

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KATA MELALUI MEDIA GAME EDUKASI UNTUK ANAK TUNAGRAHITA DI SLB PERWARI PADANG

Dian Afriyanti¹, Ardisal²

¹⁾ Universitas Negeri Padang, Indonesia

²⁾ Universitas Negeri Padang, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima: 21 Oktober 2019
Direvisi: 25 Oktober 2019
Diterbitkan: 26 Oktober 2019

KATA KUNCI

Tunagrahita Ringan, Membaca Kata, Media Game Edukasi

KORESPONDEN

No. Telepon: 081373646630
E-mail: dianafriyanti7@gmail.com,
ardisal_arnev@gmail.com

A B S T R A K

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca kata pada anak tunagrahita ringan. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca kata melalui media game edukasi pada anak tunagrahita ringan. Subjek penelitian ialah seorang anak yang berumur 11 tahun bersekolah di SLB Perwari Padang. Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ialah penelitian dengan single subject research (SSR) dengan menggunakan desain A-B-A dimana kondisi baseline (A1) kemampuan awal sebelum membaca kata (sebelum diberikan intervensi), intervensi (B) saat diberikan perlakuan dengan menggunakan media game edukasi, baseline (A2) setelah diberikan intervensi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi langsung dengan menggunakan jenis pengukuran persentase (%). Adapun alat pencatatan data yang digunakan adalah instrument tes berbentuk ceklis. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis visual grafik. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kemampuan membaca kata pada anak tunagrahita ringan dapat ditingkatkan dengan menggunakan media game edukasi.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan suatu kesatuan yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf, suku kata, kata-kata dalam kalimat, menggabungkan kata, menyebutkan kosakata maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud dari suatu bacaan. Siswa yang tidak bisa membaca dengan baik akan mengalami masalah pada bacaan dan makna dari bacaan itu sendiri.

Ahli pembelajaran bahasa (Dariyo, 2000) mengemukakan hal serupa bahwa membaca merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh setiap orang untuk memperluas wawasan dan pengetahuan. Jadi, membaca merupakan suatu keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang huruf, gabungan huruf dan membunyikan rangkaiannya menjadi kata yang memiliki suatu makna tersendiri. Pada Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 4, bahwa pendidikan

diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat Indonesia.

Sejalan dengan hal itu pada kurikulum pendidikan dimateri bahasa Indonesia untuk anak tunagrahita, khususnya materi membaca disesuaikan dengan taraf perkembangan kemampuan siswa. Sehingga pelajaran membaca lebih bermakna bagi kehidupan anak sehari-hari. Materi yang di sajikan guru dimulai dari yang mudah ke yang sulit, dari yang dekat ke yang jauh, dari yang sederhana ke yang rumit, dari yang diketahui dan yang belum diketahui, dari hal yang konkrit ke yang abstrak (Depdikbud, 1993). Tujuan pembelajaran membaca yaitu agar anak bisa membaca, karena membaca merupakan salah satu faktor terpenting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran peserta didik, dengan membaca peserta didik akan memiliki ilmu dan memiliki wawasan yang luas sehingga apabila siswa sudah bisa membaca siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB Perwari Padang di kelas IV dengan jumlah tiga orang siswa yang terdiri dari satu orang siswa laki-laki dan dua orang siswa perempuan. Pada saat pengamatan, ada dua orang siswa yang sudah lancar membaca dan satu orang siswa yang belum lancar membaca. Siswa yang ditemukan oleh penulis berinisial MI, dimana siswa tersebut sudah bisa mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata seperti kata “pena, bola, paku, padi, buku” anak sudah bisa. Tetapi untuk membaca kata yang hurufnya lebih dari empat huruf seperti kata “rumah dibaca ruma, mobil dibaca mobi, kipas dibaca kipa, dapur dibaca dapu, papan dibaca papa, sabun dibaca sabu dimana anak menghilangkan huruf terakhir dari kata tersebut.

Melalui pengamatan yang penulis lakukan, metode yang digunakan oleh guru ialah metode langsung. Guru menjelaskan pada peneliti bahwa tidak ada menggunakan metode khusus dalam mengajar membaca, sehingga pembelajaran yang diberikan kepada siswa menjadi kurang bervariasi dalam meningkatkan kemampuan membaca yang mengakibatkan siswa tidak berminat dan mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung, tidak jarang juga siswa MI keluar kelas pada saat proses pembelajaran hal ini dapat menyebabkan proses pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak berjalan dengan baik. Media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca kata pada anak tunagrahita ringan haruslah menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan minat anak untuk belajar membaca sehingga anak tidak mudah bosan pada saat mengikuti proses belajar mengajar dikelas.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, bahwa siswa berinisial MI mengalami hambatan dalam membaca khususnya membaca kata yang lebih dari empat huruf sehingga terdengar pada saat membaca siswa MI menghilangkan satu huruf dibelakang kata dan juga mengalami kesulitan dalam memahami isi dari suatu bacaan. Hal ini diperkuat dengan hasil asesmen kemampuan membaca kata dimana anak sudah mampu dalam mengenal huruf, anak juga sudah mampu membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang katanya terdiri dari empat huruf contohnya kata paku, tetapi ketika kata sudah lebih dari empat huruf anak tidak mampu membacanya seperti kata mobil dibaca mobi.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk meningkatkan kemampuan membaca kata dengan menggunakan media game edukasi. Adapun alasan peneliti menggunakan media game edukasi dikarenakan guru belum pernah menggunakan media tersebut dalam mengajarkan anak belajar membaca kata, game edukasi juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dan proses belajar siswa menjadi interaktif. Hal ini diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh (Novaliendry, 2013) bahwa game edukasi ialah permainan yang disertai pembelajaran dan merupakan media pembelajaran terbaru yang dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan membuat siswa menjadi aktif. Disini penulis merancang game dengan menampilkan kata benda, siswa MI diminta untuk membacakan kata yang ada di game tersebut. Penggunaan game ini diharapkan anak dapat mengembangkan kemampuan akademiknya terutama dalam membaca kata benda yang lebih dari empat huruf dan juga memberikan kenyamanan bagi anak dalam belajar, sehingga anak tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SLB Perwari Padang. Subjek dalam penelitian ini yaitu 1 orang anak tunagrahita ringan kelas V yang berjenis kelamin laki-laki dan berumur 11 tahun. Kemampuan membaca kata anak masih berada pada taraf yang rendah, anak tidak bisa membaca kata yang lebih dari empat huruf, misalkan kata “rumah dibaca ruma, mobil dibaca mobi, kipas dibaca kipa, dapur dibaca dapu, papan dibaca papa, sabun dibaca sabu dimana anak menghilangkan huruf terakhir dari kata tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). (Arikunto, 2013) mengatakan bahwa “penelitian eksperimen ialah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Adapun jenis desain yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. (Sunanto, 2005) mengatakan bahwa “Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B dimana pengukuran fase baseline diulang dua kali, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas”. Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan desain A-B, hanya saja pada desain A-B-A terjadi pengulangan fase/ kondisi baseline. Baseline adalah kondisi dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun. Dalam penelitian ini variabel terdiri dari variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat (target behavior) yaitu kemampuan membaca kata dan variabel bebas (intervensi) adalah media game edukasi.

Pelaksanaan penelitian ini, yang pertama dilakukan penulis adalah memilih subjek untuk eksperimen dan kemudian dilakukan observasi atau pengukuran perilaku secara berulang-ulang sampai diperoleh hasil yang stabil dan konsisten dalam kondisi baseline A₁. Dalam kondisi baseline (keadaan awal) ini penulis melihat seorang anak tunagrahita ringan yang mengalami kelambatan dalam membaca kata sebelum intervensi diberikan. Selanjutnya untuk memperoleh data fase B atau kondisi intervensi, penulis memberikan perlakuan eksperimen kepada subjek dan dilakukan evaluasi terhadap hasilnya. Selanjutnya dilakukan lagi

pengukuran terhadap anak tanpa diberikan intervensi (A_2). Data tersebut diperoleh melalui pengamatan penulis mengenai membaca kata.

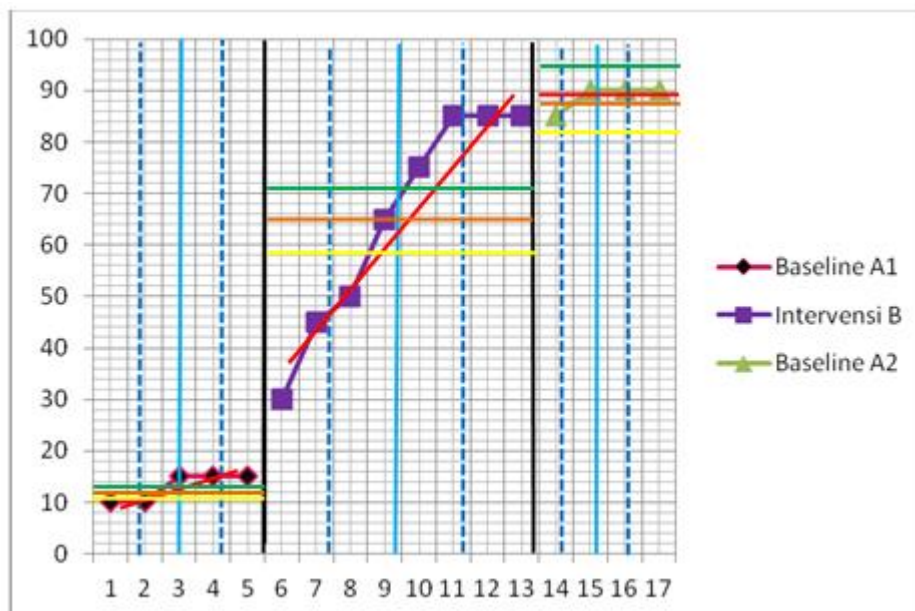
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengamatan dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak 17 kali pertemuan. Pengamatan dilakukan dengan observasi langsung untuk mendapatkan data pada posisi baseline A_1 , intervensi (B) dan kondisi baseline A_2 . Berikut merupakan uraian data dari hasil perolehan analisis visual grafik yang didapatkan dari pengamatan pada masing-masing kondisi, yaitu kondisi baseline A_1 merupakan perolehan data kemampuan awal anak tunagrahita ringan sebelum adanya intervensi. Selanjutnya kondisi intervensi (B) adalah perolehan data kemampuan anak tunagrahita ringan setelah diberikan intervensi yaitu game edukasi dan yang terakhir yaitu kondisi baseline A_2 yaitu perolehan data setelah tidak lagi diberikan intervensi.

Kondisi baseline A_1 dilakukan sebanyak lima kali pengamatan. Pada kondisi ini dari dua puluh kata benda yang diberikan kepada anak, di pertemuan pertama anak hanya mampu membaca dua kata benda dengan skor 10%, pertemuan kedua anak bisa membaca dua kata benda dengan skor 10%, pertemuan ketiga, keempat dan kelima mendapat skor 15% atau anak hanya mampu membaca tiga kata benda. Setelah data stabil maka peneliti menghentikan pengamatan dan melanjutkan ke kondisi intervensi.

Adapun pada kondisi intervensi (B) peneliti memberikan intervensi/perlakuan dengan menggunakan media game edukasi. Anak diminta membaca kata benda yang telah disediakan oleh peneliti dengan menggunakan media game edukasi. Kondisi intervensi dilaksanakan sebanyak delapan kali pertemuan. Dari dua puluh kata benda yang diberikan kepada anak, dipertemuan keenam anak mampu membaca enam kata benda dengan benar dengan skor 30%, pada pertemuan ketujuh anak mampu membaca sembilan kata benda dengan skor 45%, pada pertemuan kedelapan anak mampu membaca sepuluh kata benda dengan skor 50%, pada pertemuan kesembilan anak mampu membaca tiga belas kata benda dengan skor 65%, pada pertemuan kesepuluh anak mampu membaca lima belas kata benda dengan skor 75%, dan pada pertemuan kesebelas, dua belas, dan tiga belas anak mampu membaca tujuh belas kata benda dengan benar, skor yang diperoleh yaitu 85%.

Selanjutnya, pada kondisi A_2 merupakan kondisi dimana anak tidak lagi diberikan perlakuan. Kondisi A_2 dilakukan selama empat hari pengamatan yang menunjukkan kemampuan membaca kata benda pada anak meningkat. Pada pertemuan keempat belas skor yang diperoleh yaitu 85%, pertemuan kelima belas, enam belas dan tujuh belas skor yang diperoleh yaitu 90%. Berikut agar lebih mudah untuk dipahami hasil perolehan data dari masing-masing kondisi baseline A_1 , Intervensi B dan Baseline A_2 dapat dilihat dalam grafik berikut :



Gambar 1. Grafik Analisis Data Hasil Penelitian Terhadap Kemampuan Membaca Kata Anak Tunagrahita Ringan





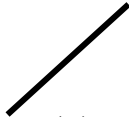

Keterangan :

- = Pembatasan kondisi
- = Data baseline A1
- = Data intervensi B
- = Data baseline A2
- = Estimasi kecenderungan arah
- = Mean level
- = Splid middle
- = Mid date
- = Batas atas
- = Batas bawah

Berdasarkan grafik diatas dapat dijelaskan bahwa pada kondisi baseline (A_1) persentase kemampuan anak dalam membaca kata masih berada pada tahap yang rendah. Selanjtnya pada kondisi intervensi (B) kemampuan membaca kata pada anak mengalami peningkatan yang tinggi, selanjutnya pada kondisi baseline A2 kemampuan anak juga mengalami peningkatan dan kemudian stabil.

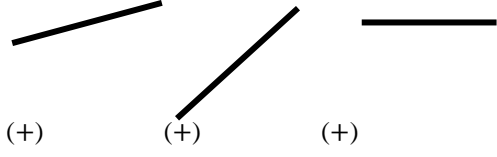
Hasil dari analisis visual grafik dalam setiap kondisi dapat dijabarkan dalam beberapa komponen-komponen yaitu, panjang kondisi penelitian ini terdiri dari 5 sesi pada kondisi baseline (A1) dan 8 sesi pada kondisi intervensi dan 4 sesi pada kondisi baseline A2. Estimasi kecenderungan arah pada kondisi baseline mengalami sedikit peningkatan (+) dengan keterjalan yang rendah. Pada kondisi intervensi estimasi kecenderungan arah mengalami peningkatan (+) dengan keterjalan yang tinggi dan pada baseline A2 juga mengalami peningkatan dengan keterjalan yang tinggi kemudian stabil. Hal ini terjadi karena jumlah kata yang dibaca anak dengan benar mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi menggunakan game edukasi. Pada kondisi baseline A₁ sebelum adanya intervensi diperoleh mean yaitu 13, batas atas 14.125, batas bawah 11.875. Pada kondisi intervensi (B) diperoleh mean 65, batas atas 71.375, batas bawah 58.625. selanjutnya kondisi *baseline* A₂ diperoleh mean 88.75, batas atas 95.5, batas bawah 82. Adapun rangkuman dari komponen-komponen analisis visual grafik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Analisis Dalam Kondisi

No	Kondisi	A ₁	B	A ₂
1.	Panjang kondisi	5	8	4
2.	Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (+)	 (+)
3.	Kecenderungan stabilitas	0% (tidak stabil)	12,5% (tidak stabil)	100% (stabil)
4.	Jejak data	 (+)	 (+)	 (+)
5.	Level stabilitas dan rentang	Variabel 10 - 15	Variabel 30 - 85	Stabil 85 - 90
6.	Level perubahan	15-10 = 5 (+)	85-30 = 55 (+)	90 - 85 = 5 (+)

Berdasarkan hasil analisis visual grafik pada setiap kondisi, kecenderungan arah pada kondisi baseline (A1) mengalami peningkatan dengan keterjalan yang rendah. Pada kondisi (B) kecenderungan arah meningkat dengan keterjalan tinggi dan pada kondisi *baseline* A₂ kecenderungan arah stabil. Berikut merupakan rangkuman komponen analisis visual antar kondisi yang dapat dikelompokkan pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Analisis Antar Kondisi

No.	Kondisi	Target Behavior	A1/B/A2		
1	Jumlah variabel yang berubah	Kemampuan membaca kata benda	1		
2	Perubahan kecenderungan arah	kemampuan membaca kata benda			
3	Arah perubahan kecenderungan stabilitas		Variable ke variable ke stabil		
4	Level perubahan	Kemampuan membaca kata benda	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center;">30-15 = 15 (+)</td> <td style="text-align: center;">90-85 = 5 (+)</td> </tr> </table>	30-15 = 15 (+)	90-85 = 5 (+)
30-15 = 15 (+)	90-85 = 5 (+)				
5	Persentase overlap data	Kemampuan membaca kata benda	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center;">0%</td> <td style="text-align: center;">37,5%</td> </tr> </table>	0%	37,5%
0%	37,5%				

Hasil analisis data diperoleh bahwa sebelum diberikannya intervensi menggunakan media *game* edukasi kemampuan membaca kata anak tunagrahita ringan berada pada taraf yang rendah, anak hanya bisa membaca 2-3 kata dari 20 kata yang disediakan peneliti. Tetapi setelah diberikan intervensi oleh peneliti menggunakan menggunakan media *game* edukasi kemampuan membaca kata anak meningkat, anak bisa membaca 6-17 kata dengan benar. Kemudian, pada baseline A₂ kemampuan membaca kata pada anak menunjukkan hasil yang stabil yaitu anak mampu membaca kata 17-18 kata dari 20 kata yang disediakan peneliti. Berdasarkan hal ini terbukti bahwa media *game* edukasi efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak tunagrahita ringan. Intervensi dilakukan dengan cara memberikan pengajaran menggunakan media *game* edukasi dan evaluasi menggunakan tes perbuatan.

Berdasarkan pengamatan selama penelitian yang dilakukan terhadap anak tunagrahita ringan kelas V di SLB Perwari Padang. Terbukti bahwa kemampuan membaca kata pada anak tersebut meningkat setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media *game* edukasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan intervensi (B) kemampuan membaca kata pada anak tunagrahita ringan dapat ditingkatkan melalui media *game* edukasi, ini terbukti bahwa pemberian intervensi dengan menggunakan media *game* edukasi, karena media *game* edukasi ialah permainan yang disertai pembelajaran dan merupakan media pembelajaran terbaru yang dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan membuat siswa menjadi aktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Dariyo. (2000). Manfaat speed reading dalam meningkatkan kecepatan membaca dan pembahasan bacaan. *Jurnal Ilmiah Psikologi "ARKHE,"* 5, No.9.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif. *Teknologi Informasi & Pendidikan,* 6, No.2.
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunanto, J. (2005). *Pengantar Pendidikan Dengan Subjek Tunggal.* Bandung: UPI Press.