

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan terdapat proses yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu dan lainnya, yaitu proses belajar dan proses mengajar yang saling berkaitan. Belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, perubahan perilaku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan dan ketrampilan maupun yang menyangkut nilai dan sikap. Sedangkan mengajar adalah segala upaya yang disengaja untuk menciptakan kondisi yang kondusif dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar dapat berlangsung serta bahan ajar dapat tersampaikan maka terdapat komponen-komponen yang saling mendukung, yaitu kurikulum, guru, peserta didik, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi.

Berdasarkan uraian tersebut maka media merupakan hal yang penting dalam sebuah proses belajar mengajar. Melalui media akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Rentang konsentrasi anak yang memiliki batas maksimal selama 15 menit, akan merasakan jenuh bila hanya mendengarkan penjelasan guru secara lisan. Melalui media pembelajaran maka semua indra anak akan terangsang dari auditori, visual bahkan kinestetik.

Guru kadang melupakan membuat media yang menarik dalam menyampaikan materi, dimana guru hanya membuat media dengan seadanya atau hanya menggambarkan secara sederhana di papan tulis. Oleh sebab itu seorang guru dituntut untuk selalu kreatif dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran tidaklah terlalu sulit dari benda yang terdapat disekitar sesungguhnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran untuk membaca, karena membaca bukanlah hal yang mudah untuk dipelajari, dimana dalam kegiatan membaca terdapat proses untuk dapat memaknai lambang atau tanda. Lambang atau tanda tersebut adalah

kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata yang membentuk kelompok kata dan kalimat, kumpulan kalimat yang membentuk paragraf, dan kumpulan paragraf yang membentuk wacana utuh.

Dalam proses membaca terdapat tahapan-tahapan dalam teknik membaca. Tahapan pertama adalah membaca permulaan, pada membaca permulaan ini dikenalkan pada pengenalan bentuk, unsur-unsur linguistik, kemampuan menyuarakan bacaan dan kecepatan membaca bertaraf lambat. Kemudian dilanjutkan pada membaca lanjutan dimana dalam membaca lanjutan pada tahap ini membaca secara kognitif atau membaca untuk memahami isi bacaan.

Membaca salah satu hal penunjang yang penting dimiliki oleh setiap orang, dengan membaca memberi kemudahan bagi setiap orang dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Tak terkecuali bagi anak *down syndrom*, anak *down syndrom* memiliki ingatan yang panjang pada hal yang ia senangi. Mereka akan mudah mengingat simbol yang menunjukkan label suatu produk makanan, televisi dan restoran siap saji. Anak *down syndrom* adalah anak yang memiliki hambatan kecerdasan sedang dan rendah. Ia mempunyai kesulitan dalam mengingat dengan jarak waktu yang lama hal tersebut dikarenakan gangguan dari *neurologis* yang berdampak pada memori dan persepsi.

Anak *down syndrom* akan mudah mengingat sebuah aktivitas yang menurut mereka menarik. Mereka akan mengingat kegiatan tersebut hanya pada bagian yang menurut mereka memiliki kesan pada bagian tersebut. Mereka akan meminta kembali dengan antusias dan menceritakan hal tersebut secara berulang-ulang. Anak *down syndrom* memiliki antusias yang tinggi dalam melakukan aktivitas bermain. Ia mudah mengingat aturan permainan dalam bentuk simbol dan lagu. Ia akan senang dalam kegiatan kompetisi dan hadiah yang sesuai dengan yang disukainya.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada seorang anak *down syndrom* kelas lima di SD Mutiara Bunda, didapati bahwa anak *down syndrom* tersebut memiliki kemampuan membaca yang rendah yaitu belum konsisten dalam menyebutkan huruf dan suku kata, ia belum dalam menyebutkan huruf

Sri Mulyati, 2016

PENGARUH MEDIA PUZZLE KERETA API DALAM MENYAMBUNGAN SUKU KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK DOWN SYNDROM

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

yang ditunjukkan dengan benar secara terus menerus ada kalanya ia salah dalam menyebutkan huruf atau suku kata yang telah dibacanya. Secara kognitif anak *down syndrom* yang memiliki kecerdasan yang sedang.

Anak *down syndrom* dengan karakteristiknya yang unik, membutuhkan cara atau pendekatan tersendiri untuk melatih agar ia dapat percaya diri untuk membaca sederhana. Selain itu juga diperlukan media yang menarik, sehingga anak *down syndrom* dapat dengan mudah mengingat susunan huruf menjadi sebuah kata yang bermakna.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk menggunakan media yang sekiranya tepat agar dapat membantu anak *down syndrom* untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan.

Salah satu media yang ada untuk membantu anak *down syndrom* dalam membaca permulaan dengan media permainan dalam bentuk media *puzzle*, karena *puzzle* merupakan media yang sederhana namun sangat menarik untuk dimainkan. Selain sebagai alat permainan *puzzle* pun dapat meningkatkan konsentrasi anak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih motorik halus dengan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh, melatih persepsi anak akan bentuk, warna dan ukuran, melatih logika dan daya ingat, melatih hubungan dan berfikir matematis sebagai latihan pada otak kiri. Melalui media *puzzle* kereta api, diharapkan anak dapat menyusun suku kata menjadi kata dengan mandiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan gambaran pada latar belakang diatas penulis mengidentifikasi masalah-masalah membaca permulaan sebagai berikut:

1. Media yang digunakan guru dalam mengajarkan membaca permulaan pada anak *down syndrom*.

Guru/pendidik saat menggunakan media kurang sesuai antara usia dan kematangan siswa serta kurang menyentuh emosional siswa sehingga siswa kurang tertarik untuk menggunakan media secara individual.

Sri Mulyati, 2016

PENGARUH MEDIA PUZZLE KERETA API DALAM MENYAMBUNGAN SUKU KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK DOWN SYNDROM

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

2. Kesulitan dalam membaca permulaan pada anak *down syndrom* yang merupakan dampak dari kecerdasannya yang berada di bawah rata-rata
Anak *down syndrom* merupakan kondisi dimana anak memiliki jumlah kromosom yang tidak normal sehingga menyebabkan otak dan tubuhnya berkembang tidak semestinya.
3. Pengetahuan dan ketrampilan guru dalam menguasai media yang tepat untuk anak *down syndrom* dalam belajar membaca.
Ketrampilan guru yang kurang saat pemberian materi berdampak pada cara penggunaan media saat pembelajaran.
4. Media *puzzle* kereta api merupakan media untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan untuk anak *down syndrom*.
Media pembelajaran sebagai alat untuk memudahkan dalam menyampaikan materi haruslah menarik dan menantang sehingga anak mencoba dan berimprovisasi dengan alat peraga.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah di atas agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, peneliti membatasi masalah pada media *puzzle* dalam mengajarkan membaca permulaan pada anak *down syndrom*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran pada latar belakang masalah yang telah penulis paparkan di atas maka masalah dalam penelitian ini adalah:

“Apakah media *puzzle* kereta api dalam menyambungkan suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak *down syndrom* ?”

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak *down syndrome* melalui media *puzzle* kereta api.

b. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kemampuan membaca permulaan anak sebelum menggunakan media *puzzle* kereta api
2. Mengetahui kemampuan membaca permulaan anak setelah menggunakan media *puzzle* kereta api

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara praktis

Dapat menjadi bahan masukan bagi guru untuk menggunakan sebuah metode dalam pembelajaran membaca permulaan pada anak *down syndrom*.

b. Secara teoritis

Memberikan acuan kepada guru dalam memberikan pembelajaran membaca permulaan pada siswa *down syndrom*.

3. Manfaat bagi peneliti

Penulis sebagai peneliti memperoleh pengalaman dan wawasan dalam hal mengajarkan membaca pada anak *down syndrom* dengan menggunakan permainan menyusun *puzzle* kereta api.