

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
CERDAS BELAJAR BACA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
(*Studi Eksperimen Dengan Desain Single Subject Research Terhadap Siswa
Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB C Cinta Asih*)**

Oleh,

PUPU FAUZIAH, S.Pd

ABSTRAK

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami keterlambatan perkembangan kecerdasan, mereka mengalami berbagai macam hambatan. Ketunagrahitaan membawa dampak pada aspek perkembangan. Salah satunya pada aspek perkembangan kognitif. Salah satu aspek kognitif yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak adalah kemampuan membaca, karena membaca merupakan tahap penting dalam proses perkembangan anak. Kegiatan membaca terdiri dari dua tahapan, yaitu tahap membaca permulaan dan tahap membaca lanjut. Subjek penelitian sudah mampu mengenal dan membedakan huruf namun anak mengalami kesulitan dalam menggabungkan huruf tersebut menjadi suku kata maupun kata. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu anak dalam belajar membaca permulaan yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif cerdas belajar baca. Multimedia interaktif ini merupakan media pembelajaran terbitan Gramedia yang berisi materi-materi membaca permulaan. Melalui multimedia interaktif ini anak dapat belajar membaca permulaan dengan metode kata lambang, dimana anak akan belajar membaca kata disertai gambar dari kata tersebut. Penelitian ini dilakukan di SLBN Cinta Asih Soreang dan subjek penelitiannya adalah seorang anak tunagrahita ringan. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: apakah penggunaan multimedia interaktif cerdas belajar baca dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam membaca permulaan ? dan bertujuan untuk memahami bagaimana kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan, memahami bagaimana pengaruh multimedia interaktif cerdas belajar baca dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode *Single Subject Research* (SSR) dengan model desain A-B-A dan menggunakan satuan ukur persentase. Hasil penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan, subjek mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca permulaan setelah diberikan intervensi dengan menggunakan multimedia interaktif cerdas belajar baca. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya *mean level* pada setiap fase. Fase *baseline* (A1) data *mean* yang diperoleh subjek sebesar 10%. Fase intervensi (B) data yang *mean* diperoleh subjek adalah 73,75%, hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase kemampuan subjek dalam membaca permulaan dibandingkan data *mean* pada fase *baseline* (A1). Sedangkan pada tahap fase *baseline* 2 (A2) data *mean* yang diperoleh anak adalah 71,25 %. Jika dilihat dari data *mean* pada tahap fase *baseline* 2 (A2) anak menunjukkan peningkatan dibandingkan data *mean* pada fase *baseline* m (A1).

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami keterlambatan perkembangan kecerdasan, mereka mengalami berbagai macam hambatan. Ketunagrahitaan membawa dampak pada aspek perkembangan. Salah satunya pada aspek perkembangan kognitif. Salah satu aspek kognitif yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak adalah kemampuan membaca, karena membaca merupakan tahap penting dalam proses perkembangan anak. Membaca merupakan gerbang pertama untuk menuju proses pembejarian yang lebih kompleks. Kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi, jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka anak akan mengalami berbagai kesulitan dalam mempelajari bidang studi pada kelas-kelas berikutnya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SLBN Cinta Asih Soreang, pada umumnya anak tunagrahita ringan sudah dapat mengenal huruf namun anak mengalami kesulitan saat anak harus menggabungkan huruf menjadi suku kata maupun kata. Hal ini juga terjadi pada salah satu siswa kelas 3-C berinisial M, ia sudah mampu mengenal dan membedakan huruf namun ketika ia harus menggabungkan huruf menjadi suku kata maupun kata anak belum mampu melakukannya.

Untuk membantu anak tunagrahita ringan dalam belajar membaca permulaan diperlukan suatu cara agar dapat mempermudah anak dalam belajar membaca. Salah satunya yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif cerdas belajar baca agar dapat mempermudah anak dalam belajar membaca permulaan. Multimedia interaktif ini merupakan media pembelajaran terbitan Gramedia yang berisi materi-materi membaca permulaan. Melalui multimedia interaktif ini anak dapat belajar membaca permulaan dengan metode kata lambang, dimana anak akan belajar membaca kata disertai gambar dari kata tersebut, misalnya ketika anak membaca kata “bola” ditunjukkan gambar bola kepada anak di atas atau di samping kata tersebut.

Disamping itu penggunaan media yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar serta memahami pembelajaran yang diajarkan. Dengan media pembelajaran diharapkan pembelajaran akan lebih efektif.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, penulis sangat tertarik untuk mengetahui seberapa besar pengaruh multimedia interaktif cerdas belajar baca dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan multimedia interaktif cerdas belajar baca untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah penggunaan multimedia interaktif cerdas belajar baca dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam membaca permulaan ?

D. Landasan Teori

1. Pengertian Anak Tunagrahita

Tunagrahita adalah individu yang memiliki intelengensi yang signifikan berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan. Pengertian mengenai tunagrahita dikemukakan oleh *American Association of Mental Deficiency* (AAMD) yang dikutip oleh Amin (1995:16) "*Mental retardation refers to significantly sub average general intellectual functioning existing concurrently with deficits in adaptive behaviour and manifested during the developmental period.*"

2. Pengertian Membaca

Keterampilan membaca adalah salah satu keterampilan yang berkaitan erat dengan keterampilan dasar terpenting pada manusia, yaitu berbahasa. Bond, 1975:5 (Abdurrahman, 2009: 200) mengemukakan bahwa:

Membaca merupakan pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca,

untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki. Membaca adalah keterampilan yang kompleks serta rumit yang mencakup dan melibatkan rangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil.

3. Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membawa suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima, seperti yang dikemukakan oleh Association of Education and Communication Technology (AECT) dalam Hamzah, 2010: 121 “segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi”.

E. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR) yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan. Pola desain eksperimen subjek tunggal yang dipakai dalam penelitian ini adalah desain A-B-A'. Dimana A (*Baseline 1*) adalah lambang dari data garis datar. Yang merupakan suatu kondisi awal kemampuan subjek dalam membaca permulaan sebelum diberi perlakuan atau intervensi. B (Intervensi) adalah untuk data perlakuan atau intervensi, kondisi kemampuan subjek dalam membaca permulaan selama intervensi. Pada tahap ini subjek diberikan intervensi dengan menggunakan multimedia interaktif cerdas belajar baca secara berulang-ulang. A' (*Baseline 2*) merupakan pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi setelah intervensi diberikan.

1. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu orang subjek yaitu seorang siswa kelas III SDLB-C di SLBN Cinta Asih Soreang, subjek berjenis kelamin laki-laki berinisial M berusia 10 tahun. Secara fisik subjek seperti anak pada umumnya, subjek mampu berkomunikasi dengan baik, subjek dapat melihat dan mendengar, perkembangan motorik subjek sangat baik, perkembangan emosinya pun cukup baik meskipun terkadang anak cepat bosan dan gampang marah. Dalam hal akademik subjek mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, kemampuan subjek dalam membaca permulaan sangat kurang. Subjek sudah dapat mengenal huruf

namun subjek mengalami kesulitan dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata maupun kata.

2. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini sudah ditentukan *target behavior* yang akan diubah yaitu kemampuan membaca permulaan.

a. Fase *baseline* (A)

Untuk mengetahui kemampuan awal subjek dalam membaca, pada fase awal ini peneliti memberikan soal-soal bacaan berupa kata yang harus dibaca oleh subjek dengan menggunakan kartu kata. Soal yang diberikan kepada subjek sebanyak 20 soal dalam waktu 20 menit. Jika anak menjawab dengan benar, maka anak akan diberi skor 1, jika anak menjawab salah maka akan diberikan skor 0. Setelah semua soal selesai diperiksa, skor benar dijumlahkan kemudian dibagi jumlah soal yaitu 20 kemudian dikalikan 100%. Fase *baseline* ini akan dilakukan sampai data yang diperoleh stabil.

b. Fase Intervensi (B)

Intervensi dilakukan setelah data pada *baseline* cenderung stabil. Pada fase intervensi, pengukuran dilakukan sampai data menjadi stabil, setiap sesi dilakukan satu hari dengan waktu 60 menit. Tahap intervensi ini dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif cerdas belajar baca. Materi pertama yang diberikan kepada anak adalah membaca kata dengan metode kata lambang dimana anak akan membaca kata dengan bantuan gambar. Adapun langkah-langkah operasionalnya sebagai berikut :

- 1) Anak diminta memilih dan mengklik salah satu gambar benda dari 20 macam gambar benda, lalu akan muncul gambar yang dipilih anak. Setelah gambar muncul tampilan akan berubah menjadi kata dari gambar tersebut, misalnya anak mengklik gambar sapi lalu gambar akan berubah menjadi kata atau tulisan 'sapi'
- 2) Anak diminta untuk membaca kata yang muncul pada layar dengan mengikuti suara dari narator yang membacakan kata tersebut, misalnya narator membaca kata 'sapi' lalu anak akan mengikutinya

- 3) Setelah narator membaca kata, tampilan akan berubah menjadi suku kata, anak diminta untuk membaca suku kata dengan mengikuti suara dari narator yang membacakan suku kata tersebut.
- 4) Tampilan akan berubah lagi menjadi kata disertai dengan gambar, anak diminta untuk membaca kata tersebut dengan mengikuti suara dari narator yang membacakan kata tersebut. Misalnya tampilan berubah menjadi kata 'sapi' disertai dengan gambar sapi lalu anak akan membacanya.

Hal ini dilakukan berulang kali sampai anak mengklik semua gambar yang ada pada tampilan.

Materi kedua yang diberikan kepada anak adalah mencocokkan kata dengan gambar dari kata tersebut, adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- 5) Anak diminta mengklik menu lanjut, lalu slide akan menampilkan gambar benda dengan tiga pilihan kata, misalnya terdapat gambar baju dengan pilihan kata 'baju', 'baru' dan 'biru'.
- 6) Anak diminta memilih dan mencocokkan kata yang sesuai dengan gambar dengan cara mendrag kata yang sesuai dengan gambar ke atas gambar tersebut.
- 7) Jika anak memilih kata yang benar dan sesuai dengan gambar akan terdengar bunyi tring, dan jika anak memilih kata yang tidak sesuai dengan gambar maka akan terdengar bunyi totet.

Pada setiap pemberian materi, setiap sesi diakhiri dengan pemberian evaluasi dengan menggunakan tes bacaan berupa kata yang harus dibaca oleh anak dengan menggunakan kartu kata . Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data mengenai kemampuan anak dalam membaca permulaan yang telah diajarkan melalui multimedia interaktif cerdas belajar baca. Jika anak menjawab dengan benar, maka anak akan diberi skor 1, jika anak menjawab salah maka akan diberi skor 0. Setelah semua soal selesai diperiksa, skor benar dijumlahkan kemudian dibagi jumlah soal yaitu 20 kemudian dikalikan 100%.

c. Fase *Baseline 2 (A')*

Pada fase *baseline 2* ini dilakukan pengukuran kembali seperti pada fase *baseline 1* dengan menggunakan format tes dan prosedur pelaksanaan yang sama, hal ini dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana intervensi yang

dilakukan berpengaruh terhadap subjek . Sehingga peneliti dapat menjawab apakah berhasil atau tidaknya multimedia interaktif cerdas belajar baca dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada subjek penelitian.

F. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi perkembangan pada subjek dalam kemampuan membaca permulaan yang dicapai pada fase *baseline* (A1) selama 4 kali sesi, fase intervensi selama 8 kali sesi dan fase *baseline 2* selama 4 kali sesi. Pada fase *baseline* (A1) tidak terjadi perubahan pada kemampuan membaca, persentase yang dicapai subjek pada sesi pertama sampai sesi ke 4 adalah 10 %. Pada fase intervensi (B) subjek meraih persentase tertinggi yaitu 85% pada ke 7 dan ke 8. Sedangkan persentase terendah terjadi pada sesi ke 2 yaitu 60%. Pada fase *baseline 2* (A2) subjek mendapatkan persentase tertinggi pada sesi ke 3 dan ke 4 yaitu sebesar 75%, sedangkan persentase terendah terjadi pada sesi pertama yaitu sebesar 65%.

Mean level atau rata-rata perkembangan kemampuan membaca permulaan subjek pada fase *baseline* (A1) adalah sebesar 10%. Rata-rata pada fase intervensi (B) adalah sebesar 73,75% dan mean level pada fase *baseline 2* (A2) adalah sebesar 71,25%.

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data di lapangan, secara keseluruhan tingkat kemampuan membaca permulaan pada subjek mengalami peningkatan, hal ini terlihat adanya peningkatan pada grafik. Melihat peningkatan tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif cerdas belajar baca mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan anak dalam membaca permulaan.

G. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif cerdas belajar baca berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan awal subjek M dalam membaca permulaan sebelum menggunakan multimedia interaktif cerdas belajar baca sangat rendah, akan tetapi

setelah menggunakan multimedia interaktif cerdas belajar baca kemampuan membaca permulaan subjek M mengalami peningkatan.

Hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian pada fase *baseline* 1 (A1) data *mean* yang diperoleh sebesar 10%. *Mean level* pada fase intervensi (B) adalah sebesar 73,75% dan *mean level* pada fase *baseline* 2 (A2) adalah sebesar 71,25%. Jika dilihat dari data *mean* pada fase *baseline* 2 (A2) anak menunjukkan peningkatan dibandingkan data *mean* pada fase *baseline* 1 (A1), maka dari itu hasil peningkatan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan adalah sebesar 71,25%.

H. Daftar Pustaka

- Abdurrahman, M. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alimin, Z. (2008). *Hambatan Belajar dan Hambatan Perkembangan pada Anak Tunagrahita*. [Online]. Tersedia: <http://www.z-alimin.blogspot.com> [13 Juni 2012]
- Amin, M. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud PPTG.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- B. Uno, H dan Lamatenggo, N. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, E. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Erlangga
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyanta dan Leong, M. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Prasetyo, F H. (2007). *Desain dan Aplikasi Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Macromedia Flash MX*. Magelang: Ardana Media.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta; Bumi Aksara
- Shakinawati, M. (2010). *Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu*. Skripsi S1 Pada Jurusan PLB FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Somantri, T. S . (2005). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama .
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sunanto, J., dkk. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press
- Tampubolon. (1993). *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Pada Anak*. Bandung: Angkasa