

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan layanan dan perhatian khusus dalam perkembangannya, karena mereka memiliki perbedaan fisik, mental, atau emosional dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya. Kebutuhan ini bisa berasal dari berbagai kondisi, seperti gangguan pendengaran, penglihatan, kesulitan belajar, autisme, atau gangguan perkembangan lainnya. Anak-anak ini membutuhkan pendekatan pendidikan yang lebih spesifik dan penyesuaian lingkungan agar mereka dapat belajar dan berkembang secara optimal.

Anak tunarungu memiliki karakteristik yang membuat mereka belajar dengan cara yang berbeda. Anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan pendengaran yang disebabkan tidak berfungsinya sebagian atau keseluruhan alat pendengarannya sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengarannya. Terhambatnya perkembangan bicara pada anak tunarungu dapat berpengaruh terhadap terlambatnya perkembangan bahasa, sehingga berakibat juga pada keterhambatan dalam pengembangan penguasaan kosakatanya.

Penggunaan bahasa menjadi hal yang sangat penting dalam berkomunikasi agar anak dapat menguasai ilmu pengetahuan yang ingin diperolehnya selain sebagai alat utama dalam berkomunikasi. Menurut A. Chaedar Alwasilah yang dikutip dalam Ami dan Sukiro, bahasa adalah sebuah sistem komunikasi dengan menggunakan tanda-tanda yang sudah melalui tahap pemrosesan dari organ-organ tubuh penghasil suara; mulut dan pendengaran, hal ini terjadi diantara sekelompok manusia atau masyarakat tertentu, dengan mengaplikasikan pengolahan tanda/symbol bunyi yang

diambil dari kata-kata konvensional.¹ Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan bahasa hanya dapat dilakukan jika organ pendengaran dan bunyi kita berfungsi, sehingga informasi yang berupa simbol sandi konseptual secara vokal dapat tersampaikan kepada penerima pesan.

Keterbatasan yang dimiliki anak tunarungu membuatnya sering merasa kesulitan dalam menyampaikan pesan dan memahami pesan sehingga membutuhkan bahasa yang sesuai dengan kebutuhannya yaitu bahasa isyarat. Selama seorang penyandang tunarungu berinteraksi dengan masyarakat umum, bahasa inilah yang akan menjadi jembatan komunikasi. Bahasa isyarat biasanya mengkombinasikan gerakan tangan, ekspresi wajah, serta posisi tubuh untuk mengungkapkan pikiran.

Dalam berkomunikasi, kosakata yang dimiliki seseorang menjadi penting untuk memastikan komunikasi dapat berjalan dengan baik. Tanpa mempunyai penguasaan kosakata yang baik maka sangat sulit bagi orang tersebut untuk mengadakan interaksi secara baik. Keraf dalam Dian dkk. mengemukakan bahwa kosakata atau pembendaharaan suatu kata bahasa adalah kumpulan kata-kata yang dimiliki suatu bahasa.² Pendapat Keraf ini menegaskan bahwa kosakata ini sebenarnya adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa.

Peneliti telah melakukan observasi di Sekolah Luar Biasa Negeri 02 Jakarta pada kelas V SDLB yang terdiri dari 4 siswa tunarungu kategori sedang. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa siswa mengalami keterbatasan kosakata, khususnya kosakata hewan, sehingga mereka kesulitan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Siswa mengalami kesulitan saat diminta guru untuk mengidentifikasi nama hewan yang terdapat dalam gambar. Meskipun siswa mampu mengelompokkan makhluk hidup ke dalam

¹ Ami Saniatur Rohmah *and* Sukirno. Penggunaan Bahasa Isyarat Berbantuan Kartu Bergambar Dalam Pembelajaran Penguasaan Kosakata Pada Kelas II Tunarungu SLB Negeri Cilacap. *METAFORA*. 2020, Vol. 7, No. 1, h. 2.

² Dian Indihadi, Heri Yusuf Muslihah *and* Karla Mahardika. Bagaimana Penggunaan Kosakata Anak Dalam Metode Karyawisata Di TK Kartika IX-10 Cangkurileung?. *Jurnal Kewarganegaraan*. 2022, Vol. 6, No. 2, h. 3550.

kategori hewan, manusia, atau tumbuhan, mereka tidak dapat menyebutkan nama hewan tersebut.

Salah satu siswa, berinisial AG, tampak sudah familiar dengan gambar hewan yang diperlihatkan. Bahkan, ia pernah melihat hewan tersebut secara langsung, tetapi tidak mengetahui namanya. Dua siswa lain, berinisial HZ dan ZW, mampu memperagakan isyarat hewan yang diperlihatkan, namun tetap tidak mengetahui nama hewan tersebut. Selain itu, ada pula siswa berinisial NZ yang terkadang keliru menafsirkan nama hewan, seperti menyebut 'lebah' sebagai 'madu'.

Data kuantitatif menunjukkan bahwa dari 10 kosakata hewan yang diuji, rata-rata siswa hanya mampu menyebutkan 2 hingga 4 nama hewan dengan benar. Siswa AG dan HZ masing-masing berhasil menyebutkan 2 kosakata, sementara NZ mampu menyebutkan 3 kosakata meskipun masih membuat kesalahan dalam penafsiran. Siswa ZW menunjukkan hasil terbaik dengan menyebutkan 4 kosakata dengan benar. Secara keseluruhan, tingkat keberhasilan siswa dalam mengidentifikasi nama hewan hanya mencapai 20% hingga 40% dari target yang diharapkan.

Peneliti juga mencatat bahwa siswa sering membutuhkan bantuan visual, seperti gambar atau isyarat, untuk memahami kosakata baru. Meskipun demikian, siswa cenderung lebih mudah mengingat kosakata yang memiliki hubungan dengan pengalaman mereka sehari-hari. Sebagai contoh, kosakata seperti 'sapi' atau 'ikan' lebih mudah dipahami karena hewan-hewan tersebut sering mereka temui. Sebaliknya, kosakata yang jarang dijumpai, seperti 'jerapah' atau 'harimau', memerlukan pengulangan lebih banyak untuk dipahami.

Banyak faktor yang menyebabkan kurangnya kosakata siswa, salah satunya didasari oleh adanya penggunaan media yang kurang mendukung kegiatan pembelajaran. Selama ini, kegiatan pembelajaran yang berlangsung, guru menggunakan papan tulis dan media gambar yang dicetak. Namun, ternyata media tersebut kurang menarik minat siswa, sehingga siswa belum sepenuhnya mampu menyebutkan kosakata hewan dengan benar.

Mengingat siswa tunarungu memiliki hambatan dalam pendengarannya, oleh sebab itu diperlukan media yang berbentuk visual agar siswa dapat dengan mudah memahami informasi yang disampaikan. Selain itu, dalam penyampaiannya haruslah digunakan bahasa yang tidak menekankan sistem bunyi, yaitu bahasa isyarat. Media yang menyenangkan dalam belajar juga menjadi hal yang perlu ada dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak mudah bosan dan tertarik untuk belajar.

Media menjadi salah satu aspek yang menjadi peranan penting dalam keberlangsungan proses kegiatan pembelajaran di kelas. Ketepatan dalam pemilihan media yang sesuai dengan karakter-karakter yang dimiliki oleh siswa dapat meningkatkan ketercapaian keberhasilan dalam pemahaman materi yang disampaikan untuk siswa. Untuk meningkatkan ketercapaian keberhasilan dalam pemahaman kosakata hewan bagi siswa tunarungu kelas V SDLB di SLB Negeri 02 Jakarta, peneliti tertarik untuk menggunakan media *flashcard* isyarat.

Flashcard adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar yang diharapkan dapat membantu para pemula untuk lebih mengingat materi yang dipelajari.³ Media *flashcard* isyarat merupakan *flashcard* yang tidak hanya berisi gambar tetapi juga peragaan isyarat serta makna dari isyarat tersebut. *Flashcard* dibagi menjadi dua bagian, bagian depan menggambarkan hewan dan bagian belakang menggambarkan peragaan isyarat hewan serta kata yang merupakan makna dari isyarat hewan. *Flashcard* dirancang sendiri oleh peneliti berbahan kertas *Art Cartoon 260* berukuran 7 x 10 cm. *Flashcard* yang dimaksud pada uraian di atas, dimaksudkan penggunaannya untuk pembelajaran kosakata pada siswa tunarungu. Jenis kosakata yang diajarkan pada siswa tersebut adalah kata hewan. Adapun nama-nama hewan yang digunakan adalah hewan yang hidup di darat dan nama-nama tersebut.

³ Azisah Ardiyanti, Moses Usman, and Irianty Bandu. Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media *Flashcard* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*. 2018, Vol. 6, No. 1, h. 177.

Penelitian tentang penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran bagi siswa tunarungu sudah dilakukan oleh beberapa peneliti salah satunya dilakukan oleh Sugiarti yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu Melalui Media Variasi Gambar Pada Siswa Kelas V/B Di SLB Negeri Surakarta”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media kartu gambar berantai dapat meningkatkan kemampuan melafalkan kosakata bahasa Indonesia dengan benar.⁴

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengangkat dan melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kosakata Siswa Tunarungu Melalui Media *Flashcard* Isyarat Di Kelas V SLB Negeri 02 Jakarta”

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penguasaan kosakata siswa khususnya kosakata hewan di kelas V SLB Negeri 02 Jakarta masih rendah.
2. Media yang digunakan oleh guru belum berhasil meningkatkan kosakata siswa.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu melalui media *flashcard* isyarat di kelas V di SLB Negeri 02 Jakarta”.

D. Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada batasan-batasan sebagai berikut:

⁴ Sri Sugiarti. Upaya Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu Melalui Media Variasi Gambar Pada Siswa Kelas V/B Di SLB Negeri Surakarta. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. 2015, h. 255.

1. Media visual berupa *flashcard* yang tidak hanya berisi gambar tetapi juga peragaan isyarat hewan serta nama hewan yang dimaksud.
2. Penggunaan media *flashcard* digunakan dalam mata pelajaran IPAS, TP (Tujuan Pembelajaran): 2. Mengidentifikasi tempat hidup makhluk hidup, ATP (Alur Tujuan Pembelajaran): 2.3 Mengidentifikasi tempat hidup hewan.
3. Hewan-hewan yang digunakan adalah hewan yang hidup di darat dan nama-nama hewan tersebut terdiri dari 2-3 suku kata.
4. Media *flashcard* dibatasi sejumlah 6 kartu berisi peragaan isyarat hewan serta nama hewan yang dimaksud.
5. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 4 siswa tunarungu kelas V SDLB dengan kategori tunarungu sedang.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menjadi sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pendidikan khusus
 - b. Menjadi sumber informasi dalam penggunaan modifikasi media pembelajaran menyenangkan dan interaktif yang dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran.
 - c. Sebagai pijakan dan bahan kajian pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kosakata benda pada anak berkebutuhan khusus, serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pembelajaran mengenai kosakata hewan agar siswa kelak tidak ketinggalan dan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi.
 - b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan serta pertimbangan untuk menggunakan media *flashcard*

isyarat sebagai variasi pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi penggunaan media yang menciptakan suasana kelas yang menarik sehingga menimbulkan gairah atau minat siswa untuk belajar

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk menyediakan media pembelajaran di sekolah yang membantu para guru dalam kegiatan proses belajar di sekolah. Serta dapat memotivasi untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media dalam kegiatan belajar terhadap siswa tunarungu di SLB Negeri 02 Jakarta.

