

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penguasaan kosakata seringkali dianggap tidak lebih penting dibandingkan penguasaan *grammar* atau tatabahasa dalam pembelajaran bahasa, sehingga dalam pengajarannya pun lebih menggunakan metode langsung (*Direct Method*) dan audio-bahasa (*audiolinguisism*) yang cenderung mengarah pada tatabahasa. Akan tetapi, pendekatan komunikatif yang berkembang pada tahun 1970-an mulai menilai pentingnya penguasaan kosakata, pendekatan ini menekankan peran kosakata karena lebih memiliki nilai-nilai komunikasi dan lebih mudah dikenali meskipun lewat inti kata/kata dasar saja (Thornbury, 2002).

Kebanyakan anak-anak menunjukkan perkembangan dramatis dalam bahasa pada usia 2 dan 4 tahun, terutama dalam memahami arti kata, hubungan timbal-baliknya, dan bentuk gramatikalnya (Scarborough, dalam O'Connor, 12; 2007). Para ahli bahasa memperkirakan, rata-rata, anak-anak kurang lebih memiliki 2.500 kata sebelum memasuki taman kanak-kanak (Owen, dalam O'Connor; 2007). Ini merupakan hal yang baik karena kebanyakan anak diusia taman kanak-kanak sangat senang berkomunikasi.

Transisi dari mendengarkan ke berbicara, kemudian membaca ke menulis, bukanlah hal yang mudah bagi seorang anak. Meskipun dengan pembendaharaan kata yang terbangun dengan baik dapat mempermudah transisi tersebut, namun banyak anak yang juga mengalami kesulitan dalam mempelajari bagaimana menghasilkan dan memaknai kata. Secara garis besar kesalahan-kesalahan yang berhubungan dengan penguasaan kosakata dibagi menjadi dua tipe utama; 1) *form-related* (berhubungan dengan bentuk), 2) *meaning-related* (kesalahan yang berhubungan dengan makna). Kesalahan yang berhubungan dengan bentuk termasuk di dalamnya kesalahan memilih, kesalahan bentuk, dan kesalahan mengeja dan menyebutkan. Kesalahan yang berhubungan dengan makna biasanya

terjadi ketika kata memiliki makna yang sama atau berhubungan, sehingga menimbulkan kebingungan dan kesalahan memaknai kata (Thornburry, 2002). Faktor lainnya yang berkontribusi dalam pemerolehan kosakata adalah kesadaran bunyi (*phonetic awareness*) dan berbicara (*oral language*) atau aspek yang berkaitan dengan kemampuan reseptif dan ekspresif. Anak-anak yang mengalami hambatan dalam aspek-aspek ini akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan penguasaan pembendaharaan kata. Pengetahuan ini berkaitan dengan pemahaman bahwa kata tidak hanya bermakna, namun juga memiliki bunyi.

Bahkan bagi anak-anak yang tidak mengalami hambatan dalam berbahasa reseptif dan ekspresif, penguasaan kosakata merupakan suatu proses yang rumit dan melibatkan banyak keahlian. Tentunya bagi anak-anak yang mengalami hambatan dalam bahasa reseptif dan ekspresif yang berkaitan dengan kesadaran fonetik dan berbicara seperti pada anak dengan gangguan mendengar dan bicara atau lebih dikenal dengan anak tunarungu akan mengalami kesulitan dalam pemerolehan kosakata, sehingga pembendaharaan kata yang mereka miliki pun terbatas dan kurang berkembang.

Layaknya anak yang mendengar, anak tunarungu perlu diperkenalkan dengan kata-kata sedini mungkin dengan tujuan membangun kemampuan bahasa dan komunikasinya. Intervensi dini ini penting dilakukan guna meminimalisir dampak ketunarunguan terutama pada aspek berbahasa dan komunikasi.

Banyak kendala yang dihadapi dalam membangun penguasaan kosakata anak tunarungu, diantaranya adalah banyak orang tua dengan anak tunarungu yang tidak memperoleh cukup informasi akan pentingnya intervensi penguasaan bahasa dan komunikasi anak tunarungu sedini mungkin. Dampak dari terlambatnya penanganan bahasa terhadap anak tunarungu akan semakin dirasakan ketika anak mulai duduk dibangku sekolah dasar. Para guru khusus bagian tunarungu sering kali mengalami kesulitan untuk membangun kemampuan

bahasa anak seperti membaca dan menulis dikarenakan penguasaan kosakata anak masih terbatas dan mereka kurang terlatih untuk mengekspresikan kata.

Berdasarkan pengamatan peneliti di sekolah luar biasa bagian tunarungu, kesulitan yang dihadapi guru-guru dalam mengajarkan kosakata kepada anak tunarungu antara lain karena kurangnya alokasi waktu untuk belajar kosakata baru, terlebih jika siswa tidak diajarkan di rumah. Selain, itu Anak-anak tunarungu di kelas rendah SDLB enggan untuk membuka Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indoensia karena mereka kesulitan untuk membaca keterangan dan mengikuti gambar isyarat yang sulit diikuti.

Memperkenalkan kosakata pada anak tunarungu merupakan tantangan besar baik bagi guru maupun orangtua. Diperlukan strategi khusus berkaitan dengan cara penyampaian dan media belajar kosakata yang digunakan menimbang anak-anak tunarungu bersandar pada visual mereka. Bahasa isyarat, membaca gerak bibir, gestur yang secara bersamaan dikenal dengan Komunikasi Total, yaitu teknik berkomunikasi visual yang perlu diajarkan dan dikuasai anak tunarungu bersamaan ketika mereka belajar kosakata. Tujuannya tidak lain adalah untuk melatih kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak tunarungu.

Tidak banyak media khusus yang tersedia bagi anak-anak tunarungu untuk belajar kosakata. Media sederhana yang sering digunakan guru dan orangtua untuk memperkenalkan kosakata antara lain adalah media kartu gambar *flashcard* berupa kumpulan kartu yang setiap kartunya terdiri dari gambar-gambar tunggal. *Flashcard* mudah didapatkan atau diciptakan sendiri sesuai dengan kepentingan belajar, namun karena ukurannya yang kecil tidak banyak informasi mengenai suatu kata dapat diberikan selain gambar dan teks. Belajar kosakata menggunakan media *flashcard* akan lebih efektif jika didampingi oleh guru atau orang tua untuk memberikan penjelasan yang berkaitan dengan fungsi, konteks, dan cara mengekspresikan bahasa tersebut secara isyarat, gerakan bibir, gerak tubuh, dan bunyi suara bila memungkinkan. Anak akan kesulitan membangun

pembedaharaan kata apabila pembelajaran kosakata dengan menggunakan *flashcard* dilakukan secara mandiri.

Thornburry (2002) mereferensikan kamus sebagai salah satu media yang dapat digunakan belajar kosakata. Ia membedakan kamus menjadi dua jenis berdasarkan kegunaannya yaitu kamus bilingual dan kamus belajar. Berdasarkan jenisnya, Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) bagi tunarungu termasuk dalam jenis kamus bilingual, namun kamus ini dapat dimanfaatkan sebagai kamus belajar terutama untuk belajar berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat. Pengembangan kamus bahasa isyarat tidak hanya berdasarkan kebutuhan belajar bahasa isyarat bagi penyandang tunarungu akan tetapi juga penting untuk dipelajari oleh guru dan orang tua (keluarga).

Agar kamus dapat digunakan anak-anak tunarungu di kelas awal sekolah dasar, maka selain aspek ketunarunguan, kebutuhan belajar yang sesuai dengan usia perkembangan anak perlu diperhatikan. Anak-anak tunarungu pada usia awal sekolah dasar sama dengan anak-anak lain pada umumnya. Kemampuan belajarnya masih pada tahapan berpikir konkret dan memerlukan bantuan-bantuan untuk dapat membangun pemahaman. Bantuan-bantuan yang diberikan biasanya melalui gambar-gambar atau benda-benda yang riil. Alasan ini yang mendasari media-media belajar seperti buku-buku bagi anak-anak selalu dilengkapi gambar-gambar yang menarik. Begitu juga dengan kamus, kamus kosakata bagi anak-anak biasanya berupa gambar-gambar yang menarik, seperti kamus *The New Oxford Picture Dictionary* (Parnwell, 1988) dan *Word by Word Picture Dictionary* (Molinsky & Bliss, 1994). Kedua kamus ini merupakan kamus yang diperuntukkan bagi anak-anak yang di dalamnya kaya akan gambar yang mewakili ribuan kata. Agar mempermudah anak-anak dalam memahami kata-kata yang sedang dipelajari, kedua kamus bergambar tersebut menyusun kata-kata tidak berdasarkan alfabet akan tetapi berdasarkan tema. Urutan tema yang ditampilkan adalah berdasarkan tema-tema yang terdekat dengan kehidupan anak-anak kemudian ke arah tema-tema yang lebih luas.

Beberapa penelitian telah membuktikan efektifitas penggunaan kamus bergambar yang tersusun berdasarkan tema seperti pada kamus-kamus bergambar yang telah disebutkan di atas. Yulia (2010) dan Altitah (2011) menggunakan kamus tematik bergambar untuk meningkatkan kosakata bahasa Jepang di Sekolah Menengah Pertama dan Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa mempelajari kosakata dengan menggunakan kamus bergambar tematik dapat memudahkan siswa dalam memahami kosakata dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna karena tema-tema berkenaan dengan kehidupan sehari-hari para siswa.

Beberapa media pembelajaran bahasa untuk anak tunarungu telah dimodifikasi menjadi software-software multimedia dengan memanfaatkan teknologi komputer. Diantaranya adalah program I-CHAT yang dikembangkan oleh PT. Telkom Indonesia. I-CHAT merupakan aplikasi pembelajaran bahasa untuk tunarungu yang di dalamnya terdapat konten-konten kamus, abjad jari, isyarat bilangan, tematik, susun kalimat, latihan dan game, dan Bisindo (Bahasa Isyarat Indonesia). Program ini juga dilengkapi tampilan video bahasa isyarat.

Multimedia pembelajaran bahasa untuk tunarungu juga dikembangkan oleh Solbi (2009) berupa Aplikasi Kamus Bahasa Isyarat Elektronik. Software ini merupakan pengembangan dari Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia yang menyimpan 3219 isyarat kata yang dilengkapi dengan video yang memperagakan isyarat kata. Aplikasi ini merubah tampilan buku Kamus Bahasa Isyarat Bahasa Indonesia yang tebal menjadi sebuah program multimedia yang menjadikan pencarian makna dan cara mengisyaratkan kata menjadi lebih mudah dan cepat. Aplikasi yang hampir sama juga dikembangkan oleh ASLpro.Com yang menyediakan program Kamus Bahasa Isyarat Amerika yang dapat diakses melalui internet.

Media seperti I-CHAT dan Kamus Bahasa Isyarat Elektronik memiliki keunggulan-keunggulan multimedia yang kaya informasi dan tampilan yang menarik. Inovasi kamus SIBI menjadi software multimedia merupakan suatu

kemajuan yang memudahkan penyandang tunarungu untuk meningkatkan penguasaan bahasa isyarat secara utuh. Akan tetapi, materi-materi yang disampaikan dalam media-media tersebut dirasakan masih terlalu tinggi bagi siswa-siswa tunarungu kelas rendah, karena mereka setidaknya harus terlebih dahulu menguasai kemampuan dasar berisyarat dan membaca. Sementara, untuk dapat mengembangkan software untuk belajar kosakata sendiri, guru-guru masih mengalami kendala teknis dan sumberdaya pengembangan media.

Merujuk pada hasil-hasil pengembangan dan penelitian yang berkaitan dengan media dan kamus bagi penguasaan kosakata anak tunarungu, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan sebuah media yang dapat mengkombinasikan keunggulan-keunggulan dari multimedia dan kamus tematik bergambar. Tujuannya agar anak-anak tunarungu terutama yang duduk di kelas rendah Sekolah Dasar Luar Biasa memiliki media untuk membantu mereka belajar kosakata secara utuh baik dari aspek makna, konteks, fungsi, dan cara mengucapkannya (mengisyaratkan).

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan produk berupa multimedia Software Kamus Bergambar Tematik yang diperuntukkan bagi anak tunarungu. Peneliti akan mencoba mengembangkan kamus bergambar tematik yang sesuai dengan kebutuhan belajar kosakata anak tunarungu.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Sebagaimana diungkapkan pada latar belakang masalah, ada beberapa pokok permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini. Peneliti telah memetakan permasalahan-permasalahan tersebut sebagai berikut:

1. Penguasaan kosakata anak tunarungu di kelas rendah sekolah dasar luar biasa yang terbatas akibat kurang berkembangnya kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif, sehingga mereka mengalami hambatan dalam berkomunikasi dan mengembangkan kemampuan bahasa lainnya yang diperlukan untuk

kelancaran pembelajaran komunikasi dan bahasa maupun lintas mata pelajaran lainnya.

2. Guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan kosakata kepada siswa tunarungu berkaitan dengan menanamkan konsep (makna, fungsi, dan konteks)
3. Belum tersedianya media belajar khusus anak tunarungu yang dapat membantu mereka membangun penguasaan kosakata.

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah yang telah dikemukakan, peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

Media kamus tematik bergambar seperti apakah yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu?

C. Pertanyaan Penelitian

Dari rumusan masalah, maka dapat ditarik beberapa pertanyaan penelitian dalam proses penelitian ini;

1. Bagaimanakah kemampuan awal kosakata anak tunarungu?
2. Bagaimana penggunaan media belajar kosakata bagi anak tunarungu yang selama ini berlangsung di sekolah?
3. Bagaimanakah desain media software kamus tematik bergambar yang sesuai dengan kebutuhan belajar kosakata anak tunarungu?
4. Bagaimanakah proses pengembangan media software media kamus tematik bergambar?
5. Bagaimanakah efektivitas kamus bergambar tematik dalam meningkatkan penguasaan kosakata bagi anak tunarungu?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan sebuah produk multimedia berupa Software Kamus Bergambar Tematik yang cocok untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu.

Sementara tujuan-tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data:

1. Kondisi awal kemampuan kosakata anak tunarungu
2. Media-media belajar kosakata yang selama ini digunakan di kelas.
3. Draf rancangan media software Kamus Tematik Bergambar yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu.
4. Penerapan/ujicoba dan pengembangan media software kamus tematik bergambar untuk anak tunarungu.
5. Mengetahui efektivitas penggunaan media software kamus bergambar tematik terhadap penguasaan kosakata anak tunarungu.

E. Manfaat Penelitian

Apabila hasil penelitian ini terbukti memiliki dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata anak tunarungu maka penelitian tentang Media Software Kamus Tematik Bergambar ini akan memiliki manfaat baik secara praktis, teoritis, dan untuk pengembangan peneliti lebih lanjut. Manfaat yang dimaksud dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Manfaat praktis berkenaan dengan siswa dan guru; selain menghasilkan produk berupa aplikasi kamus bergambar tematik yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata, siswa dapat memperoleh pengalaman baru dalam belajar penguasaan kosakata secara lebih kontekstual dan bermakna. Diharapkan pembendaharaan kosakata siswa dapat meningkat sehingga mereka memiliki penguasaan kosakata yang memadai ketika mereka mulai belajar membaca permulaan

Bagi guru hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mereka dalam penyampaian pengajaran kosakata. Dapat meningkatkan efektifitas hasil pembelajaran baik dari perolehan kosakata maupun efisiensi dalam alokasi waktu pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk mendukung kajian yang melandasi penelitian ini dan implikasinya terhadap proses pembelajaran bagi anak tunarungu. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman secara teori tentang pendidikan bagi anak tunarungu dan teknologi pendidikan.

3. Manfaat bagi Peneliti

Manfaat yang paling signifikan bagi peneliti dari penelitian ini adalah peneliti akan memperoleh pengalaman dalam merancang dan menghasilkan suatu produk yang dapat meningkatkan prestasi belajar, dan apabila pengembangan produk ini berhasil maka akan membuka kemungkinan berkembangnya penelitian ini kearah penelitian yang lebih mendalam dan lebih luas manfaatnya termasuk bagi peneliti lain yang berminat mengembangkan kajian di bidang yang sama.

F. Struktur Organisasi Tesis

Laporan proses hingga hasil penelitian ini disampaikan dalam lima bab, yang tersusun sebagai berikut:

1. Bab I, terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.
2. Bab II, terdiri dari atas kajian atas teori landasan yang digunakan dalam penelitian ini, Penelitian yang relevan, dan hipotesis penelitian.
3. Bab III, terdiri atas uraian mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penyusunan tesis. Bagian tersebut meliputi lokasi dan

subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data serta analisis data.

4. Bab IV, terdiri atas gambaran umum mengenai bagaimana peneliti menganalisis data yang ditemukan dalam penelitian yang kemudian akan dilanjutkan dengan pembahasan atau analisis temuan.
5. Bab V, terdiri atas penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian serta rekomendasi yang berkaitan dengan hasil analisis penelitian tersebut.