

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan suatu kegiatan yang tidak pernah lepas dari aktivitas sehari-hari, karena membaca merupakan salah satu proses penerimaan informasi yang diterima secara visual berdasarkan suatu teks. Membaca permulaan memiliki peran penting karena sebagai dasar perkembangan keterampilan membaca peserta didik. Membaca permulaan ditandai dengan mengenal simbol huruf yang menjadi dasar untuk mengenal kata dan kalimat. Pembelajaran membaca permulaan diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis.

Keterampilan membaca peserta didik di sekolah merupakan suatu aspek penting dalam mempermudah interaksi belajar antara pendidik dan peserta didik sehingga banyak pendidik atau bahkan orang tua peserta didik yang menuntut peserta didik menguasai kemampuan membaca lebih awal. Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan peserta didik rendah yang disebabkan oleh metode dan media pembelajarannya yang kurang menarik bagi peserta didik.

Menurut Akhadiyah dkk yang dikutip oleh Nuchron membaca permulaan yaitu membaca yang diberikan pada kelas I dan II dengan menekankan pada kemampuan dasar membaca, siswa dituntut agar dapat menterjemahkan bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan. Intisari dari pengertian siswa kelas I dan II dituntut agar dapat mengenali, melaforkan atau menyuarakan huruf, suku kata, dan kata-kata ke dalam bentuk lisan dengan tepat<sup>1</sup> Kemampuan membaca yang harus dikuasai peserta didik dimulai dari tahapan awal yaitu kemampuan membaca permulaan. Kemampuan yang diperlukan dalam membaca diperoleh dari mengenal bentuk huruf, mengenal perbedaan huruf, mengenal rangkaian huruf dalam suatu kata dan kalimat sederhana.

---

<sup>1</sup> Nuchron, 2013 Jurnal Prima edukasi, Asosiasi Dosen PGSD dan Dikdas Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta

Kemampuan menguasai membaca permulaan tersebut membutuhkan kemampuan mengingat, berfikir dan persepsi yang baik, sehingga hal ini menjadi tidak mudah bagi peserta didik hambatan intelektual yang memiliki intelegensi di bawah rata-rata yang menyebabkan mereka memiliki hambatan dalam kemampuan berfikir. Oleh karena itu untuk mengembangkan kemampuan peserta didik hambatan intelektual dalam membaca permulaan sangat diperlukan peranan guru yang dapat memfasilitasi dan mendukung keberhasilan peserta didik.

Menurut kurikulum Sekolah Dasar Luar Biasa, hambatan intelektual kelas III tingkat sekolah dasar, dalam kemampuan membaca sudah pada tahapan membaca teks pendek antara 5-8 kalimat. Namun, kemampuan membaca permulaan peserta didik hambatan intelektual kelas III di SLB Negeri 7 Jakarta masih belum sampai pada tahapan membaca kata.

Berdasarkan fakta yang berada di lapangan setelah peneliti melakukan observasi pada Sekolah Luar Biasa Negeri 7 Jakarta yaitu kemampuan membaca permulaan pada peserta didik dengan hambatan intelektual tersebut belum tercapai. Peserta didik hambatan intelektual di kelas III tersebut baru menguasai huruf vokal dan belum mampu membaca suatu kata. Selama proses pembelajaran membaca kata, pembelajaran hanya menggambar suatu benda di papan tulis yang akan diperkenalkan tulisannya lalu meminta peserta didik menyebutkan huruf berdasarkan nama benda yang digambar dan guru mengajarkan membaca suku kata.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam membaca permulaan bagi peserta didik hambatan intelektual, hal ini dikarenakan anak hambatan intelektual yang pada umumnya masih berada pada taraf berfikir konkret, yaitu anak akan mudah mengenali hal-hal yang bersifat nyata. Di samping itu, dengan alat bantu yang digunakan oleh guru secara bervariasi akan membangkitkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

Melihat kemampuan membaca yang masih rendah, maka peneliti merencanakan bagaimana cara membuat suatu kegiatan pembelajaran membaca yang menyenangkan dengan media yang menarik minat peserta didik. Salah satu

media yang memungkinkan digunakan oleh guru dalam pengajaran membaca permulaan ini adalah media *flashcard* yang dikemas dalam bentuk permainan. Pilihan ini didasarkan pada pendapat bahwa anak hambatan intelektual harus menggunakan media yang nyata dan diharapkan peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Kegunaan media *flashcard* ini tergantung pada item yang digunakan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Penggunaan media *flashcard* ini berdasarkan bentuk media *flashcard* yang praktis karena berukuran kecil serta menarik karena memiliki gambar dan berwarna sehingga menarik perhatian peserta didik hambatan intelektual saat belajar. Pembelajaran dengan media *flashcard*, peserta didik lebih termotivasi, aktif, serta kreatif dalam merangkai huruf menjadi kata yang bermakna, sehingga tercipta kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Pengajuan media *flashcard* ini berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas, peneliti berasumsi bahwa media *flashcard* ini merupakan media yang diduga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik hambatan intelektual kelas III.

Pada penelitian Rizkika Purnama Dewi (2016) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media *Flashcard* pada Peserta didik Tunagrahita Kategori Ringan Kelas I Sekolah Dasar Di SLB C Wiyata Dharma 2 Sleman Yogyakarta, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan proses dan hasil kemampuan membaca permulaan mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II, maka pembelajaran membaca permulaan menggunakan media *flashcard* meningkat.<sup>2</sup>

Berdasarkan pemikiran yang telah dijelaskan di atas, peneliti bermaksud melakukan sebuah penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Permainan Media *Flashcard* pada Peserta Didik Hambatan Intelektual Kelas III di SLB Negeri 7 Jakarta.”

---

<sup>2</sup> Rizkika Purnama Dewi, Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Flash Card Pada Peserta Didik Tunagrahita Kategori Ringan Kelas I Sekolah Dasar Di Slb C Wiyata Dharma 2 Sleman Yogyakarta. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/45795/>

## B. Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi area dan fokus penelitian ini berdasarkan pada latar belakang yang diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana keterampilan membaca permulaan anak hambatan intelektual?
2. Bagaimana meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik hambatan intelektual?
3. Apakah media *flashcard* dalam permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik hambatan intelektual kelas III di SLB Negeri 7 Jakarta?
4. Bagaimana meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui permainan media *Flashcrad* pada peserta didik hambatan intelektual di SLB Negeri 7 Jakarta?

## C. Pembatasan Masalah

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan tahap dasar pengenalan huruf konsonan b, m, p, l dan t, merangkai huruf menjadi suku kata, dan membaca kata. Peserta didik dengan hambatan intelektual untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan menggunakan media yang diajarkan dengan membaca huruf di dalam kata menggunakan permainan media *Flashcard*.

## D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan fokus penelitian yang dijelaskan, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan media *flashcard* pada peserta didik hambatan intelektual kelas III di SLB Negeri 7 Jakarta?”

## E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang ditunjukkan kepada semua pihak terkait. Kegunaan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terkait keefektifan penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas III SDLB Hambatan Intelektual, sehingga dapat dijadikan salah satu referensi dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peserta didik

Menambah pengalaman belajar secara langsung dalam pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

### b. Bagi guru

Memberikan pengalaman menggunakan media *flashcard* yang nantinya diharapkan dapat menginspirasi guru untuk dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran tersebut agar dapat menciptakan pembelajaran yang aktif.

### c. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman untuk memilih dan memilah media pembelajaran kemudian menerapkannya dalam rencana, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.