

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Manusia sebagai makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial dituntut untuk dapat berkomunikasi dengan lingkungannya. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi yang melibatkan komunikator sebagai penyampai pesan, komunikan sebagai penerima pesan, dan alat komunikasi sebagai media penyampaian pesan (Alwasilah, 1995:8). Melalui komunikasi seseorang dapat menyampaikan segala keinginan, menyampaikan pendapat, mendapat informasi dan lain sebagainya.

Salah satu alat untuk berkomunikasi adalah bahasa. Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat dan dengan menguasai bahasa akan mempermudah seseorang untuk memahami ilmu, karena itu bahasa perlu diajarkan, termasuk membaca.

Membaca merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari dan berperan sebagai salah satu sarana untuk mendapatkan berbagai informasi. Individu yang kurang memiliki kemampuan membaca akan mengalami kesulitan belajar dikemudian hari, karena kemampuan membaca menjadi dasar tidak hanya dalam pelajaran bahasa tetapi juga pada pelajaran lainnya. Ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Lerner (Abdurrahman, 2003:200), bahwa anak pada usia sekolah yang tidak segera memiliki kemampuan

membaca, maka ia akan mengalami kesulitan dalam mempelajari bidang ilmu lainnya.

Pengajaran membaca dapat dibagi ke dalam dua tahapan, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan menjadi dasar agar anak dapat melanjutkan ke tahap membaca lanjut. Pengajaran membaca permulaan harus memberikan pengalaman belajar yang berarti agar anak memiliki dasar kemampuan membaca yang kuat. 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 (Tarigan, 2005:12).

Keterampilan membaca sangat erat kaitannya dengan perkembangan intelegensi seseorang. 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 (Alimin, 2007).

Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kemampuan intelektual secara umum di bawah rata-rata. Dampak keterlambatan perkembangan intelegensi tersebut, banyak hambatan keterampilan dasar yang dimiliki oleh anak seperti hambatan memori, hambatan persepsi visual (huruf terbalik atau sulit membedakan huruf yang mirip), hambatan persepsi auditori, dan

hambatan konsentrasi, yang pada akhirnya membawa konsekuensi kepada kesulitan membaca (Koswara, 2011:12).

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti pada 4 orang siswa sekolah dasar kelas 4 di SLB “Sabilulungan” Kabupaten Bandung, 1 siswa diantaranya belum dapat membaca dengan baik. Ia mengalami kesulitan dalam penguasaan huruf dari a sampai z, dan ketika membaca suku kata ataupun kata masih dieja perhuruf tanpa dirangkaikan. Kemampuan intelektual yang terbatas, ditambah proses pembelajaran membaca yang kurang dikemas secara menarik menambah tingkat kesulitan membaca pada anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, pembelajaran membaca biasanya disampaikan dengan media kartu gambar dan kartu kata, namun ternyata dengan menggunakan media kartu gambar dan kartu kata anak cepat bosan dan cenderung menghindar ketika pembelajaran membaca berlangsung.

Oleh karena itu, guru perlu menyediakan media yang menarik dan menyenangkan agar anak termotivasi dalam belajar membaca dan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Media tersebut harus sesuai dengan perkembangan intelektual, emosional dan sosial anak. Pembelajaran membaca permulaan biasanya diberikan pada kelas dasar di sekolah, yaitu pada usia 6 – 8 tahun. Anak pada usia 6 – 8 tahun ini masih berada pada fase bermain. Permainan akan membuat anak senang dalam belajar, semakin senang maka semakin banyak yang akan diperolehnya.

Hetherington dan Parke (Moeslichatoen, 2004: 34) mengemukakan bahwa belajar dengan nuansa bermain mampu memberikan keuntungan, yaitu

mempermudah perkembangan kognitif anak yang memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak.

Program pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan merupakan suatu alternatif yang dapat digunakan guru untuk mengurangi hambatan-hambatan yang dialami dan tetap mengacu pada kurikulum. Melalui pendekatan permainan secara tidak langsung anak akan termotivasi untuk belajar membaca sambil bermain, sehingga akan tercipta suatu pembelajaran yang bebas, hangat dan menyenangkan ke arah tujuan pembelajaran. Penerapan aktivitas bermain akan memberikan kegiatan yang membuat anak terlibat dalam suatu aktivitas secara langsung yang menyenangkan. Hal ini bertujuan agar anak belajar secara alami dan bermakna (Moeslichatoen, 2004).

Salah satu contoh permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan adalah permainan Sirkuit Pintar. Permainan Sirkuit Pintar merupakan penyegaran baru dalam dunia pendidikan. Permainan ini merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang sudah familiar bagi siswa. Prinsip utama dalam permainan Sirkuit Pintar ini adalah peserta didik di ajak untuk mencocokkan kata yang terdapat pada dadu dengan gambar yang terdapat pada papan permainan.

Pencocokkan kata dengan gambar merupakan salah satu upaya konkretisasi kata yang sedang dipelajari dalam proses membaca permulaan,

karena pada dasarnya segala hal yang berkaitan dengan pembelajaran anak tunagrahita harus berkaitan dengan hal-hal yang bersifat konkrit.

Permainan Sirkuit Pintar ini memiliki banyak keunggulan, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Yusuf dan Auliya (2011:18), menyatakan bahwa untuk aspek kognitif, permainan ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa, sehingga muatan pembelajaran yang ada dalam permainan semakin cepat diserap. Aspek afektif dapat terjadi akibat interaksi antar siswa dalam bersaing menjadi yang terbaik. Mereka saling mengoreksi, mengingatkan, berdiskusi, bermain jujur, dan saling menghormati satu sama lain ketika mendapat giliran bermain, seakan-akan tutor sebaya terbentuk secara otomatis tanpa dipandu dan diperintah oleh guru. Sementara itu, aspek psikomotor dapat diperlihatkan dari keaktifan siswa dalam bertanya, bermain, dan berdiskusi. Melalui pendekatan permainan berupa permainan Sirkuit Pintar ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian mengenai pengaruh permainan Sirkuit Pintar penting untuk dilakukan, untuk mengetahui pengaruh permainan tersebut dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Setelah diidentifikasi ternyata ada beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran membaca, yaitu:

1. Proses pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran membaca.
3. Media pembelajaran terlalu sering digunakan dan penggunaannya monoton.
4. Interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa kurang.

C. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah pada peningkatan kemampuan membaca permulaan yang difokuskan pada kemampuan membaca huruf, suku kata dan kata yang terdiri atas huruf vokal (a, i, u, e, o) dan huruf konsonan (b, d, k, p, t) pada anak tunagrahita ringan dengan menggunakan permainan Sirkuit Pintar.

D. RUMUSAN MASALAH

Sejalan dengan uraian batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: seberapa besar peningkatan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan setelah diberikan intervensi permainan Sirkuit Pintar?

E. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan setelah diberikan intervensi permainan Sirkuit Pintar.

b. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca huruf anak tunagrahita ringan setelah diberikan intervensi permainan Sirkuit Pintar.
- 2) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca suku kata anak tunagrahita ringan setelah diberikan intervensi permainan Sirkuit Pintar.
- 3) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca kata anak tunagrahita ringan setelah diberikan intervensi permainan Sirkuit Pintar.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu pendidikan luar biasa yang berkaitan dengan permainan Sirkuit Pintar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan.

b. Kegunaan Praktis

Permainan Sirkuit Pintar ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

