

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena melalui bahasa manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Oleh karena itu manusia dituntut untuk menguasai bahasa yang digunakan sebagai alat berinteraksi dengan sesamanya.

Manusia untuk menguasai bahasa harus melalui proses, artinya sebelum manusia menguasai bahasa, manusia harus mendengar terlebih dahulu bahasa yang diucapkan orang lain. Melalui pendengaran manusia meniru bunyi bahasa yang diucapkan oleh manusia lainnya.

Anak normal dalam menguasai bahasa tidak begitu tampak dalam usahanya karena mereka mendengar. Secara otomatis mereka meniru apa yang dikatakan orang lain. Sehingga dari hasil pengalaman itu mereka mampu mengatakan suatu keinginan melalui bahasa. Adapun cara pengungkapannya sesuai dengan tahap-tahap perkembangan bahasa anak itu sendiri serta perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan kecerdasan anak. Melalui lingkungan, anak belajar bagaimana mengungkapkan sesuatu melalui bahasa. Lingkungan yang mendukung terhadap perkembangan bahasa anak yaitu orang tua dan anggota keluarga lainnya, yang sehari-hari berada dekat dengan dirinya. Apabila lingkungan terdekat tidak memberi kesempatan kepada anak

untuk mengucapkan sesuatu, maka lingkungan tersebut kurang menguntungkan bagi perkembangan bahasa anak.

Perkembangan bahasa anak tunarungu pada awalnya tidak berbeda dengan perkembangan bahasa anak normal. Pada usia awal bayi akan menangis apabila merasakan sesuatu yang tidak menyenangkan sampai pada tahap maraban anak tunarungu mengalaminya, karena tahap meraban merupakan tahap alami. Pada tahap meraban inilah sebenarnya anak mulai belajar bahasa. Pada anak mendengar, dari bunyi-bunyi yang dikeluarkan olehnya akan diulang-ulang dan mendapat penguatan dari orang tuanya sehingga bunyi-bunyi tersebut menjadi sebuah kata. Pada anak tunarungu tahap-tahap selanjutnya seperti meniru kata-kata dari lingkungan sekitarnya tidak dapat dilakukan karena tidak/kurang dapat mendengar. Dengan demikian pemahaman anak tunarungu terhadap bahasa sedikit sekali sehingga kosakata yang dimiliki sangat terbatas. Sedangkan kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas tergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki maka semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Guntur, T.H.(1995:4) mengemukakan : Bahasa kian berfungsi kepada kita apabila keterampilan bahasa kita meningkat, apabila kuantitas dan kualitas kosakatanya meningkat pula.

Di sekolah luar biasa untuk anak tunarungu pengajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa di dalam berkomunikasi menggunakan kosakata Bahasa Indonesia dengan baik. Kosakata menurut Kamus Bahasa Indonesia (2001: 597) sama dengan “perbendaharaan kata”. Kemampuan menguasai kosakata dilihat dari kemampuan mengucapkan kata, mengetahui arti

kata, sehingga orang lain memahaminya dengan mudah. Dengan demikian peningkatan kemampuan penguasaan kosakata adalah bertambahnya kosakata yang berhasil dipahami oleh subyek yang diteliti.

Telah kita ketahui bahwa perbendaharaan kata anak tunarungu sangat terbatas. Hal ini disebabkan karena anak tunarungu kurang atau tidak berfungsinya pendengaran sehingga ia tidak dapat meniru bunyi-bunyi yang ada di lingkungannya. Dengan demikian pemahaman anak tunarungu terhadap bahasa sedikit sekali, oleh karena itu anak tunarungu sering disebut anak yang “Miskin bahasa verbal”. Tetapi hal itu tidak berarti anak tunarungu tidak dapat ditingkatkan. Seberat apapun kondisi kelainan pendengaran yang dihadapi anak tunarungu, tidak menutup kemungkinan bagi mereka untuk dapat meningkatkan kemampuan kosakatanya, asalkan disertai dengan berbagai upaya yang sungguh-sungguh dari semua pihak, terutama dari pihak guru yang berkopentent

Anak tunarungu dalam mengakses aktivitas kesehariannya, terutama dalam membantu meningkatkan kosakatanya lebih menggunakan alat peraga yang mengutamakan aspek penglihatannya.

Sebagaimana yang dikemukakan Spedel dan Troy (Sutawijaya A, 1998: 5) “Pengajaran hendaknya dimulai dari hal yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan, dan berfikir hendaknya tidak dipisahkan dari pengalaman visual. Sistem visual merupakan pusat berpikir seseorang sekaligus cara belajarnya”.

Melihat permasalahan tersebut, maka penulis ingin mencoba untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak tunarungu dengan menggunakan media “*Compic*”. *Compic* adalah singkatan dari *computerized Pictograph* yaitu,

sekumpulan gambar linear yang di kembangkan oleh sekelompok pakar *spastic* di Victoria, Australia. Gambar-gambar tersebut umumnya digunakan untuk membantu individu-individu mengekspresikan diri dan untuk memperlancar proses belajar mengajar. (www.google.com 13-62008). Atas dasar ini, penelitian mengenai media pembelajaran kosakata diangkat sebagai permasalahan yang diteliti, dengan judul penelitian yang diajukan adalah: **“Penggunaan Media Compic Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Kosakata Anak Tunarungu”**.

B. Rumusan Masalah

Hasil pengamatan di lapangan dan studi *literature* menunjukkan, bahwa kemampuan anak tunarungu dalam penguasaan bahasa sangat terbatas apabila dibandingkan dengan anak-anak mendengar seusianya. Untuk mengembangkan kemampuan kosakata anak tunarungu, telah banyak media dan metode dibahas dan diteliti, tetapi belum mendapatkan hasil yang memuaskan. Atas dasar ini, peneliti mencoba mengangkat media compic untuk dijadikan salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran kosakata bagi anak tunarungu.

Secara ideal siswa tunarungu memiliki kebutuhan media yang khusus dalam pembelajarannya, karena mereka kehilangan salah satu indera yang turut menentukan dalam perolehan hasil pembelajaran. Banyak sudah penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran kosakata, tetapi belum banyak yang ditemukan media pembelajaran kosakata secara khusus yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak tunarungu dan benar-benar efektif.

Kondisi ini memberikan isyarat yang kuat bagi peneliti untuk melakukan atau mencoba media pembelajaran kosakata kepada siswa tunarungu.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kosakata anak tunarungu. Meneliti seluruh media pembelajaran kosakata anak tunarungu tersebut merupakan sesuatu yang ideal, karena akan didapatkan gambaran yang komprehensif. Berkaitan dengan keterbatasan penelitian, maka penelitian ini difokuskan pada salah satu media, yaitu media compic. Dengan demikian rumusan masalah sebagai panduan peneliti adalah :” Apakah penggunaan media compic dapat meningkatkan kemampuan memahami kosakata anak tunarungu ?”

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *compic* dalam meningkatkan kemampuan memahami kosakata anak tunarungu.

2. Manfaat Penelitian

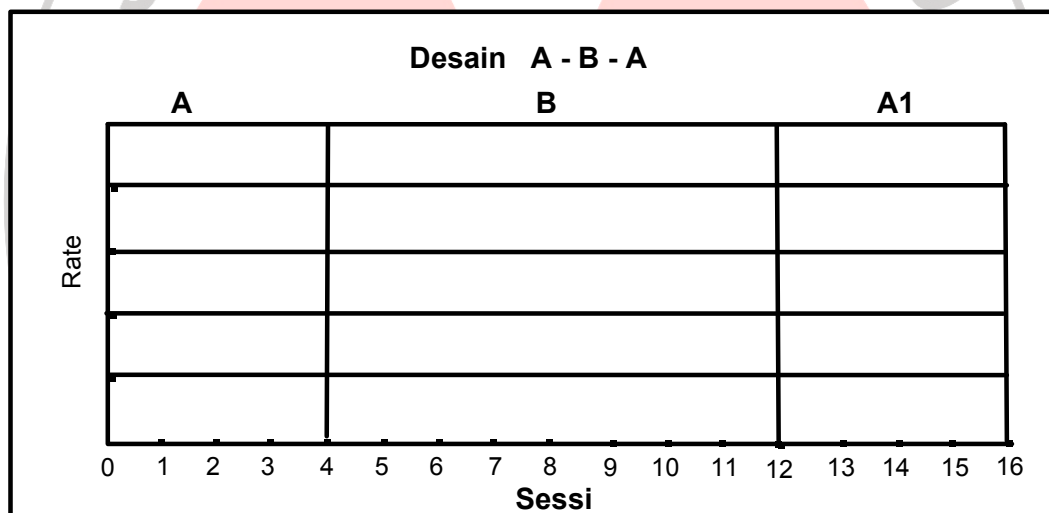
Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu rujukan oleh para praktisi pendidikan anak tunarungu terutama bagi guru Bahasa Indonesia di SLB-B sekolah sasaran dalam melakukan pembelajaran kosakata dan sekolah-sekolah lain yang sejenis.

D. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian ini, yaitu menggunakan metode eksperimen, dengan subjek penelitian tunggal, atau lebih dikenal dengan istilah “*Single Subject Methodology* atau *Single Subject Research* (SSR).

E. Desain Penelitian

Penggunaan metode eksperimen dengan SSR dianggap sesuai untuk meneliti perlakuan tertentu terhadap subjek tunggal, yaitu model A-B-A dengan desain sebagai berikut :



A/ Baseline I: adalah kondisi kemampuan memahami kosakata sebelum subjek memperoleh intervensi (*Pra-intervensi*).

B/ Intervensi : adalah kondisi kemampuan kosakata subjek penelitian selama intervensi.

A1/ Baseline 2 : adalah kondisi kemampuan kosakata subjek penelitian setelah intervensi (*post-intervensi*).

F. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu "*Media Pembelajaran Compic*". Sedangkan variabel terikat yaitu variabel yang muncul akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu "kemampuan memahami kosakata".

1. Media Compic

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Media compic merupakan variabel bebas atau penyebab yang memberikan suatu pengaruh yang berarti terhadap peristiwa atau keterampilan memahami kosakata. Media compic adalah gambar-gambar sederhana dan mudah dimengerti yang diperlihatkan secara sepintas dalam pembelajaran atau sebagai kartu pengingat dalam pembelajaran. Compic ini dibuat kartu gambar yang menarik bagi anak, terutama anak kelas dasar satu dan dua. Dalam pembelajaran kosakata, penggunaan media compic ini diharapkan anak mampu menyebutkan dan menunjukkan nama bagian tubuh (mata, telinga, hidung, mulut, gigi, pipi), nama binatang (ayam, bebek, kelinci, kuda, sapi), nama buah-buahan (apel, mangga, pisang, salak, papaya), jenis kelamin (Laki-laki, perempuan) dan nama kendaraan (sepeda, motor, becak, bis).

2. Kemampuan Memahami Kosakata

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang terjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat bersifat observabel dan countabel artinya harus dapat diobservasi dan dihitung. Variabel terikat dalam penelitian ini ialah kemampuan memahami kosakata. Kemampuan kosakata tersebut dibatasi terhadap aspek menyebutkan nama gambar, membedakan gambar, dan menunjukkan kartu kata. Jenis-jenis kartu gambar tersebut yaitu nama-nama bagian tubuh, jenis kelamin, benda-benda seperti alat rumah tangga, nama binatang, buah-buahan, dan nama-nama kendaraan. Satuan ukuran yang digunakan adalah persentase. Perhitungan persentase (%) adalah jumlah kosakata yang dipahami dibagi jumlah keseluruhan kosakata kemudian dikalikan seratus.

G. Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti adalah seorang siswa tunarungu (B), kelas 1 SDLB-B YKS I Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.

H. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah titik tolak pemikiran peneliti, atau suatu pernyataan atau teori atau asumsi yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Menurut Arikunto (2002: 6) “Anggapan dasar adalah suatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti dan harus dirumuskan secara jelas yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dapat dipakai untuk berpijak bagi peneliti dalam

melaksanakan penelitiannya.”Berdasarkan pandangan tersebut, beberapa dasar pijakan pemikiran yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya (Tarigan, 1983: 2)

Meningkatkan kemampuan kosakata anak tunarungu merupakan cara yang terbaik dalam meningkatkan kemampuan anak tunarungu dalam berkomunikasi.

2. Media Compic adalah bagian dari suatu sistem komunikasi yang terdiri dari perbendaharaan kata berupa gambar-gambar. Compic dapat digunakan untuk anak-anak dan orang dewasa yang mengalami gangguan bicara, gangguan pendengaran, kesulitan belajar, dan kesulitan untuk memahami sesuatu (Zafar, 1998: 70)

3. Media gambar yang bersifat konkrit, dapat menterjemahkan ide/ konsep yang abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistis dan konkrit (Latuheru, 1998).