

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Seseorang mendapatkan kosakata sejak ia belum mengenyam pendidikan formal atau bersekolah, seiring berjalannya waktu akan mengalami perkembangan. Pada umumnya seseorang akan mendapatkan kosakata dari banyak pengalaman yang diperoleh ketika bermain atau beraktivitas dengan antar perseorangan atau kelompok sosial. Kemampuan memiliki kosakata merupakan suatu hal yang sangat penting sehingga perlu diperhatikan perkembangannya pada setiap individu. Kosakata sebagai dasar dari sebuah perjalanan panjang dalam berbahasa terlebih dalam berkomunikasi antar individu maupun kelompok. Penguasaan serta perbendaharaan kosakata dapat memengaruhi keterampilan berbahasa setiap individu. Jika kemampuan dasar yang dimiliki dalam berbahasa tidak dimiliki dengan baik, maka kemampuan dalam berkomunikasi pun tidak berjalan dengan baik juga. Keterampilan individu dalam berbahasa akan sangat menunjang komunikasi yang terjadi pada individu tersebut. Terlebih pada peserta didik dengan hambatan pendengaran yang memiliki perbendaharaan kosakata yang tidak sebanyak peserta didik pada umumnya karena kondisi hambatan dalam menyerap kosakata yang dibahasakan pada usia emasnya di 0—2 tahun.

Kemampuan mengenal kosakata dapat disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pada faktor internal yaitu kemampuan yang peserta didik miliki belum berkembang secara optimal dan pola pikir berjalan masih secara sederhana. Jika secara terus menerus hal tersebut tidak dilatih dengan maksimal maka hasilnya pun tidak akan optimal. Hal tersebut terjadi karena sebuah kemampuan berbahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognitif yang ada pada diri individu. Faktor internal dalam hal ini intelegensi sangat memengaruhi kemampuan berbahasa seseorang sedangkan faktor eksternal yang dimaksud adalah kondisi lingkungan yang membuat perkembangan Bahasa pada peserta didik dapat terjadi. Kemampuan menalar pada peserta didik dalam menangkap kosakata yang baru dikenali dan

mengetahui makna dari kosakata tersebut menjadi cikal dari perkembangan kosakata serta perbendaharaan kosakata yang peserta didik miliki kedepannya.

Perkembangan kognitif pada anak dalam proses pemerolehan bahasa peserta dengan hambatan pendengaran yang diawali dari pengalaman yang didapatkan lalu beranjak pada bahasa batini atau *inner language* kemudian Bahasa reseptif visual atau dapat mengerti Bahasa lingkungan, selanjutnya Bahasa ekspresif kinestetik atau berbicara, lalu Bahasa reseptif visual atau membaca, kemudian Bahasa ekspresif visual atau menulis, dan diakhiri dengan pemerolehan perilaku Bahasa verbal yang dimiliki peserta didik hambatan pendengaran. Karakteristik peserta didik dengan usia sekitar 6 tahun menurut Doman dalam Uyun, dkk. memiliki peluang lebih besar membaca apabila diajarkan sedari kecil. Terlebih jika diterapkan sebelum anak berusia 6 tahun karena daya serapnya masih sangat baik. Sekitar usia 6 tahun proses belajar membaca untuk mengenal kosakata melalui metode sintesa atau metode penggabungan. Sintesa yang dimaksud adalah menggabungkan antara pengenalan huruf yang disertai dengan gambar, menggabungkan huruf dengan huruf menjadi suku kata, menggabungkan suku kata dan suku kata hingga menjadi kata yang utuh, sampai pada tahap menggabungkan kata dengan kata hingga membentuk kalimat yang sederhana.<sup>1</sup>

Seiring berkembangnya teknologi yang ada pada saat ini, semakin memudahkan guru dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran. Baik secara dalam jaringan dengan tatap maya menggunakan gawai maupun luar jaringan dengan tatap muka secara langsung, pembelajaran yang fleksibel dan aksesibel juga dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Penggunaan media belajar yang tepat serta menyenangkan akan membuat peserta didik menjadi nyaman dalam pembelajaran sehingga peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi serta dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran mampu diemban dengan waktu yang efektif.

---

<sup>1</sup> Z Uyun and T Sayekti, 'Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Lego Huruf', *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD UNTIRTA 2019*, 2019, p. 488.

Permasalahan yang ditemui adalah media pembelajaran belum inovatif dan tepat sasaran dengan karakteristik peserta didik. Media yang biasa digunakan adalah *flashcard*. Media tersebut dapat meningkatkan jumlah kosakata. Namun, memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan penggunaan media yang akan peneliti implementasikan sebagai alternatif solusi. Sehingga untuk mencapai capaian pembelajaran dari alur tujuan pembelajaran yang terdapat di Kurikulum Merdeka Kelas II (Fase A) pada elemen membaca memerlukan waktu yang lebih panjang. Hal tersebut menjadi sebuah ketertarikan bagi peneliti untuk dapat mencari tahu solusi alternatif apakah yang dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran sehingga hasil belajar dalam hal ini jumlah kosakata yang dimiliki peserta didik dapat bertambah kuantitasnya.

Selanjutnya adalah rasa bosan yang dirasakan oleh peserta didik ketika belajar dapat perlahan menghilang dan tergantikan dengan sebuah ketertarikan untuk belajar dengan semangat, kemudian pada akhirnya hasil belajar yang diharapkan menjadi maksimal dalam hal ini jumlah kosakata yang dimiliki oleh peserta didik hambatan pendengaran dapat meningkat. Hal yang membuat peserta didik merasa bosan karena media belajar monoton karena tidak mengalami inovasi atau modifikasi. Sehingga peneliti memiliki inovasi menggunakan media yang belum pernah digunakan sebelumnya pada proses pembelajaran kelas II (Fase A) di SLBN 5 Jakarta yaitu menggunakan alat permainan edukatif bongkah plastik/*bricks building block*. Besar harapan peneliti dengan adanya inovasi ini yaitu jumlah kosakata yang dimiliki oleh peserta didik dapat meningkat dari sebelumnya.

Banyaknya permainan edukatif yang dapat membantu peserta didik untuk mengenali huruf, angka, warna, bentuk, dan yang lainnya menyebabkan industri penyedia permainan yang edukatif untuk peserta didik turut berperan dalam hal ini, memberikan terobosan terbaru yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk proses pembelajaran. Permainan bongkah plastik atau acap kali disebut dengan permainan Lego. Namun, ternyata Lego bukanlah nama dari permainan tersebut, melainkan adalah salah satu jenama atau nama *brand* yang ramai di pasaran. Nama permainan tersebut adalah bongkah plastik/*bricks*

*building block*. Permainan yang dapat disusun sesuai keinginan penggunanya menjadi salah satu alternatif bagi peserta didik hambatan pendengaran yang sangat pemata dan memiliki perbendaharaan kosakata yang belum banyak. Terlebih pada peserta didik hambatan pendengaran dengan kondisi ketulian total sebelum masa *pre-linguistik* sehingga sama sekali tidak mendapatkan pemerolehan bahasa di usia emasnya.

Meninjau karakteristik dari peserta didik hambatan pendengaran yang sangat pemata tersebut. Berdasarkan hal tersebut menjadi sangat mungkin pada nantinya akan muncul ketertarikan belajar menggunakan media bongkah plastik/*bricks building block* dengan ragam warna yang menarik perhatian para peserta didik. Permainan ini umumnya digunakan untuk bermain di waktu luang. Namun, kali ini digunakan untuk belajar meningkatkan jumlah kosakata.



Gambar 1. 1 Permainan Bongkah Plastik Lego

Gambar tersebut adalah permainan bongkah plastik/*bricks building block* jenis *classic* yang peneliti maksud. Permainan ini akan digunakan dalam meningkatkan jumlah kosakata. Warna, bentuk, serta ukurannya yang menarik perhatian membuat permainan ini diminati oleh para peserta didik. Permainan ini dapat dibawa saat bermain bersama teman, juga dapat menuangkan ide di pikiran peserta didik dengan membentuknya sesuai keinginan. Tidak jarang orang tua memberikan media ini untuk membantu mengekspresikan imajinasi buah hatinya. Umumnya permainan bongkah plastik/*bricks building block* digunakan untuk membuat miniatur bangunan, robot, serta hal-hal lain yang berbentuk 3 dimensi lainnya. Namun, dalam pembelajaran untuk peserta didik hambatan pendengaran dapat dimanfaatkan untuk membuatnya menyerupai

bentuk huruf yang disusun satu dengan yang lainnya sehingga membentuk huruf cetak kapital.

Peneliti tidak menggunakan huruf tegak bersambung seperti yang umumnya digunakan pada peserta didik dengan hambatan pendengaran, dengan kata lain peneliti menggunakan huruf cetak dalam melaksanakan penelitian ini. Hal tersebut dilaksanakan sebab pada proses pelaksanaan di SLBN 5 Jakarta menggunakan huruf cetak pada pembelajaran sehari-hari. Terlebih di tempat-tempat umum peneliti melihat banyak tempat yang belum ramah untuk individu penyandang hambatan pendengaran. Salah satu contohnya adalah tidak ditemukannya tulisan tegak bersambung untuk memudahkan peserta didik hambatan pendengaran dalam membaca pesan yang ingin disampaikan di ruang publik atau pun fasilitas umum. Sehingga peneliti menetapkan untuk menggunakan huruf cetak pada penelitian ini.

Tentu peneliti berharap proses belajar akan lebih menarik dari sebelumnya sebab peserta didik biasanya mengenal huruf dari melihat goresan tinta spidol di papan tulis tetapi kali ini melalui cara yang lain. Peserta didik akan merasa senang karena dapat belajar dengan bermain, materi pembelajaran yang didapat oleh peserta didik juga diserap oleh ingatan jangka pendek maupun jangka panjangnya. Peserta didik pada usia sekolah dasar umumnya belum memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola emosi, terlebih lagi pada peserta didik dengan hambatan pendengaran. Cenderung bosan dengan materi belajar yang monoton. Tampaknya belajar dengan bermain dapat menjadi salah satu solusi alternatif yang dapat diimplementasikan untuk mencegah rasa bosan tersebut.

Penelitian terdahulu yang menggunakan media serupa sebagai alat permainan edukatif/APE untuk meningkatkan jumlah kosakata ada pada tahun 2019 yang dilakukan oleh Uyun, dkk. dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Lego Huruf”. Penelitian tersebut memiliki persentase keberhasilan sebesar 30% pada siklus pertama, lalu melambung tinggi pada siklus selanjutnya sebesar 91% sehingga Uyun, dkk. dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media bongkah plastik/*bricks building block* dapat meningkatkan membaca permulaan pada

peserta didik dengan rentang usia 5 sampai 6 tahun yang berada di jenjang pendidikan taman kanak-kanak di TK Kemala Bhayangkari 01 Serang, Banten.<sup>2</sup>

Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas II (Fase A) di SLBN 5 Jakarta yang berjumlah 7 peserta didik dengan hambatan pendengaran. Ketujuh peserta didik tersebut terdiri atas 4 peserta didik laki-laki berinisial Fz, Az, Bq, dan Nb serta 3 peserta didik lainnya adalah peserta didik perempuan berinisial Ap, Mr, dan Af. Karakteristik peserta didik tidak luput dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Ketujuh peserta didik tersebut, tiga diantaranya masih memiliki sisa pendengaran (Ap, Mr, dan Fz) sementara 4 lainnya mengalami tuli total (Bq, Az, Nb, dan Af). Af dengan kondisi tuli total, selalu ingin memimpin, cenderung sulit fokus, sulit duduk dengan tenang, serta kerap ngobrol saat pembelajaran. Ap masih ada sisa pendengaran, menunjukkan sikap siap belajar, duduk dengan focus, aktif dalam pembelajaran, cepat tangkap. Az dengan kondisi tuli total, daya tangkap baik, cenderung tidak memperhatikan dan kerap bercanda saat pembelajaran. Bq dengan kondisi tuli total, focus cukup baik, daya tangkap cukup baik. Fz masih ada sisa pendengaran, mudah terdistraksi dengan lingkungan di sekitar kelas, kerap melamun, berbicara masih terbata-bata, motoric halus masih belum baik. Mr Masih ada sisa pendengaran, saat menyalin tulisan masih terbalik dan terlewat susunan hurufnya bahkan pada namanya sendiri. Nb dengan kondisi tuli total, daya tangkap cukup baik, saat menyalin tulisan memerlukan waktu yang tergolong lamban. Peneliti bersama dengan guru kelas menetapkan batasan masalah sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik, sehingga pada proses pelaksanaannya bersifat adaptif menyesuaikan karakteristik masing-masing peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang memengaruhi jumlah kosakata yang dimiliki oleh peserta didik Kelas II (Fase A) di SLBN 5 Jakarta, diantaranya:

---

<sup>2</sup> Ibid., p.486

- a. Jumlah kosakata yang dimiliki peserta didik kelas II (Fase A) di SLBN 5 Jakarta masih rendah.
- b. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran belum inovatif dan tepat sasaran dengan karakteristik peserta didik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini bertujuan untuk membatasi beberapa masalah yang ditemukan serta membatasi indikator keberhasilan pada objek penelitian terhadap subjek penelitian yang sudah ditetapkan. Maka peneliti memutuskan pembatasan masalah pada:

1. Meningkatkan jumlah kosakata yang terdapat di lingkungan pembelajaran dan keseharian peserta didik Kelas II (Fase A) di SLBN 5 Jakarta
2. Subjek penelitian adalah peserta didik dalam satu rombongan belajar kelas II (Fase A) di SLBN 5 Jakarta yang terdiri atas 4 peserta didik laki-laki dan 3 peserta didik perempuan.
3. Jumlah kosakata yang digunakan kata adalah 15, antara lain: SUSU, KAKI, MEJA, DASI, BOLA, FOTO, BUKU, MATA, PAKU, KACA, TOPI, BAJU, OBAT, TALI, dan SAPU.
4. Penggunaannya kurikulum merujuk pada Kurikulum Merdeka bagian pendidikan khusus fase A, pada mata pelajaran bahasa Indonesia elemen membaca.
5. Capaian keberhasilan apabila terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 40 poin dari sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan sampai siklus *n*.

### **D. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka permasalahan dalam penelitian adalah “Bagaimana meningkatkan jumlah kosakata menggunakan media bongkah plastik/*bricks building block* pada peserta didik kelas II (Fase A) di SLBN 5 Jakarta?”

## E. Kegunaan Hasil Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis kepada peneliti, orang tua, guru, sekolah, maupun yang membaca karya tulis ilmiah ini. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut.

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini sebagai upaya untuk menambah pengetahuan, pengalaman, referensi, serta bahan kajian yang efektif dan relevan tentang penerapan media bongkah plastik/*bricks building block* untuk meningkatkan jumlah kosakata pada peserta didik hambatan pendengaran Kelas II (Fase A) di SLBN 5 Jakarta. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan keilmuan terlebih di ruang lingkup pendidikan khusus.

### 2. Secara Praktis

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat berdampak pada beberapa elemen yang terlibat seperti berikut ini:

#### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu kesempatan dalam mempraktikkan teori yang sudah ada. Guru juga mendapatkan referensi solusi alternatif meningkatkan jumlah kosakata peserta didik..

#### b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini menjadi salah satu media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membuat jumlah kosakata meningkat akibat adanya pengalaman baru selama proses pembelajaran.

#### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai wadah bagi sekolah untuk dapat mempertimbangkan kegiatan pembelajaran serta mendapatkan tambahan informasi mengenai kebermanfaatan media pembelajaran dalam penelitian ini.

#### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai penerapan media bongkah plastik/*bricks building block* serta menjadi motivasi untuk selalu semangat dalam melaksanakan penelitian.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi bagi peneliti yang akan mengembangkan permasalahan serupa dalam penelitian ini sehingga menambah wawasan dan juga inspirasi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

