

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui bahasa manusia dapat menyampaikan ide, perasaan, kemauan ataupun pesan. Bahasa yang dimaksud disini berupa lambang bunyi atau suara yang memiliki arti/makna tertentu. Bahasa bagi manusia mempunyai peranan penting dalam menempuh kehidupannya.

Ketrampilan berbahasa tidak hanya diperlukan bagi anak normal saja tetapi juga bagi anak berkebutuhan khusus. Diantara kelompok anak yang termasuk ke dalam kelompok anak berkebutuhan khusus adalah anak tunarungu. Proses perkembangan kemampuan berbahasa bagi anak tunarungu akan berbeda dengan proses perkembangan bahasa pada anak normal pada umumnya. Kesulitan yang dijumpai pada anak tunarungu yaitu hambatan dalam pendengarannya, sehingga akan berdampak pada kemampuan bicarannya. Kehilangan kemampuan pendengaran pada anak tunarungu dapat mengakibatkan kesulitan dalam menerima rangsangan suara dari luar/lingkungan dan akan berdampak pula pada kemampuan komunikasi atau berbahasa. Dengan kata lain dampak dari ketunarunguan adalah kemiskinan dalam berbahasa dan hambatan dalam berkomunikasi. Kemiskinan bahasa yang dimaksud adalah keterbatasan dalam berbicara, kurang dapat memahami bicara, pengenalan dan penguasaan kosakata yang terbatas dan kurang memahami struktur bahasa serta kurang dapat menyampaikan dan menangkap pesan secara lisan maupun tulisan.

Salah satu permasalahan dari kehilangan kemampuan mendengar bagi anak tunarungu yaitu mengenal kosakata. Kondisi ini menjadikan anak tunarungu sukar untuk mengetahui atau mengenal sesuatu pada pelajaran yang diberikan di sekolah, sehingga menuntut kreativitas guru agar pelajaran yang diberikan dapat menarik sehingga anak mau belajar dan tidak merasa bosan. Anak-anak secara jasmani dan rohani sedang dalam masa perkembangan dan pertumbuhan. Menurut kodratnya mereka mempunyai hasrat untuk bergerak

Banyak metode yang dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata bagi anak tunarungu. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak tunarungu. Salah satunya adalah melalui bermain karena bermain merupakan salah satu pendekatan yang sangat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak karena hasrat anak akan tersalurkan secara terarah. Dengan demikian bermain sangat sesuai dengan kebutuhan anak.

Salah satu teknik yang dapat dipilih untuk mengenalkan kosakata pada anak tunarungu adalah dengan menggunakan permainan kartu kata, yaitu permainan dimana anak harus mencocokkan antara gambar dengan kata / nama dari gambar tersebut. Pengenalan kosakata dengan menggunakan permainan kartu kata lebih menekankan pada kegiatan belajar mengajar tetapi prinsip bermain itu sendiri tidak dihilangkan.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Ketunarunguan menyebabkan seseorang kehilangan fungsi pendengaran sehingga menghambat perolehan informasi yang penting melalui indra pendengarannya. Terhambatnya fungsi pendengaran menyebabkan anak tunarungu mengalami hambatan dalam perkembangan berbahasa secara lisan dan tulisan.
2. Anak tunarungu mengalami kesulitan dalam perbendaharaan kata
3. Anak Tunarungu cenderung verbalisme
4. Kurangnya variasi dalam pembelajaran bahasa pada anak tunarungu sehingga cenderung membosankan.

Permainan kartu kata merupakan salah satu permainan yang bersifat visual sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran pengenalan kosakata pada anak tunarungu .

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan kartu kata memberikan pengaruh terhadap pengenalan kosakata anak tunarungu kelas D 1 ?

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini, yang termasuk variabel bebas adalah permainan kartu kata, sedangkan variabel terikatnya adalah pengenalan kosa kata

1. Permainan Kartu Kata

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau

Berubahnya variabel terikat. Permainan kartu kata adalah variabel bebas atau penyebab yang diberikan suatu pengaruh berarti terhadap peristiwa/

ketrampilan lain yaitu yaitu pengenalan kosakata. Permainan kartu kata adalah aktivitas bermain yang menggunakan kartu seukuran tangan dengan ukuran 6x9cm yang terdiri dari beberapa pasang kartu. Setiap pasang kartu terdiri dari kartu yang berisi gambar benda dan yang satunya lagi kartu bertuliskan kata yang sesuai dengan nama /gambar benda yang dimaksud. Kegiatan ini merupakan kegiatan belajar sambil bermain dalam suasana yang gembira dan menyenangkan. Konteks permainan dalam penelitian ini adalah permainan sebagai upaya pengenalan kosakata pada anak tunarungu.

2. Pengenalan Kosa Kata

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pengenalan kosa kata adalah suatu kegiatan untuk mengenal kosa kata dimana kegiatan tersebut diukur melalui permainan yang menggunakan kartu kata. Pengenalan kosa kata ini dibatasi oleh aspek/ kemampuan menunjukkan dan atau menunjukkan gambar yang sesuai dengan kata /tulisan/nama gambar yang dimaksud. Adapun jenis kata yang digunakan adalah kata benda yaitu: nama nama buah buahan, binatang, dan nama-nama benda yang ada disekitar kelas /sekolah. Satuan ukuran yang digunakan adalah prosentase. Perhitungan prosentase (%) adalah jumlah kata yang dijawab dengan benar dibagi jumlah keseluruhan kata kemudian dikalikan seratus.

Target Behavior(Perilaku Sasaran) adalah pikiran,perasaan atau perbuatan yang dapat dicatat dan diukur. Juang Sunanto (2006:6).

Target Behavior dalam penelitian ini yaitu pengenalan kosakata pada anak tunarungu kelas D1 SLB.B Silih Asih Bandung.

F Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari permainan kartu kata terhadap pengenalan kosakata pada anak tunarungu kelas D1 di SLB B Silih Asih Bandung sebelum dan sesudah menggunakan permainan kartu kata sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

2. Kegunaan.

Dapat digunakan sebagai pedoman bagi para pendidik untuk menentukan teknik pengajaran kosakata khususnya bagi anak tunarungu yang mempunyai masalah dalam pengenalan kosa kata.