

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia memiliki kemampuan maupun potensi-potensi yang beragam. Dengan adanya kemampuan pengetahuan yang benar, manusia dapat berusaha menjaga dan mengembangkan kelangsungan hidupnya. Kemampuan dan potensi manusia akan berkembang dengan baik apabila pengetahuan yang diberikan dapat diterima dengan baik tanpa ada hambatan. Pengetahuan dapat dicerna dengan mudah apabila manusia dapat berkomunikasi dengan baik. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi yang melibatkan orang yang menyampaikan informasi atau komunikator dan orang yang menerima informasi atau komunikan serta dibantu dengan alat komunikasi sebagai media penyampai pesan.

Salah satu alat untuk berkomunikasi adalah bahasa. Bahasa memiliki peranan yang penting dalam kehidupan bermasyarakat, karena bahasa dapat mempermudah seseorang untuk memahami ilmu yang di dapat, sehingga bahasa perlu diajarkan termasuk didalamnya membaca.

Membaca merupakan bagian penting dalam kehidupan dan berperan sebagai salah satu sarana untuk mendapatkan berbagai informasi. Individu yang tidak memiliki kemampuan membaca akan mengalami kesulitan dalam menerima informasi, karena kemampuan membaca merupakan dasar dalam kegiatan pembelajaran.

Pengajaran membaca dapat di bagi ke dalam dua tahapan, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan merupakan dasar agar anak mampu melanjutkan ke tahap membaca lanjut. Pengajaran membaca permulaan harus memberikan penguatan agar anak memiliki dasar kemampuan membaca yang kuat. Seperti yang dijelaskan oleh Tarigan H. G (2005)

Membaca permulaan ini merupakan belajar membaca tahap awal yang diberikan kepada siswa kelas dasar di sekolah. Tujuan dari

membaca permulaan ini adalah agar siswa dapat mengenal huruf-huruf sebagai tanda suara atau tanda bunyi dan melatih keterampilan untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara.

Keterampilan membaca sangat erat kaitannya dengan perkembangan intelegensi seseorang. Seperti yang dijelaskan oleh Alimin (2008) yakni “Semakin tinggi perkembangan intelegensi seseorang akan semakin tinggi pula keterampilan membaca yang dimilikinya, begitupun sebaliknya, semakin rendah tingkat perkembangan intelegensi seseorang, semakin rendah pula keterampilan membacanya”

Seperti yang terjadi pada seseorang yang mengalami ketunagrahitaan. Tunagrahita adalah keadaan dimana seseorang mengalami kesulitan dalam menilai situasi akibat rendahnya tingkat kecerdasan, selain itu terjadinya kesenjangan yang signifikan antara kemampuan berpikir (*mental age*) dengan usia perkembangan (*chronological age*). “Dampak dari rendahnya tingkat kecerdasan tersebut mengakibatkan munculnya hambatan keterampilan dasar seperti hambatan memori, hambatan persepsi visual, hambatan persepsi auditori, dan hambatan konsentrasi, yang pada akhirnya membawa konsekuensi kepada kesulitan membaca” (Koswara, 2011, hlm. 12)

Seperti permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yang terjadi pada seorang siswa kelas 5 di SLB Purnama Asih Kabupaten Bandung Barat, menunjukkan bahwa subjek tersebut mengalami kesulitan dalam mengeja huruf menjadi suku kata dan kata, subjek sudah mampu mengenal huruf, namun dalam menyambungkan beberapa huruf menjadi suku kata atau kata subjek masih mengalami kesulitan. Kemampuan intelektual yang terbatas, ditambah dengan proses pembelajaran membaca yang monoton dan terjadi secara konvensional akan menambah tingkat kesulitan pada subjek. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, sebelumnya kegiatan pembelajaran membaca biasanya menggunakan media kartu huruf dan kartu kata, namun subjek masih merasa kesulitan dan cepat bosan, selain itu subjek lebih tertarik dengan permainan virtual yang tersedia pada aplikasi telepon genggam dibandingkan permainan edukasi

yang ada di dalam kelas sehingga subjek cenderung menghindar saat kegiatan pembelajaran membaca berlangsung.

Oleh karena itu, diperlukan media yang menarik dan menyenangkan agar subjek termotivasi dalam belajar membaca. Selain itu media tersebut harus sesuai dengan perkembangan intelektual, emosional dan sosial subjek. Pembelajaran membaca permulaan biasanya diberikan saat siswa berusia 5-8 tahun dimana pada usia ini subjek berada pada fase bermain.

Program pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengurangi hambatan yang terjadi, namun tetap harus bersumber pada kurikulum. Ini dimaksudkan agar subjek dapat termotivasi untuk belajar membaca, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan masalah yang dialami oleh subjek tersebut maka peneliti memilih permainan marbel huruf sebagai intervensi dalam penelitian ini. Pemilihan permainan marbel huruf pada kegiatan ini didasarkan pada kondisi subjek yang membutuhkan suasana dan media pembelajaran yang menyenangkan, selain itu subjek lebih tertarik dengan permainan virtual yang tersedia pada aplikasi telepon genggam dibandingkan dengan mainan-mainan edukasi yang tersedia di sekolah, sehingga permainan marbel huruf dirasa sesuai dengan kebutuhan subjek.

Permainan marbel huruf merupakan permainan yang diadopsi dari kartu bergambar secara virtual, permainan ini mengenalkan huruf dari a sampai dengan z dan juga pengenalan kata disertai gambar-gambar yang menarik sehingga dapat merangsang aspek visual subjek. Selain itu permainan marbel huruf juga dilengkapi dengan suara sehingga dapat merangsang aspek auditori subjek, dimana aspek visual dan aspek auditori sangat dibutuhkan oleh subjek untuk membantu mengurangi hambatan dalam persepsi visual dan persepsi auditorinya, dimana subjek dalam penelitian ini merupakan siswa tunagrahita ringan sehingga kedua aspek tersebut sangat dibutuhkan oleh subjek. Oleh karena itu permainan marbel

huruf ini dirasa efektif untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaannya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian mengenai pengaruh permainan marbel huruf penting untuk dilakukan, untuk mengetahui pengaruh permainan tersebut dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih Kabupaten Bandung Barat.

B. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sejauh mana pengaruh permainan marbel huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan yang difokuskan pada kemampuan membaca suku kata dan kata pada anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih Kabupaten Bandung Barat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Seberapa besar pengaruh permainan marbel huruf terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih Kabupaten Bandung Barat?”

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan Marbel Huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih Kabupaten Bandung Barat.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan Marbel Huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca suku kata anak tunagrahita ringan.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan Marbel Huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca kata anak tunagrahita ringan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan Pendidikan Khusus, khususnya menyangkut pengaruh Permainan Marbel Huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis, Sebagai bahan kajian, diskusi ilmiah mahasiswa untuk menambah pengetahuan, wawasan dan pemahaman mengenai pengaruh Permainan Marbel Huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan.
- b. Bagi Orang Tua, Sebagai bahan rujukan untuk menambah pengetahuan, wawasan dan pemahaman serta upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan.
- c. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan dalam melaksanakan pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

F. Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi dalam penelitian ini terdiri dari :

Bab I Pendahuluan : Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Penulisan.

Bab II Landasan Teori : Deskripsi Teori : Konsep Dasar Anak Tunagrahita Ringan meliputi : (Pengertian Anak Tunagrahita, Pengertian Anak Tunagrahita Ringan), Konsep Dasar Membaca Permulaan meliputi : (Pengertian Membaca dan Pengertian Membaca Permulaan), Hambatan Membaca Permulaan pada Anak Tunagrahita Ringan meliputi : (Dampak Ketunagrahitaan terhadap Pembelajaran Akademik, dan Hambatan Membaca Permulaan pada Anak Tunagrahita Ringan), Konsep Dasar Permainan Marbel Huruf (Pengertian Bermain, Permainan Marbel Huruf dan Pelaksanaan Permainan Marbel Huruf pada Anak Tunagrahita) dan Penelitian Terdahulu yang Relevan.

Bab III Metode Penelitian : Variabel Penelitian, Desain Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data (observasi, tes), Prosedur Penelitian, Hipotesis Penelitian, Pengolahan dan Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan : Hasil Penelitian, Pengolahan Data, Pengujian Hipotesis, dan Pembahasan Hasil Penelitian.

Bab V : Kesimpulan dan Rekomendasi.