

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kita semakin menyadari bahwa manusia memiliki kebutuhan yang tidak sama, begitupun dengan anak berkebutuhan khusus (ABK). Anak berkebutuhan khusus memiliki perbedaan karakteristik pada beberapa fungsi kemasiaanya sehingga memerlukan pelayanan khusus dalam memenuhi kebutuhannya. Fungsi kemanusiaan yang dimaksud berupa fungsi fisik, kognitif, psikis, maupun sosial yang dapat menghambat tujuan untuk mencapai potensinya. Mangunsong (2014) mengatakan hambatan yang terjadi dapat diklasifikasikan menjadi tunadaksa (fisik), tunarungu (pendengaran), tunanetra (pengelihan), tunawicara (komunikasi), hambatan kognitif seperti tunalaras (kesulitan belajar), hambatan emosional atau perilaku dan tunagrahita (retardasi mental).

Anak berkebutuhan khusus (ABK) merupakan individu yang memiliki hambatan pada fungsi fisik, kognitif, maupun psikis sehingga menghalangi individu tersebut untuk berkembang (Santrock, 2012). Anak berkebutuhan khusus terklasifikasi menjadi kesulitan belajar, ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*), disabilitas intelektual, autisme, hambatan fisik, bahasa, bicara, sensoris, emosi dan perilaku. WHO memperkirakan pada tahun 2023 ada 1,3 miliar orang atau sekitar 16% populasi di dunia mengalami disabilitas (*World Health Organization*, 2023). Dari survei UNICEF pada tahun 2021 terdapat sekitar 240 juta anak penyandang disabilitas (*United Nations Children's Fund*, 2021).

Salah satu disabilitas yang banyak terjadi di Indonesia adalah tunagrahita. Anak tunagrahita merupakan anak yang memiliki intelegensi rendah dengan kemampuan intelektual berada di bawah rata-rata (Suharsiwi, 2017). Menurut Irdamurni (2018) anak tunagrahita adalah anak yang lebih lamban dalam perkembangan sosial maupun kecerdasannya dari anak normal. DSM-V mendefinisikan tunagrahita atau disabilitas intelektual sebagai kelainan yang

muncul selama masa perkembangan, mencakup defisit fungsi intelektual dan adaptif (*American Psychiatric Association*, 2013). Kelainan ini sudah ada sejak lahir dan karakteristiknya muncul sebelum usia 18 tahun. Tunagrahita dapat dikaitkan atau terjadi bersamaan dengan permasalahan lain seperti kesehatan mental, perkembangan saraf, gangguan medis, kondisi neurologis, dan gangguan hiperaktif (Lee dkk, 2023).

Tunagrahita yang juga disebut *intellectual disability* memiliki empat tingkat keparahan, yakni *mild*, *moderate*, *severe*, dan *profound*. Mengacu pada DSM-IV tingkat *mild* (ringan) memiliki level IQ 50-55 - 70, *moderate* (sedang) level IQ 35-40 - 55, *severe* (berat) level IQ 20-25 - 40, *profound* (sangat berat) level IQ 20 atau dibawah 25 (*American Psychiatric Association*, 1994). DSM-V menentukan tingkat keparahan disabilitas intelektual individu berdasarkan fungsi intelektual, fungsi adaptif dan tingkat dukungan yang dibutuhkan. Artinya individu tidak dapat dikatakan tunagrahita jika hanya mengalami defisit fungsi intelektual tetapi fungsi adaptifnya baik-baik saja.

Individu dengan tunagrahita ringan atau disabilitas intelektual tingkat *mild* merupakan individu yang lambat dalam intelektual dan adaptif, namun masih mampu mempelajari keterampilan hidup sehari hari dengan tingkat dukungan yang minim dan moderat (*Committee to Evaluate the Supplemental Security Income Disability Program for Children With Mental Disorder*, 2015). Dalam arti lain anak dengan tunagrahita dapat lebih mandiri dalam kehidupannya jika mendapat didikan yang tepat.

Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2021 memaparkan ada 114.621 siswa berkebutuhan khusus di Indonesia. Lebih dari setengah jumlah tersebut menyandang tunagrahita atau secara data jumlahnya mencapai 80.837 yang tersebar di seluruh SLB di Indonesia, diantaranya di Provinsi Jambi dengan total 1.061 siswa (Kemendikbud, 2021). Salah satu SLB di Kota Jambi yang menangani siswa dengan keterbatasan tunagrahita jenjang SD, SMP, dan SMA adalah SLBN X. Berikut jumlah siswa tunagrahita ringan di SLBN X:

Tabel 1. 1 Jumlah Siswa Tunagrahita Ringan di SLBN X

Tahun Ajaran	SDLB	SMPLB	SMALB	Total
2021/2022	26	34	37	97
2022/2023	21	31	34	86
2023/2024	27	26	31	84

Tunagrahita memiliki beberapa permasalahan pada fungsi intelektual dan adaptifnya. Permasalahan pada fungsi intelektual tunagrahita mencakup penalaran logis, pemecahan masalah, kemampuan dalam belajar, keterampilan verbal dan hal lain yang dapat termanifestasi kepada kemampuan, perilaku, pikiran dan emosi. Sedangkan permasalahan pada fungsi adaptifnya meliputi keterampilan sosial seperti interpersonal, harga diri, kenaiifan dan masalah sosial. Keterampilan konseptual seperti pemahaman waktu, keuangan dan bahasa. Keterampilan praktis seperti keterampilan berkehidupan sehari hari (Lee dkk, 2023).

Dalam pendidikannya tunagrahita ringan termasuk kategori mampu didik. Damastuti (2020) mengungkapkan tunagrahita ringan mampu belajar di sekolah umum namun akan tertinggal dari teman sebayanya. Tunagrahita ringan cenderung lambat, memiliki konsentrasi dan ketekunan rendah sehingga sering kali gagal dalam menyelesaikan tugas tepat waktu. Peneliti melakukan wawancara di SLBN X bersama PL wali kelas RC, RC merupakan siswa tunagrahita ringan kelas IX SMP usia 16 tahun. Hasil wawancara bersama PL diketahui rentang kefokuskan RC hanya 10 menit pertama pembelajaran saja.

“...RC biasanya 10 menit pertama (*fokusnya*), tergantung ya kadang dia *fokus*.

Tergantung sekitaran dia ni (lingkungannya kondusif atau tidak)...” (Hasil

Wawancara dengan PL, Pada tanggal 16 Oktober 2023)

Terhambatnya fungsi intelektual dan adaptif tunagrahita berakibat pada terganggunya fungsi kognitif yang salah satunya mengakibatkan kesulitan membaca. Menurut DSM-V kemampuan membaca, menulis, matematika, serta pemahaman waktu dan uang tunagrahita ringan pada usia sekolah memang

berkembang perlahan dan terbatas jika dibandingkan dengan teman sebayanya (*American Psychiatric Association*, 2013).

Peneliti melakukan observasi tanggal 12 Oktober 2023 dan terungkap bahwa RC mengalami hambatan membaca dikarenakan pengenalan huruf baca alfabet minim. Mengenal huruf berarti anak mengenali dan memahami ciri bentuk dan bunyi simbol huruf. Dalam wawancaranya PL mengatakan RC kerap tertukar antara bunyi dan simbol huruf. Jika diminta menyebutkan huruf a sampai z, RC mampu menyebut dengan lengkap dan benar sesuai urutannya. Namun jika ditanya simbol dari bunyi huruf secara acak RC sering salah. Sebagai contoh simbol huruf d disebut p atau simbol huruf e disebut y. Ketika diminta menunjuk simbol huruf dari fonem g, yang ditunjuk simbol e dan ketika diminta menunjuk simbol huruf dari fonem e, yang ditunjuk simbol n.

“Hapal, hapal (huruf A-Z). Tapi kadang yo te balek balek jugo (bunyi dan simbol nya) tergantung dio media yang digunakan” (Hasil Wawancara dengan PL, Pada tanggal 16 Oktober 2023)

Masykuri (2019) mengatakan tahap awal dari membaca dan menulis adalah matangnya kemampuan mengenal huruf. Dengan demikian tidak matangnya kemampuan mengenal huruf akan mengakibatkan kesulitan dalam membaca dan menulis. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara bersama PL yang mengungkapkan RC kesulitan menulis tanpa contoh. Ketika menulis dikte, guru harus menyebutkan dan mencontohkan satu persatu huruf yang harus ditulis. Ketidakmampuan menulis akan menghambat proses belajar karena anak kesulitan dalam mengungkapkan gagasan, ide dan pendapat dalam bentuk tulisan.

“...dio mencontoh (ketika menulis), kalau kita dikte (RC bertanya) “apo hurupnyo pak? Apo tulisannyo pak?” pasti dio bingung . karena itu proses menggabungkan kata atau kalimat itu yang dio sulit, lambat...” (Hasil Wawancara dengan PL, Pada tanggal 16 Oktober 2023)

Hambatan lain yang terjadi pada tunagrahita ringan menurut Suharsiwi (2017) adalah adanya defisit berbahasa dalam konstruksi gramatikal. Konstruksi gramatikal penting dalam kegiatan berbahasa baik lisan maupun tulisan dalam penggunaan bahasa sehari-hari. Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara peneliti bersama PL yakni RC kesulitan dalam pengejaan kalimat secara gramatikal.

“...biasanya dia (RC) tahu, paham sekali lihat itu aqua misalnyakan, ada logo aqua. ‘itu aqua pak’ tetapi untuk cara pengejaan secara kata atau kalimat secara gramatikal itu kan, itu kurang biso...” (Hasil Wawancara dengan PL,

Pada tanggal 16 Oktober 2023)

Dari paparan diatas menunjukkan tunagrahita ringan mengalami hambatan dalam membaca dan menulis, yang mana hal tersebut sangat penting dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Kemampuan mengenal huruf yang belum matang mengakibatkan RC mengalami kesulitan membaca dan menulis, dan ini juga berpengaruh pada kemampuan berbahasanya, sehingga dibutuhkan kematangan dalam kemampuan mengenal hurufnya terlebih dahulu.

Hambatan intelektual dan adaptif pada tunagrahita ringan memang mengakibatkan rendahnya kemampuan belajar sesuai harapan usia, meskipun demikian individu tunagrahita ringan dalam kategori mampu didik, pada pembelajarannya masih dapat dimaksimalkan sesuai kemampuan intelektualnya dengan strategi dan metode yang tepat di sekolah. Menurut Irdamurni (2018) strategi belajar yang efektif untuk anak tunagrahita ringan adalah latihan berulang dengan tidak menuntut kemampuan berpikir, tetapi latihan berulang akan berpotensi menimbulkan perasaan bosan dan menurunkan minat belajar. Vortuna dkk (2019) menjelaskan penyebab rendahnya kemampuan mengenal huruf anak adalah pembelajaran yang monoton, tidak menarik, dan guru tidak menggunakan media ajar yang dapat meningkatkan minat, motivasi, serta konsentrasi anak. Oleh karena itu pendidik perlu mempersiapkan media belajar yang tepat, bervariasi dan menarik.

Media belajar merupakan peralatan, lingkungan serta kegiatan yang sengaja disiapkan untuk menambah ilmu, merubah perilaku, dan menetapkan keterampilan setiap orang yang menggunakannya (Ani Cahyadi, 2019). Berdasarkan wawancara, metode yang digunakan PL untuk membantu RC berlatih membaca adalah dengan menggunakan media kartu huruf, gambar, dan metode SAS (Struktural Analitik Sintetik). Metode SAS belum berhasil untuk membantu RC dapat membaca. RC lebih mudah menerima pembelajaran jika dibantu dengan media gambar. Jika dihubungkan dengan hasil observasi salah satu penyebab belum berhasilnya metode SAS kepada kemampuan membaca RC adalah ketidakmampuannya dalam mengenal huruf.

“..ndak berhasil, dio berhasilnyo lebih kepada dibantu gambar. kalau kita Cuma ngasih tau kayak gini bae agak susah kecuali ada media gambar. gambar kucing ini kemudian kita bantu dengan penguraian metode SAS ini kemudian dibantu juga dengan kartu huruf..” (Hasil Wawancara dengan PL, Pada tanggal 16 Oktober 2023)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa RC mengalami permasalahan hambatan membaca yang diakibatkan oleh hambatan mengenal huruf. Jika permasalahan hambatan mengenal huruf RC tidak diselesaikan terlebih dahulu, maka upaya PL dalam menyelesaikan hambatan membaca akan sulit tercapai. Oleh karena itu perlu untuk menyelesaikan hambatan mengenal huruf terlebih dahulu, sebelum menyelesaikan hambatan membacanya.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti mengungkapkan PL tidak menggunakan panduan kegiatan yang tervalidasi oleh ahli ketika memberikan kegiatan pembelajaran membaca kepada RC. Kegiatan yang dilakukan tanpa panduan yang tervalidasi oleh ahli akan mengakibatkan kegiatan pembelajaran tidak terarah dan hasil yang akan diperoleh berpotensi tidak sesuai tujuan. Maka dari itu guru seharusnya menggunakan panduan kegiatan yang telah tervalidasi ahli dalam memberikan pembelajaran. Terlebih pada anak tunagrahita yang memiliki hambatan intelektual sehingga pendekatan dan strategi pembelajaran yang diberikan akan berbeda dengan anak normal. Irdamurni (2018) mengatakan

strategi terbaik untuk menstimulasi pembelajaran tunagrahita ringan adalah dengan latihan berulang. Hadi (2019) mengatakan latihan berulang berpotensi membutuhkan waktu yang cukup lama dan menyebabkan kebosanan. Oleh karena itu pembelajaran latihan berulang membutuhkan media yang menyenangkan dan bervariasi dalam upaya mengurangi potensi kebosanan tersebut.

Halimah (2019) mengungkapkan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan membaca permulaan anak tunagrahita ringan. Penelitian oleh Suarni (2018) juga memaparkan bahwa kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf kepada anak tunagrahita ringan. Namun dilihat dari kemampuan mengenal huruf RC yang belum berkembang maksimal meskipun telah diberikan media kartu huruf dan gambar, mengartikan bahwa perlu untuk dilakukan upaya menerapkan panduan kegiatan tervalidasi ahli dengan variasi metode dan media pembelajaran lain yang tepat masalah.

Salah satu metode pembelajaran mengenal huruf adalah dengan media ular tangga huruf. Berdasarkan penelitian oleh Yanti & Efendi (2019) mengungkapkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang anak tunagrahita ringan. Penelitian oleh Maqdalena & Widiastuti (2018) media ular tangga efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Selain menggunakan media permainan ular tangga, upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf juga dapat dilakukan dengan media kotak alfabet.

Berdasarkan penelitian oleh Ovtiana dkk (2022) media *surprise box* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita sedang. Pada penelitian ini peneliti mengadopsi media kotak alfabet yang memiliki kemiripan dengan media *surprise box*. Kotak alfabet merupakan media bermain berbentuk kubus dengan lubang dibagian atas untuk diisi peraga huruf. Cara kerja permainan ini adalah anak diminta mengambil satu persatu peraga huruf di dalam kotak dan menyebutkan bunyi huruf yang terambil.

Penelitian oleh Siwi dkk (2015) permainan kotak alfabet efektif dalam meningkatkan pengenalan membaca permulaan pada anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 55 Tahun Ajaran 2013/2014. Suberti juga mengungkapkan kotak alfabet efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di Paud Flamboyan XI (Suberti, 2023). Permainan ular tangga huruf dan kotak alfabet cenderung mudah untuk dimainkan, murah, menyenangkan dan dapat merangsang anak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik menggunakan permainan ular tangga huruf dan kotak alfabet dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka alasan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah perlunya menerapkan panduan kegiatan tervalidasi ahli dengan variasi metode dan media pembelajaran baru untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan di SLBN X. Panduan kegiatan tervalidasi ahli dengan pembaharuan variasi metode dan media ini terwujud dalam bentuk Modul “Dupimaru (Dunia Pintar Mengenal Huruf)”. Modul Dupimaru merupakan modul kegiatan yang dirancang untuk membantu anak tunagrahita dalam mengenal huruf dengan menggunakan media ular tangga dan kotak alfabet. Tujuan penggabungan media ular tangga huruf dan kotak alfabet adalah untuk meningkatkan minat anak dalam belajar dan menghindari rasa bosan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melihat hasil uji validitas isi Modul “Dupimaru” untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan di SLBN X.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu mengetahui hasil uji validitas dari isi Modul “Dupimaru” dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf untuk anak tunagrahita ringan di SLBN X.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui kesesuaian isi modul pada sub bagian media pembelajaran Dupimaru pada anak tunagrahita ringan.
2. Mengetahui hasil skor uji modul media pembelajaran Dupimaru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf untuk anak tunagrahita ringan.
3. Mengetahui hasil skor validasi skala kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan dengan menggunakan *Aiken's V*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran huruf pada anak tunagrahita ringan dan menambah referensi terkait dengan kemampuan mengenal huruf tunagrahita ringan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Instansi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada sekolah sebagai pertimbangan media pembelajaran pada anak tunagrahita ringan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

2. Bagi Pengajar/Orang tua

Penelitian ini menambah informasi dan masukan kepada pengajar/orang tua agar dapat menerapkan permainan Dupimaru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf kepada siswa tunagrahita ringan. Media dirancang edukatif dan menarik sehingga cocok sebagai modifikasi bahan pembelajaran.

3. Bagi anak yang menyandang tunagrahita ringan

Penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa tunagrahita ringan dengan menerapkan media pembelajaran Dupimaru.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menguji validitas isi modul media pembelajaran Dupimaru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan di SLBN X. Penelitian ini dilakukan guna menjawab permasalahan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan di SLBN X. Penelitian ini memuat *variabel* terikat kemampuan mengenal huruf dan *variabel* bebas media pembelajaran Dupimaru. Media pembelajaran Dupimaru sebagai *variabel* bebas akan memberikan pengaruh pada kemampuan mengenal huruf sebagai *variabel* terikat.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) menggunakan model 3D yaitu *define, design* dan *develop*. Metode penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa modul. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan teknik analisis deskriptif melalui penilaian *Aikens' V*. Peneliti yang menggunakan teknik ini membuat kriteria khusus terhadap subjek penelitian.

Teknik pengambilan data menggunakan form uji validitas isi modul yang diberikan kepada validator. Validator yang akan melakukan validasi isi modul ini berjumlah 3 orang ahli di bidangnya, yakni Psikolog dengan minat permasalahan anak dan Guru yang menangani anak tunagrahita ringan. Penelitian ini diperkirakan akan dilakukan selama 8 bulan, dari bulan Oktober 2023 hingga Juni 2024.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian uji validitas isi modul media pembelajaran Dupimaru untuk meningkatkan pengetahuan huruf kepada anak tunagrahita ringan di SLBN X. merupakan penelitian orisinil. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu sebagai berikut:

Tabel 1. 2 Keaslian Penelitian

No	Penulis	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Eka Ovtiana, Kaarunia Yulinda Khairiyah, Zulfiana Dessyka Putri, Eka Lenggang Dianasari (2022)	Pengembangan Media Surprise Box Untuk Mengenal Huruf Pada Siswa Tunagrahita Sedang Kelas IV SLB N Karimun	R&D (<i>Research and Development</i>)	Permainan <i>Surprise box</i> meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok B di TK Sion Blora.
2.	Ifna Yanti, Jon Efendi (2019)	Kenampuan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Permainan Ular Tangga Modifikasi Bagi Anak Tunagrahita Ringan	Kualitatif	Media permainan ular tangga huruf meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang siswa tunagrahita ringan kelas IV
3.	Hajarwati, Mustafa, Abdul Hadis (2023)	Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan	Kuantitatif	Media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan

		Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV Di SLB GALESONG	berhitung penjumlahan
4.	Eti Suberti (2023)	Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan kotak alfabet	Media kotak alfabet mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.
5.	Siti Nurul Fazriah, Astuti Darmiyanti, Nancy Riana (2021)	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun	Media permainan kotak huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf
6.	Erna Maqdalena dan Ajeng Ayu Widiastuti (2018)	<i>Participatory Action Research (PAR)</i> Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6	Permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf anak usia 5-6 tahun

Tahun Di Desa
 Dukuh Krajan
 Rt 09 Rw 01
 Kelurahan
 Dukuh
 Kecamatan
 Sidomukti Kota
 Salatiga

Berdasarkan tabel di atas terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian sebelumnya. Persamaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya terdapat pada variabel yang diteliti yakni kemampuan mengenal huruf dan media yang digunakan yaitu kotak alfabet dan ular tangga. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu waktu penelitian, kriteria subjek, jumlah media yang digunakan, dan tempat dilakukannya penelitian. Penelitian ini dilakukan di SLB Negeri X. Penelitian ini menggabungkan dua media pembelajaran dimana pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan satu media.