

## MENINGKATKAN MEMBACA KATA YANG BERAWALAN “M” DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN PLASTISIN PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG

Oleh : Neni Gusnita

***Abstract.** It's using experiment approach in formed single subject research (SSR) with design A-B. This research to mean sure how many the correct answer student in reading prefix m in that prepared number form. The result of this research show that ability Tunagrahita RK in reading prefix m improve. The first condition baseline the doing for six days research. The first and the second meeting he can not read correctly and the third until six meeting he can read one prefix m .For changing levels are from seven and eight meeting he can read several prefix m, and the elevent and the twelve meeting he can read all of the prefix in word. Analyzed result show that : Variable amount that can be changed is one. That is ability student in reading prefix m ,percentage overlap is 0%,It is means there are improving to know prefix m for used it in class D III at SLB Lubuk Kilangan Padang, For that it is suggested for teacher using platisin playing for improving reading prefix m with using platisin playing for tunagrahita student.*

**Kata Kunci :** Membaca kata yang berawalan “m”: permainan plastisin pada anak tunagrahita sedang

### PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional bertujuan untuk mewujudkan peserta didik terampil berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan, sekaligus sebagai dasar untuk memahami dan menguasai ilmu pengetahuan. Membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa, dengan kemampuan membaca siswa akan memperoleh informasi, ilmu pengetahuan dan pengalaman-pengalaman baru.

Kemampuan membaca diawali dari upaya orang dewasa memberikan kemampuan kepada siswa untuk mengenali benda, nama orang dan lain-lain, serta menyuarakan lambang-lambang tulisan. Untuk mewujudkan keterampilan membaca kata hal yang paling mendasar harus dikuasai anak adalah mengenal fonem atau huruf.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas D III Tunagrahita, anak sudah bisa mengenal huruf, membaca suku kata dan membaca kata. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan selama dua bulan (5 kali pertemuan) di kelas D III Tunagrahita sedang SLB Luki Padang, dengan jumlah muridnya tiga orang, salah satu diantaranya mengalami kesulitan belajar Bahasa Indonesia terutama dalam mengenal konsep huruf m. kesulitan mengenal huruf m dialami oleh anak

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

yang berinisial RK. Hal ini dibuktikan dari hasil tes awal dengan menyuruh siswa menyebutkan huruf yang peneliti peragakan melalui kartu huruf. Anak tersebut bisa menyebutkan huruf vokal dan beberapa huruf konsonan lainnya, secara tepat dan benar. Namun untuk mengenal huruf m anak belum bisa saat peneliti memperagakan kartu huruf m, jawaban anak asal saja, kadang huruf m dibaca menjadi w, p, s sehingga saat dilakukan tes membaca kata anak sering salah, (seperti kata mata dibaca sata/pata/wata).

Untuk mengatasi masalah ini, peneliti memberikan angket pada anak yang berisikan huruf abjad, seperti a, u, m, k, t, u, f, j, w, v, d, s, a, m, d, c, x, z, m, r, f, d, b, g, h, m. kemudian anak disuruh melingkari huruf yang peneliti sebutkan. Ternyata hasilnya belum maksimal, karena selama ini guru sebelumnya mengajar anak menggunakan metode ceramah. Menurut Winarno Surahmad, “Metode ceramah ini mempunyai kelemahan, salah satunya bila selalu digunakan dapat membuat anak bosan”.

Permasalahan diatas dapat diatasi melalui permainan plastisin, adapun permainan yang akan dilakukan dengan membentuk huruf m di awal kata. Contohnya mata, muka, mulut. Dengan harapan setelah permainan ini dilakukan, anak mampu mengenal huruf m dalam membaca kata.

Plastisin merupakan salah satu bahan yang terbuat dari bahan yang lentur dan dapat dibentuk sesuai dengan keinginan. Warna dari plastisin itu berbeda-beda sehingga menarik perhatian anak untuk bermain. Manfaat penggunaan plastisin dalam Mirna (2008:1) antara lain: dapat membantu dan mengembangkan imajinasi anak, membentuk dan mengembangkan daya bereksplorasi anak serta melatih keterampilan motorik halus anak.

Berdasarkan masalah diatas jelaslah, bahwa permainan plastisin dilakukan untuk mengenalkan huruf m. Dengan demikian peneliti ingin mencoba melakukan upaya tersebut melalui penelitian dengan judul: “Meningkatkan Membaca Kata yang Berawalan M dengan menggunakan Permainan Plastisin Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas D III di SLB Luki Padang”.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal huruf m ini, seperti m dibaca s, m di baca p, m di baca w.
2. Anak mengalami kesulitan membaca kata yang menggunakan awalan m, seperti mata dibaca sata, mata dibaca pata, mata dinaca wata.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

3. Anak kurang termotivasi untuk belajar, karena metode yang digunakan selama ini metode ceramah yang dapat membuat anak bosan.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah pada membaca kata yang berawalan m dengan menggunakan permainan plastisin pada anak tunagrahita sedang kelas D III di SLB Luki Padang. Masalah penelitian ini dibatasi pada permainan plastisin membentuk huruf m diawal kata.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi : apakah permainan plastisin dapat membaca kata yang berawalan m pada anak tunagrahita sedang kelas D III di SLB Luki Padang ?

Adapun pertanyaan penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran membaca kata yang berawalan m melalui permainan plastisin pada anak tunagrahita sedang kelas D III di SLB Luki Padang ?
2. Apakah permainan plastisin dapat meningkatkan kemampuan anak untuk membaca kata yang berawalan m.

Berkaitan dengan pertanyaan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran membaca kata yang berawalan m melalui permainan plastisin pada anak tunagrahita sedang kelas D III di SLB Luki Padang ?
2. Untuk mengetahui permainan plastisin dapat meningkatkan kemampuan membaca kata yang berawalan m pada anak tunagrahita sedang kelas D III di SLB Luki Padang?

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, dapat dijadikan pedoman dalam meningkatkan membaca kata yang berawalan m pada anak tunagrahita sedang.
2. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan, pengetahuan dalam meningkatkan membaca yang berawalan m pada anak tunagrahita sedang melalui permainan plastisin.
3. Bagi pembaca, dapat menambah pengetahuan tentang cara membaca kata yang berawalan m pada anak tunagrahita sedang melalui permainan plastisin.

## KAJIAN TEORI

Konsonan m merupakan konsonan Nasal (sengau) yaitu konsonan yang dibentuk dengan hambatan rapat (menutup) jalan udara dari paru-paru melalui rongga hidung. Bersama ini langit-langit lunak beserta anak liaknya diturunkan, sehingga udara keluar

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

melalui rongga hidung. Konsonan ini terjadi jika articulator aktifnya bibir bawah, dan articulator pasifnya bibir atas, nasal yang dihasilkan m (mata siswa, [blogspot.com/2012/06/membedakan-fonem](http://blogspot.com/2012/06/membedakan-fonem)).

Konsonan m dapat menduduki semua posisi awal, tengah dan akhir seperti tampak pada contoh: makan, aman, minum, ([www//scribd.com/doc/50259968/makalah fonologi](http://www//scribd.com/doc/50259968/makalah-fonologi)).

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang mengisi waktu luang dan berolahraga. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Menurut Ellah Siti Chalidah (2005:124), permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan suka rela dan menggunakan aktivitas fisik, sensorik, emosi, komunikasi dan pikiran. Dengan berbagai jenis permainan yang dilakukan anak dengan kegiatan fisik, komunikasi, penyaluran energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan bahwa permainan sebagai sumber belajar untuk merangsang kreativitas dan sebagainya.

Jenis-jenis permainan pada dasarnya bisa dilakukan dengan bermacam cara. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1978), yang mengemukakan ada dua penggolongan utama kegiatan bermain, yaitu bermain aktif dan bermain pasif atau dikenal sebagai hiburan.

Plastisin merupakan suatu bahan yang terbuat dari bahan yang lentur dan dapat dibentuk sesuai dengan keinginan. Warna dari plastisin tersebut juga berbeda-beda sehingga menarik bagi anak-anak. Dalam Ayah bunda (2011:1) dikemukakan bahwa “Balita usia 3-5 tahun biasanya sangat senang bermain dan bereksplorasi menggunakan plastisin”.

Membaca merupakan tahap proses belajar bagi siswa Sekolah Dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik, sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan. <http://gudangartikel.blogspot.com.2010>.

Membaca bertujuan agar siswa dapat membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat. Sesuai yang dikatakan oleh Ritawati (1997:44), tujuan membaca adalah “agar siswa dapat membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat”.

Anak tunagrahita sedang merupakan salah satu kelompok anak-anak, dimana mereka memiliki kemampuan dibawah anak tunagrahita ringan. Anak tunagrahita sedang ini sering juga disebut dengan istilah embesil (mampu latih).

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

Anak tunagrahita sedang merupakan anak yang mengalami keterbelakangan, kecerdasan/mental dan terlambat dalam adaptasi perilaku terhadap lingkungan sedemikian rupa, sehingga untuk mencapai perkembangan yang optimal diperlukan layanan dan bimbingan khusus.

## METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “meningkatkan membaca kata yang berawalan “M” melalui permainan plastisin pada anak tunagrahita sedang,” maka peneliti memilih jenis penelitian adalah eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR).

Variabel penelitian merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen termasuk penelitian dengan subjek tunggal. Juang Sunanto (2005:10) dalam penelitian eksperimen variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenal sesuatu yang diamati dalam penelitian. Variabel terikat (behavior) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kemampuan membaca huruf m. Sedangkan variabel bebas (intervensi) yaitu permainan plastisin dalam membaca kata yang berawalan m

Juang Sunanto (2005:27) menyatakan SSR digunakan untuk subjek tunggal, dalam pelaksanaannya dapat dilakukan pada seorang subjek atau sekelompok subjek pada penelitian SSR subjek penelitian digunakan subjek tunggal. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah seorang anak tunagrahita sedang di kelas D3/c di SLB Luki, berinisial RK dengan jenis kelamin laki-laki telah berusia 10 tahun, secara fisik anak RK memiliki ciri-ciri fisik yang sama dengan anak lainnya. Diketahui bahwa anak mengalami hambatan dalam membaca kata yang berawalan m, anak belum bisa membacanya.

Menurut Juang Sunanto (2006:10) panjang kondisi adalah banyaknya data dalam komponen tersebut. Data dalam kondisi *baseline* dikumpulkan sampai data menunjukkan stabilitas dan arah yang jelas.

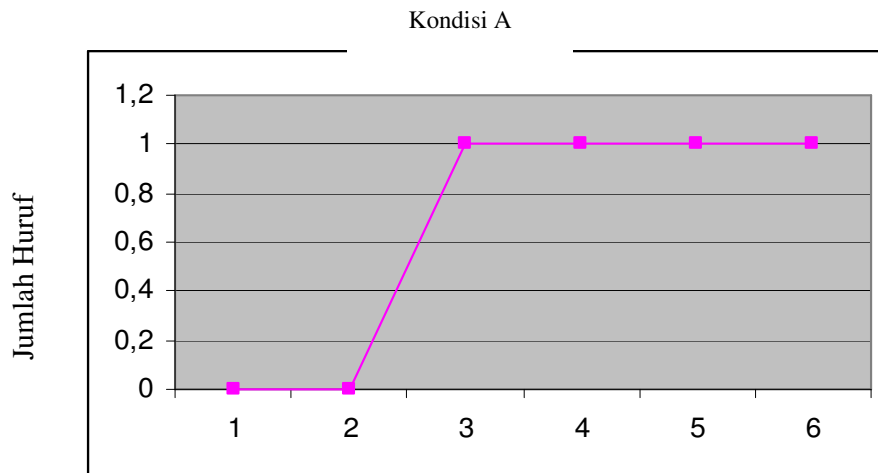
## HASIL PENELITIAN

Analisa data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu analisis visual grafik. Untuk melihat kemampuan membaca kata yang berawalan m dengan menggunakan permainan plastisin. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan *Single Subject Research* (SSR) desain A-B kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis visual data grafik (visual analysis of grafik data), data dalam kondisi *baseline* (A) yaitu data

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan dan data pada kondisi intervensi yaitu data yang diperoleh setelah diberikan perlakuan terhadap objek penelitian. Data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan dapat dijadikan sebagai berikut :

Data tersebut dapat ditulis dalam bentuk grafik sebagai berikut :

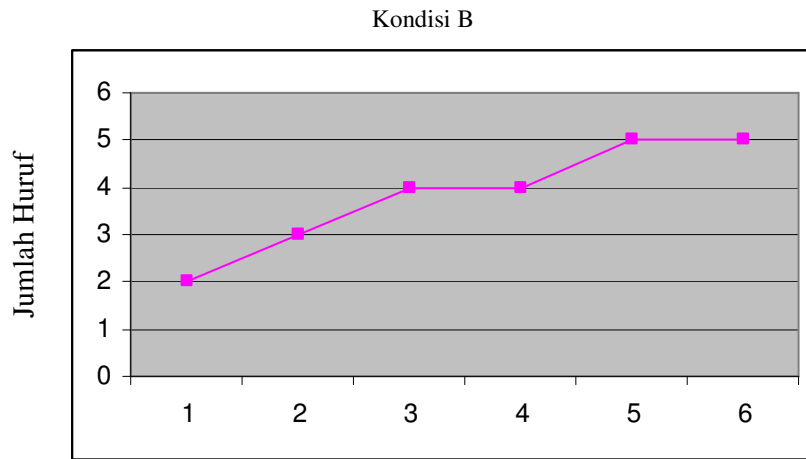


Tabel Kemampuan awal (*baseline*)

Tes ke	Hari/tanggal	Jumlah huruf
1	Senin, 16 April 2012	0
2	Selasa, 17 April 2012	0
3	Rabu, 18 April 2012	1
4	Kami, 19 April 2012	1
5	Jumat, 20 April 2012	1
6	Sabtu, 21 April 2012	1

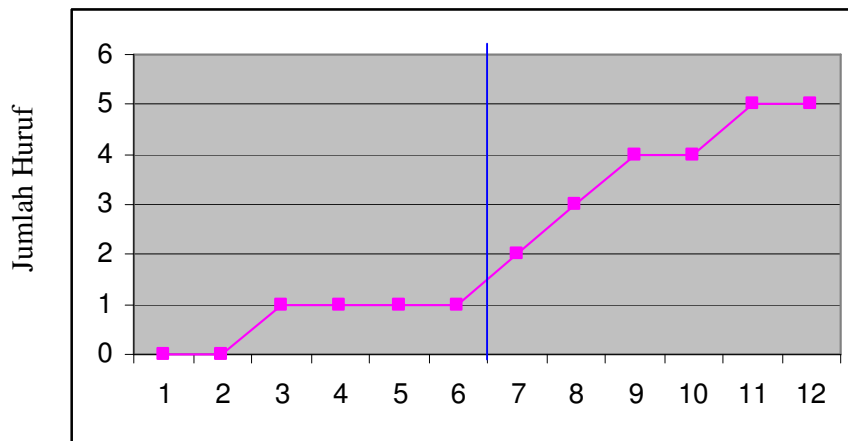
Tabel Kemampuan pada kondisi intervensi

Tes ke	Hari/tanggal	Jumlah huruf
1	Selasa, 1 Mei 2012	2
2	Rabu, 2 Mei 2012	3
3	Kamis, 3 Mei 2012	4
4	Jumat, 4 Mei 2012	4
5	Sabtu, 5 Mei 2012	5
6	Senin, 7 Mei 2012	5



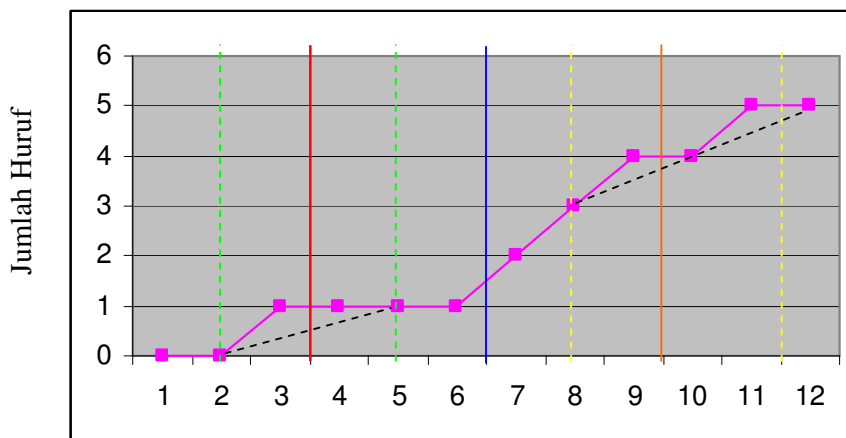
Kondisi A

Kondisi B

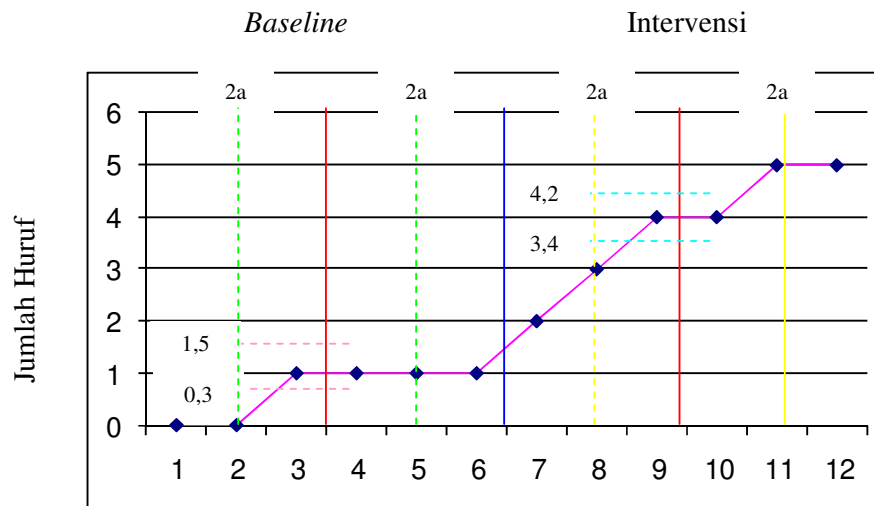


Baseline

Intervensi



Untuk lebih jelasnya stabilitas kecenderungan dapat dilihat pada grafik dibawah ini



## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada Bab IV dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Kemampuan anak tunagrahita sedang membaca kata yang berawalam m dalam membaca kata dapat ditingkatkan dengan permainan plastisin.
- Permainan plastisin dapat digunakan dalam berbagai bidang pengajaran, khususnya dalam peningkatan membaca kata yang berawala m dalam membaca kata.
- Permainan plastisin memberikan kesempatan yang luas pada anak untuk bermain, berpraktek atau mengerjakan sesuatu secara berulang-ulang yang tujuannya untuk membuat suatu keterampilan menjadi permanen.
- Permainan plastisin dapat meningkatkan kemampuan membaca kata yang berawalan m dalam membaca kata, seperti membaca kata : mata, meja, mulut, mobil dan tomat.
- Melalui permainan plastisin dapat melatih kesabaran, ketelitian dan kehati-hatian anak serta percaya diri.
- Permainan plastisin yang dilakukan dalam kegiatan membaca kata yang berawalan m dalam membaca kata, dapat melatih koordinasi mata dan tangan.



## Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan pada masa yang akan datang:

- a. Pihak sekolah sebaiknya menentukan kebijakan dalam proses pembelajaran agar lebih meningkatkan kualitas pelayanan bagi anak tunagrahita sedang, demi tercapainya tujuan pendidikan dan layanan yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak. Salah satunya melalui permainan plastisin untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita sedang membaca kata yang berawalan m dalam membaca kata.
- b. Guru hendaknya mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dengan berbagai ide yang kreatif dan berusaha membantu anak didik menemukan cara membaca kata yang berawalan m dalam membaca kata. Guru hendaknya menggunakan permainan plastisin dalam proses peningkatan kemampuan anak mengenal huruf m dalam membaca kata di sekolah.
- c. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang permainan plastisin dapat meningkatkan kemampuan membaca kata yang berawalan m dalam membaca kata, serta menambah ilmu pengetahuan tentang permainan plastisin.
- d. Bagi pembaca diharapkan skripsi ini berguna sebagai sumber ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bunda, Ayah. 2011. *Bermain dan Permainan Balita*. Online: <http://www.ayahbunda.co.id/artikel/bermain+dan+permainan/balita/tips.balita.membuat.adonan.plastisin.sendiri/001/003/38/4/3>. Diakses 24 November 2011.
- Juang Susanto. 2000. *Single Subjek Reseteh (makalah)*. Disampaikan dalam seminar sehari jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNP Padang.
- Husen, Akhlan. 1996. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- KTSP. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : BNSP.
- Novi, Resmini. 2006. *Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar*. Bandung : UPI Press.
- Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP SLB).