

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Membaca salah satu keterampilan seseorang untuk mengenali dan menggali lebih dalam tentang berbagai cabang ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat membuat keterampilan membaca tidak lepas dari kehidupan sehari-hari di era digital. Maka keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar dalam kehidupan sekarang ini. Sebelum dapat memahami apa yang tersirat dan tersurat yang terdapat dalam bacaan untuk mendapat informasi individu harus terlebih dahulu dapat membaca permulaan. Membaca permulaan sering disebut juga membaca lugas atau membaca tingkat awal.

Anak hambatan intelektual sedang mengalami hambatan dalam perkembangan kognitif yang bersifat permanen diikuti dengan terhambatnya perkembangan perilaku adaptif dimasa perkembangannya. Dikarenakan tingkat intelegensinya yang rendah anak hambatan intelektual sedang mengalami hambatan dalam segala perkembangan tak terkecuali dalam bidang akademik salah satunya membaca. Berbahasa merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal tanpa terkecuali untuk anak hambatan intelektual sedang. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Hayat dan Yusuf bahwa bahasa bagi siswa merupakan alat untuk mengembangkan dan memberdayakan diri pribadinya. Melalui bahasa siswa membentuk dan mengisi substansi pikirannya, tumbuh dan berkembang berinteraksi dengan sekelilingnya, dan membentuk

realitas kepribadiannya<sup>1</sup>. Bagi anak reguler untuk dapat membaca permulaan bukan hal yang mudah, tidak terkecuali bagi ABK hambatan intelektual.

Berbagai hambatan yang dialami oleh anak hambatan intelektual akan mempengaruhi kemajuan proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dirancang menarik untuk memudahkan anak hambatan intelektual dalam memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan guru untuk mempermudah penyampaian informasi (materi) dan informasi kepada siswa, sehingga membuat proses pembelajaran lebih efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Sekarang ini media pembelajaran semakin bervariasi. Perkembangan media pembelajaran semakin pesat didukung teknologi informasi yang semakin maju. Media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran sehingga diperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya<sup>2</sup>. *Android* sekarang ini menjadi barang kebutuhan hidup sehari-hari. *Android* tadinya hanya bisa dimiliki oleh orang kaya, sekarang ini menjadi barang lumrah di masyarakat. Biaya yang murah dan fitur yang menarik tidak heran penggunaannya tidak hanya kalangan muda dan orang tua namun juga anak-anak. Selain bermain sosial media anak-anak juga seringkali menghabiskan waktu berjam-jam bermain *game* online yang sedang *highend*.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas di SLB Negeri Wiradesa Kota Pekalongan kelas V hambatan intelektual. Ada delapan siswa

---

<sup>1</sup> Hayat, B., & Suhendra, Y, Benchmark Internasional Mutu Pendidikan (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010).hal.38.

<sup>2</sup> Nunung Apriyanto, Seluk Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajarannya (Jogjakarta: Javalitera, 2012). Hal.95.

hambatan intelektual di kelas V SLB Negeri Wiradesa, satu tunadaksa dan satu autisme. Melalui wawancara dengan wali kelas diketahui lima dari delapan siswa hambatan intelektual memiliki prestasi yang sangat rendah. Tiga siswa hambatan intelektual lainnya memiliki prestasi cukup rendah.

Kelas V hambatan intelektual di SLB Negeri Wiradesa tidak melakukan pembelajaran tatap muka, daring atau *home visite* karena satu dan lain hal. Selama ini sekolah masih menggunakan media komprehensif dan selama pandemi pembelajaran dilakukan dengan pemberian materi dan tugas berupa *fotocopy* setiap dua minggu sekali tanpa pengajaran sama sekali. Materi yang dibagikanpun berupa tulisan sehingga kurang menarik. Hal ini membuat siswa menjadi bosan untuk belajar. Selain itu beberapa anak tidak dipendampingin belajar semakin membuat anak tidak termotivasi. Penuturan wali kelas menyatakan anak sulit meresap materi karena tidak dapat membaca dan orang tua yang kewalahan mendampingi anak belajar. Diketahui ketidakmampuan siswa dalam membaca permulaan. Namun, pengajaran secara tatap muka tidak mungkin dilakukan sehingga pengajaran mengenai membaca permulaan agar keterampilan membaca meningkat belum terlaksana.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, ditemukan masalah siswa mempunyai hasil belajar yang rendah karena materi tidak diserap dengan baik. Ketidakmampuan menyerap materi disebabkan belum dapat membaca. Untuk itu diperlukan media untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan yang dapat diakses di rumah yang mudah dan menarik perhatian. Wali murid juga dapat mendampingi anaknya belajar tanpa terikat waktu.

Baik anak reguler atau hambatan intelektual sama-sama belajar membaca dengan cara holistik. Anak belajar dari kata kemudian ke

suku kata baru ke huruf. Hal ini dikarenakan anak hambatan intelektual sedang mempunyai keterbatasan kapasitas dalam belajar. Materi yang dipecah-pecah menjadi bagian kecil memudahkan anak hambatan intelektual memahami materi. Setiap bagian kecil-kecil tersebut diajarkan satu persatu dengan berulang-ulang.

Menurut Nunung anak hambatan intelektual sulit memusatkan perhatian, mempunyai kelainan persepsi dan mudah lupa. Walaupun begitu hambatan intelektual masih bisa memusatkan perhatiannya pada hal-hal yang menarik semisal animasi atau film<sup>3</sup>. Selain itu penggunaan media yang dapat didengar dan dilihat juga menambah daya serap anak. Media pembelajaran berbasis *game android* dapat dipertimbangkan. Dimana aplikasi *game* dapat diakses dimana saja dan mudah. Penggunaan gambar, suara yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak. Materi berupa video yang menarik dan kuis diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada anak hambatan intelektual sedang. Materi yang dapat dan dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kemampuan kognitif anak hambatan intelektual. Peraturan *game* yang sederhana disesuaikan dengan karakteristik kognitif anak hambatan intelektual sedang.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *game android* sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Peneliti menemukan penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *game android* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Galih Wiratmoko dengan judul “Efektifitas *Game* Edukasi Mengenal Benda Di Lingkungan Sekitar Sebagai Upaya Penanaman Kemandirian Belajar Untuk Siswa Hambatan intelektual Berbasis *Android*”. Penelitian tersebut

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, Hal.97.

bertujuan untuk menguji keefektifan media game edukasi berbasis android untuk mengenal benda di lingkungan sekitar. Dapat dikatakan efektif karena dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Penelitian lain dilakukan oleh Muhammad Syahril Assidiq dengan judul “*Game* Edukasi Pengenalan Pertumbuhan Hewan Dan Tumbuhan Pada Anak Hambatan intelektual Ringan Di SLB YPASP Gondangrejo”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu siswa dalam belajar tentang pertumbuhan hewan dan tumbuhan, dan membantu guru untuk menyampaikan materi dengan mudah. *Game* edukasi ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa tentang hewan dan tumbuhan. Berdasarkan pengujian *User Acceptance Test* yang digunakan, rata-rata persentasi dari V soal adalah 84%.

Sesuai dengan penjabaran di atas, peneliti tertarik ingin membuat media pembelajaran alfabet berbasis *game android* untuk siswa hambatan intelektual sedang kelas V SLB Negeri Wiradesa.

Berangkat dari permasalahan di atas maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang menghasilkan produk berupa *game android* dengan materi pembelajaran alfabet. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran pembelajaran alfabet dikemas secara menarik dengan memberikan gambar, video, dan suara. Judul penelitian ini adalah “Media Pengenalan Alfabet Berbasis *Game Android* Untuk Siswa Hambatan intelektual Sedang Kelas V SDLB Negeri Wiradesa Kab. Pekalongan”

## **B. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran suku kata berbasis *game android* yang didesain khusus untuk membantu anak hambatan intelektual sedang dalam membaca permulaan.
2. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa hambatan intelektual sedang kelas V SLB Negeri Wiradesa Kab. Pekalongan.

### **C. Fokus Pengembangan**

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah “media pembelajaran pengenalan suku kata berbasis *game android* untuk siswa hambatan intelektual sedang kelas V SLB Negeri Wiradesa Kab. Pekalongan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan”

### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi pembaca, khususnya para guru, calon guru dan orang tua siswa:

1. Membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca permulaan metode suku kata dengan menggunakan media pembelajaran *game android*.
2. Menambah referensi terhadap model pembelajaran membaca permulaan dengan metode suku kata *berbasis android* yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah terkait dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.