

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tunarungu merupakan suatu gangguan pada indra pendengaran yang menyebabkan kehilangan pendengaran baik sebagian maupun total. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan Somantri (2006, hlm.93) tunarungu merupakan “suatu keadaan kehilangan pendengaran akibat tidak dapat menangkap berbagai rangsangan melalui indra pendengarannya”. Akibat dari kurang atau bahkan tidak mampu mendengar tersebut, membuat anak tunarungu mengalami keterbatasan dalam aspek berbahasa yang memengaruhi pada perbendaharaan kata yang dimilikinya. “Dampak langsung dari ketunarunguan adalah terhambatnya komunikasi verbal maupun lisan baik secara ekspresif maupun reseptif sehingga mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang dengar yang biasa menggunakan komunikasi verbal” (Hernawati, 2007, hlm. 2). Hal ini dikarenakan anak tunarungu kurang mampu memahami lambang dan aturan bahasa yang berlaku, terlebih bagi anak yang mengalami ketunarunguan sejak lahir (prabahasa).

Bahasa merupakan cara atau media yang digunakan manusia dalam berkomunikasi. Penguasaan bahasa yang cukup akan mempermudah seseorang dalam berkomunikasi. Kemampuan bahasa yang perlu dikuasai yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Kemampuan bahasa reseptif mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami apa yang di sampaikan orang lain kepadanya sedangkan kemampuan bahasa ekspresif merupakan kemampuan untuk mengutarakan (berbicara) apa yang dirasakan.

Mulyani dan Sulistiono (1999, hlm. 13) berpendapat bahwa “Kata adalah unit terkecil dari suatu kalimat yang dibagi atas bagian-bagiannya dan mengandung suatu ide.” Kosakata dasar terbagi menjadi 7 diantaranya adalah istilah kekerabatan, nama bagian tubuh, kata ganti, kata bilangan pokok, kata

kerja pokok, kata kerja keadaan pokok, dan benda-benda universal (Taringan, 1984, hlm. 3). Perbendaharaan kata menjadi hal mendasar yang perlu dimiliki dalam berkomunikasi agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang selalu mengalami perubahan dan perkembangan karena kehidupan yang semakin kompleks (Susanti, 2002). Namun perubahan dan perkembangan yang terjadi pada anak tunarungu mengalami keterlambatan dikarenakan hambatan fungsional pada indra pendengarannya. Sejalan dengan pendapat Soemantri (2006, hlm.95-96) yang menjelaskan bahwa “pada anak tunarungu tidak terjadi proses peniruan suara setelah masa peraban, proses peniruannya hanya terbatas pada peniruan visual”. Hal tersebut membuat anak tunarungu tidak mampu menguasai bahasa ibu secara otomatis karena tidak dapat meniru suara orang lain sehingga diperlukannya pembelajaran khusus dalam proses penguasaan bahasa. Santrock (2011, hlm. 347) menjelaskan bahwa “anak-anak pada usia 6 tahun dapat menguasai sekitar 14.000 kosakata”. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan Madyawati (2016, hlm. 60) bahwa “pada usia 5 dan 6 tahun, bahasa anak telah menyerupai bahasa orang dewasa dan pada usia akhir prasekolah umumnya anak sudah mampu berkata-kata sederhana”. Berbeda dengan anak tunarungu, di kelas III SD atau sekitar usia 9 tahun perbendaharaan kosakata yang dimiliki masih sangat terbatas dan tidak sebanyak anak pada umumnya yang berusia 6 tahun.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, siswa kelas III di SLBN B Garut berjumlah 6 orang dengan taraf kehilangan pendengaran yang berbeda-beda. Siswa di SLBN B Garut khususnya di kelas III sebagian sudah mampu berkomunikasi secara sederhana menggunakan komunikasi total dengan kemampuan penguasaan bahasa/kosakata yang berbeda. Terkadang, siswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dikarenakan kosakata yang dimiliki masih sangat terbatas. Begitupula pada proses pembelajaran, siswa belum bisa membuat kalimat sederhana karena perbendaharaan kata yang masih terbatas dan ketika peneliti meminta siswa untuk menunjukkan benda yang terdapat di sekitar, siswa belum mampu melakukannya. Proses pembelajaran yang dilakukan di SLBN B Garut menggunakan metode

maternal reflektif. Adapun media yang biasa digunakan dalam pembelajaran yaitu menggunakan media gambar di papan tulis. Pada saat proses pembelajaran, siswa sering lupa dalam mengingat suatu kata atau nama benda yang ada di lingkungan tempat belajarnya. Hal ini bisa disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Selain itu, masa pandemi covid-19 pun memberi dampak terhadap siswa tunarungu mengingat pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran jarak jauh. PJJ tersebut berakibat pada kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan secara optimal, salah satunya adalah siswa tidak dapat berinteraksi langsung baik dengan guru maupun dengan sesama siswa lainnya. Hal tersebut berdampak terhadap kemampuan berkomunikasi siswa tunarungu khususnya pada aspek perbendaharaan kosakata yang dimiliki masih sangat terbatas. Guru bekerja ekstra mengingat siswa mengalami adaptasi baru untuk kembali melakukan KBM di sekolah serta materi yang di sampaikan selama belajar daring kurang dapat terserap baik sehingga materi yang telah disampaikan guru mudah terlupakan oleh siswa. Begitupula dengan kosakata yang baru dipelajari, siswa sering mengalami kesulitan dalam mengingatnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti berasumsi bahwa diperlukannya media pembelajaran yang bersifat visual yang dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata anak tunarungu serta memudahkan anak tunarungu dalam memahami arti dari kosakata/bahasa yang sedang dipelajari. Karena dalam menangkap informasi, anak tunarungu lebih mengutamakan indra penglihatannya sehingga diperlukannya media visual yang dapat menarik minat siswa serta memudahkan mereka dalam memahami arti suatu bahasa. Salah satu media yang bersifat visual tersebut yaitu media permainan edukatif *busy book*.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid dkk, 2020). Penggunaan media sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran agar materi dapat tersampaikan secara optimal dan

mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut. Suwatra dkk (2019, hlm. 187) menjelaskan bahwa “pemilihan media pembelajaran yang sesuai merupakan bagian dari tercapainya proses kegiatan belajar mengajar yang efektif, kreatif, dan inovatif, serta menarik bagi anak sehingga diharapkan anak tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar dan mengajar”. Dari berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu alat pembelajaran yang didesain semenarik mungkin untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Begitupula pada siswa tunarungu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran, terlebih siswa tunarungu mengutamakan indra visualnya dalam menangkap informasi. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, diantaranya adalah media visual, media audio, media audio-visual. Media visual merupakan media pembelajaran yang menggunakan indra penglihatan, salah satu contoh media visual yaitu permainan edukatif *busy book*. Permainan edukatif *busy book* merupakan salah satu permainan edukatif berbentuk buku yang berbahan dasar kain flanel atau karton tebal dengan warna-warna cerah yang didalamnya memuat berbagai aktivitas permainan sederhana. Siswa tunarungu dapat belajar kosakata melalui kegiatan permainan yang ada dalam *busy book* yang berisi berbagai aktivitas sederhana.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang memfokuskan pada penggunaan media pembelajaran dalam peningkatan perbendaharaan kata pada anak tunarungu dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukatif *Busy Book* terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Tunarungu di SLBN B Garut”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Keterbatasan anak tunarungu dalam aspek perbendaharaan kata merupakan dampak dari ketidakmampuan dalam merespon rangsangan

melalui indra pendengarannya. Proses pemerolehan bahasa anak tunarungu mengalami hambatan karena tidak mengalami masa peniruan suara setelah masa peraban yang akibatnya anak tunarungu tidak menguasai bahasa ibu secara otomatis serta memerlukan pengajaran bahasa. Selain itu, keterbatasan dalam perbendaharaan kata mempengaruhi anak tunarungu dalam berkomunikasi baik dalam menyampaikan ataupun menerima pesan dari orang lain.

2. Keterbatasan penggunaan media dalam belajar bahasa, membuat tunarungu mengalami hambatan dalam memahami bahasa sehingga di perlukannya media yang dapat mempermudah tunarungu dalam memahami kosakata, salah satunya dengan menggunakan media *busy book*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *busy book* dalam meningkatkan perbendaharaan kata pada siswa tunarungu .

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah penggunaan media permainan edukatif *busy book* berpengaruh terhadap peningkatan perbendaharaan kata pada siswa tunarungu ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut di atas, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan edukatif *busy book* terhadap peningkatan perbendaharaan kata pada siswa tunarungu .

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak diantaranya:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk menambah pengetahuan bahwa media permainan edukatif *busy book* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan perbendaharaan kata siswa tunarungu di kelas rendah.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dapat menambah pengetahuan, inspirasi, serta dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan perbendaharaan kata pada siswa dengan hambatan pendengaran. Salah satunya guru dapat mengetahui penelitian yang dilakukan terkait pengaruh penggunaan media *busy book* terhadap peningkatan perbendaharaan pada siswa tunarungu .

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan skripsi ini, maka struktur organisasi penulisan akan dijabarkan sebagai berikut:

1. **BAB I Pendahuluan.** Bab ini berisi tentang uraian latar belakang masalah yang menjadi alasan peneliti untuk mengkaji dan melakukan penelitian, gambaran permasalahan ini menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media permainan edukatif *busy book* terhadap peningkatan perbendaharaan kata siswa tunarungu . Dalam bab ini pun memaparkan tentang identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penulisan skripsi.
2. **BAB II Kajian Pustaka.** Bab ini berisikan penjabaran mengenai teori-teori terkait judul penelitian yang meliputi: perbendaharaan kata dan media permainan edukatif *busy book*. Pada bab II ini pun memuat tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti termasuk prosedur, subjek dan temuannya.
3. **BAB III Metode Penelitian.** Bab III ini menjelaskan tentang metode penelitian yang akan digunakan, yaitu pendekatan kuantitatif dengan salah satu metode eksperimen yaitu *One Group pretest-*

posttest. Pada bab ini juga memuat variabel penelitian, subjek dan tempat penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

4. **BAB IV Temuan Dan Pembahasan.** Pada bab ini, berisi mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta mengenai seluruh informasi dan data-data yang diperoleh peneliti selama melakukan penelitian di lapangan. Dalam bab ini, menjabarkan perhitungan kemampuan kosakata siswa tunarungu sebelum dan setelah tes berdasarkan analisis data yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel dan deskripsi serta pembahasan dalam bab ini didukung atau menjawab teori yang digunakan dalam bab II.
5. **BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.** Bab V berisi tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian dengan mengacu pada rumusan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang disajikan dalam bentuk kesimpulan. Selain itu, pada bab V berisi pula rekomendasi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.
6. **Daftar Pustaka.** Berisi daftar literatur yang digunakan dalam penulisan baik buku maupun sumber lain yang relevan.
7. **Lampiran.** Berisi berbagai dokumen yang digunakan dalam penelitian seperti: surat izin penelitian, instrumen penelitian, foto selama kegiatan dan lain sebagainya.