****

 **JURNAL**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* HURUF PADA MURID AUTIS KELAS II
DI SLB ARNADYA MAKASSAR**

**MUH AFDHAL A**

**1645040014**

**JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

 **UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2022**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* HURUF PADA MURID AUTIS KELAS II
DI SLB ARNADYA MAKASSAR**

 Penulis : Muh. Afdhal A

 Pembimbing I : Dra. Dwiyatmi Sulasminah, M.Pd

 Pembimbing II : Dr. Usman M.Si

 Email : muhafdhal64@gmail.com

***ABSTRAK***

Penelitian ini mengkaji tentang rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada kompetensi Membaca Permulaan Mengenal Huruf Murid Autis di kelas II SLB Arnadya Makassar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah kemampuan mengenal huruf pada murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar melalui permainan *puzzle* huruf”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Kemampuan mengenal huruf murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar sebelum menggunakan permainan  *puzzle* huruf. 2) Kemampuan mengenal huruf murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar setelah menggunakan permainan *puzzle* huruf. 3) Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui penggunaan permainan *puzzle* huruf pada murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu untuk mendeskripsikan kemampuan membaca permulaan sebelum dan setelah penggunaan permainan *puzzle* huruf pada murid autis di kelas II SLB Arnadya Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes perbuatan. Adapun responden dalam penelitian ini adalah seorang murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai kategori yang mulanya rendah menjadi kategori sangat tinggi pada hasil kemampuan mengenal huruf pada murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar. Artinya dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kemampuan mengenal huruf pada murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar dapat ditingkatkan melalui permainan *puzzle* huruf.

**Kata kunci: Kemampuan mengenal huruf, Permainan *puzzle* huruf, Autis**

1. **PENDAHULUAN**

Murid berkebutuhan khusus adalah murid yang membutuhkan layanan atau perlakuan khusus untuk mencapai perkembangan yang optiomal sebagai akibat dari kelainan atau keluarbiasaan disandangnya, salah satunya adalah murid Autis. *Autisme* berasal dari kata *”auto”* yang berarti sendiri. Menurut Danuatmaja, (2003) “perilaku autistik berbeda dengan perilaku normal. Karena mengalami gangguan perkembangan yang kompleks, *autisme* mengalami beberapa gangguan yang meliputi: motorik, sensorik, kognitif, intrapersonal, interpersonal, perawatan diri, dan juga persepsi”. Beberapa gangguan tersebut menyebabkan murid autis mengalami kesulitan dalam keterampilan membaca.

Membaca merupakan keterampilan dasar dan salah satu bidang akademik dasar selain menulis dan berhitung. Salah satu tahapan penting dalam belajar membaca adalah mengenal huruf. Tahap mengenal huruf umumnya dimulai sejak murid masuk kelas satu SD.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II autis berinisial AN di SLB Arnadya Makassar pada tanggal 4 September 2020, peneliti memperoleh informasi bahwa terdapat seorang murid autis berinisial AR, berjenis kelamin laki-laki, berumur 11 tahun, yaitu belum mampu mengenal huruf. Hal ini terbukti ketika peneliti melakukan observasi dan asesmen awal. Ketika peneliti memperlihatkan huruf a-z, tidak ada satupun huruf yang diketahui oleh murid. Murid mampu menyebutkan huruf apabila dibantu oleh peneliti, jika murid diminta untuk menuliskan huruf tersebut murid masih mengalami kesulitan. Murid kelas II seharusnya sudah mengenal huruf. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya intervensi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca murid tersebut, khususnya pada pengenalan bentuk huruf. Salah satu bentuk intervensinya yaitu dengan melalui permainan *Puzzel* huruf.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan *Puzzle* Pada Murid Autis Kelas II Di SLB Arnadya Makassar”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal huruf pada murid Autis kelas dasar II di SLB Arnadya Makassar melalui Permainan *Puzzle* Huruf ?”

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan mengenal huruf murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar sebelum menggunakan permainan  *puzzle* huruf .
2. Kemampuan mengenal huruf murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar setelah menggunakan permainan *puzzle* huruf.
3. Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui penggunaan permainan *puzzle* huruf pada murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar.
4. **KAJIAN TEORI**
5. **Konsep Dasar Membaca**
	1. **Pengertian Membaca**

Menurut Abdurrahman (2003) membaca merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktivitas fisik yang terkait dengan membaca adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan, aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman.

Sedangkan, menurut M.E.B. Gredler (Sahabuddin, 2007) membaca merupakan proses orang memperoleh berbagai kecapakapan, keterampilan, dan sikap.

* 1. **Pengertian Membaca Permulaan**

Menurut Dalman (2014)membaca permulaan mencakup: (1) pengenalan bentuk huruf; (2) pengenalan unsur-unsur linguistik; (3) pengenalan hubungan/ korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis); dan (4) kecepatan membaca bertaraf lambat.

Sementara, menurut Rahim (2008), membaca permulaan diberikan secara bertahap, yakni pramembaca dan membaca. Pada tahap pra membaca, kepada murid diajarkan: (1) sikap duduk yang baik pada waktu membaca; (2) cara meletakkan buku di meja; (3) cara memegang buku; (4) cara membuka dan membalik halaman buku; dan (5) melihat dan memperhatikan tulisan.

1. **Hakikat Bermain Bagi Anak**
2. **Pengertian Bermain**

Menurut Ateng (Hidayatullah, 2008) di sekolah dasar baik metode maupun materi penyajian yang paling tepat adalah bermain dan permainan, terutama bagi tingkat belajar pertama, kelas satu dan dua”. Purwanto (2002) juga mengemukakan bahwa dalam bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya ialah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman”.

1. **Tujuan Bermain**

Menurut frederich Shiller dan Herbert Spencer, (Mutiah, 2010) tujuan bermain yang lain adalah untuk mengeluarkan energi berlebih atau sirkulasi energi. Sedangkan tujuan bermain menurut Karl Gross (Mutiah, 2010) yaitu sebagai sarana latihan dan mengelaborasikan keterampilan yang diperlukan saat dewasa nanti misalnya ketika anak bermain peran di area keluarga anak akan memerankan dokter, tentara, sopir, guru, pilot dan kegiatan-kegiatan lain yang menyangkut kegiatan dalam kehidupan.

1. **Jenis-jenis Permainan**

Jenis permainan menurut (Cahyo, 2012) permainan yang dapat mengasah otak kiri anak seperti *puzzle,* dakon, catur, *building block,* papan pasak, kartu wayang. Sementara, Menurut Fauziddin (2014), jenis permainan dapat dibedakan menjadi tiga yaitu f*ree play* (bermain bebas), *guided play* (bermain terpimpin) dan *direct play* (bermain terarah).

1. **Konsep Permainan *Puzzle* Huruf**

Jamil (2012) mengemukakan bahwa “*Puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh”. Adapun penerapan dan aturan-aturan dalam permainan ini dimodifikasi pelaksanaannya disesuaikan dengan karakteristik murid autis yang menjadi subjek penelitian ini.

*Puzzle* huruf adalah potongan-potongan persegi membentuk karpet dengan cara menyambung potongan-potongan karpet terdiri dari huruf-huruf dari a sampai z yang sederhana dan menarik dimana tiap potongan persegi ini berukuran 30 cm x 30 cm. Setiap ukuran terdapat satu huruf yang kemudian akan dirangkai menjadi satu sesuai urutan abjad atau huruf vokal dan konsonan sehingga akan membentuk bentangan karpet berbentuk segi empat.

Berdasarkan kondisi dan karakteristik murid autis yang menjadi subjek penelitian, maka pelaksanaan metode bermain *puzzle* hurufyang akan diterapkan dilakukan modifikasi, sehingga langkah-langkah permainannya menjadi sebagai berikut:

1. Peneliti mempersiapkan *puzzle* huruf.
2. Peneliti mempersiapkan kertas soal misalnya diminta mencocokkan *puzzle*  .
3. Peneliti memperkenalkan huruf vokal ( a, i, u, e, o) dan beberapa huruf konsosnan (b, c, d, f, g).
4. Murid kemudian diminta mengikuti guru ketika menyebutkan huruf vokal.
5. Peneliti kemudian melepaskan kepingan *puzzle* dari tempatnya.
6. Peneliti meminta murid untuk mencocokan huruf sesuai dengan bentuk huruf pada *puzzle* berdasarkan soal yang telah diberikan oleh peneliti.
7. Setelah murid mencocokkan huruf, murid diminta untuk menyebutkan huruf pada puzzle yang telah diselesaikan.
8. **Kajian tentang Autis**

Monks, dkk (Yuwono, 2012) menuliskan bahwa “autis berasal dari kata *“Autos“* yang berarti “Aku“.Sedangkan, menurut Hadis dan Nurhayati (2017: 4): Autistik merupakan gangguan perkembangan yang berentetan atau pervasif. Gangguan perkembangan ini terjadi secara jelas pada masa bayi, masa kanak-kanak, dan masa remaja. Autistik adalah suatu gangguan perkembangan yang kompleks yang menyangkut komunikasi, interaksi sosial, dan aktivitas imajinasi

1. **METODE PENELITIAN**
2. **Pendekatan penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Alasan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf pada murid autis kelas II di Arnadya Makassar melalui permainan *Puzzle* huruf.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif.

1. **Variabel Penelitian**

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel terikat (*dependen variable*) yaitu kemampuan mengenal huruf dan variabel bebas (*independen variable)* yaitu permainan *puzzle* huruf.

1. **Definisi Operasional Variabel**

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah: 1) Kemampuan mengenal huruf adalah skor yang diperoleh subjek yang menunjukkan kemampuan: (a) menyebutkan huruf dengan benar sesuai tulisannya. (b) menunjukkan huruf sesuai dengan yang dijunjukkan. (c) memasangkan huruf sesuai dengan polanya. 2) *Puzzle* hurufadalah permainan kata menggunakan *puzzle* yang berisi gambar-gambar dan tulisan yang sederhana dan menarik.

1. **Subjek Penelitian**

 Subjek dalam penelitian adalah seorang murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar, berinisial AR, berumur 11 tahun.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes perbuatan.

1. **HASIL PENELITIAN**

Langkah-langkah dalam menganalisis data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor pada setiap kondisi
2. Membuat tabel berisi hasil pengukuran pada setiap kondisi
3. Membuat hasil analisis
4. data dalam kondisi dan antar kondisi untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap sasaran perilaku *(target behavior)* yang diinginkan.

Adapun data kemandirian mencuci alat makan pada subjek RPS pada kondisi *baseline* 1 (A1), intervensi (B), *baseline* 2 (A2) adalah sebagai berikut:

1. **Baseline 1 (A1)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sesi | Skor Maksimal | Skor | Nilai |
| *Baseline* 1 (A1) |
| **1** | 10 | 3 | 30 |
| **2** | 10 | 3 | 30 |
| **3** | 10 | 3 | 30 |
| **4** | 10 | 3 | 30 |

Kecenderungan Stabilitas Pada Kondisi Baseline 1 (A1) Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

1. **Intervensi (B)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sesi | Skor Maksimal | Skor | Nilai |
| Internensi (B) |
| **5** | 10 | 4 | 40 |
| **6** | 10 | 4 | 40 |
| **7** | 10 | 4 | 40 |
| **8** | 10 | 5 | 50 |
| **9** | 10 | 6 | 60 |
| **10** | 10 | 6 | 60 |
| **11** | 10 | 6 | 60 |
| **12** | 10 | 7 | 70 |
| **13** | 10 | 7 | 70 |

Kecenderungan Stabilitas Pada Kondisi intervensi (B) Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

1. **Baseline 2 (A2)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sesi |  Skor Maksimal | Skor | Nilai |
| *Baseline 2* (A2) |
| **14** | 10 | 8 | 80 |
| **15** | 10 | 8 | 80 |
| **16** | 10 | 8 | 80 |
| **17** | 10 | 9 | 90 |
| **18** | 10 | 9 | 90 |

Kecenderungan Stabilitas Pada Kondisi Baseline 2 (A2) Kemampuan Mengidentifikasi Rantai Makanan

1. **Pembahasan**

 Kemampuan dalam mengidentifikasi rantai makanan merupakan bagian yang semestinya sudah dikuasai oleh setiap murid kelas X. Namun berdasarkan asesmen awal yang di lakukan masih ditemukan murid Tunarungukelas X SLB B YPPLB Makassar yang mengalami hambatan dalam kemampuan mengidentifikasi rantai makanan saat diminta untuk menyusun rantai makanan murid tidak tahu urutan rantai makanan tersebut, murid hanya mengenali beberapa jenis hewan yang sering ia lihat di sekitarnya dan tidak mengetahui jenis makanan apa yang dimakan hewan tersebut. Kondisi inilah yang penulis temukan dilapangan sehingga penulis mengambil permasalahan ini. Penelitian ini, penggunaan media *Picture Card Games* dipilih sebagai salah satu cara yang dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi rantai makanan pada murid Tunarungu.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hal ini ditunjukan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengidentifikasi rantai makanan setelah menggunakan media *Picture Card Games.* Namun keberhasilan dalam penelitian menggunakan media *Picture Card Games* ditunjang dengan kecerdasan murid dalam memahami materi yang diajarkan dan juga hubungan antar guru dengan murid*.* Hal ini dibuktikan pada saat diberikan tes pada kondisi Intervensi (B) nilai murid mengalami peningkatan dibandingkan pada kondisi Baseline 1 (A1).

1. **KESIMPULAN DAN SARAN**
2. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan mengenal huruf pada murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar sebelum diterapkan permaninan *puzzle* hurufberada pada kategori sangat rendah.
2. Kemampuan mengenal huruf pada murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar setelah diterapkan permainan *puzzle* huruf berada pada kategori tinggi.
3. Terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf pada murid autis II di SLB Arnadya Makassar melalui permainan *puzzle* huruf dari sangat rendah menjadi tinggi sehingga terbukti efektif.

Hal ini berarti bahwa penerapan permainan *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada murid autis kelas II di SLB Arnadya Makassar.

1. **Saran**

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

* 1. Dalam mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada mengenal huruf di kelas dasar sebaiknya menggunakan media yang tepat dan menyenangkan serta dapat memotivasi murid untuk belajar.
	2. Dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle* huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca kata murid, hendaknya diperhatikan langkah-langkah pembelajaran penggunaan permainan *puzzle* huruf agar hasil yang dicapai lebih maksimal.
	3. Bagi sekolah khususnya SLB Arnadya Makassar bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle* huruf dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan membaca bagi murid autis kelas II.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. PT. Rineka Cipta.

Cahyo, A. (2012). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Flash Book.

Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. PT. Rajagarfindo Persada.

Danuatmaja. (2003). *Terapi Anak Autis Di Rumah*. PT. Luxima Metro Media.

Fauziddin. (2014). *Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya.

Hidayatullah. (2008). *Mendidik Anak Dengan Bermain*. LPP UNS dan UNS Press.

Jamil, S. (2012). *Games Untuk Keluarga*. Mahaka Publishing.

Purwanto. (2002). *Psikologi Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.

Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.

Sahabuddin. (2007). *Mengajar dan Belajar*. Universitas Negeri Makassar.

Yuwono. (2012). *Memahami Anak Autis*. Alfabeta.