

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

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. Pada dasarnya anak berkebutuhan khusus termasuk anak tunarungu memiliki kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang sama seperti anak lainnya, tetapi apabila dilihat secara seksama kemampuan berbicara dan berbahasanya berbeda.

Membaca merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi. Kepandaian membaca biasanya diperoleh dari sekolah. Kepandaian membaca ini merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan untuk alat komunikasi bagi kehidupan setiap manusia. Seseorang akan memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang baru dengan membaca. Setelah membaca, kita akan mendapat peningkatan daya pikiran dan mempertajam pandangan, serta menambah wawasan sehingga kegiatan membaca sangat diperlukan oleh siapapun yang menginginkan kemajuan dan peningkatan diri.

Membaca Permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan.

Dengan bimbingan dan latihan secara secara berkelanjutan dapat melatih tunarungu untuk terampil membaca, menerapkan metode yang tepat

dan media yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran membaca dapat memperjelas terhadap apa yang dibacanya, sehingga pembendaharan bahasa anak pun akan semakin banyak jumlahnya dan pemahaman bahasanya akan lebih luas.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, kemampuan dari salah satu siswa di kelas 2 SLBN A Citeureup cimahi masih pada tahap membaca permulaan, peserta didik sudah mampu mengenal huruf vokal dan konsonan, untuk huruf vokal anak sudah mampu mengucapkan tetapi pada konsonan anak juga sudah mampu mengucapkan tetapi ada beberapa konsonan yang anak belum mampu mengucapkannya. Ketika anak diminta untuk suku kata atau kata yang terdapat huruf konsonan anak mengalami kesulitan sehingga dalam membaca peserta didik seringkali membaca kata hanya pada bagian belakangnya terkadang dalam membaca kalimat siswa masih belum paham dengan apa yang dibacakan.

Membaca sangat penting bagi peserta didik tunarungu untuk memperoleh akses lengkap terhadap dunia bahasa karena bagi tunarungu memperoleh bahasa dapat dicapai bila di imbangin dengan kemampuan membaca.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan diperlukan media agar dapat mempermudah siswa tunarungu dalam belajar membaca permulaan serta dapat menumbuhkan semangat belajar belajarnya.

Salah satu media pembelajaran yang diasumsikan dapat membantu mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak tunarungu adalah game flash susun huruf. Media ini merupakan sebuah aplikasi permainan computer yang berisi gambar dan nama benda yang ada disekitar peserta didik. Permainan ini menuntut peserta didik untuk lebih cermat, teliti dan mengingat huruf yang di acak sesuai dengan nama gambar tersebut kemudian membacanya..

Berdasarkan permasalahan yang dialami anak tunarungu sebagaimana yang telah dijelaskan, maka peneliti bermaksud untuk mencari solusi tentang

bagaimana mengatasi permasalahan kemampuan membaca permulaan dengan judul “Penggunaan Media *game flash* susun huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Tunarungu Kelas 2 Di Slbn A Citeureup Cimahi”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dilapangan, peneliti menemukan beberapa masalah yang mempengaruhi kemampuan membaca pada anak tunarungu adalah:

1. Artikulasi anak belum jelas
2. Peserta didik mengalami hambatan dalam kejelasan membaca suku kata dan kata sehingga sulit untuk di mengerti oleh orang lain.
3. Terbatasnya kemampuan daya ingat anak tunarungu sehingga akan mempengaruhi kemampuan membaca.
4. Minat dan motivasi belajar pada anak tunarungu dalam membaca kurang terbangun dengan baik.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu melebar dalam pelaksanaannya, maka penelitian ini dibatasi pada Penggunaan Media *game flash* susun huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Tunarungu Kelas 2 Di Slbn A Citeureup Cimahi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat di batasan masalah, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

“Apakah Penggunaan Media *Game Flash* Susun Huruf Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Tunarungu Kelas 2 Di Slbn A Citeureup Cimahi?”

E. Tujuan Penelitian Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

a. Tujuan umum penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah melihat ada tidaknya pengaruh Penggunaan Media *game flash* susun huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Tunarungu Kelas 2 Di Slbn A Citeureup Cimahi.

b. Tujuan khusus penelitian

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kemampuan membaca permulaan pada anak tunarungu sebelum diberi intervensi menggunakan media *game flash* susun huruf.
2. Mengetahui kemampuan membaca permulaan pada anak tunarungu sesudah diberi intervensi menggunakan media *game flash* susun huruf.

2. Manfaat penelitian

1) Bagi guru

Diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan yang cocok dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan suku kata dan kata pada anak tunarungu.

2) Bagi peneliti

Menambah wawasan dalam menentukan media yang cocok untuk menentukan teknik pengajaran membaca permulaan serta menciptakan proses menyenangkan dan bermakna.