

BAB I

PENDAHULUAN

A. LatarBelakang

Bahasa merupakan salah satu media yang digunakan manusia dalam berkomunikasi. Kemampuan berbahasa seseorang akan berpengaruh dalam kehidupannya sehari-hari. Kemampuan berbahasa yang baik akan mempermudah seseorang dalam proses berkomunikasi. Penggunaan bahasa dan kemampuan dalam berbahasa tidak mengenal usia, baik anak kecil hingga orang dewasa menggunakan bahasa untuk menyampaikan apa yang ingin disampaikan.

Kemampuan berbahasa yang perlu dikuasai oleh setiap individu dalam berkomunikasi yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Kemampuan bahasa reseptif mengacu kepada kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami apa yang disampaikan kepadanya, sedangkan kemampuan bahasa ekspresif adalah kemampuan seseorang untuk mengutarakan apa yang dirasakan oleh seseorang atau individu.

Anak tunarungu adalah anak yang memiliki hambatan pendengaran sehingga berdampak dalam kemampuan berbahasa. Sebagaimana dikemukakan oleh Soemantri (1996 hal74) dalam kundoro Tri (2015: 12) bahwa: “anak tunarungu ialah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya”.

Dari definisi tunarungu tersebut anak tunarungu mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa. Bahasa erat hubungannya dengan bicara. Bahasa dan bicara yang baik akan mengarah pada penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata memungkinkan seseorang berbahasa dengan baik dan benar.

Bahasa dan bicara juga memiliki peranan yang penting dalam berkomunikasi. Jika anak memiliki peranan yang baik maka proses pemahaman secara konkrit maupun abstrak akan dapat dimengerti.

Beberapa hambatan yang dialami oleh anak tunarungu sebagai dampak ketunarunguan dalam kaitannya dengan perkembangan bahasa dan bicara adalah sulit memaknai kata, salah pengucapan dan kurangnya kosakata yang dimiliki sehingga sulit memaknai sebuah objek. Hal ini memperkuat terjadinya kesalahan dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal. Penguasaan anak tunarungu sangat minim, sehingga mereka sulit untuk menuangkan pemikirannya dengan jelas. Kurangnya penguasaan kosakata berdampak kepada pemahaman anak tunarungu dalam memahami kata secara abstrak, sehingga anak tunarungu pada umumnya mengalami kesulitan dalam berbahasanya.

Kemampuan memaknai kata juga diperlukan untuk kepentingan membaca. Membaca adalah keterampilan reseptif bahasa tulis. Keterampilan mikro yang terkait dengan proses membaca adalah 1) mengenal kosakata 2) menentukan makna kata-kata 3) mengenal kata benda, kata sifat dan sebagainya. Dengan demikian disini berarti bukan sekedar mendengarkan bunyi bunyi bahasa melainkan sekaligus memahaminya, dimana di dalam proses pembelajaran tersebut, sering terjadi kesalahan dalam pemahaman arti kata maupun pengucapan itu sendiri.

Berdasarkan temuan di lapangan yang dilakukan di SLB A B C dan Autis di Lembang, Peneliti menemukan permasalahan pada peserta didik tunarungu yang sedang duduk di kelas III sekolah dasar. Peserta didik yang peneliti ini mengalami hambatan dalam kosakata seperti: baju, bola, buku, batu, dasi, gigi, kuda, mata, meja, dan topi. Di sekolah tersebut masih kurangnya media pembelajaran kosakata bagian anak tunarungu, ketika peneliti memberikan sebuah gambar siswa tersebut sangat tertarik terhadap gambar yang dilihat dan memicu rasa ingintahunya, maka dari itu peneliti ingin membantu peserta didik tersebut untuk meningkatkan kemampuan mengenali kosakata dengan menggunakan media *Animasi Power Point* pada peserta didik tersebut.

Beberapa upaya dilakukan oleh guru dalam mencari cara untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Untuk meningkatkan

kemampuan kosakata diperlukan media agar mempermudah siswa tunarungu dalam belajar meningkatkan kosakata. Adapun kata-kata yang digunakan dalam penelitian yaitu kata benda yang ada di sekitar sekolah dan rumah seperti: baju, bola, buku, batu, dasi, gigi, kuda, mata, meja, dan topi

Salah satu media pembelajaran yang diasumsikan dapat membantu mengembangkan kemampuan meningkatkan kosakata peserta didik tunarungu adalah *animasi power point* dimana media ini berisi gambar dan tulisan.

Pada saat penelitian memberikan sebuah gambar AS yang sangat menarik terhadap gambar yang dilihat dan memicu rasa ingintahunya. Peneliti menanyakan tentang gambar bahwa AS menjawab bahwa itu gambar bola dan peneliti AS untuk membaca kata yang ada di bawah gambar tersebut. Peneliti mencoba menampilkan gambar dan kata dalam bentuk *power point* dan peserta didik sangat tertarik pada *power point* yang peneliti gunakan, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan membaca kosakata peserta didik tunarungu, dengan menggunakan media *animasi power point*. Peneliti menggunakan media itu karena pada dasarnya pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik tunarungu harus menarik dan menyenangkan, peserta didik juga menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik pada media pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Kosakata peserta didik tunarungu sangatlah terbatas, ini dikarenakan anak tunarungu lebih mengandalkan aspek visual dalam menerima dan menangkap informasi, sehingga informasi yang di peroleh kurang maksimal terutama informasi yang bersifat verbal. Hal ini juga yang mempengaruhi dan berdampak pada minimnya kosakata yang dimiliki anak tunarungu. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi kosakata anak tunarungu :

1. Terbatasnya media yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan kosakata

2. Media *animasi power point* diduga akan mampu meningkatkan kosakata peserta didik tunarungu karena peserta didik sangat tertarik pada *animasi power point* ini.

C. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti mengingat kosakata sangat tidak terbatas jumlahnya. Adapun batasan masalahnya dalam peningkatan kosakata peserta didik tunarungu yang berkaitan dengan kata benda yang berada di kehidupan sehari-hari (di sekolah dan di rumah) seperti: baju, bola, buku, batu, dasi, gigi, kuda, mata, meja, dan topi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah maka rumusan permasalahannya adalah “apakah penggunaan media *animasi power point* dapat meningkatkan kosakata peserta didik tunarungu?”

E. Tujuan Penelitian Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

- a. Tujuan umum

Secara umum tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui gambaran penggunaan *Media animasi power point* dalam meningkatkan kosakata peserta didik tunarungu kelas III SD Di SLB ABC dan Autis Lembang.

- b. Tujuan khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh data tentang:

- 1) Untuk memperoleh gambaran tentang meningkatkan kosakata pada peserta didik tunarungu kelas III SD Di SLBA B C dan Autis Lembang sebelum penggunaan media *animasi power point*.
- 2) Untuk memperoleh gambaran tentang meningkatkan kosakata pada peserta didik tunarungu kelas III SD Di SLB ABC dan Autis Lembang sesudah penggunaan media *animasi power point*.

2. Kegunaan

Adapun kegunaan yang bisadidapatkandari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Secara teoritis:

Memberikan sumbangan pengetahuan dalam bidang pendidikan yang adakaitannya dengan masalah upaya peningkatan proses pembelajaran.

b. Secara Praktis

1. Bagi guru

- a. Dapat dijadikan sebagai acuan masukan bagi guru disekolah tempat penelitian ini yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas

- b. Memudahkan dalam pemecahan masalah pendidikan yang sering dialami peserta didik tunarungu di sekolah yang bersangkutan

2. Bagi siswa

Peserta didik mendapat pelayanan pendidikan yang efektif, aktif dan menyenangkan.

3. Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu untuk memperoleh pengetahuan tentang pengaruh media *animasi power*

point terhadap peningkatan kosakata pada anak tunarung kelas III SD Di SLB A B C dan Autis Lembang.

4. Bagaimana penelitian lain

Sebagai bahan informasi untuk para peneliti berikutnya yang ingin mengkaji tentang media pembelajaran khususnya media animasi *power point* untuk meningkatkan kosakata dalam pembelajaran.