

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jumlah anak retardasi mental seluruh dunia adalah 3% dari total populasi. Pada tahun 2006-2007 terdapat 80.000 anak yang mengalami retardasi mental di Indonesia. Dan intelektual yang rendah menyebabkan anak retardasi mental mengalami keterlambatan berbagai hal, antara lain keterlambatan dalam hal menangkap pelajaran, ketrampilan merawat diri, keterampilan motorik, pengembangan pemahaman dan penggunaan bahasa (Sunjaya, 2002). Berdasarkan factor-faktor kemampuan membaca bahwa pada factor fisiologis meliputi keterbatasan fisik, fungsi neurologis, dan jenis kelamin. Keterbatasan neurologis seperti cacat otak dan ketidakmatangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak tidak berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka. Farida Rahim (2009).

Keterlambatan yang dialami anak retardasi mental yaitu kesulitan dalam berbahasa, khususnya pada aspek membaca. Masalah yang dialami anak retardasi mental adalah ketidakmampuan atau kesulitan dalam pembelajaran akademik khususnya bahasa bagi anak retardasi mental, sebagaimana suatu usaha mengarahkan anak retardasi mental sesuai dengan kemampuannya agar menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul dan berkembang di dalam masyarakat (Heru Mariya, 2009).

Menurut data Kemenkes RI (2010) adapun Jawa Timur, untuk anak dengan retardasi mental yang mengalami masalah kesulitan dalam membaca sebanyak 1.462 anak. Dan di Kota Surabaya, jumlah anak dengan retardasi mental menurut Dinas Sosial Kota Surabaya pada Tahun 2013 sebesar 1.479 cacat mental/retardasi mental yang mengalami masalah kesulitan membaca dan menulis. Demikian Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat (LBKM), menyatakan bahwa siswa retardasi mental yang mengalami kesulitan membaca dan menulis di kota Surabaya mencapai jumlah 125.190 jiwa siswa dari 10% - 20% pada kelas rendah di SLB, Jumlah ini terbilang tinggi, mengingat kota Surabaya merupakan salah satu kota besar di Indonesia (Kementerian Sosial RI, 2011).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah di sekolah dasar luar biasa tipe C Alpha Kumara Wardana II dan SDN 01 Airlangga Surabaya pada bulan November 2017 didapatkan data 30 anak yang mengalami retardasi mental ringan yang duduk di kelas 1 sampai kelas 3 yang belum mampu mengenal macam-macam huruf dan beberapa kosa kata.

Menurut Kurikulum yang ada di SDLB/C Alpha Kumara Wardhani II dan SDN 01 Airlangga Surabaya, batas maksimal nilai yang harus dicapai oleh anak retardasi mental kelas 1-3 yaitu sama dengan batas nilai sekolah pada umumnya yang bernilai 100 sampai 50. Akan tetapi hasil belajar dari setiap individu berbeda-beda dengan rata-rata nilai yang bisa dicapai oleh anak retardasi mental disana bernilai 66-80. Dimana dari kelas 1-3 semua kelas masih belum tuntas dalam proses pembelajaran karena anak dengan retardasi mental memang masih butuh didikan didalam proses pembelajaran tersebut.

Di sekolah SDLB/C Alpha Kumara Wardhani II dan SDN 01 Airlangga Surabaya didapatkan para guru pengajar sudah melakukan metode pembelajaran dengan metode pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan metode pembelajaran melalui media gambar biasa yang ditempelkan di setiap dinding kelas, permainan kata seperti menebak gambar dan menempelkan jawabannya di bawah gambar untuk mengingat serta mengetahui, serta media yang berbentuk nyata yang dapat dirasakan oleh siswa tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan daya ingat dan respon pada siswa retardasi mental ringan. Dan media pembelajaran yang akan digunakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak retardasi mental ringan yaitu dengan menggunakan media *Game Flash Card*.

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.

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 merupakan pembelajaran membaca tahap awal dan kemampuan yang diperoleh siswa akan menjadi dasar pembelajaran membaca lanjut yang dilaksanakan dikelas-kelas yang lebih tinggi (Triyatno, 2009). Permainan merupakan suatu pengalaman yang penting bagi perkembangan mental anak sepenuhnya. Salah satu 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 agar dapat menerima informasi yang terdapat pada kartu tersebut, dan sangat efektif untuk membantu belajar membaca, menulis, mengenal angka dan mengenal huruf (Rizkika, 2016). Menurut Dina Indriana (2011) kelebihan media *flash card* yaitu mudah dibawa karena ukurannya dan praktis dalam pembuatan dan penggunaan. Selain itu, media *Flash Card* mudah diingat karena gambar yang disajikan berwarna-warni serta berisikan huruf atau angka yang mudah dan menarik sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam media tersebut.

Demikian, dari pendapat para peneliti di atas dapat dijelaskan bahwa proses penggunaan media *flash card* di mulai dari mempersiapkan media *flash card*, mempersiapkan tempat, mengkondisikan anak, dan selanjutnya persiapan yang harus dilakukan oleh guru adalah menguasai materi pembelajaran dengan baik dan memiliki keterampilan untuk menggunakan media *flash card* (Rizkika, 2016). Media ini dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosa kata (Azhar Arsyad, 2011). Makadari itu, peneliti disini ingin memodifikasi media kartu *Flash Cards* menjadi sebuah aplikasi didalam android supaya guru dan orang tua lebih mudah untuk mengajari anak agar bisa belajar membaca dimanapun. Media ini menjadi petunjuk dan rangsangan bagi anak untuk memberikan respon yang digunakan.

Dari uraian diatas, bermain *Flash Card* tepat untuk diterapkan sebagai alternatif terapi dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak retardasi mental. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh Aplikasi *Game Flash Card* terhadap peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah Ada Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Design Aplikasi *Game Flash Card* Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh design Aplikasi *Game Flash Card* terhadap peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan sebelum dilakukan *game flash card*.
2. Mengidentifikasi peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan sesudah dilakukan *game flash card*.
3. Menganalisis pengaruh aplikasi *game flash card* terhadap peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Bagi dunia keperawatan khususnya keperawatan jiwa anak, dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh aplikasi *game flash card* terhadap kemampuan membaca pada anak retardasi mental ringan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Yayasan Pendidikan

Memberikan informasi tentang pentingnya *game flash card* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak retardasi mental ringan.

2. Bagi Peneliti

Melatih kemampuan untuk melakukan penelitian dibidang keperawatan jiwa anak.

3. Bagi Masyarakat

Sebagai bahan masukan bagi orang tua untuk berperan serta dalam pemberian aplikasi *game flash card* dan melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.