

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Banyak keterampilan yang harus dikuasai oleh manusia baik sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Salah satu keterampilan yang penting dan harus dikuasai oleh manusia adalah berkomunikasi. Setiap hari kita melakukan komunikasi. Melalui komunikasi, individu dapat mengenal, memahami perasaan serta keinginan dirinya sendiri, dapat mengekspresikan perasaan, keinginan serta keinginan yang dimilikinya. Dengan berkomunikasi maka terjalinlah interaksi sosial antara individu satu dengan yang lainnya.

Manusia sebagai makhluk sosial dalam kehidupannya selalu melakukan komunikasi. Pertama-tama, pada seorang anak reaksi komunikasi dapat timbul karena mendengar. Apa yang didengar tidak dapat langsung dikuasai, tetapi perlu adanya peniruan yang dilakukan berulang-ulang. Seiring peniruan yang diulang-ulang maka terjadi proses mengingat. Ketiga proses tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga terjadi proses persepsi. Komunikasi tersebut diatas menggunakan suatu tanda atau alat yang dinamakan bahasa.

Bahasa adalah bentuk komunikasi, entah itu lisan, tertulis atau tanda yang didasarkan pada sistem symbol (John W. Santrock, 2004:67). Bahasa memainkan

peran utama dalam perkembangan kognitif anak (Vygotsky, 1962, dalam John, 2004:67).

Menurut Tarmansyah (1995:32) bahasa alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa bunyi suara atau tanda atau isyarat atau lambang yang dilakukan oleh manusia untuk menyampaikan isi hatinya kepada manusia lain. Terdapat dua kemampuan bahasa yang harus dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi yaitu bahasa ekspresif dan bahasa reseptif. Kemampuan bahasa ekspresif merupakan kemampuan berbicara, membaca dengan bersuara dan berisyarat. Kemampuan bahasa reseptif adalah kemampuan seseorang untuk memahami apa yang disampaikan kepadanya baik secara lisan maupun tulisan. Terdapat keterampilan utama yang diperlukan untuk membentuk keterampilan tersebut yaitu keterampilan untuk mendengar dan menginterpretasikan pesan yang disampaikan oleh orang lain. Beberapa contoh komunikasi dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat misalnya percakapan dengan teman atau keluarga, menulis surat, membaca suatu petunjuk umum atau dalam memahami perintah didalam proses belajar mengajar.

Kemampuan berbahasa ini tidak dimiliki oleh semua orang, termasuk pada seorang anak *Autistic Spectrum Disorder* (ASD). Seperti yang diungkapkan oleh Delphie, B (2006:121) bahwa *autism syndrome* merupakan kelainan yang disebabkan adanya hambatan pada ketidakmampuan berbahasa yang diakibatkan oleh kerusakan pada otak. Hambatan dalam berbahasa ini sangat berhubungan erat dengan

ketidakmampuan dalam berkomunikasi, maka untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasanya dibutuhkan penanganan khusus.

Anak ASD yang akan diteliti adalah anak dengan gangguan komunikasi. Anak tersebut kurang mampu memahami perintah yang diberikan kepadanya. Dalam menerima ataupun merespon perintah yang diberikan, kadangkala ia salah melakukan dan bahkan hanya diam saja karena anak tersebut kurang memahami perintah yang diberikan. Di samping itu, yang menarik dari anak tersebut adalah anak ini sangat senang bermain komputer terutama apabila sedang bermain game tentang binatang, anak tersebut bisa sampai berjam-jam menghabiskan waktunya dengan bermain game tersebut.

Melihat dari kasus yang terjadi di atas, maka dibutuhkan sebuah alat yang mampu mengintegrasikan unsur-unsur visual dan audio yang dapat berinteraksi untuk menunjang pelatihan komunikasi pada anak autistik. Sebagai pemecahannya adalah dengan menggunakan aplikasi media *compact disk* (CD) interaktif edu games. Aplikasi media CD interaktif edu games mendukung visual dan audio sehingga dalam pembelajaran dapat menunjang pelatihan komunikasi untuk anak penderita autis, karena itu peneliti termotivasi untuk meneliti dan menangkap sebuah kasus pada anak ASD yang mengalami hambatan dalam berkomunikasi terutama dalam hal memahami perintah.

Peneliti melakukan penelitian dalam kasus ini karena dikhawatirkan apabila hal ini tidak segera diselesaikan maka anak ASD yang memiliki hambatan dalam aspek

komunikasi tidak akan mampu berinteraksi dengan orang lain. Anak tersebut akan mengalami hambatan dalam mengikuti pelajaran di sekolah. Menurut Sukmadinata, N (2009:3) pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan tertentu. Maka dari itu, kemampuan untuk berbahasa, berkomunikasi dan memahami perintah sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Delphi, B (2006:150) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mencapai sasaran kompetensi dengan memanfaatkan kemampuan, minat, dan kesiapan menerima pembelajaran dari setiap peserta didik. Maka pendidik harus dapat mencari cara yang efektif untuk pembelajaran di dalam kelas yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat menarik perhatian agar siswa mau mengikuti pelajaran dengan baik.

Dalam penelitian ini diharapkan dapat mengatasi hambatan yang terjadi pada anak ASD terutama dalam aspek memahami perintah dan anak tersebut dapat berinteraksi sosial dengan orang lain seperti anak-anak pada umumnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan penggunaan media interaktif seperti media CD interaktif edu games.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dialami anak ASD dalam kehidupan sehari-harinya, antara lain:

1. Hambatan kemampuan memahami perintah anak ASD sangat berhubungan erat dalam proses pembelajaran di dalam kelas, terutama pada saat guru menyampaikan pelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat dapat membantu meningkatkan kemampuan anak ASD dalam memahami perintah yang disampaikan.
3. Peranan komputer dalam kegiatan pembelajaran memberikan peranan yang cukup besar sebagai salah satu faktor eksternal yang dapat mengatasi masalah komunikasi pada anak ASD dan masalah komunikasi yang diakibatkan dari minimnya kemampuan untuk memahami perintah pada anak ASD.

#### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini membatasi pada penggunaan media CD interaktif edu games dengan masalah hanya difokuskan pada:

1. Kemampuan memahami perintah sebelum dan sesudah diberikan intervensi melalui media CD interaktif edu games.
2. Pemahaman anak ASD dalam menerima perintah yang diberikan dan melakukan perintah tersebut dengan benar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun perumusan masalahnya yaitu “Seberapa besar pengaruh media CD interaktif edu games terhadap peningkatan kemampuan memahami perintah pada anak ASD?”

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

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran secara objektif mengenai pengaruh media CD interaktif edu games dalam meningkatkan kemampuan memahami perintah pada anak ASD.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a) Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran dan informasi terhadap ilmu pengetahuan mengenai kemampuan memahami perintah pada anak ASD dan diharapkan bisa dikembangkan menjadi sebuah rumusan konsep atau teori baru sehingga menjadi bahan pertimbangan dalam kemampuan memahami perintah pada anak ASD.

#### **b) Manfaat Praktis**

Media CD interaktif edu games dapat digunakan sebagai sarana penunjang siswa dalam meningkatkan minat dan motivasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya dalam meningkatkan

kemampuan memahami perintah anak ASD. Hal ini dikarenakan media CD interaktif edu games ini mampu mempermudah dalam penyampaian materi yang ada, sehingga dalam menyerap materi akan lebih cepat dan mudah.

