

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (pasal 1 ayat 1 UU RI No 20 tahun 2003). Oleh sebab itu, mengingat pentingnya pendidikan menjadi sarana penting dalam upaya menciptakan generasi unggul melalui peningkatan kualitas pendidikan formal dengan cara membangun pembelajaran yang mengedepankan pengembangan potensi yang dimiliki setiap individu. Pembelajaran merupakan proses sistematis dan terprogram untuk membangun suatu interaksi edukatif antara individu maupun lingkungan dalam kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan berupa perilaku positif.

Pendengaran merupakan alat sensoris utama untuk berbicara dan berbahasa. Kehilangan pendengaran sejak lahir atau sejak usia dini akan menyebabkan kesulitan dalam berbicara dan berkomunikasi dengan orang lain secara lisan ataupun tulis. Kehilangan pendengaran pada seorang anak juga berpengaruh terhadap pemahaman penyusunan kalimat sederhana secara signifikan, oleh karena itu anak tunarungu diperlukan media secara visual untuk membantu pembelajaran dalam penyusunan struktur kalimat sederhana. Hal ini anak tunarungu diharapkan bisa meningkatkan kemampuan penyusunan struktur kalimat sederhana subjek-predikat (SP), Subjek-predikat-objek (SPO) dan subjek-predikat-objek-keterangan (SPOK).

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pada organ pendengarannya sehingga mengakibatkan ketidakmampuan mendengar, mulai dari tingkatan yang ringan sampai yang berat sekali yang diklasifikasikan ke dalam tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*). Hallahan & Kauffman (1991:266) dan Hardman, etal (1990:276) mengemukakan bahwa “orang yang tuli (*a deaf person*) adalah orang yang mengalami ketidak mampuan mendengar, sehingga mengalami hambatan dalam memproses informasi bahasa melalui pendengarannya dengan atau tanpa menggunakan alat bantu dengar

Sri Rahayu, 2018

**PENERAPAN SCRAMBLE GAME DALAM KEMAMPUAN PENYUSUNAN
STRUKTUR KALIMAT SEDERHANA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VIII
SMP/PLB NEGERI PANGERAN CAKRABUANA**

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

(*hearing aid*). Sedangkan orang yang kurang dengar (*a hard of hearing person*) adalah seseorang yang biasanya menggunakan alat bantu dengar, sisa pendengarannya cukup memungkinkan untuk keberhasilan memproses informasi bahasa”, artinya apabila orang yang kurang dengar tersebut menggunakan *hearing aid*, ia masih dapat menangkap pembicaraan melalui pendengarannya. Sedangkan Somantri (2007:93) mengungkapkan bahwa yang dimaksud dengan “anak tunarungu adalah 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.”

Bunawan (2000:33) mendefinisikan bahasa merupakan media yang memungkinkan seseorang menyampaikan pikirannya kepada orang lain, mengidentifikasi perasaannya yang paling dalam. Melalui bahasa manusia bisa bersosialisasi dengan lingkungannya dan melakukan interaksi dengan orang lain. Sedangkan Tarigan (2008:1) mengungkapkan bahwa bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas jalan pikirannya. Keterampilan berbahasa hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak pelatihan. Melatih keterampilan berbahasa seperti pula melatih keterampilan berfikir.

Komunikasi adalah proses terjadinya pengiriman pesan dari seseorang kepada orang lain. Dengan berkomunikasi, seseorang dapat menyampaikan pendapatnya, mengungkapkan perasaannya, ide ataupun pikirannya baik secara verbal (lisan) maupun non verbal (isyarat). Sistem komunikasi yang digunakan pada umumnya melalui lisan dan tulisan, akan tetapi pada anak tunarungu akan berbeda dengan sistem komunikasi yang digunakan oleh anak lain pada umumnya. Lebih lanjut Sajaah E (2003:1) berpendapat, sebagai akibat hilangnya sebagian atau keseluruhan fungsi pendengaran maka pendengaran akan sulit atau kurang berfungsi sebagaimana mestinya, dan menyebabkan terhambatnya komunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Anak tuna rungu dalam penggunaan kalimat dalam komunikasi tulisnya mereka cenderung menggunakan kalimat pendek dan menggunakan kalimat secara lebih sederhana. Sebelum menjabarkan suatu ide dalam kalimat perlu mengetahui dasar dari kalimat itu sendiri. Menurut Gorys Keraf (2010:48) menjelaskan bahwa kalimat adalah

Sri Rahayu, 2018

PENERAPAN SCRAMBLE GAME DALAM KEMAMPUAN PENYUSUNAN STRUKTUR KALIMAT SEDERHANA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VIII SMP/PLB NEGERI PANGERAN CAKRABUANA

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

bagian ujaran yang didahului dan diikuti oleh kesenyapan, sedangkan intonasinya menunjukkan bahwa bagian ujaran itu sudah lengkap. Sedangkan Lamuddin Finoza (1993:111) menjelaskan bahwa kalimat adalah bagian ujaran yang mempunyai struktur minimal subjek (S) dan predikat (P) dan intonasinya menunjukkan bagian ujaran itu sudah lengkap dengan makna. Unsur yang lain objek (O), pelengkap (Pel) dan keterangan (Ket) dalam suatu kalimat dapat wajib hadir ataupun tidak.

Dalam berkomunikasi, penguasaan struktur kalimat merupakan hal yang sangat penting, karena dengan struktur kalimat yang benar orang akan lebih paham dan mengerti apa yang disampaikannya, disamping itu proses komunikasi menjadi lebih efektif dan efisien.

Harjasurjana dan Mulyati dalam Rahayu (2007) “Mengemukakan bahwa Istilah “*Scramble*” di pinjam dari bahasa Inggris yang berarti perbuatan, pertarungan, perjuangan.” Istilah ini digunakan untuk sejenis permainan kata, dimana permainan menyusun kata-kata yang telah diacak susunannya menjadi suatu struktur kalimat sederhana yang benar. Yang dimaksud dengan *scramble* adalah sebuah permainan yang dapat dilakukan oleh 2 atau 4 orang dalam satu kelompok, dalam permainan tersebut para pemainnya harus menyusun kembali kata-kata dari huruf-huruf, kalimat dari kata-kata, dan wacana dari potongan kalimat-kalimat yang susunannya telah diacak terlebih dahulu. Teknik ini digunakan untuk sejenis permainan anak-anak. Melalui permainan ini, anak-anak berlomba untuk menyusun kalimat dari kata-kata yang tersedia. Permainan ini dapat melatih anak-anak untuk aktif.

Berdasarkan beberapa rujukan serta pengamatan penulis di lapangan selama observasi, kemampuan menyusun kalimat peserta didik tunarungu masih sangat kurang dan jarang menjadi perhatian khusus bagi guru karena sudah dianggap sebagai ciri khas bagi mereka.

Pemberian kesempatan dalam memahami unsur pembentuk kalimat merupakan sarana terbaik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik tunarungu dalam menyusun kalimat dari kosa kata yang telah familiar bagi mereka. Serta pemahaman mereka tentang klasifikasi subjek (S), Predikat (P), Objek (O), dan Keterangan (K) sehingga peserta didik dalam penyusunan kalimat tidak mengalami tertukar-tukar ataupun sesuai dengan struktur kalimat sederhana dalam EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)

Sri Rahayu, 2018

PENERAPAN SCRAMBLE GAME DALAM KEMAMPUAN PENYUSUNAN STRUKTUR KALIMAT SEDERHANA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VIII SMP/PLB NEGERI PANGERAN CAKRABUANA

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

Anak tunarungu dalam penyusunan struktur kalimat sederhana dalam berkomunikasi baik tulis maupun lisan mereka perlu cara penanganan khusus karena pentingnya struktur kalimat dalam bahasa tulisan untuk pemahaman peserta didik dalam berkomunikasi baik terhadap teman sebaya ataupun terhadap guru dan pemahaman dalam buku bacaan. Dengan begitu peneliti ingin meneliti lebih dalam tentang penerapan *Scramble game* dalam kemampuan penyusunan struktur kalimat sederhana pada anak tunarungu kelas VIII SMPLB Pangeran Cakrabuana.

Pada SMPLB Negeri Pangeran Cakrabuana terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan penyusunan struktur kalimat sederhana dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulis. Untuk itu peneliti ingin membantu dalam meningkatkan kemampuan komunikasinya dalam penyusunan struktur kalimat sederhana dengan *scramble game* Pada peserta didik tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan anak tunarungu sebagai berikut:

1. Guru kurang menerapkan percakapan dari hati ke hati (perdati) di awal ataupun di akhir pembelajaran. Sehingga kalimat yang disusun oleh anak tunarungu secara tertulis sulit dipahami, karena kalimatnya tidak terstruktur.
2. Anak tunarungu dalam komunikasi tulis sering terbalik-balik.
3. Anak tunarungu lebih menyukai isyarat *face to face* dibandingkan tulisan.
4. Keterampilan berbahasa Indonesia tulis siswa kelas VIII belum optimal / kurang memuaskan.
5. Media yang digunakan dalam pembelajaran disekolah sangat terbatas, sehingga belum mampu meningkatkan kemampuan anak tunarungu dalam menyusun kalimat berstruktur.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan tidak meluas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada Penerapan *Scramble Game* Dalam Kemampuan Penyusunan Struktur Kalimat Sederhana sederhana

Sri Rahayu, 2018

PENERAPAN SCRAMBLE GAME DALAM KEMAMPUAN PENYUSUNAN STRUKTUR KALIMAT SEDERHANA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VIII SMPLB NEGERI PANGERAN CAKRABUANA

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

Subjek-Predikat (SP), Subjek-Predikat-Objek (SPO), dan Subjek-Predikat-Objek-Keterangan (SPOK) pada anak tunarungu.

D. Rumusan Masalah

Sebuah penelitian tidak terlepas dari permasalahan sehingga perlu kiranya masalah tersebut untuk diteliti, dianalisis dan dipecahkan. Setelah diketahui dan dipahami dari latar belakang masalahnya, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah penerapan *Scramble game* dapat meningkatkan kemampuan penyusunan struktur kalimat sederhana pada anak tunarungu?"

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan *Scramble game* dalam peningkatan kemampuan penyusunan struktur kalimat sederhana pada anak tunarungu kelas VIII SMPLB Negeri Pangeran Cakrabuana, Cirebon.

2. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini bermanfaat untuk menyampaikan hasil penelitian yang diperoleh tentang penerapan *Scramble Game* dalam kemampuan penyusunan struktur kalimat sederhana pada anak tunarungu tingkat SMPLB.

Sedangkan manfaat secara keilmuan dan praktis penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat keilmuan atau teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terhadap ilmu pengetahuan, khususnya dalam penanganan permasalahan kemampuan penyusunan struktur kalimat sederhana anak tunarungu.

2. Manfaat secara praktis

a. Penerapan *Scramble game* dapat memberikan pembiasaan bagi anak tunarungu untuk menulis dengan kalimat yang benar sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) yaitu SPOK.

b. Sebagai alat bantu untuk mempermudah anak dalam proses belajar, sehingga dengan media tersebut proses belajar mengajar di anggap akan berlangsung dengan lancar dan

Sri Rahayu, 2018

PENERAPAN SCRAMBLE GAME DALAM KEMAMPUAN PENYUSUNAN STRUKTUR KALIMAT SEDERHANA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VIII SMPLB NEGERI PANGERAN CAKRABUANA

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

akan lebih membantu anak dalam berkomunikasi terhadap non tunarungu.

- c. Anak tunarungu lebih mudah paham akan tulisan-tulisan / buku bacaan-bacaan.
- d. Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan di SMALB.

Menjadi dasar untuk dijadikan bahan penelitian bagi penelitian berikutnya.

Sri Rahayu, 2018

PENERAPAN SCRAMBLE GAME DALAM KEMAMPUAN PENYUSUNAN STRUKTUR KALIMAT SEDERHANA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VIII SMPLB NEGERI PANGERAN CAKRABUANA

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