

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan suatu bahan kajian yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi bagi siswa tunagrahita apabila diajarkan dengan ceramah akan menjadi materi abstrak (tidak nyata). Salah satu cara untuk mengatasi problem terhadap pembelajaran adalah diperlukan pengalaman menggunakan benda-benda kongkrit. Sedangkan untuk menjembatani keabstrakan atau prinsip dan konsep Bahasa Indonesia, maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa tunagrahita.

Siswa tunagrahita dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia diperlukan pelayanan khusus sesuai dengan kondisi tunagrahita. Oleh karena itu untuk membantu kelancaran belajar bahasa Indonesia sangat diperlukan penunjang media atau alat untuk memberikan pengalaman yang berarti dan membentuk pemahaman anak. Alat peraga juga dapat berfungsi dengan baik apabila dapat memberikan pengalaman yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan siswa. Salah satu media yang sesuai dengan kondisi anak tunagrahita sehingga dapat diangkat dalam penelitian ini, yaitu media *puzzle*. Dimana dalam memahaminya perlu tingkat kecerdasan yang sesuai dengan kemampuan dasar yang dimiliki.

Menurut Jean Piaget dalam (Asrori,2007,hlm.12) inteligensi dapat diartikan sama dengan “kecerdasan” yaitu seluruh kemampuan berfikir dan bertindak secara adaptif termasuk kemampuan-kemampuan mental yang kompleks secara berfikir, mempertimbangkan, menganalisis, mengevaluasi dan menyelesaikan persoalan-persoalan. Inteligensi yang terbatas tentunya dapat berpengaruh dalam segi kognitif;membaca, menulis dan berhitung.

Kesulitan-kesulitan siswa tunagrahita dalam segi kognitif khususnya membaca,

Sri Mulyati, 2014

Penggunaan Media Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita Ringan Kelas Iii Di Slbn Trituna Subang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menulis, dan berhitung tidak lepas dari karakteristik siswa tunagrahita seperti : hambatan sosial komunikasi, kesulitan mengenali simbol, cepat lupa dan perlu latihan yang berulang-ulang, berkaitan dengan hal tersebut maka siswa tunagrahita memerlukan strategi dan teknik proses penyampaian pembelajaran yang tepat.

Dalam pembelajaran membaca strategi, teknik dan proses penyampaian yang tepat sangat diperlukan untuk dapat memecahkan permasalahan membaca pada siswa tunagrahita. Selama ini strategi, teknik dan pembelajaran banyak dilakukan guru agar siswa dapat membaca.

Salah satu hal yang sangat penting dalam mengupayakan pembelajaran yang bermutu dan menyenangkan adalah ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran ini tidak dapat dianggap sepele karena dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, praktis, dan menarik akan membuat para siswa menjadi senang belajar, dan mudah menyerap materi pembelajaran yang diberikan. Bahkan dengan penggunaan media tersebut akan dapat memenuhi harapan yang dikemukakan dalam pakem pembelajaran yakni pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Suatu media pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan semangat, minat, dan menciptakan rasa senang bagi siswa dalam proses pembelajaran. Hal itu bukanlah suatu hal yang mudah tetapi harus diupayakan sedemikian rupa. Untuk menguasai bidang-bidang pembelajaran seperti tersebut di atas bukanlah suatu hal yang mudah untuk dilakukan oleh seorang guru, tetapi menuntut adanya kesungguhan, kreativitas yang tinggi, serta inovasi-inovasi yang relevan untuk mencapai suatu keberhasilan yang efektif dan efisien. Salah satu syarat yang harus diperhatikan adalah bahwa media yang dipergunakan itu harus disesuaikan dengan sifat, dan karakteristik siswa, serta harus dipertimbangkan dari segi kepraktisan dan dapat tidaknya media itu menimbulkan rasa senang para siswa.

Tanpa adanya alat pendukung yang tepat, praktis, dan menarik dalam proses pembelajaran jangan diharap akan mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Berkaitan dengan keterbatasan yang dimiliki oleh anak tunagrahita maka untuk

mencapai suatu keberhasilan secara riil dalam proses pembelajaran diperlukan langkah-langkah, metode, serta media yang sekiranya dapat memenuhi proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Suatu hal yang sudah tentu dihadapi dalam pembelajaran anak tunagrahita, adalah bahwa para siswa tunagrahita itu akan cepat merasa bosan, tidak tahan lama dalam belajar, cepat lupa, rendah motivasi belajarnya, dan sulit dalam menguasai materi pembelajaran. Menghadapi permasalahan-permasalahan tersebut maka seorang guru dalam pendidikan siswa tunagrahita harus melakukan berbagai tindakan atau pembelajaran yang kreatif dan memiliki kepekaan terhadap situasi yang ditemui, serta perlu mencari berbagai solusi agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, karena mau tidak mau bila mengharapkan keberhasilan dalam proses pembelajaran maka permasalahan-permasalahan seperti siswa tunagrahita merasa cepat bosan, tidak tahan lama dalam belajar, cepat lupa dan rendah motivasi belajarnya harus diatasi dengan tepat.

Permasalahan yang ada di dalam kelas yang ditemui dalam pembelajaran membaca pada siswa kelas III SDLBN Trituna Subang di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu siswa yang belum bisa membaca sehingga anak belum mencapai nilai yang diharapkan. Adapun nilai perolehan siswa adalah sebagai berikut:

Nilai kurang (50-55) berjumlah 2 orang (40%)

Nilai cukup (60-65) berjumlah 1 orang (20%)

Nilai baik (70-75) berjumlah 2 orang (40%)

Dari data tersebut di atas jelas terlihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai dibawah 70 berjumlah 3 orang atau 60% dari jumlah 5 orang anak. Setelah dilakukan kajian ternyata ada beberapa kendala yang menyebabkan anak sulit untuk merangkaikan suku kata dan membacanya.

Kemampuan siswa baru dapat mengenal huruf-huruf dan sebagian baru dapat membaca sampai suku kata. Selama ini beberapa startegi, teknik dan proses penyampaian dilakukan untuk dapat memecahkan permasalahan membaca pada

Sri Mulyati, 2014

Penggunaan Media Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita Ringan Kelas Iii Di Slbn Trituna Subang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa tunagrahita tersebut. Adapun pembelajaran membaca permulaan yang sudah dilakukan oleh guru adalah menggunakan metode SAS yaitu menulis kata di papan tulis beserta gambarnya kemudian kata tersebut dibacakan dan diikuti oleh anak kemudian ditulis pada buku tulis masing-masing kemudian anak mencoba untuk membacanya dibimbing oleh gurunya. Kemudian metode yang sudah dilakukan lainnya yaitu dengan menggunakan kartu bergambar, dan juga metode *game*/permainan mencocokkan kata dengan gambar. Namun teknik, strategi serta proses pembelajaran yang sudah dilakukan belum dapat memecahkan permasalahan sehingga anak masih kesulitan untuk membaca.

Dengan demikian suatu media pembelajaran harus bermanfaat dalam meningkatkan kelancaran pembelajaran bagi siswa tunagrahita, selain itu dapat menumbuhkan perhatian, minat dan rasa senang siswa dalam proses pembelajaran juga media pembelajaran harus efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka munculah ide untuk membuat media pembelajaran yang dapat membantu anak didik khususnya siswa tunagrahita untuk dapat membantu siswa agar dapat membaca dengan mudah, media yang dimaksud adalah *Puzzle* Kata yang diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan media yang lebih komunikatif dan interaktif.

Oleh karena itu, penulis perlu melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa tunagrahita ringan. Karena media *puzzle* adalah suatu bentuk kegiatan yang menggembirakan dan dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pengajaran bahasa Indonesia baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor (Rusefendi, 1998:312). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mampu menawarkan cara dan prosedur untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa.

B. Sasaran Tindakan

Dalam penelitian ini, sasaran tindakan adalah siswa kelas III SLB Negeri Trituna Subang sebanyak 5 orang siswa tunagrahita ringan. SDLB Negeri Trituna terletak di Jalan Dangdanggula Kelurahan Pasirkareumbi Kabupaten Subang. Asal siswa dari lingkungan penduduk di daerah kecamatan Subang kabupaten Subang. Kebanyakan keadaan ekonomi kurang mampu, sehingga banyak siswa yang kemauan belajarnya rendah dan mengalami kesulitan belajar.

Personal sekolah terdiri dari 1 kepala sekolah, 18 guru dan 5 staf. Dengan guru yang memadai tersebut di atas proses belajar mengajar dapat berjalan lancar. Dengan kelancaran proses belajar mengajar tersebut, siswa-siswa di SDLB Negeri Trituna Kecamatan Subang, dapat mencapai prestasi belajar dengan baik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan tersebut di atas, maka secara umum permasalahan penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa tunagrahita ringan kelas III di SDLB Trituna Subang?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam menggunakan media *puzzle*?

D. Hipotesis Tindakan

1. Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa tunagrahita ringan.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *puzzle* dapat membuat siswa lebih aktif

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan di antaranya:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa tunagrahita ringan.

Sri Mulyati, 2014

Penggunaan Media Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita Ringan Kelas Iii Di Slbn Trituna Subang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa tunagrahita ringan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *puzzle*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat bagi guru
 - a. Memperbaiki kualitas pembelajaran yang dikelolanya;
 - b. Mengembangkan profesionalisme guru;
 - c. Mengembangkan otonomi sebagai guru profesional;
 - d. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan; dan
 - e. Sebagai bahan acuan bagi penelitian lanjutan.
2. Manfaat bagi siswa tunagrahita
 - a. Memperbaiki hasil belajar;
 - b. Meningkatkan motivasi membaca siswa; dan
 - c. Terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Manfaat bagi sekolah
 - a. Mendorong terciptanya inovasi baru dalam proses pembelajaran;
 - b. Menumbuhkan iklim kerjasama yang kondusif untuk memajukan sekolah;
 - c. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah.