

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk individu sekaligus sebagai makhluk social dituntut untuk dapat berkomunikasi dengan lingkungannya. Untuk dapat berkomunikasi manusia harus menggunakan bahasa. Bahasa bagi manusia mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat dan merupakan pintu gerbang bagi masuknya ilmu-ilmu. Oleh karena itu pengajaran bahasa perlu diberikan, agar manusia memiliki keterampilan berbahasa, salah satu aspek dari keterampilan berbahasa adalah keterampilan membaca.

Keterampilan membaca merupakan dasar yang penting perannya dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, melakukan interaksi edukasi dalam pembelajaran di sekolah, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagaimana tercantum dalam Undang- Undang No 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

*“Sistem Pendidikan Nasional harus dapat memberi Pendidikan dasar bagi setiap warga Negara Republik Indonesia, agar masing- masing memperoleh sekurang- kurangnya pengetahuan dan kemampuan dasar, yang meliputi kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta menggunakan bahasa Indonesia yang diperlukan oleh setiap warga negara untuk dapat berperan serta dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.*

Kemampuan membaca bukan sekedar pelajaran yang perlu dikuasai oleh anak, tetapi juga merupakan dasar dan alat bagi penguasaan pelajaran serta

kemampuan lainnya. Membaca adalah kunci menuju gudang ilmu. Ilmu yang tersimpan didalam buku digali dan dicari melalui kegiatan membaca. Dengan demikian kemampuan membaca ini sangat diperlukan oleh setiap individu dalam dunia modern, karena dunia modern tidak dapat dipisahkan dari dunia buku. Melalui buku peradaban manusia direkam, dilestarikan, dan diteruskan ke generasi mendatang. Hal ini senada dengan pendapat Grey diterjemahkan oleh

( Tarigan, 1985:3) menyatakan :

membaca mempunyai peranan social yang amat penting dalam kehidupan manusia sepanjang masa. Mengapa? pertama, ialah bahwa membaca itu merupakan suatu alat komunikasi yang sangat diperlukan dalam suatu masyarakat berbudaya. Kedua, ialah bahwa bacaan yang dihasilkan dalam setiap kurun waktu, zaman dan sejarah sebagian besar dipengaruhi oleh latar belakang social tempatnya.

Anak tunarungu tergolong sebagai Anak Berkebutuhan Khusus yang mengalami kesulitan dalam pengamatan suara melalui pendengaran, anak tunarungu menangkap bunyi ataupun ungkapan seseorang melalui penglihatannya, yaitu dengan membaca ujaran dan membaca tulisan. Melalui membaca anak tunarungu akan memperoleh berbagai informasi, pengetahuan, dan hiburan tetapi lebih dari itu, yaitu dapat menambah perbendaharaan bahasanya. M.F. Baradja (1990:131), mengemukakan bahwa:

Belajar membaca merupakan suatu segi dari usaha belajar membaca menulis, pentingnya pelajaran membaca dalam sistem pendidikan kita tidak dapat disangkal. Sukses atau tidaknya pendidikan seorang anak seringkali ditentukan oleh sukses atau tidaknya usaha anak itu dalam belajar membaca.

Belajar membaca tahap awal dikenal dengan sebutan membaca permulaan.

Pembelajaran membaca permulaan diberikan kepada siswa kelas satu dan kelas dua

sekolah dasar. Bagi anak tunarungu pelajaran membaca merupakan sesuatu kegiatan yang sangat melelahkan dan membosankan. Pelajaran membaca bagi anak tunarungu merupakan pelajaran yang sulit, sehingga apabila menghadapi pelajaran membaca anak tunarungu kurang bersemangat.

Anak tunarungu sulit dalam mengucapkan huruf atau rangkaian bunyi yang bermakna, hal ini disebabkan tidak berfungsinya indera pendengaran anak baik sebagian maupun seluruhnya sehingga mengurangi atau menghilangkan kemampuan pendengarannya. Dengan kata lain anak sukar untuk mengontrol apa yang ditirunya, sehingga mengakibatkan minat membaca yang rendah sebagai akibat dari ketunarunguannya. Untuk menghantarkan anak tunarungu pada tingkat membaca permulaan yang dapat menarik minat dan perhatian mereka, maka dalam pembelajarannya perlu upaya-upaya atau strategi khusus.

Program pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan merupakan suatu alternative yang dapat digunakan guru untuk mengurangi hambatan-hambatan yang dialami dan tetap mengacu pada kurikulum. Melalui pendekatan permainan secara tidak langsung anak akan termotivasi untuk belajar membaca sambil bermain. Hal ini berlaku pula dalam pembelajaran membaca permulaan, guru dapat memvariasikan metode mengajar membaca permulaan yang sudah ada dengan menggunakan pendekatan permainan, sehingga akan tercipta suatu pembelajaran yang bebas, hangat dan menyenangkan kearah tujuan pembelajaran, dalam hal ini tujuan pembelajaran membaca permulaan dan suasana yang membosankan ketika pembelajaran membaca permulaan akan hilang.

Penggunaan pendekatan permainan anak memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuannya sendiri. Anak diberi kesempatan dalam berkreasi atau memanipulasi objek sehingga anak lebih banyak belajar dengan cara berbuat dan mencoba langsung daripada mendengarkan orang dewasa atau guru yang memberi penjelasan pada anak.

Menurut Solehuddin (1997:64)

*Untuk mengembangkan aspek keterampilan baca-tulis awal, para guru dan orang tua dapat melakukannya dengan menyediakan lingkungan kelas dan rumah yang kaya dengan bahan-bahan tulisan dan bacaan yang menstimulasi perkembangan bahasa dan keterampilan baca tulis anak dalam suatu konteks yang bermakna, jadi bila pengembangan membacanya mengerjakan abjad, membuyikan huruf, suasana yang memaksa dan kurang menyenangkan, maka dinilai tidak tepat.*

Dalam memberikan kegiatan pembelajaran pada anak, diperlukan suatu pendekatan dan strategi yang sesuai dengan dunia dan kebutuhan anak. Penerapan pembelajaran anak yang sesuai, yaitu menekankan pada penerapan bermain. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama dan permainan yang beraturan.

Penerapan aktivitas bermain akan memberikan kegiatan yang membuat anak terlibat dalam suatu aktivitas secara langsung yang menyenangkan. Hal ini bertujuan agar anak belajar secara alami dan bermakna. Pembelajaran bahasa selalu terintegrasi dalam pengembangan bidang-bidang lainnya, karena bahasa menjadi alat yang terpenting dalam menyampaikan suatu ide atau gagasan seseorang. Ketepatan strategi yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran, dinilai sangat penting karena setiap pilihan metode atau teknik mengajar memiliki karakteristik tersendiri,

dengan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, maka kemampuan yang diharapkan muncul pada anak dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan di SLBN-B Garut, terlihat bahwa membaca permulaan di lapangan adalah salah satu materi pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa, khususnya pada siswa yang duduk dibangku kelas dasar, karena membaca permulaan adalah tombak untuk membaca tingkat lanjut. Membaca permulaan dilakukan disetiap kesempatan dalam berbagai mata pelajaran, hanya pendekatan dalam membaca permulaan yang dilakukan oleh guru belum disiasati secara optimal untuk dikembangkan dan dikemas sebagai titik tolak pembelajaran membaca permulaan, akibatnya kegiatan belajar mengajar tidak hidup dan tujuan pembelajaran yang dicapai kurang memuaskan karena kurang menyentuh minat dan perhatian siswa, dikarenakan guru mengejar target dari kurikulum, hal tersebut berdampak terhadap optimalisasi pengembangan potensi belajar siswa.

Berangkat dari pernyataan diatas, penelitian ini mencoba untuk mengajarkan membaca permulaan pada anak tunarungu dengan menggunakan pendekatan permainan bahasa (language game) agar dapat meningkatkan perolehan hasil belajar membaca permulaan anak tunarungu, dengan melihat karakteristik pada anak tunarungu, program pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan bahasa merupakan suatu alternatif yang tepat dan tetap mengacu pada kurikulum, hal ini berkaitan dengan anak tunarungu yang dapat mengikuti program pembelajaran ini secara visual, dan pendekatan permainan bahasa membutuhkan konsentrasi secara visual.

## **B. Identifikasi Masalah**

Banyak faktor yang dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak tunarungu, hal ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Ketunarunguan menyebabkan seseorang kehilangan fungsi pendengarannya. Terhambatnya fungsi pendengaran menyebabkan anak tunarungu mengalami hambatan dan 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 bahasa merupakan salah satu permainan yang bersifat visual, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran pengenalan membaca permulaan pada anak tunarungu.

## **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, masalah dibatasi pada pengaruh pendekatan permainan bahasa (Language Game) dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunarungu kelas D-2 SLB.

## **D. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah menurut Moh. Nazir (1983 :143) sebagai titik tolak peneliti dalam merumuskan hipotesa penelitian. Adapun rumusan penelitian yaitu:

*Apakah pendekatan permainan bahasa yang diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan dapat meningkatkan hasil belajar membaca permulaan siswa tunarungu?*

## **E. Tujuan dan Manfaat Hasil Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilaksanakannya penelitian adalah untuk :

Mengetahui pengaruh dari permainan bahasa terhadap pembelajaran membaca permulaan pada Anak Tunarungu kelas D-2 sebelum dan sesudah menggunakan metode permainan bahasa, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakana.

### **2. Kegunaan**

Dapat digunakan sebagai pedoman bagi para pendidik untuk menentukan teknik pengajaran membaca permulaan, khususnya bagi Anak Tunarungu yang mempunyai masalah dalam pengenalan membaca permulaan.

## F. Variabel Penelitian

### Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel menurut Koh. Nazir (1983:152) adalah suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Ada dua variabel penelitian yaitu:

- a. Variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variable terikat (Sugiyono, 2006 : 61). Dalam hal ini yang menjadi variable bebas adalah pendekatan permainan bahasa. Yang dimaksud dengan pendekatan permainan adalah suatu metode dalam mengajar, yang dapat mempelajari sikap tertentu, menumbuhkan minat terhadap sesuatu, cara kerjasama, mempertajam perasaan, emosi, cita rasa, kemauan, dan nilai-nilai yang ada pada diri anak.

Adapun permainan yang akan diberikan kepada anak tunarungu tersebut adalah permainan merangkai suku kata yang sudah disediakan dalam suatu kotak yang berwarna menjadi nama benda yang ada disekitarnya. Sebelumnya anak berlari mengambil gambar benda yang sesuai dengan keinginan, kemudian anak menunjukkan sambil mengangkat gambar tersebut, setelah menyebutkan nama benda tersebut anak diperintahkan untuk menginjak huruf yang terdapat didalam lingkaran sesuai dengan nama

benda.Selanjutnya anak diperintahkan menuliskann dipapan tulis sambil menempelkan gambar benda itu .

- b. Variabel terikat, adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variable bebas, (Sugiyono, 2006 : 6). Dalam hal ini yang menjadi variable terikat adalah kemampuan belajar membaca. Prestasi yang diperoleh siswa dalam pembelajaran membaca permulaan setelah mengikuti kegiatan belajar.Adapun prestasi yang dimaksud adalah hasil yang diperoleh anak tunarungu kelas D-2 di SLBN- B Garut setelah mengikuti aktivitas belajar membaca permulaan. Agar anak mampu dalam mengenal huruf, merangkaikan huruf menjadi suku kata, membuat suku kata menjadi kata,merangkaikan kata-kata menjadi kalimat yang sederhana.

### **G. Hipotesis**

Hipotesis pada hakekatnya tidak lain adalah jawaban sementara atau dugaan sementara atau dugaan jawaban dari masalah. (Ali, 1997 : 49)

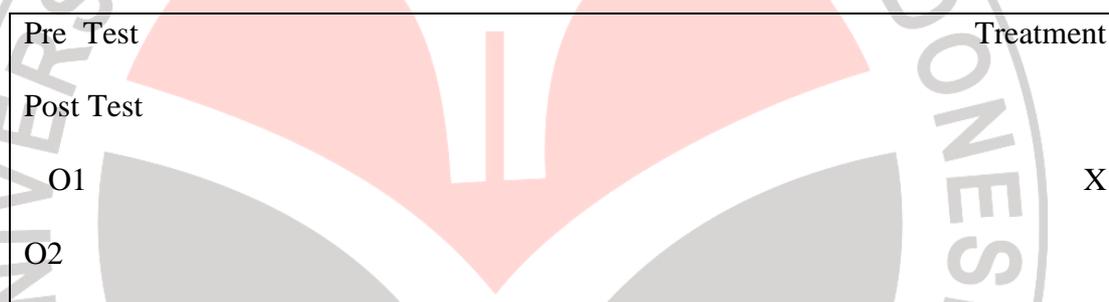
Makna hipotesis dalam penelitian adalah:

*“Pendekatan permainan bahasa (language bahasa) dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunarungu.”*

## H. Metodologi Penelitian

### 1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitiannya “*One Group Pretest- Posttest Design* “. Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subyek. Pertama- tama dilakukan pengukuran. Lalu dikenakan perlakuan untuk jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran akhir. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:



(Arikunto,2002 :78)

**Gambar 1.1 Rancangan Penelitian Eksperimen**

Keterangan:

O1 = Pre- test diberikan sebelum siswa mendapat perlakuan yang diujikan.

X = Perlakuan dalam hal ini mengajarkan membaca permulaan dengan menggunakan pendekatan permainan bahasa.

O2 = Post- Test yang diberikan setelah perlakuan selesai dilaksanakan.

## **2. Subjek Penelitian**

Subjek yang diteliti adalah siswa kelas D2 SLB- B Negeri Garut yang berjumlah 7 orang.

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dengan bentuk tes tertulis dan instrumen penelitian berupa soal tes. Sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas dengan meminta pendapat beberapa ahli dan melakukan uji coba soal untuk mengetahui realibilitas dari instrumen tersebut.

## **4. Teknik Analisis Data**

Untuk menganalisis data yang sudah terkumpul diperlukan teknik analisis data. Dalam hal ini digunakan statistik non parametrik dengan uji ranking bertanda (Uji wilxocon).