

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan akhir kurikulum sebagaimana yang 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 pada umumnya tempat belajar bagi anak dalam mengembangkan keterampilan secara optimal mulai dari membaca dan menulis merupakan sajian pembelajaran yang utama dan pertama bagi murid-murid di kelas dasar.

Pada dasarnya anak tunarungu yang mengalami gangguan pendengaran menjadi mereka sulit dalam melakukan proses pembelajaran yang konduktif dikarenakan hambatan yang dimilikinya. Sehingga terjadi kesulitan dalam perkembangan membaca permulaan pada anak tunarungu yang menjadikan tingkat membaca permulaan berbeda dari anak normal pada umumnya.

Menurut Permanarian & Anantasia (2010, hlm 115) mengemukakan bahwa “Membaca adalah salah satu prasyarat agar anak dapat mempelajari atau memahami sesuatu”. Membaca juga merupakan pintu gerbang pengetahuan. Dengan kemampuan membaca yang baik, serta dengan teknik membaca yang efektif individu akan mendapat berbagai informasi yang diperlukan.

Masa anak-anak adalah masa yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain, anak-anak dapat terarah dalam segi motorik, emosi, sosial, intelektual, serta kreatifitas. (Yudha, 2009, hlm. 78).

Matching game dalam penelitian ini didasarkan oleh masa anak-anak yang tidak dipisahkan dari kegiatan bermain, sehingga permainan diharapkan menyenangkan serta penggunaan indera penglihatan yang

sangat berperan penting dalam memperoleh informasi bagi anak tunarunggu, karena anak tunarunggu sering kali disebut dengan insan visual.

Terkait dengan permasalahan membaca permulaan peran guru dalam proses belajar mengajar sangat penting. Dalam bentuk menyelesaikan pembelajaran membaca permulaan *matching game* merupakan suatu permainan yang dapat memudahkan anak dalam belajar. Pada umumnya anak tunarunggu lebih bisa menerima pembelajaran dengan belajar sambil bermain. Dalam bentuk menyelesaikan tugas membaca permulaan peserta didik tunarunggu tidaklah mudan, hal ini disebabkan oleh kondisi anak yang beragam. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, terdapat siswa tunarunggu di sekolah dasar tersebut belum mampu melafalkan huruf alfabet dan abjad jari. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran dari awal, siswa dibiarkan menggunakan bahasa komunikasi bukan menggunakan SIBI (simbol isyarat bahasa indonesia) melainkan bahasa ibu.

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

Berdasarkan permasalahan yang dialami anak tunarunggu sebagaimana yang telah dijelaskan, maka peneliti bermaksud untuk mencari solusi tentang bagaimana mengatasi permasalahan kemampuan membaca huruf alfabet pada anak tunarunggu. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari ialah dengan menggunakan *matching game*.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kondisi psikologi anak tunarunggu yang mudah merasa bosan menjadi gaya belajar yang tidak interaktif, sehingga anak tunarunggu seringkali mengacuhkan materi belajar. Dari itu anak tunarunggu lebih efektif belajar dengan berbasis *learning by doing*.
2. Anak tunarunggu mengalami hambatan dalam mengingat hal yang verbalistik karena mereka kurang mampu mengingat data auditif, sehingga menghambat siswa tunarunggu dalam belajar maka dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat.
3. Kurangnya sarana dan prasarana belajar seringkali menjadi hambatan untuk anak tunarunggu dalam belajar.
4. Mengadaan media pembelajaran visual *matching game* dapat penyampaian informasi belajar agar dapat membantu anak tunarunggu dalam belajar membaca permulaan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu melebar dalam pelaksanaannya, maka penelitian ini dapat dibatasi yaitu : penggunaan permainan *matching game* terhadap peningkatan kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari pada anak tunarunggu kelas 2 SDLB di SLB B Tut Wuri Handayani Cimahi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut : “Seberapa besar pengaruh permainan *matching game* terhadap peningkatan kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari pada anak tunarunggu kelas 2 SDLB di SLB B Tut Wuri Handayani Cimahi”.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan *matching game* dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari pada anak tunarunggu kelas 2 di SDLB B Tut Wuri Handayani Cimahi.

b. Tujuan Khusus Penelitian

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari pada anak tunarunggu sebelum dilakukan intervensi.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh permainan *matching game* terhadap kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari pada anak tunarunggu saat diberikan intervensi.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh permainan *matching game* terhadap kemampuan membaca huruf alfabet dan abjad jari pada anak tunarunggu setelah dilakukan intervensi.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

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

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 tunarunggu.

3) Bagi Sekolah

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