

BAB 5

PEMBAHASAN

5.1 Pembahasan

5.5.1 Mengidentifikasi Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Sebelum Dilakukan *Game Flash Card*.

Didapatkan hasil dari penelitian dari 30 responden diketahui yang mengalami kesulitan membaca 30 responden (100.%). Dari semua responden yang mengalami keterlambatan dalam membaca hal ini di pengaruhi oleh media pembelajaran dan metode pembelajaran serta factor internal yaitu intelektual yang rendah, ketidakmatangan untuk belajar, umur, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, dan kemampuan panca indra seperti melihat, mendengarkan, merasakan, dan lingkungan yaitu meliputi peran keluarga dan sekolah.

Retardasi mental adalah gangguan yang heterogen yang terdiri dari fungsi intelektual yang rendah yaitu di bawah rata-rata dan gangguan keterampilan adaptif yang dialami sebelum orang berusia 18 tahun (Kaplan & Sadock, 2010). Menurut King (2008) gambaran terpenting pada anak retardasi mental adalah fungsi intelektual yang rendah yaitu rata-rata (IQ di bawah 70) yang diikuti keterbatasan dalam area fungsi adaptif, seperti ketrampilan, komunikasi, perawatan diri, tinggal di rumah, ketrampilan interpersonal atau sosial, penggunaan sumber masyarakat, penunjukan diri, ketrampilan akademik, pekerjaan, waktu senggang, dan kesehatan serta keamanan.

Salim Choiri dan Ravik Karsidi dan Sugiyartun, (2009) mengatakan anak retardasi mental ringan adalah anak yang di mana perkembangan mental tidak berlangsung secara normal, sebagai akibatnya terdapat ketidakmampuan atau keterlambatan dalam bidang intelektual, kemauan, rasa, penyesuaian sosial dan sebagainya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak retardasi mental ringan adalah anak yang memiliki perkembangan mental yang berlangsung tidak secara normal dan memiliki IQ 50-70 dan masuk kategori mampu didik. Dan masih dapat dikembangkan potensi akademiknya melalui pendidikan khusus setara sekolah dasar (SD). Kemampuan akademik disini misalnya membaca, menulis, berhitung secara sederhana.

Dalam proses pembelajaran pada anak retardasi mental ringan itu menggunakan media yang sangat sederhana seperti menunjukkan barang atau bentuk yang sangat nyata untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya dan anak lebih aktif untuk meningkatkan pembelajaran, sehingga media ini dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosa kata atau diberikan APE (alat permainan edukatif) cooperative play yang lebih menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

5.5.2 Mengidentifikasi Peningkatan Membaca Anak Retardasi Mental Ringan Sesudah Diberikan Intervensi Game Flash Card.

Hasil dari pengamatan terhadap peningkatan membaca sesudah diberikan intervensi *game flash card* pada anak retardasi mental ringan

menggunakan lembar observasi penilaian peningkatan membaca dengan cara observasi didapatkan hasil yaitu sebanyak 3 responden (10%) memiliki kategori sangat baik, 18 responden (60%) memiliki kategori baik, 8 responden (26.7 %) memiliki kategori cukup, dan 1 responden (3.3 %) memiliki kategori kurang.

Dimana 1 responden yang mendapatkan kategori kurang disebabkan oleh beberapa factor yaitu factor tingkat IQ serta usia dan tingkat kelas yang rendah. Dan 1 responden yang kurang ini responden mudah bosan serta hiperaktif, responden ini kurang dukungan dalam lingkungannya, anak seperti ini harus diberikan didikan dengan perlu pengawasan yang lebih. Sedangkan dari 8 responden yang mengalami peningkatan membaca dalam kategori cukup hal ini dipengaruhi oleh factor usia, kebiasaan belajar, tingkat IQ, serta ketidak rajinan anak dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *game flash card* yang telah diberikan kepada anak retardasi mental ringan untuk meningkatkan tingkat membaca. Dan 18 responden yang memiliki kategori baik yang dimana anak senang dengan diberikannya media pembelajaran *Game Flash Card*, anak menjadi rajin dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Serta terdapat 3 responden yang memiliki kategori sangat baik dimana terdapat factor yang mempengaruhi anak mendapatkan kategori sangat baik yaitu disebabkan oleh karena factor tingkat IQ, tingkat kelas, umur dan kebiasaan dalam belajar, sikap, kerajinan dan keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *game flash card*.

Anak retardasi mental membutuhkan bentuk pembelajaran yang mudah dimengerti dan dipahami. Pembelajaran tersebut harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Salah satu alternative pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak retardasi mental yaitu dengan belajar sambil bermain (Ariyani, 2013). Pembelajaran membaca yaitu pembelajaran membaca tahap awal dan kemampuan yang didapat siswa akan menjadi dasar pembelajaran membaca lanjut yang digunakan dikelas-kelas yang lebih tinggi (Triyatno, 2009). Permainan merupakan suatu pengalaman penting bagi perkembangan mental anak sepenuhnya. Suatu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak retardasi mental yaitu *Game Flash Card*, karena permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak kanan agar dapat menerima informasi yang terdapat pada kartu tersebut, dan sangat efektif untuk membantu belajar membaca, menulis, mengenal angka dan mengenal huruf (Rizkika, 2016).

Hasil penelitian terdahulu dari Rizkika (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash card* dapat meningkatkan proses dan hasil kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 di sekolah SDLB/C Wijata Dharma 2 Sleman Yogyakarta.

Menurut Sugihartono (2007) factor yang mempengaruhi proses pembelajaran itu dikelompokkan menjadi 2 kelompok yaitu factor internal yang meliputi : kemampuan intelektual, perasaan dan percaya diri, motivasi, kesiapan untuk belajar, umur, jenis kelamin, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, dan kemampuan panca indra seperti melihat,

mendengarkan, dan merasakan. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor-faktor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran yaitu: guru, kualitas pembelajaran, instrumen atau fasilitas pembelajaran baik yang berupa hardware maupun software serta lingkungan, baik lingkungan sosial maupun lingkungan alam. Faktor lain yang menjadi sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran adalah memanfaatkan media pembelajaran oleh guru. Media sebagai alat bantu mengajar, membantu mengkomunikasikan materi pembelajaran lewat suatu alat atau media.

Berdasarkan observasi, teori, dan hasil penelitian terdahulu dapat di asumsikan bahwa media *game flash card* yang telah dimodifikasi peneliti dengan design aplikasi *game flash card* yang berbentuk dan berwarna menarik dapat diperhatikan oleh anak, sehingga anak tidak mudah bosan saat belajar. Pelaksanaan belajar dengan menggunakan *game flash card* dilakukan selama 4 minggu dalam 2 tempat, hasil pembelajaran di ketahui dengan memberikan lembar observasi yang di isi oleh peneliti tentang peningkatan membaca pada anak retardasi mental : mengenal macam-macam huruf, mengenal nama-nama keluarga, nama-nama hewan, nama-nama tumbuhan, dan nama-nama buah untuk mengobservasi peningkatan membaca. Pembelajaran dilakukan dalam 1 minggu 3x pertemuan dan selanjutnya tindakan *Game Flash card* diberikan selama 2 minggu, dimana dalam minggu pertama dan kedua terdapat 3x pertemuan di 2 tempat. Game ditujukan untuk melatih peningkatan membaca dengan mengenal macam-macam huruf, nama-nama keluarga, nama-nama hewan, nama-nama tumbuhan dan nama-nama buah.

5.5.3 Menganalisis Pengaruh Aplikasi *Game Flash Card* Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan.

Berdasarkan hasil uji statistic *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbandingan terhadap peningkatan membaca anak retardasi mental ringan sebelum dan sesudah diberikan intervensi game flash card di dapatkan hasil signifikan menunjukkan $\rho = 0,000 < \alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada pengaruh game flash card terhadap peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan di SDLB/C Alpha Kumara Wardana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya.

Media Flash card merupakan salah satu model yang dikembangkan dalam kaitannya dengan pembelajaran tentang kecerdasan linguistik atau bahasa. *Flash card* adalah alat bantu-ingatan yang efektif yang dapat membantu siswa belajar materi baru dengan cepat. *Flash card* merupakan salah satu media yang efektif dalam rangka meningkatkan perbendaharaan kosakata sebagaimana diungkap Wardani, dkk. (2013) bahwa *flash card* dapat digunakan untuk meningkatkan beberapa aspek, di antaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosakata. Aplikasi flashcard dibuat untuk mempermudah pembelajaran tanpa perlu membawa kartu fisik untuk mempelajari suatu subjek tertentu, yang dapat membantu meningkatkan efisiensi belajar karena aplikasi flashcard lebih mudah dijangkau dan lebih interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. Menurut Hatiyanto, (2009) berpendapat bahwa untuk meningkatkan minat proses belajar membaca disajikan dengan metode bermain yang salah satunya adalah bermain kartu

kata dengan warna-warna menarik dan dilengkapi gambar. Salah satunya adalah *Flash Card*. Dengan menggunakan media flash card kita dapat mengajari anak membaca sejak usia dini, mengembangkan daya ingat otak kanan anak, melatih kemampuan untuk berkonsentrasi dan meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat. Dengan demikian dari kajian di atas dapat dijelaskan bahwa *flash card* adalah gambar-gambar yang menarik dengan warna-warna yang mencolok dan disukai anak-anak, sehingga para guru dan orang tua bisa mengajak mereka bergembira, bermain dan belajar dalam cara yang sederhana.

Perbedaan peningkatan membaca responden sebelum dan sesudah diberikan tindakan dapat dilihat dari table 4.1 sebelum diberikan intervensi game flash card terhadap peningkatan membaca sebagian besar responden berada dalam klasifikasi kurang. Sedangkan sesudah diberikan intervensi *game flash card* peningkatan responden mengalami peningkatan 3 responden memiliki kategori sangat baik, 18 responden memiliki kategori baik, 8 responden memiliki kategori cukup, dan 1 responden memiliki kategori kurang. Peningkatan membaca responden dalam kurun waktu 1 bulan meningkat setelah diberikan intervensi *game flash card* yang dapat menstimulasi peningkatan membaca pada anak.

Perbedaan ini disebabkan karena sebelum diberikan intervensi *game flash card* anak kurang tertarik terhadap media belajar yang digunakan oleh guru saat mengajar. Berdasarkan data umum hamper sebagian anak retardasi mental memiliki IQ rata-rata 60. Hal ini juga

menjadi factor kurangnya kemampuan anak dalam menangkap pelajaran menjadi kurang.

Factor-faktor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran yaitu: guru, kualitas pembelajaran, instrumen atau fasilitas pembelajaran baik yang berupa hardware maupun software serta lingkungan, baik lingkungan sosial maupun lingkungan alam dimana lingkungan sekitar sekolah yang seringkali ramai menyebabkan konsentrasi anak terganggu. Selain itu faktor dukungan keluarga juga berpengaruh pada minat belajar anak, beberapa orang tua anak merupakan pekerja sehingga jarang mendampingi dan mengawasi anak saat belajar di rumah.