

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu aspek penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Melalui kegiatan bahasa, manusia dapat mengungkapkan kebutuhan dan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, salah satu cara manusia berekspresi adalah dengan bahasa. Bahasa terbagi menjadi dua yaitu bahasa verbal dan bahasa nonverbal. Bahasa verbal merupakan bentuk komunikasi pada makhluk hidup terutama manusia, dengan menggunakan bunyi atau suara sebagai media berkomunikasi, contohnya bercakap. Sedangkan bahasa nonverbal merupakan bentuk komunikasi pada makhluk hidup terutama manusia dengan menggunakan lambang, simbol, atau bahkan tanda sebagai media berkomunikasi, contohnya tulisan dan isyarat.

Kosakata merupakan bagian terkecil dari bahasa dimana bahasa dapat terjadi jika terdapat kosakata yang mendukungnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kosakata memiliki makna pembendaharaan kata. Kosakata seseorang dapat diartikan sebagai kumpulan kata-kata yang dipahami oleh seseorang sehingga dapat

diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, contohnya dalam berbincang dengan orang lain, dan menulis.

Menurut Rud Tumbull, dkk, pada umumnya, seorang anak dengan yang berusia 2 - 3 tahun sudah memiliki pembendaharaan kata sebanyak 900 – 1000 kata. Selain itu, mereka juga sudah paham beberapa kata tanya dan sudah dapat membuat pertanyaan dengan kalimat sederhana¹. Berbeda dengan yang terjadi pada anak tunarungu, proses pemerolehan kata berjalan sangat lambat. Jika mengutip penelitian yang dilakukan oleh Tati Hernawati, bagi anak tunarungu yang berada dibangku sekolah dengan keadaan tanpa/kurang memiliki kemampuan berbahasa yang membedakannya dengan anak pada umumnya. Oleh karena itu, dalam pendidikan anak tunarungu, proses pemerolehan bahasa diberikan di sekolah melalui layanan khusus seperti melakukan percakapan dan menjembatani anak tunarungu dari masa prabahasa menuju masa purnabahasa². Hal ini bertujuan agar pemerolehan bahasa yang terjadi dapat berlangsung optimal.

Ketunarunguan yang dialami oleh anak tunarungu memiliki dampak terhadap pemerolehan bahasa yang dimilikinya sehingga penguasaan

¹ Rud Tumbull, dkk., *Exceptional Lives: Special Education in Today's Schools 4th*, (New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, 2004), h. 407

² Tati Hernawati, *Pengembangan Kemampuan Berbahasa dan Berbicara Anak Tunarungu; Jurnal JASSI_anakku vol 7 nomor 1, (Bandung: UPI, 2007), h. 105*

bahasa anak tunarungu akan berbeda dengan anak dengar. Akibat yang ditimbulkan dari pemerolehan bahasa yang tidak dikuasai secara utuh, anak tunarungu akan kesulitan memahami hal-hal abstrak di kehidupannya, baik yang bersifat sederhana maupun kompleks. Untuk itulah, penambahan kosakata melalui penguasaan bahasa secara utuh dengan pembelajaran dan penggunaan media yang tepat merupakan hal yang sangat penting bagi anak terutama peserta didik tunarungu. Kegiatan tersebut diharapkan merupakan kegiatan yang menarik dan edukatif sehingga hasil yang diharapkan akan menghasilkan dan memudahkan peserta didik dalam kegiatan menyimak, membaca, berbicara, bahkan menulis.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, peserta didik tunarungu kelas III SLB Negeri 4 Jakarta memiliki kesulitan dalam hal berfikir abstrak sehingga mereka lebih mudah mengenal dan memahami kosakata benda jika dibandingkan dengan kosakata kerja. Kosakata kerja yang dilakukan oleh peserta didik dalam kegiatan sehari-hari seperti mandi, makan, minum, duduk, tidur, dan baca. Walaupun keenam kosakata ini tidak terlalu asing bagi peserta didik, namun kenyataannya dalam pengaplikasian di kehidupan sehari-hari baik secara lisan maupun pengucapan peserta didik tidak jarang mengalami kesulitan dikarenakan beberapa diantara keenam kosakata tersebut memiliki penulisan maupun

pengucapan yang hampir sama. Terutama dalam hal mengidentifikasi di dalam sebuah kalimat. Selain itu, pemerolehan bahasa yang dimiliki oleh peserta didik merupakan hasil dari pengalaman yang dialaminya secara tidak utuh dan mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenal sesuatu yang bersifat abstrak. Pembelajaran yang diberikan dirasa kurang melibatkan peserta didik terutama dalam proses pengenalan kosakata. Untuk itu peneliti berfikir untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran dadu kata dalam meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik terutama dalam mengenal kosakata kerja.

Puzzle dadu merupakan media yang sering ditemui oleh peserta didik dalam bermain maupun belajar dengan teman bahkan orang lain. Peneliti memodifikasi bentuk dadu yang biasanya terdiri dari enam sisi dengan setiap sisinya mewakili salah satu angka dari 1 – 6, kali ini peneliti menggantinya dengan menempelkan gambar kosakata kerja pada setiap sisinya. Kemudian dadu tersebut ditempelkan potongan dari gambar yang dibagi menjadi 9 bagian sehingga pada saat mempelajari kosakata, peserta didik harus menyusun gambar kosakata terlebih dahulu. Dengan menggunakan media pembelajaran ini peneliti berharap suasana kelas dapat lebih kooperatif karena peserta didik dapat terlibat aktif sehingga pembelajaran bahasa Indonesia terutama mengenal kosakata kerja

diharapkan dapat lebih mudah diterima oleh peserta didik. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Kerja Melalui Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Dadu Kata Bagi Peserta Didik Tunarungu Kelas III SLB Negeri 4 Jakarta”**.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang dilakukan selama penelitian, yaitu:

1. Bagaimana cara meningkatkan pengenalan kosakata kerja pada peserta didik tunarungu kelas III di SLB Negeri 4 Jakarta?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran *puzzle* dadu kata dalam upaya meningkatkan pengenalan kosakata kerja pada peserta didik tunarungu kelas III di SLB Negeri 4 Jakarta?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran *puzzle* dadu kata dapat meningkatkan pengenalan kosakata kerja peserta didik tunarungu kelas III di SLB Negeri 4 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi yang telah diuraikan diatas, peneliti membatasi masalah yang dibahas dalam penelitian kali ini, yaitu kemampuan mengenal kosakata kerja bagi peserta didik tunarungu yang dibatasi dengan kosakata kerja yang dilakukan dalam keseharian dan terdapat pada media *puzzle* dadu kata, yakni mandi, makan, minum, duduk, baca, dan tidur.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti merumuskan masalah yang dibahas secara tuntas dalam penelitian kali ini, yaitu “Bagaimana penggunaan media pembelajaran *puzzle* dadu kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal kosakata kerja pada peserta didik tunarungu kelas III SLB Negeri 4 Jakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran *puzzle* dadu kata dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata kerja bagi peserta didik tunarungu.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritik

Secara teoritis penelitian ini merupakan suatu upaya dalam pengembangan mengenalkan kosakata kerja bagi peserta didik tunarungu sehingga penguasaan kata bahkan bahasa yang dimilikinya dapat bertambah dan dapat diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan secara umum, dan dunia pendidikan khusus secara khusus. Tak hanya itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah kekreatifitasan guru dalam memodifikasi pembelajaran dan memanfaatkan penggunaan barang sekitar dalam membuat media pembelajaran. Tujuannya adalah agar tercipta pembelajaran yang kreatif dan menumbuhkan minat belajar peserta didik tanpa mengenyampingkan hal yang ingin disampaikan sehingga upaya menambah dan meningkatkan kemampuan penguasaan bahasa yang berakibat pada kemudahan komunikasi yang dialami oleh peserta didik dapat berjalan maksimal.

2. Kegunaan Praktik

a. Bagi Guru

Sebagai referensi dalam melakukan kegiatan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kosakata kerja peserta didik

sehingga guru dapat dengan mudah memberikan pembelajaran dan mendapatkan hasil yang diharapkan.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi yang berkaitan dengan kemampuan mengenal kosakata dan mengolah kata yang terjadi pada peserta didik tunarungu sehingga dapat ditindak lanjuti dengan memberikan metode pengajaran yang tepat bagi peserta didik tunarungu agar kemampuan berbahasa dapat optimal.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan kesan bahwa pelajaran bahasa Indonesia terutama dalam mengenal kosakata merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan mudah untuk dilakukan karena merupakan salah satu bentuk dalam meningkatkan kemampuan berbahasa sehingga dapat memudahkan dirinya dalam melakukan komunikasi dengan orang lain.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dan informasi dalam menambah wawasan tentang meningkatkan kosakata kerja pada peserta didik tunarungu dan dapat dijadikan inspirasi dalam melakukan penelitian selanjutnya

dalam meningkatkan kemampuan berbahasa terutama bagi peserta didik tunarungu.