dalam organisasi sosial sekolah, misalnya: Pramuka	1
Jumlah Skor (d):		4

Jumlah Seluruh Skor F.3. = 18; Reratanya: 3,6 ; Persentasenya: 60 %

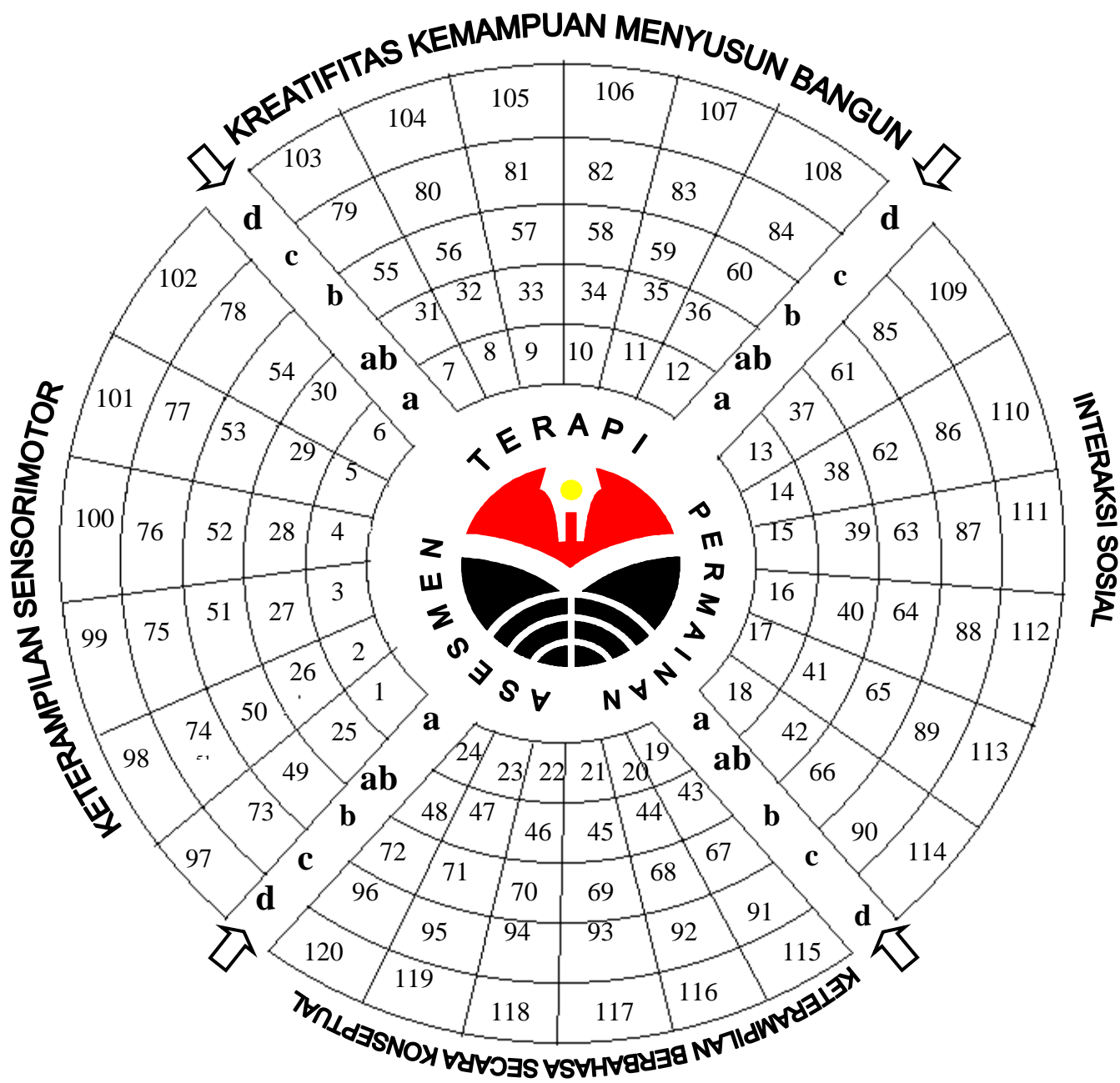
F. 4.

CHECKLIST KETERAMPILAN BERBAHASA SECARA KONSEPTUAL

Kode /No.	PERILAKU	SKOR
a.19.	Mengenali suara orang yang berada disekitarnya	1
20.	Dapat meraban / mengoceh	0
21.	Bereaksi langsung bila disebut namanya	1
22.	Bereaksi bila mendengar kata-kata “Ayah pulang !”	1
23.	Mencoba meniru bicara (tekanan, kata-kata atau gerak tubuh orang yang berbicara)	1
24.	Menyukai gambar yang sederhana dalam buku-bacaan	1
<i>Jumlah Skor (a):</i>		5
ab. 43.	Bertanya “Apakah ini?”(dengan suara / gerak tubuh)	1
44.	Berkata : “Ibu” atau “Ayah”	1
45.	Menyebutkan namanya sendiri	1
46.	Mengerti makna kata-kata: “Tunjukkan hidungmu!”	1
47.	Dapat menggunakan konsep tentang besar / kecil	0
48.	Menyukai cerita dalam buku pelajaran	1
<i>Jumlah Skor (ab):</i>		5
b. 67.	Bertanya: ‘Apa gunanya ini?’	1
68.	Menceritakan kisah dari sebuah gambar	0
69.	Menyebutkan warna, sekurang-kurangnya 4 macam	1
70.	Mengerti terhadap kata-kata: “Dimana mainanmu ?” (untuk Pria) / “Dimana boneka kesayanganmu?” (untuk wanita).	1
71.	Menggunakan konsep-konsep, misalnya beberapa / tak satupun	0
72.	Menyukai cerita	0
<i>Jumlah Skor (b):</i>		3
c. 91.	Bertanya: “Mengapa ini semua terjadi?”	0
92.	Menjawab pertanyaan : “Apakah apel itu ?”	1
93.	Mengenal tulisan nama sendiri	1
94.	Menceritakan pengalamannya (dengan gerak tubuh / lisan)	0
95.	Dapat menggunakan konsep : pertama / terakhir	0
96.	Suka mendengarkan cerita anak	1
<i>Jumlah Skor (c):</i>		3
d. 115.	Membaca kata-kata sederhana	1
116.	Membaca buku pelajaran sederhana	0
117.	Menulis namanya sendiri	0
118.	Menuliskan makna suatu gambar	0
119.	Menulis surat	0
120.	Membaca lantang sajak atau cerita	1
<i>Jumlah Skor (d):</i>		2

Jumlah Seluruh Skor F.4. = 18; Reratanya: 3,6; Persentasenya: 60 %.

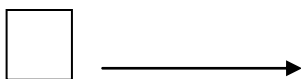
BAGAN 4.2 ASESMEN PAC



Cara Pengisian Bagan:



(Dihitamkan dengan pensil/ diaransir)
 Keterampilan anak yang memperlihatkan kondisi
Yang dapat ia lakukan secara wajar



(Tetap dikosongkan/ tidak diwarnai)
 Jika anak yang bersangkutan **tidak mampu**
 melakukan kondisi yang diterapkan

Langkah 3, Melakukan asesmen dengan instrumen Geddes Psychomotor Inventory (GPI). Hasil asesmen ditujukan pada kemampuan psikomotor siswa sebagai bahan rujukan bagi penyusunan pola-gerak. Penggunaan instrumen disesuaikan dengan petunjuk penggunaan GPI yang disesuaikan dengan usia mental siswa dengan hendaya perkembangan (lihat pada lampiran instrumen). Karena usia mental siswa bersangkutan adalah 6 tahun maka Instrumen yang dipakai adalah: (1) GPI.P. III; (2) Gross motor (FD) (No.101 s/d 105); (3) Perceptual motor skill (FE) (FE A s/d Q); (3) ADL (FA1s/d FA 7) Hasil-hasil yang diperoleh seperti yang ada pada Formulir pengamatan di halaman berikutnya.

Langkah 4, menganalisis hasil pre test GPI. Hasilnya sebagai berikut:

- a) **Hasil GPI P. III** menunjukkan jumlah perolehan adalah 86 , reratanya 3,07. Ini diartikan bahwa siswa bersangkutan masih memerlukan layanan khusus pola gerak pada aspek: gerak dasar, kemampuan persepsi, manipulasi gerak dan penguasaan gerak dengan alat/ benda.
- b) **Hasil Gross motor** menunjukkan Jumlah seluruh perolehan adalah 12, reratanya: 2,4. Maka siswa bersangkutan memerlukan latihan pola gerak pada aspek gross-motor, khususnya koordinasi mata dengan kaki dan tangan. Diperlukan kegiatan pola gerak khusus guna melatih fine-motor tangan.
- c) **Hasil rekapitulasi Kemampuan Persepsi Gerak** diperoleh reratanya sebesar 3,1. Namun kelemahan/ hendaya gerak pada aspek-aspek: koordinasi mata dengan tangan, kemampuan memadukan, mengenali benda-benda padat melalui sentuhan, hubungan dengan pola ruang, gerak fine-motor pada penglihatan, dan konsep gerak-tubuh. Sehingga aspek dominan yang memerlukan pola-gerak sebagai alternatif pilihan pertama adalah: **konsep gerak tubuh dan fine-motor pada penglihatan.**
- d) **Hasil observasi terhadap ADL** (kemampuan hidup sehari-hari) diperoleh hasil reratanya sebesar 3,1. Hendaya yang ada pada aspek: (1) ADL- Makan, dan (2) ADL Berpakaian. Ini berarti bahwa masih memerlukan bantuan pembinaan melalui pola-gerak berkaitan dengan ADL, khususnya dalam kegiatan-kegiatan makan dan berpakaian.
- e) **Data selengkapnya hasil observasi GPI** dengan mengisi daftar cek sebagai berikut di bawah ini.

PROFIL GPI PRIMARY LEVEL UMUR 6 HINGGA 9 TAHUN

Cara Pengisian jawaban

Berilah tanda checklist (V) pada:

Angka 4 jika anak dapat melakukan sendiri

Angka 3 jika anak dapat melakukan dengan sedikit pertolongan

Angka 2 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan seperlunya

Angka 1 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan sepenuhnya

Angka 0 jika anak tidak dapat melakukan sama sekali.

$$\Sigma = \boxed{86} \quad X = \boxed{3,07}$$

No.	TINGKAT PENGUASAAN	4	3	2	1	0
A. Gerak Dasar dan Daya Gerak :						
A.1	Berjalan	V				
A.2	Berlari	V				
A.3	Memanjat			V		
A.4	Mekanisme gerak tubuh			V		
A.5	Melompat	V				
A.6	Meloncat-loncat		V			
A.7	Lari mencongklak		V			
A.8	Melangkah dilanjutkan dengan meloncat.	V				
B. Penguasaan Diri:						
B.9	Mampu melakukan orientasi ruang	V				
B.10	Bergerak ke arah yang sejajar dengan objek lain	V				
B.11	Bergerak lurus ke depan	V				
B.12	Mengetahui fungsi dan gerak tubuh		V			
B.13	Mengetahui garis tengah tubuh	V				
B.14	Mengenali bagian tubuh sendiri	V				
C. Kemampuan Persepsi:						
C.15	Merespon terhadap persepsi dengar	V				
C.16	Merespon terhadap persepsi pandang	V				
C.17	Merespon terhadap persepsi rabaan				V	
D. Koordinasi Gerak Mata:						
D.18	Dengan tangan				V	
D.19	Saat memandang	V				
D.20	Dengan kaki	V				
E. Memanipulasi Gerak:						
E.21	Menulis dan menggambar				V	
E.22	Melakukan gerakan dengan berbagai cara terhadap benda			V		
F. Menguasai Alat:						
F.23	Bersepeda					V
F.24	Bergerak sepanjang garis sejajar	V				
G. Penguasaan terhadap bola / benda sejenis:						
G.25	Melempar					V
G.26	Menangkap					V
G.27	Menendang	V				
G.28	Memukul					V
Jumlah Masing-masing Skor:		17	3	3	3	4

KEMAMPUAN PERSEPSI MOTORIK KASAR (GROSS MOTOR)

Cara Pengisian pada Kolom Berangka

Berikan Tanda Checklist (V) pada Kolom Angka Sebagai Berikut:

Angka 4 jika anak **dapat** melakukan sendiri
 Angka 3 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan sedikit
 Angka 2 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan seperlunya
 Angka 1 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan sepenuhnya
 Angka 0 jika anak **tidak dapat** melakukan

No.	JENIS KEMAMPUAN	4	3	2	1	0
FD. 6 Tahun						
FD. 6 : 101	Berdiri dengan salah satu kaki, dengan mata terpejam	V				
FD. 6 : 102	Melempar sesuatu ke arah depan, secara sejajar- mendatar (laki-laki). Melewati atas kepala (Wanita).					V
FD 6 :103	Bersepatu roda		V			
FD 6 :104	Melompat-lompat melewati tali (skipping)				V	
FD 6: 105	Berdiri selama 10 detik bertumpu pada satu kaki tanpa pegangan.	V				
	Jumlah Masing-masing Skor	2	1	-	1	1

$$\Sigma = \boxed{12}$$

$$X = \boxed{2,4}$$



KEMAMPUAN PERSEPSI GERAK (PERCEPTUAL MOTOR SKILLS)


Petunjuk Pengisian

Berilah Tanda Checklis (V) pada Kolom Berangka Sebagai Berikut:

Angka 4 jika anak **dapat** melakukan sendiri
 Angka 3 jika anak dapat melakukan dengan bantuan secara verbal/ lisan
 Angka 2 jika anak dapat melakukan dengan bantuan secara fisik
 Angka 1 jika anak dapat melakukan dengan bantuan verbal dan fisik
 Angka 0 jika anak **tidak dapat** melakukan.

No.	JENIS KEMAMPUAN	4	3	2	1	0
A. Penglihatan Dekat dengan Jarak 1 Meter						
A. 1	Mata mengikuti garis tegak-lurus	V				
A. 2	Mata mengikuti garis-sejajar	V				
A. 3	Mata mengikuti garis-diagonal	V				
A. 4	Mata mengikuti pola berbentuk bundar	V				
B. Penglihatan Jarak-jauh: Sejauh 3 Meter						
B. 5	Mata mengikuti garis tegak-lurus	V				
B. 6	Mata mengikuti garis-sejajar	V				
B. 7	Mata mengikuti garis-diagonal	V				
B. 8	Mata mengikuti pola berbentuk bundar	V				
B. 9	Mata ditunjukkan ke titik pusat-pandang	V				

C. Membedakan Bentuk Melalui Daya Pandang					
C. 10	Mencocokkan beberapa bentuk geometris	V			
C. 11	Mencocokkan beberapa bentuk suatu benda	V			
C. 12	Membuat bentuk angka 1	V			
C. 13	Membuat bentuk tanda: ...	V			
C. 14	Membuat bentuk : O			V	
C. 15	Membuat bentuk tanda: +			V	
C. 16	Membuat bentuk gambar \square			V	
C. 17	Membuat bentuk gambar Δ			V	
D. Membedakan Bentuk Melalui Daya Pandang					
D. 18	Mampu Menyusun bentuk O yang berbeda ukuran secara tepat			V	
D. 19	Memahami konsep-konsep: besar dan kecil	V			
E. Mengetahui Perbedaan Warna					
E. 20	Dapat mencocokkan warna-warna	V			
E. 21	Memilih warna	V			
E. 22	Menyebutkan nama: jenis-warna	V			
F. Koordinasi Mata – Tangan					
F. 23	Garis tegak lurus dengan titik-titik tegak 			V	
F. 24	Garis sejajar dengan titik-titik mendatar (.....)		V		
F. 25	Garis menyilang dengan titik-titik diagonal ()		V		
G. Kemampuan Memadukan					
G. 26	Dapat memadukan bentuk 6 potongan-potongan kecil ke dalam bentuk gambar (misalnya: Potongan-potongan gambar: “Bebek”)			V	
G. 27	Dapat memadukan 14 bagian menjadi kesatuan utuh (misalnya: Gambar seorang penjual susu)			V	
H. Menggali Benda-benda Padat Melalui Sentuhan (Stereognosis)					
H. 28	Dengan mata terpejam dapat merasakan dan menyebutkan sebuah sisi		V		
H. 29	Dengan mata terpejam dapat merasakan dan menyebutkan sebuah sendok		V		
H. 30	Dengan mata terpejam dapat merasakan dan menyebutkan sikat-gigi		V		
I. Pendengaran					
I. 31	Dapat membedakan suara-suara: Lemah - kuat	V			
I. 32	Dapat menggolongkan suara: lemah dan kuat	V			
I. 33	Melalui pendengaran dapat membedakan objek yang berada di depan dan di belakangnya walau dengan mata terpejam	V			
I. 34	Mampu menirukan bunyi (setelah mendengarkan), misalnya: Do-Re-Mi	V			

J. Konsep-konsep Tentang Tubuh					
J. 35	Memahami secara benar tentang nama masing-masing anggota tubuh (sambil menunjukkan anggota tubuh tersebut)	V			
J. 36	Memahami fungsi anggota tubuh antara bagian yang satu dengan lainnya (Misalnya, mampu membuat gambar tentang dirinya)		V		
J. 37	Dapat menyusun teka-teki gambar tubuh anak laki-laki/ Wanita sesuai dengan bagian-bagian tubuh.		V		
J. 38	Mampu memanipulasi tubuhnya melewati sebuah rintangan		V		
J.39	Memahami hubungan antara bagian-bagian tubuh dengan benda-benda di sekitarnya (Misalnya, meletakkan kemeja pada tubuh secara benar)		V		
J. 40	Dapat merasakan: sedih/ gembira, dengan cara menangis/ tertawa.		V		
J. 41	Kesadaran tubuh secara gerak kinestetik (dapat mengulangi gerakan tangan ke arah sisi dan menurunkannya dengan mata terpejam)		V		
J. 42	Kesadaran tubuh-kinestetik secara gerak halus		V		
K. Memahami Posisi Tempat					
K. 43	Dapat mengangkat kedua tangan ke atas		V		
K. 44	Dapat menempatkan kedua lengan pada posisi bawah tubuh		V		
K. 45	Dapat meletakkan kedua lengan di depan tubuh		V		
K. 46	Dapat meletakkan kedua lengan di belakang tubuh			V	
K. 47	Dapat meletakkan kedua lengan di atas kepala			V	
K. 48	Dapat menaruh kedua lengan di bawah kursi			V	
K. 49	Dapat menaruh kedua lengan di samping tubuh		V		
K. 50	Dapat mengenali tangan kanan	V			
K. 51	Dapat mengenali tangan kiri	V			
L. Hubungan dengan Pola Ruang					
L. 52	Dapat menirukan suatu pola-bentuk dengan tiga balok			V	
M. Daerah Penglihatan : Gerak Fine-motor					
M. 53	Dapat membuat sebuah bentuk kotak secara aktif			V	
M.54	Dapat menggambarkan sebuah O dengan pensil			V	
M. 55	Dapat menggambar  dengan pensil			V	
M. 56	Dapat menggambar tanda : X			V	
M. 57	Dapat menggambar berbagai bentuk persegi (seperti berlian)				V
M. 58	Dapat melempar bola melewati kedua lutut				V
M. 59	Dapat menggelindingkan bola				V
N. Jumlah dan Angka-angka (pada Peg-board)					
N. 60	Dapat membedakan satu dengan banyak	V			
N. 61	Dapat membedakan antara angka 1 dengan angka 2	V			
N. 62	Dapat menghitung angka sampai dengan 10	V			
N. 63	Dapat memahami angka hingga 30 (dengan menghitung setinggi-mungkin)	V			
N, 64	Memahami konsep angka 6 (dengan cara menempelkan 6 biji peg pada board)			V	

O. Konsep Tentang Waktu						
O. 65	Memahami konsep waktu: Siang dan Malam (dapat membandingkan antara gambar yang menandakan siang/ malam)	V				
O. 66	Mengenali gambar tentang musim: Penghujan/ Kemarau	V				
P. Memahami Sesuatu Tentang Benda						
P. 67	Tahu nama sebuah benda melalui gambar	V				
P. 68	Mengenali benda, serta tahu cara menggunakannya	V				
P. 69	Dapat menceritakan sebuah dongeng yang baru ia dengar		V			
Q. Konsep Tentang Gerak Tubuh						
Q. 70	Menirukan suatu gerak sentuhan tangan - kiri ke telinga-kanan				V	
Q. 71	Menirukan gerak sentuhan tangan-kanan ke telinga-kiri				V	
Q. 72	Menirukan gerak sentuhan tangan-kiri ke mata-kanan			V		
Q. 73	Menirukan gerak sentuhan tangan-kanan ke mata-kiri			V		
Q. 74	Menggambar garis sejajar dari arah kiri ke kanan di papan tulis, dengan menggunakan tangan yang tidak biasa digunakan				V	
Jumlah Keseluruhan Masing-masing Skor:		32	17	19	3	5
Re-rata Skor Keseluruhan:		220:74 = 2,97				

**REKAPITULASI HASIL OBSERVASI
KEMAMPUAN PERSEPSI GERAK**

No. & Kode	JENIS KEMAMPUAN	Jumlah (Σ)	Re-rata (X)
1. A	Penglihatan dekat dengan jarak 1 meter	16	4
2. B	Penglihatan jarak-jauh: 3 meter	16	3,2
3. C	Membedakan bentuk geometris	24	3,4
4. D	Membedakan bentuk melalui daya pandang	6	3
5. E	Mengetahui perbedaan warna	12	4
6. F	Koordinasi: mata – tangan	8	2,6
7. G	Kemampuan memadukan	4	2
8. H	Mengenali benda-benda padat melalui sentuhan (stereognosis)	6	2
9. I	Pendengaran	16	4
10. J	Konsep-konsep tubuh	25	3,1
11. K	Memahami posisi tempat	16	1,7
12. L	Hubungan dengan pola ruang	2	2
13. M	Daerah penglihatan: gerak fine motor	8	1,2
14. N	Jumlah dan angka-angka (pada peg-board)	18	3,6
15. O	Konsep waktu	8	4
16. P	Memahami sesuatu benda	11	3,6
17. Q	Konsep gerak tubuh	2	0,4
	Jumlah keseluruhan:	198	53,8:17=3,1

ADL (ACTIVITY DAILY LIVING SKILLS ATAU KEMAMPUAN HIDUP SEHARI-HARI

Petunjuk Pengisian pada Kolom Angka

Berilah tanda checklist (V) pada:

Angka 4 jika anak dapat melakukan sendiri

Angka 3 jika anak dapat melakukan dengan sedikit pertolongan.

Angka 2 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan seperlunya

Angka 1 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan sepenuhnya

Angka 0 jika anak tidak dapat melakukan sama sekali.

No.	JENIS KEMAMPUAN:	4	3	2	1	0
FA.1 - Gerak Pindah:						
FA.1:1	Mandi	V				
FA.1:2	Ke kamar kecil (WC)	V				
FA.1:3	Duduk di kursi	V				
FA.1:4	Dari tempat tidur ke tempat duduk (kursi)	V				
FA.1:5	Bergerak menuju objek	V				
FA.1:6	Mengatur letak kursi		V			
FA.1:7	Naik / turun kendaraan	V				
FA.2 – Fungsi Keseimbangan :						
FA.2:1	DUDUK	V				
FA2: 2	BERDIRI	V				
FA2: 3	BERJALAN	V				
FA.3 – Penilaian terhadap:						
FA.3 :1	Reaksi sentuhan	V				
FA.3 :2	Peraaan sakit	V				
FA.3 :3	Penyesuaian suhu udara	V				
FA.3 :4	Suasana hati	V				
FA.3 :5	Daya penciuman	V				
FA.3 :6	Daya pendengaran	V				
FA.3 :7	Daya penglihatan	V				
FA.3 :8	Daya tangkap terhadap perintah/ suruhan	V				
FA.3 :9	Pemahaman terhadap ruang	V				
FA.3 :10	Merubah bentuk bangun (segi: tiga/ empat/ dan lingkaran)				V	
FA.3 :11	Fungsi gerak persendian		V			
FA.3 :12	Menyisir rambut				V	
FA.3 :13	Makan tanpa dibantu orang lain		V			
FA.3 :14	Mengencangkan kerah baju			V		
FA.3 :15	Menarik resluting pada bagian belakang celana/ rok			V		
FA.3 :16	Mengancingkan celana/ rok			V		
FA.3 :17	Mengancingkan lengan baju			V		
FA.3 :18	Menalikan sepatu				v	
FA.3 :19	Membungkukkan badan	V				
FA.3 :20	Penyesuaian diri terhadap lingkungan	V				

Lanjutan ADL

No.	JENIS KEMAMPUAN	4	3	2	1	0
FA. 4 ADL: Kemampuan Makan						
FA. 4 : 1	Menyendok nasi			V		
FA. 4 : 2	Memotong/ mengerat daging			V		
FA. 4 : 3	Makan memakai sendok		V			
FA. 4 : 4	Minum melalui pipa sedotan		V			
FA. 4 : 5	Minum melalui sedotan	V				
FA. 4 : 6	Minum dengan gelas			v		
FA. 4 : 7	Minum dengan cangkir			V		
FA. 4 : 8	Menuangkan air ke gelas/ cangkir dari tempatnya				V	
FA. 5 ADL: Berpakaian						
FA. 5 : 1	Menanggalkan celana panjang/ pendek		V			
FA. 5 : 2	Memaang ikat pinggang		V			
FA. 5 : 3	Memakai kutang/BH (Bagi Wanita)					
FA. 5 : 4	Memakai celana dalam	V				
FA. 5 : 5	Mengenakan rok bawah (Bagi Wanita)					
FA. 5 : 6	Memakai jas/ kemeja		V			
FA. 5 : 7	Memakai bando (Wanita), dasi (Laki-laki)				V	
FA. 5 : 8	Mengenakan stocking (Wanita), Kaos kaki (Laki-laki)			V		
FA. 5 : 9	Mengenakan pakaian malam	V				
FA. 5 : 10	Mengenakan konde atau harnet (Bagi Wanita)					
FA. 5 : 11	Mengenakan kimono atau mantel tidur		V			
FA. 5 : 12	Memakai jaket			V		
FA. 5 : 13	Mengenakan mantel/ jas hujan.			V		
FA. 6 ADL: Kesehatan Diri						
FA. 6 : 1	Membuang ingus		V			
FA. 6 : 2	Mencuci muka/ tangan	V				
FA. 6 : 3	Membersihkan diri setelah buang air besar		V			
FA. 6 : 4	Menggosok gigi	V				
FA. 6 : 5	Membersihkan rambut	V				
FA. 6 : 6	Berpatut diri atau Make-up			V		
FA. 6 : 7	Menggunting kuku					V
FA. 6 : 8	Membersihkan kuku jari					V
FA. 6 : 9	Memakai deodorant atau wewangian tubuh	V				
FA. 6 : 10	Menggunakan pembalut wanita (Bagi Wanita).					
FA. 7 ADL: Komunikasi						
FA. 7 : 1	Berbahasa lisan	V				
FA. 7 : 2	Membaca simbol khusus, misalnya untuk WC : L/W	V				
FA. 7 : 3	Cara memegang buku bacaan			V		
FA. 7 : 4	Cara membuka halaman buku		V			
FA. 7 : 5	Menulis surat atau lamaran kerja			V		
FA. 7 : 6	Menggunakan telephon		V			
FA. 7 : 7	Mengetik.		V			

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI ADL

No. Urut	JENIS KEGIATAN ADL	Jumlah (Σ)	Re-rata (X)
1.	FA. 1 : Gerak Pindah	27	3,8
2.	FA. 2 : Fungsi Keseimbangan	12	4
3.	FA. 3 : Penilaian terhadap Kegiatan	61	3,05
4.	FA. 4 : ADL Kemampuan Makan	19	2,3
5.	FA. 5 : ADL Berpakaian	27	2,7
6.	FA. 6 : ADL Kesehatan Diri	28	3,1
7.	FA. 7 : ADL Komunikasi	21	3
	Jumlah Seluruh FA. 1 s/d. 9:	195	$21,95:7 = 3,1$

Berdasarkan analisis terhadap hasil-hasil pre test PAC dan GPI sebagai langkah ke-2, 3, dan 4, maka kegiatan berikutnya adalah melakukan langkah ke- 5 yaitu membuat pola gerak.

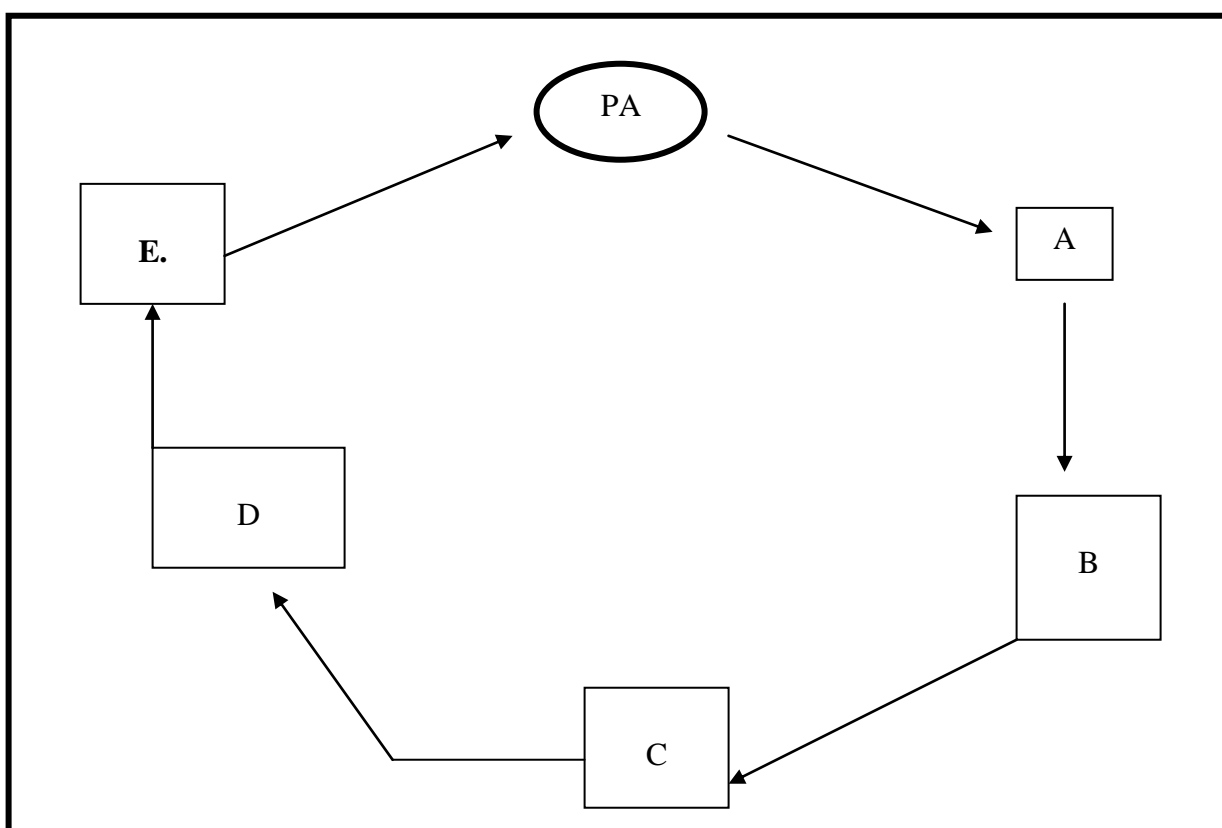
Langkah 5, membuat pola gerak, pertama-tama dibuatkan skematis pola gerak seperti Tabel 2.3 di halaman 51 Bab I (penyusunan pola gerak dapat dibantu dengan menggunakan Gambar 2.3 Konsep-konsep Interaksi Gerak pada Bab I halaman 50); kemudian disusunlah pola gerak yang akan dipakai dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 4.5.
Skematis Pola Gerak untuk Siswa dengan Hendaya Perkembangan

Konsep Gerak	Skills Themes		
	Locomotor	Manipulative	Non-Manipulative
	Jalan dan Lari	Lempar & Tangkap	Melompat kemudian mendarat & Mengulurkan otot.
A. Dimana tubuh digerakkan:			
1. Lokasi :	Ruang bangsal	Ruang bangsal	Ruang bangsal
2. Arahnya:	Ke-depan; ke samping	Ke depan	Ke depan, ke samping
3. Tingkat gerak:	Sedang	Sedang	Sedang
4. Perluasan:	Lurus/Berkelok-kelok	Lurus dan Melambung	Jauh ke muka dan ke-samping.
B. Bagaimana Tubuh Digerakkan:			
1. Waktu:	Secara teratur	Lambat	Cepat dan secara tiba-tiba
2. Tenaga:	Tidak sepenuh tenaga	Sedang	Sepenuh tenaga dan Perlahan
3. Arah/ Jalur:	Diarahkan	Secara bebas	Diarahkan

C. Relationship:			
1. Tubuh:	Meluas/ Melebarl	Sejajar	Meluas/ Melebar
2. Objek/ Orang:	Dekat/ Jauh	Atas/ Bawah dan Dekat/ Jauh	Depan/ Belakang
3. Bentuk sosialnya:	Berteman/ Berpasangan	Berteman/ Berkelompok	Sendirian tanpa teman.

Dari skematis Pola Gerak tersebut di atas, kemudian disusun Pola-Gerak sebagai berikut di bawah ini.



Bagan 4.3 Pola Gerak Irama bagi Siswa dengan Hendaya Perkembangan Usia Mental 6 tahun Kelas II SD

Keterangan Bagan 4.2

PA : Posisi Awal Kegiatan

A : Kegiatan Kognisi Pertama pada Posisi A

B : Kegiatan Kognisi Kedua pada Posisi B.

C : Kegiatan Kognisi Ketiga pada Posisi C.

D : Kegiatan Kognisi Keempat pada Posisi D.

E : Kegiatan Kognisi Kelima pada Posisi E.

Jalur PA ke A : Berjalan lurus ke depan sambil memindahkan benda-benda yang ada di sebelah kiri ke sebelah kanan. Pada posisi A siswa mengambil biji kacang hijau

sebanyak 10 buah. Nyanyian pada jalur PA ke A adalah “**Jari Tangan**” (lirik lagu lihat lampiran lagu I)

Jalur A ke B : Kegiatan yang dilakukan siswa adalah berlari berkelok-kelok sambil menghindarkan diri dari patok batas. Pada posisi B setiap siswa harus menuliskan angka 1 sampai 10 pada kertas yang telah disediakan.

Jalur B ke C : Lari sejauh 5 langkah, kemudian melompat ke depan dengan mendarat pada dua belah kaki. Dilanjutkan dengan kegiatan mengulurkan ke dua belah lengan ke arah samping.

Jalur C ke D : Berjalan santai, kemudian mengambil bola yang ada di sebelah kiri dan dilemparkan ke arah keranjang yang ada disebelah kanan. Kegiatan dilanjutkan dengan melompat dan mendarat dengan kedua kaki di batas garis posisi D. Siswa menyusun sepuluh buah balok-balok ke arah samping atau ke atas, saat berada di Posisi D. Nyanyian pada saat berjalan santai adalah: “**Lompat Hai Katak Lompat**” (lirik lagu lihat lampiran lagu II)

Jalur D ke E : Lari menyamping dan kemudian berbalik ke arah depan lurus. Pada Posisi E siswa melakukan kegiatan: Memungut kancing-kancing yang berserakan di lantai sebanyak 10 biji.

Jalur E ke PA : Berjalan santai sambil bernyanyi bersama-sama teman sekelas lagu “**Gelang Sepatu Gelang ...**” (lirik lagu lihat lampiran lagu III)

Langkah ke-6. Membuat Rancangan Pembelajaran dengan menggunakan informasi data yang telah ada pada langkah-langkah sebelumnya. Fokus pada aspek kemampuan dan kelemahan psikomotor siswa bersangkutan. Contoh Rancangan Pembelajaran dapat dilihat di bawah ini.

RANCANGAN PEMBELAJARAN UNTUK SISWA DENGAN HENDAYA PERKEMBANGAN FUNGSIONAL

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/ Program : II/ SDLB

Semester : I (satu)

Waktu : 2 X 30 menit.

I. Standar Kompetensi :

Melakukan operasi hitung bilangan dan mengenal pengukuran

II. Kompetensi Dasar :

Mengenal dan menggunakan bilangan, pengukuran dan bangun datar dalam pemecahan masalah.

III. Hasil Belajar :

Siswa mampu mengurutkan bilangan sampai 10.

IV. Indikator :

1. Membilang secara urut sampai 10
2. Menyebutkan banyak benda
3. Membaca, menulis lambang bilangan dalam kata-kata, dan angka 1 sampai dengan 10.

V. Materi Pokok :

Operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

VI. Alokasi Waktu :

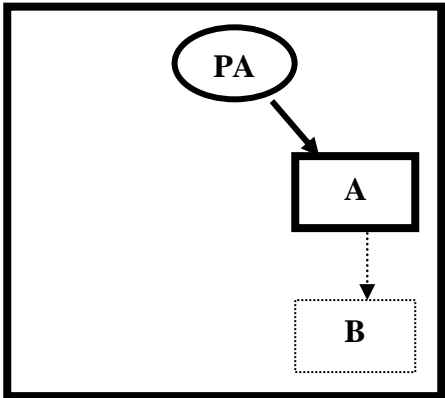
2 X 30 menit setiap pertemuan.

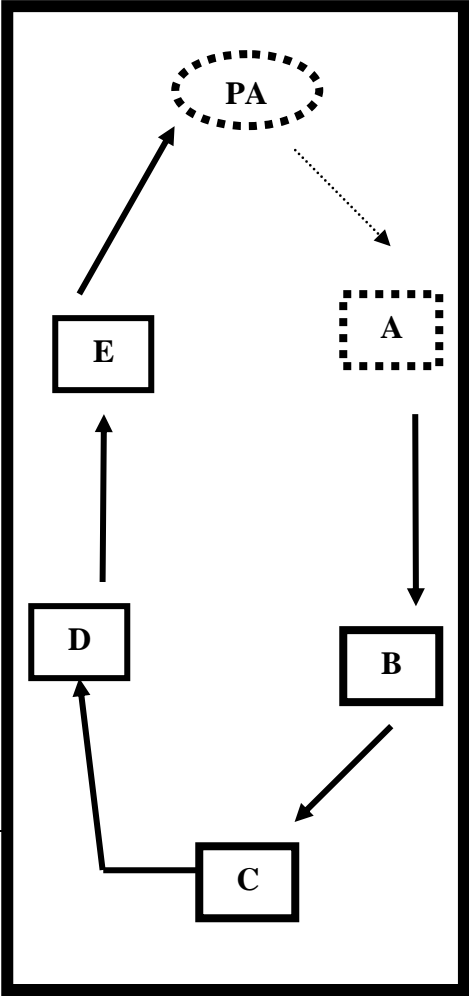
VII. Pengalaman Belajar :**A. Apersepsi/ Motivasi**

1. Mengarahkan siswa dengan hendaya perkembangan pada situasi belajar dengan mengadakan percakapan tentang angka
2. Mengingatkan kembali tentang urutan nama-nama benda yang ada di ruang kelas melalui urutan dengan angka-angka

B. Kegiatan Inti

1. Siswa diajak menuju lokasi ruangan bangsal di sekolah. Kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan urutan kegiatan sesuai dengan angka 1 sampai 10.
2. Langkah-langkah Kegiatan Inti sebagai berikut.

Langkah-Langkah	Pola Gerak:	Nyanyian:
<p>Kegiatan 1 : Siswa berada pada ruang bangsal sekolah dengan posisi berbaris berpasangan. Gerakan yang dilakukan dari posisi awal PA menuju lokasi A , berjalan lurus ke depan sambil memindahkan barang-barang yang ada di sebelah kiri ke sebelah kanan. Di Lokasi A siswa mengambil biji-biji kacang hijau sebanyak 10 buah. Saat berjalan dari PA ke A sambil menyanyikan lagu:“Jari Tangan ”.</p>		<p>Lirik lagu;”Jari Tangan “ dapat dilihat pada Lampiran Lagu I.</p>
<p>Kegiatan Ke-2: Siswa lari berkelok-kelok melewati patok rintangan, dari jalur A ke B. Di Lokasi B setiap siswa harus menuliskan angka 1 sampai 10 pada kertas yang telah tersedia.</p> <p>Kegiatan Ke-3: Siswa berlari sejauh 5 langkah, pada tempat tertentu sepanjang jalur B ke C, melakukan lompatan dengan mendarat dengan ke dua belah kaki. Di posisi C siswa melakukan kegiatan mengulurkan ke dua belah lengan sejauh-jauhnya ke arah samping.</p>		

<p>Kegiatan Ke-4: Sepanjang Jalur C ke D siswa berjalan santai, pada tempat-tempat tertentu tersedia keranjang berisikan bola yang ditaruh di sebelah kiri. Siswa mengambil 1a dan melemparkan ke keranjang yang ada di sebelah kananya. Setelah melemparkan bola kegiatan dilanjutkan dengan melompat dan mendarat dengan ke dua kaki di daerah posisi D. Kegiatan dalam Posisi D adalah: Menyusun balok-balok sebanyak 10 buah. Saat berjalan santai di jalur C ke D secara bersama-sama menyanyikan lagu:”Lompat Hai Katak Lompat ..”</p> <p>Kegiatan Ke-5: Kegiatan pada Jalur D ke E, siswa lari menyamping dan kemudian berbalik arah depan lurus. Pada Posisi E siswa melakukan kegiatan memungut kancing-kancing yang berserakan di lantai sebanyak 10 biji.</p>		<p>Nyanyian: Lompat Hai Katak Lompat, lirik lagu secara lengkap dapat di lihat pada Lampiran Lagu II</p>
<p>Kegiatan yang dilakukan pada Jalur E ke PA adalah jalan santai sambil bernyanyi bersama-sama teman sekelas dengan lagu:”Gelang sepatu gelang “.</p>		<p>Nyanyian: Gelang sepatu gelang dapat dilihat liriknya lengkapnya pada Lampiran Lagu III.</p>

III. Sumber: Bahan/ Alat :

Bahan: Buku pelajaran Matematika untuk SD meliputi angka-angka, penjumlahan dan bangun dasar dalam pemecahan masalah.

Sumber: GBPP dan silabi Matematika untuk SD kelas I berkaitan dengan operasi hitung bilangan dan pengoperasiannya.

Alat: Bola karet , keranjang, biji kancing, biji kacang hijau, dan tiga lagu anak-anak.

IX. Evaluasi :

A. Prosedur : Post Test

B. Jenis Tes : Perbuatan yang dapat di observasi

C. Alat Tes: instrumen PAC dan GPI. Alat analisis target perilaku adalah Grafik A-B-A desain

X. Kriteria Penilaian :

1. Nilai sangat baik bila stabilitas perkembangan (*trend stability*) mendekati angka 85 %
2. Nilai baik jika perolehan *trend stability* mendekati angka 60 %
3. Nilai Kurang, bila perolehan *trend stability* dibawah angka 60 %.

4. Jika tidak ada kenaikan pada perolehan hasil pengisian pre test dengan post test dari instrumen PAC dan GPI, maka pembelajaran dianggap gagal dan perlu membuat rancangan pembelajaran secara ulang (*re-plan*).
5. Jika ada perkembangan seperti yang diharapkan pada Rancangan Pembelajaran terhadap target perilaku, maka perencanaan lanjutan dibuat guna melanjutkan program pembelajaran berikutnya sesuai dengan pokok/ sub-pokok bahasan baru.

Bandung,2006.

Guru Kelas,

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....
NIP.

.....
NIP.

Lampiran Lirik Lagu I

1. Ini si kecil bulat: Ibu jari
2. Datar dan bulat seperti daun kelapa
1. Ini si kecil panjang: telunjuk
2. Ia tukang tunjuk
1. Ini si Panjang manis: Jari tengah
2. Lebih besar dari semua
1. Ini si kecil manis: Jari manis
2. Buatlah cincin mungil
1. Yang paling kecil kita yang punya
2. Hore, Hore, jarinya bayi !

Lampiran Lirik Lagu II

1. Lompat hai katak lompat
2. Lompat ke dalam paya
3. Kalau terlalu cepat nanti dapat bahaya

Lampiran Lirik Lagu III

1. Gelang sepatu gelang
2. Gelang si rama-rama
3. Mari pulang, marilah pulang
4. Marilah pulang bersama-sama

Setelah pembelajaran di kelas dengan menggunakan program Rancangan Pembelajaran yang mengaplikasikan Gerak Irama, Guru kelas dan Guru mitra-kerja secara bersama-sama melakukan:

1. Post test dengan instrumen PAC dan GPI, hasilnya dianalisis dengan cara membandingkan antara hasil Pre test dengan Post test.
2. Menyusun grafik A-B-A hasil observasi terhadap sasaran perilaku (dalam hal ini: kemampuan menuliskan angka-angka 1 sampai 10 untuk perkembangan aspek kognitif, dan kemampuan psikomotorik untuk perkembangan aspek sosial). Data informasi diperoleh dari hasil pencatatan pada *Recording Sheet for Rate Data* (Lihat Lampiran Instrumen)
3. Menghitung *trend stability* melalui analisis terhadap grafik A-B-A desain.
4. Melakukan refleksi berkaitan dengan hasil perolehan dari rancangan pembelajaran dengan aplikasi gerak irama. Refleksi bertujuan untuk meninjau apakah Rancangan Pembelajaran dilanjutkan ke Pokok/Sub-Pokok Bahasan berikutnya, atau diulangi kembali pada Pokok/Sub-Pokok Bahasan sebelumnya. Data informasi yang dirujuk dalam melakukan refleksi, antara lain: Jurnal Harian, Formulir Observasi FIAC, Recording Sheet for Rate Data, Grafik A-B-A dan Hasil penghitungan Trend Stability. Formulir tersebut dapat dilihat pada Lampiran Instrumen.

Di bawah ini diambilkan sebuah contoh kegiatan-kegiatan tersebut di atas.

Hasil Post Test untuk PAC: Rincian mengenai pengisian daftar cek (Check List) instrumen PAC sama seperti yang dilakukan pada saat pre test. Di bawah ini hanya disampaikan rekapitulasi dan analisis perkembangan dari masing-masing daftar cek.

Rekapitulasi dan analisis hasil Post Test PAC sebagai berikut.

1. **Jumlah seluruh Skor F.1** adalah 23. Rerata: 4,6. Perolehan Persentase: 76,6 %. Analisis menghasilkan data: (1) aspek fine-motor berkembang sebanyak 20 %; (2) tingkat keberadaan siwa berkembang mendekati anak dengan hendaya belajar; (3) Masih diperlukan “penghalusan” terhadap tingkat perkembangan aspek sensorimotor.
2. **Jumlah seluruh skor F.2.** adalah 28. Reratanya: 5,6. Perolehan Persentase: 93,3. Analisis terhadap hasil F.2, menghasilkan data : (1) terjadi peningkatan pada aspek kreativitas; (2) diperlukan peningkatan pada aspek-aspek: sensorimotor, interaksi sosial, dan berbahasa agar dapat “seimbang” dengan kemampuan aspek kreativitas; (3) dimungkinkan terjadi perubahan klasifikasi dari anak dengan hendaya perkembangan menjadi anak dengan hendaya belajar.
3. **Jumlah seluruh skor F.3.** adalah 24. Reratanya sebesar 4,8. Perolehan Persentasenya adalah 80 %. Analisis terhadap perolehan hasil post test PAC aspek interaksi sosial sebagai berikut: (1) Siswa bersangkutan tidak lagi memerlukan pola-gerak berkaitan dengan interaksi sosial; (2) terjadi perubahan klasifikasi dari anak dengan hendaya perkembangan menjadi anak dengan hendaya belajar; (3) Walaupun begitu pembelajaran dengan menerapkan Gerak Irama masih perlu dilanjutkan, khususnya pada penekanan terhadap pencapaian tingkat perkembangan yang bersifat Operasional Nyata atau Operasional Konkret.
4. **Jumlah seluruh skor F.4.** adalah 25. Rerata diperoleh sebesar 5. Perolehan Persentasenya adalah 83,3 %. Analisis hasil perolehan Post Test pada aspek Berbahasa antara lain: (1) terjadi peningkatan terhadap aspek berbahasa; (2) terjadi perubahan klasifikasi dari anak dengan hendaya perkembangan fungsional tingkat

ringan menjadi anak dengan hendaya kesulitan belajar; (3) Rancangan Pembelajaran dengan aplikasi Gerak Irama masih terus dilanjutkan agar aspek berbahasa lebih meningkat kepada kemampuan berkomunikasi yang bersifat logis dan jelas dalam pengutaraan maksud dirinya melalui bahasa lisan.

5. Kesimpulan: Jika diperbandingkan antara hasil Pre Test dengan Post Test, terjadi peningkatan sebesar 25 %. Ini berarti bahwa aplikasi Gerak Irama dalam Pembelajaran terhadap anak dengan hendaya perkembangan fungsional secara signifikan sangat efektif. Lihat Tabel Perbandingan Pre dan Post Test PAC di bawah ini.

Tabel 4. 6
Perbandingan Hasil Pre dan Post Test PAC

Jenis Test	Perolehan						Kesimpulan
	F.1.	F.2.	F.3.	F.4.	Σ	X	
1. Post Test	23	28	24	25	100	25	<i>Perbedaan perolehan tsb. menunjukkan terjadi peningkatan sebanyak 25 % (didapat dari 25-17,5 dibagi 30 kali 100%).</i>
2. Pre Test	19	23	18	18	78	17,5	
3. Perbedaan masing-masing aspek:	4	5	6	7	22	5,5	
4. Rerata Perkembangan masing-masing aspek:	13,3	16,6	20	23,3	73,2	18,3	

Hasil Post Test dengan Instrumen GPI

Cara pengisian daftar cek pada instrumen GPI untuk Post Test sama dengan kegiatan yang dilakukan saat Pre Test. Diperoleh data-data sebagai bentuk contoh berikut seperti di bawah ini.

- 1. Hasil GPI P.III** Memperoleh nilai sebesar 98. Reratanya sebesar: 3,5. Ini berarti bahwa siswa dengan hendaya perkembangan hanya sedikit memerlukan layanan khusus. Pola gerak lebih menitikberatkan pada aspek: gerak dasar, kemampuan persepsi, memanipulasi gerak, dan penguasaan gerak dengan alat/benda masih tetap diteruskan (Nilai rerata yang baik adalah sebesar 4).
- 2. Hasil Kemampuan Persepsi Motorik Kasar (Gross Motor)**, menunjukkan jumlah perolehan sebesar 19 dengan Reratanya sebesar 3,8. Diartikan bahwa hasil Post Test aspek gross motor telah meningkat pada koordinasi mata dengan kaki dan tangan.
- 3. Hasil rekapitulasi Kemampuan Persepsi Gerak (Perceptual Motor Skills)** diperoleh jumlah sebesar 218, reratanya sebesar 3,8 Terlihat adanya peningkatan pada jenis kemampuan : koordinasi mata-tangan, memadukan gambar, mengenali benda-benda padat melalui sentuhan, memahami posisi tempat hubungan dengan pola ruang dan daerah penglihatan-gerak fine-motor. Kemampuan konsep gerak

tubuh dalam memahami posisi tempat, dan fine-motor penglihatan meningkat dari hasil rerata pre test sebesar 1,7 dan 1,2 menjadi 2,5 dan 2,2 pada post test.

4. Hasil observasi terhadap ADL diperoleh nilai jumlah seluruh kegiatan adalah 209 dengan reratanya sebesar 5,1. Terjadi peningkatan pada kemampuan makan dan berpakaian (semula 2,3 dan 2,7 pada pre test menjadi 3,1 dan 3,6 pada post test). Dengan kata lain bahwa pola-gerak yang diterapkan dalam pembelajaran sangat menunjang keberhasilan pencapaian tujuan-antara.

5. Kesimpulan: Telah terjadi peningkatan dalam kemampuan psikomotor dari siswa dengan hendaya perkembangan fungsional, seperti yang terlihat pada Tabel 4.6 di bawah ini. Namun perlu diteruskan kembali pengaplikasian Gerak Irama dalam pembelajaran terhadap anak dengan hendaya perkembangan. Hal ini dimaksudkan agar sasaran perilaku (*behavior target*) dapat tercapai sebagai sasaran akhir atau *annual goals*. Sasaran perilaku disini adalah: (1) Aspek Kognitif: Kemampuan menuliskan angka-angka 1 sampai 10; (2) Aspek Sosial: Kemampuan Psikomotorik.

Tabel 4.7
Hasil Perolehan Pre Test dan Post Test GPI

Jenis Test	Perolehan Rerata				Kesimpulan
	GPI P.III	Gross-motor	Persepsi Gerak	ADL	
1. Post Test	3,5	3,8	3,8	5,1	Secara signifikan terjadi peningkatan, namun masih perlu diteruskan program pembelajaran dengan aplikasi Gerak Irama agar tercapai tujuan akhir (<i>annual goals</i>).
2. Pre Test	3,07	2,4	3,1	3,1	
3. Perbedaan Nilai	0,43	1,4	0,7	2	

Hasil Pencatatan Behavior Target dalam Recording Sheet for Rate data:

Selama proses pembelajaran terhadap anak dengan hendaya perkembangan fungsional ini berlangsung, selama itu dilakukan pencatatan behavior target (sasaran perilaku) yang muncul. Guna mengetahui keberhasilan perkembangan stabilitas dari sasaran perilaku siswa bersangkutan, maka dilakukan 16 kali pertemuan pembelajaran. Empat pertemuan awal dipakai untuk Baseline-1, delapan pertemuan dipakai sebagai Treatment, dan empat pertemuan sisanya dipakai sebagai Baseline-2. Baseline-1 dan Baseline-2 pertemuan pembelajarannya tidak menggunakan aplikasi pola-gerak, tetapi periode Treatment dipergunakan Rancangan Pembelajaran dengan mengaplikasikan Gerak-Irama yang menitikberatkan pada pola-pola gerak yang mampu menghilangkan/ atau sedikitnya menurunkan gerak psikomotor yang kurang sempurna.

Di bawah ini diberikan suatu contoh hasil pencatatan sasaran perilaku yang muncul kemudian dipindahkan ke format: *Recording Sheet for Rate Data*. Hasil pencatatan tersebut adalah:

FORMULIR PENCATATAN
SASARAN PERILAKU ATAU BEHAVIOR TARGET
UNTUK PENGEMBANGAN PERILAKU BELAJAR
 (Recording Sheet for Rate Data *Model A-B-A Design - SSR*)

Nama Siswa: "x".....

Kelas: ...II.....

Sasaran Perilaku (Target Behavior):

1. Menuliskan angka-angka 1-10
2. Kemampuan psikomotorik.

Nama Guru Kelas:

"PQRS"

Mata Pelajaran/Kegiatan Tema:

Matematika

Jadwal KBM:

pukul: 7.30 s.d. 8.30

Untuk sasaran perilaku pertama: Menuliskan angka-angka 1 sampai 10.

Tanggal Pengamatan	W a k t u:			Frekuensi (Dengan Tally)	Nilai/ Rate: (Nilai=F/Jml.Waktu)
	Diawali	Diakhiri	Jumlah Waktu		
3 Maret 2006	7.30	8.00	30 menit	iiii = 5	5/30 = 0,16
5 Maret 2006	8.00	8.30	30 menit	iiii = 6	6/30 = 0,2
10 Maret 2006	7.30	8.00	30 menit	iiii = 5	5/30 = 0,16
13 Maret 2006	8.00	8.30	30 menit	iii = 4	4/30 = 0,13
16 Maret 2006	7.30	8.00	30 menit	iiii = 6	6/30 = 0,2
19 Maret 2006	8.00	8.30	30 m3nit	iiiiii = 7	7/30 = 0,23
24 Maret 2006	8.00	8.30	30 menit	iiiiiii = 8	8/30 = 0,26
30 Maret 2006	8.00	8.30	30 menit	iiiiiii = 8	8/30 = 0,26
4 April 2006	7.30	8.00	30 menit	iiiiiiii = 10	10/30 = 0,33
7 April 2006	7.30	8.00	30 menit	iiiiiiiiii = 12	12/30 = 0,4
11 April 2006	8.00	8.30	30 menit	iiiiiiiiiii = 14	14/30 = 0,46
14 April 2006	7.30	8.00	30 menit	iiiiiiiiii iiiiiiiii i = 21	21/30 = 0.7
18 April 2006	7.30	8.00	30 menit	iiii = 4	5/30 = 0,13
21 April 2006	8.00	8.30	30 menit	iiiiii = 7	7/30 = 0,23
25 April 2006	7.30	8.00	30 menit	iiiiiiii = 10	10/30 = 0,33
29 April 2006	8.00	8.30	30 menit	iiiiiiiiii iiiiiiiii = 18	18/30 = 0,6

Untuk sasaran perilaku kedua: Kemampuan psikomotorik.

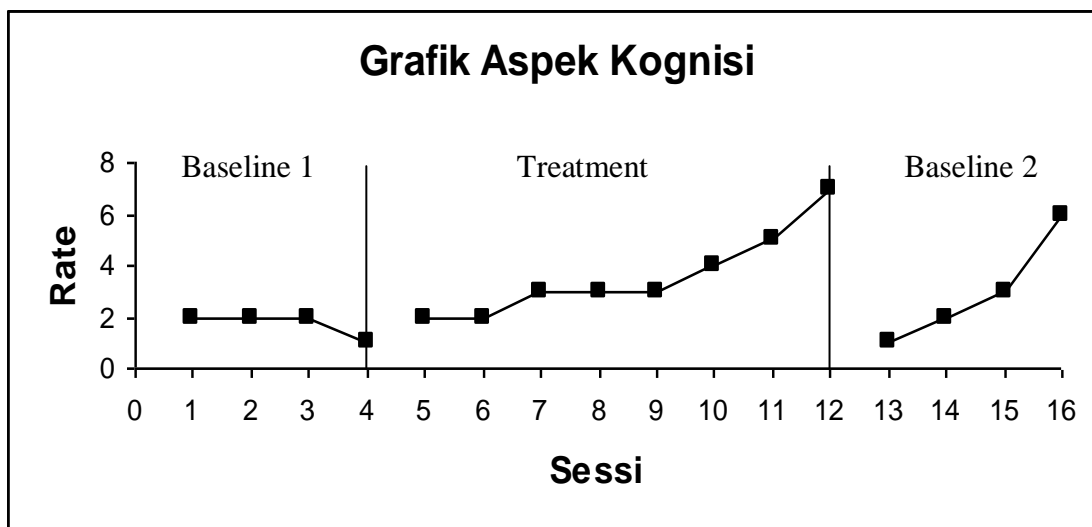
Tanggal Pengamatan	W a k t u:			Frekuensi (Dengan Tally)	Nilai/ Rate: (Nilai=F/Jml.Waktu)
	Diawali	Diakhiri	Jumlah Waktu		
3 Maret 2006	7.30	8.00	30 menit	<i>iiii</i> = 4	4/30 = 0,13
5 Maret 2006	8.00	8.30	30 menit	<i>iiii</i> = 5	5/30 = 0,16
10 Maret 2006	7.30	8.00	30 menit	<i>iiii</i> = 5	5/30 = 0,16
13 Maret 2006	8.00	8.30	30 menit	<i>iiii</i> = 4	4/30 = 0,13
16 Maret 2006	7.30	8.00	30 menit	<i>iiiiii</i> = 6	6/30 = 0,2
19 Maret 2006	8.00	8.30	30 m3nit	<i>iiiiii</i> = 6	6/30 = 0,2
24 Maret 2006	8.00	8.30	30 menit	<i>iiiiiii</i> = 8	8/30 = 0,26
30 Maret 2006	8.00	8.30	30 menit	<i>iiiiiii</i> = 8	8/30 = 0,26
4 April 2006	7.30	8.00	30 menit	<i>iiiiiiii</i> = 10	10/30 = 0,4
7 April 2006	7.30	8.00	30 menit	<i>iiiiiiii</i> = 10	10/30 = 0,4
11 April 2006	8.00	8.30	30 menit	<i>iiiiiiii</i> = 12	12/30 = 0,4
14 April 2006	7.30	8.00	30 menit	<i>iiiiiiiiiiii</i> = 18	18/30 = 0,43
18 April 2006	7.30	8.00	30 menit	<i>iiii</i> = 4	6/30 = 0,13
21 April 2006	8.00	8.30	30 menit	<i>iiiiiiii</i> = 10	10/30 = 0,33
25 April 2006	7.30	8.00	30 menit	<i>iiiiiiii</i> = 10	10/30 = 0,33
29 April 2006	8.00	8.30	30 menit	<i>iiiiiiii iiiiii</i> = 18	18/30 = 0,6

Dipetakan untuk pembuatan grafik A-B-A (Rate dihitung dengan persepuluhan) menjadi:

<u>SESSI</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>	<u>15</u>	<u>16</u>
<u>I</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>7</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>6</u>
<u>II</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>6</u>	<u>1</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>6</u>

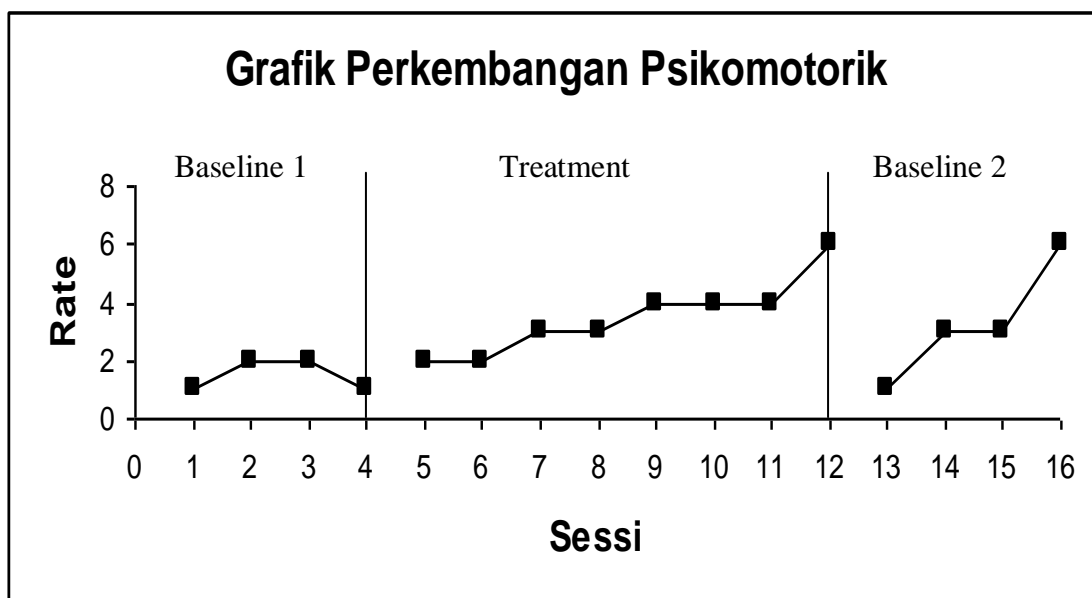
Analisis Grafik A-B-A dan Perhitungan Trend Stability

Grafik A - B - A



Keterangan :

Aspek Kognisi menuliskan angka-angka 1 sampai 10



Perhitungan Analisis Data Hasil Baseline-1, Treatment dan Baseline-2

Subjek “x”

I. Aspek Kognitif

1. Trend stability

a. Baseline –1:

- Nilai tertinggi X kriteria : $2 \times 0,15 = 0,3$
- Mean level: $7:4 = 1,7$
- Batas atas : $1,7 + 0,3 = 2$
- Batas bawah: $1,7 - 0,3 = 1,4$

Trend stability : $0:4 = 0\%$ (Variable)

b. Treatment

- Nilai tertinggi X kriteria : $7 \times 0,15 = 1,05$.
- Mean Level : $29 : 8 = 3,625$
- Batas atas : $3,625 + 1,05 = 4,675$
- Batas bawah: $3,625 - 1,05 = 2,575$

Trend stability : $4 : 8 = 50\%$ (Variable)

d. Baseline-2

- Nilai tertinggi X kriteria: $6 \times 0,15 = 0,9$
- Mean level : $12 : 4 = 3$
- Batas atas : $3 + 0,9 = 3,9$
- Batas bawah: $3 - 0,45 = 2,1$

Trend stability: $4 : 4 = 100\%$ (Constant)

2. Level stability and Range

A-1	B	A-2
Variabel	Variabel	Variabel
1 – 2	2 – 7	1 – 6

3. Level Change

A-1	B	A-2
2 – 2	7 – 2	6 – 1
(0)	(+5)	(+5)

$$3. \frac{\text{Change in Level}}{1 - 2} = \frac{\quad}{\quad}$$

(-1)

4. Aspek Psikomotorik

1. Trend Stability

a. Baseline - 1

- Nilai Tertinggi X Kriteria : $2 \times 0,15 = 0,30$
 - Mean Level : $6 : 4 = 1,5$
 - Batas atas : $1,5 + 0,3 = 1,8$
 - Batas bawah: $1,5 - 0,3 = 1,2$
- Trend stability : $0 : 4 = 0 \% \text{ (Variable)}$

b. Treatment

- Nilai tertinggi X kriteria : $6 \times 0,15 = 0,9$
 - Mean Level : $24 : 8 = 3$
 - Batas atas : $3 + 0,9 = 3,9$
 - Batas bawah: $3 - 0,9 = 2,1$
- Trend Stability : $3 : 8 = 37,5 \% \text{ (Variable)}$

c. Baseline-2

- Nilai tertinggi X kriteria: $6 \times 0,15 = 0,9$
 - Mean Level : $13 : 4 = 3,25$
 - Batas atas : $3,25 + 0,9 = 4,15$
 - Batas bawah: $3,25 - 0,9 = 2,35$
- Trend Stability : $4 : 4 = 100 \% \text{ (Constant)}$

2. Level stability and Range:

A-1	B	A-2
Variabel	Variabel	Variabel
1 - 2	2 - 6	1-6

3. Level Change:


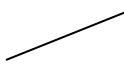



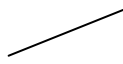
A-1	B	A-2
2 - 1	6 - 2	6 - 1
<hr style="width: 50%; margin: 0 auto;"/>	<hr style="width: 50%; margin: 0 auto;"/>	<hr style="width: 50%; margin: 0 auto;"/>
(+1)	(+4)	(+5)

4. Change in Level :


$$\frac{1 - 2}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

(-1)


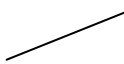



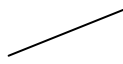
Tabel 4.7
Within Condition Analysis Format
(Format Hasil Analisis Data untuk Baseline-1, Treatment dan Baseline-2)
Aspek Kognitif

Kode Nama	“x”		
Condition (in sequence)	A-1	B	A-2
1. Condition Length	4	8	4
2. Estimate of Trend Direct			
3. Trend Stability	Variable	Variable	Constant
4. Data Path Within Trend			
5. Level Stability and Range	Variable 1-2	Variable 2-7	Constant 1-6
6. Level Change	2-2 (0)	7-2 (+5)	6-1 (+5)


Tabel 4.8
Between Adjacent Analysis Format
(Format Hasil Analisis Data untuk Baseline-1, Treatment, dan Baseline-2)
Aspek Kognitif

Kode Nama	“ x “	
Condition Comparisons	A-1	A-2
1. Number of Variable Change	2	
2. Change in Trend Direction & Effect		
3. Change in Trend stability	Positif	
4. Change in Level	Variable to Variable and Variable to Constant	
5. Level Change	1-2 (-1)	7-1 (+5)
6. Percentage of Overlap	-	

Tabel 4.9
Within Condition Analysis Format
(Format Hasil Analisis Data untuk Baseline-1, Treatment dan Baseline-2)
Aspek Psikomotor

Kode Nama	“x”		
Condition (in sequence)	A-1	B	A-2
1. Condition Length	4	8	4
2. Estimate of Trend Direct			
3. Trend Stability	Variable	Variable	Constant
4. Data Path Within Trend			
5. Level Stability and Range	Variable 1-2	Variable 2-6	Constant 1-6
6. Level Change	2-1 (+1)	6-2 (+4)	6-1 (+5)

Tabel 4.10
Between Adjacent Analysis Format
(Format Hasil Analisis Data untuk Baseline-1, Treatment, dan Baseline-2)
Aspek Psikomotorik

Kode Nama	“ x “	
Condition Comparisons	A-1	A-2
1. Number of Variable Change	2	
2. Change in Trend Direction & Effect		
3. Change in Trend stability	Positif	
4. Change in Level	Variable to variable and Variable to Constant	
5. Level Change	1-2 (-1)	6-1 (+5)
6. Percentage of Overlap	-	

Kesimpulan dari kegiatan pembelajaran:

1. Pembelajaran dengan mengaplikasikan Gerak Irama bagi siswa dengan hendaya perkembangan ternyata hasilnya sangat positif. Diartikan positif adalah terjadi perkembangan signifikan pada aspek kognitif dan psikomotorik. Data analisis terhadap trend stability dan perbandingan Pre dan Post Test, menunjukkan data:
 - (1) untuk aspek Kognitif maupun psikomotorik, perbedaan antara Baseline-2 (setelah pembelajaran dengan intervensi Gerak Irama) dan Baseline-1 (sebelum dilakukan pembelajaran dengan intervensi Gerak Irama) menunjukkan perkembangan dari 0 % (Variable) ke 100% (Constant);
 - (2) terjadi peningkatan pada hasil post test dibandingkan dengan hasil pre test baik pada instrumen PAC (aspek kognitif), maupun GPI (aspek Psikomotor) dapat dilihat pada Tabel 4.5 (PAC) dan Tabel 4.6 (GPI).
2. Peranan asesment dari sisi aspek kognitif dan psikomotor sangat membantu dalam penyusunan Rencana Pembelajaran yang mengaplikasikan Gerak Irama, karena intervensi berupa pola-gerak berdasarkan atas temuan “keberadaan” siswa bersangkutan, sehingga dapat dipakai sebagai informasi penting bagi acuan suatu program untuk anak dengan hendaya perkembangan fungsional.
3. Evaluasi selama proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan pencatatan behavior target yang kemunculannya pada kurun waktu tertentu, sangat membantu dalam penyusunan grafik A-B-A desain. Analisis terhadap grafik A-B-A merupakan bentuk penghitungan stabilitas perkembangan dari suatu sasaran perilaku (behavior target). Stabilitas perkembangan merupakan indikator utama tentang maju atau tidaknya pembelajaran (secara objektif) yang diterapkan kepada siswa dengan hendaya perkembangan fungsional, sehingga guru kelas dan mitra-kerja (sebagai observer) dapat mengambil keputusan secara objektif melalui data empirik tentang berhasil atau tidaknya suatu program.
4. Kegiatan refleksi sangat membantu sekali dalam pengambilan keputusan tentang berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran yang mengaplikasikan gerak-irama. Jadi Refleksi sangat penting dan dianjurkan untuk dilakukan.

C. RANGKUMAN

1. Anak-anak dengan hendaya perkembangan (dikenal dengan nama “Tunagrahita”) diambil dari kata-kata: *Children with developmental impairment*. Kata *impairment* diartikan sebagai *hendaya* atau *penurunan kemampuan atau berkurangnya kemampuan dalam segi kekuatan, nilai, kualitas, dan kuantitas* (American Heritage Dictionary, 1982:644; Maslim, R., 2000:119). Hendaya perkembangan mengacu kepada suatu kondisi tertentu berkaitan dengan masalah pada kasus-kasus yang berbeda. Kasus-kasus disebabkan oleh adanya kemunduran fungsi otak sejak masa

kanak-kanak usia dini (Alloy, et al., 2005:480; Ashman & Elkins, 1994:458; Greenspans dalam Smith, et al., 2002:60; dan Jacobson & Mulick, 1996 dalam Smith, et al., 2002:61).

2. Menurut Parsons (dalam Cohen & Manion, 1994:118) anak dengan hendaya perkembangan termasuk ke dalam *Low achievers* yang memerlukan pembelajaran secara individu karena mereka mengalami kesulitan dalam aspek: sensorimotor, kreativitas, interaksi sosial, dan berbahasa. Tingkat pencapaian belajar model Parsons terdiri atas tiga komponen, yaitu: *High achievers*, *Average achievers*, dan *Low achievers*.
3. Beberapa anak dengan hendaya perkembangan fungsional mempunyai hendaya penyerta seperti: autism, hyperactive, kesulitan belajar, lamban belajar, emotional disturb, kesulitan berbicara dan bahasa, kesulitan sensori (khususnya dalam hendaya visual), suka kejang-kejang, kelainan perilaku, dan emosional (Smith, et al., 2002:265). Oleh sebab itu maka pola pembelajaran individual hendaknya dibuat dengan memasukkan intervensi khusus melalui pola-gerak yang tertuju pada sasaran perilaku. Sasaran perilaku merupakan tujuan pembelajaran yang ditetapkan untuk dicapai saat penyusunan program, baik sebagai sasaran antara dalam semester maupun sasaran utama pada akhir tahun.
4. Dari beberapa penelitian di beberapa SLB-C daerah Kota dan Kabupaten wilayah Bandung ditemukan temuan bahwa anak dengan hendaya perkembangan fungsional masih belum mencapai target efektivitas optimal pendidikan sesuai dengan kurikulum (yang telah ditentukan sebesar 75 %), karena hasil penelitian menunjukkan perolehan

angka reratanya berkisar: 41,7 % (1998), 66,5 % (2001), 64 % (2002), dan 59,7 % (2004) (Delphie, B.: 1998, 2001, 2002 dan 2004)

5. Berdasarkan definisi AAMR (Luckasson, 1992) tentang anak dengan hendaya perkembangan fungsional yang berbunyi: “Anak dengan hendaya perkembangan mengacu kepada adanya keterbatasan dalam perkembangan fungsional. Hal ini menunjukkan adanya signifikansi karakteristik fungsi intelektual yang berada di bawah normal, bersamaan dengan kemunculan dua atau lebih ketidaksesuaian dalam aspek keterampilan penyesuaian diri meliputi: komunikasi, bina-diri, kehidupan di rumah, keterampilan sosial, penggunaan fasilitas lingkungan, mengatur diri, kesehatan dan keselamatan diri, keberfungsian akademik, mengatur waktu luang, dan bekerja. Keadaan seperti itu secara nyata berlangsung sebelum usia 18 tahun”. Maka implikasi dari definisi tersebut, prosedur pemberian layanan terhadap anak dengan hendaya perkembangan terdapat tiga langkah kegiatan: mendiagnosis, mengklasifikasi, dan mengidentifikasi.
6. Menurut Patton (1986:84), anak dengan hendaya perkembangan mempunyai pola perkembangan perilaku yang tidak sesuai dengan kemampuan potensialnya. Selain itu mereka berkecenderungan sangat tinggi untuk melakukan tindakan yang salah (lihat juga: Hallahan & Kauffman, 1986:64; dan Smith, et al., 2002:243).
7. Pendekatan pembelajaran yang mengaplikasikan Gerak Irama terhadap anak dengan hendaya perkembangan dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut.
 - a. Psikososial, intervensi fisik, dan pemberian tugas-tugas kegiatan yang tidak menyimpang dengan keterampilan-keterampilan fungsional yang ada dalam kurikulum (Smith, et al., 2002:216).

- b. Menggunakan metoda perilaku kognitif dengan fokus pada upaya peningkatan memori karena mereka umumnya mempunyai defisit atensi (Ashman & Elkins, 1994:461).
- c. Menerapkan model program pembelajaran secara alami guna meningkatkan kompetensi siswa (Smith, et al., 2002:265).
- d. Pendekatan yang lebih komprehensif dapat diterapkan pada anak dengan hendaya perkembangan yang mempunyai hendaya penyerta (Smith, et al., 2002:265).

D. DAFTAR RUJUKAN (BAB IV)

- Alloy, L., B., Riskino, J.,H., Manos, M., J., (2005). *Abnormal Psychology*. Boston, New York: The McGraw-Hill Companies Inc.
- Ashman, A & Elkins, J., (1994). *Educating Children with Special Needs*. New York: Prentice Hall.
- Berube, M.,S., Neely, D.J., DeVinne, P.B. (1982). *The American Heritage Dictionary*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Cohen,L. & Manion, L., (1994). *Research Methods in Education*. London: Routledge.
- Delphie, B. (2004).Bimbingan Perkembangan Perilaku Adaptif Siswa Tunagrahita Dengan Memanfaatkan Permainan Terapeutik dalam Pembelajaran. Disertasi pada PPs. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Tidak diterbitkan.
- _____ (2005). *Bimbingan Perilaku Adaptif*. Malang: Elang Mas
- _____ (2005). *Program Pembelajaran Individual Berbasis Gerak Irama*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- _____ (2005). *Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non-Adaptif*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy
- _____ (2002). *Model Pengembangan Kemampuan Guru SLB-C (Sekolah Luar Biasa Tunagrahita) dalam Melakukan Assessment di Wilayah Bandung*. Laporan Penelitian Dosen Muda. Bandung Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

- Delphie, B. (2002). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Perilaku Adaptif Siswa Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita*. Laporan Hibah Penelitian dalam Rangka Implementasi Program DUE Like UPI Tahun 2002/ 2003.
- Hallahan, D.P. & Kauffman, J.M. (1991 dan 1986). *Exceptional Children, Introduction to Special Education*. Fifth Edition Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice Hal Inc.
- Kauffman, J.M., & Hallahan, D.P. (2005). *Special Education: What It is and Why We Need It*. Boston: Allyn and Bacon.
- Maslim, R. (2000). *Diagnosis Gangguan Jiwa: Rujukan Ringkas dari PPDGJI – III*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Patton, J.R., and Smith, M.,B. (1986). *Mental Retardation*. Second Edition. Columbus, Ohio: Charles E. Merrill Publishing Company, A bell & Howell Company.
- Reynolds, C.D. & Mann, L.(1987). *Encyclopedia of Special Education: A Reference for the Educational of Handicapped and Other Exceptional Children and Adults.V2*.New York: A Willey-Interscience Publication.
- Smith, M.,B., Ittenbach, R.F. & Patton, J.R. (2002).*Mental Retardation*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Schloss, P,J, (1984). *Social Development of Handicapped Children and Adolescents*. Rockville, Maryland: An Aspen Publication.
- Semiawan, C.R. (1999). *Pendidfikan Tinggi: Peningkatan Kemampuan Manusia Sepanjang Hayat Seoptimal Mungkin*. Jakarta: Penerbit PT Grasindo.

LAMPIRAN INSTRUMEN

Lampiran I.

PETUNJUK PEMAKAIAAN ASESMEN GPI (*Geddes Psychomotor inventory*)

Evaluasi tentang tingkat kemampuan gerak atau psikomotor seorang anak hendaknya disesuaikan dengan usia mental (*mental age*), apabila layanan yang akan diberikan kepadanya bersifat individu, dikenal dengan *individualize educational program*. GPI dapat dipergunakan sebagai instrumen atau alat asesmen untuk *pretest* dan *posttest*, dalam suatu layanan kegiatan yang lebih banyak mempergunakan kekuatan otot-otot dan kelenturan persendian. Misalnya, berolahraga, kegiatan ekstra kurikuler pramuka, sampai kegiatan di luar sekolah dalam lapangan terbuka (*outbond activity*). Olehkarenanya, GPI terdiri atas beberapa profil sesuai dengan tingkat usia anak.

Profil GPI terdiri atas lima bagian seperti berikut.

1. Profil GPI I, untuk kelompok umur bayi, di awali dari periode neonatal hingga umur 2 tahun.
2. Profil GPI II, untuk kelompok umur balita hingga kanak-kanak sekitar 2 hingga 6 tahun.
3. Profil GPI III, atau disebut dengan *Primary Level*, untuk umur 6 hingga 9 tahun
4. Profil GPI IV, atau disebut dengan *Intermediate Level*, untuk umur 9 hingga 13 tahun
5. Profil GPI V, atau disebut dengan *Young Adult Level*, untuk umur 12 hingga 17 tahun.

Saat menerapkan instrumen GPI hendaknya disertakan pula bentuk-bentuk instrumen lain secara bersamaan. Instrumen tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Daftar cek Evaluasi Kegiatan Kehidupan Sehari-hari (ADL), terdiri atas Profil FA nomer 1 hingga nomer 9.
2. Daftar cek Evaluasi Kegiatan sehari-hari Menata rumah, terdiri atas profil FB nomer 1 hingga nomer 6.
3. Daftar cek Kemampuan Persepsi Motorik Halus (*Fine-motor*), terdiri atas Profil FC 5 tahun.
4. Daftar cek Kemampuan Persepsi Motorik Kasar (*Gross-motor*), terdiri atas Profil FD:5,6 dan 7.
5. Daftar cek Kemampuan Persepsi Gerak (*Perceptual Motor Skills*), terdiri atas Profil FE dengan urutan dari A hingga Q.

Untuk jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1 Penggunaan asesmen GPI di halaman berikutnya.

Tabel 1.
Perangkat Penggunaan asesmen GPI

No. Urut	Jenis Alat dan Kode	Dipergunakan Untuk Umur
01	Geddes Psychomotor Inventory: <i>Profil GPI I</i> <i>Profil GPI II</i> <i>Profil GPI III</i> <i>Profil GPI IV</i> <i>Profil GPI V</i>	0 – 2 tahun. 2 – 6 tahun 6 – 9 tahun 9 – 13 tahun 13 – 17 tahun.
02	Fine Motor (Profil FC.5)	5 tahun
03	Gross Motor (Profil FD. 5 s/d 7)	5 -7 tahun.
04	Perceptual Motor Skills (Profil FE. As/d Q)	Untuk semua umur.
05	Activity Daily Living Skills (ADL), terdiri atas: a). FA.1 (Gerak pindah) b). FA.2 (Keseimbangan) c). FA.3 (Analisa diri) d). FA.4 (Cara makan) e). FA.5 (Berpakaian) f). FA.6 (Kesehatan diri) g). FA.7 (Komunikasi) h). FA.8 (Kerja-tangan) i). FA.9 (Kombinasi-kerja) J). FB.1 (Membersihkan) k). FB.2 (Menyiapkan makan) l). FB.3 (Melayani makan) m). FB.4 (Mencuci) n). FB.5 (Menjahit) o). FB.6 (Kerja di rumah)	5 – 9 tahun 5 – 9 tahun 5 – 17 tahun 5 – 9 tahun 5 – 13 tahun 5 – 17 tahun 5 – 17 tahun. 13 – 17 tahun. 13 – 17 tahun 13 – 17 tahun. -- idem -- -- idem -- -- idem -- -- idem -- -- idem --

Berdasarkan atas Tabel 1. tersebut di atas, seorang anak dapat diberikan perangkat instrumen asesmen sesuai dengan tingkat umur yang dimilikinya. Sebagai contoh dapat dilihat perangkat pasangan instrumen sebagai berikut.

- (1) Jika anak berumur antara 2 hingga 5 tahun, daftar cek yang dipakai adalah:
- *GPI Profil I dan II*
 - *Gross motor (FD. 5)*
 - *Fine motor (FC. 5)*

- *Persepsi Gerak (FE)*

(2) Jika anak berumur antara 5 hingga 9 tahun, maka dipergunakan:

- *GPI Profil II dan III*
- *Gross Motor (FD. 5 dan 7)*
- *Persepsi Gerak (FE)*
- *ADL: FA.1 hingga FA.7*

(3) Jika anak berumur 9 hingga 17 tahun, dipergunakan instrumen:

- *GPI Profil IV dan V*
- *Persepsi Gerak (FE)*
- *ADL dari FA.1 Hingga FB.6 (perlu diseleksi yang dianggap mewakili)*

(4) Yang dimaksud dengan Umur Mental atau Mental Age (MA) dapat dihitung apabila umur kronologis (CA) dan nilai skor IQ diketahui. Umur mental dihitung dengan cara: CA dikalikan dengan skor IQ, dibagi dengan 100.

Umur Mental sebaiknya diberlakukan sebagai bahan pemilihan daftar cek GPI dan pasangannya. Umur Mental khususnya sangat cocok bila diterapkan bagi anak-anak yang mempunyai hambatan perkembangan fungsional (seperti: sensorimotor, kreativitas, interaksi sosial, dan berbahasa secara konseptual). Misalnya: anak autistik, anak hiperaktif, anak lamban belajar, anak berkesulitan belajar dan anak tunagrahita.

Contoh penghitungan Umur Mental:

Jika anak berusia 10 tahun (CA), dengan nilai skor IQ sebesar 70, maka umur mental dihitung: Umur mental dikalikan dengan skor IQ dibagi 100 atau 10×70 dibagi 100 = 7. Ini berarti bahwa anak yang bersangkutan berumur mental 7 tahun. Selanjutnya dapat diterapkan instrumen asesmen sebagai berikut:

- (1) *GPI Profil III,*
- (2) *Gross Motor (FD.7),*
- (3) *Persepsi Kemampuan Gerak (Profil FE),*
- (4) *Dan ADL (Profil FA.1 s/d 5.)*

Secara sistematis pasangan perangkat instrumen asesmen sesuai dengan umur anak dapat dilihat pada Tabel. 2 di halaman berikutnya.

Tabel. 2.
PERANGKAT INSTRUMEN ASESMEN SESUAI DENGAN UMUR MENTAL
(POLA GEDDES PSYCHOMOTOR INVENTORY)

No.	Usia	JENIS INSTRUMEN				
		G P I	Fine Motor (FC)	Gross Motor (FD)	Perceptual Motor Skills (FE)	A D L
1.	3 tahun (play group)	Profil. II	--	No. 77 s/d 86	FE. A s/d Q	--
2.	4 tahun (kindergarden)	Profil. II	--	No. 87 s/d 95.	FE. A s/d Q	--
3.	5 tahun (kindergarden)	Profil.II	FC 5.	No. 96 s/d 100.	FE. A s/d Q	FA. 1 s/d FA. 7.
4.	6 tahun (SD kls. 1)	Profil. III	--	No. 101 s/d 105.	FE. A s/d Q	FA. 1 s/d FA. 7.
5.	7 tahun (SD kls. 2)	Profil. III/IV/V.	--	No. 106 s/d 107.	FE. A s/d Q.	FA. 1 s/d FA. 7
6.	8 tahun (SD kls 3)	Profil. III/IV/V	--	--	FE. A s/d Q.	FA. 1 s/d FA. 7
7.	9 tahun (SD kls 4)	Profil. V	--	--	FE. A s/d Q.	FA. 1 s/d FA. 7.
8.	10 tahun (SD kls 5)	Profil. V	--	--	FE. A s/d Q.	FA. 3 / 5 / 6 / 7 / 8.
9.	11 tahun (SD kls.6)	Profil. V	--	--	FE. A s/d Q.	FA. 3 / 5 / 6 / 7.
10.	12 tahun (SLTP kls.1)	Profil. V	--	--	FE. A s/d Q	FA. 3 / 5 / 6 / 7.
11.	13 tahun (SLTP kls 2)	Profil. V	--	--	FE. A s/d Q	FA. 8 / 9 & FB. 1 s/d 6.
12.	14 tahun (SLTP kls. 3)	Profil. V	--	--	FE. A s/d Q	FA. 3/ 6/ 7/ 8 & FB. 1 s/d 6.
13.	15 tahun (SLTA kls 1)	Profil. V	--	--	FE. A s/d Q	FA. 3/ 6/ 7/ 8 & FB. 1 s/d 6.
14.	16 tahun (SLTA kls.2)	Profil. V	--	--	FE. A s/d Q.	FA. 3/ 6/ 7/ 8 & FB. 1 s/d 6.
15.	17 tahun (SLTA kls. 3)	Profil. V	--	--	FE. A s/d Q.	FA. 3/ 6/ 7/ 8 & FB. 1 s/d 6.

BIODATA ANAK

<p>1. Nama anak :</p> <p>.....</p> <p>2. Jenis Kelamin : L / W *)</p> <p>3. Tempat/ Tgl. Lahir (CA):</p> <p>.....</p> <p>4. Skor IQ:</p> <p>5. Umur Mental (MA):</p> <p>6. Nama Ayah dan Ibu :</p> <p>.....</p> <p>7. Alamat Rumah:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Telpon:</p> <p>*) <i>Coret yang tidak diperlukan</i></p>	<p>Nama Sekolah:</p> <p>.....</p> <p>Alamat Sekolah:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Telpon:</p> <p>Duduk di Kelas:.....</p> <p>Nama Guru Kelas:</p> <p>.....</p> <p>Tanggal Pencatatan awal:</p> <p>.....</p>
---	--

PROFIL GPI UNTUK UMUR NEONATAL HINGGA DUA TAHUN

Cara Pengisian Jawaban

Berilah tanda checklist (V) pada:

Angka 4 (Empat) bila anak melakukan sendiri

Angka 3 (Tiga) bila anak melakukan dengan sedikit pertolongan

Angka 2 (Dua) bila anak melakukan dengan pertolongan sepenuhnya

Angka 1 (Satu) bila anak melakukan dengan pertolongan sepenuhnya

Angka 0 (Nol) bila anak tidak dapat melakukan.

No.	TINGKAT PENGUASAAN	4	3	2	1	0
A. Penguasaan Keseimbangan dan Bentuk Tubuh						
A. 1	Menegakkan kepala					
A. 2	Berguling					
A. 3	Duduk					
A. 4	Berdiri					
B. Gerak Dasar dan Lokomotor						
B. 5	Merangkak					
B. 6	Bergerak perlahan-lahan					
B. 7	Berjalan					
B. 8	Lari					
B. 9	Memanjat					
B. 10	Menggerakkan anggota tubuh					
B. 11	Melompat					
C. Memanipulasi Gerakan						
C. 12	Menggenggam dan melepaskan					
C. 13	Membangun bentuk					
C. 14	Menggambar dan menulis					
C. 15	Memasukkan benda ke kotak					
C. 16	Berpindah tempat					
D. Penguasaan Bola atau benda Sejenis						
D. 17	Melempar					
Jumlah Masing-masing Skor:						

$$\Sigma = \boxed{}$$

$$X = \boxed{}$$

PROFIL GPI PRIMARY LEVEL UMUR 6 HINGGA 9 TAHUN

Cara Pengisian jawaban

Berilah tanda checklist (V) pada:

Angka 4 jika anak dapat melakukan sendiri

Angka 3 jika anak dapat melakukan dengan sedikit pertolongan

Angka 2 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan seperlunya

Angka 1 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan sepenuhnya

Angka 0 jika anak tidak dapat melakukan sama sekali.

$$\Sigma = \boxed{} \quad X = \boxed{}$$

No.	TINGKAT PENGUASAAN	4	3	2	1	0
A. Gerak Dasar dan Daya Gerak :						
A.1	Berjalan					
A.2	Berlari					
A.3	Memanjat					
A.4	Mekanisme gerak tubuh					
A.5	Melompat					
A.6	Meloncat-loncat					
A.7	Lari mencongklak					
A.8	Melangkah dilanjutkan dengan meloncat.					
B. Penguasaan Diri:						
B.9	Mampu melakukan orientasi ruang					
B.10	Bergerak ke arah yang sejajar dengan objek lain					
B.11	Bergerak lurus ke depan					
B.12	Mengetahui fungsi dan gerak tubuh					
B.13	Mengetahui garis tengah tubuh					
B.14	Mengenali bagian tubuh sendiri					
C. Kemampuan Persepsi:						
C.15	Merespon terhadap persepsi dengar					
C.16	Merespon terhadap persepsi pandang					
C.17	Merespon terhadap persepsi rabaan					
D. Koordinasi Gerak Mata:						
D.18	Dengan tangan					
D.19	Saat memandang					
D.20	Dengan kaki					
E. Memanipulasi Gerak:						
E.21	Menulis dan menggambar					
E.22	Melakukan gerakan dengan berbagai cara terhadap benda					
F. Menguasai Alat:						
F.23	Bersepeda					
F.24	Bergerak sepanjang garis sejajar					
G. Penguasaan terhadap bola / benda sejenis:						
G.25	Melempar					
G.26	Menangkap					
G.27	Menendang					
G.28	Memukul					
Jumlah Masing-masing Skor:						

PROFIL GPI UNTUK INTERMEDIATE LEVEL UMUR 9 HINGGA 13 TAHUN

Cara Pengisian Jawaban

Berilah tanda checklis (V) pada:

- Angka 4 jika anak dapat melakukan sendiri
 Angka 3 jika anak dapat melakukan dengan sedikit pertolongan
 Angka 2 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan seperlunya
 Angka 1 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan sepenuhnya
 Angka 0 jika anak tidak dapat melakukan sama sekali

No.	TINGKAT PENGUASAAN	4	3	2	1	0
A. Gerak Dasar dan Daya Gerak:						
A.1	Berlari					
A.2	Memanjat					
A.3	Melompat					
A.4	Mengontrol gerak tubuh					
B. Penguasaan Alat:						
B.5	Melakukan gerakan pada "Palang Sejajar"					
B.6	Bergerak melompati "Peti Lompat"					
C. Kemampuan Gerak dalam Air:						
C.7	Mengambang di permukaan kolam					
C.8	Mengapung di air					
C.9	Meluncur dalam air					
C.10	Melakukan gerak tangan dan kaki di dalam air					
C.11	Berenang dalam salah satu gaya					
D. Penguasaan terhadap Bola / Benda-benda sejenis:						
D.12	Melempar					
D.13	Menangkap					
D.14	Menendang					
D.15	Memukul dengan alat pukul					
Jumlah Masing-Masing Skor :						

$$\Sigma = \boxed{}$$

$$X = \boxed{}$$

**PROFIL GPI UNTUK YOUNG ADULT LEVEL
UMUR 13 HINGGA 17 TAHUN**

Untuk Pengisian Jawaban

Berilah tanda checklist (v) pada:

Angka 4 jika anak dapat melakukan sendiri

Angka 3 jika anak dapat melakukan dengan sedikit pertolongan

Angka 2 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan seperlunya

Angka 1 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan sepenuhnya

Angka 0 jika anak tidak dapat melakukan sama sekali.

No.	TINGKAT PENGUASAAN	4	3	2	1	0
A. Gerak Dasar dan Daya Gerak:						
A.1	Berlari					
A.2	Melompat					
B. Kemampuan di Dalam Air:						
B.3	Berenang dengan salah satu gaya					
B.4	Meloncat dari papan loncat					
B.5	Akrobatik di air					
C. Penguasaan terhadap Bola / Benda Sejenis:						
C.6	Melempar					
C.7	Menangkap					
C.8	Menendang					
C.9	Memukul dengan alat pukul					
Jumlah Masing-masing Skor :						

$$\Sigma = \square$$

$$X = \square$$

ADL (ACTIVITY DAILY LIVING SKILLS ATAU KEMAMPUAN HIDUP SEHARI-HARI)

Petunjuk Pengisian pada Kolom Angka

Berilah tanda checklist (V) pada:

Angka 4 jika anak dapat melakukan sendiri

Angka 3 jika anak dapat melakukan dengan sedikit pertolongan.

Angka 2 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan seperlunya

Angka 1 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan sepenuhnya

Angka 0 jika anak tidak dapat melakukan sama sekali.

No.	JENIS KEMAMPUAN:	4	3	2	1	0
<i>FA.1 - Gerak Pindah:</i>						
FA.1:1	Mandi					
FA.1:2	Ke kamar kecil (WC)					
FA.1:3	Duduk di kursi					
FA.1:4	Dari tempat tidur ke tempat duduk (kursi)					
FA.1:5	Bergerak menuju objek					
FA.1:6	Mengatur letak kursi					
FA.1:7	Naik / turun kendaraan					
<i>FA.2 – Fungsi Keseimbangan :</i>						
FA.2:1	DUDUK					
FA2: 2	BERDIRI					
FA2: 3	BERJALAN					
<i>FA.3 – Penilaian terhadap:</i>						
FA.3 :1	Reaksi sentuhan					
FA.3 :2	Peraaan sakit					
FA.3 :3	Penyesuaian suhu udara					
FA.3 :4	Suasana hati					
FA.3 :5	Daya penciuman					
FA.3 :6	Daya pendengaran					
FA.3 :7	Daya penglihatan					
FA.3 :8	Daya tangkap terhadap perintah/ suruhan					
FA.3 :9	Pemahaman terhadap ruang					
FA.3 :10	Merubah bentuk bangun (segi: tiga/ empat/ dan lingkaran)					
FA.3 :11	Fungsi gerak persendian					
FA.3 :12	Menyisir rambut					
FA.3 :13	Makan tanpa dibantu orang lain					
FA.3 :14	Mengencangkan kerah baju					
FA.3 :15	Menarik resluting pada bagian belakang celana/ rok					
FA.3 :16	Mengancingkan celana/ rok					
FA.3 :17	Mengancingkan lengan baju					
FA.3 :18	Menalikan sepatu					
FA.3 :19	Membungkukkan badan					
FA.3 :20	Penyesuaian diri terhadap lingkungan					

Lanjutan ADL

No.	JENIS KEMAMPUAN	4	3	2	1	0
FA. 4 ADL: Kemampuan Makan						
FA. 4 : 1	Menyendok nasi					
FA. 4 : 2	Memotong/ mengerat daging					
FA. 4 : 3	Makan memakai sendok					
FA. 4 : 4	Minum melalui pipa sedotan					
FA. 4 : 5	Minum melalui sedotan					
FA. 4 : 6	Minum dengan gelas					
FA. 4 : 7	Minum dengan cangkir					
FA. 4 : 8	Menuangkan air ke gelas/ cangkir dari tempatnya					
FA. 5 ADL: Berpakaian						
FA. 5 : 1	Menanggalkan celana panjang/ pendek					
FA. 5 : 2	Memaang ikat pinggang					
FA. 5 : 3	Memakai kutang/BH (Bagi Wanita)					
FA. 5 : 4	Memakai celana dalam					
FA. 5 : 5	Mengenakan rok bawah (Bagi Wanita)					
FA. 5 : 6	Memakai jas/ kemeja					
FA. 5 : 7	Memakai bando (Wanita), dasi (Laki-laki)					
FA. 5 : 8	Mengenakan stocking (Wanita), Kaos kaki (Laki-laki)					
FA. 5 : 9	Mengenakan pakaian malam					
FA. 5 : 10	Mengenakan konde atau harnet (Bagi Wanita)					
FA. 5 : 11	Mengenakan kimono atau mantel tidur					
FA. 5 : 12	Memakai jaket					
FA. 5 : 13	Mengenakan mantel/ jas hujan.					
FA. 6 ADL: Kesehatan Diri						
FA. 6 : 1	Membuang ingus					
FA. 6 : 2	Mencuci muka/ tangan					
FA. 6 : 3	Membersihkan diri setelah buang air besar					
FA. 6 : 4	Menggosok gigi					
FA. 6 : 5	Membersihkan rambut					
FA. 6 : 6	Berpatut diri atau Make-up					
FA. 6 : 7	Menggunting kuku					
FA. 6 : 8	Membersihkan kuku jari					
FA. 6 : 9	Memakai deodorant atau wewangian tubuh					
FA. 6 : 10	Menggunakan pembalut wanita (Bagi Wanita).					
FA. 7 ADL: Komunikasi						
FA. 7 : 1	Berbahasa lisan					
FA. 7 : 2	Membaca simbol khusus, misalnya untuk WC : L/W					
FA. 7 : 3	Cara memegang buku bacaan					
FA. 7 : 4	Cara membuka halaman buku					
FA. 7 : 5	Menulis surat atau lamaran kerja					
FA. 7 : 6	Menggunakan telephon					
FA. 7 : 7	Mengetik.					

Lanjutan ADL

No.	JENI KEMAMPUAN	4	3	2	1	0
FA. 8 ADL: Pekerjaan yang Berkaitan dengan Tangan						
FA. 8 : 1	Cara memegang uang					
FA. 8 : 2	Memegang surat					
FA. 8 : 3	Menggunakan gunting					
FA. 8 : 4	Membuka botol/ stoples/ atau benda lain sejenis					
FA. 8 : 5	Membungkus kado/ bingkisan hadiah					
FA. 8 : 6	Menjahit kancing/ lobang kancing					
FA. 8 : 7	Menyemir sepatu					
FA. 8 : 8	Meruncingkan pensil					
FA. 8 : 9	Menutup dan membuka surat.					
FA. 9 ADL: Kegiatan Kerja Secara Ganda						
FA. 9 : 1	Membuka/ menutup emari es					
FA. 9 : 2	Membuka/ menutup pintu					
FA. 9 : 3	Memindahkan/ menyimpan barang					
FA. 9 : 4	Menjinjing barang					
FA. 9 : 5	Mengambil barang dari lantai					
FA. 9 : 6	Melepaskan/ memaang bola lmapu (bohlam)					
FA. 9 : 7	Membuat pasak / ikatan dari tali					

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI ADL

No. Urut	JENIS KEGIATAN ADL	Jumlah (Σ)	Re-rata (X)
1.	FA. 1 : Gerak Pindah		
2.	FA. 2 : Fungsi Keseimbangan		
3.	FA. 3 : Penilaian terhadap Kegiatan		
4.	FA. 4 : ADL Kemampuan Makan		
5.	FA. 5 : ADL Berpakaian		
6.	FA. 6 : ADL Kesehatan Diri		
7.	FA. 7 : ADL Komunikasi		
8.	FA. 8 : ADL Pekerjaan yang Berkaitan dengan Tangan		
9.	FA. 9 : ADL Kegiatan Kerja Secara Gand		
	Jumlah Seluruh FA. 1 s/d. 9:		

KEMAMPUAN PERSEPSI MOTORIK HALUS (FINE MOTOR)

Petunjuk Pengisian pada Kolom Berangka

Berilah Tanda Checklist (V) pada Kolom Berangka Sebagai Berikut:

Angka 4 jika anak dapat melakukan sendiri

Angka 3 jika anak melakukannya dengan sedikit pertolongan

Angka 2 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan seperlunya

Angka 1 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan secara penuh

Angka 0 jika anak **tidak dapat** melakukan.

No.	JENIS KEMAMPUAN	4	3	2	1	0
59	Menyalin bentuk empat persegi panjang					
60	Menyalin bentuk segitiga					
61	Menuliskan beberapa huruf					
62	Menggambarkan : tubuh, tangan, kaki orang secara lengkap					
63	Melipat kertas ke arah miring setelah diberi contoh					
64	Meniru membuat untaian manik-manik					
65	Menggunting sepanjang garis bentuk gambar tertentu					
66	Memberi warna pada suatu bidang seluas satu inchi					
	Jumlah Masing-Masing Skor:					
	Re-ratanya:					

$$\Sigma = \boxed{}$$

$$X = \boxed{}$$

KEMAMPUAN PERSEPSI MOTORIK KASAR (GROSS MOTOR)

Cara Pengisian pada Kolom Berangka

Berikan Tanda Checklist (V) pada Kolom Angka Sebagai Berikut:

- Angka 4 jika anak **dapat** melakukan sendiri
 Angka 3 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan sedikit
 Angka 2 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan seperlunya
 Angka 1 jika anak dapat melakukan dengan pertolongan sepenuhnya
 Angka 0 jika anak **tidak dapat** melakukan

No.	JENIS KEMAMPUAN	4	3	2	1	0
FD. 5 Tahun						
FD. 5 : 96	Menuruni anak tangga secara bolak-balik tanpa bantuan					
FD.5 : 97	Berdiri selama 8 detik dengan bertumpu pada salah satu kaki					
FD. 5 : 98	Berjingkat dengan bertumpu pada salah satu kaki					
FD. 5 : 99	Melompat dengan satu kaki: kiri/ kanan berselang seling					
FD. 5 : 100	Melempar bola sejauh 24 meter (Laki-laki), 15 Meter (Wanita)					
FD. 6 Tahun						
FD. 6 : 101	Berdiri dengan salah satu kaki, dengan mata terpejam					
FD. 6 : 102	Melempar sesuatu ke arah depan, secara sejajar-mendatar (laki-lakai). Melewati di atas kepala (wanita)					
FD 6- 103	Bersepatu roda					
FD 6- 104	Melompat-lompatmelewati tali (skipping)					
FD 6- 105	Berdiri selama 10 detik bertumpu pada satu kaki tanpa pegangan					
FD. 7 Tahun						
FD. 7 : 106	Dalam sikap tiduran: Kedua kaki diangkat, lutut menekuk bersudut 45 derajat, kedua lengan di samping tubuh, bahu terangkat ke atas, mata terpejam, selama 10 detik.					
FD. 7 : 107	Duduk di pinggir meja, tangan dikepal, kemudian mengetuk-ketuk meja dengan salah satu jari tangan (kiri/ kanan) diiringi dengan ketukan kaki (kiri/ kanan) pada lantai, secara bergantian. Dilakukan secara teratur selama 20 detik					
	Jumlah Masing-masing Skor:					
	Re-ratanya:					

$$\Sigma = \boxed{}$$

$$X = \boxed{}$$

KEMAMPUAN PERSEPSI GERAK (PERCEPTUAL MOTOR SKILLS)

Petunjuk Pengisian

Berilah Tanda Checklis (V) pada Kolom Berangka Sebagai Berikut:

Angka 4 jika anak **dapat** melakukan sendiri

Angka 3 jika anak dapat melakukan dengan bantuan secara verbal/ lisan



Angka 2 jika anak dapat melakukan dengan bantuan secara fisik

Angka 1 jika anak dapat melakukan dengan bantuan verbal dan fisik


Angka 0 jika anak **tidak dapat** melakukan.

No.	JENIS KEMAMPUAN	4	3	2	1	0
F. Penglihatan Dekat dengan Jarak 1 Meter						
A. 1	Mata mengikuti garis tegak-lurus					
A. 2	Mata mengikuti garis-sejajar					
A. 3	Mata mengikuti garis-diagonal					
A. 4	Mata mengikuti pola berbentuk bundar					
G. Penglihatan Jarak-jauh: Sejauh 3 Meter						
B. 5	Mata mengikuti garis tegak-lurus					
B. 6	Mata mengikuti garis-sejajar					
B. 7	Mata mengikuti garis-diagonal					
B. 8	Mata mengikuti pola berbentuk bundar					
B. 9	Mata ditujukan ke titik pusat-pandang					
H. Membedakan Bentuk Melalui Daya Pandang						
C. 10	Mencocokkan beberapa bentuk geometris					
C. 11	Mencocokkan beberapa bentuk suatu benda					
C. 12	Membuat bentuk angka 1					
C. 13	Membuat bentuk tanda: ...					
C. 14	Membuat bentuk : O					
C. 15	Membuat bentuk tanda: +					
C. 16	Membuat bentuk gambar □					
C. 17	Membuat bentuk gambar Δ					
I. Membedakan Bentuk Melalui Daya Pandang						
D. 18	Mampu Menyusun bentuk O yang berbeda ukuran secara tepat					
D. 19	Memahami konsep-konsep: besar dan kecil					
J. Mengetahui Perbedaan Warna						
E. 20	Dapat mencocokkan warna-warna					
E. 21	Memilih warna					
E. 22	Menyebutkan nama: jenis-warna					

Lanjutan Kemampuan Persepsi Gerak

No.	JENIS KEMAMPUAN	4	3	2	1	0
F. Koordinasi Mata – Tangan						
F. 23	Garis tegak lurus dengan titik-titik tegak 					
F. 24	Garis sejajar dengan titik-titik mendatar (.....)					
F. 25	Garis menyilang dengan titik-titik diagonal ()					
J. Kemampuan Memadukan						
G. 26	Dapat memadukan bentuk 6 potongan-potongan kecil ke dalam bentuk gambar (misalnya: Potongan-potongan gambar: “Bebek”)					
G. 27	Dapat memadukan 14 bagian menjadi kesatuan utuh (misalnya: Gambar seorang penjual susu)					
K. Menggali Benda-benda Padat Melalui Sentuhan (Stereognosis)						
H. 28	Dengan mata terpejam dapat merasakan dan menyebutkan sebuah sisi					
H. 29	Dengan mata terpejam dapat merasakan dan menyebutkan sebuah sendok					
H. 30	Dengan mata terpejam dapat merasakan dan menyebutkan sikat-gigi					
K. Pendengaran						
I. 31	Dapat membedakan suara-suara: Lemah - kuat					
I. 32	Dapat menggolongkan suara: lemah dan kuat					
I. 33	Melalui pendengaran dapat membedakan objek yang berada di depan dan di belakangnya walau dengan mata terpejam					
I. 34	Mampu menirukan bunyi (setelah mendengarkan), misalnya: Do-Re-Mi					
L. Konsep-konsep Tentang Tubuh						
J. 35	Memahami secara benar tentang nama masing-masing anggota tubuh (sambil menunjukkan anggota tubuh tersebut)					
J. 36	Memahami fungsi anggota tubuh antara bagian yang satu dengan lainnya (Misalnya, mampu membuat gambar tentang dirinya)					
J. 37	Dapat menyusun teka-teki gambar tubuh anak laki-laki/ Wanita sesuai dengan bagian-bagian tubuh.					
J. 38	Mampu memanipulasi tubuhnya melewati sebuah rintangan					
J.39	Memahami hubungan antara bagian-bagian tubuh dengan benda-benda di sekitarnya (Misalnya, meletakkan kemeja pada tubuh secara benar)					
J. 40	Dapat merasakan: sedih/ gembira, dengan cara menangis/ tertawa.					
J. 41	Kesadaran tubuh secara gerak kinestetik (dapat mengulangi gerakan tangan ke arah sisi dan menurunkannya dengan mata terpejam)					
J. 42	Kesadaran tubuh-kinestetik secara gerak halus					

Lanjutan Kemampuan Persepsi Gerak

No.	JENIS KEMAMPUAN	4	3	2	1	0
<i>K. Memahami Posisi Tempat</i>						
K. 43	Dapat mengangkat kedua tangan ke atas					
K. 44	Dapat menempatkan kedua lengan pada posisi bawah tubuh					
K. 45	Dapat meletakkan kedua lengan di depan tubuh					
K. 46	Dapat meletakkan kedua lengan di belakang tubuh					
K. 47	Dapat meletakkan kedua lengan di atas kepala					
K. 48	Dapat menaruh kedua lengan di bawah kursi					
K. 49	Dapat menaruh kedua lengan di samping tubuh					
K. 50	Dapat mengenali tangan kanan					
K. 51	Dapat mengenali tangan kiri					
<i>L. Hubungan dengan Pola Ruang</i>						
L. 52	Dapat menirukan suatu pola-bentuk dengan tiga balok					
<i>M. Daerah Penglihatan : Gerak Fine-motor</i>						
M. 53	Dapat membuat sebuah bentuk kotak secara aktif					
M.54	Dapat menggambar sebuah O dengan pensil					
M. 55	Dapat menggambar  dengan pensil					
M. 56	Dapat menggambar tanda : X					
M. 57	Dapat menggambar berbagai bentuk persegi (seperti berlian)					
M. 58	Dapat melempar bola melewati kedua lutut					
M. 59	Dapat menggelindingkan bola					
<i>N. Jumlah dan Angka-angka (pada Peg-board)</i>						
N. 60	Dapat membedakan satu dengan banyak					
N. 61	Dapat membedakan antara angka 1 dengan angka 2					
N. 62	Dapat menghitung angka sampai dengan 10					
N. 63	Dapat memahami angka hingga 30 (dengan menghitung setinggi-mungkin)					
N, 64	Memahami konsep angka 6 (dengan cara menempelkan 6 biji peg pada board)					
<i>O. Konsep Tentang Waktu</i>						
O. 65	Memahami konsep waktu: Siang dan Malam (dapat membandingkan antara gambar yang menandakan siang/ malam)					
O. 66	Mengenali gambar tentang musim: Penghujan/ Kemarau					
2P11000. Memahami Sesuatu Tentang Benda						
P. 67	Tahu nama sebuah benda melalui gambar					
P, 68	Mengenali benda, serta tahu cara menggunakannya					
P. 69	Dapat menceritakan sebuah dongeng yang baru ia dengar					

Lanjutan Kemampuan Persepsi Gerak

No.	JENIS KEMAMPUAN	4	3	2	1	0
Q. Konsep Tentang Gerak Tubuh						
Q. 70	Menirukan suatu gerak sentuhan tangan - kiri ke telinga-kanan					
Q. 71	Menirukan gerak sentuhan tangan-kanan ke telinga-kiri					
Q. 72	Menirukan gerak sentuhan tangan-kiri ke mata-kanan					
Q. 73	Menirukan gerak sentuhan tangan-kanan ke mata-kiri					
Q. 74	Menggambar garis sejajar dari arah kiri ke kanan di papan tulis, dengan menggunakan tangan yang tidak biasa digunakan					
Jumlah Keseluruhan Masing-masing Skor:						
Re-rata Skor Keseluruhan:						

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN PERSEPSI GERAK

No. & Kode	JENIS KEMAMPUAN	Jumlah (Σ)	Re-rata (X)
1. A	Penglihatan dekat dengan jarak 1 meter		
2. B	Penglihatan jarak-jauh: 3 meter		
3. C	Membedakan bentuk geometris		
4. D	Membedakan bentuk melalui daya pandang		
5. E	Mengetahui perbedaan warna		
6. F	Koordinasi: mata – tangan		
7. G	Kemampuan memadukan		
8. H	Mengenali benda-benda padat melalui sentuhan (stereognosis)		
9. I	Pendengaran		
10. J	Konsep-konsep tubuh		
11. K	Memahami posisi tempat		
12. L	Hubungan dengan pola ruang		
13. M	Daerah penglihatan: gerak fine motor		
14. N	Jumlah dan angka-angka (pada peg-board)		
15. O	Konsep waktu		
16. P	Memahami sesuatu benda		
17. Q	Konsep gerak tubuh		
Jumlah keseluruhan:			

Lampiran II

**SATUAN PELAJARAN
BERMUATAN PERMAINAN TERAPEUTIK
BAGI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS**

Mata Pelajaran/Kegiatan :

Pokok Bahasan/Tema:

Sub Pokok Bahasan/Tema:

Kelas :

Semester :

Pertemuan ke:

Karakteristik Anak : 1.

2.

3.

4.

1. Tujuan Pembelajaran /Kegiatan Umum (TPU/TIU)

.....
.....
.....

2. Tujuan Pembelajaran/Kegiatan Khusus (TPK/TIU)

.....
.....
.....
.....
.....

3. Materi Pelajaran:

.....
.....

.....

4. Kegiatan Belajar Mengajar:

1.....

.....

.....

.....

2.....

.....

.....

.....

3.....

.....

.....

.....

4.....

.....

.....

.....

5.....

.....

.....

.....

5. Alat dan Sumber Pelajaran:

a. Alat peraga/media Pelajaran:

.....

b.Sumber Pelajaran:

.....

6. Evaluasi:

(1). Prosedur Test:

(2). Jenis Test: Lisan / Tertulis / Tugas.

(3). Kriteria Penilaian:

JURNAL HARIAN

(Sebagai Observasi Sheet untuk guru pengajar)

I. KONTEKS:

(1). Hari:..... Tanggal :..... 2003

(2). Nama Sekolah :

(3). Kelas: Waktu Pembelajaran/Kegiatan:

(4). Nama Guru:

II. REKAMAN FAKTA

a. Keadaan kelas dan alat media permainan yang digunakan:

b. Pendekatan/Strategi pembelajaran yang diterapkan guru:

c. Penyampaian materi:

d. *Cara guru menyampaikan pertanyaan/re-inforcement:*

e. *Respon siswa terhadap pertanyaan/ re-inforcement:*

f. *Cara guru mengelola kegiatan dengan muatan permainan:*

g. *Cara guru memberikan bantuan (prompt) terhadap siswa:*

h. *Cara guru mengelola alur seluruh kegiatan pembelajaran:*

III. MAKNA DALAM REKAMAN FAKTA

((Dalam bagian ini dilakukan pemaknaan terhadap fakta-fakta yang teramati. Misalnya dalam kerangka pikir pengaktifan siswa dalam episode pembelajaran yang bersangkutan))

1.
2.
3.
4.
5.

IV. KETERTERAPAN

(Dalam kerangka pikir pembelajaran kelas awal-sebagai kasus, dan kerangka pikir tindakan perbaikan dalam kasus tindakan kelas berikutnya)

1.
2.
3.
4.
5.
6.

OBSERVASI SISTEMATIS

(FORMAT FIAC)

(Observasi Sheet untuk Observer terhadap Guru-Praktek)

(Observasi sistematis merupakan observasi yang mengandalkan penggunaan kategori-kategori yang relatif rinci, sehingga perekaman datanya berupa pengisian tanda cacah (tallies). Dalam pelaksanaannya, setiap 3 detik pengamat membubuhkan tanda cacah untuk kategori yang paling tepat menggambarkan situasi saat itu).

Aspek-aspek yang Diamati:	Perekaman Data (dengan Tallies):
<p><u>Teacher Talk :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghormati perasaan siswa 2. Memberikan pujian 3. Menerima gagasan siswa 4. Bertanya 5. Berceramah 6. Memberikan arahan/ perintah kegiatan 7. Memberikan kecaman 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p><u>Pupil Talk :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Bicara karena ditanya/diperintahkan ... 9. Bicara atas prakarsa sendiri 10. Keadaan senyap (dalam proses kegiatan) 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p><u>Intervensi Guru Praktek:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Permainan dipakai sebagai intervensi 12. Siswa aktif dalam kegiatan bermain 13. Siswa melakukan kerja sama ... 14. Siswa bermain sendiri 15. Siswa bermain dengan bantuan guru atau temannya..... 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Lampiran III

Play Assessment Chart
Instrumen Asesmen untuk Mengetahui:
Kemampuan & Kelemahan Fungsional Siswa
Dengan Hendaya Perkembangan
(Child With Developmental Impairment)

Petunjuk Penggunaan:

Play Assessment Chart merupakan alat assesmen yang dibuat khusus untuk digunakan oleh guru-guru pendidikan luar biasa (*special education teachers*) yang mengajar di Taman Kanak-kanak Luar Biasa atau Umum, Sekolah Luar Biasa/ Umum tingkat sekolah dasar, Sekolah Luar Biasa/ Umum tingkat SLTP, dan Lembaga Rehabilitasi Khusus. Instrumen assesmen ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan fungsional dari setiap siswa yang mempunyai hendaya perkembangan mental, emosional, sosial dan intelektual (antara lain: siswa tunagrahita, siswa lambat belajar dan sejenisnya).

Melalui stimulasi daerah fungsional seperti: keterampilan sensori/motor (*sensory/motor skills*), keterampilan berbahasa secara konseptual (*language conceptual skills*), Interaksi sosial (*social interaction*), Kemampuan membangun dan kreativitas (*constructional ability and creativity*) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan potensial diri anak yang mempunyai hendaya atau hambatan perkembangan dalam: mental, emosi, sosial, dan intelektual kearah perilaku adaptif yang lebih baik melalui pola permainan.

Instrumen assesmen ini mempunyai "*Lembaran registrasi*" terdiri atas 3 bagian, yaitu: (1). *Lembar registrasi Biodata Siswa dan tanggal pencatatan/ Perkembangan Kemajuan siswa* yang baru, sesudah dilakukan terapi permainan; (2). *Lingkaran registrasi*, dimana item-item yang ada pada checklist pernyataan (**F.1; F.2; F.3; F.4**) telah diobservasi oleh guru luar biasa dapat dimasukkan sesuai dengan nomernya; (3) *Checklist Pernyataan tentang Informasi khusus* secara umum tentang anak yang berkaitan erat dengan keterampilan, minat dan kesulitan-kesulitan dalam bermain yang harus diobservasi oleh guru luar biasa. Saat guru luar biasa melakukan pengisian lembar-registrasi sangat disarankan untuk dapat bekerjasama dengan anak, orangtua, dan orang-orang yang dianggap ahli menangani anak luar biasa seperti: *psychologist* dan *psychoterapist*.

Ide lingkaran registrasi diambil dari "*Progress Assessment Chart*" dari *H.C. Ginsburg*, Sedangkan pembagian lingkaran ke dalam **empat** bagian, yang disebut sebagai "**daerah fungsional**" berupa: *Sensory/motor skills, Language/concept skills, social interaction, constructional ability and creativity* masih dibagi lagi ke dalam **lima tingkat** pencapaian perkembangan seorang anak untuk mampu melakukan permainan -- dengan diberi kode: **a, ab, b, c, d** -- diambil dari teori *Jean Piaget* mengenai tingkat perkembangan fungsional anak (aspek kognitif dari : Sensorimotor, Masa Transisi, Masa Pra-Operasional, Masa Operasional Konkret, Masa Operasional Nyata). Daerah fungsional mempunyai **enam** bagian untuk setiap tingkatannya, sehingga keseluruhannya berjumlah **120** item yang harus diamati dan dicatat dalam lingkaran registrasi, dalam interval waktu yang tetap (atau *selama* kurang lebih *lima menit* per itemnya). Usahakan pengamatan dan pencatatan dilakukan secara teliti dan berurutan jangan sampai ada yang tertinggal.

Pencatatan pada kolom pernyataan tentang informasi khusus, yaitu F1, F2, F3, F4 dilakukan dengan memberikan skor berupa angka **1 (satu)**, jika pernyataan yang ada di sebelah kiri *dilakukan* oleh anak yang bersangkutan. Angka **0 (nol)**, jika pernyataan yang ada di sebelah kiri *tidak dilakukan* oleh anak yang bersangkutan. Setiap item pernyataan (**a, ab, b, c, d**) skornya dijumlahkan. Jumlah seluruh skor dan data yang diperoleh dipetakan pada *lingkaran registrasi Bagan Asesmen Terapi Permainan (PAC)*.

PLAY ASSESSMENT CHART

BIODATA SISWA

1. Nama Siswa :

.....

2. Tempat/Tgl. Lahir :

3. Jenis Kelamin : L / W

4. Skor IQ :

5. Umur Mental (MA) :

6. Nama Ayah / Ibu siswa:

..... /

Nama Sekolah :

.....

Alamat Sekolah :

.....

.....

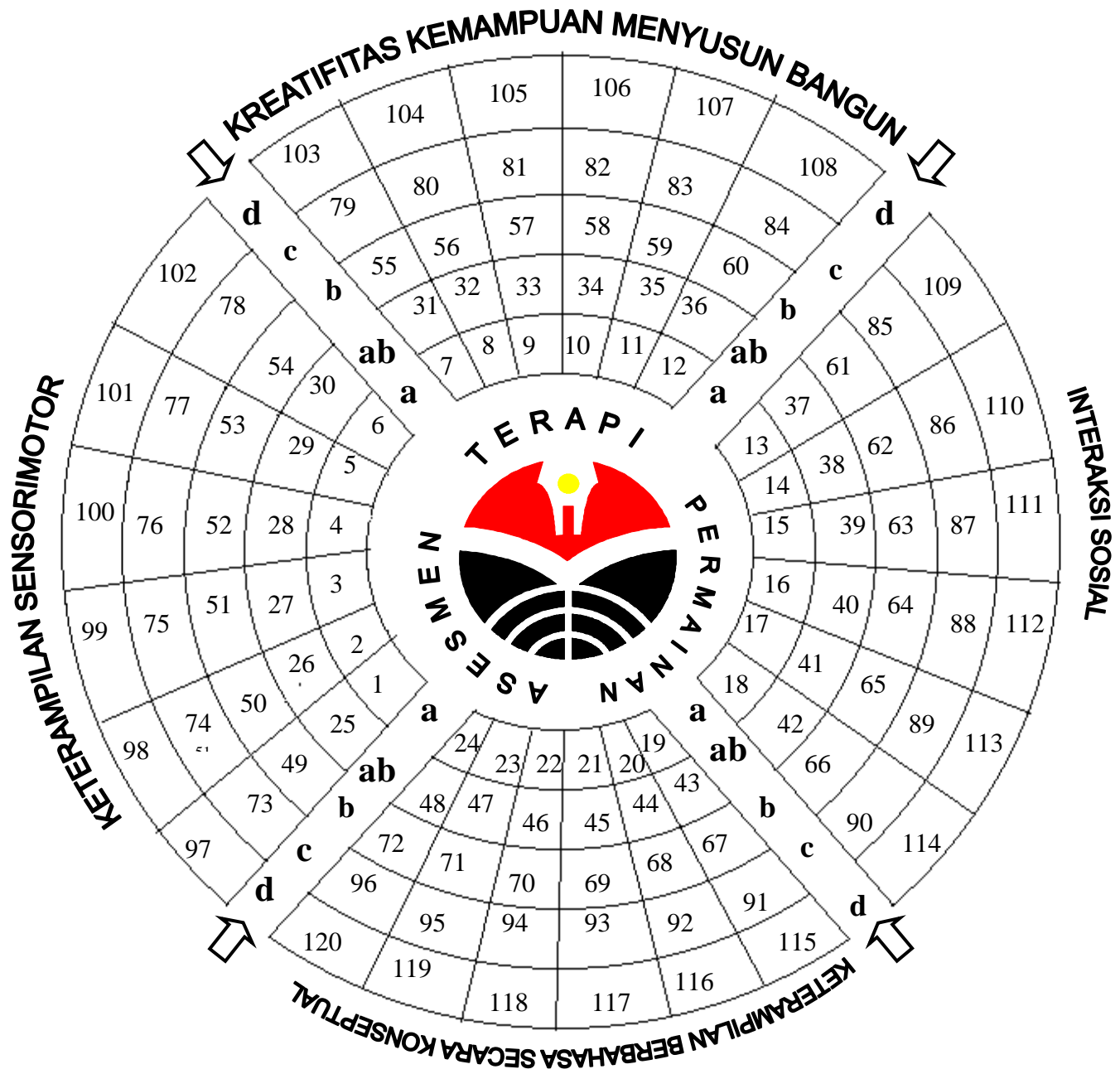
Siswa duduk di kelas:

Nama Guru Kelas :

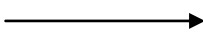
.....

Tanggal Pencatatan	Perkembangan Baru yang ada	Tanggal Pencatatan	Perkembangan Baru yang ada
1.		5.	
2.		6.	
3.		7.	
4.		8.	

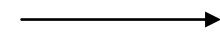
BAGAN ASESMEN



Cara Pengisian Bagan Asesmen:



(Dihitamkan dengan pensil/ diarsir)
Keterampilan anak yang memperlihatkan kondisi
Yang dapat ia lakukan secara wajar



(Tetap dikosongkan/ tidak diwarnai)
Jika anak yang bersangkutan tidak mampu
melakukan kondisi yang diterapkan

F. 1.

CHECKLIST KETERAMPILAN SENSORI MOTOR

Kode/ Nomer	PERILAKU	SKOR
a.	
1.	Menoleh setelah mendengar suara (sesuai dengan umur mental)
2.	Bola mata bergerak mengikuti benda yang digerakkan
3.	Meraih benda yang dapat bergerak
4.	Menengadahkan kepala pada posisi tiarap
5.	Duduk tanpa sandaran
6.	Merangkak dari satu tempat ke tempat lain
<i>Jumlah Skor (a):</i>		
ab. 25.	
	Mengenali lagu atau nyanyian yang didengarnya
26.	Menempelkan gambar pada papan gambar
27.	Membuka sekerup yang ada pada sebuah mainan
28.	Meletakkan bagian pada mainan bongkar-pasang sesuai dengan tempatnya, sedikitnya 3 buah
29.	Bermain di pasir dengan ember dan sekop
30.	Berjalan rapih pada tempat yang rata
<i>Jumlah Skor (ab):</i>		
b.	
49.	Mengenali suara yang nyaring
50.	Membuat gambar bujur-sangkar
51.	Memotong selembar kertas menjadi bagian-bagian yang kecil
52.	Bermain teka-teki sekurang-kurangnya enam bagian
53.	Berayun tanpa bantuan orang lain
54.	Mengendarai sepeda roda tiga
<i>Jumlah Skor (b):</i>		
c.	
73.	Mengenali suara binatang dari sebuah rekaman /tape recorder
74.	Membuat gambar segitiga	...
75.	Memotong gambar sesuai alur bentuknya	...
76.	Bermain teka-teki , sedikitnya 16 bagian	...
77.	Meloncat-loncat dengan tali karet gelang	...
78.	Berjalan seimbang sepanjang tepi ubin	...
<i>Jumlah Skor (c):</i>		
d.	
97.	Mengenali bunyi pertama dari sebuah kata yang ia dengar
98.	Memegang pensil dengan cara yang benar
99.	Memotong sebuah angka dengan tepat sesuai bentuknya
100.	Mengumpulkan benda kesukaannya (misalnya: peranko, gambar anak)
101.	Berenang
102.	Mengendarai sepeda roda dua
<i>Jumlah Skor (d):</i>		

Jumlah Seluruh Skor F.1. =

F2.	CHECKLIST KETERAMPILAN KREATIVITAS
------------	---

Kode/No	PERILAKU	SKOR
a.7.	Menunjukkan minat yang tetap kepada benda-mainan
8.	Menunjukkan minat yang tetap pada lagu/musik
9.	Dapat memasukkan benda ke mulut
10.	Menyelidiki sesuatu dengan cara : melihat, mendengar, menyentuh, memutar, dan lainnya.	
11.	Menemukan mainan yang disembunyikan, dalam waktu singkat	
12.	Menyukai sosio-drama, yang membuat orang lain tertawa	
<i>Jumlah Skor (a):</i>		
ab. 31.	Menulis dengan pensil	
32.	Mengikuti alunan musik dengan gerakan tubuh
33.	Menyusun menara dengan 4-5 buah balok
34.	Meletakkan 3-4 balok besar serempak, contoh:”duplo-logo”
35.	Mencari mainan yang baru saja disembunyikan dengan cepat	
36.	Bermain dengan binatang peliharaan	
<i>Jumlah Skor (ab):</i>		
b. 55.	Pernah melakukan kegiatan melukis dan mewarnai
56.	Bergerak mengikuti irama
57.	Membangun sebuah bentuk berdasarkan bahan yang telah tersedia
58.	Menciptakan sendiri lagu-lagu yang lucu	
59.	Menyatakan keinginan pada hari ulang tahun / hari-hari besar	...
60.	Suka berpakaian dengan gaya yang lucu
<i>Jumlah Skor (b):</i>		
c. 79.	Menggambar sesuatu yang mirip bendanya
80.	Menari bebas diiringi musik
81.	Membangun bentuk dengan balok-kecil, contoh: “lego”
82.	Suka mendengarkan suara yang berirama
83.	Melakukan permainan imajinatif
84.	Suka berlagak
<i>Jumlah Skor (c):</i>		
d. 103.	Menggambar / melukis pada waktu-waktu senggang
104.	Bermain musik, menyanyi, menari di waktu senggang
105.	Membuat pekerjaan tangan di waktu senggang
106.	Bermain bersama dengan binatang peliharaan di waktu senggang
107.	Berpartisipasi aktif dalam bermain atau bercanda
108.	Tertarik pada drama yang menggunakan boneka/ golek/ wayang
<i>Jumlah Skor (d):</i>		

Jumlah seluruh skor F.2. =

F. 3

CHECKLIST KETERAMPILAN INTERAKSI SOSIAL

Kode /No.	PERILAKU	SKOR
a.13.	Menampilkan wajah dengan tersenyum
14.	Membalas senyuman	
15.	Tertarik pada bayangan sendiri dalam cermin
16.	Menunjukkan miliknya kepada orang lain
17.	Bermain “Ci Luk Ba !”
18.	Menonton anak-anak lain yang sedang bermain
	Jumlah Skor (a):	
ab.37	Berpura-pura menjadi: seekor singa, mobil, dan sebagainya
38.	Bermain bola dengan anak remaja
39.	Membuat mainan sesuai dengan petunjuk
40.	Bermain : “mengambil dan menerima”
41.	Tetap bermain ketika ayah/ibu tidak ada
42.	Bermain sendiri dan tidak tergantung pada orang lain
	Jumlah Skor (ab):	
b. 61.	Berbicara seperti seorang ayah/ ibu
62.	Mengikuti permainan sederhana sesuai aturan, misalnya: menunggu giliran
63.	Mengetahui perbedaan mainannya dengan mainan anak lain
64.	Meminjamkan mainannya kepada anak lain
65.	Ketika bermain, menirukan perilaku anak remaja
66.	Bermain boneka sesama teman dengan baik
	Jumlah Skor (b):	
c. 85.	Mengambil peran , sesuai aturan, dalam kelompok bermain
86.	Mengikuti permainan ”jual-beli” sesuai dengan aturan
87.	Mengambil bagian dalam permainan, seperti “sembunyi dan mencari”
88.	Bermain kartu, contohnya: “Black-Jack”
89.	Senang bermain dengan teman sebaya, daripada orang dewasa
90.	Membantu pekerjaan sehari-hari di rumah
	Jumlah Skor (c):	
d.109	Mengambil peran-peran berbeda dalam “bermain peran” (role playing)
110.	Mengikuti permainan, seperti “monopoli” sesuai dengan aturan
111.	Bekerjasama dalam kelompok, sekurang-kurangnya 4 pasang
112.	Berpartisipasi aktif dalam permainan beregu, misalnya : sepakbola
113.	Turut aktif dalam diskusi
114.	Berpartisipasi dalam organisasi sosial sekolah, misalnya: Pramuka
	Jumlah Skor (d):	

Jumlah Seluruh Skor F.3. =

F. 4.

**CHECKLIST KETERAMPILAN BERBAHASA
SECARA KONSEPTUAL**

Kode /No.	PERILAKU	SKOR
a.19.	Mengenali suara orang yang berada disekitarnya
20.	Dapat meraban / mengoceh
21.	Bereaksi langsung bila disebut namanya
22.	Bereaksi bila mendengar kata-kata "Ayah pulang !"
23.	Mencoba meniru bicara (tekanan, kata-kata atau gerak tubuh orang yang berbicara)
24.	Menyukai gambar yang sederhana dalam buku-bacaan
<i>Jumlah Skor (a):</i>		
ab. 43.	Bertanya "Apakah ini?"(dengan suara / gerak tubuh)
44.	Berkata : "Ibu" atau "Ayah"
45.	Menyebutkan namanya sendiri
46.	Mengerti makna kata-kata: "Tunjukkan hidungmu!"
47.	Dapat menggunakan konsep tentang besar / kecil
48.	Menyukai cerita dalam buku pelajaran
<i>Jumlah Skor (ab):</i>		
b. 67.	Bertanya: 'Apa gunanya ini?'
68.	Menceritakan kisah dari sebuah gambar
69.	Menyebutkan warna, sekurang-kurangnya 4 macam
70.	Mengerti terhadap kata-kata: "Dimana mainanmu ?" (untuk Pria) / "Dimana boneka kesayanganmu?" (untuk wanita).
71.	Menggunakan konsep-konsep, misalnya beberapa / tak satupun
72.	Menyukai cerita
<i>Jumlah Skor (b):</i>		
c. 91.	Bertanya: "Mengapa ini semua terjadi?"
92.	Menjawab pertanyaan : "Apakah apel itu ?"
93.	Mengenal tulisan nama sendiri
94.	Menceritakan pengalamannya (dengan gerak tubuh / lisan)
95.	Dapat menggunakan konsep : pertama / terakhir
96.	Suka mendengarkan cerita anak
<i>Jumlah Skor (c):</i>		
d. 115.	Membaca kata-kata sederhana
116.	Membaca buku pelajaran sederhana
117.	Menulis namanya sendiri
118.	Menuliskan makna suatu gambar
119.	Menulis surat
120.	Membaca lantang sajak atau cerita
<i>Jumlah Skor (d):</i>		

Jumlah Seluruh Skor F.4. =

ACATATAN Untuk F.1 s.d F.4 : Pencatatan pada kolom "SKOR" dilakukan dengan memberikan ANGKA: "SATU" (jika pernyataan yang ada di sebelah kiri **dilakukan** oleh anak ybs.)
"NOL" (jika pernyataan yang ada di sebelah kiri **tidak dilakukan** oleh anak ybs.).