

JURNAL PENDIDIKAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN MAZE PADA ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN KELAS II DI SLB/C TPA JEMBER**

**Diajukan Kepada Universitas Negeri Surabaya
Untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh :

**BIMA CAHYA HERIANTOKO
NIM. 071 044 310**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
2013**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA PERMAINAN MAZE PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
KELAS II DI SLB/C TPA JEMBER**

BIMA CAHYA HERIANTOKO
(Mahasiswa PLB – FIP Universitas Negeri Surabaya,
e-mail:.....)

Abstrack: *Beginning reading skills are the most important things that must be owned by the students, especially the ability to read should be mastered by students at levels elementary school, because this ability is directly related to the whole process of learning. The purpose of this study was to describe the beginning of improved reading skills using games media Maze mild mentally retarded in children in the class II SLB/C landfill Jember. This research is a class action, because the research done to solve the problem of learning in the classroom. The research procedures performed by cycles where each cycle performed during 2 meetings of planning, implementation, observation, reflection and revision. This study also includes descriptive research, a technique for describing how learning is applied and how the desired results can be achieved. Based on the analysis on the second cycle 1 meeting. The results mean the first meeting of the second cycle by 62%. This child average value meets the Minimum Accomplishment Criteria. However, on an individual basis from the results of tests on the second cycle 1 meeting still have 1 child had scored less than 60. Thus, in the classical limit value is not reached mastery learning that action research continued on the second cycle meeting 2. In this cycle average value by 70%. Individually, all the children had achieved greater 60. Thus, in the classical mastery has reached a predetermined limit which is 60%.*

Keywords: *Media Maze Games, Kids mentally retarded and Beginning Reading.*

PENDAHULUAN

Interaksi belajar mengajar adalah terjadinya interaksi yang mencakup tiga unsur yaitu : guru, bahan, dan anak didik. Keberhasilan guru ditentukan sejauh mana penguasaan anak didik terhadap bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru untuk dapat menguasai bahan pelajaran, anak dituntut mampu membaca.

Kemampuan membaca permulaan merupakan hal yang paling utama yang harus dimiliki oleh anak didik, khususnya kemampuan membaca harus segera dikuasai oleh anak dijenjang sekolah dasar, karena kemampuan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar.

Keberhasilan belajar anak dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran disekolah sangat ditentukan oleh penguasaan

kemampuan membaca. Anak yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Anak akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki intelektual atau kecerdasan dibawah rata-rata dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial (Soemantri, 2006: 103). Disamping intelegensinya di bawah rata-rata anak normal juga tingkat konsentrasinya rendah. Mereka

sulit diajak belajar secara intensif dan mereka juga suka berbicara sendiri dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung, terkadang ada yang bertengkar dan mengakibatkan ada anak yang menangis sewaktu proses belajar mengajar. Dalam hal ini perlu pembelajaran yang variatif dan menyenangkan bagi anak agar mereka tidak merasa jenuh, sehingga dapat melatih dan meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 19 April 2012, di kelas II SLB/C TPA Jember, dari hasil observasi awal yang telah di temukan bahwa pembelajaran membaca huruf, suku kata dan kata di kelas II guru masih menggunakan metode tradisional, seperti pengenalan huruf, suku kata dan kata hanya di tulis dipapan tulis tanpa ada media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran yang diberikan menjadi kurang menarik perhatian anak, guru kurang bervariasi dalam menyampaikan materi saat belajar mengajar berlangsung. Dari sisi lain, guru kelas tidak memiliki latar belakang pendidikan luar biasa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas II melaksanakan penelitian tindakan, memaksimalkan pemanfaatan media permainan Maze dalam proses pembelajaran.

Penerapan media ini dimaksudkan agar anak lebih senang, dan guru dapat melaksanakan pembelajaran secara baik.

Hasil kajian penelitian terdahulu Jamil, (2009 : 95) menyatakan bahwa, Permainan Maze adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak.

Tedjasaputra (2001:60) menyatakan bahwa, permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Lebih lanjut permainan Maze merupakan *Mastery Play* yaitu permainan untuk menguasai keterampilan tertentu karena kegiatan tersebut merupakan latihan bagi anak untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang baru baginya melalui pengulangan-pengulangan yang dilakukan anak.

Hidayati (2009) menyatakan bahwa, permainan merupakan kebahagiaan bagi anak-anak untuk mengekspresikan berbagai perasaannya serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Permainan Maze adalah permainan mencari jejak yang bermanfaat untuk melatih anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia terutama kemampuan membaca serta sebagai alat bantu anak agar aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Permainan Maze yang dipilih adalah media yang menarik untuk anak. Permainan Maze ini dimodifikasi sehingga dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran anak tunagrahita. Bentuk permainan Maze secara garis besarnya adalah mencari jejak tempat huruf vokal dan konsonan serta mencari suku kata dan kata yang sesuai dengan susunan kata yang dibawa oleh anak.

Di dalam proses belajar mengajar bentuk motivasi yang akurat adalah suatu proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik, agar anak didik menjadi senang. Ketika seorang guru melihat ada anak didik yang sedang diam tidak mau mengerjakan apa-apa, maka guru tersebut

harus mengambil langkah yang dapat menimbulkan motivasi untuk belajar bagi anak didik tersebut karena jalan pengajaran yang kondusif adalah kondisi belajar mengajar yang menyenangkan bagi anak tunagrahita. Kegairahan belajar anak didik terkuak sebagai implementasi dari luapan motivasinya, anak didik giat belajar tidak pasif sesuai dengan harapan guru. Kondisi belajar mengajar yang demikian itulah yang diinginkan.

Diharapkan dengan media permainan Maze dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan di kelas II SLB/C TPA Tingkat SDLB/C. Dengan media pembelajaran tersebut, akan menumbuhkan minat belajarnya. Yang pada gilirannya minat itu akan menumbuhkan motivasi belajar bagi anak tunagrahita untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan penuh antusias dan konsentrasi.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan umum dan khusus sebagai berikut :

1. Bagaimana Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB/C TPA Jember?
2. Apakah Pelaksanaan Media Permainan Maze dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB/C TPA Jember?

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum
Untuk Peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media permainan Maze

pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB/C TPA Jember.

2. Tujuan Khusus
 - a. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan media permainan Maze dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB/C TPA Jember.
 - b. Untuk menjelaskan hasil penggunaan media permainan Maze dalam memecahkan masalah kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB/C TPA Jember.

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak antara lain :

1. Manfaat Teoritis
Pengembangan penggunaan media pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan di SLB/C TPA Jember dalam mengatasi masalah belajar di sekolah.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk pengembangan strategi pembelajaran dengan media permainan Maze dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan untuk anak tunagrahita ringan di SLB/C TPA Jember.
 - b) Bagi Guru
Sebagai acuan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan Maze untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita

ringan, khususnya di kelas II SLB/C TPA Jember.

c) Bagi Siswa

Sebagai motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

d). Peneliti lainnya

Sebagai pijakan awal untuk penelitian selanjutnya, guna pengembangan penelitian, yang berkaitan dengan permasalahan anak tunagrahita di sekolah

Membaca merupakan salah satu aspek yang sangat penting, karena kegiatan membaca akan mempengaruhi aspek yang lainnya. Bila anak mengalami kesulitan dalam membaca, maka akan mengalami kesulitan pula dalam menulis, menyimak dan berbicara. Oleh karena itu, membaca merupakan kunci utama untuk keberhasilan pendidikan anak. Dalam penelitian ini kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan kelas II yakni membaca nyaring suku kata sederhana dengan indikator, menyebutkan huruf vokal dan konsonan, merangkai huruf menjadi suku kata, membaca suku kata, merangkai suku kata menjadi kata, dan membaca suku kata sederhana.

Akhadiah, dkk. (1993: 22) mengemukakan bahwa, membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Sedangkan Anderson, dkk. Dalam Akhadiah, (1993:22) memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan. Untuk dapat membaca suatu bacaan, seseorang harus dapat menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Dengan demikian, kemampuan membaca sangat diperlukan oleh setiap anak agar anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya dengan lebih mudah. Pembelajaran membaca dikelas dasar merupakan pembelajaran membaca pada tahap awal. Sehingga kemampuan dasar tersebut menjadi dasar pada pembelajaran membaca kelas selanjutnya.

1. Membaca Permulaan

Santoso, (2007:3,19) menyatakan bahwa, pembelajaran membaca di sekolah dasar terdiri atas dua bagian yakni membaca permulaan yang dilaksanakan dikelas I dan II. Melalui membaca permulaan ini, diharapkan siswa mampu mengenal huruf, suku kata, kata, kalimat dan mampu membaca dalam berbagai konteks. Sedangkan membaca lanjut dilaksanakan di kelas tinggi atau di kelas III, IV, V dan VI.

Berkenaan dengan pembelajaran, Tarigan, (1997:5.33) mengatakan, pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas I SD dapat dibedakan ke dalam dua tahap yakni belajar membaca tanpa buku diberikan pada awal-awal anak memasuki sekolah. Pembelajaran membaca permulaan

dengan menggunakan buku dimulai setelah murid-murid mengenal huruf-huruf dengan baik kemudian diperkenalkan dengan lambang-lambang tulisan yang tertulis dalam buku.

Menurut Zuchdi, Darmiyati dan Budiasih (2001: 58) membaca permulaan diberikan secara bertahap, yakni pramembaca dan membaca. Pada tahap pramembaca, kepada siswa diajarkan: (1) sikap duduk yang baik pada waktu membaca; (2) cara meletakkan buku di meja; (3) cara memegang buku; (4) cara membuka dan membalik halaman buku; dan (5) melihat dan memperhatikan tulisan.

Pembelajaran membaca permulaan dititik beratkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis seperti ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan membaca permulaan adalah membaca yang dilaksanakan di kelas I dan II, dimulai dengan mengenalkan huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang menitik beratkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara

Tedjasaputra (2001:60) mengemukakan bahwa, permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Lebih lanjut Hidayati (2009). Mengemukakan bahwa, permainan

merupakan kebahagiaan bagi anak-anak untuk mengekspresikan berbagai perasaannya serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Permainan Maze adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak (Jamil, 2009 : 95) permainan Maze merupakan *Mastery Play* yaitu permainan untuk menguasai keterampilan tertentu karena kegiatan tersebut merupakan latihan bagi anak untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang baru baginya melalui pengulangan-pengulangan yang dilakukan anak.

Permainan Maze merupakan sebuah permainan edukatif atau media pembelajaran yang telah dimodifikasi digunakan untuk memudahkan siswa dalam menerima konsep huruf, suku kata dan kata.

Media Maze digunakan untuk memberikan pemahaman kepada anak tunagrahita dimana media ini berupa alur-alur (jejak) yang bisa di telusuri guna mencari huruf yang disebutkan oleh guru. Dimana cara pengoperasiannya adalah dengan menjalankan pion mengikuti jejak menuju huruf sesuai perintah guru.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah kayu. Dikarenakan ini merupakan media bagi anak-anak tunagrahita, maka didesain sederhana dan tidak membahayakan anak. Selain itu penggunaan warna dan bentuk model yang menarik memungkinkan juga

merespon semangat belajar bagi anak tunagrahita.

Pada dasarnya tujuan permainan maze adalah melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak, melatih kemampuan konsentrasi anak dalam menghadapi suatu masalah, melatih dan meningkatkan kreatifitas anak dalam belajar dan memecahkan masalah.

Permainan ini memanfaatkan pikiran atau konsentrasi anak agar terampil dalam memecahkan masalah. Keterampilan dan kecepatan dalam memahami sesuatu membutuhkan daya konsentrasi tinggi. Latihan permainan ini memberikan rangsangan bagi anak untuk mengolah terus berbagai informasi.

Hidayati (2009) mengemukakan bahwa, permainan mempunyai manfaat yang besar untuk mengoptimalkan perkembangan anak diantaranya:

a. *Learning by planning* yaitu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar dan motorik halus yang sangat berpengaruh pada perkembangan psikologis anak.

b. Mengembangkan otak kanan.

Melalui permainan fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan

permainan dengan teman sebaya sering menimbulkan keceriaan.

c. Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.

d. Belajar memahami nilai memberi dan menerima.

Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, serta kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah.

Seperti kita ketahui bahwa, karakteristik anak tunagrahita secara umum memiliki kemampuan daya pikir di bawah anak normal seusianya. Dalam menempuh pendidikan pun anak tunagrahita tidak bisa disamakan dengan anak normal. Mereka perlu mendapatkan bimbingan khusus dan pelayanan khusus termasuk dalam membaca permulaan.

Sehingga untuk memberikan kemudahan bagi anak tunagrahita ringan dalam membaca permulaan diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif yang dapat memberikan motivasi pada anak yaitu dengan menggunakan media permainan maze. Dengan media tersebut anak akan termotivasi dan penasaran untuk mencari jejak 5 huruf vokal dan 5 huruf konsonan serta mencari suku kata KV dan kata KV-KV yang sesuai dengan susunan kata yang dibawa oleh anak.

bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai, Aqib, Z& Siti Jaiyaroh (2009:3).

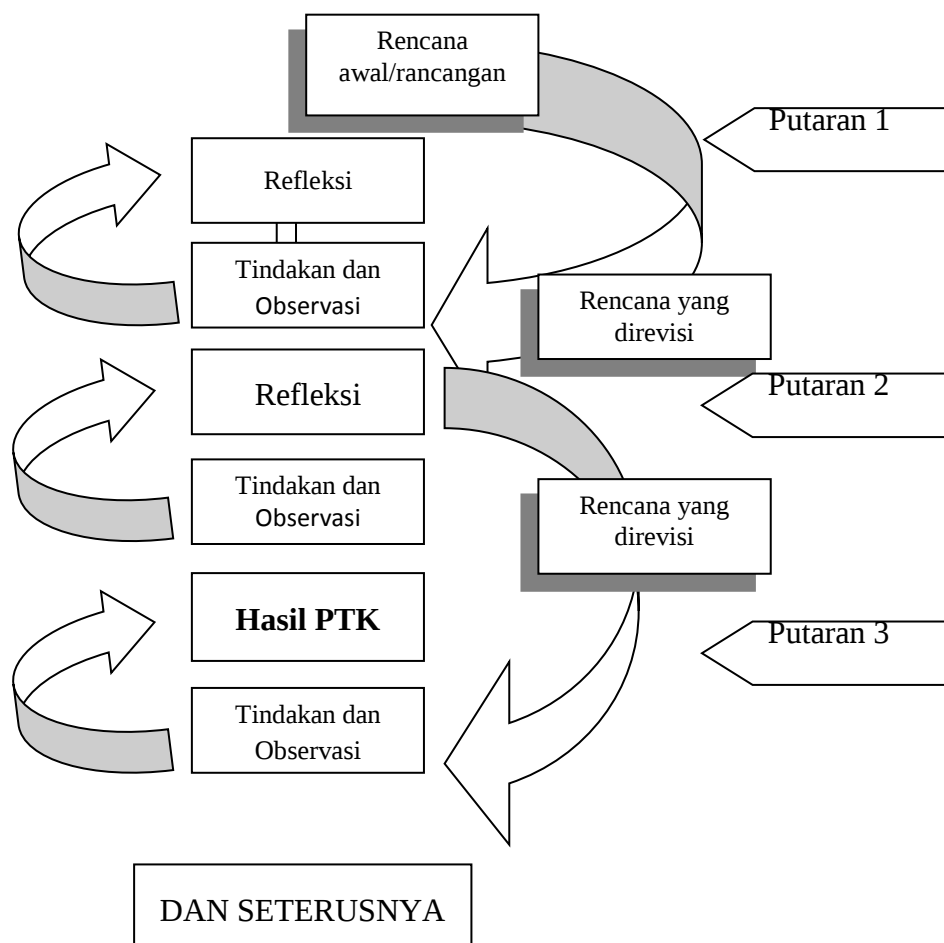
Dalam penelitian ini digunakan penelitian tindakan kelas, karena permasalahan yang muncul di dalam kelas, sehingga sebagai seorang guru harus memperbaiki proses pembelajaran yang ada,

baik dari segi metode, maupun media pembelajaran yang digunakan, guna mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

Dalam penelitian ini guru bekerjasama dengan teman sejawat dan bertanggung jawab penuh terhadap jalannya penelitian. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kehadiran peneliti sebagai guru di kelas sebagai pengajar tetap dan dilakukan seperti biasa, sehingga anak tidak tahu kalau diteliti. Dengan cara ini diharapkan didapatkan data yang se-objektif mungkin demi kevalidan data yang diperlukan.

Desain Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti, 1997: 6), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar : 3.1 Alur PTK
Kemmis dan Taggart (Sugiarti, 1997:6)

Keterangan:

1. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian disusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep anak serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya model pembelajaran bermain dengan menggunakan media permainan Maze.
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
4. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Observasi dibagi dalam tiga putaran, yaitu putaran 1, 2, 3 dan 4, dimana untuk pertemuan 1 sampai pertemuan 4 dilaksanakan di dalam kelas. Setiap pertemuan dikenai perlakuan yang sama dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes formatif di akhir pada masing-masing putaran. Jika dalam putaran siklus ke empat masih belum mencapai keberhasilan belajar, maka dilanjutkan pada putaran berikutnya.

Prosedur Penelitian

Dalam rencana tindakan ini disusun instrumen yang tepat bagi anak tunagrahita guna meningkatkan kemampuan berbahasa terutama membaca permulaan. Upaya ini dilakukan dengan tujuan meminimalkan kesalahan anak dalam mengungkapkan gagasan atau pendapat.

Subjek dan Setting Penelitian

Lokasi Penelitian ini terletak di SLB C TPA Jember, dengan jumlah subjek penelitian 5 anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 1 anak perempuan, dengan materi penelitian membaca permulaan khususnya membaca suku kata dan kata sederhana menggunakan media permainan maze. Waktu pelaksanaan dalam penelitian ini dilakukan selama 2 siklus yang terdiri dari 2 kali pertemuan tiap siklus, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dan 1 kali pertemuan pada siklus pematapan.

Anak memiliki latar belakang sosial emosional yang kurang bahkan sulit untuk mengungkapkan perkataan atau kalimat, karena terbiasa menggunakan bahasa ibu (Jw). Mereka suka menyendiri, dan cenderung egois. Ingin menang sendiri, tidak mau bergabung atau bermain dengan teman yang lain.

Dengan kondisi tersebut di atas, sehingga kemampuan yang ingin dicapai guru tidak tercapai. Kegiatan belajar mengajar cenderung monoton, tidak menyenangkan. Dengan keadaan demikian maka pembelajaran haruslah berprinsip belajar sambil bermain. Bermain seraya belajar atau sebaliknya. Dengan menggunakan media permainan Maze diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, khususnya membaca permulaan.

a. Siklus I, Pertemuan 1 dan 2

- Perencanaan** : Mempersiapkan pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran dengan membuat rencana pembelajaran tematik
- Tindakan** : Melakukan kegiatan sesuai dengan rencana yang dibuat penerapan metode bermain menggunakan media Maze sesuai dengan tema dan subtema. Anak-anak bermain media Maze sambil menyebutkan huruf dan kata .
- Observasi** : Mengevaluasi hasil dari proses pembelajaran dengan menggunakan skala nilai terhadap masing-masing anak.
- Refleksi** : Melakukan perbaikan perencanaan berdasarkan hasil tindakan pada pertemuan sebelumnya.

b. Siklus II, pertemuan 3 dan 4

- Perencanaan** : Mempersiapkan pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran dengan membuat rencana pembelajaran tematik.
- Tindakan** : Melakukan kegiatan sesuai dengan rencana yang dibuat penerapan metode bermain dengan menggunakan media permainan Maze sesuai dengan tema dan subtema. Anak-anak bermain media Maze sambil menyebutkan huruf dan kata.
- Observasi** : Berusaha mengevaluasi hasil dari proses pembelajaran dengan menggunakan skala nilai terhadap masing-masing anak.
- Refleksi** : Dilakukan perbaikan perencanaan berdasarkan hasil tindakan pada pertemuan sebelumnya.

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan analisis data. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbahasa anak juga untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam mengelola kelas.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana (Aqib, 2009: 204) yaitu sebagai berikut :

1. Penilaian Rata-rata

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak kemudian dibagi dengan

jumlah anak di kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata.

Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai anak

$\sum N$ = Jumlah anak

2. Penilaian Untuk Keberhasilan Belajar

Ada dua kategori keberhasilan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Penerapan metode bermain Maze dikatakan berhasil dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak jika anak memenuhi keberhasilan belajar yaitu masuk dalam kategori baik.

Sebaliknya keberhasilan anak secara klasikal terpenuhi jika presentase keberhasilan belajar mencapai minimal 60% telah masuk dalam kategori baik.

Untuk seluruh aspek penilaian.

$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, bahkan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan metode pembelajaran yang tepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal/Sebelum Tindakan

Tabel : 4.1 Lembar Hasil Nilai Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Tindakan

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1.	SYA	55	60	Tidak Tuntas
2.	AD	40	60	Tidak tuntas
3.	DA	40	60	Tidak tuntas
4.	FT	40	60	Tidak tuntas
5.	DN	50	60	Tidak tuntas
	Rerata	45%		

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh anak pada kondisi awal yang mendapat nilai 40 tiga anak, nilai 55 dan 50 hanya satu anak. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan belum memenuhi batas tuntas yang ditetapkan yakni sebesar 60 %.

Dengan demikian, pada kondisi awal ini kemampuan membaca permulaan

Sebelum peneliti melaksanakan tindakan kelas, untuk mengetahui kemampuan awal anak tentang membaca permulaan dilakukan tes kemampuan awal. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan sebagian besar anak tunagrahita ringan Kelas II di SLB/C TPA Jember Tahun Pelajaran 2012/2013 masih rendah. Hal ini dapat terlihat dari pencapaian nilai tes dengan rerata 45 %. Yang secara diskripsi dapat dijelaskan dengan anak masih cenderung bingung dalam membedakan antara huruf konsonan dan vokal, anak belum memahami konsep suku kata, kata dan kalimat sederhana. Nilai kemampuan anak membaca permulaan pada kondisi awal/sebelum tindakan adalah sebagai berikut :

pada anak tunagrahita ringan kelas II , dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan. Dari kondisi tersebut, maka peneliti melakukan perbaikan pada sistem pembelajaran di kelas dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara lebih baik, sehingga anak dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat dapat dideskripsikan bahwa pada siklus I pertemuan 1 masih belum mencapai keberhasilan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal, hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya:

- a). Anak baru pertama kali melakukan permainan media Maze, sehingga masih sedikit bersifat pasif.
- b). Waktu pelaksanaan pembelajaran yang terlalu cepat sehingga anak kurang memahami penjelasan cara bermain media Maze secara satu persatu.
- c). Media permainan Maze sedikit kurang menarik dari segi warna sehingga anak kurang tertarik
- d). Dua dari 5 anak sedang kurang enak badan sehingga kurang perhatian dalam mengikuti pembelajaran membaca permulaan dengan media Maze. Adapun perbaikan yang akan dilakukan pada siklus I pertemuan 2 yaitu:
 - a). Kegiatan pembelajaran diawali dengan demonstrasi permainan media Maze
 - b). Memberikan perlakuan kepada setiap anak secara lebih intens satu persatu.
 - c). Menjelaskan kembali secara menyeluruh permainan media Maze.
 - d). Melakukan perbaikan dari segi estetika media permainan Maze.

Pada siklus I pertemuan 1 yang mendapat nilai 40 satu anak, nilai 45 dua anak, nilai 50 satu anak, dan yang mendapat nilai 60 hanya satu anak. Rerata proses pembelajaran membaca permulaan sebesar 53 %, rerata nilai hasil belajar mengenal membaca permulaan sebesar 48 % dan rerata aktifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan sebesar 68%.

Berdasarkan dari data yang telah direduksi, peneliti dan teman sejawat dapat mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar membaca permulaan dengan menggunakan media Maze pada siklus I pertemuan 1 belum mencapai tujuan yang diharapkan. Dari 5 anak tercatat 4 anak belum mencapai batas tuntas, hanya 1 anak yang telah mencapai batas tuntas. Dengan demikian, secara klasikal belum memenuhi batas ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 60 %, sehingga penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus I pertemuan 2.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat sebagai kolaborator dapat dideskripsikan bahwa pada siklus I pertemuan 2, pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik minat anak untuk belajar. Kemajuan belajar 2 anak meningkat, anak dapat melaksanakan tugas dengan baik. 3 anak masih kesulitan untuk membedakan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Hal tersebut juga disebabkan antara lain karena:

- a). Materi pelajaran yang diberikan kepada anak terlalu banyak sehingga anak tidak bisa menerima materi yang disampaikan guru dengan baik.
- b). Kartu huruf yang digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan yang kurang menarik dan sedikit kurang jelas.
- c). Kurangnya pengulangan secara satu persatu dalam pelaksanaan permainan dengan menggunakan media Maze.

Adapun perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II Pertemuan 1 yaitu :

- a). Pembatasan materi yang disampaikan yakni meliputi mengenal dan melafalkan huruf vokal, huruf konsonan, merangkai suku kata, dan membaca kata.
- b). Merubah kartu pembelajaran membaca permulaan khususnya pada huruf vokal dan konsonan.
- c). Memberikan waktu lebih pada ketiga anak yang nilainya masih rendah.

Pada siklus I pertemuan 2 yang mendapat nilai 45 dua anak, nilai 50 satu anak, nilai 60 satu anak, dan yang mendapat nilai 65 satu anak. Rerata proses pembelajaran membaca permulaan sebesar 58 %, rerata nilai hasil belajar sebesar 53%. dan rerata aktifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan sebesar 70%.

Berdasarkan dari data yang telah direduksi, peneliti dan teman sejawat

dapat mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar membaca permulaan dengan menggunakan permainan media maze di Kelas II untuk anak tunagrahita ringan pada siklus I pertemuan 2 belum mencapai tujuan yang diharapkan. Dari 5 jumlah anak, tercatat 3 anak belum mencapai batas tuntas, 2 anak telah mencapai batas tuntas. Dengan demikian, secara klasikal belum memenuhi batas ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 60 %, sehingga penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II .

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat dapat dideskripsikan bahwa pada siklus II pertemuan 1 terjadi peningkatan hasil tes kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan Media Permainan Maze jika dibanding dengan nilai hasil belajar pada siklus I. Hal ini dapat terlihat dari Kemajuan belajar 4 anak yang meningkat, mereka dapat melaksanakan tugas dengan baik 1 anak yang masih kesulitan untuk merangkai suku kata dan membaca kata . Selain itu juga disebabkan antara lain karena:

- a). Keterbatasan waktu kegiatan pembelajaran
- b). Anak kurang mampu dalam memahami soal terutama pada merangkai suku kata.

Adapun perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II pertemuan 2 yaitu :

- a). Menambah waktu kegiatan pembelajaran 2 x 35 menit
- b). Menjelaskan lebih intensif soal evaluasi sehingga anak benar-benar memahami soal.

Pada siklus II pertemuan 2 yang mendapat nilai 50 satu anak, nilai 60 satu anak, nilai 65 dua anak, dan yang mendapat nilai 70 satu anak. Rerata proses pembelajaran membaca permulaan sebesar 68 %, rerata nilai hasil belajar sebesar 62 %, dan rerata aktifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan sebesar 75%.

Berdasarkan dari data yang telah direduksi, peneliti dan teman sejawat dapat mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar mengenal membaca permulaan dengan menggunakan media permainan Maze pada siklus II pertemuan 1 nilai rerata anak tersebut sudah memenuhi KKM. Namun, secara individual dari hasil tes pada siklus II pertemuan 1 tersebut masih terdapat 1 anak yang mendapat nilai kurang dari 60 %. Jadi, secara klasikal nilai tersebut belum mencapai batas ketuntasan belajar sehingga penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II pertemuan 2.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer dapat dideskripsikan bahwa pada siklus II pertemuan 2, sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Dengan menggunakan media permainan maze pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan, karena secara tidak langsung dalam bermain anak juga

telah belajar sehingga sangat menarik minat belajar anak, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan topik bahasan membaca permulaan. Penyampaian materi pelajaran yang diberikan peneliti dapat diterima dengan baik oleh anak. Ketika peneliti melaksanakan tindakan, anak dapat menyebutkan, membedakan, menunjukkan dan mengelompokkan huruf konsonan dan huruf vokal, serta anak juga dapat mengucapkan suku kata dan kata. Antusiasme anak dalam proses pembelajaran setiap pertemuan semakin bagus, hal ini karena anak mulai memahami aturan ataupun cara bermain media Maze. Minat belajar yang tinggi juga mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Pada siklus II pertemuan 2 ini yang mendapat nilai 60 satu anak, nilai 65 satu anak, nilai 70 satu anak, nilai 75 satu anak, dan yang mendapat nilai 80 satu anak. Rerata proses pembelajaran konsep membaca permulaan sebesar 76 %, rerata nilai hasil belajar membaca permulaan sebesar 70 %. dan rerata aktifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan sebesar 81%.

Berdasarkan dari data yang telah direduksi, peneliti dan teman sejawat dapat mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar membaca permulaan menggunakan media permainan Maze pada siklus II pertemuan 2 nilai reratanya sebesar 70%. Secara individual, semua anak telah mencapai nilai lebih besar 60. Jadi, secara klasikal telah mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 60%. Hal ini, menunjukkan bahwa kemampuan

membaca permulaan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan Maze pada anak tunagrahita ringan Kelas II di SLB/C TPA Jember Tahun Pelajaran 2012/2013 meningkat secara signifikan.

Pelaksanaan pembelajaran media permainan maze dengan kompetensi dasar membaca nyaring suku kata sederhana sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik minat anak untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Latuheru (1988:14), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Menurut Akhadijah,dkk. (1993: 22) yang mengemukakan bahwa, membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Hal ini dibuktikan dengan hasil rerata tes anak pada kondisi awal adalah 45 %, setelah diberikan tindakan perbaikan pada siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 48 %, siklus I pertemuan 2 rerata sebesar 53 %. Hasil tersebut belum mencapai tujuan yang diharapkan. Dari 5 jumlah anak, tercatat 3 anak belum mencapai batas tuntas, 2 anak telah mencapai batas tuntas. Dengan demikian, secara klasikal belum

memenuhi batas ketuntasan yang telah ditetapkan, yakni 60 %.

Penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II pertemuan 1. Hasil rerata pada siklus II pertemuan 1 sebesar 62 %. Nilai rerata anak tersebut sudah memenuhi KKM. Namun, secara individual dari hasil tes pada siklus II pertemuan 1 tersebut masih terdapat 1 anak mendapat nilai kurang dari 60. Jadi, secara klasikal nilai tersebut belum mencapai batas ketuntasan belajar sehingga penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II pertemuan 2. Pada siklus ini nilai reratanya sebesar 70 %. Secara individual, semua anak telah mencapai nilai lebih besar 60. Jadi, secara klasikal telah mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 60%.

Dengan demikian, Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yakni melalui media permainan Maze dapat mengatasi masalah kesulitan belajar bahasa Indonesia khususnya dalam membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan Kelas II di SLB/ C TPA Jember Tahun Pelajaran 2012/2013.

PENUTUP

Simpulan

Dengan menggunakan menggunakan media permainan maze pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan, karena secara tidak langsung dalam bermain anak juga telah belajar meskipun dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1, kemampuan anak masih dalam taraf menyebutkan huruf vocal dan konsonan. Pada siklus I pertemuan 2, anak mulai mampu dalam merangkai huruf menjadi suku kata hal tersebut juga sangat menarik minat belajar anak, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan topik bahasan membaca permulaan. Penyampaian materi pelajaran yang diberikan peneliti dapat diterima dengan baik oleh anak. Ketika peneliti melaksanakan tindakan, pada siklus II pertemuan 1 anak sudah mampu membaca suku kata, dan pada siklus II pertemuan 2 anak telah mampu dalam merangkai suku kata menjadi kata dan mampu dalam membaca kata beserta kata sederhana., antusiasme anak dalam proses pembelajaran setiap pertemuan semakin bagus, sehingga dapat disimpulkan, pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media permainan maze dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan di SLB-C TPA Jember.

Saran

Dalam rangka mengatasi masalah kesulitan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Untuk Guru.

Sebagai referensi agar dapat menerapkan media permainan Maze dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya

pokok bahasan membaca permulaan sehingga pembelajaran yang dilaksanakan terasa menyenangkan serta melibatkan aktivitas anak secara penuh baik fisik maupun mental.

2. Untuk Peneliti Lain

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini dapat dikembangkan menjadi acuan pada penelitian lebih lanjut dalam usaha perbaikan proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada anak tunagrahita ringan. Sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Thoha Muslim, dkk. 1995. *Orthope didalam PLB*. Jakarta :Depdikbud
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Abdurrahman, M. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: PT. RinekaCipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Asrori, Mohammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Wacana Prima
- David Werner, dkk. 2002. *Anak – anak Desa Yang Menyandang Cacat*. Malang : Yayasan Bhakti Luhur
- Departemen Pendidikan Nasional, 2006. *Standart Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hadi, S. 1993. *Metodologi Research (jilid II)*. Yogyakarta : Fakultas psikologi UGM
- Hobri.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Dinas Pendidikan Kabupaten Jember
- Kusnandar, 2008, *Langkah mudah penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Maleong, C. Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sevilla et Ali. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta : Depdikbud
- Somad, Hernawati. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga dan Guru.
- Soemantri, S. 1996. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Jakarta : Depdikbud
- Tampubolon, DP. 1990. *Kemampuan Membaca, Tehnik Membaca Efektif dan Efisien*: Bandung Angkasa
- Wahyudi, A. 2005.*Pengantar Metodologi Penelitian*, Surabaya: Unesa University Press.
- Wardhani, Igak. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiriaatmadja, R. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, Bandung: PT. Remaja Rosda karya.