

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia pada hakekatnya merupakan makhluk individu dan makhluk sosial, dan untuk mengadakan interaksi dengan lingkungan, seseorang memerlukan alat yang disebut komunikasi. Salah satu bentuk komunikasi adalah bahasa yang penggunaannya mempunyai dua fungsi., *Pertama*, bahasa dipergunakan untuk memahami berbagai rangsangan yang diterima sehingga terbentuk suatu konsep pengertian, yang disebut fungsi reseptif. *Kedua*, bahasa dipergunakan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan dan kemauan seseorang melalui simbol-simbol yang dapat dimengerti oleh orang lain yang disebut bahasa ekspresif, bahasa mengandung symbol untuk bertukar informasi. Kemampuan berbahasa lebih pada kemampuan yang dapat dinilai/dilihat

Penguasaan bahasa yang baik akan memungkinkan seseorang mampu berkomunikasi dengan orang lain maupun dengan ilmu yang diserap dari berbagai sumber. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dan benar tidak hanya diperlukan oleh anak normal saja, tetapi juga diperlukan bagi manusia yang mengalami kekurangan khususnya anak down syndrome.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas anak Down Syndrome dengan kondisi keterbatasan dalam kecerdasan mengalami berbagai hambatan, baik dalam hal belajar yang sifatnya akademis maupun dalam kemampuan bahasa secara baik dan benar. Dalam kecerdasan berbahasa mereka kurang dalam

penguasaan kata-kata, perbendaharaan kata, kesalahan dalam pengucapan serta dalam konsep pemahaman.

Pada penelitian pendahuluan baik hasil pengamatan peneliti maupun informasi dari guru kelas secara empiris, subjek penelitian ini adalah anak Down Syndrome usia enam tahun yang bersangkutan menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa yang menyangkut tentang perbendaharaan kata masih sangat terbatas, anak dapat bicara tetapi pengucapan kata-kata sering tidak jelas. Anak sudah dapat menyambung titik dalam menulis huruf-huruf tapi anak belum dapat membaca dan bila diminta untuk mengulang menyebutkan kata-kata atau huruf anak sering tidak mau, dalam aspek sosialisasi anak juga mengalami hambatan.

Dalam kehidupan sekolah memperlihatkan bahwa kecerdasan bahasa sedikitnya mencakup dua pertiga bagian dari interaksi belajar mengajar (membaca dan menulis). Di dalam kedua kegiatan ini terdapat cakupan yang sangat luas kemampuan bahasa, termasuk mengeja huruf, kosa kata dan tata bahasa.

Penggunaan bahasa untuk berkomunikasi dengan baik dapat terbentuk apabila anak dilatih sejak dini misalnya dengan mengajak anak bercerita tentang apa yang dimakan, dilihat dan yang didengar pada saat inilah anak lebih cepat menerima apa yang didapatkan dan guru sebaiknya memahami kemampuan berbicara anak didiknya. Dengan demikian guru dapat menentukan teknik yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga

kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, tetap membuat anak gembira sehingga anak tidak merasa sedang diintervensi.

Dunia anak adalah dunia bermain , bagi anak-anak menurut para ahli bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka, bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus terpenuhi melalui bermain anak tidak hanya meningkatkan pertumbuhan aspek fisik saja namun juga meningkatkan semua aspek perkembangan termasuk perkembangan bahasa.

Pembelajaran kebahasaan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan penggunaan bahasa. Bahasa sebagai alat komunikasi digunakan untuk bermacam-macam fungsi sesuai dengan apa yang ingin disampaikan penutur, misalnya untuk menyatakan sikap (senang, tak senang), meminta maaf dan sebagainya. Dalam Pelaksanaannya, bermacam-macam fungsi tersebut dapat dipadukan melalui berbagai kegiatan pembelajaran (Depdiknas,2001:8)

NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) dan ACEI (*Association for Childhood Education International*) menegaskan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberi kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep beraksara (Isenberg & Jalongo,1993) Dari pemaparan di atas, untuk menghilangkan rasa bosan dan

kurangnya pemusatan perhatian anak Down Syndrome terhadap kegiatan pembelajaran maka penulis bermaksud melakukan penelitian tentang “Penggunaan Permainan Gambar Benda dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Anak Down Syndrome”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, maka permasalahan ini dapat diidentifikasi dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Seberapa besar pengaruh metode permainan gambar benda dalam meningkatkan kecerdasan bahasa anak down syndrome?
2. Berapa kali anak dapat menjawab dengan benar ketika belum diberikan intervensi ?
3. Berapa kali anak dapat menjawab dengan benar ketika sedang diberikan intervensi ?
4. Berapa kali anak dapat menjawab dengan benar ketika setelah diberikan intervensi ?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut : ”Apakah permainan gambar benda dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak down syndrome

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Secara umum tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas permainan gambar benda dalam meningkatkan kecerdasan bahasa pada anak Down Syndrome

b. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui kecerdasan bahasa anak Down Syndrome sebelum diberikan intervensi
- 2) Untuk mengetahui kecerdasan bahasa anak Down Syndrome ketika diberikan intervensi
- 3) Untuk mengetahui kecerdasan bahasa anak Down Syndrome setelah diberikan intervensi
- 4) Untuk mengetahui perbandingan kecerdasan bahasa anak Down Syndrome sebelum, ketika dan sesudah diberikan intervensi

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat keilmuan

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan tehnik pengajaran bahasa, bagi anak Down Syndrome yang mempunyai masalah dalam menyebutkan huruf dalam hal ini menyebutkan huruf awal dari benda .

b. Manfaat Praktis

- 1) Membantu anak Down Syndrome yang memiliki masalah dalam menyebutkan huruf , sehingga anak Down Syndrome mampu meningkatkan kemampuan menyebutkan huruf melalui kegiatan permainan gambar benda.
- 2) Memberi masukan bagi para guru SLB dalam menstimulus kecerdasan bahasa yang salah satunya yaitu menyebutkan huruf melalui permainan gambar benda.

E. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah suatu subjek yang sifatnya berhubungan sebab akibat, dimana yang satu mempengaruhi yang lain,

a. Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel yang tidak tergantung atau tidak dipengaruhi oleh variabel lain, dalam hal ini yang menjadi variable bebas adalah Permainan "**Gambar Benda**". Permainan gambar benda secara operasional memerlukan interaksi sosial yang tinggi baik antar teman maupun dengan lawan bermain, dalam permainan gambar benda selain menstimulasi kecerdasan bahasa, permainan ini juga menstimulasi kecerdasan musikal, visual dan kinestetik, dalam implementasinya dibutuhkan beberapa alat/bahan dan cara bermain.

a. Alat/Bahan

- 1) Gambar benda-benda yang ditempel di lantai dengan nama benda di bawahnya dan huruf awal nama benda di beri warna lebih terang
- 2) Kertas bertulis huruf-huruf awal yang warnanya sama dari gambar-gambar benda yang ada di lantai
- 3) Double tape
- 4) Balok-balok warna-warni
- 5) Tongkat

b. Cara Bermain

- a. Anak diperkenalkan dengan gambar-gambar yang tertempel di lantai dilengkapi dengan nama gambar dan huruf awalnya ditebalkan
- b. Anak menyebutkan nama-nama benda yang ada di lantai dengan menyebutkan huruf awal dari nama benda
- c. Jika anak dapat menjawab, berikan reward kepada anak dengan menyebutkan benar
- d. Anak mencari huruf awal dari nama-nama gambar benda yang ada dilantai
- e. Anak berdiri pada gambar benda yang huruf awalnya sesuai dengan huruf yang dipegang oleh anak
- f. Apabila permainan telah berhasil, lanjutkan dengan permainan berikutnya dengan gambar dan huruf yang berbeda seperti benda-

benda di sekeliling anak serta yang ada di rumah yang sudah dikenal oleh anak.

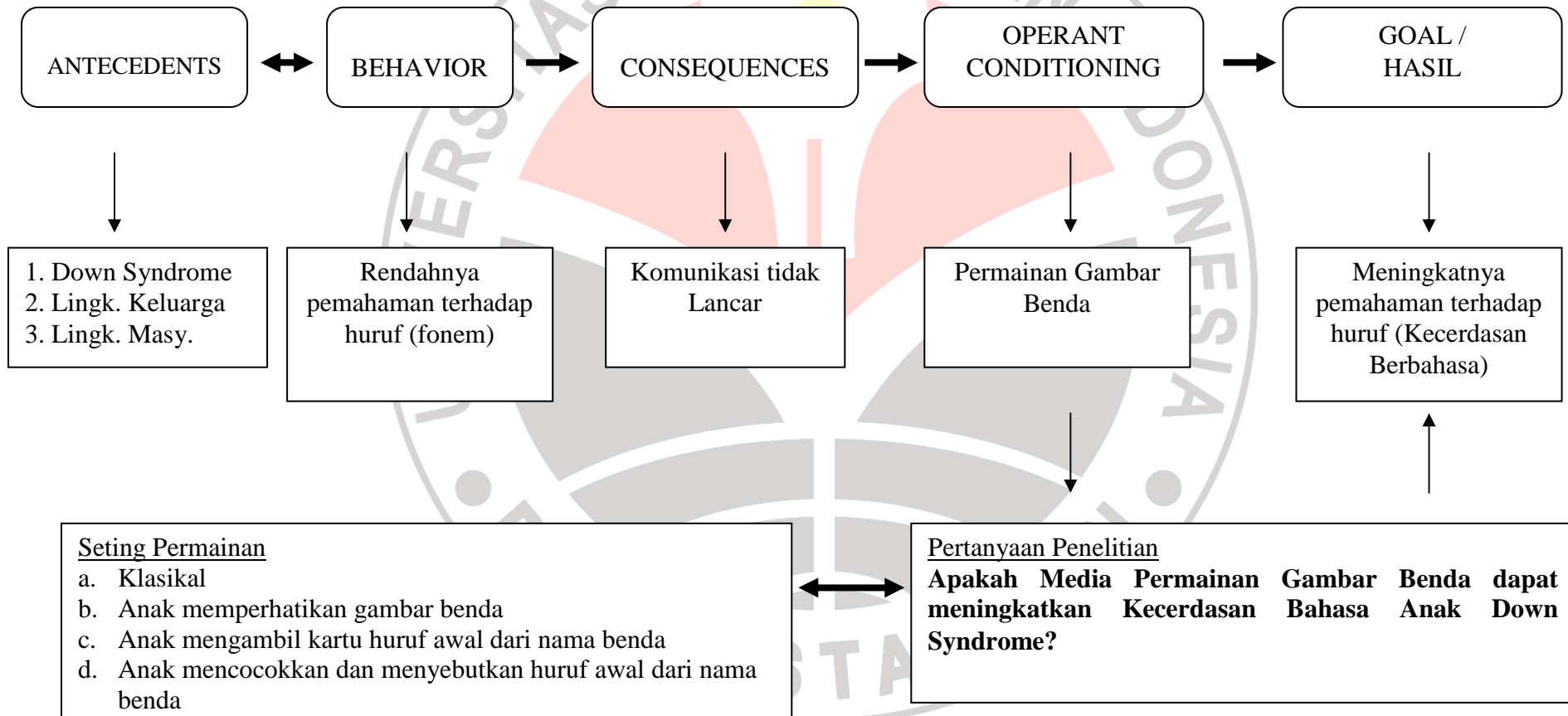
Dari analisis permainan di atas diharapkan anak dapat terlatih kecerdasannya untuk mengenal huruf-huruf yang akhirnya dapat mengucapkan kata-kata baru yang akan menambah perbendaharaan kata yang anak miliki sehingga akan sangat berguna untuk meningkatkan perbendaharaan bahasa anak

2. Variabel Terikat

Variabel terikat sebagai target behavior, yaitu variabel yang tergantung atau dipengaruhi variabel lain, dalam hal ini adalah **Kecerdasan Bahasa**, anak Down Syndrome. Kecerdasan bahasa anak Down Syndrome yang dimaksud adalah kemampuan anak dalam menyebutkan nama-nama benda, menyebutkan huruf-huruf awal dari nama-nama benda dan menunjukkan huruf awal dari nama-nama benda yang ada.

Setelah mengidentifikasi masalah, menentukan variable, mendefinisikan variable secara operasional dan untuk lebih jelasnya lagi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai kerangka berfikir penelitian, dapat dirangkai secara skematik dalam bentuk diagram yang dapat dilihat pada halaman berikut.

**EFEKTIVITAS PERMAINAN GAMBAR BENDA
DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN BAHASA ANAK DOWN SYNDROME**



F. Asumsi Dasar

1. Delphie B., dari Dorothy, menyatakan dalam bukunya *Let Me Play* dalam bagian Jenis Permainan Sosialisasi, (2002 : 2) adalah :

”Sosialisasi bermain merupakan hal penting bagi perkembangan anak baik anak normal maupun anak luar biasa

- b. Permainan sosialisasi memberikan kesempatan pada anak untuk belajar dari orang lain – kita banyak belajar dari melihat dan meniru orang lain
 - c. Permainan sosialisasi akan meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi – bermain dengan orang lain menuntut anda untuk dapat berkomunikasi dengan orang tersebut
 - d. Permainan sosialisasi membuat anak untuk lebih dapat bersosialisasi – anak kecil biasanya sangat egois dan menginginkan menyelesaikan masalah dengan cara sendiri dengan tidak melibatkan orang dewasa dalam hitungannya. Kebiasaan jelek semacam ini bisa jadi merupakan hal yang benar menurut versinya.
 - e. Permainan sosialisasi membantu anak menjalin persahabatan – sosial bermain memberi kesempatan anak untuk melakukannya. Melalui hal ini anak dapat menikmatinya dan bertanggung jawab akan persahabatan.
2. Muslihatun (2004:32-33) menyatakan, melalui kegiatan bermain anak dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara dengan tata cara bahasa Indonesia dan sebagainya.

3. Dalam proses kegiatan bermain diperlukan media konkret atau nyata, dalam permainan gambar benda menggunakan gambar-gambar benda, kertas huruf-huruf, sesuai dengan pendapat dari Gardner (1983) dalam Sumarni S (2008) menyatakan media konkret atau nyata sangat membantu pengembangan inteligensi jamak (kecerdasan bahasa) anak down syndrome.
4. Anak mempelajari bahasa dengan berbagai cara, yakni meniru, menyimak, mengekspresikan, dan juga bermain anak dapat belajar menggunakan bahasa secara tepat dan belajar mengkomunikasikannya secara efektif dengan orang lain. Melalui bermain pula, sebenarnya anak belajar tentang daya bahasa (Catron & Allen, 1999).
5. Kecerdasan bahasa atau verbal-linguistik berkaitan erat dengan kata-kata, baik lisan maupun tertulis beserta dengan aturan-aturannya. Seorang anak yang cerdas dalam verbal-linguistik memiliki kemampuan berbicara yang baik dan efektif (Musfiroh T, 2005).

Berdasar kepada pendapat di atas maka peneliti berasumsi bahwa Permainan Gambar Benda akan meningkatkan kecerdasan bahasa bagi anak down syndrome, khususnya terhadap subjek penelitian ini.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini bermaksud membuktikan pengaruh permainan Gambar Benda terhadap peningkatan kecerdasan bahasa Anak Down Syndrome dan menggunakan metode Eksperimen dengan model *Single Subject Research* (SSR), dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi eksperimental selama dilakukan eksperimen.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A, yang terdiri dari tiga tahapan kondisi, yaitu: A1 Baseline-1, B intervensi dan A2 Baseline-2. dimana Baseline 1 (A1) adalah serangkaian observasi pertama pada pembelajaran konvensional dengan cara menyebutkan secara lisan, dalam proses ini mengamati kecerdasan berbahasa Anak Down Syndrome, dan dicatat pada lembar pencatatan (*recording Sheet*). Treatment (B) adalah fase dimana anak diberikan intervensi dengan permainan Gambar Benda. Sedangkan fase baseline 2 (A2) adalah observasi terakhir, fungsinya adalah sebagai evaluasi akhir untuk melihat tingkat keberhasilan pemberian intervensi .

2. Instrumen Pengamatan

Lembar pencatatan (*Recording Sheet*) kemampuan berkomunikasi anak down syndrome baik pada kegiatan baseline A-1, intervensi (B) ataupun baseline A-2. dapat dilihat pada lampiran.

H. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian studi eksperimen ini mengambil subjek satu orang anak down syndrome berusia enam tahun, pada SLB Pelita Hafizh dengan biodata sebagai berikut

a. Identitas Anak I

- 1) Nama : DF
- 2) Jenis kelamin : Perempuan
- 3) Tempat / Tgl. Lahir : Bandung, 5 September 2002
- 4) Status dalam keluarga : Anak kandung
- 5) Alamat : -

b. Identitas Orang Tua

Ayah

- 1) Nama : XX
- 2) Jenis kelamin : Laki-laki
- 3) Tempat / Tgl. Lahir : Bandung,
- 4) Pendidikan Terakhir : SLTA
- 5) Pekerjaan : Pegawai Swasta
- 6) Alamat : -

Ibu

- 1) Nama : YY
- 2) Jenis kelamin : Perempuan
- 3) Tempat / Tgl. Lahir : Bandung
- 4) Pendidikan Terakhir : SLTP
- 5) Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
- 6) Alamat : -

2. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Pelita Hafizh Bandung, dengan alamat jalan Kota Baru 1 No. 4 Muhamad Ramdan Kota Bandung

