

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tidak bisa dipungkiri bahwa manusia adalah makhluk sosial, karena dalam kehidupan sehari-hari selalu senantiasa berhubungan dan membutuhkan orang lain. Pada pelaksanaannya, setiap individu dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Salah satunya adalah keterampilan berkomunikasi, baik secara langsung (verbal) maupun tidak langsung (non verbal). Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi. Dengan bahasa, manusia bisa bersosialisasi dan berinteraksi antara individu yang satu dengan yang lainnya.

Begitu pula dengan Anak Tunarungu, secara lahiriah anak tunarungu tidaklah berbeda dengan anak-anak pada umumnya. Namun apabila kita perhatikan secara seksama, ternyata kemampuan bicara dan bahasa anak tunarungu sangatlah kurang atau berbeda, atau bahkan tertinggal jauh dengan anak mendengar yang se-usianya. Hal ini disebabkan karena kehilangan pendengaran yang dialami oleh anak, sehingga berdampak pada perkembangan bicara dan bahasa anak. Mereka menggunakan indra visualnya (mata) untuk “mendengar”, sehingga sering disebut juga insane pemata.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka diperlukan suatu upaya dalam mengoptimalkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa anak tunarungu. Pembelajaran bahasa mempunyai peranan penting dalam meningkatkan

kemampuan berbahasa anak. Bahasa berperan sentral dalam perkembangan intelektual dan social – emosional peserta didik. Melalui bahasa setiap individu dapat menyampaikan ide, gagasan, keinginan maupun perasaan, baik secara lisan maupun tulisan.

Pembelajaran bahasa mempunyai empat aspek yang berkaitan yaitu : menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari ke empat aspek tersebut, keterampilan menulis merupakan aspek yang paling tinggi tingkatannya, karena menulis merupakan salah satu sarana dalam menuangkan informasi dan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh individu tersebut. Menurut Abdurrahman (2003 : 224) menulis adalah menggambarkan pikiran, perasaan, dan ide-ide dalam bentuk lambang-lambang bahasa grafis. Keterampilan menulis sangat penting bagi setiap individu, terutama bagi seorang siswa, karena menulis digunakan untuk menyalin, mencatat, dan mengerjakan tugas sekolah ataupun informasi yang diterimanya.

Menulis merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap individu, tidak terkecuali anak tunarungu. Selain untuk mencatat dan mengerjakan tugas, menulis juga sering digunakan anak tunarungu untuk menyampaikan atau memperjelas maksud dari ucapannya yang tidak jelas agar dipahami oleh orang lain.

Anak Tunarungu sering mengalami kesalahan dalam berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Seperti halnya subjek yang penulis temui di lapangan yang berinisial Ar. Subjek Ar merupakan siswa kelas D3 di SLB Darma

Putra Kalipucang Kab. Ciamis, akan tetapi kemampuan dalam menulisnya tidak sesuai dengan tingkatan kelasnya. Ar sering melakukan kesalahan dalam susunan hurufnya, sehingga kata tersebut sulit dimengerti maksudnya. Salah satu kesalahan yang sering dialami Ar dalam menuliskan sebuah kata diantaranya : **hidung** menjadi **hidugn**, **telinga** menjadi **teigna**, **jeruk** menjadi **jeku**, dll.

Seringnya ditemui kesalahan-kesalahan seperti di atas, maka hal tersebut tidak boleh dibiarkan begitu saja, karena secara ketata bahasaan telah merubah dan mengacaukan makna dari kata tersebut. Jika hal ini dibiarkan maka pesan atau informasi yang disampaikan tidak akan dimengerti oleh orang lain, terutama orang mendengar, sehingga komunikasi anak tunarungu akan terputus dan mungkin pada akhirnya akan terisolasi di lingkungannya. Oleh karena itu, untuk membantu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan menulis pada anak tunarungu maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang bersifat visual yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajarannya.

Salah satu media pembelajaran yang diasumsikan dapat membantu mengembangkan kemampuan menulis anak tunarungu adalah *game flash susun huruf*. Media ini merupakan sebuah aplikasi permainan komputer yang berisi gambar-gambar anggota tubuh, anggota keluarga, perlengkapan sekolah, buah-buahan dan alat transportasi beserta nama dari gambar tersebut. Permainan ini menuntut siswa untuk lebih cermat, teliti dan mengingat susunan huruf-huruf yang teracak agar sesuai dengan nama gambar tersebut.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *game flash susun huruf* ini dalam meningkatkan kemampuan menulis anak tunarungu, maka diperlukan suatu penelitian sehingga memperoleh gambaran keefektifan media tersebut dalam menunjang proses pembelajaran dalam keterampilan menulis.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Gangguan pendengaran yang dialami anak tunarungu menjadi hambatan dalam memperoleh bahasa.
2. Anak tunarungu menggunakan indra visualnya untuk menerima informasi yang disampaikan oleh orang lain.
3. Sering ditemukan kesalahan-kesalahan dalam susunan huruf yang ditulisnya baik dalam proses pembelajaran ataupun dalam kehidupan sehari-hari..

C. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak keluar dari tujuan atau meluas ke hal-hal yang tidak perlu, maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada penggunaan media *game flash susun huruf* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa tunarungu kelas D3.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Apakah penggunaan media game flash susun huruuf dapat meningkatkan kemampuan menulis anak tunarungu kelas D3 di SLB Darma Putra Kalipucang”

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian yang diajukan untuk dibuktikan kebenarannya. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Penggunaan media *game flash* susun huruf dapat meningkatkan kemampuan menulis anak tunarungu kelas D3 SLB Darma Putra Kalipucang”

F. Tujuan dan Kegunaan

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui penggunaan media *game flash* susun huruf dalam meningkatkan kemampuan menulis nama benda sesuai gambar pada siswa tunarungu kelas D3 di SLB Darma Putra Kalipucang.

b. Tujuan Khusus

- 1) Untuk mengetahui bagaimana kemampuan menulis anak tunarungu sebelum menggunakan media *Game Flash* Susun Huruf.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana kemampuan menulis anak tunarungu setelah menggunakan media *Game Flash* Susun Huruf.

2. Kegunaan

Hasil atau temuan yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat/kegunaan sebagai berikut:

- a. Secara keilmuan untuk mendapatkan pengetahuan atau wawasan baru dalam bidang pendidikan khusus terutama pendidikan bagi anak tunarungu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
- b. Secara praktis media *game flash* susun huruf dapat digunakan oleh guru-guru SLB dalam menunjang proses pembelajaran B.Indonesia terutama dalam pembelajaran menulis pada anak tunarungu, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.