

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menulis merupakan bagian penting dalam menunjang kehidupan, terutama selama masa sekolah. Sebagian besar pembelajaran di sekolah membutuhkan kemampuan menulis dalam proses pembelajaran. Selain itu menulis merupakan salah satu sarana untuk menuangkan ide atau gagasan. Seperti yang diungkapkan oleh Rosidi (2009, hlm. 2) menulis adalah kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Simarmata (2019, hlm. 2) menulis adalah kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung.

Sementara Siddik (2016, hlm. 3) menjelaskan bahwa menulis berarti melahirkan atau mengungkapkan pikiran dan/ atau perasaan melalui suatu lambang (tulisan). Lambang tulisan yang dipakai merupakan hasil kesepakatan para pemakai bahasa yang satu dan lainnya. Apabila seseorang diminta untuk menulis maka berarti ia akan mengungkapkan pikiran dan/ atau perasaannya ke dalam bentuk tulisan, yang berarti menulis adalah melakukan hubungan dengan dengan tulisan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis merupakan sebuah kegiatan menggambarkan lambang atau simbol untuk mengungkapkan ide atau pikiran sehingga dapat dipahami oleh orang yang membaca.

Kemampuan menulis pada anak dapat dipelajari sejak dini dengan memenuhi prasyarat menulis seperti menggenggam alat tulis, membuat coretan, menebalkan hingga pada tahap membuat simbol tulisan. Pada peserta didik tunagrahita biasanya membutuhkan waktu yang lebih untuk mempelajari keterampilan menulis. Hal ini disebabkan adanya hambatan berpikir dan juga faktor lainnya seperti motorik halus, penglihatan dan konsentrasi.

Ditinjau dari pengertian tunagrahita sendiri merupakan hambatan intelegensi atau kecerdasan atau yang lebih terkini disebut dengan hambatan berpikir. Somita (2022, hlm. 227) menyebut “anak tunagrahita memiliki kemampuan akademis di

bawah rata-rata yang menyebabkan mereka tidak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan pada usianya selayaknya anak-anak normal”. Sementara Minsih (2020, hlm. 34) mengartikan tunagrahita sebagai suatu kondisi yang menyebabkan seseorang memiliki kemampuan intelektual atau kecerdasan dan kemampuan adaptif di bawah rata-rata sesuasianya yang dibuktikan dengan hasil tes IQ kurang dari 84 ketika usia di bawah 18 tahun dan bersifat permanen.

Berdasarkan pernyataan mengenai tungrahita di atas dapat dipahami bahwa tungrahita merupakan suatu kondisi dimana seseorang memiliki IQ di bawah rata yang dibuktikan dengan tes sebelum usia 18 tahun yang sifatnya permanen sehingga mengalami kesulitan dalam menyesuaikan bidang akademik maupun bidang lainnya. Oleh karena itu anak tungrahita memerlukan bimbingan khusus agar dapat berkembang secara optimal. Pada umumnya peserta didik tunagrahita dapat menulis dengan cukup baik. Mereka dapat menuliskan menebalkan, menyalin, bahkan dapat menuliskan gagasan atau ide. Tergantung pada kemampuan dan hambatan masing-masing peserta didik.

Peserta didik tunagrahita ringan pada umumnya dapat menuliskan nama, kelas, alamat dan kata sederhana bahkan dapat menuliskan kalimat sederhana. Melalui stimulus dan bimbingan yang tepat kemampuan yang dimiliki peserta didik tunagrahita dapat berkembang secara optimal. Tentunya untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran seorang pendidik perlu memperhatikan beberapa hal. Diantaranya profil peserta didik, metode dan media pembelajaran.

Peneliti sebagai pendidik mengamati kondisi peserta didik tunagrahita ringan kelas 8 di SLB Negeri 01 Jakarta. Di sini peneliti menemukan kesenjangan dimana peserta didik tunagrahita ringan kelas 8 mengalami kesulitan dalam menulis secara dikte. Peserta didik terlihat kebingungan ketika diminta untuk menuliskan kata berdasarkan gambar yang ditunjukkan. Misalnya guru menunjukkan gambar bola, peserta didik diminta untuk menyebutkan nama gambar, dan menuliskan huruf-hurufnya. Namun mereka terlihat kesulitan dan cenderung meminta bantuan guru untuk menyebutkan huruf apa saja untuk menyusun kata bola. Padahal mereka dapat membaca dan memahami isi bacaan dengan cukup baik pada kalimat sederhana. Mereka pun tidak mengalami hambatan yang berarti pada koordinasi mata dan tangan. Hasil tulisan dengan cara

menyalin pun dapat terbaca dengan jelas. Peserta didik sudah memahami simbol huruf baik konsonan maupun vokal yang dibuktikan dengan cara meminta peserta didik menuliskan huruf yang disebutkan oleh guru.

Fakta tersebut bisa jadi disebabkan oleh beberapa hal diantaranya keterbatasan yang dialami oleh peserta didik tunagrahita itu sendiri dan motivasi belajar yang rendah. Selain itu perlu diperhatikan juga beberapa faktor eksternal seperti kondisi lingkungan belajar yang kurang mendukung, penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang masih konvensional sehingga kurang menarik minat belajar peserta didik.

Oleh karena itu peneliti berupaya mencari solusi untuk menangani permasalahan yang dihadapi peserta didik. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan menulis adalah dengan pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik dan dapat memberikan kesan yang mendalam sehingga dapat lebih terekam di memori peserta didik.

Pada penelitian ini peneliti berusaha mengembangkan *game* edukasi berbasis IT. *Game* edukasi menurut Najuah, Dkk. (2022, hlm. 6) merupakan sebuah game yang memiliki manfaat selain memberikan suatu hiburan, juga memberikan pengetahuan, pemahaman, dan juga sebuah media dalam memahami sebuah materi pelajaran. Salah satu keunggulan bukan hanya tentang kesenangan tetapi terjadi proses pembelajaran di dalam prosesnya. Di dalam permainan game edukasi menuntut pemain untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian peserta didik tidak hanya sekedar suka, namun juga menemukan *problem solving* dari masalah yang dihadapi ketika mereka bermain dengan gembira Ahmadi dan Ifda (2018, hlm. 284).

Peneliti berusaha mengembangkan *game* berbasis IT dan menamainya dengan “beta mekata”, yang merupakan singkatan dari bermain ular tangga untuk menulis kata. *Game* ini memodifikasi permainan ular tangga yang digabungkan dengan konsep permainan *scrabble*. Pada *game* edukasi yang ditawarkan oleh peneliti ini, akan menggunakan metode kata lembaga untuk mempelajari bagaimana cara menulis kata dengan pola KV-KV. Rosyadi (2022, hlm. 181) menjelaskan bahwa dalam metode kata lembaga pembelajaran dimulai dengan pengenalan beberapa kata yang dikenal oleh siswa. Kata yang sudah dikenal oleh siswa kemudian

diuraikan menjadi suku kata. Kemudian suku kata tersebut diuraikan kembali menjadi huruf. Huruf-huruf tersebut dirangkai menjadi suku kata dan kemudian suku kata dirangkai kembali menjadi kata.

Penggunaan kata yang telah dipahami oleh peserta didik memberikan satu langkah kemudahan bagi peserta didik. Peserta didik distimulus untuk berpikir mengenai kata yang akan dikupas menjadi suku kata, huruf dan dirangkai kembali menjadi sampai kata. Proses tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman yang bermakna sehingga dapat terekam dimemori peserta didik dengan baik. Ditambah dengan desain yang menarik diharapkan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan media *game* edukasi “Beta Mekata” untuk meningkatkan kemampuan menulis kata pola KV-KV peserta didik tunagrahita kelas 8 di SLB Negeri 01 Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: rendahnya kemampuan menulis kata pola KV-KV peserta didik tunagrahita ringan, terbatasnya media pengembangan kemampuan menulis yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik tunagrahita ringan, penggunaan metode pengembangan kemampuan menulis yang monoton, perlunya pengembangan media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pada kemampuan menulis kata pola KV-KV dengan konsen penulisan struktur huruf dalam kata berdasarkan ejaan terutama pola KV-KV.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media *game* edukasi “Beta Mekata” untuk meningkatkan

kemampuan menulis kata pola KV-KV peserta didik tunagrahita kelas 8 di SLB Negeri 01 Jakarta”.

Berikut ini merupakan rumusan masalah secara khusus pada penelitian ini:

- 1.2.1 Bagaimana profil peserta didik mengenai kemampuan menulis kata pola KV-KV?
- 1.2.2 Bagaimana proses desain dan pengembangan media *game* edukasi “Beta Mekata” yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis kata pola KV-KV?
- 1.2.3 Apakah media *game* edukasi “Beta Mekata” efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis kata pola KV-KV?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain atau prosedur untuk mengembangkan media *game* edukasi berbasis IT dimana dalam penelitian ini peneliti mengembangkan *game* edukasi “Beta Mekata” yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis kata pola kv-kv peserta didik tunagrahita kelas 8 di salah satu SLB Negeri di Jakarta.

1.5.2 Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) mengetahui profil peserta didik mengenai kemampuan menulis kata pola KV-KV (kemampuan, hambatan, dan kebutuhan);
- 2) mendesain dan mengembangkan media *game* edukasi “Beta Mekata” yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis kata pola KV-KV;
- 3) mengetahui efektifitas media *game* edukasi “Beta Mekata” yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis kata pola KV-KV.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu secara teoritis dan praktis. Berikut ini merupakan pemaparan manfaat teoritis dan praktis pada penelitian ini:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan bagi lembaga Pendidikan Khusus pada khususnya.
- 2) Untuk menambah wawasan yang faktual mengenai peningkatan kemampuan menulis kata pola kv-kv melalui media *game* edukasi “Beta Mekata” peserta didik tunagrahita ringan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktik dalam penelitian ini terutama untuk guru sebagai bahan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran terutama media pembelajaran yang berbasis IT untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.

1.7 Struktur Organisasi Tesis

Penelitian terdiri dari beberapa bab yang disesuaikan dengan masing-masing tujuan. Adapun struktur organisasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.7.1 Bab I Pendahuluan

Bab I meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan. Latar belakang penelitian berisi konteks penelitian yang meliputi topik ideal dan *gap* (rumpang) pada penelitian, dengan mengacu pada pandangan para ahli dan teori. Rumusan masalah menggambarkan spesifikasi masalah penelitian yang akan diteliti. Tujuan penelitian berhubungan dengan hasil yang ingin dicapai dalam penelitian, sejalan dengan rumusan masalah yang ada. Manfaat penelitian berisi gambaran kontribusi penelitian terhadap bidang penelitian. Struktur organisasi tesis mencakup sistematika penulisan dengan memberikan penjabaran isi dari setiap bab, urutan penulisannya, dan hubungannya dengan bab-bab lainnya.

1.7.2 Bab II Kajian Pustaka

Bab II terdiri dari konsep-konsep, teori-teori, dalil-dalil, hukum-hukum, model-model, rumus-rumus utama, dan turunannya dalam bidang yang dikaji serta penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti, termasuk prosedur, subjek, dan temuannya. Konsep atau teori yang tertuang dalam penelitian ini berfungsi sebagai landasan atau acuan dalam penelitian ini.

1.7.3 Bab III Metode Penelitian

Bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

1.7.4 Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

1.7.5 Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.