

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Siswa *Low Vision* memerlukan pendidikan khusus sesuai dengan sisa penglihatan yang dimilikinya. Siswa *low vision* adalah anak yang diklasifikasikan sebagai anak tunanetra yang masih memiliki sisa penglihatan, dengan menggunakan alat khusus mereka dapat membaca tulisan awas. Oleh karena itu kebutuhan pendidikan bagi anak *low vision* berbeda dengan anak buta total (Nasichin, 2002 : 1). Sisa penglihatan bila digunakan sebagaimana mestinya akan memberikan manfaat bagi pemiliknya, karena indera penglihatan memberikan kontribusi yang sangat besar bila dibandingkan dengan indera lainnya dalam mengembangkan konsep, persepsi ataupun informasi-informasi kehidupan lainnya. Walaupun memiliki sisa penglihatan yang sedikit bila dapat dikembangkan maka akan diperoleh suatu persepsi yang lebih banyak.

Masih adanya sisa penglihatan, siswa *Low Vision* memerlukan pembelajaran membaca awal sebagai salah satu alat komunikasi untuk mendapatkan informasi dan menggali sumber ilmu pengetahuan dimana bahasa merupakan modal pokok dalam belajar. Hal ini sesuai dengan fungsi bahasa sebagai wahana dan wadah pengantar makna, alat komunikasi dan perkembangan bahasa.

Program pengajaran bahasa bagi anak *low vision* perlu memperhatikan metode pengajaran berbicara, menjawab, membaca dan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut harus disesuaikan dengan taraf kemampuan dan kebutuhan anak *low vision* itu sendiri.

Kecenderungan anak *low vision* menggantikan indera pendengaran sebagai saluran utama penerima informasi dari luar mengakibatkan pembentukan pengertian atau konsep hanya berdasarkan pada suara atau bahasa lisan. Anak *low vision* kadang tidak mampu melihat kata secara keseluruhan dalam satu kali lihat dan mungkin sulit dalam menemukan kata berikutnya serta garis berikutnya. Anak *low vision* mungkin kesulitan atau tidak mampu mengenal dengan detail dan membutuhkan waktu yang lama untuk mengenal secara menyeluruh suatu gambar yang ditampilkan. Kartu kata, pola gambar sebagai rangsangan penglihatan untuk menambahkan kosakata anak. Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosakata serta kesulitan dalam mengikuti aturan sintaktik dari bahasa yang digunakan. Untuk itu dalam pendidikan bagi anak *low vision* yang tunagrahita kiranya perlu diwaspadai adanya kesukaran-kesukaran besar dalam pembentukan pengertian atau konsep terutama terhadap pengalaman konkret dan fungsional yang diperlukan bagi anak dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan yang diberikan kepada mereka seyogyanya dirancang sebaik mungkin dengan menghindari penggunaan bahasa yang kompleks.

Kosakata menurut kamus bahasa Indonesia (2001 : 597) sama dengan perbendaharaan kata dan dalam bahasa Inggris disebut dengan *Vocabulary*. Kemampuan kosakata dilihat dari kemampuan mengucapkan kata, mengetahui

arti kata yang diucapkan dengan obyek yang diwakili (*decoding*), sehingga orang lain memahaminya dengan mudah. Dengan demikian peningkatan kemampuan kosakata adalah bertambahnya kosakata yang berhasil dipahami oleh subyek yang diteliti. Kosakata merupakan salah satu materi pelajaran yang paling utama dan diberikan pertama kali karena kosakata merupakan awal untuk mempelajari bahasa. Kemampuan seseorang untuk menggunakan dan mempelajari bahasa banyak dipengaruhi oleh kosakata yang dimilikinya.

“Bahasa kian berfungsi kepada kita apabila keterampilan bahasa kita meningkat. Keterampilan berbahasa kita meningkat apabila kuantitas dan kualitas kosakatanya meningkat pula” (Tarigan Henry, Guntur, 1995 : 4).

Begitu pentingnya peranan bahasa, sehingga dari dulu sampai saat ini banyak para ahli yang berbicara tentang perkembangan bahasa. Menurut priaget, seperti yang dikutip oleh Akhaidah (1997: 157) mengatakan bahwa pada usia 18 bulan sampai 7 tahun pengerasan bahasa yang sistematis, permainan simbolis dan imitasi sudah berkembang. Menurut tahap perkembangan Harighurat, pada usia 0-6 tahun muncul kebutuhan berbicara dengan orang lain dan pada umumnya telah mampu memahami dan menggunakan 1500-2000 kata.

Memperkaya kosakata dapat membantu kemampuan berbicara karena dalam berbicara anak belajar mengkaitkan arti dengan kosakata yang akan menjadi simbol atau obyek yang diwakilinya. Setiap “kata” menghadirkan konsep, ide, dan sarana untuk berpikir (Sudarmanto, 1993 : 47).

Dunia anak adalah dunia bermain, namun sebenarnya sambil bermain anak belajar mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya termasuk belajar kosakata,

bahasa dan berkomunikasi timbal balik (Nakita, 2001 : 4). Menurut Tripp (1991) dalam Delpie (1996 : 9) dikatakan bahwa dalam permainan, anak belajar kosakata dan frase. Banyak literatur menuturkan bahwa media pengembangan bahasa berkaitan erat dengan gambar-gambar. Selain menarik, gambar juga mampu menceritakan banyak hal seperti bentuk, warna, ukuran, jumlah, posisi, tempat dan sebagainya, yang dapat menjadi stimulus untuk menumbuhkan respon lewat pengucapan kata. Gambar merupakan sesuatu yang erat dan alami yang ada hubungannya dengan kegiatan manusia.

Kartu gambar kata adalah suatu kartu kata atau angka yang bergambar diperlihatkan di dalam kelas oleh guru. Kartu bergambar kata tersebut memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan gambaran obyek dan sisi yang lain menampilkan kata yang menerangkan obyek.

Gambar-gambar yang akan digunakan disesuaikan dengan kondisi dan minat subyek yang diteliti. Menurut Arif S. Sodiman, dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik, dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar (1990 : 7). Sebagai fasilitator, guru dituntut kreatif dalam menciptakan situasi yang kondusif dengan menggunakan media sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Untuk menguji ketepatan dalam memperoleh kosakata diperlukan bantuan alat atau media di mana merupakan bentuk yang sederhana dalam mengungkapkan sebuah obyek yaitu media kartu gambar. Media kartu gambar merupakan media yang mudah didapat dan mudah dibuat. Selain itu media kartu

gambar akan menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi sambil bermain. Gambar-gambar obyek tersebut umumnya diambil berdasarkan kosakata dasar atau basic vocabulary, atau kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain.

Kosakata dasar tersebut antara lain:

1. Nama-nama bagian tubuh seperti : kepala, rambut, mata, telinga, hidung, mulut, bibir, bahu, tangan, jari, dada, perut, pinggang, paha, kaki, betis, telapak, punggung.
2. Benda-benda universal seperti: tanah, air, api, udara, langit, bulan, bintang, matahari, binatang, tumbuh-tumbuhan. (Tarigan, 1983: 3-4)

Kemampuan kosakata anak Low Vision setelah dilakukan observasi pendahuluan di lapangan, ternyata merupakan satu hal yang sangat menarik perhatian penulis. Karena low Vision cenderung bersifat definitive, apalagi anak low vision yang tunagrahita miskin akan kosakata, dan mengingat pentingnya kemampuan kosakata sebagai modal untuk mengungkapkan perasaan melalui media kartu gambar, walaupun siswa memahami kosakata hanya dengan menyebutkan dan menunjukkan kosakata tersebut. Atas adasr ini, penelitian mengenai media pembelajaran kosakata diangkat sebagai permasalahan yang diteliti, dengan judul penelitian yang diajukan adalah :” **Penggunaan Media Kartu Gambar Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Kosakata Anak Low Vision Yang Tunaganda (Low Vision dan Tunagrahita Ringan)**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Hasil pengamatan dilapanagn dan studi literatur menunjukkan bahwa kemampuan anak Low Vision dalam penguasaan kosakata sangat terbatas apabila dibandingkan dengan anak-anak seusia pada umumnya. Untuk mengembangkan kemampuan kosakata anak Low Vision, peneliti mencoba mencari alternatif lain dengan media kartu gambar untuk dijadikan salah satu media pembelajaran kosakata.

Secara ideal siswa low vision memiliki kebutuhan media yang khusus dalam pembelajarannya. Karen amereka kehilangan salah satu indra yang turut menentukan dalam perolehan hasil pembelajaran. Banyak sudah penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran kosakata, tetapi belum banyak ditemukan media pembelajaran kosakata secara khusus yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak low vision dan benar-benar sangat efektif. Kondisi ini memberian isyarat yang kuat bagi peniliti untuk melakukan atau mencobakan media pembelajaran kosakata kepada siswa Low Vision. Berkaitan dengan keterbatasan peneliti, maka penelitian ini difokuskan pada salah satu media, yaitu media kartu gambar. Dengan rumusan masalah sebagai panduan peneliti adalah :” **Penggunaan Media Kartu Gambar Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Kosakata Anak Low Vision Yang Tunaganda (Low Vision Dan Tunagrahita Ringan)**”.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas media Kartu Gambar Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Kosakata Anak Tunaganda (Low Vision dan Tunagrahita Ringan) dan menemukan perangkat kartu gambar kata yang tepat.

### **2. Manfaat**

#### **a. Manfaat Ilmiah**

Manakala hasilnya positif, dapat meningkatkan pemahaman anak Low Vision terhadap penguasaan kosakata, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk studi yang sejenis dalam rangka pengembangan teori dan media pembelajaran kosakata untuk siswa Low Vision. Demikian juga diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah yang obyektif mengenai pembelajaran kosakata yang sesuai dalam pembelajaran bagi anak Low Vision.

#### **b. Kegunaan Praktis**

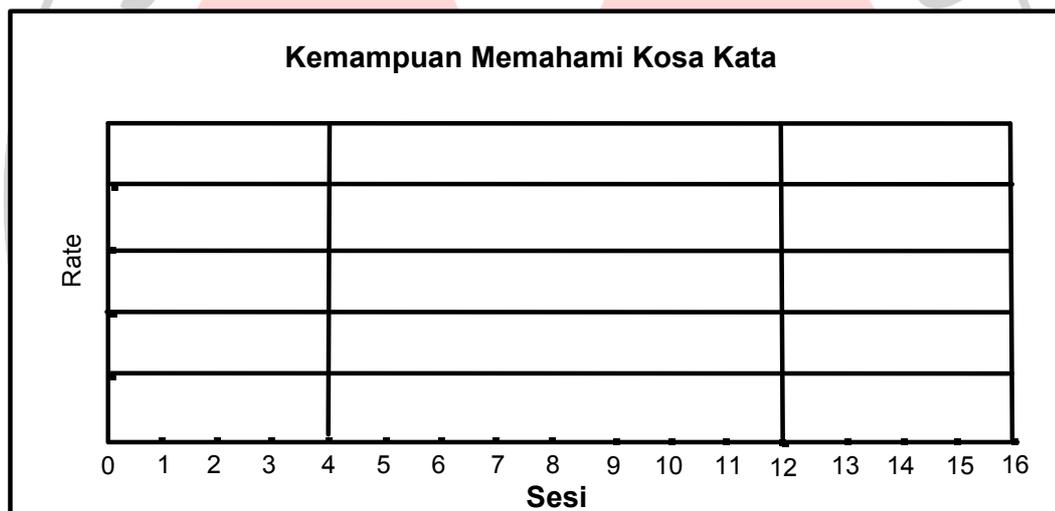
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu rujukan oleh para praktisi pendidikan anak tunanetra, khususnya guru bahasa indonesia di SLB-A di sekolah sasaran dalam melakukan pembelajaran kosakata dan oleh guru bahasa indonesia di sekolah lain yang memiliki karakteristik yang sama dengan sekolah sasaran.

#### D. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, dengan subjek penelitian tunggal, atau lebih dikenal dengan istilah “*Single Subject Methodology* atau *Single Subject Research (SSR)*”.

#### E. Desain Penelitian

Penggunaan metode Eksperimen dengan SSR dianggap sesuai untuk meneliti subjek tunggal terhadap perilaku tertentu, model yang digunakan yaitu model A – B – A. Dengan desain penelitian sebagai berikut:



Keterangan :

A1/Baseline 1 adalah kondisi kemampuan kosakata sebelum subyek memperoleh intervensi (*pro-intervensi*)

B / Intervensi adalah kondisi kemampuan kosakata subyek penelitian selama Intervensi

A2/ Baseline 2 adalah kondisi kemampuan kosakata subyek penelitian setelah Intervensi (*post – Intervensi*)

## F. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini, yang termasuk variabel bebas adalah media kartu gambar kata, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan memahami kosakata.

### 1. Media Kartu Gambar Kata

Variabel bebas adalah variabel berupa konstruk, prosedur, teknik, kondisi, treatment dan lain-lain, yang dimanipulasi menjadi penyebab munculnya perilaku yang diinginkan (Polaha & Allen, 1999). Secara garis besar inilah isi dari sebuah penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini berupa teknik kartu. Teknik kartu adalah salah satu metode mengajar dengan menggunakan kartu-kartu, untuk menambah jumlah kosakata yang bisa dipakai untuk anak-anak maupun orang dewasa (Deri, 2002 : 37). Teknik kartu yang dimaksud adalah permainan kartu gambar kata, yaitu teknik kartu dalam suasana kegiatan bermain yang menyenangkan.

### 2. Kemampuan Memahami Kosakata

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat bersifat *observable* dan *countabel* artinya harus dapat diobservasi dan dihitung. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat berupa kemampuan akademik yang disebut juga *Target Behavior*. *Target Behavior* yang ingin dicapai adalah kemampuan menyebutkan kata, menunjukkan

gambar dan menjelaskan gambar. Dibuktikan dengan meningkatnya jumlah kosakata yang mampu dipahami siswa. Jumlah kosakata yang diharapkan dapat dipahami oleh subyek kira-kira 80 kata, terdiri dari kosakata yang diawali abjad a seperti air, api, angin; abjad b seperti bata, batu, bola; abjad c seperti cabe, cecak, cangkul; abjad d seperti dadu, dasi, durian, dan seterusnya. kriteria ketepatan memahami kosakata yang ditunjukkan dan dikumpulkan melalui benda-benda yang ada disekitar rumah. Presentase (%) adalah jumlah kosakata yang dipahami dibagi jumlah keseluruhan kosakata kemudian dikalikan seratus

#### **G. Subyek Penelitian**

Subyek yang diteliti adalah anak *Low vision* yang tunaganda (Low Vision dan Tunagrahita ringan kelas 1 SMPLB di SLB/G YBMU Baleendah..

#### **H. Anggapan Dasar**

Anggapan dasar adalah titik tolak pemikiran peneliti atau suatu pernyataan atau teori atau asumsi yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Menurut Arikunto (2002: 61) “Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti dan harus dirumuskan secara jelas yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dapat dipakai untuk berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. “Berdasarkan pandangan tersebut, beberapa dasar pijakan pemikiran yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat tergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya (Tarigan, 1983: 2). Meningkatkan kemampuan kosakata anak Low Vision merupakan cara terbaik dalam meningkatkan kemampuan anak Low Vision dalam berkomunikasi.
2. Media kartu gambar kata merupakan kartu kecil yang berisi gambar-gambar (nama-nama bagian tubuh, benda-benda universal yang dibatasi dengan nama-nama binatang, nam buah-buahan) dapat digunakan untuk memperkaya kosakata. (Arsyad: 2005).
3. Media gambar yang bersifat konkrit, dapat menerjemahkan ide/ konsep yang abstrak dalam bentuk lebih realistik dan konkrit. (Latuheru: 1988).

