

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena melalui bahasa manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Oleh karena itu manusia dituntut untuk menguasai bahasa yang digunakan sebagai alat berinteraksi dengan sesamanya. Manusia untuk menguasai bahasa harus melalui proses, artinya sebelum manusia menguasai bahasa, manusia harus mendengar terlebih dahulu bahasa yang diucapkan orang lain. Melalui pendengaran manusia meniru bunyi bahasa yang diucapkan oleh manusia lainnya.

Anak pada umumnya dalam menguasai bahasa tidak begitu tampak dalam usahanya karena mendengar. Secara otomatis mereka meniru apa yang dikatakan orang lain berbeda halnya anak tunarungu yang mengalami hambatan perkembangan berbahasa dan berbicara. Pada dasarnya perkembangan bahasa anak tunarungu pada awalnya tidak berbeda dengan perkembangan bahasa pada umumnya. Pada usia awal bayi akan menangis apabila merasakan sesuatu yang tidak menyenangkan sampai pada tahap meraban anak tunarungu mengalaminya, Karena tahap meraban merupakan tahap yang alami. Pada tahap meraban inilah sebenarnya anak mulai belajar bahasa. Pada anak mendengar, dari bunyi-bunyi yang dikeluarkan olehnya akan diulang-ulang dan mendapat penguatan dari orangtuanya sehingga bunyi-bunyi tersebut menjadi sebuah kata. Pada anak tunarungu tahap-tahap selanjutnya seperti meniru kata-kata di lingkungan

sekitarnya tidak dapat dilakukan karena tidak/kurang dapat mendengar dengan baik. Dengan demikian pada anak tunarungu tidak terjadi proses peniruan suara setelah masa meraban, proses peniruannya hanya terbatas pada peniruan visual.

Kekurangmampuan anak tunarungu dalam mengakses bunyi bahasa melalui pendengarannya akan mempengaruhi terhadap daya ingat dan memahami lambang bunyi serta kemampuan menirukan (memproduksi) bunyi bahasa, karena kemampuan mengingat memiliki korelasi yang kuat. Purwanto (2000:43) menjelaskan 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.

Berdasarkan penjelasan di atas, menggambarkan bahwa begitu pentingnya peranan bahasa dalam menyimpan informasi, oleh karena itu agar informasi dapat tersimpan dengan baik maka harus ditunjang juga oleh ingatan yang baik. Salah satu elemen penting dari kognisi adalah ingatan atau memori, memori tersebut memiliki peran yang besar dalam pencapaian prestasi akademik, oleh karena itu diperlukan adanya strategi dalam mengembangkan kognisi. Agar kognisi berkembang tentunya diperlukan suatu strategi pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat agar informasi yang disampaikan oleh pengajar dapat diterima dan dipahami oleh anak khususnya dalam mengidentifikasi objek.

Melihat kenyataan di lapangan, rata-rata proses pembelajaran mengenai identifikasi objek anak tunarungu khusus di kelas taman kanak-kanak (TK) lebih fokus kepada mengenali objek kembali, misalnya buah-buahan, binatang dan

benda di sekitar kelas anak, baik kursi, meja atau peralatan sekolah. Pada saat proses pembelajaran, guru mengenalkan benda/objek di sekitar anak hanya dengan cara menggambar di papan tulis, lalu guru memberi nama benda/objek di bawah gambar tersebut. Untuk latihannya, agar mengetahui anak mampu atau tidaknya dalam mengenali gambar, guru membuat soal di buku masing-masing anak berupa gambar untuk dijawab dengan nama-nama gambar tersebut. Dengan adanya proses pembelajaran tersebut dalam mengenalkan objek/benda ternyata mengalami hambatan yaitu anak akan gampang bosan apabila cara pembelajaran tersebut diulang-ulang dan kurangnya variasi dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu juga perlu keterampilan guru dalam menggambar karena tidak semua guru bisa menggambar dan terakhir banyaknya waktu yang dibutuhkan hanya untuk mengenalkan objek/benda yang ada di sekitar anak. Ini berarti, bahwa untuk menyiasati rasa bosan atau jenuh anak diperlukan proses pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan menerapkan suatu bentuk permainan dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan tingkat kemampuan anak. Hal ini penting sebagai usaha dalam memahami kebutuhan anak, meningkatkan perkembangan keterampilan dan kreatifitas anak, serta meningkatkan perilaku berinisiatif yang berkaitan dengan prestasi akademik anak melalui permainan yang efektif. Pemahaman tersebut sejalan dengan pernyataan Rousseau dalam Delphie (2009: 31) mengemukakan bahwa “ Bermain sambil belajar akan memberi kebebasan dan perkembangan seorang anak”.

Pernyataan tersebut juga sejalan dengan pendapat Piaget (dalam <http://klinis.wordpress.com/2007> ) menyatakan bahwa “Perubahan perilaku

bermain menunjukkan perkembangan intelektual, sama seperti peningkatan kompetensi individu. Bermain juga menjadi media bagi individu untuk mempraktekkan apa yang sudah dipelajarinya”.

Akibat hilangnya fungsi pendengaran pada anak tunarungu menyebabkan tidak semua informasi dapat diingat dengan baik sehingga menjadikan anak tunarungu sulit untuk mengenal atau mengidentifikasi objek/benda pada pelajaran yang diberikan di sekolah. Seberat apapun hambatan dalam indera pendengaran yang dialami anak tunarungu, tidak tertutup kemungkinan bagi mereka untuk dapat meningkatkan kemampuan ingatan dengan mengandalkan indera visualnya, asalkan disertai dengan berbagai upaya yang sungguh-sungguh dari semua pihak, terutama pihak guru sebagai fasilitator dituntut kreatif dalam menyampaikan bahan ajar supaya menarik, bisa diterima dan dimengerti sesuai dengan kemampuan anak.

Banyak metode yang dapat digunakan dalam mengidentifikasi objek untuk meningkatkan ingatan visual bagi anak tunarungu. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak tunarungu. Salah satunya adalah melalui bermain karena bermain merupakan salah satu pendekatan yang sangat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak karena hasrat anak akan tersalur secara terarah.

Salah satu tehnik yang dapat dipilih dalam mengidentifikasi objek untuk meningkatkan ingatan visual pada anak tunarungu adalah menggunakan permainan puzzle tangkai yaitu permainan dimana anak harus menyusun suatu *puzzle* yang bahannya berasal dari beberapa tangkai es krim dan dikombinasikan

dengan gambar-gambar objek/benda baik yang ada di sekitar lingkungan anak ataupun gambar objek yang belum pernah dilihat oleh anak pada tiap tangkainya dengan warna-warna yang cerah agar menarik minat anak, sehingga apabila tangkai-tangkai tersebut disusun dengan benar maka akan diketahui gambar objek yang dimaksud. Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar bahwa suatu benda/objek tersusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini mendorong anak dalam mengidentifikasi benda/objek.

Selama ini banyak sekali media visual yang sering digunakan dalam mengidentifikasi objek misalnya kartu kata atau kartu gambar, dengan adanya media *puzzle* tangkai ini setidaknya dapat menjadi salah satu alternatif baru dalam pembelajaran mengidentifikasi objek khususnya dalam meningkatkan ingatan visual anak tunarungu.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Dari latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Minat anak dalam mengamati objek/benda yang berakibat kurang optimalnya kemampuan ingatan visual.
2. Konsentrasi anak mudah teralih yang berpengaruh terhadap kemampuan ingatan visual pada anak tunarungu.
3. Variasi dalam pembelajaran yang terbatas sehingga cenderung membosankan dan mengakibatkan kurang optimal.

4. Kurangnya penggunaan media di sekolah untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat berpengaruh terhadap ingatan visual.

### **C. BATASAN MASALAH**

Sehubungan dengan banyaknya permasalahan di atas maka dalam penelitian ini hanya dibatasi pada permainan *puzzle* tangkai untuk meningkatkan kemampuan ingatan visual pada anak tunarungu kelas TK1 SLB Prima Bhakti Mulia.

### **D. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: *Apakah Permainan Puzzle Tangkai dapat Meningkatkan Kemampuan Ingatan Visual pada Anak Tunarungu?*

### **E. VARIABEL PENELITIAN**

Penelitian ini dibagi menjadi dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebasnya yaitu permainan *puzzle* tangkai sedangkan variabel terikat adalah kemampuan ingatan visual.

#### **1. Permainan Puzzle Tangkai**

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *puzzle* tangkai. Permainan *puzzle* tangkai ialah sebagai media

pembelajaran yang akan diterapkan kepada anak dalam bentuk permainan dengan meletakkan kembali tangkai es krim yang sudah diberi gambar sederhana yang meliputi semua tangkai-tangkai tersebut. Lalu, diberikan kepada anak dengan menjelaskan bahwa ia perlu meletakkan kembali tangkai itu bersama-sama untuk menyusun ulang gambarnya. Sehingga dengan permainan *puzzle* tangkai ini anak dapat mengidentifikasi dan mengenali objek/benda yang tersusun pada tangkai es krim tersebut. Melalui permainan ini pula, anak dapat belajar bahwa suatu objek atau benda tersusun dari bagian-bagian kecil. Permainan ini juga mendorong anak mengerti cara mengombinasikan unsur-unsur yang berbeda, misalnya suatu garis miring pada potongan yang satu sesuai dengan garis miring pada potongan yang lain.

## **2. Kemampuan Ingatan Visual**

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi (yang menjadi akibat) karena adanya variabel bebas. Yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan ingatan visual. Sudiebo (dalam <http://www.blueframe.com>) Kemampuan ingatan visual adalah kecakapan merekam hal-hal yang sifatnya mengarah pada daya tarik mata saja, seperti warna, keadaan, tempat, suasana, objek dan sebagainya. Ingatan visual yang dimaksud dalam penelitian ini ialah suatu daya dalam menemukan, mengenali dan menyusun gambar pada puzzle tangkai yang dilihat sebelumnya.

## F. HIPOTESIS

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas maka hipotesis yang diajukan adalah “*Permainan Puzzle Tangkai dapat Meningkatkan Kemampuan Ingatan Visual Anak Tunarungu Kelas TK1 di SLB Prima Bhakti Mulia*”.

## G. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* tangkai untuk meningkatkan kemampuan ingatan visual anak tunarungu.

Berikut ini adalah kegunaan dari hasil penelitian ini, diantaranya:

### 1. Kegunaan Teoritis

- a. Memberikan informasi berkaitan dengan pengaruh penggunaan permainan *puzzle* tangkai dalam mengidentifikasi objek untuk mengoptimalkan peran indera visual sebagai modal utama dalam menerima informasi sedini mungkin.
- b. Dapat menambah khazanah keilmuan mengenai permasalahan ingatan visual pada anak tunarungu.

### 2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan dengan adanya permainan *puzzle* tangkai ini dapat digunakan dalam mengidentifikasi objek dapat meningkatkan kemampuan ingatan visual siswa yang tentunya akan membawa

dampak yang positif terhadap informasi yang diterima dan dapat dimaknai/dipahami oleh siswa.

- b. Bagi orang tua dan guru, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang menarik untuk melatih ingatan visual anak.

