

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunarungu mengalami gangguan pendengaran yang disebabkan kerusakan dan ketidakberfungsian sebagian atau keseluruhan organ pendengaran, sehingga menghambat proses informasi. Ketunarunguan pada seorang anak akan menimbulkan dampak terhadap kehidupan diri anak tersebut. Seperti penjelasan Arthur Borthroyd (dalam Sadjah, 2003: 1), bahwasanya:

“Dampak yang ditimbulkan sebagai akibat ketunarunguan mempengaruhi masalah auditif, masalah bahasa dan komunikasi, masalah intelektual dan kognitif, masalah pendidikan, masalah sosial, masalah emosi, bahkan masalah vokasional. Ketunarunguan membawa dampak luas dan kompleks terhadap anak dan terhadap kehidupan keluarganya bahkan akan mempengaruhi sikap-sikap masyarakatnya pula”.

Masalah bahasa erat kaitannya dengan kemampuan kognisi yang berhubungan dengan kegiatan mental dalam memperoleh, mengolah dan mengorganisasi serta menggunakan pengetahuan. Sejalan dengan yang diungkapkan Purwanto (2000 : 43) bahwa:

“Dengan bahasa manusia dapat memberi nama kepada segala sesuatu, baik yang kelihatan maupun yang tidak kelihatan, semua benda, nama sifat, pekerjaan dan hal lain yang abstrak, diberi nama. Dengan demikian, segala sesuatu yang pernah diamati dan dialami dapat disimpannya menjadi tanggapan-tanggapan dan pengalaman-pengalaman, kemudian diolah (berpikir) menjadi pengertian-pengertian”.

Neisser (dalam Sadjah, 2003 : 3) menyatakan bahwa “kognisi dipengaruhi oleh masukan sensori dari lingkungan yang memberitahukan

tentang sesuatu yang terjadi, dan pentingnya informasi bahasa sebagai alat mentranformasi”.

Pada dasarnya perkembangan kognitif yang terjadi pada anak tunarungu sama seperti yang terjadi pada perkembangan anak mendengar pada umumnya, yaitu melalui proses tahapan berpikir secara konkrit menuju abstrak. Anak TK I usia 4 sampai 7 tahun perkembangan kognitifnya masih berpikir konkrit. Pada tahap ini, pemikiran anak masih terbatas pada benda-benda konkrit, sehingga belum dapat berpikir secara abstrak.

Dari hasil studi pendahuluan di TK I SLB-B Prima Bhakti Mulya, anak sudah mulai diajarkan mengenal bilangan sebagai kemampuan berhitung permulaan. Pada kurikulum TK I, siswa seharusnya mampu mengenal bilangan 1 sampai 10 sebagai dasar sub-materi pembelajaran selanjutnya. Di kelas TK I tersebut ditemukan permasalahan, yaitu kemampuan mengenal bilangan anak tunarungu TK I di sekolah tersebut belum sampai pada bilangan 10. Sebagian banyak anak di kelas TK I baru mengenal bilangan 1 sampai 5. Ketika diinstruksikan membilang 1 sampai 10, ada bilangan yang terlewat, misalnya; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10. Ada pula yang masih tertukar antara angka 6 dan 9.

Pada usia TK, anak sangat membutuhkan media pembelajaran yang konkrit juga menarik, agar perhatian anak dapat terfokus pada kegiatan pembelajaran. Alat dan media pembelajaran yang digunakan guru di SLB Prima Bhakti Mulya dalam pengenalan bilangan 1 sampai 10 relatif umum, seperti penggunaan jari-jemari, *flashcard*, dan benda yang ada di sekitar

ruangan kelas. Guru mengajarkan materi pada anak dengan alat dan media yang ada, anak duduk memperhatikan penjelasan guru, dan beranjak dari tempat duduk jika diintruksikan menuliskan lambang bilangan di papan tulis saja. Dengan suasana belajar seperti itu, anak sering mengalihkan perhatian dengan mengobrol dan bercanda bersama teman sebelahnya.

Dalam proses pembelajaran anak tunarungu, dibutuhkan cara dan media yang menarik dan merangsang minat belajar anak. Apalagi anak tunarungu adalah anak visual, karena anak tunarungu lebih mengandalkan indera penglihatannya untuk memperoleh informasi. Untuk memenuhi tuntutan kurikulum dan menyiasati permasalahan yang dihadapi anak tunarungu di kelas TK I tersebut, diperlukan cara dan media yang efektif, menarik dan edukatif yang melibatkan peran aktif anak agar dapat mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki anak. Salah satu cara dan media yang memenuhi kriteria untuk menyiasati permasalahan dan kondisi tersebut dalam pembelajaran mengenal bilangan 1 sampai 10 di kelas TK I SLB-B Prima Bhakti Mulya, yaitu dengan penerapan permainan *bowling* adaptif yang bersifat konkrit, visual dan dilakukan dengan cara bermain. Karena dengan melihat usia anak yang belum dapat dipaksakan untuk hal akademik, dan pada usia TK adalah usia anak untuk bermain, maka permainan *bowling* adaptif merupakan salah satu media yang dapat diterapkan untuk permasalahan tersebut. Permainan *bowling* adaptif adalah media pembelajaran yang terdiri dari Satu buah bola plastik berukuran sedang dan 2 kelompok pin, yakni kelompok pin A dengan 10 buah pin polos, dan kelompok pin B dengan 10

buah pin dengan tulisan lambang bilangan di bagian depan pin. Cara bermainnya; dengan menggelindingkan bola menggunakan tangan ke arah pin yang ada pada kelompok pin A dengan jumlah pin yang sudah ditentukan instruktur atau guru, kemudian anak menghitung jumlah pin yang ada di kelompok A dan mencocokkan jumlah pin tadi dengan lambang bilangan yang tertera pada pin di kelompok pin B.

Keistimewaan permainan ini dibandingkan dengan media yang digunakan guru di SLB-B Prima Bhakti Mulya Kota Cimahi dalam mengenalkan bilangan 1 sampai 10 adalah anak tidak hanya diam di tempat duduk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran, namun anak terlibat langsung dalam permainan ini sebagai pelaku utama. Permainan *bowling* adaptif dilakukan sambil berdiri, dan melibatkan gerakan tangan, kaki, mata dan daya berpikir untuk menentukan sasaran. Melalui permainan *bowling* adaptif anak memperoleh kemampuan dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan, dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti ingin mengkaji lebih dalam mengenai **“Penerapan Permainan *Bowling* Adaptif dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1 sampai 10 pada Anak Tunarungu TK I SLB-B Prima Bhakti Mulya Kota Cimahi”**.

B. Identifikasi Masalah

Kurangnya minat belajar anak tunarungu TK I dalam pembelajaran mengenal bilangan disebabkan kurangnya media yang menarik dan

bersifat konkret-visual yang dapat merangsang minat anak untuk belajar mengenal bilangan.

Dryen dan Vos (dalam Dian, 2005: 59) menyebutkan bahwa:

Efektivitas belajar terkait erat dengan suasana belajar yang menyenangkan, terdapat empat kunci bagi keberhasilan pembelajaran, yaitu: ciptakan kondisi terbaik untuk belajar, bentuk presentasi yang melibatkan seluruh indra, berpikir kreatif dan kritis untuk membantu proses internalisasi dan beri rangsangan dalam mengakses materi pelajaran”.

Dari pernyataan tersebut ada keterkaitan bahwa kesulitan yang dihadapi anak tunarungu dalam belajar mengenal bilangan disebabkan suasana belajar yang sedikit melibatkan peran aktif anak, sehingga mengakibatkan perhatian anak menjadi tidak terfokus pada kegiatan pembelajaran.

Permainan *bowling* adaptif merupakan cara dan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar dalam kemampuan mengenal bilangan serta memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Penelitian hanya dibatasi pada pengaruh permainan *bowling* adaptif terhadap kemampuan mengenal bilangan 1 sampai 10 pada anak tunarungu kelas TK I SLB-B Prima Bhakti Kota Cimahi.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Apakah Permainan Bowling Adaptif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1 sampai 10 pada anak tunarungu TK I SLB-B Prima Bhakti Mulya Kota Cimahi?

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini dibagi terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah permainan *bowling* adaptif, yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan yang menjadi variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

1. Definisi Konsep Variabel

Varibel bebas (X) pada penelitian ini adalah permainan *bowling* adaptif.

Permainan *bowling* adaptif adalah gabungan dari kata permainan, *bowling*, dan adaptif. Kata permainan berasal dari kata “main”. Menurut Hildebrand (1986: 54), “bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentranspormasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang

dewasa”. Sedangkan menurut Bettelheim, “kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar” (dalam Elizabeth. B Hurlock, 1978: 320). Utami Munandar (dalam <http://sites.google.com/a/apedukatif.com>) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Bowling adalah cabang olahraga yang berupa permainan dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet yang kemudian dapat tertata lagi secara otomatis; bola gelinding” (<http://www.bahtera.org/kateglo/>). *Bowling* atau istilah dalam bahasa Indonesia disebut boling (bola gelinding) adalah “Olah raga di dalam ruangan yang dilakukan dengan cara menggelindingkan bola khusus pada sebuah jalur untuk merobohkan sepuluh pin (gada) yang berderet-deret” (dalam ensiklopedi, 2005: 93).

Berdasarkan pengertian di atas, permainan *bowling* dapat diartikan sebagai kegiatan/aktivitas bermain dengan cara menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet.

Adaptif dapat diartikan sebagai korektif, penyesuaian, modifikasi, remedial, khusus, terbatas. (Furqon, 2003: 4). Maka permainan *bowling* adaptif dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan bermain dengan menggelindingkan bola untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet dengan cara dan alat permainan yang disesuaikan, serta

mencakup remedial. penyesuaian yang dimaksud adalah dalam cara bermainnya disesuaikan dengan kondisi pemain, dan alatnya yang berupa bola dan pin plastik dengan berat yang relatif ringan. Selain itu, area atau tempat permainan *bowling* adaptif tidak hanya dilakukan di dalam ruangan, namun dapat pula dilakukan di alam terbuka disesuaikan dengan situasi dan kondisi pemain. Panjang jalur (*lane*) pun disesuaikan dengan kemampuan pemain, yakni sekitar 2 sampai 5 meter saja. Sedangkan remedial yang dimaksud yaitu jika anak masih belum mampu melakukan langkah utama pada permainan bowling adaptif tersebut (menghitung jumlah pin A, dan mencocokkan jumlah pin dengan lambang bilangan pada kelompok pin B), maka diberikan perlakuan berulang-ulang.

Pada penelitian ini variabel terikatnya (Y) yaitu mengenal bilangan. Mengenal bilangan adalah memahami sebuah konsep dan pemikiran terhadap perhitungan banyaknya suatu benda (Saleh, 2009 : 103).

2. Definisi Operasional Variabel

Permainan *bowling* adaptif adalah salah satu dari sekian banyak permainan bervariasi. Permainan ini diadopsi dari cabang olah raga *bowling* yang cara dan bahan alat permainannya dimodifikasi. Cara memainkannya yaitu dengan menggelindingkan bola plastik dengan menggunakan tangan untuk merobohkan sejumlah gada atau pin yang berderet.

Permainan *bowling* adaptif ini terdapat 2 kelompok gada atau pin *bowling* yaitu kelompok pin A dan kelompok pin B, yang masing-masing kelompok pin terdiri dari 10 pin. Pada kelompok pin A, tidak terdapat tulisan lambang bilangan pada pinnya. Sedangkan pada kelompok pin B, pada bagian depan pin dibubuhi lambang bilangan 1 sampai 10.

Adapun langkah-langkah permainan *bowling* adaptif ini adalah sebagai berikut :

- a. Pemain berdiri dua hingga lima meter dari deretan tersebut, tergantung pada tingkat keterampilan pemain.
- b. Hitung berapa banyak pin di kelompok pin A.
- c. Gelindingkan bola mengenai deretan pin yang sudah ditentukan pada kelompok pin A.
- d. Pemain diinstruksikan mencocokkan jumlah pin yang ada di kelompok pin A tadi sesuai dengan lambang bilangan yang ada pada kelompok pin B.
- e. Pemain menggelindingkan bola ke arah pin bertuliskan lambang bilangan di kelompok pin B yang sesuai dengan jumlah pin yang ada di kelompok pin A.

Kemampuan mengenal bilangan yang dimaksud pada penelitian ini adalah apabila anak dapat menghitung jumlah pin di kelompok pin A dan mencocokkan jumlah pin *bowling* yang dijatuhkan di kelompok pin A dengan lambang bilangan 1 sampai 10 yang ada pada pin *bowling* pada

kelompok pin B. Apabila jawaban anak benar, maka diberikan skor 1, dan jika jawaban anak salah, skor yang diperoleh adalah 0.

F. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, hipotesis penelitian ini adalah permainan *bowling* adaptif memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal bilangan 1 sampai 10 pada anak tunarungu TK 1 SLB-B Prima Bhakti Mulya Kota Cimahi.

G. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan *bowling* adaptif terhadap kemampuan mengenal bilangan 1 sampai 10 pada anak tunarungu.

2. Kegunaan

Adapun kegunaan dari hasil penelitian ini yaitu :

- a. Bagi siswa, permainan *bowling* adaptif ini diharapkan memberi dampak positif dan dapat dipahami anak dalam mengenal bilangan 1 sampai 10.
- b. Bagi guru, permainan *bowling* adaptif dapat dijadikan media alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan.