

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia bukan hanya makhluk individu, tetapi juga makhluk hidup sosial. Sebagai makhluk sosial manusia dalam kesehariannya selalu melakukan interaksi komunikasi dengan manusia lainnya, baik dengan manusia-manusia di lingkungan terdekatnya/keluarga maupun dengan lingkungan masyarakat. Pada kenyataannya tidak semua manusia mampu berinteraksi baik dengan lingkungannya, hal ini terjadi pada anak luar biasa khususnya anak tunarungu Anak tunarungu mengalami hambatan dalam proses bicara dan bahasanya yang disebabkan oleh gangguan pendengarannya, akibat dari terhambatnya perkembangan bicara dan bahasanya anak tunarungu, akan mengalami kelambatan dan kesulitan dalam hal-hal yang berhubungan dengan komunikasi, sehingga kemampuan berbahasa anak tunarungu sangat terbatas oleh karena itu sering anak tunarungu disebut anak yang miskin bahasa. Hal ini di sebabkan oleh alat – alat yang penting untuk memahami bahasa, yaitu indera pendengarannya tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

Berdasarkan kondisi nyata bahwa anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam berbahasa, maka dalam upaya mengoptimalkan pendidikannya di sekolah (SLB–B) pengajaran bahasa merupakan salah satu bidang pengajaran yang sangat penting peranannya, karena pengajaran bahasa merupakan sarana untuk mengembangkan aspek-aspek lainnya dan merupakan modalitas utama bagi anak tunarungu dalam mempelajari dan mengembangkan bidang-bidang pengetahuan

lainnya. Oleh karena itu dalam tujuan atau penyampaian materi pelajaran dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya perlu didukung oleh media atau alat bantu belajar yang sesuai dengan keadaan dan kondisi anak tunarungu. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memahami makna kata diantaranya melalui media visual diam seperti : gambar, flashcard, kalender, chart (kartu), model dan benda-benda nyata.

Kartu identifikasi merupakan salah satu media yang bersifat visual, yang sesuai dengan ciri khas anak tunarungu sebagai insan pemata, karena mereka dalam menangkap pelajaran lebih banyak mengandalkan pada aspek visual atau penglihatannya. Maka media ini dimungkinkan dapat diangkat sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Bahasa anak tunarungu khususnya dalam meningkatkan kemampuan memahami makna kata benda. Oleh karena itu dunia pendidikan harus terus-menerus menggali media yang sesuai untuk memecahkan permasalahan ketunarunguan. Permasalahan utama dalam memperoleh bahasa anak tunarungu yaitu mengalami kesulitan dalam memahami makna kata, ini merupakan masalah utama yang harus di carikan jalan keluarnya.

Lebih lanjut Tarmansyah (1992 : 2) menjelaskan :

Masalah utama ketunarunguan adalah kemampuan penguasaan bahasa.... ! hal tersebut disebabkan kemampuan fungsi auditorinya. Karena ketunarunguan perkembangan bahasa dan bicaranya terganggu sehingga sulit memahami konsep. Maka sering kita jumpai anak tunarungu dengan pola penguasaan bahasa yang menyimpang dari kaidah- kaidah tata bahasa Indonesia. Dengan demikian apa yang di ucapkan tidak sesuai dengan makna dari ungkapannya.

Bagi siswa mendengar relatif mudah memahami makna kata namun lain lagi bagi siswa tunarungu untuk memahami makna kata mereka memerlukan banyak bantuan dengan peragaan atau visualisasi. Seperti dijelaskan oleh Permanarian Somad (1996:28) mengatakan bahwa “anak tunarungu sering dikatakan sebagai insan visual”, maka dalam pelajaran kebahasaan yang mencakup materi-materi dari benda-benda yang dapat dilihat sampai pada yang abstrak, siswa tunarungu mengalami kesulitan untuk memahaminya, karena fungsi auditorinya terganggu, pembelajaran bahasa di SLB terutama pada siswa kelas D₁, materi pelajarannya diajarkan secara bertahap dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih sulit dan di mulai dari yang kongkrit, ke semi kongkrit dan akhirnya kepada konsep abstrak, untuk mempermudah siswa memahaminya yaitu dengan di gambarkan dan diperagakan, dengan demikian siswa tunarungu dapat memanfaatkan penglihatannya. Kemampuan memahami makna kata benda, siswa tunarungu sangat terbatas atau masih sangat minim (kurang) dalam hal kata yang berkaitan dengan benda- benda universal (kendaraan, buah-buahan, binatang, benda-benda yang sering dipakai, peralatan sekolah).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelas D₁, pembelajaran Bahasa Indonesia tentang pemahaman makna kata benda dari benda-benda yang ada pada gambar misalnya : mobil, motor, apel, pisang, ikan, kucing, topi, sepatu, buku, pensil.

Pertama-pertama peneliti menuliskan kata bendanya kemudian membacakannya satu persatu 'mobil', 'motor ', 'apel', 'pisang', 'ikan', 'kucing', 'topi', 'sepatu', 'buku', dan ' pensil', sambil berisyarat sesuai dengan gambarnya

masing-masing, setelah itu peneliti meminta siswa menyebutkan kata mobil sesuai dengan kata yang ditunjuk 'Rangga, ini apa?' kemudian Rangga hanya geleng-geleng kepala. Kemudian 'Novi, ini apa?' coba baca, lalu Novi membacakannya sesuai perintah 'mobil'. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk menunjukkan gambar sesuai dengan kata yang diminta. 'Novi... mana mobil?' lalu Novi menunjuk gambar motor, demikian juga dengan kata lainnya, Novi tidak mengerti apa yang dibacanya. Dari lima orang siswa hanya satu siswa yang tidak bisa membaca sedangkan empat siswa lainnya bisa membaca tetapi tidak mengerti apa yang dibacanya, peneliti merasa bahwa cara mengajar pada pembelajaran bahasa yang seperti itu tidak menampakkan perubahan pada belajar anak, hal ini dapat dilihat dari hasil pre test yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa dalam memahami makna kata benda pada siswa tunarungu kelas D₁ minus (kurang). Menganalisa permasalahan di atas maka peneliti berkeinginan untuk dapat meningkatkan kemampuan memahami makna kata benda pada siswa tunarungu kelas D₁ yaitu melalui media permainan kartu identifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui media permainan kartu identifikasi peneliti mempunyai keyakinan dapat meningkatkan kemampuan memahami makna kata benda. Siswa tunarungu lebih tertarik dengan peragaan atau visualisasi oleh sebab itu siswa tunarungu sering disebut sebagai insan visual.

Media pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu identifikasi memiliki kelebihan-kelebihan dan mudah dalam menggunakannya dan diharapkan dapat memudahkan siswa tunarungu sebagai insan visual untuk belajar memahami makna kata benda.

Melalui penelitian ini peneliti ingin membuktikan bahwa media permainan kartu identifikasi dapat meningkatkan kemampuan memahami makna kata benda pada siswa tunarungu kelas D₁ SLB/B Tunas Harapan Karawang.

Mengingat pentingnya masalah ini, peneliti bermaksud mengadakan penelitian dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Memahami Makna Kata Benda Melalui Media Permainan Kartu Identifikasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas D₁ “

B. Sasaran tindakan

Adapun yang menjadi sasaran tindakan penelitian ini adalah Siswa Tunarungu Kelas D₁ SLB/B Tunas Harapan Karawang dalam meningkatkan kemampuan memahami makna kata benda melalui media permainan kartu identifikasi

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan pada pernyataan di atas, maka permasalahan tersebut perlu peneliti rumuskan sebagai berikut " Apakah Media Permainan Kartu Identifikasi dapat meningkatkan kemampuan memahami makna kata benda bagi siswa tunarungu kelas D₁ ? “

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap sesuatu penelitian yang sedang dilakukan. Menurut Arikunto (2000 : 64). " Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis tindakan dalam penelitian

ini adalah : " Media permainan kartu identifikasi dapat meningkatkan kemampuan memahami makna kata benda pada siswa tunarungu kelas D₁ ".

E. Tujuan dan Manfa'at

1. Tujuan

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran seberapa besar peningkatan kemampuan siswa dalam memahami makna kata benda setelah menggunakan media permainan kartu identifikasi

2. Manfa'at

Memberi masukan pada guru-guru yang mengajar pada siswa tunarungu bahwa permainan kartu identifikasi sebagai salah satu media pembelajaran bahasa yang dapat meningkatkan kemampuan memahami makna kata benda.

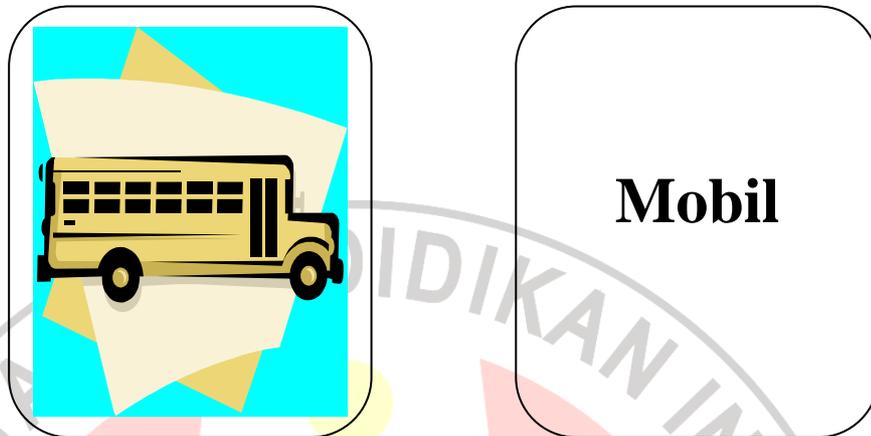
F. Penjelasan Konsep

1. Definisi

- a. Media permainan kartu identifikasi adalah alat Bantu pembelajaran yang dicobakan dan dibuat sendiri oleh peneliti dalam bentuk kartu persegi panjang yang dibuat secara berpasangan yang terdiri dari dua bentuk yaitu satu buah kartu berisi gambar dan satu buah kartunya lagi berisi tulisan kata. Kartu ini dilakukan dalam suatu permainan secara berkelompok pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tujuan mempermudah dan memperjelas penyampaian isi materi.

- b. Kemampuan memahami makna kata benda adalah kemampuan untuk mengerti dan mengetahui dengan benar hubungan antara bunyi ujaran (bahasa) baik lisan atau tulisan dengan benda yang dimaksud pada anak tunarungu kelas D₁, melalui media permainan kartu identifikasi, sehingga bila ia mendengar atau membaca kata tertentu ia dapat membayangkan bendanya atau suatu yang diacu, dan apabila ia membayangkan sesuatu ia segera dapat mengatakan pengertian itu. Dengan demikian anak tunarungu tidak hanya dapat atau bisa membaca saja tetapi iapun mengerti dan paham apa yang dibaca atau diucapkannya.
- c. Pembelajaran adalah suatu proses pemberian latihan atau pengalaman terhadap seseorang atau sekelompok orang agar terjadi perubahan tingkah laku yang relatif tetap pada orang-orang itu. Pembelajaran ini dapat dilakukan pada suatu lembaga secara insidental. Apabila dilaksanakan pada lembaga formal struktural maka pembelajaran ini dapat disebut sebagai suatu proses pembiasaan atau pelaziman yang dilakukan untuk memperoleh suatu pola tingkah laku yang baru setelah mengikuti pembiasaan itu (Chaer. A; 2003 : 83)

2. Contoh Kartu Identifikasi



Gambar 1.1

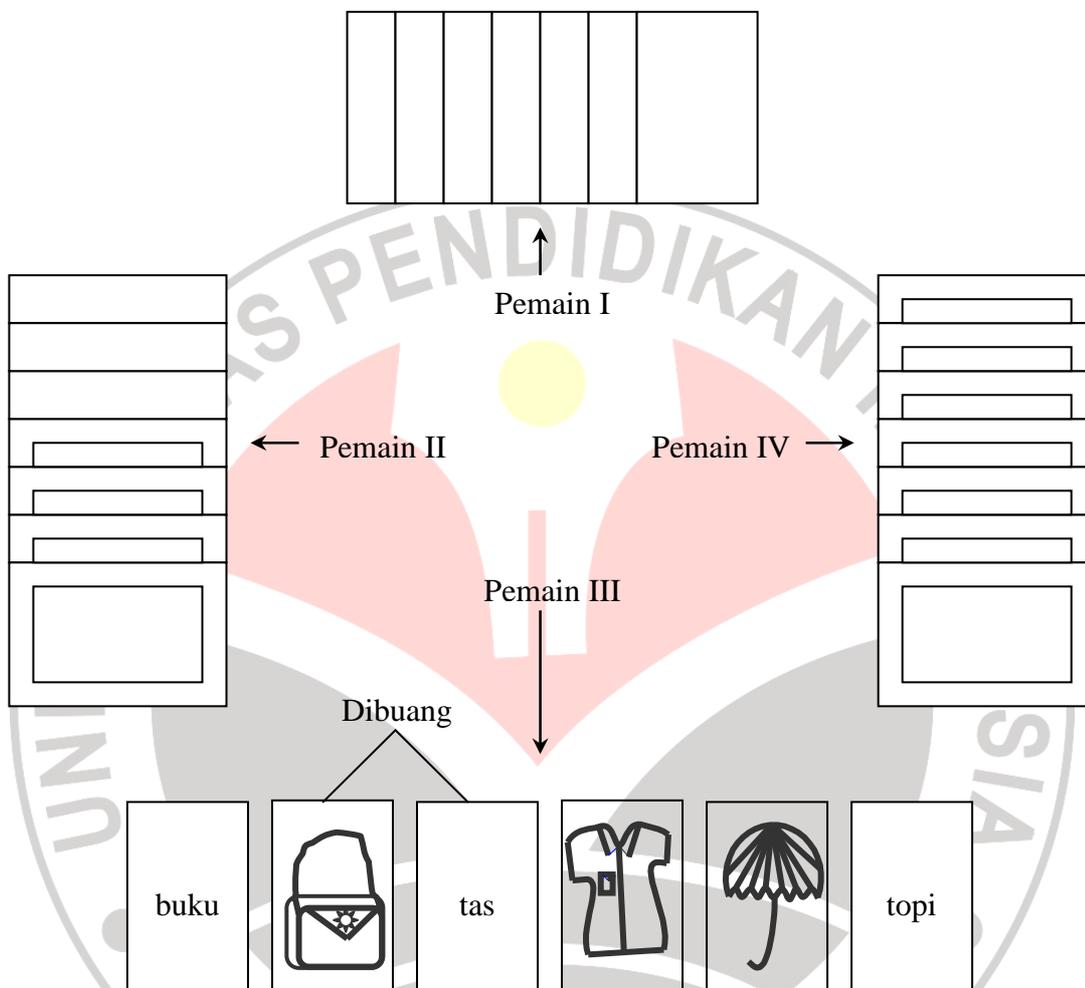
3. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Menggunakan Media Permainan Kartu Identifikasi
 - a. Guru memperlihatkan contoh salah satu pasangan kartu identifikasi yaitu kartu kata dan kartu gambar. Kemudian menyebutkan salah satu dari kartu gambar dan menjelaskannya lalu menunjukkan kartu katanya selanjutnya mmemasangkan gambarnya dengan kartu kata, dan menuliskannya kemudian siswa diberi kesempatan secara bergilir mencobanya.
 - b. Guru menjelaskan kepada siswa cara permainan kartu identifikasi
Cara permainan kartu idealnya dilakukan oleh empat orang, minimal dilakukan oleh dua orang. Cara memainkannya adalah semua kartu yang berjumlah minimal sepuluh pasang dikocok, seperti bermain

kartu umumnya, lalu dibagikan habis kepada para pemain dengan jumlah yang sama. Setiap pemain yang memiliki kartu yang berupa gambar dan pasangan katanya harus dibuang (simpan), sehingga yang sisa hanya kartu berupa gambar atau tulisan yang tidak ada pasangannya.

Langkah selanjutnya siswa yang bertugas mengocok kartu berhak untuk mengambil satu buah kartu teman disamping kanannya dan apabila tidak ada yang cocok kartu tersebut disatukan dengan kartu miliknya yang lain. Kemudian salah satu kartu harus diambil teman disamping kirinya dan dilakukan hal yang sama. Seperti tadi, permainan terus berputar searah jarum jam sampai kartu disetiap pemain habis. Pemain yang kartunya habis pertama dinyatakan sebagai pemenang pertama, pemenang yang habis kedua sebagai pemenang kedua dan seterusnya.

- c. Siswa melaksanakan permainan kartu identifikasi
- d. Melaksanakan penilaian berupa tes lisan, tulisan dan tes perbuatan

Ilustrasi Permainan Kartu Kelompok



Gambar 1. 2

4. Metode Pembelajaran

Banyak metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah luar biasa bagian tunarungu (SLB/B). Adapun metode yang peneliti gunakan pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam memahami makna kata benda adalah sebagai berikut:

a. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode pembelajaran untuk memberi motivasi kepada siswa agar timbul keinginan dalam dirinya untuk dapat mengungkapkan perasaannya dan untuk bertanya selama mendengarkan pelajaran atau berusaha menjawab bila guru mengajukan pertanyaan.

b. Metode Imitasi

Metode Imitasi adalah metode pembelajaran cara pengucapan yang benar, dimana siswa menirukan ucapan guru.

c. Metode Pengulangan

Metode pengulangan adalah metode pembelajaran untuk melatih siswa secara berulang-ulang baik dalam pengucapan maupun dalam penulisan, sehingga siswa dapat memahaminya.

d. Metode Penugasan

Metode Penugasan adalah metode pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan tugas berdasarkan perintah dari guru sehingga siswa dapat mengalami kegiatan belajar secara langsung (Pupuh Faturrohman dan M. Sobry .S ; 2007:62-64)