BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara filosofis pendidikan merupakan hak azasi manusia. Sejalan dengan UUD 1945, sesungguhnya pendidikan bersifat terbuka, demokratis, tidak diskriminatif, dan menjangkau semua warga tanpa terkecuali. Dalam konteks *'education for all'* seperti anak-anak yang mengalami hambatan dalam penglihatan, pendengaran, emosi, intelektual, komunikasi yang merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus (ABK) merupakan warga negara yang memiliki hak yang sama untuk menikmati pendidikan seperti warga negara yang lain, salah satunya anak tunarungu.

Anak tunarungu salah satunya dari anak berkebutuhan khusus dengan karakteristiknya yang khas, juga mempunyai hak dan kesempatan yang sama seperti manusia pada umumnya untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran. Hal ini diperkuat dengan adanya UU pada pasal 31 ayat 1 menyatakan bahwa:

"Tiap-tiap warga Negara berhak mendapatkan pengajaran."

Pernyataan tersebut adalah bahwa anak tunarungu sama seperti warga Negara lainnya berhak mendapatkan pendidikan dan pengajaran. Kesamaan hak dalam memperoleh pendidikan dan pengajaran, mengandung makna bahwa semua warga Negara Republik Indonesia mempunyai kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran. Anak tunarungu

diberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk memperoleh pendidikan sesuai dengan kemampuannya.

Anak tunarungu membutuhkan pelayanan khusus yang disesuaikan dengan kemampuan dan dimodifikasi sesuai kondisi anak tunarungu. SLB Bandung Raya adalah salah satu tempat yang menyediakan pelayanan pendidikan khusus bagi anak tunarungu.

Di masyarakat ada kalanya timbul cerita atau anggapan yang salah tentang anak tunarungu, misalnya ada anggapan bahwa anak tunarungu tidak akan mengerti dan tidak akan mampu berbicara. Anak Tunarungu apabila dilatih bicara melalui teknik khusus mereka akan dapat berbicara. Karena pada dasarnya anak tunarungu mempunyai potensi untuk berbicara. Banyak anak tunarungu setelah melakukan latihan berbicara, mereka dapat berbicara walaupun tidak sebaik bicara anak yang mendengar.

Kemampuan berbicara dan berbahasa anak tunarungu berbeda dengan anak yang mendengar, ini disebabkan perkembangan bahasa erat kaitannya dengan kemampuan mendengar.

Kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis merupakan kemampuan berbahasa. Anak tunarungu karena tidak bisa mendengar, kemampuan berbahasanya tidak akan berkembang apabila tidak dididik atau dilatih secara khusus. Anak tunarungu walaupun sudah dididik dan di latih secara khusus, banyak diantara mereka yang tetap ketinggalan 2 sampai 4 tahun dalam kemampuan membaca dan menulis jika dibandingkan anak yang mendengar.

Anak tunarungu mengalami hambatan kemampuan mendengar maka akan memberikan dampak pada keterampilan berbahasanya. Salah satunya adalah dalam kemampuan membaca. Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang.

Bond (1975: 5) mengemukakan bahwa membaca merupakan pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca, untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang dimiliki. Membaca juga merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktivitas fisik yang terkait dengan membaca adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan, sedangkan aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman.

Membaca permulaan adalah aspek paling mendasar dalam membaca. Fenomena di lapangan memberikan keterangan mengenai bahwa anak tunarungu pada usia kelas I Sekolah Dasar mengalami hambatan dalam membaca permulaan salah satunya membaca kata. Hal tersebut ada kaitannya dengan kemampuan mendengar anak tunarungu yang mengalami hambatan, sehingga dalam perbendaharaan kata benda anak tunarungu masih sedikit, atau bisa juga disebabkan karena media atau metode dan penyampaian dalam pembelajaran kurang menarik perhatian anak seperti hanya memakai kartu kata dalam pengenalan kata benda yang dilakukan dengan duduk di kursi dan

anak tidak melakukan apa-apa hanya memperhatikan guru memberikan pembelajaran, sehingga anak merasa jenuh dalam belajar dan tidak cocok dengan kondisi anak pada saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Peranan kemampuan membaca sangat penting bagi setiap individu untuk menambah wawasan dan berkomunikasi dengan masyarakat luas. Begitu pula dengan anak tunarungu kemampuan membaca sangat penting khususnya membaca permulaan pada usia dini karena hal tersebut merupakan dasar dari tahapan keterampilan membaca.

Anak tunarungu, mendapatkan sebutan anak *"pemata"* karena anak tunarungu mempelajari lingkungannya melalui indera penglihatan yaitu mata. Peranan penglihatan bagi anak tunarungu sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, begitu pula dalam pembelajaran di kelas. Anak tunarungu pada saat pembelajaran cenderung tidak dapat melihat pada satu arah. Untuk itu, dalam pembelajaran diperlukan sebuah cara atau media untuk membantu pembelajarannya agar menjadi lebih efektif yaitu dengan melibatkan langsung anak tunarungu untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Salah satu caranya yaitu melalui permainan.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Menurut Hidayat (1980: 5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh

para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan. Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Dewey dalam Polito (1994) bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.

Jenis permainan yang dapat meningkatkan keterampilan membaca anak tunarungu salah satunya adalah dengan permainan lompat jingkat kata. Permainan ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan psikomotor anak dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Karena dalam permainan ini anak bergerak mengenal kata dengan melakukan sendiri dan melatih konsentrasi penglihatan untuk menghapal huruf-huruf yang dirangkai menjadi sebuah kata dan anak harus bisa membacanya.

Permainan lompat jingkat kata di dalamnya menyertakan kata benda yang disimpan pada papan loncatan, dibantu dengan kartu gambar sehingga pada saat permainan berlangsung anak dapat meloncati kotak papan dan melihat kata yang ada di bawah kaki saat berhenti melompat dan kartu gambar sebagai bantuan untuk memperjelas kata yang harus dibaca. Dalam permainan ini diperlukan konsentrasi dalam penglihatan anak.

Berdasarkan pemikiran-pemikiran tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimanakah penerapan permainan lompat jingkat kata dalam meningkatkan

keterampilan membaca permulaan pada anak tunarungu, dan dalam upaya meningkatkan kemampuan belajarnya mengenal kata benda dengan menggunakan permainan lompat jingkat kata yang di dalamnya disertakan kata benda, agar anak tunarungu dapat membaca kata benda yang diperkenalkan dan dibantu dengan kartu gambar untuk memperjelas pembelajaran membaca kata yang disampaikan.

B. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah pada keterampilan membaca permulaan kata benda pada anak tunarungu di kelas DI.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah perlu dikaji dengan baik agar pokok permasalahan lebih terfokus dan memiliki arah yang tepat dan jelas. Sugiyono (2009: 35) mengemukakan bahwa rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Sesuai dengan masalah yang ada, peneliti mencoba merumuskan pokok masalah yang akan dijadikan kajian penelitian. Adapun rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah "Apakah penerapan permainan lompat jingkat kata dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak tunarungu?"

D. Variabel Penelitian

Variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen termasuk dalam penelitian subjek tunggal. Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati dan diukur. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan lompat jingkat kata. Permainan lompat jingkat kata yang akan diberikan adalah dengan melakukan permainan lompat jingkat kata yang dilakukan secara teratur dengan memberikan perintah pada subjek untuk melompati papan loncatan satu-persatu dengan melihat kata yang terdapat pada papan loncatan, kemudian subjek membaca kata tersebut satu-persatu.

Langkah-langkah operasional dalam permainan lompat jingkat kata ini dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak tunarungu diantaranya:

1) Memperkenalkan siswa pada permainan lompat jingkat kata sebagai media dalam pembelajaran membaca permulaan.
2) Memperkenalkan siswa pada kata yang ada pada papan loncatan, dengan menyertakan kartu gambar sesuai dengan kata yang diperkenalkan.

3) Siswa melompati kotak kata satu persatu dengan melihat kata yang ada pada papan loncatan kemudian membacanya satu persatu.
4) Siswa secara acak mengambil kartu gambar yang diberikan guru, kemudian siswa meloncat pada kata yang ada dipapan loncatan sesuai dengan kartu gambar yang dipegangnya untuk dicocokkan dengan kata yang ada pada papan loncatan.

Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, sampai siswa mampu membaca kata yang telah disediakan. Untuk memberikan gambaran permainan lompat jingkat kata ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 1. 1

Media Pembelajaran Permainan Lompat Jingkat Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Tunarungu Kelas DI.

Gambar 1. 2

Anak Tunarungu Melakukan Permainan Lompat Jingkat Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Tunarungu Kelas DI.

2. Target Behavior (Variabel Terikat)

Target behavior adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Target behavior dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Meningkatkan keterampilan membaca permulaan dapat dilihat dari kematangan gerak motorik mata dan tahap perkembangan kognitifnya, yaitu dengan memberikan tes membaca kata pada anak tunarungu sebanyak 20 kata benda seperti (baju, buku, bola, paku, palu, peci, pita,

mata, muka, meja, bolu, madu, peta, paru, malu, baja, baca, budi, mama, padi).

Membaca permulaan yang diharapkan dapat dikuasai subjek adalah membaca kata benda. Menurut Nuryati, S (1997: 5) membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat.

Membaca permulaan yang diharapkan dapat dikuasai subjek dalam penelitian ini adalah membaca kata benda, misalnya subjek dapat membaca kata baju, buku, bola, paku, palu, peci, pita, mata, muka, meja, bolu, madu, peta, paru, malu, baja, baca, budi, mama, padi. Peningkatan membaca permulaan ini dapat dilihat dari jumlah banyaknya kata yang dapat dibaca oleh subjek setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan lompat jingkat kata dengan sebelum diberikan perlakuan. Dari 20 (duapuluh) kata benda yang diperlihatkan, apabila siswa dapat membaca satu kata dengan benar mendapat point 1 (satu), dan apabila siswa tidak dapat membaca kata dengan benar mendapat point 0 (nol).

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

   Berdasarkan pemaparan dari latar belakang masalah dan rumusan masalah, penulis menetapkan tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah: Mengetahui penerapan permainan lompat jingkat kata terhadap keterampilan membaca permulaan anak tunarungu kelas DI SDLB B.

2. Kegunaan

   Harapan besar dari penelitian ini adalah:

   a. Dapat memberikan informasi mengenai penerapan permainan lompat jingkat kata terhadap meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada anak tunarungu kelas DI SDLB B.

   b. Dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi penulis mengenai bagaimana mengetahui meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak tunarungu kelas DI SDLB B.

   c. Serta dapat memberikan pertimbangan bagi para guru untuk menggunakan permainan lompat jingkat kata sebagai media dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunarungu kelas I SDLB B.