

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Kosakata merupakan bagian terpenting dan mendasar dalam bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, bahkan di lingkungan masyarakat yang lebih luas. Penguasaan kosakata yang banyak dan luas membuat seseorang bisa mengenal bahasa, serta memudahkan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dengan kata lain, kemampuan berkomunikasi seseorang dipengaruhi oleh banyak atau sedikitnya kosakata yang dimiliki, juga bagaimana orang tersebut menguasai kosakata yang telah dimilikinya.

Adapun dalam pembelajaran di kelas, penguasaan kosakata menjadi dasar dalam mempelajari setiap materi pembelajaran. Peserta didik akan bertemu dengan banyak kosakata yang nantinya menjadi sebuah kalimat di dalam materi pembelajaran yang diberikan. Dengan menguasai kosakata yang ada, akan berdampak pada pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Sedikit banyaknya kosakata yang dimiliki, mempengaruhi tindakan seseorang dalam memberikan ide atau gagasan. Kebanyakan orang menjadi enggan untuk mengutarakan apa yang ada di pikiran karena terbatas pada kosakata yang dimiliki dan dikuasai, termasuk pada peserta didik tunarungu

Tunarungu yaitu seseorang yang mengalami kehilangan kemampuan dengarnya dari ringan hingga berat sehingga mengalami hambatan, terutama dalam pemerolehan bahasa. Karena hambatan tersebut, mereka hanya memiliki sedikit bahkan hampir tidak ada pengalaman bunyi yang didapatkan oleh indera pendengarannya tersebut, hal ini juga menyebabkan tunarungu menjadi miskin akan kosakata, terlebih dengan kosakata yang sifatnya abstrak, serta kosakata benda yang merupakan kosakata paling dasar dan sering ditemukan di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan fakta lapangan yang peneliti dapat dari observasi dan wawancara, terdapat beberapa peserta didik tunarungu yang masih belum menguasai kosakata benda. Peserta didik lebih mengetahui dan mengenal fungsi suatu benda daripada nama benda tersebut. Contohnya peserta didik menyebut pensil dengan tulis, kursi dengan duduk, dan lainnya. Saat pembelajaran di kelas, peserta didik kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi, peserta didik lebih senang bermain bersama teman sebangkunya. Selain itu media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar hanya gambar-gambar yang ada pada buku tematik. Oleh karena hal tersebut, diperlukan strategi atau media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik tunarungu dalam pembelajaran mengenai penguasaan kosakata.

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang bisa membantu peserta didik dalam memahami setiap isi materi pembelajaran yang disampaikan guru. Salah satu jenis media yang bisa digunakan untuk peserta didik tunarungu yaitu dengan menggunakan media visual, contohnya dengan menggunakan permainan monopoli. Permainan monopoli bisa diubah menjadi media pembelajaran yang digunakan dalam membantu peserta didik, sehingga peserta didik bisa ikut aktif dalam pembelajaran. Serta dengan menggunakan media pembelajaran ini, suasana kelas dapat lebih kooperatif. Monopoli sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik tunarungu yang memiliki karakteristik pemata dalam proses penguasaan kosakatanya.

Monopoli termasuk kedalam salah satu permainan papan seperti permainan ular tangga, ludo, dan catur dimana permainan ini bisa digunakan untuk semua usia dan jenjang pendidikan, serta tak sedikit orang sudah sering memainkan permainan monopoli. Dalam permainan monopoli terdapat beberapa komponen yang secara tidak langsung dapat memberikan pengajaran kepada anak, seperti pengajaran mengenai kosakata yang terdapat pada permainan papan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Budi Adi Prayogo pada tahun 2017 pada siswa kelas II SDN Langensari 02 dengan mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, dimana media

yang baik dan efektif mempermudah guru dalam mentransfer materi kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, penggunaan desain dan warna yang menarik membuat peserta didik tertarik dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500.

Selain itu, adapun penelitian yang dilakukan oleh Zaky Ghufron, Goenawan Roebyanto, dan Sri Harmini pada Desember 2017 pada siswa kelas IV SDN Pandanwangi 4 kota Malang dengan mengembangkan media monopoli edukatif pada pembelajaran dengan tema Pahlawanku. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media monopoli edukatif yang berupa papan permainan dan kartu dua dimensi, adaptasi dari papan permainan monopoli sangat efektif dalam menarik perhatian siswa untuk belajar dikarenakan simbol dan gambar yang terdapat pada media tersebut dibuat sederhana dan menarik. Selain itu media tersebut sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pandanwangi 4 kota Malang, terlihat dari perbandingan data pada pe-test dan post-test bahwa ada perubahan ketuntasan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan media monopoli edukatif.

Dari penelitian yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa media monopoli bisa dijadikan sebagai media pembelajaran karena menarik perhatian serta dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Peneliti mengembangkan permainan monopoli tersebut menjadi media pembelajaran yang digunakan untuk pengajaran penguasaan kosakata pada peserta didik tunarungu kelas 3 Sekolah Dasar, khususnya kata benda. Monopoli tersebut dimodifikasi menjadi lebih sederhana dari monopoli pada umumnya sesuai dengan kondisi peserta didik dengan menghilangkan beberapa komponen yang terdapat pada permainan monopoli pada umumnya, dan disesuaikan dengan kosakata benda yang akan dipelajari, sehingga media tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik tunarungu dalam proses penguasaan kosakatanya.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, ada beberapa masalah yang teridentifikasi, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media monopoli kosakata bagi peserta didik tunarungu?
2. Bagaimana evaluasi pengembangan media monopoli kosakata untuk membantu peserta didik tunarungu dalam penguasaan kosakata?

B. Ruang lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media monopoli kosakata yang di desain untuk membantu peserta didik tunarungu dalam menguasai kosakata benda.
2. Materi yang ada dalam media monopoli kosakata yaitu benda tak hidup di sekitarku.
3. Sasaran penelitian ini yaitu peserta didik tunarungu kelas 3.

C. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan pada penelitian ini yaitu “Bagaimana pengembangan media monopoli kosakata untuk pembelajaran penguasaan kosakata benda bagi peserta didik tunarungu?”

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Teoritis

Pengembangan media monopoli kosakata diharapkan dapat menjadi inovasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran dalam penguasaan kosakata benda peserta didik tunarungu.

2. Praktisi

a. Bagi Sekolah

Adanya media pembelajaran monopoli kosakata dapat menambah referensi media pembelajaran yang berguna dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik tunarungu.

b. Bagi guru

Media monopoli kosakata diharapkan dapat bermanfaat bagi guru serta dapat digunakan sebagai acuan media dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik tunarungu.

c. Bagi peserta didik

Pengembangan media monopoli kosakata diharapkan dapat membantu peserta didik tunarungu dalam penguasaan kosakata karena media yang dibuat menarik.

