BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris mempunyai kedudukan sebagai bahasa asing pertama di Indonesia. Dengan mempelajari bahasa ini, kesempatan untuk bersaing dalam era globalisasi saat ini, baik dalam hal pendidikan maupun pekerjaan di dalam dan luar negeri lebih terbuka lebar. Dengan menguasai bahasa Inggris mempermudah setiap orang untuk menerima informasi dari berbagai sumber salah satunya dalam mengakses informasi dari internet.

Seperti orang pada umumnya, anak tunarungu pun memiliki kebutuhan yang sama dalam hal ini penguasaan bahasa Inggris. Mereka memliki hak dan kesempatan yang sama untuk dapat mempelajari dan menguasai bahasa tersebut. Meskipun dampak dari ketunarunguannya menghambat pada rendahnya penguasaan kosakata bahasa yang mereka gunakan sehari – hari. Jadi cukup sulit untuk mengenal bahasa lain bagi anak tunarungu dalam hal ini bahasa Inggris, karena penguasaan kosakata bahasa yang mereka gunakan dalam kehidupan sehari – harinya pun masih sangat kurang.

Anak tunarungu mempunyai potensi intelegensi yang cukup baik, bahkan mungkin beberapa di antaranya di atas rata-rata, namun mereka kurang mampu dalam mengembangkan fungsi intelegensinya. Hal tersebut disebabkan karena keterbatasan

kemampuan fungsi auditori, sehingga berpengaruh terhadap kemampuan berbahasanya yang rendah. Seperti dikemukakan Edja Sadja'ah (2003: 13) bahwa :

> Gangguan pendengaran yang dialami anak tunarungu sudah barang tentu erat kaitannya dengan kekayaan bahasa yang dimilikinya walaupun mungkin di bank kata-kata (*Engram Bank*) cukup banyak tersimpan akan tetapi sulit untuk diekspresikan baik secara lisan, tulisan, isyarat atau gerak mimik muka/tubuh atau tanda-tanda lain oleh karena organ-organ tertentu yang erat kaitannya dengan pengekspresian bunyi/kata-kata kurang berfungsi/difungsikan sebagaimana mestinya/keterbatasan dalam memfungsikannya, dan sebagainya yang juga erat kaitan dengan faktor lain seperti daya ingat, keinginan dan sebagainya.

Mengenai hal tersebut Neisser dalam Edja Sadja'ah (2005) juga mengungkapkan bahwa '*Cognition refers to the processes through which information coming from the sense is transformed, reduced, elaborated, recovered and used*'. Kognisi menurutnya dipengaruhi oleh masukan sensori dari lingkungan yang memberitahukan tentang sesuatu yang terjadi, dan pentingnya informasi bahasa sebagai alat mentransformasi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SLB BC BUDI BAKTI I KAWALI dengan mewawancarai guru wali kelas 1 SMPLB bagian tunarungu, dan berdasarkan pengamatan sepintas didapatkan informasi bahwa kemampuan dalam mata pelajaran bahasa Inggris di kelas ini masih sangat rendah. Kemampuan penguasaan kosakata yang dimiliki para siswa ini masih sangat kurang. Mereka baru sebatas mengenal kosakata benda yang ada di sekitarnya, dan dari begitu banyaknya kosakata tersebut hanya beberapa kata saja yang bisa mereka ingat, yang bisa diungkapkan baik secara lisan ataupun tertulis.

Sementara tuntutan kemampuan bahasa Inggris untuk SMPLB B seperti yang tertuang dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Menengah

Pertama Luar Biasa tertulis, ruang lingkup mata pelajaran bahasa Inggris yang meliputi aspek – aspek seperti kemampuan memahami dan / atau menghasilkan teks lisan dan / tulis, mampu memahami dan menciptakan berbagai teks fungsional pendek, monolog, serta esei berbentuk *procedure, descriptive, recount, narrative,* dan *report*. Semuanya itu memerlukan kompetensi pendukung salah satunya yakni kemampuan penguasaan kosakata selain kompetensi lain yang juga penting yakni tata bahasa, tata bunyi, dan tata tulis, supaya tujuan – tujuan tadi dapat tercapai.

Ada beberapa faktor yang melatar belakangi kondisi yang terjadi pada para siswa ini, diantaranya karena kurangnya tenaga guru yang berkompeten khususnya dalam hal ini guru bidang studi bahasa Inggris. Menurut keterangan dari beberapa siswa, guru mereka jarang memberikan pelajaran bahasa Inggris walaupun jadwal pelajaran telah disusun. Setelah dikonfirmasi kepada guru yang bersangkutan, ternyata memang guru tersebut tidak memprioritaskan muridnya untuk belajar bahasa Inggris. Guru tersebut memandang bahwa yang terpenting adalah anak dapat menguasai kosakata bahasa Indonesia terlebih dahulu, dan untuk pelajaran bahasa Inggris diberikan sesekali saja. Faktor lain yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajarnya, yang sesuai dengan kondisi anak tunarungu yang lebih mengutamakan kemampuan visualnya. Pembelajaran selama ini masih bersifat konvensional, guru masih mengandalkan metode ceramah dalam penyampaian materinya.

Keterbatasannya dalam aspek pendengaran, membuat anak tunarungu lebih mengutamakan aspek–aspek lain yang masih berfungsi dengan baik terutama

penglihatannya dalam menerima informasi ataupun pada saat mempelajari sesuatu. Seperti diungkapkan Sunaryo Kartadinata (1996: 76) dalam bukunya bahwa :

> Perkembangan kemampuan bahasa dan komunikasi anak tunarungu terutama yang tergolong tuli tentu tidak mungkin untuk sampai pada penguasaan bahasa melalui pendengarannya, melainkan harus melalui penglihatannya dan memanfaatkan sisa pendengarannya. Oleh sebab itu komunikasi bagi anak tunarungu mempergunakan segala aspek yang ada pada anak tunarungu tersebut.

Aspek visual adalah salah satu komponen utama anak tunarungu dalam menerima informasi. Oleh karena itu penggunaan media visual semestinya lebih dioptimalkan dalam proses penyampaian pembelajaran bagi anak tunarungu ini. Di samping itu terlepas dari siapapun subjeknya atau siswanya, proses belajar mengajar sebaiknya dilandasi dengan prinsip – prinsip seperti yang dikemukakan I Nyoman Mardika (2007), yakni : berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan belajar melalui perbuatan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, guru di sekolah memerlukan adanya suatu media pembelajaran yang bisa memenuhi prinsip – prinsip tersebut. Salah satu produk teknologi saat ini yang dianggap bisa digunakan sebagai media pembelajaran tersebut adalah komputer. Hal ini sesuai dengan pernyataan Herman Dwi Surjono (1995) bahwa “komputer sebagai salah satu produk teknologi yang dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.”

Komputer memiliki beberapa bentuk dalam hal penggunaannya sebagai media pembelajaran, salah satunya yakni sebagai multimedia interaktif. Sifat media ini

selain interaktif juga bersifat multimedia yakni terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi *sound*, animasi, video, teks dan grafis.

Pada penelitian ini digunakan multimedia interaktif model tutorial, yang diharapkan dapat menyampaikan materi dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak tunarungu. Melalui penelitian ini pula, peneliti mencoba memperkenalkan suatu media yang belum pernah dimanfaatkan sebelumnya. Berdasarkan kondisi di lapangan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pemanfaatan terhadap media pembelajaran masih sangat kurang. Apalagi media – media yang berhubungan dengan teknologi komputer seperti multimedia interaktif model tutorial ini. Sebenarnya fasilitas komputer di sekolah ini sudah ada, sebagian para siswa pun telah mengenal dan menggunakannya, tetapi sayangnya tidak digunakan untuk proses belajar mengajar. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mencoba untuk memaksimalkan fasilitas yang ada sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar, salah satunya dengan penerapan multimedia interaktif model tutorial ini.

Multimedia interaktif model tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* berupa program komputer yang berisi materi pembelajaran. Dalam model tutorial ini, komputer berperan sebagai guru sehingga semua interaksi terjadi antara komputer dengan peserta didik sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan pemantau. Dalam pembelajaran model ini akan disajikan materi, setelah itu akan ditampilkan pula evaluasi mengenai materi tersebut. Jawaban siswa yang benar maupun salah akan

mendapatkan respon balik, sehingga siswa mengetahui benar tidaknya jawaban yang ia berikan.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak tunarungu diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan. Pengemasan tampilan dengan perpaduan unsur – unsur media terutama animasi, teks, dan grafisnya, diharapkan dapat membantu proses penyampaian informasi dengan lebih cepat dan mudah diingat.

Berdasarkan beberapa kondisi yang telah digambarkan di atas, peneliti mencoba untuk membuktikan sejauh mana penggunaan multimedia interaktif model tutorial terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas satu sekolah menengah pertama di SLB BUDI BAKTI I KAWALI.

B. Identifikasi Masalah

Perbendaharaan kata yang dimiliki anak tunarungu terbatas, mereka lebih banyak mengandalkan kemampuan visual yang dimilikinya sehingga membuat anak menjadi kurang maksimal dalam menerima informasi terutama yang bersifat verbal. Hal ini berdampak pula terhadap pemerolehan kosakatanya, dalam hal ini adalah kosakata bahasa Inggris di samping ada beberapa faktor lain di luar ketunarunguannya. Berikut beberapa faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan kosakata bahasa Inggris anak tunarungu.

Pertama, interaksi dan komunikasi dengan lingkungan sekitar anak akan berpengaruh terhadap peningkatan kosakatanya. Berkomunikasi, melakukan

percakapan dengan keluarga atau teman sedikit banyak akan memberikan pengalaman atau pengetahuan baru mengenai kata – kata yang mungkin belum pernah dia ketahui sebelumnya.

Kedua, metode pengajaran yang digunakan di sekolah khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris juga dapat mempengaruhi dalam peningkatan kosakata anak tunarungu ini. Terutama metode yang lebih berfokus pada siswa, misalkan lebih banyak kegiatan yang menuntut anak untuk berbahasa baik lisan maupun tulisan.

Ketiga, media pembelajaran juga menjadi salah faktor yang berpengaruh terhadap peningkatan kosakata anak tunarungu.

Keempat, tentu saja kondisi atau motivasi anak dalam kegiatan pembelajarannya. Ketertarikannya terhadap bahasa Inggris dan waktu di mana dia belajar.

Dalam penelitian ini peneliti ingin membahas salah satu faktor yang dapat mempengaruhi anak dalam peningkatan kosakata bahasa Inggrisnya yakni dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya multimedia interaktif model tutorial.

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti mengingat kosakata sangat tidak terbatas jumlahnya. Adapun batasan masalahnya adalah peningkatan kemampuan anak tunarungu dalam memahami kosakata bahasa Inggris dalam bentuk tertulis, dalam ruang lingkup kata benda yang bertemakan *thing around us* yang meliputi kata benda yang berada di rumah, sekolah dan binatang peliharaan dengan penggunaan multimedia interaktif model tutorial.

D. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan multimedia interaktif model tutorial dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak tunarungu pada tingkat sekolah menengah pertama ?

E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel. Variabel pertama yaitu penggunaan multimedia interaktif model tutorial sebagai variabel bebas (X), " variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat." (Sugiyono, 2008 : 39)

Variabel kedua adalah peningkatan kosakata bahasa Inggris pada anak tunarungu sekolah luar biasa kelas 1 sekolah menengah pertama sebagai variabel terikat (Y) atau variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

1. Definisi Konsep

Tutorial secara istilah adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan dan motivasi agar siswa belajar secara efektif dan efisien (Hamalik, 2003 : 73). Definisi tutorial dalam pembelajaran berbasis komputer sebagaimana diungkapkan Hernawan dan Rusman (Online. http://fholeng.blogspot.com/) adalah pembelajaran khusus dengan instruktur yang terkualifikasi dengan menggunakan *software* komputer yang berisi materi pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai bahan atau materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Multimedia interaktif model tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran, dimana program tersebut berperan sebagai guru sehingga semua interaksi terjadi antara komputer dengan peserta didik. Sementara itu guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pemantau.

Kosakata dalam bahasa Indonesia sejajar dengan istilah perbendaharaan kata. Abu Bakar Sulaiman, A. Gani & Syafri K. (Online. http://fholeng.blogspot.com/.) menyatakan bahwa kosakata berasal dari bahasa Sansekerta yakni *koca* dan *katha* yang berarti kekayaan. Kedua kata tersebut diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagai kata majemuk. Kosakata (*vocabulary*) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. (Online.Tersedia :http://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata)

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel pertama yakni penggunaan multimedia interaktif model tutorial yang berisi tampilan materi berupa animasi interaktif. Adapun tahapan pembelajaran multimedia interaktif model tutorial adalah sebagai berikut :

a. *Introduction* (pendahuluan)

b. *Direction* (pengenalan / petunjuk)

c. *Presentation of information* (penyajian informasi materi)

d. *Question of responses* (pertanyaan dan respon - respon)

e. *Judging of responses* (penilaian respon)

f. *Providing feedback about responses* (pemberian balikan respon)

g. *Remediation* (pengulangan)

h. *Closing* (penutup)

Pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan multimedia interaktif model tutorial ini berisikan materi yang bertemakan *thing around us*. Diantaranya mengenal kata benda yang ada di sekolah yakni alat – alat tulis dan benda – benda yang ada di dalam kelas. Kemudian mengenal kata benda yang ada di rumah serta mengenal binatang – binatang peliharaan yang ada di sekitar rumah.

Variabel kedua adalah peningkatan kosakata bahasa Inggris yang dapat dikuasai sebagai variabel terikat yakni variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal dikenal dengan nama perilaku sasaran atau *target behavior*.

Peningkatan kosakata disini diartikan bahwa anak dapat menuliskan sesuai ejaan yang benar mengenai nama benda yang ada di sekitar anak yakni nama - nama benda di sekolah (alat – alat tulis dan benda yang ada di dalam kelas), rumah, dan nama – nama binatang peliharaan.

F. Hipotesis

Penggunaan mutimedia interaktif model tutorial dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak tunarungu ?

G. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Memperoleh gambaran tentang penggunaan multimedia interaktif model tutorial dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak tunarungu

2. Kegunaan

Hasil penelitian dapat dijadikan masukan bagi para pendidik dalam hal ini guru dalam menerapkan penggunaan multimedia interaktif model tutorial sebagai multimedia pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak tunarungu sehingga tuntutan kurikulum yang mengharuskan anak menguasai bahasa Inggris, dapat tercapai

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN