

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Manusia sebagai makhluk sosial akan selalu membutuhkan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi. Bahasa yang diciptakan sedemikian rupa memegang fungsi yang berpengaruh besar dalam kehidupan manusia, melalui bahasa yang di komunikasikan akan mempermudah setiap individu untuk saling berinteraksi dan bertukar informasi. Bahasa terbentuk dari proses meniru atau mendengar. Pemerolehan bahasa dimulai dari proses menangkap informasi, memahami sampai pada tahap mengekspresikan pikiran. Salah satu indikator untuk menguasai bahasa adalah dengan memiliki kosakata. Kosakata merupakan komponen penting dalam menunjang keterampilan berbahasa, semakin kaya penguasaan kosakata seseorang maka komunikasi yang dilakukan baik secara lisan maupun tulisan menjadi lebih baik. Menurut Pramesti (2015, hlm. 83) mengemukakan bahwa

Penguasaan kosakata yang baik juga sangat memengaruhi kemampuan anak dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Pembendaharaan kata yang cukup, anak lebih mudah mengungkapkan segala pendapat, gagasan, pikiran, dan perasaannya kepada orang lain yang tampak dalam 4 kompetensi berbahasa, yakni membaca, menyimak, berbicara, dan menulis.

Individu yang tidak memiliki kosakata yang baik akan mengalami kesulitan ketika mengembangkan keterampilan berbahasanya serta akan mengalami hambatan dalam proses ia berkomunikasi di lingkungan. Hambatan tersebut terjadi pada anak tunarungu. Proses pemerolehan bahasa tidaklah mudah bagi anak tunarungu yang mengalami kekurangan atau kehilangan pendengaran hingga mengakibatkan hambatan dalam perkembangan bahasa dan bicaranya. Anak tunarungu yang pada dasarnya mengalami hambatan dalam pendengaran selain berdampak dengan hambatan dalam bahasa tentu saja akan mengalami pula hambatan dalam berkomunikasi.

Menurut Alimin (<http://z-alimin.blogspot.com/2008/03/hambatan-belajar-dan-hambatan.html>) menyatakan bahwa “anak-anak tunarungu yang sangat cerdas akan dapat memiliki 200 kosakata pada usia 4-5 tahun, sedangkan pada anak mendengar akan memiliki sebanyak 2000 kosakata.” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman bahasa anak tunarungu sangat sedikit dibandingkan dengan anak normal sehingga berdampak pada kosakata yang dimilikinya pun terbatas. Keterbatasan kosakata anak tunarungu karena masukan informasi yang kurang sehingga intelegensi mereka secara fungsional kurang mendapat kesempatan agar lebih berkembang sebagaimana anak yang mampu mendengar dengan baik.

Permasalahan yang telah dipaparkan diatas terkait keterbatasan kosakata pada anak tunarungu yang berdampak terhadap kesulitan untuk berkomunikasi di lingkungannya. Peneliti berasumsi bahwa diperlukan adanya suatu strategi pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu. Penelitian ini akan menggunakan strategi pembelajaran yang memfasilitasi anak tunarungu untuk latihan dalam berbahasa secara lisan maupun tulisan yaitu strategi *think talk write*.

Strategi *think talk write* ini merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan 3 aspek penting yaitu proses berpikir, proses berbicara, dan proses menulis. Penerapan strategi pembelajaran ini tidak hanya berupa strategi *think talk write* saja, akan tetapi didukung dengan adanya bantuan media pembelajaran visual yaitu media *puzzle* huruf bergambar yang lebih mengoptimalkan anak tunarungu dalam proses memahami dan mengingat kosakata lebih lama. Tahap yang pertama adalah tahapan aktivitas berpikir atau *think* anak tunarungu melakukan proses menyimak atau memperhatikan dengan seksama penjelasan dari peneliti yang menunjukkan gambar pada media *puzzle* huruf bergambar, kemudian tahap *talk*. Anak tunarungu pada tahap *talk* mengeksplorasi diri dengan berkomunikasi menggunakan kata. Kata yang diucapkan merupakan nama benda yang ditunjukkan melalui gambar dengan diberikan pertanyaan terkait fungsi dari gambar tersebut, pada tahap ini anak tunarungu diharapkan memahami nama benda tersebut karena terdapat proses

anak menggerakkan organ bicaranya untuk menyebutkan nama benda. Tahap yang terakhir adalah *write* yaitu menyusun huruf sesuai dengan gambar yang terempel di media *puzzle* huruf bergambar. Susunan kata yang masih berupa *puzzle* huruf-huruf tersebut diurutkan susunan hurufnya hingga menjadi kata benda yang tepat, pada proses ini anak akan lebih mengingat karena ada pengalamannya dalam menyusun rangkaian huruf dan menuliskannya di buku tulis.

Peneliti memilih untuk memadukan strategi *TTW* dengan bantuan media pembelajaran visual yang diinovasikan tersebut, karena perpaduan antara strategi *TTW* dan penggunaan media *puzzle* huruf bergambar ini merupakan suatu cara yang tepat untuk mengoptimalkan peningkatan penguasaan kosakata khususnya kosakata benda pada anak tunarungu. Hasil riset penelitian *National Training Laboratories* di Bethel, Maine pada tahun 1954 (Warsono & Hariyanto, 2012, hlm. 12) menjelaskan bahwa “jika para anak diberi kesempatan melakukan sesuatu (*doing something*) mereka dapat mengingat 75%.” Sejalan dengan pernyataan tersebut sesuai dengan proses pembelajaran strategi *TTW* yang merupakan strategi pembelajaran yang aktif dengan banyak menstimulus anak untuk mengucapkan kosakata benda baik secara lisan dan tulisan.

Penggunaan media pembelajaran juga merupakan faktor pendukung untuk anak tunarungu dalam memahami kosakata sesuai dengan sebuah penelitian menurut Siberman (2014, hlm. 25) “penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hingga 200 persen ketika digunakan media visual dalam mengajarkan kosakata.” Media visual yang digunakan pada penelitian ini adalah media *puzzle* huruf bergambar, menurut Madyawati (2016, hlm. 159) menyatakan bahwa “media *puzzle* huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan untuk mengasah keterampilan berbahasanya.” Penerapan *think talk write* sebagai tahapan penyampaian materi yang digunakan pada proses pembelajaran dengan melibatkan anak untuk ikut berperan aktif dan membimbing anak melakukan 3 aspek penting dioptimalkan menggunakan media *puzzle* huruf bergambar yang merupakan salah satu inovasi media pembelajaran visual memberikan suasana

baru bagi anak dalam proses pembelajaran agar tidak mudah bosan dan mampu menyimak materi pembelajaran dengan lebih baik yang akan memudahkan menguasai kosakata khususnya kosakata benda.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada anak tunarungu di kelas IV SDLB menunjukkan bahwa kosakata anak tunarungu pada anak kelas IV SDLB masih sangat sedikit. Kemampuan mereka dalam memahami makna kosakata benda masih sangat terbatas, pemahaman terhadap kosakata benda di lingkungan sekitarnya salah satunya lingkungan kelas masih memerlukan penjelasan dari guru atau orang sekitarnya. Berdasarkan dari jenjang kelasnya, seharusnya anak kelas IV SD setidaknya sudah mampu memahami makna kalimat yang utuh, dan mampu menguasai kosakata benda tidak hanya yang ada di lingkungan kelas saja, namun di lingkungan sekitarnya seperti di rumah atau di lingkungan masyarakat.

Faktor penyebab permasalahan tersebut adalah dampak dari ketunarunguannya yang terhambat dalam menerima informasi dari luar dan kurang diberikan pembelajaran yang menarik minatnya untuk menguasai kosakata. Penggunaan media pembelajaran juga sangat terbatas dan jarang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan peneliti terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut menunjukkan bahwa anak tunarungu lebih banyak pasif ketika proses pembelajaran, anak tunarungu hanya menyimak guru yang menjelaskan tentang suatu materi pelajaran kemudian sesuai dengan instruksi guru anak menyalin dan menyelesaikan soal yang diberikan di papan tulis. Proses pembelajaran yang monoton dan kurang mengembangkan kemampuan anak tunarungu untuk lebih aktif pada proses pembelajaran berdampak pada anak tunarungu tidak banyak mengenal kosakata baru.

Kondisi pembelajaran seperti itu tentu saja kurang mendukung anak tunarungu untuk menguasai kosakata, mengingat terdapat beragam jenis kosakata dari yang konkrit hingga abstrak. Anak tunarungu yang sering disebut sebagai insan visual menjadikan salah satu keharusan untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajarnya. Penggunaan media pembelajaran juga berfungsi untuk mengkonkritkan yang abstrak agar

anak tunarungu dapat memahami suatu pelajaran dengan jelas. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang mempengaruhi penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu yaitu sebagai berikut:

1. Hambatan anak tunarungu pada indera pendengaran merupakan faktor utama yang menyebabkan keterbatasan dalam penguasaan kosakata.
2. Kondisi lingkungan pembelajaran pada anak tunarungu kurang efektif jika pada proses belajarnya monoton dan anak tidak distimulus untuk aktif sehingga berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam menguasai kosakata.
3. Penerapan strategi pembelajaran pada anak tunarungu tidak dirancang sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga anak tidak banyak diarahkan untuk menguasai kosakata baru.
4. Media pembelajaran yang akan membantu anak tunarungu sebagai insan visual kurang variatif dan optimal dalam penggunaannya berdampak pada kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu khususnya dalam penguasaan kosakata.
5. Penggunaan media visual dalam strategi pembelajaran belum dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan anak tunarungu, karena masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah sehingga penguasaan kosakatanya masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran aktif yang berbasis visual, maka strategi pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar diasumsikan dapat digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu.

C. Batasan Masalah

Ria Megantari, 2017

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE DENGAN MEDIA PUZZLE HURUF BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUSAHAAN KOSAKATA BENDA PADA ANAK TUNARUNGU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada penerapan strategi pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar pada anak tunarungu dalam ruang lingkup kosakata benda alat tulis dan alat kebersihan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan penelitian ini adalah : “Apakah penerapan strategi pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu?.”

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki tujuan tertentu hingga dapat memberikan kegunaan pada suatu kajian ilmu. Tujuan dan kegunaan penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus adalah sebagai berikut :

a. Tujuan Umum

Secara umum tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa banyak anak tunarungu dalam menguasai kosakata benda melalui penerapan strategi pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar.

b. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

- 1) Secara objektif penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu sebelum menerapkan strategi pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar.
- 2) Peningkatan penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu setelah menerapkan strategi pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar.

2. Kegunaan Penelitian

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

- a. Secara teoritis, diharapkan agar penelitian ini dapat menambah pemahaman mengenai penerapan strategi *think talk write* dengan media *puzzle* huruf

bergambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu.

- b. Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan:
 - 1) Bagi peneliti, untuk memberikan pengetahuan atau wawasan baru dalam bidang pendidikan khusus, terutama pendidikan bagi anak tunarungu mengenai penerapan strategi pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda pada anak tunarungu
 - 2) Bagi guru, agar dapat menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan mengoptimalkan media pembelajaran yang bersifat visual yaitu dengan media *puzzle* huruf bergambar, sehingga anak tidak hanya mampu menyimak, namun juga mampu berbicara dan menulis sehingga penguasaan kosakata benda anak pun meningkat.
 - 3) Bagi anak, penerapan strategi pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* huruf bergambar ini akan memberikan pengaruh terhadap anak dengan lebih banyak mengenal dan memahami beragam kosakata benda di lingkungan.

Ria Megantari, 2017

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE DENGAN MEDIA PUZZLE HURUF BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BENDA PADA ANAK TUNARUNGU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu