

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan akhir dalam kurikulum sebagaimana telah digariskan dari pengajaran bahasa Indonesia adalah siswa terampil berbahasa. Dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan berbahasa terdiri dalam empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam mempelajari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, pemerolehan keterampilan berbahasa yang satu akan mendasari keterampilan lainnya.

Sekolah merupakan tempat belajar bagi anak dalam mengembangkan kemampuannya secara optimal termasuk didalamnya keterampilan membaca. Membaca merupakan sajian pembelajaran yang utama dan pertama bagi murid-murid sekolah dasar di kelas awal.

Anak tunarungu merupakan anak dengan hambatan pendengaran, yang sering berdampak terhadap perkembangan bahasa pada anak, dan berakibat kepada kemampuannya untuk belajar secara normal disekolah yang sebagian besar didasarkan pada pembicaraan guru, membaca, dan menulis.

Permanarian Somad dalam blognya mengemukakan bahwa banyak penelitian yang dilakukan selama 30 tahun terakhir menunjukkan tingkat kemampuan membaca anak tunarungu berada beberapa tahun dibawah anak sebaya/ sekelasnya. Terdapat bukti yang jelas bahwa berdasarkan tes prestasi membaca yang baku, skor anak-anak tunarungu secara kelompok berada dibawah anak-anak yang mampu mendengar.

Dalam hal ini, peneliti telah melakukan observasi dan menemukan beberapa siswa tunarungu yang duduk di sekolah dasar salah satu SLB, belum

mampu membaca dengan lancar. Tuntutan kurikulum kelas 2 SDLB semester 2 yaitu anak sudah mampu membaca dan memahami bacaan pendek, pada kenyataannya banyak siswa belum mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Hal ini menjadi bahan pemikiran bersama para pendidik untuk mencari solusi bagaimana pembelajaran membaca dapat ditingkatkan pada anak tunarungu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, siswa tunarungu di sekolah dasar tersebut telah mampu melafalkan bunyi huruf alphabet apabila menggunakan simbol isyarat tangan. Akan tetapi, jika siswa diminta untuk membaca simbol huruf alphabet anak masih kesulitan untuk membaca huruf tersebut. Hal ini disebabkan karena saat pembelajaran awal, siswa terlebih dulu diberikan materi pembelajaran bahasa isyarat di sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang dialami anak tunarungu sebagaimana yang telah dijelaskan, maka peneliti bermaksud untuk mencari solusi tentang bagaimana mengatasi permasalahan kemampuan membaca huruf alphabet pada anak tunarungu. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf alphabet ialah dengan menggunakan *matching game*. *Matching game* adalah sebuah permainan mencocokkan satu kartu dengan kartu yang lain yang memiliki makna yang sama. Melalui permainan ini, dengan bekal kemampuan anak yang sudah mengenal bahasa isyarat, anak akan diajarkan membaca huruf alphabet melalui permainan mencocokkan kartu yang berisi huruf isyarat dengan kartu berisi huruf cetak alphabet.

Matching game dalam penelitian ini didasari oleh masa anak-anak yang tidak dipisahkan dari kegiatan bermain, sehingga pembelajaran diharapkan menyenangkan serta penggunaan indera penglihatan yang sangat berperan penting dalam memperoleh informasi bagi anaktunarungu, karena anak tunarungu sering kali disebut sebagai insan visual.

Masa anak-anak merupakan masa yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. Hal ini dikarenakan dengan bermain, anak-anak dapat terarah dalam segi pengetahuan, motorik, emosi, sosial, intelektual, serta kreatifitasnya. (Yudha, 2009 hlm.78).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Penggunaan *Matching Game* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Alphabet Pada Anak Tunarungu.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi masalah yaitu beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca pada anak tunarungu adalah :

1. Kondisi psikologis anak tunarungu yang mudah merasa bosan jika gaya belajar tidak interaktif, sehingga anak tunarungu seringkali mengacuhkan materi belajar. Anak tunarungu akan lebih aktif dengan gaya belajar yang berbasis *learning by doing*.
2. Anak tunarungu mengalami hambatan dalam mengingat hal yang bersifat verbalistik. Hal ini terjadi karena mereka kurang mampu mengingat dan menyimpan data auditif, sedangkan pada umumnya manusia mampu mengingat cepat apabila informasi yang diterima bersifat auditif.
3. Sarana dan prasarana, serta lingkungan tempat belajar sering kali menjadi faktor bagi anak tunarungu dalam belajar.
4. Pengadaan media pembelajaran visual yang sering diabaikan sebagai sarana penyampaian informasi belajar agar dapat membantu anak tunarungu dalam mengingat informasi belajar yang mereka optimalkan penerimaannya dengan indera visualnya. Salah satu media

pembelajaran visual adalah media belajar yang dipadukan dengan kegiatan bermain seperti matching game misalnya.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu melebar dalam pelaksanaannya, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan *matching game* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf alphabet pada anak tunarungu kelas 2 SDLB di SLBN-A Citereup Cimahi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, dikemukakan pokok permasalahan yang menjadi dasar rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan *matching game* dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf alphabet pada anak tunarungu sebelum dan setelah diberikan intervensi ?”

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah melihat ada tidaknya pengaruh *matching game* terhadap peningkatan kemampuan membaca huruf alphabet pada anak tunarungu kelas 2 di SLBN-A Citereup Cimahi.

b. Tujuan Khusus Penelitian

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui kemampuan membaca huruf alphabet pada anak tunarungu sebelum dilakukan intervensi.

- 2) Untuk mengetahui pengaruh *matching game* terhadap kemampuan membaca huruf alphabet pada anak tunarungu saat diberikan intervensi.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh *matching game* terhadap kemampuan membaca huruf pada anak tunarungu setelah dilakukan intervensi.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam menambah wawasan dan pengalaman dalam usaha mengembangkan atau mengoptimalkan model pembelajaran bagi siswa tunarungu.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Siswa

Dapat memudahkan anak dalam pembelajaran membaca.

2) Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan media yang cocok dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca anak tunarungu.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi media sosialisasi tentang pentingnya membaca dan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca.