



SKRIPSI

**PENGGUNAAN PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK
TUNAGRAHITA SEDANG KELAS DASAR III DI SLB
NEGERI SOMBA OPU KABUPATEN GOWA**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

**NILASARI
114 5040 076**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

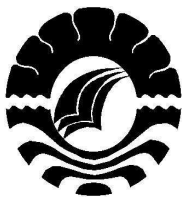


SKRIPSI

**PENGGUNAAN PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK
TUNAGRAHITA SEDANG KELAS DASAR III DI SLB
NEGERI SOMBA OPU KABUPATEN GOWA**

NILASARI

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA**

Alamat: JL. Tamalate I Tidung Makassar Kampus FIP UNM
Telp: 0411-884457 Fax. 0411-883076
Laman : <http://www.unm.ac.id>

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul : **“Penggunaan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa”**

Atas nama :

Nama : Nilasari
NIM : 1145040076
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, naskah skripsi ini telah memenuhi syarat untuk diujikan.

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof.Dr.H.Abd.Hadis, M.Pd
NIP. 196312311990031029

Drs. Usman, M.Si
NIP.196610101996011001

Disahkan :
Ketua Jurusan PLB FIP UNM,

Dr. Mustafa. M. Si
NIP. 196605251992031002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
Alamat: kampus UNM Tidung UNM Jl. Tamalate I Makassar
Telepon 0411 884457-883076.883076

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan No.3815/UN36.4/PP/2018,tanggal 10 Agustus 2018, dan telah diujikan pada hari Kamis tanggal 16 Agustus 2018 sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa serta telah dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 17 September 2018

Disahkan oleh,

Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons
NIP. 19720817 200212 1 001

Panitia Ujian


1. Ketua : Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons
2. Sekretaris : Dr. H. Syamsuddin, M.Si
3. Pembimbing I : Prof. Dr. H. Abd. Hadis, M.Pd
4. Pembimbing II : Dr. Usman, M.Si
5. Penguji I : Dra. Hj. Sitti Kasmawati, M.Si
6. Penguji II : Dra. Sitti Habibah, M.Si


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nilasari
NIM : 1145040076
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Judul Skripsi : Penggunaan Permainan Puzzel Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau mengandung unsur plagiat maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 10 Agustus 2018

Yang Membuat Pernyataan,

Nilasari

MOTO DAN PERUNTUKKAN

Jangan berhenti saat dirimu lelah

Tetapi berhentilah saat kamu sudah sampai puncak

Lebih baik merasakan sulitnya pendidikan sekarang

Dari pada rasa pahitnya kebodohan kelak

(Nilasari)

Kuperuntukkan karya ini untuk keluarga kecilku tercinta yang telah bersusah payah memperjuangkan hidup dan pendidikanku selama ini, dan yang tak henti-hentinya selalu mendoakan keberhasilanku menggapai mimpi, serta saudaraku yang selalu memberi motivasi dan mendukung setiap ayunan langkahku.

ABSTRAK

Nilasari. 2018. Penggunaan Permainan Puzzel Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas III Di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa. Skripsi ini Dibimbing oleh Prof.Dr.H.Abd.Hadis, M.Pd dan Drs.Usman,M.Si. Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Masalah dalam penelitian ini adalah: rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada murid tunagrahita, khususnya kemampuan dalam mengenalan huruf vokal. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, Apakah permainan puzzel dapat meningkatkan kemampuan mengenalan huruf vokal pada murid tunagrahita sedang. Tujuan dalam penelitian ini adalah, Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenalan huruf vokal pada murid tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu dengan menggunakan media permainan puzzel. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan melakukan observasi dan wawancara. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah murid tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu yang berjumlah 1 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah, tes, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenalan huruf vokal pada murid tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu sebelum penggunaan media permainan puzzel berada dalam kategori kurang. Sedangkan kemampuan mengenalan huruf vokal pada murid tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu setelah penggunaan media permainan puzzel berada dalam kategori baik sekali. Artinya ada peningkatan kemampuan mengenalan huruf vokal pada murid tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa melalui penggunaan media permainan puzzel.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan Permainan Puzzel Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLB Negeri Somba Opu,” ini untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini tidak sedikit kesulitan, dukungan dan bimbingan. Baik secara langsung maupun tidak langsung, secara moril dan materil sehingga dapatlah terwujud sebagaimana adanya. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini sangat pantaslah penulis haturkan ucapan terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Prof.Dr.H.Abd.Hadis, M.Pd selaku pembimbing I dan Drs. Usman, M.Si. selaku pembimbing II yang telah dengan sabar, tekun, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi.

Selanjutnya tak lupa pula penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materil selama penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Husain Syam, M.TP,. Sebagai Rektor Universitas Negeri Makassar, yang telah memberi peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Pendidikan Luar Biasa (PLB) Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.
2. Dr. Abdullah Sinring, M.Pd. Sebagai Dekan; Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons sebagai PD. I; Drs. Muslimin, M.Ed sebagai PD. II; dan Dr. Pattaufi S.Pd, M.Si. sebagai PD III; Dr. Parwoto, M.Pd sebagai PD IV FIP UNM, yang telah memberikan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Dr. Mustafa, M.Si Sebagai Ketua, Dr.H.Syamsuddin, M.Si Sebagai Sekretaris Program Studi, dan Dr. Usman, M.Si Sebagai Ketua Laboratorium PLB FIP UNM, yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa (PLB) serta pegawai/ Tata Usaha FIP UNM, atas segala perhatiannya dan layanan akademik, administrasi, dan kemahasiswaan sehingga perkuliahan dan penyusunan Skripsi berjalan lancar.
5. Ibu Kepala Sekolah, bapak/ ibu guru SLB Negeri Somba Opu, yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian dan membantu penulis selama melakukan penelitian,
6. Awayundu Said, M.Pd selaku staf administrasi jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNM Makassar yang telah memberikan motivasi dan pelayanan administrasi selama menjadi mahasiswa sampai penyelesaian studi.

7. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Pendidikan Luar Biasa angkatan 2011 yang selalu memberikan motivasi dan berjuang bersama-sama, baik dalam keadaan suka maupun duka, berbagi canda dan tawa, saling membantu dan mengingatkan dalam segala hal selama menjalani pendidikan.
8. Teristimewa untuk ayahanda, suami dan anak tercinta, yang senantiasa mencurahkan perhatian dan kasih sayangnya, dalam mendidik dan membesarkan penulis yang disertai dengan iringan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya.
9. Semua pihak yang tidak disebutkan namanya satu persatu di sini yang juga telah banyak membantu penulis.

Akhirnya penulis menyampaikan kepada semua pihak yang tak sempat disebutkan namanya satu persatu atas bantuan dan bimbingannya, semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan ganjaran pahala yang setimpal. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya, khususnya bagi pemerhati pendidikan.

Makassar, 11 Agustus 2018

Penulis

Nilasari

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Persetujuan Pembimbing	ii
Motto dan Peruntukan	iii
Abstrak	iv
Pernyataan Keaslian Skripsi	v
Prakata	Vi
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Grafik	xiv
Daftar lampiran	xv
BAB I Pendahuluan	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pikir, dan Pertanyaan Penelitian	
A. Kajian Pustaka	8
1. Tinjauan Tentang Permainan	8
2. Tentang Anak Tunagrahita	19
3. Penggunaan Media Puzzel	28
B. Kerangka Pikir	29
C. Pertanyaan Penelitian	31
BAB III Metode Penelitian	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	32
B. Variabel Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data	37

BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian	
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan Penelitian	56
BAB V Penutup	
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
Daftar Pustaka	61
Lampiran	63
Riwayat Hidup	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Skema Kerangka Pikir	30

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
4.1	Hasil Belajar SWR Semester Ganjil 2017/2018	41
4.2	Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum Menggunakan Media pada pertemuan pertama	42
4.3	Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum Menggunakan Media pada pertemuan kedua	43
4.4	Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum Menggunakan Media pada pertemuan ketiga	43
4.5	Skor Tes Awal Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa Sebelum Penggunaan Media Permainan Puzzel	44
4.6	Kategorisasi Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum Penggunaan Media Permainan Puzzel Pada Murid Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa	44
4.7	Hasil Kemampuan Mengenal huruf vokal melalui media puzzle Pertemuan Kelima	46
4.8	Hasil Kemampuan Mengenal huruf vokal melalui media puzzle Pertemuan Keenam	47
4.9	Hasil Kemampuan Mengenal huruf vokal melalui media puzzle Pertemuan Ketujuh	48
4.10	Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Puzzel Pertemuan Kedelapan	49
4.11	Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Puzzle Pertemuan Kesembilan	50
4.12	Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Puzzle Pertemuan Kesepuluh	51
4.13	Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Setelah Menggunakan Media Puzzel Pertemuan Kesebelas	52

4.14	Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Setelah Menggunakan Media Puzzel Pertemuan Kedua Belas	53
4.15	Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Setelah Menggunakan Media Puzzel Pertemuan Ketiga Belas	53
4.16	Skor Tes Akhir Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa Setelah Penggunaan Media Permainan Puzzel	53
4.17	Kategorisasi Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Setelah Penggunaan Media Permainan Puzzel Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa	54
4.18	Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Permainan Puzzel Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III di SLB Negeri Somba Opu	55

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Judul	Halaman
4.1	Visualisasi Nilai Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum Penggunaan Media Permainan Puzzel Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III di SLB Negeri Somba Opu	45
4.2	Visualisasi Nilai Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Setelah Penggunaan Media Permainan Puzzel Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III di SLB Negeri Somba Opu	55
4.3	Visualisasi Nilai Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Permainan Puzzel Pada Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLB Negeri Somba Opu	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul	Halaman
1.	Hasil Belajar SWR Semester Ganjil Tahun Ajaranl 2017/2018	63
2.	Program Pembelajaran Individual	64
3.	Kisi-Kisi Pedoman Observasi	67
4.	Hasil Observasi	68
5.	Evaluasi	69
6.	Pedoman dan Hasil Wawancara	70
7.	Dokumentasi	74
8.	Surat Pengesahan Usulan Penelitian	78
9.	Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian	79
10.	Surat Izin Penelitian	80
11.	Surat Rekomendasi Penelitian	81
12.	Surat keterangan hasil penelitian	82

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak dasar bagi setiap warga negara. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya. Melalui pendidikan itu pula yang akan membedakan pola pikir seseorang. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi seluruh aspek kehidupan manusia, yang menuntut manusia untuk berfikir.

Anak tunagrahita sedang merupakan anak yang mengalami keterbelakangan kecerdasan. Pada umumnya mereka mampu belajar akademis sederhana dan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri secara sosial, sehingga untuk mengembangkan kemampuannya dibutuhkan pelayanan yang sesuai dengan kemampuan anak. Menurut Mumpuniarti (2007 : 25) anak tunagrahita sedang termasuk kelompok tunagrahita yang kemampuan intelektual dan adaptasi perilakunya dibawah anak tunagrahita ringan. Mereka masih mampu dioptimalkan dalam bidang mengurus diri sendiri, dapat belajar keterampilan akademis yang sederhana: membaca tanda-tanda, berhitung sederhana, mengenal nomor-nomor sampai dua angka atau lebih, dapat bekerja pada tempat terlindung. Anak tunagrahita sedang merupakan anak yang mengalami keterlambatan kecerdasan. Pada umumnya mereka mampu belajar akademis sederhana dan mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri secara sosial.

Kemampuan membaca merupakan substansi akademik yang sulit dipelajari oleh anak yang mengalami hambatan mental, untuk itu program

membaca pada anak tunagrahita sedang yaitu membaca fungsional. Tugas membaca ialah mengerti informasi yang dihadirkan secara visual, serta menginterpretasikan dan mengaplikasikan informasi tersebut. Pesan atau informasi yang dipelajari selalu terkait dengan objek dan situasi sehari-hari yang dekat dengan mereka. Pesan atau informasi tertulis menunjang kegunaannya bagi kehidupan mereka sehari-hari.

Kesulitan dalam belajar yang memerlukan kognitif mempengaruhi motivasi dalam belajar membaca. Hasil penelitian Mumpuniarti (2000: 21-26) ditemukan bahwa tunagrahita ringan dan sedang dalam belajar membaca lebih mengandalkan peniruan berulang-ulang dan faktor yang ada diluar mereka. Kondisi tersebut perlu diatasi yaitu pembelajaran membaca bagi tunagrahita diperlukan pendekatan yang mampu menarik perhatian yang dihayati sebagai bagian pokok dalam kehidupan sehari-hari. Dalam belajar membaca sangat berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, karena anak yang kesulitan dalam belajar membaca. Untuk itu materi mengenal huruf pada anak perlu diberikan agar anak dapat membaca dan mampu mengikuti semua kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kesadaran fonemik (bunyi), perkembangan pengetahuan tentang huruf dan pemahaman huruf cetak adalah tiga kemampuan penting yang perlu dicapai anak agar mereka siap menerima manfaat dari instruksi membaca yang formal. Anak-anak yang belum bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad, belajar membaca dengan kurang kesulitan dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengetahui abjad. Ketika anak-anak belajar nama huruf, mereka juga belajar

bunyi huruf. Mengetahui nama huruf memberi kenyamanan kepada anak-anak untuk belajar bunyi huruf. Menghubungkan antara huruf dan bunyi huruf disebut sebagai kesesuaian simbol bunyi. Ketika anak menjadi lebih lancar dengan nama huruf, mereka menjadi lebih tertarik dalam memahami bunyi yang dihasilkan oleh huruf. Kesesuaian simbol bunyi inilah yang kelak membantu bila anak-anak diajak belajar membaca secara formal.(Seefeld dan A Wasik, 2008 : 329-332).

Mengenal huruf merupakan mengenal nama huruf mengenal bentuk atau simbol huruf, mengetahui bunyi yang dihasilkan dari bentuk huruf tersebut, sehingga anak dapat mengetahui nama huruf dan dapat mengucapkannya dengan benar. Tujuan dari belajar mengenal huruf, yaitu agar anak mampu mengenal huruf sehingga mereka siap untuk belajar membaca. Kemampuan dalam mengenal huruf harus dikuasai oleh anak tunagrahita sedang kelas dasar III dengan harapan untuk mempersiapkan anak dalam belajar membaca, sehingga anak tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti berbagai bidang mata pelajaran. Menurut Abdulrahman (2003:21) anak dapat membaca dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingat simbol-simbol bahasa dengan tepat, dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 5 Februari 2018 di SLB Negeri Somba Opu, bahwa murid yang bernama SWR menunjukkan kekurangmampuan dalam membaca, terutama dalam hal mengenal huruf vokal dengan baik, seperti ketika guru menunjukkan huruf A, murid tersebut menyebutkannya dengan O, dan ketika guru menuntun untuk

mengenali huruf tersebut, nampak murid tersebut menolak atau nampak tidak tertarik untuk belajar mengenal huruf tersebut. Anak mengalami kelainan yaitu down sindrom sehingga belum mampu mengingat dan mengenal bentuk huruf, itu pun dengan bimbingan guru. Seperti kita ketahui anak tunagrahita sedang merupakan anak yang mengalami keterlambatan kecerdasan mereka hanya mampu belajar akademis sederhana dan mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri secara sosial, sehingga untuk mengembangkan kemampuannya membutuhkan pelayanan sesuai dengan kemampuan anak.

Berdasarkan wawancara dengan guru murid tersebut (pak Amin), mengungkapkan bahwa murid tersebut memang agak sulit membaca dan cenderung lebih suka bermain saja. Maka dari itu peneliti menggunakan media permainan puzzle dalam bentuk huruf-huruf agar murid tersebut lebih tertarik untuk belajar membaca. Menurut Haryanto (2009: 76) huruf vokal lebih mudah bagi anak untuk di lafalkan, fonem vokal terbentuk apabila kita melafalkan bunyi dan udara yang keluar dari paru-paru tidak mengalami hambatan. Disamping itu, hasil dokumentasi juga diketahui bahwa SWR menunjukkan nilai yang cenderung rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini difokuskan mengenai belum diterapkannya media permainan puzzle untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang. Masalah ini diangkat karena dianggap penting untuk diatasi, karena dengan menggunakan media permainan puzzle, anak dapat memahami materi yang diajarkan terutama dalam belajar mengenal huruf serta menarik respon anak agar tidak bosan dan jenuh saat melakukan proses pembelajaran di kelas.

Puzzel yang digunakan oleh peneliti yaitu puzzel yang berupa huruf vokal. Alasan peneliti menggunakan media permainan puzzel karena puzzel merupakan media yang menarik untuk anak tunagrahita kategori sedang. Media permainan puzzel dikatakan menarik karena waktu observasi peneliti melihat anak cukup senang bermain menempatkan bentuk dan gambar yang terdapat bentuk gambar buah-buahan, anak senang menempatkan bentuk buah dengan gambar buah-buahan yang ditempelkan di dalam kelas, selain itu anak tersebut memang masih suka bermain, maka untuk itu media permainan puzzel diharapkan dapat digunakan untuk membantu anak tunagrahita sedang dalam belajar mengenal huruf vokal. Puzzel tersebut dibuat dalam bidang persegi panjang. Cara menggunakannya: anak akan bermain dengan latihan secara langsung membongkar pasang serta menempatkan huruf agar bisa tersusun menjadi huruf vokal A,I,U,E,O atau a, e, i, o. Penerapan dalam pembelajaran: anak harus dapat memilih nama huruf yang disebutkan oleh peneliti sampai benar, kemudian baru dipasang dengan tepat pada bidang persegi panjang tersebut.

Puzzel adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau bentuk huruf yang telah ditentukan, dalam kegiatan bermain puzzel dapat mengasah otak, maksudnya kecerdasan otak akan terlatih karena permainan puzzel melatih anak untuk memecahkan masalah, permainan puzzel juga melatih kemampuan mengingat siswa dan melatih membaca, karena membantu pengenalan bentuk termasuk bentuk huruf vokal dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. Dengan media permainan puzzel ini diharapkan anak akan tertarik ketika mengikuti pelajaran

Bahasa Indonesia terutama belajar mengenal huruf, sehingga anak tidak akan kesulitan dalam mengikuti semua mata pelajaran dan dapat menempuh kelas selanjutnya. Belajar dengan menggunakan media permainan puzzel ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh media permainan puzzel terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III SLB Negeri Somba Opu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal murid tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu melalui penggunaan media puzzel?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan puzzel terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III SLB Negeri Somba Opu.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan sumbangsih pemikiran dan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan media permainan puzzel dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu.

- b) Memberikan sumbangsih tentang media yang dapat digunakan oleh guru dan orangtua dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi pendidik, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu.melalui permainan puzzel.
- b) Bagi siswa, dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal.
- c) Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang media dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu melalui media permainan puzzel.
- d) Bagi orangtua, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang melalui permainan puzzel.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PERTANYAAN PENELITIAN

A. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Tentang permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dilakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dengan menggunakan aktivitas fisik, sensorik, emosi, komunikasi, dan fikiran (Cholidah, 2005: 124). Menurut Ismail (2009:26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian yaitu: Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Craft (Suratno, 2005: 76) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya. Sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor bagi tumbuhnya ide-ide baru, dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi sebuah kreativitas. Bermain menyediakan kesempatan untuk melahirkan ide-ide dan memperluas ide-ide baru. Ide-ide tersebut untuk diujicobakan dalam suasana yang tidak kondusif untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah anak-anak. Dengan demikian dengan bermain akan tumbuh daya kreativitas (Hartati, 2005: 98-99). Dengan permainan memberikan anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat, dan mengembangkan kreativitas.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dilakukan secara sukarela dengan menggunakan aktivitas fisik, sensori, komunikasi dan fikiran. Dalam aktivitas bermain ada yang ditandai dengan pencarian menangkalah dan ada juga yang ditandai tanpa mencari menang kalah.

a. Permainan Sebagai Media Belajar

Permainan sebagai media belajar merupakan hal yang penting didalam lingkungan atau dunia pendidikan. Proses pendidikan memerlukan adanya peralatan untuk mencapai kondisi yang dinginkandan sesuatu itu dapat dikatakan media pembelajaran apabila media tersebut digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pembelajaran. Sumantri dan Permana(2001:153) mengemukakan bahwa, “media pengajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran tersebut”. Dalam suatuproses belajar mengajar, pesan yang disalurkan media dari sumber pesan ke penerima pesan itu adalah pelajaran. Dengan kata lain,pesan itu adalah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Dalam proses belajar mengajar penerima pesan tersebut adalah siswa.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untukbelajar.Dilain pihak, National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual dan

peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. (Azwandi, 2007: 90).

Gagne (Arief S. Sadiman, 1986: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sementara menurut Bringgs (Arief S. Sadiman, 1986: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan anak sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan dapat berupa puzzle, ayunan, dakon, dan sebagainya. (Fadlillah, 2012: 216).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala alat pengajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan, yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan media permainan siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dalam melatih kemampuannya dalam semua aspek.

b. Kriteria Pemilihan Media Puzzle

Kriteria atau syarat dalam pemilihan media permainan harus disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dicapai. Menurut Zulkifli (1991: 43) permainan yang baik memiliki beberapa syarat diantaranya:

- 1) Mudah dibongkar pasang

Alat permainan yang mudah dibongkar-pasang, dapat diperbaiki sendiri lebih ideal dari pada mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual di toko lebih banyak menjadi bahan tontonan dari pada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alat permainan yang diproduksi di pabrik itu.

2) Mengembangkan Daya Fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya.

3) Tidak Berbahaya

Para ahli yang telah meneliti jenis alat-alat permainan sependapat tentang alat permainan yang suka mendatangkan bahaya bagi anak-anak, yaitu tangga, sepeda beroda tiga, dan jungkit-jungkitan. Selain itu masih ada lagi alat-alat yang tergolong bahaya, seperti gunting yang runcing ujungnya, pisau yang tajam, kompor, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas media permainan harus disesuaikan pembelajaran yang akan dicapai. Kriteria pemilihan media permainan itu tergantung kondisi dan karakter siswa dan materi pembelajaran. Permainan yang baik memiliki beberapa syarat antara lain, mudah dibongkar pasang, mengembangkan daya fantasi, dan tidak berbahaya.

c. Pengertian Media

Kata media sendiri berasal bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah “perantara” atau “penyalur” dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Menurut Gerlach dan Ely(1971) Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia,materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, buku tes dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Fungsi media sebagai bentuk perantara dalam proses belajar, sehingga dalam proses belajar siswa dapat lebih memahami suatu pelajaran terutama dalam penggunaan media.

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan. Manfaat umum media pembelajaran menurut Aqib (2013:51) adalah sebagai berikut :

1. Menyeragamkan penyampaian materi.
2. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran lebih interaksi.
4. Efisiensi waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
6. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
7. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
8. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perlu dirancang dan direncanakan secara sistematis agar media pembelajaran itu efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

1) Media Permainan Puzzle

Menurut Patmonodewo (1995:83) Kata puzzle dapat diartikan dengan bongkar pasang. Menurut buku pintar Inggris Indonesia puzzle berarti teka – teki.

Indriana (2011:23) mengemukakan bahwa puzzle adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Kegiatan bermain puzzle akan merangsang anak mengingat posisi setiap keping puzzle untuk mendapatkan susunan sempurna.

Menurut Hartati (2005:152) puzzle merupakan alat permainan yang diperlukan anak, terdiri dari potongan-potongan yang mudah hilang, dan memerlukan kontrol terhadap kesalahan. Menurut Hariyanto (2011:118) permainan puzzle merupakan permainan yang dapat digunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. Kegiatan bermain puzzle akan merangsang anak mengingat posisi setiap kepingan puzzle untuk mendapatkan susunan sempurna.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan puzzle merupakan media yang dimainkan dengan membongkar dan menyatukan keping untuk dapat membentuk gambar atau tulisan yang ditentukan.

Manfaat Puzzle sebagai media belajar, menurut Sujiono (2005: 58) antara lain

- 1) Melatih pendengaran dan motorik halus
- 2) Melatih perkembangan emosi
- 3) Melatih perkembangan kognitif dalam perbendaharaan kata, huruf, maupun objek-objek tertentu
- 4) Melatih konsentrasi mengamati kepingan – kepingan puzzle
- 5) Melatih ketekunan anak dalam proses pembelajaran
- 6) Dapat memecahkan masalah dan menyenangkan anak dalam belajar

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media permainan puzzle yaitu, meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan daya nalar, daya ingat dan konsentrasi, serta melatih kesabaran.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Dalam penggunaan media puzzle tentunya perlu pertimbangan yang cukup agar penggunaan media puzzle tercapai. Adapun kelebihan dan kekurangan dari media puzzle menurut Chumala, Nur (2013) adalah :

a. Kelebihan Media Puzzle

- 1) Media puzzle bersifat konkrit
- 2) Media puzzle dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 3) Media puzzle dapat menarik minat dan perhatian siswa.

b. Kekurangan Media Puzzle

- 1) Media puzzle lebih menekankan pada indra pengelihatan (visual)
- 2) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.
- 3) Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Puzzle

Langkah-langkah penggunaan media puzzle yaitu pada saat persiapan sebelum Pembelajaran dan saat pembelajaran sebagai berikut :

a) Persiapan Sebelum Pembelajaran

1. Menentukan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan puzzle.
2. Guru mempersiapkan puzzle yang akan digunakan untuk belajar mengenal huruf vokal.

b) Saat Pembelajaran

1. Guru mengajarkan cara penggunaan permainan puzzle Guru mengenalkan huruf – huruf vokal, dengan cara menyebutkan dan menunjukkan nama huruf pada puzzle.
2. Guru memberikan contoh bermain puzzle, dengan cara membongkar puzzle huruf vokal dan menyusun kembali menjadi bentuk huruf vokal pada bidang persegi panjang, Selama kegiatan membongkar dan menyusun puzzle guru juga sambil menyebutkan nama membongkar dan memasang puzzle, apabila siswa belum paham maka guru mengulang kembali cara membongkar dan memasang puzzle menjadi bentuk huruf vokal.
3. Setelah anak paham, maka anak diminta melakukan kegiatan yang sama untuk menyusun puzzle huruf vokal sesuai dengan contoh yang telah diberikan oleh guru.

a. Kajian Tentang Kemampuan Mengenal Huruf

1) Kemampuan Mengenal Huruf

Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Cormick (Seeffelt dan A. Wasik, 2008: 330-331) merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf. Menurut Seffelt dan A Wasik (2008 : 332) ketika anak belajar nama huruf mereka juga belajar bunyi huruf. Mengetahui nama huruf memberi kenyamanan kepada anak-anak untuk belajar bunyi huruf. Menghubungkan antara huruf dan bunyi huruf disebut sebagai kesesuaian simbol bunyi. Ketika anak menjadi lebih lancar dengan nama huruf, menjadi lebih tertarik dalam memahami bunyi yang dihasilkan oleh huruf. Kesesuaian simbol bunyi inilah yang kelak membantu bila anak-anak diajar belajar membaca secara formal.

Seffelt dan A Wasik (2008 : 329-330) mengatakan bahwa pengenalan huruf merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan kepada para pembaca melalui pemahaman konsep dan bentuk bunyi huruf cetak. Seefeldt dan A Wasik (2008 : 323-324) mengatakan bahwa kesadaran fonemik (bunyi), perkembangan pengetahuan tentang huruf, dan pemahaman huruf cetak adalah tiga kemampuan penting yang perlu dicapai anak agar mereka siap untuk menerima manfaat dari instruksi membaca yang formal. Kemampuan-kemampuan tersebut saat anak-anak tumbuh dan berkembang

menjadi saling berhubungan dan membentuk dasar baca tulis. Kesadaran fonemik adalah tanda untuk memahami bunyi huruf dalam kata. Waktu anak - anak dibacakan dan mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan huruf cetak, mereka belajar bagaimana huruf cetak bekerja sebelum mereka benar-benar belajar membaca.

Nurgiantoro (2005: 123) mengatakan bahwa pengenalan huruf biasanya tidak dilakukan secara langsung dengan menunjukkan huruf, melainkan melalui gambar-gambar tertentu yang sudah dikenal anak. Menurut Suyanto (2005: 165) mengatakan bahwa dalam upaya mengenalkan huruf kepada anak sebaiknya kenalkan dahulu huruf- huruf yang mudah bagi anak dan hindari huruf-huruf yang sulit. Untuk huruf-huruf yang sulit diajarkan setelah anak mampu merangkai huruf. kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Darjowidjojo, 2003: 300). Mengenal huruf alfabet dari A-Z dan mengingat seharusnya bukanlah hal yang terlalu sulit untuk anak, tetapi membaca bukanlah hal yang mudah bagi anak. Banyak huruf yang mirip, tetapi bacaanya berbeda, huruf M dan W bagi anak tidak jauh berbeda tetapi cukup menyulitkan karena bunyinya berbeda. Belajar membaca dan menulis merupakan hal yang sulit bagi anak karena anak harus belajar huruf dan bunyi huruf (Suyanto, 2005: 165). Apabila anak sudah dapat mengetahui tentang huruf maka akan lebih untuk diajak belajar membaca (Hariyanto, 2009: 76).

2) Kemampuan Mengenal Huruf Vokal

Br. Gernadus fc (Sardjono, 2005: 127) mengemukakan vokal ialah bunyi tutur yang terjadi kalau udara mengalir dari mulut dengan bebas, tanpa halangan atau gangguan yang berarti. Menurut Zubaidah (2003: 64) bunyi vokal dibentuk dengan cara membebaskan udara yang mengalir keluar melalui alat bicara, tanpa penyempitan dalam saluran udara. Nangoy (2007: 1) mengatakan bahwa vocal adalah bunyi bahasa yang dihasilkan dengan getaran pita suara dan tanpa terjadi penyempitan dalam saluran suara diatas glotis. Menurut Aleka (2010: 261) huruf yang melambangkan vokal dalam Bahasa Indonesia terdiri atas a, e, i, o dan u.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa vokal yaitu bunyi tutur yang terjadi kalau udara mengalir dari mulut dengan bebas, tanpa halangan atau gangguan yang berarti, huruf yang melambangkan huruf vokal yaitu a, e, i, o, dan u. Kemampuan mengenal huruf vocal merupakan kemampuan anak dalam mengenal nama huruf vokal, mengenal bentuk huruf vokal, mengetahui keterkaitan antara bentuk dan bunyi huruf vokal sehingga anak mampu mengucapkan huruf vocal dengan benar.

3) Tahap Awal Belajar Membaca dengan pendekatan Pengenalan Huruf

Pengenalan huruf bisa digunakan sebagai langkah awal dalam belajar membaca, ada beberapa metode yang bisa digunakan untuk belajar membaca ada metode yang bersumber dari pendekatan berdasarkan symbol dan pendekatan berdasarkan makna. Salah satu metode membaca, misalnya metode eja, metode eja mengajarkan membaca melalui asosiasi antara huruf dengan morfem (bunyi). Setelah menguasai huruf vokal dan konsonan anak baru diajarkan untuk

Menggabungkan bunyi menjadi suku kata dan suku kata menjadi kata. (Yusuf, 200: 160). Pendekatan dengan menekankan pengenalan huruf merupakan pendekatan dengan menekankan pemahaman symbol (huruf), pendekatan dengan menekankan pengenalan huruf sedini mungkin misalnya anak diperkenalkan dengan nama alfabet dan bunyinya sejak awal, dimulai dari huruf paling sederhana dan tinggi frekuensi penggunaannya. (Yusuf, 2005: 14).

Mercer (Abdurrahman, 2002: 201) mengemukakan bahwa hasil penelitiannya yang dilakukan pada tahun 1967 menunjukkan bahwa pendekatan yang menekankan pada pengenalan huruf lebih unggul dari pada menekankan pendekatan kata atau kalimat. Tahap belajar membaca untuk anak tunagrahita disesuaikan dengan kondisi mentalnya yang belajar dari tahapan sederhana dimulai dari pendekatan dengan pengenalan huruf, suku kata, dan kata. Abdurrahman (Mumpuniarti, 2007: 95) berpendapat bahwa anak sekolah dasar kelas rendah yang mulai membaca permulaan lebih tepat dengan menggunakan metode pengenalan huruf. Pendekatan yang berdasarkan simbol (huruf) menekankan kaitan antara huruf dan bunyi, yang tujuan akhirnya anak dapat membunyikan atau mengucapkan simbol huruf yang tertulis tanpa memperhatikan keterkaitan dengan maknanya. Pendekatan atas simbol ini implementasinya dimulai pengenalan huruf dan bunyinya, suku kata, kata, dan selanjutnya (Mumpuniarti, 2007 : 95).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengenalan huruf bisa dilakukan sebagai langkah awal dalam belajar membaca, dengan anak mengenal huruf lebih dulu diharapkan anak akan lebih cepat belajar membaca dan mampu mengikuti semua mata pelajaran.

2. Tentang Anak Tunagrahita

a. Pengertian Anak Tunagrahita

Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Dalam kepustakaan bahasa asing, digunakan istilah-istilah *mental retardation*, *mentally retarded*, *mental deficiency*, *mental defective*, dan lain-lain. Istilah-istilah tersebut sesungguhnya memiliki arti yang sama, yang menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh di bawah rata-rata. Menurut *AAIDD (American Association on Intellectual and Developmental Disabilities)* (2010) (<http://www.aaid.org>) mendefinisikan anak tunagrahita sebagai berikut:

Intellectual disability is a disability characterized by significant limitations both in intellectual functioning (reasoning, learning, problem solving) and in adaptive behavior, which covers a range of everyday social and practical skills. This disability originates before the age of 18.

Berdasarkan definisi tersebut, beberapa hal yang perlu kita diperhatikan adalah berikut ini.

1. Fungsi intelektual umum secara signifikan berada di bawah rata-rata, maksudnya bahwa kekurangan itu harus benar-benar meyakinkan sehingga yang bersangkutan memerlukan layanan pendidikan khusus. Sebagai contoh,

anak normal rata-rata mempunyai IQ (Intelligence Quotient) 100, sedangkan anak tunagrahita memiliki IQ paling tinggi 70.

2. Kekurangan dalam tingkah laku penyesuaian (perilaku adaptif), maksudnya bahwa yang bersangkutan tidak/kurang memiliki kesanggupan untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan yang sesuai dengan usianya. Ia hanya mampu melakukan pekerjaan seperti yang dapat dilakukan oleh anak yang usianya lebih muda darinya.
3. Ketunagrahitaan berlangsung pada periode perkembangan, maksudnya adalah ketunagrahitaan itu terjadi pada usia perkembangan, yaitu sejak konsepsi hingga usia 18 tahun.

Menurut Rosida dan Sudrajat (2013:17) “Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas dibawah rata-rata disertai dengan adanya hambatan dalam perilaku adaptif”. Sesuai dengan pokok permasalahan yang diteliti yaitu murid tunagrahita sedang, maka pembahasan ini akan difokuskan pada murid tunagrahita sedang.

Anak tunagrahita sedang termasuk kelompok tunagrahita yang kemampuan intelektual dan adaptasi perilakunya dibawah anak tunagrahita ringan. Mereka masih mampu dioptimalkan dalam bidang mengurus diri sendiri, dapat belajar keterampilan akademis yang sederhana: membaca tanda-tanda, berhitung sederhana, mengenal nomor-nomor sampai dua angka atau lebih, dapat bekerja pada tempat terlindung (Mumpuniarti, 2007 : 25). Anak tunagrahita sedang pada umumnya dapat mengurus diri, dapat mengerjakan sesuatu yang sederhana dan sifatnya rutin, bergaul dan berkomunikasi dengan lingkungan

terbatas. Ada diantara anak tunagrahita sedang yang memperlihatkan ciri fisik yang berbeda dengan anak normal. Perbedaan-perbedaan itu adalah koordinasi motorik yang tidak baik, kurang keseimbangan, tidak dapat mengucapkan kata dengan jelas sehingga kesulitan dalam berkomunikasi (Astaty, 1995:17).

Anak yang termasuk dalam retardasi mental sedang memiliki IQ sekitar 35 – 55. Anak – anak tersebut dapat melakukan pekerjaan dan tugas-tugas seperti kegiatan menolong diri sendiri, tetapi memerlukan bantuan dari orang lain (Wantah, 2007: 11).

Berdasarkan dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita sedang merupakan anak tunagrahita yang memiliki tingkat kecerdasan dibawah anak tunagrahita ringan, anak – anak tersebut pada umumnya dapat mengurus diri, dapat belajar keterampilan akademis yang sederhana, namun ada diantara mereka yang memiliki koordinasi motorik yang tidak baik, kurang keseimbangan, tidak dapat mengucap kankata dengan jelas sehingga kesulitan dalam berkomunikasi.

b. Klasifikasi Anak Tunagrahita

Terdapat bermacam-macam klasifikasi untuk anak tunagrahita ringan. Hal ini tergantung dari masing-masing ahli dalam memberikan sudut pandangnya. Menurut Somantri (2005) yang menggunakan Tes Stanford Binet dan Skala Wecshler adalah sebagai berikut :

1. Tunagrahita ringan atau debil = 68-52 atau 69-55

Tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil. Kelompok ini memiliki IQ antara 68-52 menurut Binet, sedangkan menurut Skala Weschler (WISC)

memiliki IQ 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Dengan bimbingan dan pendidikan yang baik anak tunagrahita ringan pada saatnya akan memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri. Anak tunagrahita ringan dapat dididik menjadi tenaga kerja *semi-skilled* seperti pekerjaan laundry, pertanian, peternakan, pekerjaan rumah tangga, bahkan dilatih dan dibimbing dengan baik anak tunagrahita ringan dapat bekerja di pabrik-pabrik dengan sedikit pengawasannya. Pada umumnya anak tunagrahita ringan tidak mengalami gangguan fisik. Mereka secara fisik seperti anak normal pada umumnya. Oleh karena itu agak sukar membedakan secara fisik anak tunagrahita dengan anak normal. Bila dikehendaki mereka masih dapat bersekolah di sekolah anak berkesulitan maka ia akan dilayani pada kelas khusus dengan guru dari pendidikan luar biasa.

2. Tunagrahita sedang atau embisil = 51-36 atau 54-40

Anak tunagrahita sedang disebut juga embisil. Kelompok ini memiliki IQ 51-36 berdasarkan skala Binet sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) memiliki IQ 54-44. Anak tunagrahita sedang bisa mencapai perkembangan MA sampai kurang lebih 7 tahun. Mereka dapat dididik mengurus diri sendiri, melindungi diri sendiri dari bahaya. seperti menghindari kebakaran, berjalan di jalan raya, berlindung dari hujan, dan sebagainya. Anak tunagrahita sedang sangat sulit bahkan tidak dapat belajar secara akademik seperti belajar menulis, membaca, dan berhitung, walaupun mereka masih dapat menulis secara sosial misalnya menulis namanya sendiri, alamatnya dll. Dapat dididik mengurus diri

sendiri seperti mandi, berpakaian, makan, minum, mengerjakan pekerjaan rumah tangga sederhana dan sebagainya.

3. Tunagrahita berat atau idiot = 32-20 atau 39-25

Kelompok anak tunagrahita berat sering disebut idiot. Kelompok ini dapat dibedakan lagi antara lain anak tunagrahita berat dan sangat berat. Tunagrahita berat (Severe) memiliki IQ antara 32-20 menurut skala Binet dan IQ antara 39-25 menurut skala wechler (WISC), tunagrahita sangat berat (profound) memiliki IQ 19 menurut skala Binet dan IQ dibawah 24 menurut skala Weschler (WISC) kemampuan mental atau MA maksimal yang dapat dicapai kurang dari tiga tahun. Anak tunagrahita berat memerlukan bantuan perawatan secara total dalam hal berpakaian, mandi, makan, dll. Bahkan mereka memerlukan perlindungan dari bahaya seumur hidupnya.

4. Tunagrahita sangat berat kurang dari 30

Anak yang tergolong dalam kelompok ini umumnya hampir tidak memiliki kemampuan untuk dilatih mengurus diri sendiri, bersosialisasi. Sepanjang hidup mereka akan tergantung pada orang lain. IQ mereka kurang dari 30.

Para pendidik memakai istilah khusus untuk menggambarkan siswa-siswa mereka sesuai dengan klasifikasi pendidikannya. Klasifikasi tersebut digunakan dalam menggambarkan baik tingkat prestasi akademis yang diharapkan bagi siswa-siswa tersebut maupun penempatan pembelajaran yang sesuai dimana mereka ditempatkan.

c. Penyebab Anak Tunagrahita

Anak tunagrahita secara umum disebabkan oleh berbagai faktor. Menurut Kemis dan Rosnawati (2013:16) penyebab tunagrahita secara umum sebagai berikut:

1. Infeksi dan/atau intoksikasi.
2. Rudapaksa dan/atau sebab fisik lain.
3. Gangguan metabolisme, pertumbuhan atau gizi atau nutrisi.
4. Penyakit otak yang nyata (kondisi setelah lahir/post-natal).
5. Akibat penyakit atau pengaruh sebelum lahir (pre-natal) yang tak diketahui.
6. Akibat kelainan kromosomal.
7. Gangguan waktu kehamilan (*gestational disorder*).
8. Gangguan pasca-psikiatrik/gangguan jiwa erat (post-psychiatrik disorder).
9. Pengaruh lingkungan.
10. Kondisi-kondisi lainnya yang tak tergolongkan

Abdurahman (1994:30), mengemukakan faktor-faktor penyebab ketunagrahitaan, antara lain: 1) genetik; 2) sebab-sebab pada prenatal; 3) sebab-sebab pada masa perinatal; 4) sebab-sebab pada masa post natal; dan 5) sosiokultural.

1) Faktor Genetik

Penemuan dibidang biokimia dan genetik telah memberikan penjelasan tentang penyebab tunagrahita karena biokimia atau bio chemical disorders dan abnormalitas kromosom atau chromosomal abnormal malities.

a. Kerusakan Biokimia

Menurut Waiman dan Gerritsen yang dikutip oleh Kirk dan Galagher (1979 :P. 16) pada saat ini ada lebih 90 penyakit yang dapat menyebabkan kelainan

metabolism sejak kelahiran, hal tersebut dapat diturunkan secara genetic dalam arti suatu penurunan sifat.

b. Abnormal Kromosomal (Chromosomal Abnormalities)

Paling umum ditemukan sindroma down tu sindroma mongol lejeune. Geuter dan Turpin (1959) menemukan pada anak sindroma down memiliki 47 kromosom, karena pasangan kromosom ke 21 terdiri dari 3 pada pasangan kromosom ke 21.

2) Penyebab Tunagrahita Pada Masa Prenatal

a. Infeksi Rubella (cacar)

Misalnya retardasi mental, gangguan penglihatan, tulisan, penyakit hati, mikrosefali.

b. Faktor Rhisus(Rh)

Rh positif bersatu dalam aliran darah maka akan terbentuk aglutinim yang menyebabkan sel darah menggumpal dan menghabiskan sel-sel yang tidak dewasa.

3) Penyebab Pada Masa Perinatal

Penyebab pada masa perinatal yaitu peristiwa pada saat kelahiran sesak nafas, luka pada saat kelahiran prematuritas. kerusakan otak sesak nafas karena kekurangan oksigen.

4) Penyebab Pada Masa Postnatal

Penyakit akibat infeksi dan problem nutrisi. Penyakit encephalitis dan meningitis. Encephalitis suatu pandangan system syaraf pusat yang disebabkan oleh virus tertentu. Meningitis suatu kondisi yang berasal dari infeksi bakteri yang

menyebabkan peradangan pada selaput otak dan dapat menimbulkan pada sistem saraf pusat.

5) Penyebab Tunagrahita Sosiokultural

Manusia bisa mengaktualisasikan sifat-sifat kemanusiaannya hanya jika berada dalam lingkungan manusia. Lingkungan sosial, budaya mempengaruhi perkembangan intelektual.

Menurut Smart (2010:52) anak tunagrahita disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut:

- 1) Anomalia genetic atau kromosom:
 - a. *Down syndrome*, trisotomi pada kromosom 2,
 - b. *Fragile X syndrome*, malformasi kromosom X, yaitu ketika kromosom X terbelah dua. Mayoritas laki-laki dan sepertiga dari populasi penderita mengalami RM sedang, dan
 - c. *Recessive gene disease*, salah mengarahkan pembentukan enzim sehingga mengganggu proses metabolisme (*pheniyiketonurea*).
- 2) Penyakit infeksi, terutama pada trimester pertama karena janin belum memiliki sistem kekebalan dan merupakan saat kritis bagi perkembangan otak.
- 3) Kecelakaan dan menimbulkan trauma di kepala.
- 4) Prematuritas (bayi lahir sebelum waktunya kurang dari 9 bulan).
- 5) Bahan kimia yang berbahaya, keracunan pada ibu berdampak pada janin, atau polutan lainnya yang terhirup oleh anak.

Melihat pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor penyebab yang dapat mengakibatkan terjadinya ketunaan pada anak yaitu faktor keturunan, faktor makanan dan minuman serta faktor lingkungan. Dalam hal ini faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi ketunagrahitan baik pada saat prenatal, natal, maupun post natal.

c. Karakteristik Anak Tunagrahita sedang

Karakteristik merupakan ciri khusus yang dimiliki anak tunagrahita sedang, dan ciri – ciri tersebut dapat berbeda-beda dan itu dipengaruhi, karena kondisi awal dan lingkungan disekitarnya. Dengan mengetahui karakteristik anak tunagrahita sedang, maka dapat menentukan pelayanan yang sesuai dengan kondisi anak, terutama dalam bidang akademik. Mengutip dari Mumpuniarti (2007:25) karakteristik anak tunagrahita sedang antara lain:

- 1) Karakter fisik, pada tingkat hambatan mental sedang lebih menampakkan kecacatannya. Penampakan fisik jelas terlihat karena pada tingkat ini banyak dijumpai tipe *downsyndrome* dan *brain damage*. Koordinasi motorik lemah sekali dari penampilannya menampakkan sekali sebagai anak terbelakang.
- 2) Karakteristik psikis, pada umur dewasa anak tunagrahita baru mencapai kecerdasan setaraf anak normal umur 7 tahun atau 8 tahun. Anak nampak hampir tidak mempunyai inisiatif, kekanak-kanakan, sering melamun atau sebaliknya hiperaktif.
- 3) Karakteristik sosial, banyak diantara anak tunagrahita sedang yang sikap sosialnya kurang baik, rasa etisnya kurang dan nampak tidak mempunyai rasa terima kasih, rasa belas kasihan dan rasa keadilan. Muh Efendi (2006:92) mengemukakan anak tunagrahita sedang yaitu cenderung memiliki kemampuan berfikir kongkrit dan sulit berfikir abstrak, mengalami kesulitan dalam konsentrasi, kemampuan sosialnya terbatas, tidak mampu menyimpan instruksi yang sulit, serta kurang mampu menganalisis dan memilih kejadian yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak tunagrahita sedang yaitu anak memiliki kemampuan berfikir kongkrit dan sulit berfikir abstrak, mengalami kesulitan dalam konsentrasi, kemampuan sosialnya terbatas, tidak mampu menyimpaninstruksi yang sulit, serta kurang mampu menganalisis dan memilih kejadian yang dihadapi.

3. Penggunaan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III

Cukup penting agar dalam proses belajar terutama dalam pengenalan huruf vokal. Sehingga melalui media permainan puzzle ini anak mudah menangkap,menerima,dan tertarik untuk belajar karena media puzzle ini di buat lebih menarik dan berwarna sesuai yang di sukai anak seperti kita ketahui anak tunagrahita mudah bosan dan cepat lupa dalam suatu pelajaran.

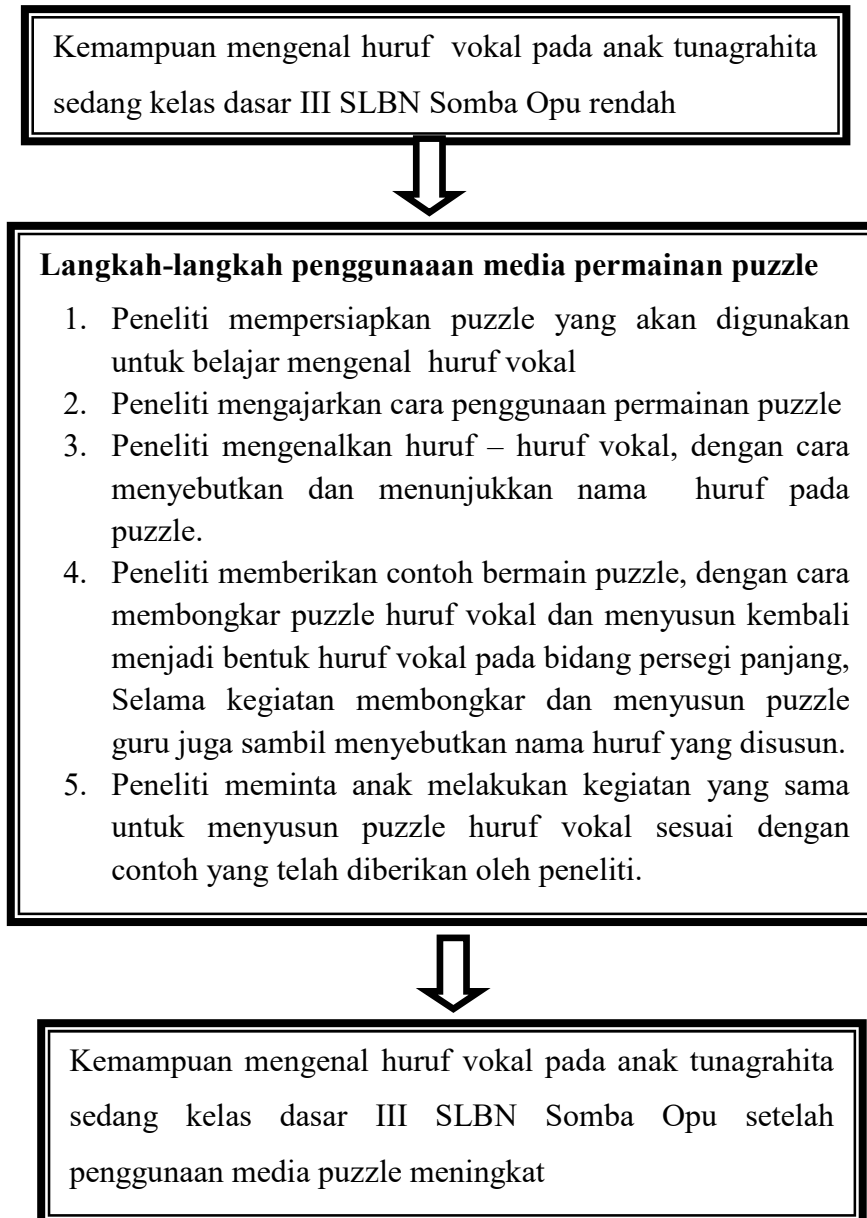
Dengan media puzzle maka anak akan belajar memecahkan masalah dengan mencoba membongkar pasang dan anak juga mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar, belajar dengan pengalaman tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengingat anak, sehingga anak dapat mengingat bentuk huruf vokal yang terdapat pada media puzzle. Ketika anak belajar langsung memasang puzzle huruf vokal anak juga belajarlangsung pula dalam mengucapkan nama huruf yang dia pasang. Belajar dengan menggunakan media permainan puzzle penerapanya: dengan latihan berulang – ulang dalam menebak nama huruf yang disebutkan oleh peneliti dan memasang puzzle juga akan membantu anak untuk memfokuskan perhatian dan meningkatkan kemampuan

konsentrasi dalam belajar sehingga hasil belajarnya pun akan cepat berhasil, karena dengan latihan terus menerus atau latihan secara berulang-ulang maka hasil belajar tersebut juga akan menetap dan anak tidak mudah lupa terhadap nama dan bentuk huruf vokal.

B. Kerangka Pikir

Untuk mengarahkan penalaran menuju jawaban sementara dan berdasarkan teori diatas dapat dikemukakan beberapa urutan kerangka pemikiran sebagai berikut : Anak tunagrahita adalah anak yang mengalami keterbatasan dalam bidang intelektual dan sosial. Hal ini mempunyai pengaruh yang kompleks. Anak tunagrahita juga memiliki daya abstraksi yang rendah, sehingga mereka kurang mampu menerima pelajaran yang bersifat abstrak, seperti mata pelajaran bahasa Indonesia dengan metode permainan tebak huruf dengan media puzzel. Agar anak tunagrahita mampu menerima pelajaran dengan maksimal, dalam menerima pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Terlebih mereka punya daya abstraksi yang kurang. Sehingga media pembelajaran dapat mempermudah anak dalam mengalami mata pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam hal mengenal huruf bagi anak tunagrahita. Dengan media permainan puzzle diharapkan mampu membantu anak dalam mengingat bentuk huruf terutama huruf vokal.

Secara skematik kerangka fikir dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka pertanyaan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran kemampuan mengenal huruf vokal murid tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu sebelum penggunaan media puzzle?
2. Bagaimanakah gambaran kemampuan mengenal huruf vokal murid tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu sesudah penggunaan media puzzle?
3. Apakah ada peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal murid tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian dan Jenis penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiono (2013:13), metode kuantitatif merupakan “Metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis”. Sehingga melalui pendekatan kuantitatif, peneliti dapat mengetahui gambaran kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III SLB Negeri Somba Opu sebelum dan sesudah penggunaan media permainan puzzle.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif, yang dimaksudkan untuk mendeskripsikan gambaran kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu sebelum dan sesudah menggunakan media permainan puzzle. Menurut Sugiono (2013:3) penelitian deskriptif adalah “Penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian”.

B. Variabel Penelitian

Penelitian dengan subyek tunggal ini terdapat satu variabel yang akan diteliti. Variabel penelitian tersebut adalah: kemampuan mengenal huruf vokal Anak Tunagrahita Sedang.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa atau murid tunagrahita sedang kelas dasar III SLB Negeri Somba Opu yang terdaftar dan aktif belajar pada tahun ajaran 2017/2018 yaitu murid yang berinisial SWR, berjenis kelamin laki-laki dan berusia 10 tahun.

D. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2007: 308) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian dikarenakan bertujuan untuk mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang masing-masing menyumbangkan data berbeda.

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan mengenal huruf vokal, tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan mengenal huruf vokal, tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal huruf vokal sebelum menggunakan media permainan puzzle dan tes akhir digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal huruf vokal sesudah menggunakan media permainan puzzle. Bentuk tes yang digunakan adalah bentuk tes yang dikonstruksi oleh peneliti sendiri dan jumlah soal sebanyak 5 nomor. Kriteria pemberian nilai digunakan 0 – 1.

- Skor nol (0) : Apabila jawaban murid salah.

- Skor satu (1) :Apabila jawaban murid benar.

Jadi total skor maksimal adalah 5 yaitu 1 x 5, sedangkan skor minimal adalah 0 yaitu 0 x 5.

Untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan mengenal huruf vokal anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu, terlebih dahulu skor akan dikonversikan kedalam standar 100 dengan format sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skoryangdiperoleh}}{\text{Skormaksimal}} \times 100$$

(Arikunto, 1998:236)

Berdasarkan hasil olahan data dengan menggunakan formula atau rumus di atas, selanjutnya ditentukan kategori kemampuan kosakata sampel/murid dengan berpedoman pada kriteria berikut :

Tabel 3.1 Kategorisasi Tingkat Kemampuan Mengenal Huruf Vokal

No	Interval	Kategori
1.	80-100	Baik Sekali
2.	60-79	Baik
3.	56-65	Cukup
4.	41-55	Kurang
5.	≤ 41	Sangat Kurang

Sumber :Arikunto (2004:19)

Adapun langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan instrument tes yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan huruf vokal pada anak tunagrahita sedang .
2. Melakukan tes awal berupa tes kemampuan menyebutkan huruf vokal .
3. Melakukan kegiatan belajar-mengajar menyebutkan huruf vokal dengan menggunakan media permainan puzzle .
4. Melakukan tes akhir berupa tes kemampuan menyebutkan dan menuliskan huruf vokal .
5. Melakukan perbandingan antara hasil tes awal dengan hasil tes akhir untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang setelah menggunakan media permainan puzzle.

2. Metode Observasi

Menurut Hadi (Sugiyono, 2007: 203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses – proses pengamatan dan ingatan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti atau bisa disebut observasi partisipan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan kerangka kerja yang memuat data-data yang ingin diperoleh. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati anak tunagrahita kategori sedang dalam menggunakan media puzzle pada kegiatan mengenal huruf vokal yaitu (A,I,U,E,O) atau (a,i,u,e,o) serta mencatat semua

data perilaku belajar siswa yang bersangkutan selama proses penelitian. Pedoman observasi menggunakan lembar pegamatan dan lembar kosong untuk mencatat hal – hal penting selama observasi .

Adapun kriteria yang digunakan untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu sebagai berikut :

No	Indikator	Tidak Mampu	Mampu dengan Bantuan	Mampu
1	Kemampuan mengenal huruf vokal	√	—	—
2	Kemampuan menyebutkan huruf vokal	—	√	—
3	Kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar	√	—	—
4	Kemampuan menyusun huruf vokal	√	—	—

3. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan dalam suatu topik tertentu.

Sebagaimana pendapat Stainback (Sugiyono, 2013:75) mengemukakan bahwa :

Dengan melakukan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan dalam observasi.

Merujuk dari pendapat tersebut diatas, maka untuk mengetahui informasi atau hal-hal yang lebih mendalam maka dilakukan wawancara, dilakukan terhadap guru yang mengajar pada anak tunagrahita sedang di SLB Negeri Somba Opu.

Sebelum melakukan proses kegiatan wawancara terlebih dahulu mempersiapkan pedoman wawancara yang hanya digunakan sebagai arah wawancara yang terarah pada masalah/focus penelitian. Oleh karena itu penggunaannya tidak dilakukan secara ketat, artinya pertanyaan dapat berkembang sesuai dengan jawaban informasi penelitian. Wawancara sebaliknya dilakukan dalam suasana santai seperti melakukan percakapan biasa dan sebelumnya mengadakan perkenalan dan *rapport* (hubungan). Pedoman dan hasil wawancara ada pada lampiran 7 halaman 110.

3. Teknik Analisis Data

Data-data yang diperoleh diolah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yaitu Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal murid tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu melalui penggunaan media puzzle?

Selanjutnya untuk menarik kesimpulan tentang gambaran peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal murid tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kab.Gowa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan puzzle menggunakan standar kategori kemampuan siswa melalui prosedur sebagai berikut:

1. Mentabulasikan data hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan
2. Skor tes sebelum dan tes sesudah, kemudian dikonversi ke nilai dengan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

(Arikunto 1997:236)

3. Membandingkan kemampuan penguasaan kosakata sebelum dan sesudah perlakuan, jika nilai hasil tes sesudah perlakuan lebih besar dari nilai sebelum perlakuan maka dinyatakan ada peningkatan dan jika sebaliknya maka tidak ada peningkatan.
4. Untuk memperjelas adanya peningkatan maka akan divisualisasikan dalam diagram batang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB Negeri Somba Opu yang terletak di Jalan Kacong Dg. Lalang No 52 F Kabupaten Gowa Provinsi Sul-Sel di kelas dasar III yang terdiri dari 1 orang murid tunagrahita sedang. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1983 dengan jumlah guru sebanyak 25 orang ditambah seorang Kepala Sekolah serta membina kurang lebih 67 orang murid berkebutuhan khusus tingkat dasar dan tingkat menengah dengan berbagai jenis kelainan yang dimilikinya.

SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa memiliki 8 ruang kelas ditambah satu ruang kepala sekolah dan berbagai fasilitas media yang menunjang proses pembelajaran. SLB Negeri Somba Opu berdiri di atas lahan seluas ± 10 Are dengan luas bangunan sebesar 330 m^2 , dan luas lahan kegiatan praktek / upacara sebesar 192 m^2 .

2. Gambaran Umum Kasus Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada anak tunagrahita sedang di kelas Dasar III SLB Negeri Somba Opu dengan tujuan mengetahui pengembangan kemampuan mengenali huruf vokal melalui media puzzle. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif yang menguraikan secara menyeluruh setiap hasil analisa data berdasarkan hasil yang diperoleh dari instrument tes penelitian. Untuk mempermudah pemahaman mengenai siapa dan bagaimana murid tunagrahita sedang yang menjadi unit analisis, maka berikut ini adalah gambaran mengenai identitas dan gambaran umum subjek :

Identitas diri murid

- 1) Nama : SWR
- 2) Nomor Induk : 0061006381
- 3) Jenis Kelamin : Laki – Laki
- 4) Agama : Islam
- 5) Tempat lahir : Sungguminasa
- 6) Tgl Lahir : 18 Mei 2008 (10 tahun)
- 7) Anak ke : 2 dari 3 bersaudara
- 8) Alamat : BTN. Gowa Lestari B.C5/12
- 9) Nama Ayah : RSD
- 10) Pekerjaan : PNS
- 11) Nama Ibu : RMH
- 12) Pekerjaan : PNS
- 13) Mulai Masuk Sekolah Pada usia 7 tahun dengan gambaran umum murid tunagrahita dan telah teridentifikasi sebagai murid tunagrahita sedang berdasarkan hasil identifikasi awal serta ditunjang dengan hasil wawancara guru kelas yang dilakukan pada bulan Februari 2018. Berikut adalah hasil wawancara dengan guru kelas (Pak Amin) :

Keluhan guru mengenai SWR : Murid tergolong tunagrahita sedang, SWR tidak mampu mengenal huruf dengan baik terutama huruf vokal.

Tabel 4.1 Nilai yang Diperoleh SWR dari hasil belajar semester genap

2017/2018

SISWA	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI
SWR	Pend. Agama	65	73
	PPKN	65	65
	Bahasa Indonesia	65	63
	Matematika	65	63
	IPA	65	65
	IPS	65	66
	KTK	65	65
	Penjaskes	65	65
	Bahasa Daerah	65	62

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan rendahnya hasil belajar SWR khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

3. Gambaran Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa Sebelum Penggunaan Media Permainan Puzzle.

Pada pertemuan pertama dimulai peneliti membuka pelajaran dan mengkondisikan kelas agar nyaman untuk belajar dan peneliti mengajak murid untuk berdoa. Peneliti mengucapkan salam pembuka, memperkenalkan diri kepada SWR, bahwa hari ini SWR akan di ajari mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang mengenal huruf vokal. Pada saat itu murid sedikit pemalu dan pendiam saat berkomunikasi akan tetapi murid mengerti apa yang disampaikan oleh peneliti, adapun kegiatan pokok peneliti yaitu peneliti mengenalkan huruf vokal

pada anak. Peneliti memperkenalkan dan menunjukkan kepada anak huruf vokal A,I,U,E,O dan a,i,u,e,o melalui tulisan di kertas Hvs. Setelah itu peneliti mengajukan pertanyaan tentang huruf vokal yang baru saja diberikan.

Untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III Di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa menggunakan media permainan puzzle dapat diketahui melalui tes awal. Tes awal dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan mengenal huruf vokal anak tunagrahita sedang sebelum diberikan media pembelajaran berupa media permainan puzzle. Berikut deskripsi tentang kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum penggunaan media permainan puzzle selanjutnya dituangkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum Menggunakan Media pada pertemuan pertama

Nama Siswa	Kemampuan Huruf Vokal		
	Jumlah Huruf Vokal	Kemampuan Anak	Huruf Vokal
SWR	5	1	O

Berdasarkan tabel 4.2 dikatakan bahwa, SWR hanya mampu menyebutkan 1 huruf vokal yaitu huruf O. Pada pertemuan kedua, peneliti memperkenalkan dan menunjukkan kepada anak huruf vokal A,I,U,E,O melalui tulisan di kertas Hvs. Setelah itu peneliti mengajukan pertanyaan tentang huruf vokal yang baru saja diberikan.

Tabel 4.3 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum Menggunakan Media pada pertemuan kedua

Nama Siswa	Kemampuan Huruf Vokal		
	Jumlah Huruf Vokal	Kemampuan Anak	Huruf Vokal
SWR	5	1	O

Berdasarkan tabel 4.3 dikatakan bahwa, SWR hanya mampu menyebutkan 1 huruf vokal yaitu huruf O sama seperti hari pertama. Pada pertemuan ketiga, peneliti memperkenalkan dan menunjukkan kepada anak huruf vokal A,I,U,E,O melalui tulisan di kertas Hvs. Setelah itu peneliti mengajukan pertanyaan tentang huruf vokal yang baru saja diberikan.

Tabel 4.4 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum Menggunakan Media pada pertemuan ketiga

Nama Siswa	Kemampuan Huruf Vokal		
	Jumlah Huruf Vokal	Kemampuan Anak	Huruf Vokal
SWR	5	2	O dan I

Berdasarkan tabel 4.4 dikatakan bahwa, SWR hanya mampu menyebutkan 2 huruf vokal yaitu huruf O dan I.

Adapun data hasil kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum penggunaan media permainan puzzle selanjutnya dituangkan dalam tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Skor Tes Awal Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLB Negeri Somba

Opu Kabupaten Gowa Sebelum Penggunaan Media Permainan Puzzle

No	Kode Murid	Skor tes Awal
1.	SWR	4

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa, murid dengan inisial SWR memperoleh jumlah skor sebanyak 4 dengan skor maksimal sebanyak 15. Selanjutnya skor yang diperoleh dikonversikan ke standar nilai 100 dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebelumnya pada BAB III, jika ditetapkan maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \blacksquare \text{ Nilai (Murid SWR)} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{4}{15} \times 100 \\
 &= 26,66
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor hasil kemampuan mengenal huruf vokal yang diperoleh anak tunagrahita sedang kelas dasar III pada tes awal, maka nilai dari SWR anak tunagrahita sedang di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa dituangkan dalam tabel 4.6 berikut:

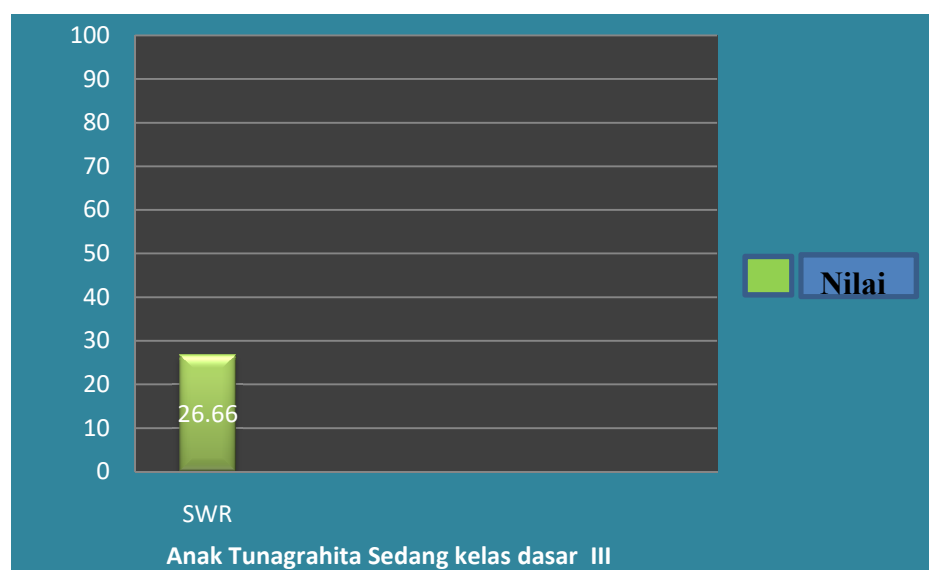
Tabel 4.6 Kategorisasi Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum Penggunaan Media Permainan Puzzle Pada Murid Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa

No	Kode Murid	Nilai	Kategori
1.	SWR	26,66	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil analisis seperti yang disajikan pada tabel 4.6, diperoleh nilai hasil kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas Dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum penggunaan media permainan puzzle, yakni SWR memperoleh nilai (26,66) masuk dalam kategori sangat kurang. Hal tersebut sesuai wawancara dengan guru kelas (Pak Amin) yang selama ini menangani anak tunagrahita tersebut. Pada SWR jika ditinjau dari kemampuan mengenal huruf yang sangat terbatas tergolong ke dalam kelompok anak tunagrahita sedang dimana anak memiliki hambatan dalam mengenal huruf dan memiliki keterbatasan dalam berkomunikasi secara verbal. Berikut adalah hasil wawancara dengan guru kelas pada hari Kamis Tgl 05 Februari 2018 yang menyatakan bahwa :

“SWR memang sangat kurang dalam akademik, dia masih belum mengenal huruf, dan cara berkomunikasi juga tidak terlalu lancar seperti anak-anak yang lain. Jika saya mengajarkan huruf-huruf dia tidak mampu mengingatnya. SWR memang sedikit lambat, sehingga saya sebagai guru harus sebisa mungkin menyesuaikan kebutuhannya dalam memberikan pelajaran”.

Untuk lebih jelasnya akan divisualisasikan dalam grafik 4.1 berikut:



4.1 Visualisasi Nilai Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum Penggunaan Media Permainan Puzzle Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III di SLB Negeri Somba Opu

4. Gambaran Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Saat Menggunakan Media Permainan Puzzle Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLB Negeri Somba Opu

Penelitian pertemuan ke 4, peneliti mulai memperkenalkan media puzzle yang akan digunakan dalam mengajarkan huruf vokal. Pertama peneliti memperlihatkan media puzzle huruf vokal, kemudian peneliti menjelaskan kepada anak tentang media tersebut, dimana peneliti mulai memperlihatkan anak puzzle huruf vokal A,I,U,E,O dan a,i,u,e,o. Kemudian peneliti menyebutkan satu persatu huruf vokal besar bersamaan dengan huruf vokal kecil tersebut dan menyuruh anak untuk mengikutinya.

Pertemuan kelima, peneliti mulai menggunakan media puzzle huruf vokal A,I,U,E,O dan a,i,u,e,o. peneliti menunjukkan kepada anak huruf vokal dan menyuruh anak untuk menyebutkan huruf vokal tersebut.

Tabel 4.7 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Puzzle Pertemuan Kelima

No	Indikator	Tidak Mampu	Mampu dengan Bantuan	Mampu
1	Kemampuan mengenal huruf vokal	√	—	—
2	Kemampuan menyebutkan huruf vokal	—	√	—
3	Kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar	√	—	—
4	Kemampuan menyusun huruf vokal	√	—	—

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan bahwa, SWR masih belum mampu dalam mengenal semua huruf vokal dengan media puzzle. Jika dilihat dari

kemampuan mengenal huruf vokal, SWR hanya mengenal huruf vokal O dan I. Jika dilihat dari kemampuan menyebutkan huruf vokal SWR hanya mampu menyebutkan huruf vokal O dan I, sedangkan huruf vokal yang lainnya tidak mampu SWR sebutkan seperti A,U,E. sehingga SWR memerlukan bimbingan untuk menyebutkan huruf vokal yang tidak diketahuinya. jika dilihat dari kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar, SWR masih belum mampu. Ketika peneliti menyuruh SWR untuk menunjukkan huruf vokal yang disebutkan oleh peneliti, SWR hanya terdiam dan tidak tahu mana huruf vokal yang disebutkan oleh peneliti. Jika dilihat dari kemampuan menyusun huruf vokal dengan tepat, SWR masih belum mampu menyusunnya.

Pertemuan keenam, peneliti mulai menggunakan media puzzle huruf vokal A,I,U,E,O dan a,i,u,e,o. peneliti menunjukkan kepada anak huruf vokal dan menyuruh anak untuk menyebutkan huruf vokal tersebut.

Tabel 4.8 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Puzzle Pertemuan Keenam

No	Indikator	Tidak Mampu	Mampu dengan Bantuan	Mampu
1	Kemampuan mengenal huruf vokal	√	—	—
2	Kemampuan menyebutkan huruf vokal	—	√	—
3	Kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar	√	—	—
4	Kemampuan menyusun huruf vokal	√	—	—

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa, SWR masih belum mampu dalam mengenal semua huruf vokal dengan media puzzle. Jika dilihat dari kemampuan mengenal huruf vokal, SWR hanya mengenal huruf vokal A,I,dan O.

Jika dilihat dari kemampuan menyebutkan huruf vokal SWR hanya mampu menyebutkan huruf vokal A,I,dan O, sedangkan huruf vokal yang lainnya tidak mampu SWR sebutkan seperti U dan E. sehingga SWR memerlukan bimbingan untuk menyebutkan huruf vokal yang tidak diketahuinya. jika dilihat dari kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar, SWR masih belum mampu. Ketika peneliti menyuruh SWR untuk menunjukkan huruf vokal yang disebutkan oleh peneliti, SWR hanya terdiam dan tidak tahu mana huruf vokal yang disebutkan oleh peneliti. Jika dilihat dari kemampuan menyusun huruf vokal dengan tepat, SWR masih belum mampu menyusunnya.

Pertemuan ketujuh, peneliti mulai menggunakan media puzzle huruf vokal A,I,U,E,O dan a,i,u,e,o. peneliti menunjukkan kepada anak huruf vokal dan menyuruh anak untuk menyebutkan huruf vokal tersebut.

Tabel 4.9 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Puzzle Pertemuan Ketujuh

No	Indikator	Tidak Mampu	Mampu dengan Bantuan	Mampu
1	Kemampuan mengenal huruf vokal	√	—	—
2	Kemampuan menyebutkan huruf vokal	—	√	—
3	Kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar	√	—	—
4	Kemampuan menyusun huruf vokal	√	—	—

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan bahwa, SWR masih belum mampu dalam mengenal semua huruf vokal dengan media puzzle. Jika dilihat dari kemampuan mengenal huruf vokal, SWR hanya mengenal huruf vokal A,I,dan O.

Jika dilihat dari kemampuan menyebutkan huruf vokal SWR hanya mampu menyebutkan huruf vokal A,I,dan O, sedangkan huruf vokal yang lainnya tidak mampu SWR sebutkan seperti U dan E. sehingga SWR memerlukan bimbingan untuk menyebutkan huruf vokal yang tidak diketahuinya. jika dilihat dari kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar, SWR masih belum mampu. Ketika peneliti menyuruh SWR untuk menunjukkan huruf vokal yang disebutkan oleh peneliti, SWR hanya terdiam dan tidak tahu mana huruf vokal yang disebutkan oleh peneliti. Jika dilihat dari kemampuan menyusun huruf vokal dengan tepat, SWR masih belum mampu menyusunnya.

Pertemuan kedelapan, peneliti mulai menggunakan media puzzle huruf vokal A,I,U,E,O dan a,i,u,e,o. peneliti menunjukkan kepada anak huruf vokal dan menyuruh anak untuk menyebutkan huruf vokal tersebut.

Tabel 4.10 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Puzzle Pertemuan Kedelapan

No	Indikator	Tidak Mampu	Mampu dengan Bantuan	Mampu
1	Kemampuan mengenal huruf vokal	√	—	—
2	Kemampuan menyebutkan huruf vokal	—	√	—
3	Kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar	√	—	—
4	Kemampuan menyusun huruf vokal	√	—	—

Berdasarkan tabel 4.10 menunjukkan bahwa, SWR masih belum mampu dalam mengenal semua huruf vokal dengan media puzzle. Jika dilihat dari kemampuan mengenal huruf vokal, SWR hanya mengenal huruf vokal A,I,U dan

O. Jika dilihat dari kemampuan menyebutkan huruf vokal SWR hanya mampu menyebutkan huruf vokal A,I,U dan O, sedangkan huruf vokal E tidak mampu SWR sebutkan. sehinggal SWR memerlukan bimbingan untuk menyebutkan huruf vokal yang tidak diketahuinya. jika dilihat dari kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar, SWR masih belum mampu. Ketika peneliti menyuruh SWR untuk menunjukkan huruf vokal yang disebutkan oleh peneliti SWR tidak dapat menunjukkan huruf vokal dengan tepat. Jika dilihat dari kemampuan menyusun huruf vokal dengan tepat, SWR masih belum mampu menyusunnya.

Pertemuan kesembilan, peneliti mulai menggunakan media puzzle huruf vokal A,I,U,E,O dan a,i,u,e,o. peneliti menunjukkan kepada anak huruf vokal dan menyuruh anak untuk menyebutkan huruf vokal tersebut.

Tabel 4.11 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Puzzle Pertemuan Kesembilan

No	Indikator	Tidak Mampu	Mampu dengan Bantuan	Mampu
1	Kemampuan mengenal huruf vokal	—	—	√
2	Kemampuan menyebutkan huruf vokal	—	—	√
3	Kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar	—	—	√
4	Kemampuan menyusun huruf vokal	—	√	—

Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa, SWR mampu dalam mengenal semua huruf vokal dengan media puzzle. Jika dilihat dari kemampuan mengenal huruf vokal, SWR mampu mengenal huruf vocal A,I,U,E dan O. Jika dilihat dari kemampuan menyebutkan huruf vokal SWR hanya mampu

menyebutkan huruf vokal A,I,U,E dan O. jika dilihat dari kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar, SWR sudah mampu menunjukkan huruf vokal dengan benar. Ketika peneliti menyuruh SWR untuk menunjukkan huruf vokal yang disebutkan oleh peneliti SWR dapat menunjukkan huruf vokal dengan tepat. Jika dilihat dari kemampuan menyusun huruf vokal dengan tepat, SWR masih belum mampu menyusunnya, iya masih memerlukan bimbingan.

Pertemuan kesepuluh, peneliti mulai menggunakan media puzzle huruf vokal A,I,U,E,O dan a,i,u,e,o. peneliti menunjukkan kepada anak huruf vokal dan menyuruh anak untuk menyebutkan huruf vokal tersebut.

Tabel 4.12 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Puzzle Pertemuan Kesepuluh

No	Indikator	Tidak Mampu	Mampu dengan Bantuan	Mampu
1	Kemampuan mengenal huruf vokal	—	—	√
2	Kemampuan menyebutkan huruf vokal	—	—	√
3	Kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar	—	—	√
4	Kemampuan menyusun huruf vokal	—	—	√

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa, SWR mampu dalam mengenal semua huruf vokal dengan media puzzle. Jika dilihat dari kemampuan mengenal huruf vokal, SWR mampu mengenal huruf vokal A,I,U,E dan O. Jika dilihat dari kemampuan menyebutkan huruf vokal SWR hanya mampu menyebutkan huruf vokal A,I,U,E dan O. jika dilihat dari kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar, SWR sudah mampu menunjukkan huruf

vokal dengan benar. Ketika peneliti menyuruh SWR untuk menunjukkan huruf vokal yang disebutkan oleh peneliti SWR dapat menunjukkan huruf vokal dengan tepat. Jika dilihat dari kemampuan menyusun huruf vokal dengan tepat, SWR sudah mampu menyusunnya dengan tepat.

5. Gambaran Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa Setelah Penggunaan Media Permainan Puzzle.

Untuk mengetahui gambaran hasil kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu setelah penggunaan media permainan puzzle dapat diketahui melalui tes akhir. Berikut deskripsi tentang kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa setelah penggunaan media permainan puzzle bergambar selanjutnya dituangkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Setelah Menggunakan Media Puzzle Pertemuan Kesebelas

Nama Siswa	Kemampuan Huruf Vokal		
	Jumlah Huruf Vokal	Kemampuan Anak	Huruf Vokal
SWR	5	4	A,I,U, dan O

Berdasarkan tabel 4.13 dikatakan bahwa, SWR mampu Mengenal dan menyebutkan 4 huruf vokal dengan tepat yaitu huruf vokal A,I,U,dan O.

Tabel 4.14 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Setelah Menggunakan Media Puzzle Pertemuan Kedua Belas

Nama Siswa	Kemampuan Huruf Vokal		
	Jumlah Huruf Vokal	Kemampuan Anak	Huruf Vokal
SWR	5	4	A,I,U, dan O

Berdasarkan tabel 4.14 dikatakan bahwa, SWR mampu Mengenal dan menyebutkan 4 huruf vokal dengan tepat yaitu huruf vokal A,I,U,dan O.

Tabel 4.15 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Setelah Menggunakan Media Puzzle Pertemuan Ketiga Belas

Nama Siswa	Kemampuan Huruf Vokal		
	Jumlah Huruf Vokal	Kemampuan Anak	Huruf Vokal
SWR	5	5	A,I,U,E dan O

Berdasarkan tabel 4.15 dikatakan bahwa, SWR sudah mampu Mengenal dan menyebutkan semua huruf vokal dengan tepat yaitu huruf vocal A,I,U,dan O.

Adapun data kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu setelah penggunaan media permainan puzzle selanjutnya dituangkan dalam tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4.16 Skor Tes Akhir Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa Setelah Penggunaan Media Permainan Puzzle

No	Kode Murid	Skor Tes Akhir
1.	SWR	13

Berdasarkan tabel 4.16 menunjukkan bahwa tes akhir hasil kemampuan mengenal huruf vokal yang diberikan kepada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu setelah menggunakan media permainan puzzel. SWR memperoleh jumlah skor (13) dari skor maksimal 15. Selanjutnya skor yang diperoleh dikonversikan ke nilai melalui rumus yang telah ditetapkan sebelumnya pada BAB III, jika dihubungkan maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai (SWR)} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{13}{15} \times 100 \\
 &= 86,66
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor hasil gambaran kemampuan mengenal huruf vokal yang diperoleh anak tunagrahita sedang pada tes akhir, maka nilai anak tunagrahita sedang di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa dituangkan dalam tabel 4.14 berikut:

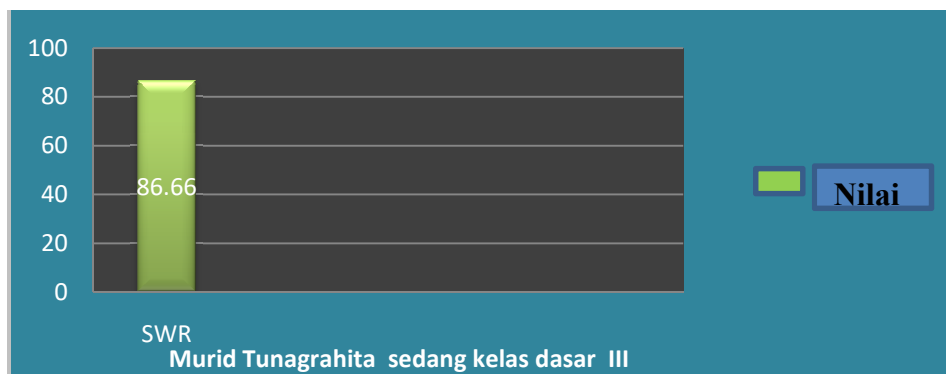
Tabel 4.17 Kategorisasi Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Setelah Penggunaan Media Permainan Puzzle Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa

No	Kode Murid	Nilai	Kategori
1.	SWR	86,66	Baik Sekali

Berdasarkan hasil analisis seperti yang disajikan pada tabel 4.17, diperoleh nilai akhir hasil kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas Dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa setelah penggunaan media permainan puzzle yakni SWR memperoleh nilai

(86,66). Mencermati nilai hasil kemampuan mengenal huruf vokal tersebut yang diperoleh SWR berada pada kategori baik sekali.

Untuk lebih jelasnya akan divisualisasikan dalam grafik 4.2 berikut:



4.2 Visualisasi Nilai Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Setelah Penggunaan Media Permainan Puzzle Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III di SLB Negeri Somba Opu

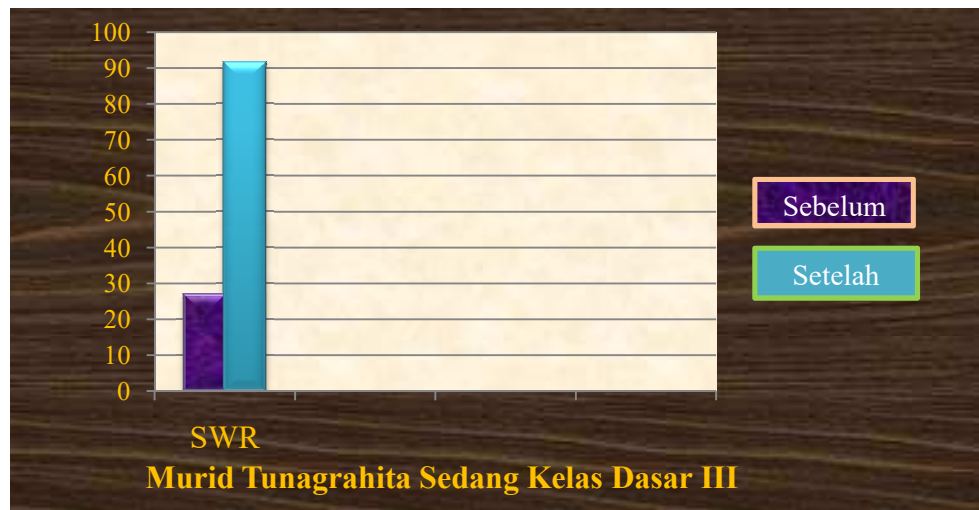
5. Gambaran Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Permainan Puzzle Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLBN Somba Opu

Gambaran kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu melalui penggunaan media permainan puzzle, dapat ditempuh dengan jalan membandingkan nilai hasil kemampuan mengenal huruf vokal yang diperoleh anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu antara sebelum dan setelah penggunaan media permainan puzzle. Adapun perbandingan nilai hasil kemampuan mengenali huruf vokal tersebut antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan puzzle dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.18 Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Permainan Puzzle Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III di SLB Negeri Somba Opu

No	Nama Anak	Nilai Sebelum	Kategori	Nilai Sesudah	Kategori
1	SWR	26,66	Sangat Kurang	86,66	Baik Sekali

Berdasarkan data pada tabel 4.18 dapat dijelaskan bahwa secara umum maupun secara individu hasil kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dan diperoleh peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa. Hal tersebut terlihat pada nilai yang diperoleh sebelum penggunaan media permainan puzzle. Pada tes awal nilai yang diperoleh SWR yaitu 26,66 Kemudian pada tes akhir atau setelah penggunaan media permainan puzzle nilai yang diperoleh SWR yaitu 86,66. Untuk lebih jelasnya maka akan divisualisasikan dalam diagram batang 4.3. sebagai berikut:



Grafik 4.3 Visualisasi Nilai Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Permainan Puzzle Pada Tunagrahita Sedang Kelas Dasar III Di SLB Negeri Somba Opu

mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang melalui media permainan puzzle. Sehingga dengan menggunakan media permainan puzzle tersebut, murid tunagrahita sedang mengalami perubahan dalam kemampuan mengenal huruf vokal.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang melalui media puzzle. Menurut

Abdurahman (2003:21) Anak dapat membaca dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas.. Oleh sebab itu, anak tunagrahita memerlukan cara yang dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal.

Salah satu upaya yang diberikan bagi murid tunagrahita sedang yang mengalami hambatan dalam kemampuan mengenal huruf vokal yaitu melalui penggunaan media puzzle secara tepat, terarah dan terstruktur, dan dapat sedikit demi sedikit meningkatkan kemampuan minimal pada murid tunagrahita sedang dalam belajar guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Sesuai pengertiannya dimana puzzle merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan Sebagaiman yang dikemukakan oleh Indriana (2011:34) puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar.

Manfaat Puzzle sebagai media belajar, menurut Sujiono (2005: 58) antara lain:

- a. Melatih pendengaran dan motorik halus
- b. Melatih perkembangan emosi
- c. Melatih perkembangan kognitif dalam perbendaharaan kata, huruf, maupun objek-objek tertentu
- d. Melatih konsentrasi mengamati kepingan – kepingan puzzle
- e. Melatih ketekunan anak dalam proses pembelajaran
- f. Dapat memecahkan masalah dan menyenangkan anak dalam belajar

Sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal. Selain itu, media puzzle

merupakan permainan yang digunakan dalam melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak.. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tingkat kemampuan mengenal huruf vokal SWR dalam penggunaan media puzzel jauh lebih baik, pengenalan huruf vokal yang baik dan benar dapat dimaksimalkan dengan penggunaan media puzzle yang lebih inovatif dan menarik minat murid tunagrahita sedang sehingga proses belajarnya biasa lebih lama dan kemampuan mengenal huruf lebih meningkat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada murid tunagrahita sedang kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu, diperoleh kesimpulan bahwa:

Kemampuan mengenal huruf vokal oleh SWR sebelum penggunaan media puzzle masih dikategorikan kurang mampu. Hal ini terlihat dari tes awal yang diberikan oleh peneliti sebelum menggunakan media, dimana SWR mengalami hambatan dalam mengenal ataupun menyebutkan huruf vokal yang telah diberikan. Setelah menggunakan media puzzle, SWR dapat mengenal ataupun menyebutkan huruf vokal dengan tepat. Hal ini terlihat dari evaluasi yang diberikan kepada SWR setelah menggunakan media, dimana SWR diberikan huruf vokal secara acak dan peneliti menyuruhnya untuk menyusun huruf vokal tersebut dengan tepat. Dan hasil akhir SWR mampu menyusun huruf vokal tersebut dengan tepat dan benar. Dimana nilai skor yang diperoleh SWR meningkat dari skor awal yaitu 26,66 (Sangat kurang) dan skor akhir 86,66 (Baik sekali). Berarti melalui penggunaan media puzzle ternyata dapat membantu SWR dalam mengenal huruf vokal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru khususnya SLB Negeri Somba Opu disarankan untuk menggunakan media puzzle atau media yang sesuai dengan kebutuhan murid sehingga mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan permasalahan penelitian ini secara lebih mendalam agar dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang lebih bermanfaat bagi tunagrahita khususnya dalam hal pengenalan huruf vokal.

DAFTAR PUSTAKA

- AAIDD. 2010. *Intellectual Disability*. Tersedia pada:<http://aaidd.org/intellectual-disability>. Diakses pada 30 Juni 2015.
- Abdul Khobir. (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Pekalongan: Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN).
- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Aleka. (2010). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Media Group
- Arief S. Sadiman. (1986). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Burhan Nurgiantoro. (2005). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Carol Seefeld dan Barbara A Wasik. (2008). *Pendidikan Anak Usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Daryanto. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI
- Enny Zubaidah. (2003). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.
- Endang Rochyadi & Zaena Alimin. (2005). *Pengembangan Program Pembelajaran Individual bagi Anak Tuna Grahita*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P. 1971. *Teaching and Media*. A. Systematic Approach. Englewo. Cliffs: Prentice-Hill, Inc.
- Harun Rasyid dkk. (2009). *Assesmen Perkembangan Peserta didik*. Yogyakarta: Multi
- Juang Sunanto. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press
- Maria J Wantah. (2007). *Pengembangan Kemandirian Anak TunaGrahita Mampu Latih*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Muhammad Fadlillah. (2012). *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: AR.Ruzz Media.

- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.
- Munawir Yusuf. (2005). *Pendidikan bagi anak dengan problema belajar*. Jakarta: Direktorat jenderal pendidikan tinggi direktorat pembinaan pendidikan tenaga kependidikan dan ketenagaan perguruan tinggi
- Mumpuniarti. (2000). *Penanganan Anak Tuna Grahita*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Riduwan. (2006). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosida, Lilis. & Sudrajat, Dodo. 2013. *Pendidikan Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Sadiman, Arif S dkk.1993. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali
- Somantri, Sutjihati. 2005. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Penerbit PT Refika Aditama.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Trianto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Yosfan Azwandi. (2007). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dirjen Pendidikan Tinggi. Direktorat ketenagaan.
- Zulkifli. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

*Lampiran 1***HASIL BELAJAR SWR SEMSETER GANJIL TAHUN AJARAN
2017/2018**

SISWA	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI
SWR	Pend. Agama	65	73
	PPKN	65	65
	Bahasa Indonesia	65	63
	Matematika	65	63
	IPA	65	65
	IPS	65	66
	KTK	65	65
	Penjaskes	65	65
	Bahasa Daerah	65	62

Lampiran 2

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)

Satuan pendidikan : SLB Negeri Somba Opu

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Jumlah pertemuan : 6 x Pertemuan

1. Identitas siswa

Nama : SWR

Kelas : III SLB

Usia : 10 tahun

Jenis Kesulitan : Tunagrahita Sedang

2. Kekuatan dan kelemahan

Kekuatannya dan kelamahan: mampu menulis dan pelajaran tergolong baik. Namun, kelemahannya tidak mampu menyebutkan huruf vokal yang hampir sama, membalikkan huruf dan tidak dapat menyusun huruf vokal dengan benar tanpa bantuan guru.

3. Tujuan jangka panjang dan tujuan jangka pendek

Tujuan jangka panjang :

1. Mengetahui huruf vokal

Tujuan jangka pendek :

- 1.1 Menyebutkan huruf vokal yang terdiri A,I,U,E,O atau a,i,u,e,o
- 1.2 Menjodohkan huruf vokal yang terdiri dari A,I,U,E,O atau a,i,u,e,o

4. Indikator

1. Meningkatkan kemampuan huruf vokal

5. Tujuan pembelajaran

Dengan menggunakan media-media yang sudah di siapkan :

1. Murid mampu mengenal huruf vokal melalui media puzzle.

6. Strategi pembelajaran (materi, media, tempat, waktu, evaluasi, dll)

Strategi :

Kegiatan Awal :

- peneliti mengkondisikan situasi agar pembelajaran terasa nyaman bagi murid.

Kegiatan Inti

- a. Peneliti memperlihatkan contoh puzzle (sebagai media pembelajaran)
- b. Peneliti menjelaskan cara penggunaan media puzzle pada murid.
- c. Murid diberi penjelasan tentang huruf vokal dan memberi tugas untuk menyusun menjadi sebuah huruf vokal melalui media puzzle.
- d. Peneliti menyuruh murid untuk kembali menyusun huruf puzzle tersebut sehingga membentuk huruf vokal.
- e. Peneliti membantu murid jika masih mengalami kesulitan.
- f. Tanya jawab tentang penjelasan peneliti.

Kegiatan Penutup :

- ✓ Peneliti memberikan soal evaluasi.

Kegiatan alternatif :

- ✓ Guru bisa menggunakan media-media lain untuk membantu siswa menyamakan sesuai dengan huruf dengan menggunakan media puzzle.

Materi :

- a. Buku bahasa indonesia

Media : Puzzle

Tempat : Ruang kelas

Waktu : 6x Pertemuan

Evaluasi :

- Susunlah huruf-huruf di bawah ini dengan benar, misalnya :
 - **I,U,A,E,O (TIDAK TERSUSUN)**
 - **A,I,U,E,O (TERSUSUN)**

NO	Huruf Vokal Tdk Tersusun	Huruf Vokal Tersusun	Kemampuan Anak	
			Tidak Mampu	Mampu
1	A,O,I,,E,U			
2	U,E,O,I,A			
3	U,E,I,A,O			
4	O,U,E,I,A			
5	I,O,A,E,U			
6	a,o,i,e,u			
7	u,e,o,i,a			
8	u,e,i,a,o			
9	o,u,e,i,a			
10	i,o,a,e,u			

Makassar, Agustus 2018

Guru Kelas,

Peneliti,

Amin, S.Pd
NIP.196312311989091016

NILASARI
NIM. 1145040076

Lampiran 3

**KISI-KISI PEDOMAN OBSERVASI KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
VOKAL PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS DASAR III DI
SLB NEGERI SOMBA OPU**

VARIABEL PENELITIAN	ASPEK	INDIKATOR	JENIS TES	NO ITEM	JML ITEM
Meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal melalui media puzzle	Kemampuan mengenal huruf vokal	1. Kemampuan mengenal huruf vokal	Tes Perbuatan	1-5	5
		2. Kemampuan menyebutkan huruf vokal	Tes Perbuatan	1-5	5
		3. Kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar	Tes Perbuatan	1-5	5
		4. Kemampuan menyusun huruf vokal	Tes Perbuatan	1-5	5

*Lampiran 4***Hasil Observasi untuk SWR**

No	Indikator	Pertemuan					
		1	2	3	4	5	6
1	Kemampuan mengenal huruf vokal	Tidak Mampu	Tidak Mampu	Tidak Mampu	Tidak Mampu	Mampu	Mampu
2	Kemampuan menyebutkan huruf vokal	Mampu Dengan Bantuan	Mampu Dengan Bantuan	Mampu Dengan Bantuan	Mampu Dengan Bantuan	Mampu	Mampu
3	Kemampuan menunjukkan huruf vokal dengan benar	Tidak Mampu	Tidak Mampu	Tidak Mampu	Tidak Mampu	Mampu Dengan Bantuan	Mampu
4	Kemampuan menyusun huruf vokal	Tidak Mampu	Tidak Mampu	Tidak Mampu	Tidak Mampu	Mampu	Mampu

Lampiran 5

Hasil Evaluasi Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Vokal Setelah Menggunakan Media Puzzle

Nama : SWR

Kelas : III

Susunlah huruf-huruf di bawah ini dengan benar, misalnya :

- **I,U,A,E,O (TIDAK TERSUSUN)**
- **A,I,U,E,O (TERSUSUN)**

NO	Huruf Vokal Tdk Tersusun	Huruf Vokal Tersusun	Kemampuan Anak	
			Tidak Mampu	Mampu
1	A,O,I,,E,U			
2	U,E,O,I,A			
3	U,E,I,A,O			
4	O,U,E,I,A			
5	I,O,A,E,U			
6	a,o,i,e,u			
7	u,e,o,i,a			
8	u,e,i,a,o			
9	o,u,e,i,a			
10	i,o,a,e,u			

*Lampiran 6***Pedoman Wawancara Untuk Guru Kelas Dasar III di SLB Negeri Somba****Opu**

Tempat :

Nama Guru :

Alamat :

Pertanyaan :**A. Interview dengan guru kelas tentang hambatan yang dialami oleh anak dan penanggannya**

1. Sudah berapa lama bapak mengajar di SLB Somba Opu?
2. Apakah bapak sebelumnya pernah mengajar di sekolah lain selain di SLB Somba Opu ?
3. Apakah sebelumnya bapak sudah pernah menangani anak tunagrahita?
4. Masalah apa yang dihadapi oleh Sawwir dalam proses pembelajaran?
5. Bagaimana penanganan bapak dalam mengatasi anak tunagrahita itu sendiri khususnya untuk Sawwir?
6. Bagaimana dengan kurikulum yang bapak gunakan apakah disamakan atau tidak?

B. Penggunaan media permainan Puzzel terhadap kemampuan Pengenalan Huruf Vokal pada anak tunagrahita sedang

1. Bagaimana menurut bapak penggunaan media yang di terapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
2. Bagaimana menurut bapak deengan media permainan puzzle yang peneliti terapkan?
3. Apakah ada perubahan dari Sawwir dalam hal mengenal huruf vokal?

Tempat : Ruang kelas
Nama : Amin, S.Pd
Alamat : Jl. Pacalaya No.6

Pertanyaan

A. Interview dengan guru kelas tentang hambatan yang dialami oleh anak dan penanggannya

Peneliti : Sudah berapa lama bapak mengajar di SLB Somba Opu?
Guru kelas : Saya mengajar di sekolah ini sudah cukup lama dari tahun 1989 sampai sekarang.
Peneliti : Apakah bapak sebelumnya pernah mengajar di sekolah lain selain di SLB Somba Opu ?
Guru kelas : Ya. Dulu saya pernah mengajar di SD yang ada di takalar, tapi setelah saya menikah saya saya pindah ke gowa dan mengajar di sekolah ini.
Peneliti : Apakah sebelumnya bapak sudah pernah menangani anak tunagrahita?
Guru kelas : Untuk anak tunagrahita saya baru pertama kali ini menangani, dulu yang saya tangani itu anak tunadaksa. Namun, kepala sekolah memberikan saya tugas untuk mengajar di kelas ini, jadi saya mau tidak mau harus bisa mengajar anak C.
Peneliti : Masalah apa yang dihadapi oleh Sawir dalam proses pembelajaran?

Guru kelas : Untuk Sawwir dalam hal akademik sangat kurang, dan cara berkomunikasi juga tidak terlalu lancar seperti anak-anak yang lain. Sehingga ketika Sawwir berbicara kepada saya itu harus saya simak baik-baik baru bisa saya mengerti. Sawwir untuk menerima pelajaran sedikit lambat perlu diulang-ulang, sehingga saya sebagai guru harus sebisa mungkin menyesuaikan kebutuhannya dalam memberikan pelajaran.

Peneliti : Bagaimana penanganan bapak dalam mengatasi anak tunagrahita itu sendiri khususnya untuk Sawwir?

Guru kelas : Untuk penanganannya saya sesuaikan dengan kemampuan dari tiap murid, karena dari setiap murid beda-beda kemampuannya. Ada murid yang termasuk bagus dalam menerima pelajaran dan ada juga yang tidak. Sehingga bagi murid yang sulit mengikuti pelajaran seringkali diberikan remedial. Karena di sekolah ini tidak ada sistem tinggal kelas, jadi walaupun murid tidak mampu mengikuti pelajaran tetap di kasih naik kelas. Namun pelajaran yang diberikan disesuaikan dengan kemampuannya. Untuk masalah yang dihadapi Sawwir, penanganannya saya berikan materi pelajaran yang ada di buku paket, biasanya yang saya berikan yaitu dalam gambar, kemudian anak menyebutkan gambar yang ada dalam buku cerita tersebut.

Peneliti : Bagaimana dengan kurikulum yang bapak berikan apakah di samakan atau tidak ?

Guru kelas : Kami di sini ikut kurikulum SD, tapi disesuaikan dengan kemampuan anak. Sekolah sendiri juga mempunyai kurikulum, hanya saja yang kami gunakan masih kurikulum SD.

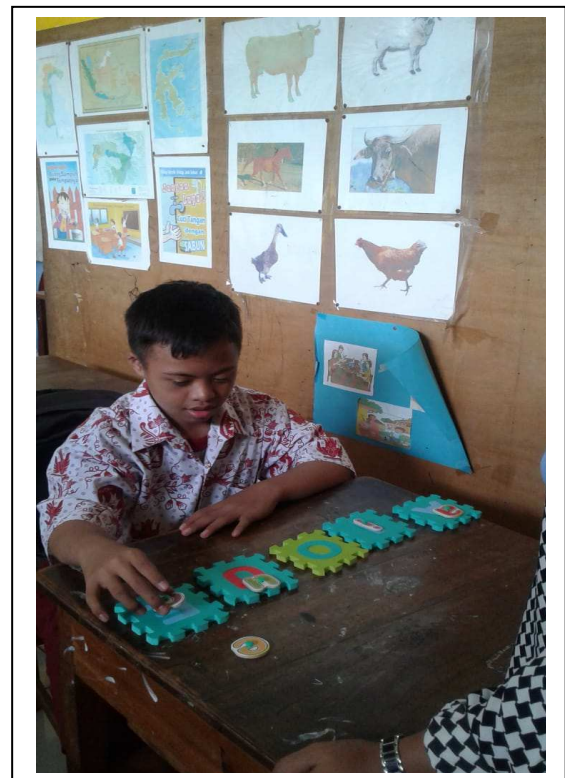
B. Penggunaan media permainan Puzzle dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang

Peneliti : Bagaimana menurut bapak penggunaan media yang di terapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya mengenal huruf vokal?

Guru kelas : Sangat bagus, karena dapat membantu anak dalam mengikurti proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya penggunaan media seperti ini dapat memotifasi siswa dalam belajar.

Peneliti : Bagaimana menurut bapak dengan media permainan Puzzle yang diterapkan dalam pengenalan huruf vokal?

Guru kelas : Media ini sesuai untuk mengajarkan huruf vokal kepada anak, karena anak diajak bermain sambil belajar. Dan terlihat anak juga suka dengan media ini, mereka lebih bersemangat untuk mengenal huruf vokal tersebut.

*Lampiran 7***DOKUMENTASI****➤ Sebelum Menggunakan Media****(Peneliti Memperkenalkan Huruf Vokal Pada SWR)****➤ Saat Menggunakan Media****(Peneliti memperlihatkan media puzzle huruf vokal pada anak)**



(Peneliti Menyuruh Anak Menyusun Puzzle Huruf Vokal Dengan Tepat)

➤ **Setelah Menggunakan Media**



(Peneliti memberikan tes akhir kepada SWR tentang huruf vokal)

➤ **Wawancara**



(Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada wali kelas SWR)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA

Kampus FIP UNM Jl. Tamalate I (Tidung) Makassar, Tlp 0411-884457, Fax 0411-883076

PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada 20 Juli 2018, maka usulan penelitian untuk skripsi saudara:

Nama : NILASARI
NIM : 114540076
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Judul : Penggunaan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita sedang kelas III SLB Somba Opu

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usulan/saran pembahas utama dan peserta seminar maka usul penelitian untuk skripsi saudara diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahapan selanjutnya.

Makassar, 24 Juli 2018

Disetujui oleh:
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Abd. Hadis M. Pd
NIP. 0031126351

Pembimbing II

Drs. Usman, M. Si
NIP. 196610101996011001

Mengetahui
a.n. Dekan P.D. I FIP UNM



Dr. Abdul Saman, M. Si, Kons
NIP. 19720817 200212 1 001

Disahkan Oleh:
Ketua Jurusan PLB FIP UNM



Dr. Mustafa, M. Si
NIP. 19660525 1992031 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Ticcung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 3645/UN.36.4/LT/2018
Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

08 Mei, 2018

Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**
Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sulawesi Selatan

Di –
Makassar

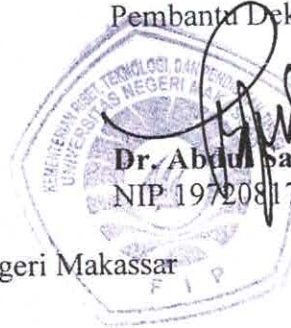
Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Nilasari
NIM : 1145040076
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Judul Skripsi : *Penggunaan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas III SLB Negeri Somba Opu*

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Pembantu Dekan Bid. Akademik



Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons
NIP. 197208172002121001

Tembusan:

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



1 2 0 1 8 1 9 1 4 2 4 6 0 3

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 4458/S.01/PTSP/2018
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bupati Gowa

di-
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 3645/UN36.4/LT/2018 tanggal 24 Mei 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **NILASARI**
Nomor Pokok : 1145040076
Program Studi : Pend. Luar Biasa
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGGUNAAN PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURIF VOKAL PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS III SLB NEGERI SOMBA OPU "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 19 Juni s/d 31 Juli 2018

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 30 Mei 2018

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



A. M. YAMIN. SE., MS.
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*





PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jln. Masjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 11 Mei 2018

K e p a d a

Yth. Ka. SLB Negeri Somba Opu

Di-

T e m p a t

Nomor : 070/1443/BKB.P/2018

Lamp : -

Perihal : Rekomendasi Penelitian

Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel
Nomor: 4458/S.01/PTSP/2018 tanggal 08 Mei 2018 tentang Rekomendasi Penelitian..

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : NILASARI
Tempat/Tanggal Lahir : Segeri, 01 April 1992
Jenis kelamin : Perempuan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Veteran Selatan

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul "**PENGGUNAAN PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURIF VOKAL PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS III SLB NEGERI SOMBA OPU**"

Selama : 16 Juli s/d 30 Juli 2018
Pengikut : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.



Tembusan :

1. Bupati Gowa (sebagai laporan);
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Gowa;
3. Pembantu dekan Bid. Akademik FIP UNM di Makassar;
4. Yang bersangkutan;
5. Pertinggal,-

Pangkat Pembina Utama Muda
NIP. 19600124 1979111 001



PEMERINTAH PROPINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI (SLBN) SOMBA OPU
Alamat : Jl. Kacong Dg. Lalang No.52 Sungguminasa

SURAT KETERANGAN

Nomor : 00 / DIKORDA.SO / SLB.SO/VIII/ 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SLBN Somba Opu menerangkan bahwa :

Nama : Nilasari
NIM : 1145040076
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Benar telah mengadakan penelitian dengan baik di SLB N Somba Opu Kabupaten Gowa, pada tanggal 19 Juni Sampai 01 Agustus 2018, dengan judul **“PENGUNAAN PERMAINAN PUZZEL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS III DI SLB NEGERI SOMBA OPU”**.

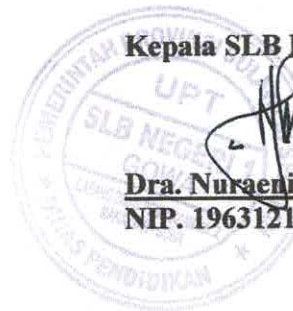
Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungguminasa, 01 Agustus 2018

Kepala SLB N Somba Opu


Dra. Nuraeni, M.M

NIP. 19631216 198511 2 001



RIWAYAT PENDIDIKAN PENULIS



Nilasari, lahir di Bontomate'ne Segeri Kota Pangkep, pada tanggal 1 April 1992, merupakan anak ketiga dari lima bersaudara pasangan dari H.Alimuddin dan Alm.Hj.Seti. Penulis memasuki jenjang pendidikan dasar di SDN 1 SEGERI dan tamat pada 2005 di SDN 14 LASARE. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Lanjutan Pertama di SMP Negeri 1 SEGERI dan tamat pada tahun 2008. Kemudian tahun 2009 penulis menamatkan pendidikan menengah di SMA NEGERI 1 SEGERI dan pada 2011 penulis mencoba untuk mengikuti UTUL dan Alhamdulillah penulis lulus dan diterima di jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.