

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KARTU KATA MELALUI
PERMAINAN *TREASURE HUNT* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA
TUNAGRAHITA KELAS IV DI SLB WACANA ASIH PADANG**
(Single Subject Research)

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan



Oleh :

Refika Afriani

(19003092)

DEPATERMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

PERSETUJUAN SKRIPSI

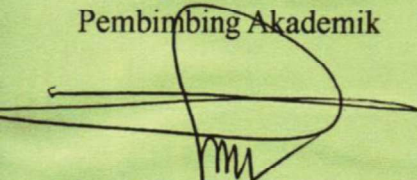
Efektivitas Penggunaan Kartu Kata Melalui Permainan *Treasure Hunt* Untuk
Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Tunagrahita Kelas
IV di SLB Wacana Asih Padang

Nama : Refika Afriani
NIM/BP : 19003092/2019
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

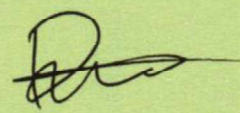
Padang, Juli 2023

Disetujui oleh,
Pembimbing Akademik

Mahasiswa

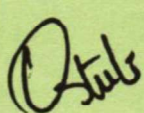


Prof. Dr. Mega Iswari, M.Pd.
NIP. 19600522 198710 2 001



Refika Afriani
NIM. 19003092

Diketahui,
Kepala Departemen PLB FIP UNP



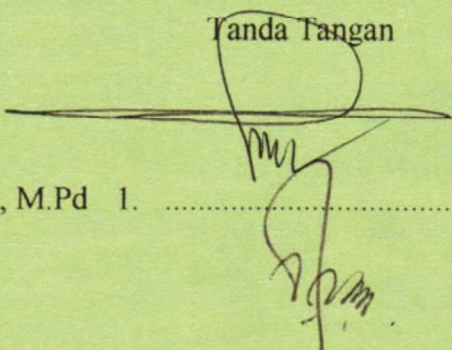
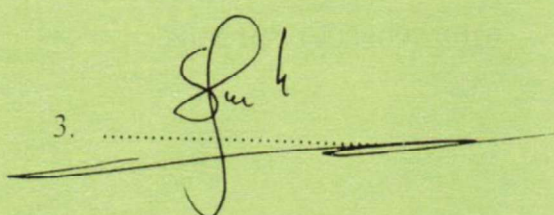
Dr. Nurhastuti, S.Pd. M.Pd
NIP.19681125 199702 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Penggunaan Kartu Kata Melalui
Permainan *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan
Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa
Tunagrahita Kelas IV di SLB Wacana Asih Padang
Nama : Refika Afriani
NIM : 19003092
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2023

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof Dr. Mega Iswari, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Prof. Dr Marlina, M.Si	2.
3. Anggota	: Dr. Damri, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Refika Afriani

NIM/BP : 19003092/2019

Departemen/Prodi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Efektivitas Penggunaan Kartu Kata Melalui Permainan

Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca
Permulaan Pada Siswa Tunagrahita Kelas IV Di SLB Wacana
Asih Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Juli 2023

Saya yang Menyatakan,



Refika Afriani

NIM/BP. 19003092/2019

ABSTRAK

Refika Afriani. 2023. EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KARTU KATA MELALUI PERMAINAN *TREASURE HUNT* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA TUNAGRAHITA KELAS IV DI SLB WACANA ASIH PADANG. Skripsi. Padang : Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini tentang keefektifitas penggunaan kartu kata melalui permainan *treasure hunt* dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa tunagrahita. Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi dan mengidentifikasi siswa N yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Siswa yang menjadi patner dalam penelitian ini hanya dapat membaca 1 dari 10 kata yang diberikan. Permasalahan seperti daya ingat yang kurang bagus, tidak bisa memanajemen waktu dengan baik, tidak menggunakan metode yang efektif serta hal lainnya adalah permasalahan yang dihadapi oleh anak. Penerapan penggunaan kartu kata melalui permainan *treasure hunt* ini dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah single subject research dengan desain A-B-A. Dalam penggunaan metode *single subject research* (SSR), A1 adalah keadaan dasar siswa sebelum intervensi, B adalah intervensi, dan A2 adalah keadaan setelah intervensi tidak ada lagi. Kondisi baseline kedua (A2) ini berperan sebagai kontrol terhadap kondisi intervensi untuk meningkatkan kepastian bahwa variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan yang berfungsi. Subjek penelitian ini adalah seorang siswa tunagrahita kels IV di SLB. Teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah durasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah persentase untuk melihat tingkat peningkatan konsentrasi pada anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keadaan subjek setelah diberi intervensi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dimana ubjek memiliki rata-rata tingkat kondisi A1 yaitu 15, rata-rata tingkat kondisi B adalah 86,66, rata-rata tingkat kondisi A2 adalah 86,66. Berdasarkan hasil analisis data tersebut menunjukan bahwa Penggunaan Kartu kata melalui Permainan *treasure hunt* dapat meningkatkan kemampuan membaca bagi siswa tunagrahita di SLB Wacana Asih kota Padang.

Kata Kunci : kartu kata, permainan treasure hunt, tunagrahita

ABSTRACT

Refika Afriani. 2023. EFFECTIVENESS OF USE OF WORD CARD THROUGH TREASURE HUNT GAME TO IMPROVE BEGINNING READING ABILITY IN CLASS IV STUDENTS AT DISCOURSE ASIH PADANG SLB. Thesis. Padang : Depaterment of Special Education, Faculty of Education. Padang State University.

This research is about the effectiveness of using word cards through a treasure hunt game in helping to improve the reading ability of tungarahita students. This can be seen when the researcher made observations and identified student N who had difficulties in beginning reading. Students who became partners in this study could only read 1 of the 10 words given. Problems such as poor memory, not being able to manage time properly, not using effective methods and other things are problems faced by children. The application of using word cards through this treasure hunt game can help improve students' memory.

The method used in this study is single subject research with an A-B-A design. In using the single subject research (SSR) method, A1 is the student's basic state before the intervention, B is the intervention, and A2 is the state after the intervention is no longer there. The second baseline condition (A2) acts as a control for the intervention condition to increase certainty that the independent variable and the dependent variable have a functioning relationship. The subject of this study was a class IV mentally retarded student at SLB. The data collection technique applied is duration. While the data analysis technique used is the percentage to see the level of increased concentration in children.

The results of this study indicate that the condition of the subjects after being given the intervention improved. This can be seen from the results of the study where the subjects had an average A1 condition level of 15, an average B condition level was 86.66, an A2 condition average level was 86.66. Based on the results of the data analysis, it shows that the use of word cards through treasure hunt games can improve reading skills for mentally retarded students at SLB Wacana Asih, Padang city.

Keywords: word cards, treasure hunt game, mental retardation

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan peneliti kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Kartu Kata Melalui Permainan *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Tunagrahita Kelas IV SLB Wacana Asih”.

Penulisan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan S1. Skripsi ini dilatarbelakangi dari permasalahan yang peneliti temui di SLB Wacana Asih yaitu kesulitan membaca pada anak tunagrahita.

Skripsi ini dipaparkan dengan sistematika penulisan yang meliputi beberapa bagian. Diantaranya, Bab 1 berupa pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Bab II berupa kajian teori tentang pengertian membaca permulaan, kartu kata, permainan *treasure hunt*, konsep tunagrahita, dan penelitian yang relevan serta hipotesis. Bab III berupa metode penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Bab IV berupa hasil penelitian, deskripsi data, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian. Bab V penutup berupa simpulan dan saran.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan semangat, motivasi, inspirasi, bimbingan arahan dan bantuan dari beberapa pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan meluangkan waktunya dalam membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia-NYA kepada peneliti dan juga segala kemudahan hingga mampu melewati tahap demi tahap dalam menyelesaikan penelitian ini. Ungkapan rasa syukur dan terimakasih juga peneliti kirimkan kepada nabi besar kita yakni nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi umatnya.

Ucapan terimakasih sebesar-besarnya juga peneliti sampaikan kepada Mama yang sudah berjuang membesarkan dan menyekolahkan peneliti dengan penuh perjuangan sehingga bisa merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan ini, semoga Mama sehat selalu dan diberi umur yang panjang sehingga bisa diri ini membalas semua cinta dan kasih sayang yang tcurahkan selama ini dan kita bisa melalui momen-momen bahagia dikemudian hari bersama-sama. Terimakasih juga kepada Papa yang telah berada di sisi-Nya. Terimakasih kepada diri peneliti yang telah bertahan dan berjuang sampai saat ini.

Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Mega Iswari, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik. Ibu yang berjasa besar dalam memberikan kekuatan dan harapan kepada peneliti sepanjang waktu. Terimakasih juga telah membimbing peneliti dari awal hingga akhir penelitian ini.

2. Ibu Prof. Dr. Marlina, M.Si., Ibu Dra. Kasiyati, M.Pd., Bapak Dr. Damri, M.Pd., dan Bapak Antoni Tsaputra, Ph.D. selaku dosen penguji. Terimakasih atas kebaikan, ilmu, serta pemakluman Ibu dan Bapak kepada peneliti. Ibu Bapak yang senantiasa meluangkan waktu dalam memberikan masukan kepada peneliti, memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada peneliti sehingga bisa memudahkan peneliti memperbaiki dan melanjutkan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd., selaku ketua departemen PLB. Ibu yang selalu mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan tugas akhir.
4. Bapak dan ibu dosen, serta staf tata usaha, dan keluarga besar Departemen Pendidikan Luar Biasa.
5. Bapak dan Ibu guru SLB Wacana Asih Padang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian disekolah ini. Begitu juga dengan staf tata usaha yang telah membantu peneliti menyelesaikan urusan administrasi seperti perizinan dan surat menyurat yang dibutuhkan.
6. Kepada Ibu Zuranis, S.Pd., selaku walikelas C1 yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini, membantu peneliti untuk bisa berinteraksi dengan siswa dan mengizinkan peneliti melakukan penelitian didalam kelas dan mengambil waktu pembelajaran.
7. Kepada Ibu Fitri Elita, S.Pd. selaku guru pamong peneliti saat PLK yang selalu mendorong peneliti untuk cepat menyelesaikan tugas akhir dan membantu peneliti dilapangan.

8. Nawaf sebagai patner dalam penelitian, Zaki, Devan, dan Ridho selaku teman kelas Nawaf yang mau ikut serta dalam permainan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.
9. Kepada kakak-kakakku yang ramai, Tesi, Onang, Celok, Dina, , Abang, Uda, dan Mepi, serta Dila telah bersama Papa disisi-Nya yang telah membantu peneliti selama kuliah dengan jajan yang diberikan.
10. Kepada kakak-kakak iparku Ardo, Dede, Arif, Rahman, dan Edwar yang membantu peneliti dengan uang jajannya selama kuliah.
11. Kepada keponakan-keponakan tercinta yang telah berbesar hati memaklumkan kelakuan peneliti disaat struggle dengan mengganggu kalian bahkan sampai menangis.
12. Sahabat peneliti yang sedari awal hingga akhir perkuliahan menemani peneliti melewati semuanya, Salsa, Ila, dan Tia yang mengisi 4/4 masa kuliah peneliti.
13. Kanti tercinta peneliti Dayat, Manda, Lala, Dini, Fidhia, Aini, dan Ridho yang sampai saat ini masih tahan berteman dengan segala tingkah dan keanehan peneliti, yang selalu menyemangati dan membantu peneliti saat kesusahan selama ini .
14. Kepada kucing-kucing nakal peneliti yang telah menjadi penghibur peneliti dengan segala tingkah absurdnya.
15. Teman kos tercinta Afika, Roski, Bella, Ningsih, dan Oliv yang telah menjadi saksi perjalanan peneliti dalam membuat skripsi ini.
16. Kepada Ibu dan Bapak kos yang telah menerima peneliti untuk tinggal di kos peneliti mulai dari peneliti masuk kuliah hingga akhir ini.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Hakikat Membaca Permulaan	8
1. Tahapan Membaca Permulaan.....	9

2. Komponen Membaca Permulaan	10
B. Hakikat Kartu Kata	11
C. Hakikat Permainan Treasure Hunt	13
1. Manfaat Permainan Treasure Hunt.....	15
2. Tujuan Permainan Treasure Hunt.....	15
3. Alat yang Digunakan dalam Permainan Treasure Hunt	16
4. Peraturan Permainan Treasure Hunt.....	16
5. Langkah-langkah Permainan Treasure Hunt	17
6. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Treasure Hunt	19
D. Hakikat Tunagrahita	19
E. Penelitian Relevan	21
F. Kerangka Berfikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Variabel.....	27
C. Definisi Operasional Variabel.....	27
D. Subjek Penelitian.....	28
E. Instrumen dan Pengembangannya.....	29
F. Setting Penelitian.....	29
G. Teknik Pengumpulan Data	30
1. Observasi.....	30
2. Wawancara	30
3. Tes.....	31

H. Prosedur Penelitian.....	31
1. Fase Baseline (A1)	31
2. Fase Intervensi (B)	32
3. Fase Baseline (A2)	32
I. Teknik Analisis Data.....	32
1. Analisis Dalam Kondisi.....	33
2. Analisis Antar Kondisi.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	35
1. Deskripsi Data	35
2. Analisis Data	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian	54
C. Keterbatasan Penelitian.....	56
BAB V PENUTUP	57
A. Simpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR RUJUKAN.....	59
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR GRAFIK

Bagan 1 Kerangka Berfikir	24
Grafik 2 Desain A-B-A.....	26
Grafik 3 Perbandingan Kondisi A-B-A.....	47
Grafik 4 Analisis Antar Kondisi	51
Bagan 5 Analisis Dalam Kondisi.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Pengamatan Kondisi Baseline (A1)	37
Tabel 4.2 Data Hasil Intervensi 1.....	37
Tabel 4.3 Data Hasil Intervensi 2.....	38
Tabel 4.4 Data Hasil Intervensi 3.....	39
Tabel 4.5 Data Hasil Intervensi 4.....	40
Tabel 4.6 Data Hasil Intervensi 5.....	41
Tabel 4.7 Data Hasil Intervensi 6.....	42
Tabel 4.8 Data Hasil Intervensi 7.....	43
Tabel 4.9 Data Pengamatan Kondisi Intervensi.....	43
Tabel 4.10 Data Pengamatan Kondisi Baseline (A2)	44
Tabel 5 Akumulasi Skor Kemampuan Membaca	46
Tabel 6 Perubahan Dalam Kondisi	48
Tabel 7 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kartu Kata	14
Gambar 2 Amplop.....	14
Gambar 3	73
Gambar 4	73
Gambar 5	74
Gambar 6	74
Gambar 7	90
Gambar 8	90
Gambar 9	91
Gambar 10	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Perhitungan Komponen-komponen Tiap Fase	62
Lampiran 2 Dokumentasi Observasi dan Asesmen Awal	74
Lampiran 3 Hasil Wawancara Lapangan.....	76
Lampiran 4 Profil Siswa.....	77
Lampiran 5 Program Pembelajaran Individual	76
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	80
Lampiran 7 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	87
Lampiran 8 Pedoman Observasi	88
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	90
Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berfikir anak dipengaruhi oleh masa perkembangannya. Berfikir merupakan hal yang harus dilakukan saat menempuh pendidikan. Pendidikan yaitu suatu metode dalam perubahan behavior dan pengetahuan seseorang melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan juga didefinisikan sebagai jalan individual dalam memperoleh ilmu pengetahuan, perilaku, sikap, teknologi, seni, serta keterampilan. Layanan pendidikan tidak hanya diberikan untuk anak tanpa hambatan akan tetapi anak berkebutuhan khusus juga berhak mendapatkan pendidikan. Hal ini ditegaskan oleh UUSP No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi “Pendidikan khusus adalah pendidikan untuk peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mempelajari proses pembelajaran yang dikarenakan kekurangan fisik, mental, social atau memiliki tingkat kecerdasan dan bakat istimewa. Hal itu semua diberikan terhadap semua peserta didik termasuk kepada peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus.”

Anak dikatakan berkebutuhan khusus jika memiliki karakteristik khusus seperti kelainan fisik, sosial, dan psikologinya. Anak berkebutuhan khusus ialah anak yang memiliki keterhambatan/keterlambatan oleh karena itu perlunya pelayanan secara khusus yang disesuaikan dengan kebutuhannya. Anak berkebutuhan khusus ialah seorang yang mempunyai kebutuhan dalam fisik, emosi, mental, serta kemampuan kognitifnya (Yolanda, 2022). Salah satu hambatan yaitu anak tungarahita.

Anak tunagrahita ialah anak yang terhambat dalam intelektual yang dikenali dengan terbatasnya beberapa aspek seperti aspek fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang dinampakkan dalam bentuk konseptual, sosial, dan keterampilan adaptif (Kasiyati & Kusumatuti, 2019)

Membaca ialah kemampuan kompleks yang membawa metode konstituen berbeda-beda secara bersamaan sehingga menghasilkan pengetahuan yang luas dan beragam (Wang, 2013). Seseorang memiliki kemampuan membaca secara baik jika mampu mengkonversikan bentuk tulis tersebut kedalam bentuk tutur dan mendapatkan maksud kata tersebut. (Annisa & Iswari, 2020). Bisa disimpulkan bahwa membaca merupakan kemampuan basic dalam pendidikan untuk membantu pemahaman materi yang dipelajarinya.

Untuk melaksanakan membaca ditahapan awal dilakukan membaca permulaan, dimana diberikannya membaca permulaan mampu membantu anak untuk mengenali huruf maupun mengadaptasi kata menjadi kalimat. Membaca permulaan yaitu tahapan membaca sesudah pramembaca, yang bermaksud siswa mampu membaca sejumlah kata dan kalimat yang konkret. (Annisa & Iswari, 2020)

Siswa tunagrahita dalam kegiatan pembelajaran menghadapi beberapa masalah. Masalah yang dialami siswa tunagrahita adalah masalah dalam akademik akibat terhambatnya kemampuan kognitif. (Intan, 2019). Siswa dikategorikan sebagai tunagrahita jika rendahnya perkembangan intelektual dan sulitnya perilaku adaptif. Keterampilan perilaku adaptif meliputi fisik,

komunikasi, sosial, vokasional, kesehatan diri, menolong diri, keterampilan vokasional, dan kemampuan untuk mandiri. (Ayu, 2022)

Anak tunagrahita diklasifikasikan menjadi *mild*, *moderate*, *severe*, dan *profound*. Salah satu bagian tunagrahita adalah tunagrahita ringan (*mild*) yang kondisi fisiknya tidak jauh berbeda dengan anak tanpa hambatan yang menurut Binet mempunyai IQ antara 68-62, sedangkan dari skala Weschler (WISC) mempunyai IQ 69-55. (Fajrina et al., 2013)

Siswa tunagrahita kategori ringan mempunyai IQ berkisar 50-70. Ada beberapa karaktersistik siswa tunagrahita ringan seperti mampu belajar mandiri dan diberikan pelajaran seperti siswa lainnya. Siswa tunagrahita kategori ringan dalam hal akademik memerlukan metode dan program pembelajaran yang lebih dari siswa lainnya. (Intan, 2019). Siswa tunagrahita kategori ringan dalam akademik memiliki kesulitan dalam menulis, membaca, dan berhitung. Hal ini menyebabkan prestasi siswa cenderung rendah dari siswa seusianya.

Untuk bisa berkomunikasi secara lisan dan tulisan, siswa tunagrahita perlu memiliki kemampuan membaca permulaan. Membaca permulaan selain untuk berkomunikasi juga untuk membantu siswa memperoleh informasi penguasaan akademik.

Dari observasi yang dilakukan selama PLK di SLB Wacana Asih Kota Padang, ditemukan seorang siswa dengan kekhususan tunagrahita kategori ringan yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Siswa ini sudah mengenal huruf tetapi sulit untuk membaca kata perpolat KV-KV. Siswa

tunagrahita memang susah mengenal tulisan, oleh karena itu peneliti ingin membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa agar bisa mengikuti pembelajaran lainnya. Berdasarkan cara tersebut peneliti berharap siswa tunagrahita bisa membaca permulaan dengan pola KV-KV menggunakan kartu kata melalui permainan *treasure hunt*.

Peneliti telah mengamati siswa “N” seorang siswa tunagrahita kelas IV di SLB Wacana Asih. Selama pengamatan yang dilakukan di kelas, peneliti mendapatkan metode pembelajaran tidak sesuai dengan siswa, siswa terlihat sering tidak fokus dan menguap saat pembelajaran membaca. Metode yang digunakan guru adalah metode biasa dengan metode ajar berupa ceramah dan penugasan kepada seluruh siswa, dan tetapi terkadang memberi tugas berbeda kepada siswa sesuai kemampuan siswa.

Selain kecerdasan siswa yang kurang, siswa juga memiliki perilaku yang suka bergantung kepada orang lain sehingga siswa memiliki kebiasaan yang tidak mau mengerjakan tugas sendiri dan tidak fokus belajar saat teman-temannya melakukan aktivitas lain. Siswa kesulitan dalam memahami kata yang mengakibatkan siswa belum bisa membaca. Siswa dapat menyalin kata yang diberikan oleh guru walaupun siswa tidak mengenal dan tidak bisa membaca kata tersebut.

Pembelajaran dalam kelas yang intensif di SLB Wacana Asih kota Padang berlangsung selama 5 hari dimana hari Sabtu menjadi waktu untuk mengembangkan diri anak. Kegiatan yang dilakukan diluar kelas seperti kegiatan keterampilan, vokasional, serta pramuka.

Suasana kelas cenderung kondusif, satu ruangan kelas berisikan lima siswa, tetapi dikelas lebih sering diajarkan keterampilan daripada akademik menyebabkan itu menjadi salah satu hal yang membuat siswa tidak mampu membaca.

Sifat lupa yang dimiliki siswa juga menjadi salah satu faktor rendahnya prestasi belajar siswa. Siswa kesulitan ketika mendapatkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Siswa tunagrahita akan lebih baik jika diajarkan menggunakan metode yang lebih menarik seperti menggunakan benda asli atau tiruan dan juga bisa dalam bentuk permainan. Hal ini dapat membuat pemahaman akan suatu hal dapat lebih mendalam dan dapat lebih bermakna dalam ingatan siswa.

Berdasarkan latarbelakang masalah yang telah diuraikan, peneliti menggunakan kartu kata melalui permainan *treasure hunt* untuk mengajarkan siswa membaca permulaan. Penggunaan kartu kata akan memberi kesan konkret, pengalaman aktual, dan kesan menarik untuk siswa tunagrahita. Permainan *treasure hunt* ini dipilih karena permainan ini memiliki keunggulan dimana siswa dilatih untuk bermain sambil berkonsentrasi saat mencari dan membaca isi *treasure*-nya.

Permainan *treasure hunt* belum banyak digunakan dalam pembelajaran di kelas apalagi di kelas anak berkebutuhan khusus. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui apakah penggunaan kartu kata melalui permainan *treasure hunt* efektif atau tidak untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa tunagrahita. Oleh karena itu penelitian tentang keefektifitas kartu kata melalui

permainan *treasure hunt* untuk meningkatkan membaca permulaan pada siswa tunagrahita di SLB Wacana Asih Padang penting untuk dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa sulit dalam membaca kata.
2. Siswa sulit dalam memahami isi bacaan.
3. Perlunya pembaharuan metode dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa.

C. Pembatasan Masalah

Supaya penelitian ini memiliki arah yang jelas maka peneliti membatasi masalah pada: efektif atau tidaknya penggunaan kartu kata melalui permainan *treasure hunt* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan kata berpola KV-KV.

D. Rumusan Masalah

Dari latarbelakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang didapatkan untuk penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan kartu kata melalui permainan *treasure hunt* efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan kata berpola KV-KV pada siswa tunagrahita di SLB Wacana Asih?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan keefektifan penggunaan kartu kata melalui permainan *treasure hunt* untuk kemampuan membaca permulaan dengan kata berpola KV-KV siswa tunagrahita.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil akhir penelitian ini diharapkan supaya dapat berguna baik bagi peneliti sendiri, responden, dan pihak-pihak yang terkait yakni sebagai berikut :

1. Bagi siswa, supaya kedepannya memiliki motivasi dalam belajar supaya hasil belajar peserta didik meningkat.
2. Bagi guru, supaya kedepannya dapat menggunakan permainan yang menarik agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan senang.
3. Bagi orangtua, supaya lebih memperhatikan hasil belajar anak dan bisa ikut serta berperan penting dalam usaha meningkatkan kemampuan belajarnya.
4. Bagi peneliti, supaya dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang pentingnya metode, model dan media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan penggunaan kartu kata melalui permainan *treasure hunt*.
5. Bagi peneliti lanjutan, supaya hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran dalam membaca menggunakan kartu kata melalui permainan *treasure hunt*.