

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa sebagai alat komunikasi manusia digunakan untuk berpikir, menyimak, berbicara, dan menulis. Kata merupakan dasar dari pembelajaran bahasa yang paling dasar. Misalnya kata benda yang dipakai ketika menunjukkan sesuatu kepada orang lain. Ketika pemerolehan kata ini dicapai oleh anak yang mempunyai kemampuan berbeda, maka hasilnya akan jauh berbeda dibanding dengan anak pada umumnya. Fakta di lapangan ada beberapa anak yang mengalami kesulitan mengkomunikasikan kata dengan benar dikarenakan keterbatasan pemahaman dan keterbatasan ucapan. Salah satunya adalah anak dengan autisme. Gangguan autisme setidaknya ditunjukkan dengan kurangnya kemampuan interaksi sosial, komunikasi verbal dan non verbal, dan adanya perilaku berulang. Saat anak pada umumnya mulai belajar kata dan menguasai banyak kata, anak autis cenderung belum menampakkan perkembangan kemampuan bahasanya. Tingkat perkembangan yang mereka miliki masih sebatas menirukan kata. Oleh sebab itu, anak dengan autisme sebaiknya diberikan rangsangan belajar dan strategi khusus yang dapat membantu mereka menguasai kosakata dengan lebih baik.¹

Pada kasus anak dengan autisme ringan masih bisa menunjukkan sedikit respons kepada orang yang mengajak berbicara walaupun hanya terjadi sesekali. Lebih lanjut, sebuah studi melaporkan bahwa anak dengan autisme mengalami keterbatasan dalam mengucapkan kata dan memahami ucapan. Mereka terkadang menggunakan nada atau intonasi yang aneh didengar atau datar. Pemerolehan kata pada anak autisme membutuhkan waktu yang lama untuk menggunakan dalam kalimat dengan baik dan benar. Akibatnya kegiatan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar bisa jadi terhambat.²

¹ Firdaus, Ilham Arkena Edyyul, dkk, 2022, Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Autis Melalui Permainan Kartu dan Gerak Lagu, *Jurnal Pendidikan Dasar*, h, 337

² Heny Sulistyowati, dkk, 2022, Pemerolehan Kosakata Anak Autism Spectrum Disorder (ASD), *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6 Nomor 4, h, 3092-3093

Karakteristik kemampuan anak dengan autisme dalam memproduksi kosakata yaitu; 1) Kemampuan bahasa ekspresif dan reseptif anak dengan autisme bergantung pada tahapan linguistik, IQ nonverbal anak, dan jenis tes yang dilakukan; 2) Penguasaan jenis kata yang paling banyak terlihat pada anak dengan autisme adalah kata benda. Hal ini karena mereka sering menjumpai contoh nyata di sekitarnya baik berupa gambar maupun benda aslinya; 3) Anak dengan autisme memiliki kesulitan dalam memproduksi bahasa. Mereka mengulang kata atau kalimat yang didengar dari lawan bicara ketika tidak memahaminya. Adapula yang mampu mengucapkan kalimat (dua sampai lima kata) tetapi terkadang tidak sesuai dengan konteks pertanyaan.

Pembelajaran kosakata pada anak dengan autisme sangat diperlukan. Belajar kosakata dapat membantu peserta didik dengan autisme meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Memiliki kosakata yang luas/ banyak membuat mereka dapat mengungkapkan kebutuhan dan keinginan dengan lebih efektif. Selain itu, dengan kosakata yang mereka miliki, peserta didik dengan autisme dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan kemampuan belajar mereka.

Kosakata merupakan salah satu pokok bahasan yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik kelas III. Pembelajaran kosakata sangat penting diajarkan karena sebagai dasar pembelajaran bahasa. Apabila kosakata tidak diajarkan pada peserta didik maka peserta didik akan mengalami kesulitan memahami instruksi, tidak dapat memahami materi pelajaran, kesulitan berkomunikasi dengan orang lain, kesulitan mengungkapkan perasaan dan keinginan sehingga akan berdampak pada tingkat kecemasan dan frustrasi.

Mengenai kemampuan peserta didik dengan autisme dalam mempelajari kosakata dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Materi kosakata bisa menjadi pelajaran yang menyulitkan untuk mereka. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan mereka yang sulit untuk berpikir secara abstrak. Maka dari itu diperlukan penanganan yang tepat untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik, yaitu dengan cara melibatkan pendidik dan peserta didik secara langsung pada pembelajaran yang bersifat konkret/ semi konkret dan bermakna. Hal tersebut berdasarkan pada teori dari Jean Piaget tentang

tahap-tahap perkembangan kognitif,³ dimana tahap perkembangan kemampuan kognitif dibagi menjadi 4 tahapan yaitu tahap sensori, tahap pra operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasi formal. Artinya tahap perkembangan kemampuan kognitif dimulai dari pemahaman yang bersifat konkret, semi konkret, dan terakhir yang bersifat abstrak.

Materi mengenal kosakata diajarkan pada peserta didik kelas III SDLB. Hal ini mengacu pada kurikulum merdeka mata pelajaran bahasa Indonesia fase B pada elemen membaca dan memirsa dengan capaian pembelajaran (CP), yaitu pada akhir Fase B peserta didik mampu menambah kosakata baru dari teks yang dibacakan atau tayangan teks arahan/petunjuk sederhana, teks cerita pengalaman, dan teks cerita narasi sederhana yang dipirsa dengan bantuan gambar/ ilustrasi. Maka, alur tujuan pembelajaran (ATP) adalah menambah kosakata benda dari teks yang dibacakan atau tayangan teks cerita pengalaman, sederhana yang dipirsa dengan bantuan gambar/ ilustrasi.⁴ Alasan peneliti memilih kosakata benda sebagai materi pembelajaran karena peserta didik sering menjumpai contoh nyata di sekitarnya baik berupa gambar maupun benda aslinya. Selain itu, peserta didik juga belum tahu kosakata benda tersebut.

Kemampuan peserta didik dengan autisme kelas III saat ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah: 1) Peserta didik mampu membaca; 2) Peserta didik mampu menulis; 3) Peserta didik sudah menguasai kosakata benda dengan jumlah di bawah seratus kata; 4) Peserta didik mampu menyebutkan kosakata benda tersebut namun untuk menggunakannya dalam konteks/ kalimat masih diarahkan; 4) Peserta didik memahami instruksi.

Berdasarkan hasil tes yang diberikan guru dalam pembelajaran di kelas, guru menemukan bahwa kemampuan penguasaan materi kosakata sangat tidak memuaskan. Hal ini terlihat pada rendahnya nilai bahasa Indonesia materi

³ Leny Marinda,, 2020 Teori Perkembangan Kognitif Jean Peaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar, *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman Volume 13 nomor 1*, h. 121-127

⁴ Salinan Lampiran V Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi nomor 033/H/KR/2022, *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Dasar Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*, (2022), h. 1578

kosakata. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi kosakata benda. Kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik adalah; 1) Belum mampu mengucapkan kosakata benda dengan benar; 2) Suka menebak – nebak dalam mengucapkan karena ingin cepat menyelesaikan tugasnya; 3) Sebagian anak tidak dapat mengingat kosakata benda dengan baik; 4) Marah dengan emosi yang berlebihan.

Kesulitan yang dialami oleh peserta didik juga disebabkan oleh faktor lain, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh peneliti selaku guru kelas dalam pembelajaran kosakata masih menggunakan media gambar sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan tidak tertarik. Dalam proses pembelajaran tentu media pembelajaran harus dibuat lebih bervariasi untuk menarik minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang tidak variatif membuat peserta didik mengalami kejenuhan dan pada akhirnya minat belajar menjadi menurun. Jika hal tersebut dibiarkan maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Berdasarkan kesulitan yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran kosakata benda, maka peneliti selaku guru kelas memerlukan metode yang tepat dalam mengajarkan kosakata benda, yaitu menggunakan metode latihan (*drill*). Latihan biasanya berlangsung dengan cara mengulang-ulang suatu hal sehingga terbentuk kemampuan yang diharapkan sehingga peserta didik memperoleh kecakapan motorik, seperti menulis, melafalkan huruf, membuat dan menggunakan kosakata benda. Latihan yang dilakukan berulang-ulang akan membantu peserta didik memahami dan mengingat kosakata benda yang sulit dikuasainya. Selain itu, peneliti juga harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran untuk peserta didik dengan autisme agar tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Heri Susanto Purnomo dan Hermansyah tentang prinsip pembelajaran anak dengan autisme adalah sebagai berikut; 1) Terstruktur; 2) Terpola; 3) Terprogram; 4) Konsisten; dan 5) Kontinyu.⁵ Terstruktur artinya dimulai dari materi yang paling mudah, setelah dikuasai oleh peserta didik maka materi akan ditingkatkan tingkat

⁵ Heru Susanto Purnomo & Hermansyah, *Modul Guru Pebelajar PLB Autis Kelompok Kompetensi E*. (Bandung: PPPPTK DAN PBB, 2016),h.13-15

kesulitannya namun merupakan rangkaian yang tidak terpisah dari materi sebelumnya, terpola artinya aktivitas yang dilakukan dengan terjadwal, terprogram artinya memiliki materi yang diberikan harus bertahap, konsisten artinya apabila anak berperilaku positif maka guru memberikan respons positif (*reward/ penguatan*) respons yang diberikan harus tepat dan tetap, dan kontinyu artinya pembelajaran akan diulang kembali bersama orang tua di rumah.

Berdasarkan permasalahan yang dilihat dari sudut pandang guru sebagai peneliti, maka sudah seharusnya peneliti membuat media pembelajaran yang berbeda dan bervariasi. Media pembelajaran dibuat dengan lebih menarik untuk membantu peserta didik dengan autisme mempelajari kosakata benda dengan lebih mudah dan bermakna. Anak dengan autisme memiliki keunikan tersendiri dalam gaya belajar. Windy dan Muhamad Mukhlis menyatakan bahwa gaya belajar yang dominan pada diri anak autisme, yaitu menghafalkan informasi apa adanya (*rote learner*), menghafal kalimat secara keseluruhan (*gestalt learner*), bahkan ada yang cepat memahami informasi apabila diberi bantuan gambar (*visual learner*).⁶ Berdasarkan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik dengan autisme tersebut, maka media berbasis *canva* sangat tepat digunakan untuk memahami materi kosakata benda.

Media berbasis *canva* adalah *platform* desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster dokumen, dan konten visual lainnya dengan mudah dan cepat. Kelebihan aplikasi *canva* dapat diakses menggunakan web, dekstop, dan android untuk membuat video animasi dengan mudah dan cepat. Karena berbasis web dan *cloud*, *canva* tidak memerlukan ruang penyimpanan. Aplikasi *canva* hanya dapat diakses secara online dan beberapa fitur hanya bisa diakses menggunakan akun premium atau berbayar.⁷

Alasan peneliti memilih media berbasis *canva* dalam mengajarkan kosakata benda pada peserta didik dengan autisme adalah konten yang

⁶ Windy Yolanda, Muhammad Mukhlis, 2021 Gaya Belajar Siswa Autis di Sekolah Luar Biasa Negeri Pembina Pekanbaru Volume 1 nomor 3, (Riau, Universitas Islam Riau,) h. 31

⁷ Jeffri Ardiyanto dkk, *Menguasai Google Workspace dan Canva*,(Jawa Tengah, Arta Media, 2023) h. 58-59.

ditampilkan memuat berbagai macam unsur seperti gambar, suara, dan gerak. Berbagai macam konten dapat didesain dalam bentuk video, animasi, dan lembar kerja. Mengingat peserta didik dengan autisme lebih cepat mencerna informasi melalui visual, maka media pembelajaran berbasis *canva* disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik. Salah satunya membuat media pembelajaran menjadi media audiovisual. Kelebihan dari media audiovisual terletak pada efek animasi gambar dan suara sehingga menjadi media pembelajaran yang interaktif. Kelebihan media audiovisual ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik dengan autisme dalam proses pembelajaran kosakata benda sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami informasi. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁸

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk membuktikan apakah multimedia berbasis *canva* mampu meningkatkan pemahaman materi kosakata benda maka perlu dilakukan penelitian tindakan dengan judul “Meningkatkan Kosakata Benda Melalui Metode Latihan (*Drill*) Menggunakan Multimedia Berbasis *Canva* pada Peserta Didik dengan Autisme Kelas III di SLB C Dian Kusuma Jakarta Barat.”

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan peserta didik dengan autisme kelas III di SLB C Dian Kusuma dalam memahami materi kosakata benda?
2. Apakah metode latihan (*drill*) dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kosakata benda?
3. Apakah multimedia berbasis *canva* dapat membantu peserta didik dengan autisme dalam meningkatkan kosakata benda?

⁸ Fauza Hamda dkk, 2024, Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, *Volume 8 Nomor 1*, h. 11965-11971.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi penelitian yang telah dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini, yaitu: 1) mengenal kosakata benda yang terdapat di dalam materi, 2) mengenal kosakata benda menggunakan multimedia berbasis *canva*, 3) mengenal kosakata benda menggunakan metode latihan (*drill*).

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan fokus penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana Meningkatkan Kosakata Benda Melalui Metode Latihan (*Drill*) Menggunakan Multimedia Berbasis *Canva* pada Peserta Didik dengan Autisme Kelas III di SLB C Dian Kusuma di Jakarta Barat?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat teoretik

Melalui multimedia berbasis *canva* dapat membantu peserta didik dengan autisme meningkatkan jumlah kosakata benda.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Sebagai salah satu persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan dan dapat menambah pengalaman serta wawasan terkait media yang digunakan untuk pembelajaran peserta didik di kemudian hari.

b. Manfaat bagi guru

Menambah pengetahuan dalam menyusun dan menentukan strategi yang tepat dalam mengajar peserta didik dengan autisme menggunakan *canva*.

c. Manfaat bagi peserta didik

Memberikan pengalaman dan motivasi sehingga peserta didik lebih tertarik karena dengan menggunakan media berbasis *canva* yang

berbasis komputer dengan gambar yang menarik sehingga mudah dipahami oleh peserta didik dengan autisme.

