

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Sejak kecil manusia selalu belajar dari lingkungan sekitarnya. Pada masa-masa balita, manusia belajar dari lingkungan terdekatnya yaitu lingkungan keluarga. Semakin dewasa ruang lingkup belajar manusia pun semakin luas mulai dari lingkungan tetangga, sekolah, pekerjaan dll. Skinner (Muhibbin syah, 1995:90) mengemukakan bahwa belajar adalah ‘suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.’ Sedangkan Hintzman (Muhibbin syah, 1995:90) mengemukakan bahwa ‘*learning is a change in organism due to experience which can affect the organism’s behavior.*’ Artinya belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Pada dasarnya hakikat belajar pada seorang manusia adalah proses pemerolehan informasi yang ditangkap melalui indera sensori kemudian disimpan dalam memorinya untuk dapat diungkapkan kembali dalam jangka yang panjang. Dalam proses belajar terdapat indera sensori yang penting dalam memperoleh suatu informasi. Indera sensori tersebut adalah visual, auditif, kinestetik dan taktil.

Dale (Tyas,2011) menjelaskan bahwa hasil pemerolehan belajar yang diperoleh melalui indera pandang atau visual berkisar 75% melalui indera

dengar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh Dale dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses belajar untuk memperoleh informasi, indera penglihatan lebih dominan dibandingkan dengan indera lainnya. Tunarungu merupakan suatu istilah yang diberikan kepada mereka yang mengalami hambatan pendengaran baik secara konduktif, sensorineural maupun campuran dari keduanya yang menyebabkan keterbatasan anak tunarungu dalam mendapatkan suatu informasi yang diperoleh dari indera pendengarannya.

Dampak dari hambatan pendengaran yang mereka alami adalah mereka tidak dapat memperoleh informasi melalui indera pendengaran. Sehingga dalam memperoleh informasi anak tunarungu mengandalkan indera penglihatannya. Apabila dikaitkan dengan pernyataan Dale yang menyatakan indera pandang (penglihatan) memegang peranan penting dalam proses belajar, seharusnya anak tunarungu tidak mengalami kesulitan untuk mengingat informasi yang diperoleh melalui indera visualnya yang kemudian disimpan dalam memori mereka. Namun dalam kenyataannya kemampuan anak tunarungu dalam memperoleh informasi melalui indera visualnya tidak mencapai 75%.

Dampak dari ketunarunguan salah satunya berpengaruh kepada perkembangan bahasa dan ujaran anak tunarungu. Dampak lainnya adalah terhadap perkembangan kognitif. Namun perkembangan kognitif pada anak tunarungu bukan disebabkan oleh tingkat inteligensi mereka yang kurang sehingga menjadi “bodoh”, namun lebih disebabkan dari keterbatasan bahasa yang mereka miliki. Kemampuan intelektual merupakan suatu kemampun

mutlak yang harus dimiliki dalam menempuh proses belajar. Proses belajar erat kaitannya dengan kemampuan memori (daya ingat). Dengan kemampuan memori yang baik informasi yang baru saja diperoleh dapat disimpan dengan cepat dalam memori otak anak. Memori merupakan bagian dari suatu proses pemerolehan informasi yang berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang dalam melaksanakan tugas pemecahan masalah.

Memori terdiri dari dua bagian, yaitu *short term memory* (STM) dan *long term memory* (LTM). Menurut Marschark (Lani Bunawan, 2000) mekanisme kedua ingatan adalah sebagai berikut.

Ingatan jangka pendek merupakan sistem yang memuat informasi baru selama beberapa detik. Dari tempat ini informasi dikirim ke gudang ingatan atau dilupakan. Disamping itu ingatan jangka pendek juga berfungsi sebagai ruang kerja dimana informasi yang dibangkitkan dari gudang ingatan ditempatkan dan diolah lebih lanjut dalam konteks tertentu informasi pengetahuan yang lama itu diperlukan. Sedangkan ingatan jangka panjang merupakan gudang ingatan yang permanen tempat tinggal pengetahuan lama dimana informasi baru dipindahkan setelah singgah sesaat dalam ingatan jangka pendek.

Keterbatasan kemampuan mendengar anak tunarungu akan berpengaruh kepada proses belajar yang ia alami selama menempuh pendidikan di sekolah. Seperti yang sudah dijelaskan bahwa proses belajar sama dengan menangkap informasi dari lingkungan melalui organ-organ sensori (visual, auditif, kinestetik, taktil) disertai dengan pemaknaan (persepsi) mengenai informasi tersebut kemudian disimpan dalam memori di otak.

Keadaan yang terjadi pada anak pada umumnya adalah berfungsinya seluruh indera sensori untuk menangkap informasi. Namun pada anak tunarungu ada satu indera sensori yang tidak berfungsi secara maksimal, yaitu auditif,

sehingga dalam memperoleh informasi yang terdapat di lingkungan anak tunarungu mengandalkan aspek penglihatan (visual). Hal inilah yang menyebabkan anak tunarungu sering disebut sebagai insan visual. Sebagai insan visual anak tunarungu memaknai segalanya melalui visual, begitu pula dalam proses pembelajaran di sekolah. Anak tunarungu memaknai materi pelajaran hanya dengan menggunakan indera visualnya saja. Hal ini berkenaan dengan hambatan indera pendengaran yang mereka alami. Hambatan sensori auditif dalam memperoleh informasi menyebabkan kemampuan memperoleh informasi mengalami hambatan dan sulitnya mempersepsi informasi yang anak terima serta berdampak terhadap kemampuan menyimpan informasi.

Banyak ahli yang meneliti tentang pengaruh dari ketunarunguan terhadap daya ingat anak tunarungu. Dari hasil penelitian tersebut ternyata daya ingat jangka pendek anak tunarungu sering ketinggalan untuk mengingat angka-angka dan gambar yang diberikan secara berurutan. Sedangkan daya ingat jangka pendek mereka untuk suatu rangkaian gerak, bentuk desain atau lokasi objek tertentu sama bahkan lebih baik dari anak mendengar (Sahindi, 2009). Hal ini sejalan dengan pendapat Blair dalam Bunawan (2000) bahwa 'daya ingat jangka pendek visual anak tuli inferior dari pada anak mendengar pada tugas ingatan di mana materi dihadirkan secara berurutan, namun tidak ada perbedaan prestasi untuk materi yang disajikan serempak'.

Anak tunarungu akan berprestasi lebih rendah (menunjukkan daya ingat yang lebih rendah) daripada anak pada umumnya untuk materi yang dapat diverbalisasikan anak pada umumnya seperti daya ingatan angka dan gambar.

Sedangkan untuk materi yang kurang diverbalisasikan oleh anak mendengar prestasi mereka akan sama dengan anak mendengar. Contohnya adalah daya ingat untuk serangkaian gerak yang sukar diungkapkan dengan kata-kata. Namun bukan berarti anak tunarungu mengalami hambatan yang mengarah kepada sulitnya anak tunarungu dalam memperoleh informasi melalui indera visualnya, kecuali anak tunarungu yang memiliki hambatan persepsi visual. Akan tetapi permasalahannya adalah kemampuan daya ingat (memori) sangat dipengaruhi oleh kemampuan bahasa.

Dampak dari ketunarunguan adalah kemampuan bahasa yang rendah sehingga informasi yang anak terima melalui indera visualnya tidak mampu dimaknai sehingga informasi yang anak terima hanya berupa simbol gambar dan simbol tulisan tanpa memiliki makna yang berarti. Pada anak mendengar, mereka dapat mengolah informasi melalui verbalnya, sehingga mereka mampu melakukan pengulangan-pengulangan dan memaknai informasi yang diamati melalui verbalnya mengenai informasi objek tersebut dan melakukan visualisasi dengan bantuan pengulangan-pengulangan secara verbal.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis, penulis menemukan bahwa anak tunarungu sedikit kesulitan untuk mengingat informasi yang diperoleh melalui indera visualnya. Penulis memberikan tes kepada anak tunarungu dengan memperlihatkan sebuah gambar kepada anak tersebut, kemudian setelah rentang waktu 10 detik, penulis meminta anak untuk mencari gambar yang baru saja dilihatnya dalam deretan lima buah gambar yang mempunyai bentuk dan warna yang hampir sama. Hasilnya anak tidak dapat

menunjukkan gambar yang sama dari gambar yang baru saja diperlihatkan kepadanya. Dari tes ini penulis berasumsi bahwa anak tunarungu mengalami hambatan dalam aspek *visual memory*. Beranjak dari permasalahan tersebut maka diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan *visual memory* anak tunarungu. Adanya hambatan dalam indera pendengaran mengakibatkan adanya kompensasi penginderaan dalam mendapatkan informasi. Atas dasar inilah kompensasi penginderaan tidak dapat berfungsi secara optimal apabila tidak didukung dengan pemberian latihan-latihan yang mampu mengoptimalkan kemampuan *visual memory* pada anak tunarungu. Salah satu latihan yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan kemampuan *visual memory* anak ialah dengan menggunakan permainan tebak gambar.

Dengan menggunakan permainan tebak gambar, siswa tunarungu tidak hanya diajak untuk bermain semata. Namun yang lebih penting metode ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan visual memory anak tunarungu. Hal ini disebabkan dengan permainan tebak gambar anak tunarungu akan diajak untuk mengingat informasi yang bersifat visual, adanya niat dari anak tersebut untuk mengingat informasi, adanya proses pengkodean, adanya proses konsentrasi, adanya proses pengulangan dan adanya proses pengambilan informasi kembali. Tahapan di atas merupakan aspek-aspek penting dalam mengingat informasi yang diperoleh. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Penggunaan Permainan Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan *Visual Memory* Anak Tunarungu”**.

## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan mengidentifikasi yang diperkirakan memberikan dampak/pengaruh terhadap permasalahan yang diteliti. Maka identifikasi masalah dari penelitian yang diajukan oleh penulis adalah.

1. Keterbatasan anak dalam memaknai suatu objek/informasi yang diperoleh melalui indera visualnya.
2. Kurangnya konsentrasi yang dimiliki oleh siswa tunarungu dalam menyimpan informasi yang diperoleh melalui indera visualnya.
3. Pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan *visual memory* anak tunarungu.

## C. Batasan Masalah

Agar penelitian terfokus pada tujuan yang hendak dicapai serta tidak melenceng dari permasalahan yang hendak diteliti. Maka penulis menentukan batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu

1. Kemampuan *visual memory* anak tunarungu.
2. Penerapan permainan tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan *visual memory* anak tunarungu.

## D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan “suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data” (Sugiyono, 2010:35). Rumusan masalah

dalam penelitian ini adalah : Apakah penggunaan permainan tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan *visual memory* anak tunarungu ?.

## E. Variabel Penelitian

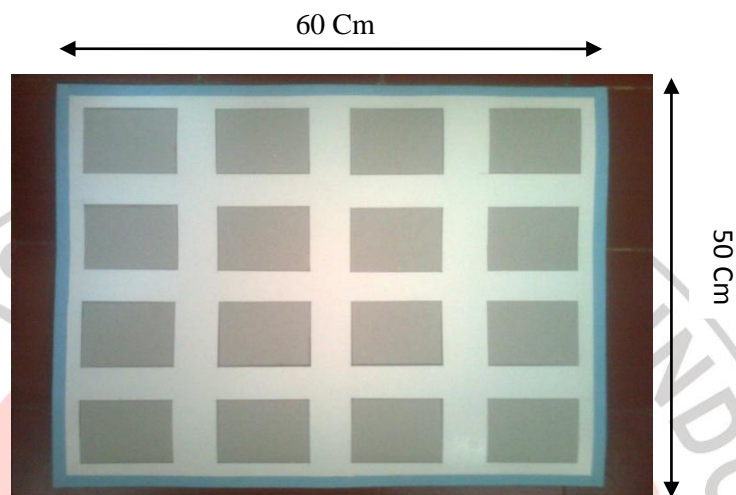
Variabel merupakan ciri-ciri atau gejala-gejala dari sesuatu yang dapat diukur secara kualitatif atau kuantitatif. Secara teoritis Hatch dan Farhady (Sugiyono, 2010:38) mengemukakan bahwa variabel dapat didefinisikan sebagai ‘atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain’. Kerlinger (Sugiyono, 2010:38) menyatakan bahwa variabel adalah ‘konstruk (*construct*) atau sifat yang akan dipelajari’. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang dapat memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. Sedangkan Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

### 1. Variabel Bebas

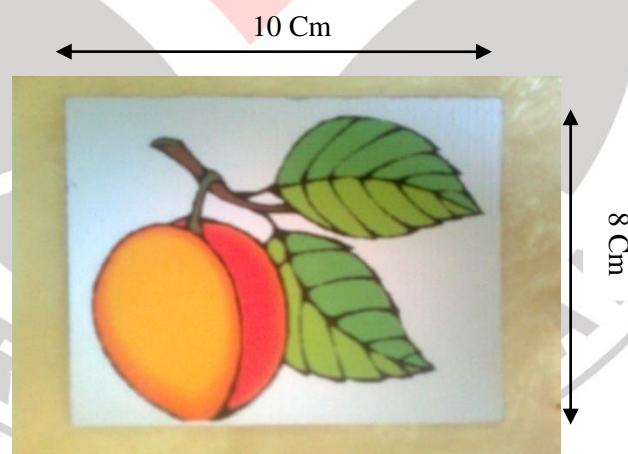
Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tebak gambar. Permainan tebak gambar merupakan suatu metode permainan interaktif dimana anak akan mencari sepasang gambar yang sama pada kumpulan gambar yang baru saja dilihatnya. Media atau alat yang digunakan dalam permainan ini adalah sebuah papan gambar dan kumpulan kartu gambar. Papan gambar tersebut terbuat dari dua buah kertas duplex dengan ukuran 60x50 cm. Sedangkan kartu gambar penulis buat dengan cara mencetak gambar yang terdapat pada komputer melalui printer. Kemudian gambar



tersebut direkatkan pada kertas duplex dan penulis laminating agar lebih rapih dan tahan lama. Kartu gambar ini memiliki ukuran 10x8 cm. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar di bawah ini.



Gambar 1.1  
Papan Gambar



Gambar 1.2  
Kartu Gambar

Langkah-langkah dalam permainan tebak gambar ini adalah.

- a. Sediakan satu buah papan gambar yang telah dibuat dari kertas duplex.

- b. Sediakan 62 buah kartu gambar yang masing-masing memiliki gambar yang sama.
- c. Deretkan tiga buah gambar kepada anak dengan cara dibalik. Dari tiga deretan gambar tersebut duah buah kartu memiliki gambar yang sama. Jangan sampai anak melihat ketiga buah gambar tersebut.



- d. Mintalah anak untuk membalik kartu tersebut satu per satu sehingga anak dapat melihat gambar yang terdapat pada kartu gambar. Setiap gambar diperlihatkan kepada anak dengan waktu 10 detik.



- e. Setelah diperlihatkan kepada anak, tutup kembali gambar tersebut.



- f. Mintalah anak untuk menemukan dua buah gambar yang sama.



- g. Setelah anak selesai dengan tiga kartu gambar, dilanjutkan dengan empat buah kartu gambar dst. Cara permainan sama seperti permainan dengan tiga buah kartu gambar.

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan *visual memory*. Kemampuan visual memory adalah kemampuan untuk mengingat kembali gambar yang baru saja dilihatnya pada kumpulan gambar yang telah tersedia. *Visual memory* ini termasuk ke dalam jenis ingatan jangka pendek. Hal ini disebabkan karena rentang waktu antara anak mengingat objek dan mengenali kembali objek yang baru saja dilihatnya hanya 10 detik. Kemampuan *visual memory* ini diukur dengan persentase. Semakin besar persentase maka semakin baik kemampuan *visual memory* pada anak. Kemampuan *visual memory* ini diukur dengan memperhatikan tiga aspek yaitu.

- a. Ketepatan dalam mengingat satu objek gambar dengan jeda waktu 10 detik.

- b. Ketepatan dalam mengingat dua objek gambar dengan jeda waktu 10 detik.
- c. Ketepatan dalam mengingat tiga objek gambar dengan jeda waktu 10 detik.

## **F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran sejauh mana pengaruh penggunaan permainan tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan *visual memory* anak tunarungu. Kemampuan visual memory ini diukur berdasarkan persentase anak dapat mengingat satu objek gambar, dua objek gambar dan tiga objek gambar.

### 2. Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan informasi berkaitan dengan pengaruh permainan tebak gambar dalam upaya mengoptimalkan indera visual sebagai modalitas utama dalam menerima informasi.
- 2) Dapat menambah khazanah keilmuan mengenai permasalahan pada anak tunarungu khususnya yang berkaitan dengan aspek visual memory.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti, Melalui penelitian ini penelitik bermaksud untuk meneliti tentang pengaruh penggunaan permainan tebak gambar dalam upaya meningkatkan kemampuan *visual memory* pada anak tunarungu.
- 2) Bagi guru, kegunaan dari penelitian ini dapat memberikan masukan tentang latihan yang dapat diberikan kepada anak tunarungu dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan *visual memory* anak.
- 3) Bagi siswa, kegunaan dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *visual memory* terutama ingatan jangka pendek anak tunarungu untuk memperoleh informasi yang diperoleh melalui indera penglihatannya.