

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu cara yang dapat di tempuh oleh manusia dalam mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya. Melalui pendidikan manusia akan terbentuk menjadi pribadi dan masyarakat yang terdidik dengan kecerdasan intelegensi emosional dan spiritual yang terbentuk dalam aktivitas yang terampil kreatif dan inovatif. Begitu pula halnya dengan tunarungu, tunarungu juga berhak mendapatkan pendidikan sebagaimana anak pada umumnya, dengan cara mengoptimalkan kemampuan bukan berpaku dengan hambatan yang dimiliki olehnya,serta mengembangkan potensi atau bakat yang ada pada setiap individu.

Peneliti mengobservasi peserta didik tunarungu SMPLB, ketika penulis meminta untuk mengarang peserta didik terlihat sangat sulit dalam menuangkan ide-ide dalam karangan tersebut, penggunaan kalimat yang masih acak-acakan, penggunaan tanda baca yang tidak sesuai, penggunaan huruf kapital yang tidak sesuai, selain membutuhkan waktu yang sangat lama. Seperti “pada hari selasa dari pramuka Semua kumpul Siap pergi ke dago. naik angkot Untuk gua jepang dan gua Belanja. kumpul teman2 kelompok 1 Seperti nama Dinar, bila, yanti, riska, yandi, dan rizky ”, dengan tulisan seperti ini dan tidak menggunakan tanda baca serta huruf yang sesuai sehingga sulit di pahami maksudnya.

Pembelajaran pada peserta didik tunarungu masih terkesan abstrak didapatkan dari hasil wawancara dan asesmen anak seperti dengan menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pada pembelajarannya, peserta didik kesulitan dalam menuangkan ide-idenya dan tidak adanya keterpaduan antara kalimat yang satu dengan kalimat selanjutnya, hal ini karena anak bingung dalam menentukan kalimat yang sesuai dengan kalimat sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya media konkrit atau yang bersifat visual yang dapat membantu anak dalam berpikir dan menulis karangan. Oleh karena itu pada

penelitian ini peneliti mencoba menerapkan sebuah media visual yang dapat memudahkan peserta didik untuk menstimulasi berpikir secara abstrak yang memungkinkan dapat membantu anak dalam menulis karangan yaitu media komik.

Oleh karena tunarungu memiliki keterbatasan bahasa dan keterbatasan informasi yang diterima melalui pendengaran. Maka adanya media komik sangat penting untuk mempermudah kemampuan menulis karangan, menulis karangan sering di anggap sulit karena membutuhkan daya imajinasi dan abstraksi, khususnya bagi anak tunarungu yang kurang dalam berpikir secara abstrak. Banyak peserta didik tunarungu yang memiliki minat terhadap kemampuan menulis karangan oleh karena keterbatasannya dalam pendengaran maka peserta didik tunarungu memiliki kesulitan kemampuan menulis karangan. Oleh karena itu, dalam kemampuan menulis karangan anak tunarungu membutuhkan media yang konkrit atau yang bersifat visual, agar anak mudah menuangkan ide-ide kedalam bentuk tulisan atau karangan.

Somantri (2005, hlm. 93) “Tunarungu dapat diartikan sebagai suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai rangsangan, terutama melalui indera pendengarannya”.

Media adalah segala sesuatu yang dapat membantu menyampaikan informasi atau pesan dari komunikator kepada komunikan sehingga adanya timbal balik atau feedback. Penggunaan media di dalam pengajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar mengajar di dalam kelas, dan juga sebagai alat bantu dalam mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Sudjana dan Rivai (2011, hlm. 64) mengemukakan bahwa “Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca”.

Komik merupakan suatu media yang berbentuk visual yang terdapat cover, tokoh animasi, alur cerita serta balon percakapan. Komik dapat mengganti kata verbal dan mengkonkritkan yang abstrak, selain itu juga komik dapat membuat

peserta didik dalam menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, dibandingkan diungkapkan dengan kata-kata, karena terdapat kartun atau tokoh animasi di dalamnya.

Peserta didik tunarungu memiliki hak yang sama untuk melakukan berbagai hal dalam hidupnya termasuk mengutarakan perasaan dan pikirannya melalui tulisan yaitu dengan menulis karangan, karena dengan menulis karangan anak tunarungu dapat mengutarakan perasaannya tanpa harus diutarakan secara verbal, juga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kemampuan berpikir anak tunarungu. Menulis karangan juga dapat mempermudah anak dalam memperluas kemampuan kosakata anak.

Tarigan (2008, hlm. 22) mengemukakan bahwa “Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu”.

Keterampilan menulis sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa mempunyai peran yang penting di dalam kehidupan manusia. Menulis karangan pada prinsipnya adalah bercerita tentang sesuatu yang ada dalam imajinasi seseorang. Penceritaan tersebut dapat diungkapkan melalui lisan maupun dituangkan ke dalam tulisan. Agar pembelajaran menulis karangan dapat terlaksana dengan baik, di perlukan keterampilan dalam merancang dan mengelola kelas termasuk menggunakan media yang sesuai dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan peserta didik tunarungu SMPLB.

Karangan merupakan susunan bahasa yang memiliki makna yang disampaikan melalui tulisan untuk mengutarakan pikiran, pendapat, penginderaan, khayalan, keyakinan dan pengalaman. Hal ini sesuai yang di kemukakan oleh Rusyana (1986, hlm. 1) “Karangan adalah susunan bahasa yang mengutarakan perasaan, pikiran, pendapat, penginderaan, khayalan, kehendak, keyakinan dan pengalaman kita”.

Terdapat beberapa media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan, akan tetapi pada penelitian ini media yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan yaitu media komik. Studi kasus yang dilakukan oleh peneliti peserta didik SMPLB. Berdasarkan hal itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “PENGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU SMPLB DI SLB NEGERI CICENDO KOTA BANDUNG”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Kondisi peserta didik tunarungu yang mengalami kesulitan dalam kemampuan menulis karangan, karena menulis karangan memerlukan kemampuan berpikir abstrak.
2. Media yang digunakan untuk peserta didik tunarungu dalam pembelajaran tidak bersifat visual.
3. Guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik tunarungu
4. Cara mengajar guru kurang variatif dalam menggunakan media
5. Daya imajinasi peserta didik tunarungu sangat kurang dalam menulis karangan

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar tidak meluas maka penulis membatasi masalah kemampuan menulis karangan peserta didik tunarungu yaitu dengan menggunakan media komik.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut ”Seberapa besar pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan kemampuan menulis karangan peserta didik tunarungu?

#### **E. Tujuan Penelitian**

##### 1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan kemampuan menulis karangan peserta didik tunarungu.

##### 2. Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan kemampuan menulis karangan peserta didik tunarungu dengan panjang karangan minimal 10 baris.
- b. Meningkatkan kemampuan menulis karangan peserta didik tunarungu dalam menggunakan tanda baca dengan tepat.
- c. Meningkatkan kemampuan menulis karangan peserta didik tunarungu dalam menggunakan huruf kapital dengan tepat.
- d. Meningkatkan kemampuan menulis karangan peserta didik tunarungu dalam menggunakan ejaan dengan tepat.
- e. Meningkatkan kemampuan menulis karangan peserta didik tunarungu dengan panjang kalimat minimal 4 kata.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Dalam tataran teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi terhadap perkembangan pengetahuan, terutama bagi pendidikan anak berkebutuhan khusus.
2. Dalam tataran praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi:
  - a. Pendidik  
Penggunaan media komik diharapkan dapat menjadi inovasi sebagai media pembelajaran bagi guru dalam menciptakan minat belajar peserta didik.

b. Peneliti

Dapat memberikan kontribusi dalam hal mengembangkan media dalam kemampuan menulis karangan melalui media komik.

c. Siswa

Membantu pembelajaran kepada peserta didik tunarungu dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan melalui media komik.