

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki bahasa. Bahasa adalah sistem lambang yang dipergunakan oleh individu maupun kelompok sebagai sarana untuk berekspresi, berinteraksi sosial dan sebagai alat menjalin kerjasama. Bagi manusia bahasa merupakan media penghubung yang dapat menciptakan informasi, pesan, petunjuk dan penghantar ilmu pengetahuan, oleh karena itulah bahasa berperan sentral dalam perkembangan intelektual dan sosial-emosional seseorang.

Perolehan bahasa dimulai dari proses menangkap informasi, memahami, sampai pada tahap mengekspresikan pikiran, semua itu merupakan kesatuan yang berkaitan dengan proses berkomunikasi. Kemampuan berbahasa yang dimiliki individu yaitu memahami hubungan lambang bahasa dengan benda atau kejadian yang dinamakan bahasa reseptif. Setelah kemampuan reseptif telah dikuasai tahap selanjutnya adalah pengungkapan diri yang dinamakan bahasa ekspresif.

Informasi yang bersifat verbal perolehannya dipengaruhi oleh keberfungsian organ pendengaran, bunyi bahasa dibentuk dari hasil peniruan dan rekaman suara yang masuk ke dalam indra pendengaran, sehingga suara/informasi yang didengar akan dijadikan sebagai kata yang bermakna. Semakin banyak stimulus suara yang masuk ke dalam indra pendengaran dan disimpan dalam memori, semakin bertambah pula kosakata dalam berbahasa. Seorang ahli bahasa yaitu Tarigan (2011:2) mengemukakan “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa”.

Anak yang mengalami ketunarunguan memiliki hambatan pendengaran, berdasarkan faktor penyebab serta tingkat ketunarunguannya, dia tidak

mampu mengakses informasi suara/bunyi. Pengaruh dari kehilangan pendengaran tersebut maka akan berdampak kepada pemerolehan informasi.

Hambatan yang dialami anak tunarungu dalam bahasa memungkinkan anak sulit untuk memahami makna kata. Seperti yang dikemukakan oleh Somad dan Hernawati (1995:11) “anak tunarungu mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya. Dengan demikian pemahaman anak tunarungu terhadap bahasa sedikit sekali. Oleh karena itu anak tunarungu sering disebut anak yang “miskin bahasa””. Tidak mengherankan bila anak tunarungu memiliki kemampuan yang kurang dibanding anak yang tidak mengalami ketunarunguan dari segi akademis, ini dikarenakan kemampuan bahasa yang terbatas serta sulit untuk memahami kata yang diverbalisasikan dan bersifat abstrak. Permasalahan yang lebih kompleks yakni dalam kemampuan berfikir, mengeja, membaca, dan menulis.

Anak yang tidak mengalami ketunarunguan, pemerolehan bahasa dapat secara langsung diterima melalui peniruan yang berulang-ulang melalui indra pendengarannya, sehingga menjadi kosakata yang mudah untuk dimaknai. Berbeda bagi anak tunarungu dalam proses peniruan kata hanya diperoleh melalui indra visual, anak melihat gerak bibir/artikulasi, mimik/ekspresi dan gesture pembicaraannya. Sesuai dengan pendapat Sadjah, E (2003:43) yang menyebutkan:

Anak tunarungu tidak/kurang mendengar menangkap kata atau pembicaraan orang lain tidak melalui pendengarannya, ia hanya mampu menangkap/ melihat pembicaraan orang lain atau lawan bicarannya melalui gerak bibir dengan kemampuan daya lihat (mata) matalah yang mengalih fungsi menutupi hal-hal yang kurang dan tidak didapat melalui pendengarannya.

Indra visual dijadikan sebagai alat penerimaan informasi yang dilihat dan diamati, akan tetapi kekurangan dari indra visualnya sifatnya terbatas.

Pemerolehan bahasa anak tunarungu sudah tentu tidak hanya terbatas pada visualnya saja, akan tetapi bahasa tersebut dapat diperoleh melalui indra lain yang masih berfungsi. Latihan yang menggabungkan seluruh indra, misalnya pada kinestetik, taktil dan penciuman, diharapkan akan membantu

anak dalam pemerolehan bahasa yang lebih bermakna. Seperti yang dikemukakan oleh Somad dan Hernawati (1995:108) sebagai berikut :

Latihan indra dapat dikatakan sebagai batu loncatan untuk berkomunikasi bagi anak tunarungu. Hal ini dapat dipergunakan sebagai alat dalam belajar, untuk perkembangan bahasa ujaran, untuk mengerti bahasa persiapan berbicara, persiapan membaca, yang penyajiannya dalam bentuk bermain. Anak dapat ,meraba, menggunakan, mengambil bagian, menyamakan, mencoba, memperoleh perasaan sukses melalui perabaan, visual, pengecap, penciuman dan mungkin pendengaran.

Peneliti melihat kasus pada siswa kelas IV yang mengalami masalah dalam menguasai kosakata Kemampuan anak saat ini, anak mampu menuliskan abjad dari A-Z, membaca huruf konsonan dan vokal. Hasil observasi yang telah dilakukan, siswa masih sulit untuk mengucapkan nama benda dengan baik, bentuk ekspresi yang ditunjukan adalah dengan ucapan atau gerakan yang sulit untuk dimengerti/tidak jelas. Siswa sering menunjukkan kekeliruan/kesalahan dalam mengekspresikan kedalam bentuk tulisan, misalnya untuk kata **tomat** ditulis **kungan**, **nanas** ditulis **dangang**. Gejala yang tampak menunjukkan tingkat penguasaan dan pemahaman kosakata yang dimiliki masih rendah. Hambatan yang ditemukan kemungkinan besar yang menyebabkan siswa mengalami permasalahan di atas yakni; kurangnya motivasi secara internal (diri anak), daya ingat, daya abstraksi dan eksternal (lingkungan), media yang kurang variatif yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman kosakata dan bahasa anak.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di sekolah tidak akan terlepas dari kompetensi guru serta metode yang baik, akan tetapi ditunjang pula dengan media yang tepat dan menarik sehingga dapat menambah perhatian anak dan tidak merasa bosan saat pembelajaran dilaksanakan. Faktanya di lapangan masih kurangnya penggunaan media pada saat proses pembelajaran khususnya dalam peningkatan kosakata.

Berdasarkan permasalahan yang tampak, maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, dan diharapkan dapat mempermudah dalam penyampian materi. Asyhar (2011:29) mengemukakan bahwa :

Media pembelajaran juga dapat membantu pendidik untuk mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh yang konkret melalui media, memfasilitasi interaksi dengan pembelajar, dan memberi kesempatan praktik untuk mereka.

Penggunaan media yang digunakan khususnya bagi anak tunarungu dalam mendapatkan pengalaman, dibutuhkan media yang bersifat visual. Tidak menutup kemungkinan apabila media yang digunakan melibatkan semua indra yang masih berfungsi, dapat memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih. Terlebih apabila media tersebut memiliki tampilan yang menarik, dan cara penggunaannya dengan cara mencocokkan, menyusun, mengambil dan menyamakan sehingga anak tidak merasa bosan atau jenuh dalam menggunakannya, bahkan anak memiliki kesenangan tersendiri setelah berhasil menyelesaikannya.

Puzzle adalah media permainan dengan menyusun potongan gambar acak sehingga menjadi potongan yang sempurna/utuh. Media *puzzle* merupakan media visual yang dalam penggunaannya membutuhkan koordinasi visual dan tangan dan penyelesaiannya membutuhkan pemikiran, kesabaran dan ketekunan. Media ini walaupun merupakan media permainan, tetapi dapat pula digunakan dalam setting sekolah dalam proses pembelajaran. Seperti dikemukakan oleh Yulian (201:15) “Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* adalah media yang paling umum dipakai termasuk media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan di sekolah”.

Media *puzzle* dalam penelitian ini, memiliki bentuk yang menggabungkan antara gambar dan huruf. Diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih bagi anak khususnya dalam meningkatkan kosakata. Media ini dirancang berdasarkan permasalahan dan kebutuhan anak tanpa mengurangi peran guru/peneliti dalam proses pembelajaran.

Permasalahan dan upaya dalam menangani permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media *puzzle* dengan tujuan dapat meningkatkan pemahaman kosakata anak tunarungu.

B. Identifikasi Masalah

Pemaparan permasalahan pada latar belakang, maka permasalahan itu dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut :

1. Gangguan pendengaran yang dialami siswa DN menghambat proses penerimaan informasi yang bersifat verbal dan abstrak sehingga berpengaruh terhadap pemahaman kosakata dan kemampuan berbahasa yang rendah.
2. Anak tunarungu merupakan insan visual, proses penerimaan informasi sebagian besar diterima melalui matanya. Keterlibatan indra lain yang masih berfungsi dapat membantu anak dalam mempercepat proses perolehan informasi secara utuh
3. Pengaruh faktor internal/dalam diri anak (daya ingat, motivasi, daya abstraksi), serta faktor eksternal (metode, media) yang tepat dapat memfasilitasi penerimaan informasi dalam meningkatkan bahasa.
4. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual serta melibatkan indra lain seperti seperti kinestetik dan taktil (tidak terhambat) dianggap akan memberikan pemahaman informasi secara utuh pada anak.

Identifikasi masalah di atas peneliti bermaksud untuk membahas peningkatan kemampuan pemahaman siswa tunarungu khususnya pada kosakata dasar melalui penggunaan media *puzzle*.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman kosakata pada anak tunarungu kelas D4 di SLB B Sukapura Bandung?”

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui permasalahan anak tunarungu dalam pemahaman kosakata.

2. Memperoleh gambaran tentang pengaruh penerapan media *puzzle* terhadap kemampuan memahami kosakata anak tunarungu.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sebuah pemikiran dan sumbangan ilmu pendidikan luar biasa melalui penggunaan media *puzzle*, khususnya dalam mengembangkan penguasaan kosakata anak tunarungu.

2. Manfaat praktis

- a) Menambah referensi untuk para pendidik dalam memberikan pengajaran kepada anak tunarungu dalam memahami kosakata.
- b) Menambah media pembelajaran yang baru untuk anak tunarungu.
- c) Memberi wawasan baru kepada peneliti, dan semua yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran bagi anak tunarungu dalam meningkatkan jumlah pemahaman kosakata anak.

1. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN TEORI

- A. Deskripsi Teori
- B. Penelitian yang Relevan
- C. Kerangka Pemikiran

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Subjek dan Lokasi Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Metode Penelitian
- D. Prosedur Penelitian
- E. Definisi Variabel Penelitian
- F. Instrumen Penelitian
- G. Proses Pengembangan Instrumen
- H. Teknik Pengumpulan Data
- I. Teknik Pengolahan Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan
- B. Saran