

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/ latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Dalam upaya mempersiapkan peserta didik melalui bidang pengajaran, maka pemerintah Indonesia mewajibkan warga negaranya untuk memperoleh pengajaran dan pendidikan yang layak. Hal ini tidak hanya ditujukan bagi mereka yang normal akan tetapi bagi semua anak termasuk mereka yang mengalami kelainan khusus. Hal tersebut tertuang dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat 2 yang mengatakan bahwa “warga Negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau social berhak memperoleh pendidikan khusus. Dalam penjelasan pasal tersebut dinyatakan bahwa pendidikan luar biasa adalah pendidikan yang disesuaikan dengan kelainan peserta didik berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bersangkutan, termasuk anak tunarungu.

Secara lahiriah anak tunarungu tidak berbeda dengan anak pada umumnya, akan tetapi apabila diperhatikan dengan seksama ternyata kemampuan berbicara dan bahasanya berbeda dengan anak pada umumnya yang mendengar. Perbedaan tersebut diakibatkan adanya kurang mampuan mendengar yang dialami oleh anak tunarungu

yang berimplikasi terhadap perkembangan bicara dan bahasa, karena kemampuan mendengar sangat erat kaitannya dengan perkembangan bahasa dan bicara.

Berdasarkan kondisi nyata bahwa anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam berbahasa, maka dalam upaya mengoptimalkan pendidikannya di sekolah, pengajaran bahasa menjadi suatu bidang pengajaran yang sangat penting peranannya. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui bahasa manusia dapat menyampaikan ide, perasaan, kemauan ataupun pesan. Kepemilikan bahasa tersebut tidak dimiliki oleh anak tunarungu. Pengajaran bahasa lebih diarahkan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam kemampuan berkomunikasi secara lisan maupun dalam bentuk tulisan.

Bahasa berperan sentral dalam perkembangan intelektual, social-emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Bahasa merupakan sistem lambang yang dipergunakan oleh suatu masyarakat untuk kerjasama, sarana ekspresi diri, interaksi social serta lambang identitas suatu kelompok masyarakat. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut.

Pembelajaran bahasa memiliki empat aspek yang dipelajari dan saling berkaitan. Keempat aspek bahasa tersebut adalah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling tinggi tingkatannya, karena

kemampuan menulis merupakan pendukung salah satu penentu dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki oleh setiap individu. Menulis merupakan bahasa non verbal, bukan hanya menyalin tetapi juga mengekspresikan pikiran dan perasaan ke dalam lambang-lambang tulisan. Menurut Nurhadi (dalam Jubaedah 2008:2) “Menulis merupakan suatu proses penuangan ide atau gagasan dalam bentuk paparan bahasa tulis berupa rangkaian simbol-simbol bahasa (huruf).

Keterampilan menulis bagi siswa dapat digunakan untuk menyalin, mencatat, dan mengerjakan sebagian tugas sekolah. Siswa yang tidak memiliki kemampuan menulis akan mengalami banyak kesulitan dalam melaksanakan ketiga jenis tugas tersebut. Selain itu, menulis merupakan sarana untuk menunjukkan prestasi diri.

Kemampuan menulis bagi anak tunarungu merupakan suatu hal yang sangat penting, karena bahasa tulisan tidak hanya sebatas menyalin, mencatat dan mengerjakan sebagian tugas sekolah. Menulis bagi anak tunarungu merupakan salah satu modal yang harus dimiliki untuk membantu memperjelas maksud apabila ucapannya tidak jelas.

Salah satu aspek dalam pembelajaran bahasa yaitu menulis. Indikasi bahwa seseorang memiliki kemampuan menulis dapat dilihat dari kemampuannya dalam menuangkan atau menuliskan kata-kata yang dikenal, yang diujarkan. Untuk mencapai keberhasilan dalam menetapkan metode yang tepat serta bervariasi sebagai sarana latihan untuk meningkatkan kemampuan menulis.

Anak tunarungu sering mengalami kesalahan dalam berbahasa lisan maupun bahasa tulis. Sama halnya dengan subjek yang bernama AD pada penelitian ini, AD

merupakan siswa tunarungu kelas 4 SDLB namun kemampuannya tidak sesuai dengan tingkat kelasnya. Untuk itu peneliti memberikan pengenalan nama-nama hewan dan nama buah-buahan terlebih dahulu dan hasilnya banyak nama hewan dan nama buah-buahan yang tidak diketahui oleh anak. Selain itu ada kesalahan dalam menulis nama-nama hewan dan buah-buahan. Kesalahan yang dimaksud adalah sebagai contoh kesalahan dalam penulisan kata pada anak tunarungu adalah kata **pisang** menjadi **pirsa** dan kata **sapi** menjadi **susu**. Kesalahan penulisan seperti di atas, merupakan suatu kesalahan yang tidak dapat dibiarkan, karena secara bahasa telah merubah dan mengacaukan pemahaman suatu pesan. Selain itu, anak tunarungu akan mengalami kesulitan dalam menuliskan kata yang dapat dibacanya dan kata yang dapat diucapkannya, sehingga memerlukan penanganan khusus.

Untuk membantu mengembangkan kemampuan menulis pada anak, diperlukan media yang menunjang proses keberhasilan anak dalam belajar. Media yang bersifat visual menjadi salah satu media yang cocok bagi anak tunarungu, karena anak tunarungu bisa disebut juga dengan insan pemata. Untuk saat ini banyak berkembang metode atau teknik dalam mengembangkan kemampuan menulis anak tunarungu, namun penulis mencoba untuk menggunakan media pembelajaran permainan kartu kata bergambar dalam mengembangkan kemampuan menulis siswa tunarungu kelas D4 di SLB BC YKS I Majalaya.

Pemilihan media ini selain sesuai dengan potensi visual anak, juga dipandang praktis karena mudah dimainkan dan menarik. Awwah 2006:6 (dalam Nurbani 2009:5) berpendapat bahwa: “penggunaan media kartu sangat membantu dalam

meningkatkan pemahaman anak tunarungu yang sangat mengandalkan potensi visualnya”. Melalui permainan kartu kata bergambar ini diharapkan dapat memuaskan perhatian atau konsentrasi siswa sehingga apa yang disajikan dalam kartu dapat langsung dipahami oleh anak, terlebih lagi jika kartu bergambar disajikan dengan tampilan yang menarik (berwarna).

Permainan kartu kata bergambar yaitu suatu permainan yang mencocokkan gambar dengan kata. Dunia anak adalah dunia bermain, namun sebenarnya sambil bermain anak belajar mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya termasuk belajar kosakata, bahasa, dan berkomunikasi timbal balik Nakita 2001:4 (Arifiana 2009:4). Permainan kartu kata bergambar merupakan media yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak, dimana anak dapat secara langsung terlibat dalam pengenalan huruf dan kata seperti pada nama-nama hewan dan nama-nama buah-buahan. Penggunaan kata yang dipakai dalam permainan kartu kata bergambar ini adalah nama-nama hewan dan nama buah-buahan, dipilih nama hewan dan tumbuhan karena tidak semua nama hewan dan buah-buahan anak dapat dituliskan dengan benar.

Permainan kartu kata bergambar ini menuntut siswa untuk teliti dan cermat dalam mencocokkan gambar dengan kata dan siswa harus dapat menuliskan nama-nama hewan dan buah-buahan dengan benar, tidak hanya hafal huruf namun siswa mengenal gambar yang dimaksud.

Penelitian ini dimaksudkan untuk membuktikan apakah penggunaan permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan menulis anak tunarungu. Atas dasar ini, penelitian mengenai media pembelajaran menulis diangkat sebagai permasalahan yang diteliti, dengan judul yang diajukan adalah: *“Penggunaan Permainan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kosa kata Pada Anak Tunarungu Kelas D4 Di SLB BC YKS I Majalaya”*.

B. Identifikasi Masalah

Riduwan (dalam Nurbani 2009:6) menyatakan “identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan berkaitan dengan variabel yang akan diteliti”. Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Anak tunarungu mengalami hambatan dalam memperoleh bahasa.
2. Hambatan yang dialami anak tunarungu dalam berbahasa membuat informasi yang seharusnya diterima melalui pendengarannya tidak berfungsi dengan baik.
3. Kesulitan menulis bisa disebabkan oleh metode yang tidak tepat.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu melebar, peneliti memberi batasan dalam melakukan penelitian maka rumusan masalah diatas ini dibatasi pada penggunaan permainan kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis kosa kata nama-nama hewan dan buah-buahan anak Tunarungu Kelas D4.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan menulis kosa kata anak tunarungu kelas D4 di SLB BC YKS I Majalaya?”.

E. Variabel Penelitian

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu permainan kartu kata bergambar, dan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan menulis kosa kata. Variabel bebas itu sendiri yaitu variabel yang mampu mempengaruhi variabel lain. Sedangkan dengan variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

1. Definisi Konsep

a. Permainan Kartu Kata Bergambar

Menurut Hildebrand, (Nina, 2009:10) bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa. Sedangkan menurut Kamus Bahasa Indonesia (2001:279) permainan adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat tertentu atau tidak.

Menurut Arsyad (dalam Siswanti 2006:13) mengatakan bahwa:

“Kartu kata bergambar adalah kartu yang berisi gambar-gambar (binatang) dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memperkaya kosa kata. Kartu kata bergambar salah satu media membaca gambar dengan menggunakan kartu-kartu untuk memperkenalkan kosakata”.

Selain untuk mengenalkan kosa kata kartu kata bergambar melatih siswa mengingat kata dan juga mengembangkan kemampuan menulis pada siswa tunarungu.

Permainan kartu kata bergambar adalah permainan yang menggunakan kartu kata gambar yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan cara mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai. Melalui kegiatan permainan kartu kata bergambar ini, anak dapat melatih kemampuan bahasa tulisnya dengan cara mengingat kosakata nama-nama hewan dan buah-buahan.

b. Kemampuan Menulis Kosa kata

Istilah menulis berasal dari kata tulis, menulis mempunyai pengertian: 1) membuat huruf, 2) melahirkan pikiran atau perasaan, 3) menggambar. Menurut Poteet (dalam Abdurahman 1999:224) mengungkapkan bahwa “menulis merupakan penggambaran visual tentang pikiran dan ide dengan menggunakan simbol-simbol sistem bahasa penulisnya untuk keperluan komunikasi atau mencatat. Menurut Nurhadi (dalam Jubaedah 2008:8) “Menulis adalah proses penuangan idea atau gagasan dalam bentuk paparan bahasa tulis berupa rangkaian simbol-simbol bahasa/ huruf”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis adalah kesanggupan seseorang dalam menuangkan pikiran dan ide melalui simbol-simbol huruf yang telah disepakati bersama sehingga penulis dan pembaca dapat berkomunikasi melalui hasil menulis (tulisan). Kemampuan menulis kosa kata

adalah kemampuan menulis kosa kata. Kosa kata yang difokuskan dalam penelitian ini adalah nama-nama hewan dan buah-buahan

2. Definisi Operasional Penelitian

a. Variabel bebas

Permainan kartu kata bergambar merupakan variabel bebas. Permainan kartu kata bergambar ini dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih namun pada penelitian ini permainan dilakukan hanya guru dengan siswa yang menjadi subjek penelitian saja. Dalam permainan kartu kata bergambar ini guru membagikan kartu yang telah tersedia lalu dibagikan pada anak, guru memegang 20 kartu gambar sedangkan anak memegang 40 kartu kata.

Cara permainannya hanya mencocokkan gambar dengan kata, misalnya kartu yang keluar adalah gambar durian dan pisang lalu anak harus mencocokkan dengan kata “durian dan pisang”. Di samping anak mencocokkan gambar dengan kata, anak pun dilatih untuk mengingat kata sehingga anak dapat menulis kosakata nama-nama hewan dan buah-buahan dengan benar. Permainan akan berakhir jika kartu yang berada di tangan guru (peneliti) dan anak sudah habis, itu artinya sudah tidak ada lagi kartu yang dapat dimainkan. Melalui permainan ini diharapkan penyampaian proses belajar menulis mengeja menjadi menarik dan menyenangkan. Kartu kata bergambar dibuat dengan menggunakan kertas karton glosi dengan ukuran 4 x 8 cm untuk kartu gambarnya sedangkan ukuran 4 x 4 untuk kartu katanya.

b. Variabel terikat

Variabel terikat dari penelitian ini adalah kemampuan menulis kosa kata. Kemampuan menulis kosa kata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesanggupan siswa untuk menulis kosa kata nama-nama hewan dan buah-buahan dengan benar tanpa ada kesalahan penulisan akibat dari ketidakberfungsian alat pendengaran pada anak tunarungu.

F. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis kosakata siswa tunarungu dengan menggunakan permainan kartu kata bergambar.

2. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media yang cocok dalam pembelajaran menulis kosa kata bagi anak tunarungu sehingga dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa tunarungu.