

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendengaran merupakan salah satu panca indera yang memiliki fungsi untuk mengenali suara. Proses pendengaran ini menggunakan salah satu alat indera manusia yaitu telinga, sehingga ketika seseorang mengalami kerusakan pada organ telinganya baik di bagian luar, tengah maupun dalam maka hal tersebut akan berdampak pada kemampuan mendengar yang bisa hilang baik sebagian maupun seluruhnya tergantung tingkat kerusakan yang dialaminya. Istilah yang digunakan untuk seseorang yang mengalami kondisi tersebut ialah hambatan pendengaran. Dampak dari hambatan pendengaran sangatlah beragam, salah satunya yaitu dampak pada aspek bahasa yang mengakibatkan terhambatnya perkembangan komunikasi verbal/lisan, baik secara ekspresif (berbicara atau menulis) maupun reseptif (memahami pembicaraan orang lain atau membaca)<sup>1</sup>. Hal tersebut di sebabkan karena terhambatnya proses pendengaran sehingga tidak banyak informasi yang dapat ditangkap oleh siswa hambatan pendengaran.

Kondisi hambatan pendengaran mempengaruhi penguasaan kosa kata sehingga siswa mengalami kesulitan dalam berbahasa baik lisan ataupun tulisan. Dilingkungan masyarakat siswa hambatan pendengaran seringkali mengalami kesulitan ketika ingin mengungkapkan atau menerima informasi. Komunikasi yang sering digunakan oleh siswa hambatan pendengaran adalah kalimat dengan susunan bahasa yang terbalik-balik<sup>2</sup>. Pernyataan tersebut selaras dengan kondisi di lapangan pada saat peneliti melakukan komunikasi melalui pesan dengan salah satu murid kelas VIII di SLBN Handayani

---

<sup>1</sup> Nur Haliza, Eko Kuntoro, Ade Kusmana. "PEMEROLEHAN BAHASA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNARUNGU) DALAM MEMAHAMI BAHASA". Jurnal Metabasa. Vol.2 No.1, 2020. Hal.36

<sup>2</sup> Sri Sugiarti. "Peningkatan Kemampuan Kosa Kata Berbahasa Melalui Media Variasi Gambar pada Peserta Didik Tunarungu Kelas V di SPKh Negeri Karangayar Kebumen Semester II Tahun Pelajaran 2019/2020". Jurnal Pendidikan Konvergensi. Vol.8. 2021. Hal. 118.

Kabupaten Sukabumi. Ketika melakukan interaksi melalui *chatting*, siswa menggunakan kalimat yang terbalik-balik seperti “kapan waktu bisa kaka?”, “okeh aku menari belajar ada”, “suka tidak terlalu banyak tapi” dan “okeh bertemu nanti kita” . Untuk sebagian orang yang belum terbiasa berkomunikasi dengan siswa hambatan pendengaran, kalimat tersebut cenderung sulit di pahami. Sehingga, kondisi komunikasi seperti itu dapat menyebabkan kekeliruan persepsi bagi orang lain ataupun bagi dirinya sendiri

Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan analisa lanjutan dengan melakukan observasi dan asesmen mengenai perkembangan bahasa siswa pada tiga orang siswa kelas VIII di SLBN Handayani. Instrumen asesmen yang digunakan oleh peneliti merupakan instrumen asesmen berupa hasil produk akhir dari sebuah penelitian yang dilandasi berdasarkan hasil analisis dari teori Myklebust dan teori Lewis<sup>3</sup>. Instrumen asesmen tersebut peneliti modifikasi pada bagian indikator, selanjutnya peneliti melakukan asesmen bersama guru kelas pada siswa kelas VIII di SLBN Handayani. Berdasarkan hasil observasi dan asesmen yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas didapatkan kesimpulan bahwa ke tiga siswa di kelas VIII sudah memiliki leksikon mengenai nama dan sifat benda yang ada di sekitarnya hanya saja siswa belum mampu mengelompokkan kata sesuai dengan kelas katanya, sebagai contoh ketika diberikan instruksi untuk mengelompokkan kartu kata sesuai dengan kelas katanya, siswa masih ada yang menyimpan kartu kata “cantik” pada kolom kelas kata benda dan kartu kata “kucing” pada kolom kelas kata sifat. Hal tersebut terjadi karena siswa belum memiliki penguasaan kelas kata sehingga siswa belum mengetahui fungsi dari setiap kata. Penguasaan kelas kata juga berdampak pada kemampuan menyusun kata menjadi sebuah kalimat yang sesuai dengan SPOK, ketika siswa hambatan pendengaran belum memiliki penguasaan kecenderungan menggunakan bahasa yang terbalik-balik itu lebih besar.

---

<sup>3</sup> Annisa Nugraha Wahidah. Skripsi: “Pengembangan Instrumen Asesmen Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Siswa Tunarungu Usia Sekolah” (Bandung: UPI: 2015). Hlm. 52.

Untuk memperkuat hasil asesmen peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas yaitu Ibu Dini, dan didapatkan kesimpulan bahwa: 1) siswa sudah memiliki perbendaharaan kata mengenai nama dan sifat benda-benda disekitarnya, 2) materi yang sedang di pelajari siswa adalah materi sintaksis menyusun kata menjadi sebuah kalimat sesuai dengan SPOK (Subjek, Predikat, Objek dan Keterangan), tetapi siswa mengalami kesulitan dalam materi tersebut karena siswa belum memiliki penguasaan kelas kata sehingga siswa belum mengetahui fungsi dari setiap kata, 3) materi kelas kata sudah pernah dipelajari di tahun sebelumnya, hanya saja siswa belum memahami materi dan berdasarkan informasi dari guru sebelumnya mengatakan bahwa siswa tidak menunjukkan ketertarikan dalam pembelajaran kelas kata. Oleh karena itu, untuk mendukung kemampuan siswa agar tidak menggunakan bahasa yang terbalik-balik, guru dan peneliti sepakat kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa hambatan pendengaran kelas VIII di SLBN Handayani adalah kemampuan penguasaan kelas kata dan jika melihat kesimpulan nomor 3, untuk membantu permasalahan tersebut peneliti mencoba memberikan solusi dengan merancang sebuah media pembelajaran agar proses pembelajaran kelas kata bisa lebih menarik perhatian siswa hambatan pendengaran.

Pada tahap merancang media pembelajaran peneliti berlandaskan pada bentuk soal yang guru berikan kepada siswa, ketika peneliti melakukan observasi. Soal yang guru berikan berbentuk teka-teki silang dan antusias yang siswa berikan cukup tinggi. Hal tersebut dapat dilihat ketika soal diberikan ada siswa yang bertepuk tangan, tersenyum bahkan ada yang berisyarat dengan interpretasi “senang betuk soal teka-teki silang”. Oleh karena itu peneliti merancang sebuah media pembelajaran yang berbentuk teka-teki silang dan peneliti terinspirasi dari sebuah permainan yang diciptakan pada tahun 1938 oleh Alfred Mosher Butts yaitu permainan *scrabble*.

*Scrabble* adalah permainan menyusun huruf menjadi sebuah kosa kata yang disusun di atas papan seperti teka-teki silang, setiap kata yang dapat

tersusun akan memperoleh poin. Semakin banyak huruf yang dapat digunakan menjadi sebuah kata semakin besar pula poin yang akan di dapatkan. Penelitian mengenai media *scrabble games* ini sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Divia Famela Novita pada tahun 2019 di SLB Eka Mandiri Kota Baru. Dalam penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media *scrabble* bergambar efektif digunakan untuk meningkatkan kosakata siswa hambatan pendengaran di sekolah tersebut. Pada penelitian tersebut subjek yang digunakan adalah siswa hambatan pendengaran kelas VIII dan pengembangan yang dilakukan oleh beliau adalah pengembangan media *scrabble* papan berjalan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian kali ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa hambatan pendengaran kelas VIII di SLBN Handayani dan media *scrabble* yang akan digunakan merupakan media yang sudah dikembangkan dan dirancang khusus oleh peneliti agar lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Peneliti mengembangkan sebuah media yang diberi nama Media *Scrabble Games*. Ada beberapa perbedaan media *scrabble games* yang peneliti rancang dengan permainan *scrabble games* pada umumnya, yaitu: 1) desain balok huruf terdiri dari huruf tegak bersambung, abjad Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) dan angka skor, 2) papan bermain terdapat dua bagian yaitu, bagian kolom untuk menyusun kata dan bagian untuk bermain kartu gambar, 3) desain perhitungan poin pada papan lebih sederhana, 3) terdapat papan bantu yang berisi ciri-ciri kata benda dan kata sifat, 4) terdapat papan skor untuk menghitung jumlah poin dan 5) terdapat dua tahap permainan, yang pertama bermain kartu gambar dan yang bermain menyusun balok huruf menjadi sebuah kata.

Media *scrabble games* ini memiliki beberapa kelemahan dan keunggulan. Kelemahan dari media *scrabble games* salah satunya adalah terbatasnya kolom yang tersedia sehingga kata yang disusun hanya kata dasar dan dari kelas kata benda dan kelas kata sifat saja. Dua kelas kata tersebut peneliti pilih karena kelas kata dasar yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media *scrabble games* juga memiliki kelebihan yaitu: 1) bersifat visual, 2) benda

konkrit, 3) berbentuk 3 dimensi, 4) berbasis permainan/praktik, 5) desain balok huruf yang menggunakan huruf tegak bersambung dan abjad SIBI. Berdasarkan kelebihan-kelebihan tersebut media pembelajaran *scrabble games* yang dikembangkan ini diharapkan dapat digunakan untuk penguasaan kosa kata benda siswa hambatan pendengaran kelas VIII di SLBN Handayani.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang sudah diuraikan di atas, maka dapat identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Siswa kelas VIII di SLBN Handayani mengalami kesulitan dalam memahami kelas kata.
2. Perlunya media pembelajaran yang berfungsi sebagai solusi untuk membantu pembelajaran kelas kata siswa hambatan pendengaran kelas VIII di SLBN Handayani menjadi lebih menarik.
3. Pengembangan media *scrabble games* untuk penguasaan kelas kata siswa hambatan pendengaran kelas VIII di SLBN Handayani.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini ada batasan-batasan yang menjadi ruang lingkup masalah agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan. Adapun ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Produk akhir dari penelitian ini adalah media *scrabble games* yang digunakan untuk penguasaan kelas kata bagi siswa hambatan pendengaran kelas VIII di SLBN Handayani
2. Media *scrabble games* ini digunakan untuk proses pembelajaran kelas kata benda dan kata sifat dasar yang tidak memiliki imbuhan

#### **D. Perumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *scrabble games* untuk penguasaan kelas kata siswa hambatan pendengaran kelas VIII di SLBN Handayani?
2. Bagaimana kelayakan media *scrabble games* untuk penguasaan kelas kata siswa hambatan pendengaran kelas VIII di SLBN Handayani?

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Secara Teoritis**

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran melalui permainan *scrabble games* untuk penguasaan kelas kata siswa hambatan pendengaran kelas VIII di SLBN Handayani.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Hasil dari pengembangan media *scrabble games* ini dapat membantu untuk penguasaan kelas kata bagi siswa hambatan pendengaran.

###### **b. Bagi Guru**

Dengan dilakukannya pengembangan pada media *scrabble games* ini diharapkan bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran kelas kata bagi siswa hambatan pendengaran.

###### **c. Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat menambah serta mengembangkan pengalaman dan wawasan peneliti dalam hal kajian mengenai kelas kata dan pengembangan media.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran dalam penelitian untuk siswa hambatan pendengaran ataupun penelitian pada kekhususan lain

