

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di era globalisasi menekankan pada pengembangan pendidikan yang berorientasi untuk mengikuti perkembangan zaman. Dengan demikian, arus globalisasi akan terus merambah ke seluruh aspek kehidupan, tidak kecuali pada aspek pendidikan. Oleh sebab itu, strategi-strategi dalam dunia pendidikan sangat diperlukan guna meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam menyikapi tantangan di era globalisasi ini (Ginting, 2017, p. 358).

Tidak dipungkiri jika salah satu tantangan besar era globalisasi ini adalah kesiapan suatu negara untuk meningkatkan kompetensi diri dalam membentuk sumber daya manusia yang handal dan kompeten, termasuk negara Indonesia. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang yang memiliki posisi amat strategis harus mampu mengikuti persaingan global dan mampu tampil di pergaulan dunia. Hal utama yang harus dimiliki sebagai modal dalam menghadapi persaingan global adalah kemampuan berbahasa asing (Rusmala, 2018, p. 201)

Salah satu bahasa asing yang digunakan secara global sebagai bahasa komunikasi adalah bahasa Inggris. Ketika kita mampu menguasai bahasa Inggris, kita memiliki kesempatan untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan baru dari berbagai belahan dunia. Menurut Rusmala (2018, p. 204), begitu pentingnya peranan bahasa Inggris karena dengan bahasa Inggrislah terjadi suatu proses interaksi dan komunikasi antarbangsa. Setiap bangsa dapat saling bertukar informasi penting, berbagi ilmu, berbagi sumber daya, dan pada akhirnya terciptalah suatu hubungan pergaulan lintas bangsa. Hal ini sejalan dengan pendapat Handayani (2016, p. 103) yang menyatakan bahwa memasuki era globalisasi, peranan bahasa Inggris menjadi sangat diperlukan baik dalam menguasai teknologi komunikasi maupun dalam berinteraksi secara langsung, sehingga sebagai sarana komunikasi global, bahasa Inggris harus dikuasai secara aktif, baik lisan maupun tulis.

Penguasaan bahasa Inggris di era globalisasi ini menjadi salah satu alasan mengapa bahasa Inggris sudah mulai diajarkan sedini mungkin pada siswa atau peserta didik. Bahasa Inggris sudah mulai dikenalkan pada anak-anak sejak usia

dini, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya kelompok bermain ataupun Taman Kanak-kanak (TK) yang sudah memberikan pelajaran bahasa Inggris pada anak-anak didiknya, demikian pula pada jenjang sekolah dasar (Santoso, 2014 , p. 3). Dengan demikian, hampir seluruh sekolah menjadikan pelajaran Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa atau peserta didik, tanpa terkecuali bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK).

Menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 pasal 10 (a) (dalam Rumateray, 2016, p. 3) menyebutkan bahwa “Setiap penyandang disabilitas memiliki hak dan kesempatan yang sama dalam memperoleh Pendidikan. Hak pendidikan untuk penyandang disabilitas meliputi hak mendapatkan pendidikan yang bermutu pada satuan pendidikan di semua jenis, jalur dan jenjang pendidikan secara inklusif dan khusus”. Dalam Undang-Undang ini jelas bahwa setiap anak berkebutuhan khusus berhak untuk memperoleh pendidikan di semua jenis dan jalur pendidikan secara inklusif termasuk memperoleh pendidikan dalam pelajaran Bahasa Inggris.

Salah satu ABK yang memperoleh pelajaran Bahasa Inggris adalah siswa tunanetra. Siswa tunanetra dalam proses pembelajarannya mengoptimalkan indra yang masih berfungsi selain dari indra penglihatannya. Tirta et al., (dalam Fayeza Camalia, 2016, p. 67) menyatakan bahwa anak tunanetra untuk menggantikan peran dari indera penglihatan, mereka menggunakan indera mereka yang tersisa yaitu memaksimalkan indera perabaan dan indera pendengaran. Dengan demikian, dalam praktik pembelajarannya siswa tunanetra tidak hanya membutuhkan strategi dan alat bantu khusus untuk memaksimalkan indera yang masih berfungsi dengan baik, namun juga dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang mampu mengakomodasi pembelajaran secara aktif dan menyenangkan terutama dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip metode pembelajaran bagi siswa tunanetra.

Menurut Lowenfeld, 1973 (dalam Sunanto, 2005, p. 186-188) prinsip pengajaran anak tunanetra terdiri atas 3 hal, yaitu: 1) pengalaman konkret; 2) penyatuan antar konsep; dan 3) belajar sambil melakukan. Prinsip pengajaran tersebut dapat diuraikan lebih lanjut sebagai berikut:

a. Pengalaman Konkret

Prinsip pengajaran dengan pengalaman konkret dimaksudkan agar dalam pembelajaran bagi anak tunanetra dapat diterima dan dialami secara nyata serta menghindari adanya verbalisme atau konsep yang dipahami secara verbal saja. Prinsip pengalaman konkret sesuai dengan pembelajaran yang sesuai dengan konteks (*contextual teaching and learning*) yang menekankan adanya pengalaman langsung (*experience*) dalam proses pembelajaran.

b. Penyatuan Antar konsep

Prinsip pengajaran penyatuan antar konsep yang dimaksudkan yaitu adanya proses keterkaitan antara pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki siswa dengan materi yang disampaikan. Konsep tersebut diperoleh melalui indera *non-visual* yaitu indera perabaan dan pendengaran. Penyatuan antar konsep memiliki dua teknik dalam penerapan pada proses memperoleh informasi yaitu teknik perabaan analitis (*analytic touch*) dan perabaan sintesis (*synthetic touch*). Perabaan analitis merupakan mengenal benda dalam jangkauan perabaan telapak tangan. Perabaan sintesis merupakan teknik memahami benda yang diluar jangkauan perabaan telapak tangan.

c. Belajar Sambil Melakukan (*learning by doing*)

Prinsip belajar sambil melakukan berkaitan dengan prinsip pengalaman konkret. Hal ini memberikan pemahaman bahwa pengalaman konkret yang diberikan kepada anak tunanetra melalui belajar sambil melakukan. Belajar sambil melakukan dipandang dapat memberikan pemahaman dan pengalaman konkret dalam proses pembelajaran.

Dari ketiga prinsip pembelajaran bagi siswa tunanetra ini dapat dipahami bahwa dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang memfokuskan kepada membangun pengalaman siswa sehingga proses pembelajaran menjadi semakin bermakna terutama bagi siswa tunanetra. Salah satu metode pembelajaran yang sering digunakan dalam kelas pelajaran bahasa asing dengan kategori siswa *English as a Foreign Language* (EFL) adalah metode permainan. Metode bermain dalam mengajar yang menjadi metode yang efektif dan menarik, karena banyak hal-hal baik yang dapat dilakukan dalam mengajar (Ningsih, Supriyadi, & Sofiani, 2015, p. 256). Dengan demikian, metode permainan dapat memberikan relaksasi dan

kesenangan bagi siswa dan permainan membantu siswa untuk belajar dan meningkatkan kata-kata baru dengan mudah terutama bagi pelajaran bahasa asing.

Salah satu permainan edukatif dalam kelas Bahasa Inggris yang bisa dilakukan adalah permainan. Permainan seperti *Spelling Bee* memberi beberapa motivasi bagi siswa. Siswa akan mencoba untuk bersaing dengan yang lain. Ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas. Menurut Uranga (dalam Rahayu, 2009, p. 5) mendefinisikan *Spelling Bee* sebagai sebuah kompetisi ketika pesaing yang mengeja kata dengan salah akan digugurkan dari permainan. *Spelling Bee* juga disebut *spelldown*. *Spelling Bee* bukan hanya sebuah permainan untuk digunakan sebagai cara dalam menghafal dan mengeja kata saja, namun, kegiatan dalam mengeja atau *Spelling* ini dianggap sebagai proses berpikir yang rumit.

McPherson (Rohmawati, 2015, p. 2) menyatakan salah satu kelebihan dari *Spelling Bee* adalah permainan ini digunakan sebagai kegiatan atau kontes untuk memotivasi para siswa, dan itu dianggap sebagai kesempatan bagi siswa untuk berlatih dalam menampilkan kemampuan menghafal kata-kata dengan ejaan yang benar. Studi lain yang terkait dengan keunggulan permainan *Spelling Bee* dilakukan oleh Ortlieb (Ningsih R. J., 2013, p. 12) yang melakukan studi subjek tunggal dengan mewawancarai pemenang *Spelling Bee Champion* yang bernama Sukanya Roy. Melalui *Spelling Bee*, Sukanya Roy belajar banyak hal. Banyak buku telah dibaca olehnya. Sukanya Roy tidak hanya belajar bahasa Inggris, tetapi juga belajar bahasa Jerman, Spanyol, Italia, Yunani dan Latin. Menjadi juara *Spelling Bee* telah membuat Sukanya Roy belajar melalui pengalaman, mengidentifikasi dan memperbaiki kelemahan, mempelajari lebih pengetahuan ejaannya bahkan mengetahui etimologi sebuah kata dan dari bahasa apa yang diucapkan. *Spelling Bee* telah menjadikan Sukanya Roy murid yang lebih baik dan menjadi pembaca yang baik. Kichura (dalam Ningsih R. J., 2013, p. 9) menyatakan bahwa *Spelling Bee* membantu siswa untuk lebih semangat dalam mengeja dan belajar untuk bersaing dengan satu yang lainnya. Singkatnya, *Spelling Bee* adalah salah satu *game* yang menarik untuk belajar mengenai cara pengucapan yang tepat dan meningkatkan lebih banyak kosakata dari sebelumnya.

Selain itu, banyak penelitian yang telah dilakukan untuk menguji dan meneliti dampak metode permainan *Spelling Bee* terhadap penguasaan bahasa asing siswa. Salah satu penelitian yang telah dilakukan dan di uji cobakan oleh Yusrina, dkk tahun 2017. Adapun tujuan dari penelitian ini mengetahui pengaruh penggunaan permainan *Spelling Bee* dengan tujuan untuk mengetahui apakah metode permainan ini mampu untuk meningkatkan kosakata siswa terutama dalam perbendaharaan kata benda. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusrina dkk (2017, p. 249) menunjukkan ada signifikansi peningkatan perbendaharaan kata siswa setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test*, serta dikatakan bahwa permainan *Spelling Bee* direkomendasikan sebagai salah satu strategi pengajar yang efektif dalam kelas bahasa Inggris untuk siswa EFL.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SLBN A Citeureup Kota Cimahi, nampak banyak siswa tunanetra tingkat SMPLB mengalami kesulitan dalam menuliskan kosakata bahasa Inggris. Hal tersebut tampak pada observasi proses pembelajaran di dalam kelas, banyak siswa yang bingung dengan ejaan dari kosakata yang ditanyakan oleh guru, dan juga setelah dilakukan pengecekan terhadap kemampuan mengeja siswa dirasa masih kurang serta ditemukan banyak kekeliruan penulisan. Kekeliruan yang sering terjadi adalah penulisan susunan kosakata yang tidak tepat dan lengkap sehingga arti dari kata tersebut tidak sesuai. Salah satu contoh nyata yang ditemukan adalah siswa bermaksud menulis kosakata *HAIR*, yang berarti rambut, namun ketika dilakukan pengecekan pada hasil tulisan, siswa menulis dengan tulisan H-E-R, dalam bahasa Inggris *Her* memiliki arti dia (perempuan), dengan demikian terjadi kesalahan dalam kosakata baik dalam tulisan maupun arti. Sedangkan, untuk proses kegiatan mengeja, siswa melafalkan huruf /i/ dengan lafal /e/ yang seharusnya adalah lafal /ai/. Dari fenomena diatas, banyak siswa didapati menulis kosakata hanya sesuai dengan apa yang mereka dengar.

Studi pendahuluan melalui wawancara yang dilakukan kepada siswa, mendapati bahwa ada beberapa faktor penyebab kesulitan dan kekeliruan ini, diantaranya; 1). Kurangnya latihan yang bertujuan untuk membentuk kesadaran fonemik bahasa Inggris, 2). Tidak adanya perangkat pembelajaran seperti media belajar siswa, buku paket atau media elektronik untuk dibaca oleh siswa dan

digunakan sebagai sarana latihan menulis, serta tidak tersedianya RPP, 3). Kurangnya motivasi belajar siswa dalam kelas bahasa Inggris karena metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu ceramah, *drill* (latihan pengulangan) dan tanya jawab dan metode pembelajaran yang diterapkan tidak mengoptimalkan 3 prinsip-prinsip pembelajaran tunanetra serta tidak adanya metode khusus untuk mengoptimalkan keterampilan menulis siswa. Berdasarkan hasil observasi lapangan, proses pembelajaran akan berfokus kepada kegaitan yang mengharuskan siswa hanya akan mendengarkan dan mengulang apa yang dikatakan oleh guru, hal ini tidak sesuai dengan prinsip pembelajaran bagi tunanetra. Metode yang digunakan oleh guru saat ini adalah menggunakan metode *Spelling* (mengejakan) dan *Dictation* (mendiktekan) siswa dalam kegiatan menulis. Sehingga, metode ini dirasa kurang mengakomodasi proses pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa dalam kaitannya dengan peningkatan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris. Kesulitan dan kekeliruan yang terjadi terus-menerus di kemudian hari ini tentu akan menjadi masalah serius apabila dibiarkan tanpa adanya perhatian khusus terutama terhadap metode pembelajaran yang digunakan yang nantinya akan berdampak kepada perkembangan dan kemampuan berbahasa siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka diperlukan suatu pengembangan metode pembelajaran yang tepat untuk dapat membangun kesadaran bunyi fonemik, menerapkan 3 prinsip pembelajaran tunanetra secara optimal dan metode yang mampu membuat siswa lebih aktif dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar dalam bentuk permainan. Dengan demikian, tujuan dari pengembangan metode ini tidak hanya untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris siswa saja, namun juga meningkatkan keterampilan siswa tunanetra untuk dalam menulis kosakata bahasa Inggris yang tepat dan lengkap. Metode permainan *Spelling Bee* menjadi alternatif pengembangan metode yang telah teruji mampu meningkatkan kemampuan bahasa siswa terutama dalam perbendaharaan kosakata bahasa Inggris. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan pengembangan metode *Spelling Bee* yang akan disesuaikan dengan pengaplikasian prinsip-prinsip pembelajaran tunanetra dan mampu mengaktifkan kesadaran

fonemik bahasa Inggris anak dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “bagaimana pengembangan metode permainan *Spelling Bee* yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB?” dengan demikian untuk dapat merumuskan pengembangan metode *Spelling Bee* yang tepat, diperlukan beberapa data yang berkaitan dengan:

- 1.2.1 Bagaimana kondisi objektif kemampuan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB?
- 1.2.2 Bagaimana kondisi objektif proses pembelajaran Bahasa Inggris siswa Tunanetra tingkat SMPLB?
- 1.2.3 Bagaimana rumusan pengembangan metode permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB?
- 1.2.4 Bagaimana pengaruh pengembangan metode permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengembangkan metode permainan *Spelling Bee* yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa Tunanetra tingkat SMPLB.

1.3.2 Tujuan Khusus

Ada pun upaya untuk mencapai tujuan umum diatas, maka tujuan khusus yang akan dicapai dari penelitian ini adalah:

- 1.3.2.1 Mengetahui kondisi objektif kemampuan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB.
- 1.3.2.2 Mengetahui kondisi objektif proses pembelajaran Bahasa Inggris siswa Tunanetra tingkat SMPLB.

1.3.2.3 Membuat rumusan pengembangan metode permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB.

1.3.2.4 Mengetahui pengaruh pengembangan metode permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa tunanetra tingkat SMPLB.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian berupa pengembangan metode permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris bagi siswa tunanetra tingkat SMPLB diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam metode pembelajaran bahasa Inggris pada siswa tunanetra tingkat SMPLB dalam hal keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris dengan tepat dan menyenangkan.

1.4.1.2 Bahan kajian teoritik dalam mengembangkan metode pembelajaran melalui metode bermain pada siswa yang tidak termasuk pembelajar EFL (*English as foreign language*) dalam pelajaran bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris pada siswa tunanetra tingkat SMPLB.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi guru

Meningkatkan kemampuan dan keterampilan pengajaran menulis kosakata Bahasa Inggris pada siswa tunanetra tingkat SMPLB dan memberikan alternatif solusi pengembangan metode belajar bahasa Inggris dengan metode permainan *Spelling Bee* sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

1.4.2.2 Bagi peneliti

Memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa tunanetra khususnya pada peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan metode *Spelling Bee*.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis ini memuat tentang gambaran isi dari setiap bab, urutan penulisan, serta keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya. Tesis ini terdiri dari lima bab yang masing-masing terdiri dari sub-bab. Struktur organisasi tesis ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bab I menggambarkan uraian pendahuluan tentang temuan awal penelitian yang akan dilakukan. Bab 1 terdiri dari beberapa sub-bab, antara lain: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

1.5.2 Bab II berisikan tentang kajian pustaka yang relevan dengan penelitian ini. Adapun landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: hakikat ketunanetraan, dampak ketunanetraan, pembelajaran bagi tunanetra, metode *Spelling Bee* dalam meningkatkan keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa tunanetra.

1.5.3 Bab III terkait metode penelitian yang digunakan. Metode penelitian terdiri dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data dalam penelitian tesis ini.

1.5.4 Bab IV menjabarkan tentang hasil penemuan penelitian yang telah dilakukan. Bab ini akan membahas tentang hasil pengolahan dan analisis data yang disesuaikan dengan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

1.5.5 Bab V menjabarkan tentang kesimpulan, implikasi serta saran yang akan diberikan terkait dengan diselesaikannya penelitian ini. Adapun sub-bab dari Bab V ini adalah kesimpulan dan rekomendasi.