

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbahasa mencakup empat kegiatan yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca (Tarigan, 2015). Semua keterampilan tersebut mesti diajarkan pada peserta didik tanpa terkecuali guna terpenuhinya keterampilan berbahasa secara optimal (Gazhi & Ullah, 2015). Salah satu kegiatan yang paling penting yang tidak bisa ditinggalkan adalah kegiatan menyimak. Menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan penuh pemahaman dan perhatian yang bertujuan menangkap pesan dan memahami makna pesan yang diperdengarkan.

Menyimak adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang mesti diajarkan. Menyimak merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menangkap berbagai informasi. Keterampilan menyimak erat kaitannya dengan memahami lambang-lambang lisan yang disampaikan melalui ujaran atau bahasa lisan. Lambang yang dimaksud adalah suatu seperti tanda atau kode yang mengandung maksud tertentu yang dipakai untuk menyampaikan pesan bahasa dalam suatu komunikasi. Tanda atau kode tersebut layaknya sebagai sebuah sistem yang digunakan untuk berkomunikasi antara dua penutur atau lebih yang berupa sebuah dialek atau bahasa tertentu. Sebagaimana dalam hal menyimak, tanda atau kode tersebut dituangkan dalam bentuk kata, kalimat hingga paragraf yang diperdengarkan.

Penelitiannya Kim, Im & Kwon (2015:845) menyatakan keterampilan kosa kata dan pemahaman kode bahasa berkontribusi terhadap kemampuan membaca anak, penting bagi pemahaman bahasa anak serta pengembangan keaksaraan anak. Temuan tersebut memaparkan begitu pentingnya keterampilan memahami kode dalam pengembangan keterampilan bahasa, jika seorang anak memiliki keterampilan pemahaman kode bahasa yang baik maka anak akan lebih mudah dalam menerima dan menafsirkan pesan serta menterjemahkan menjadi informasi yang berarti baginya. Jika semakin tepat penafsiran penerima terhadap pesan yang dimaksudkan oleh penerima, maka semakin efektif komunikasi yang terjadi.

Menyimak memerlukan aspek kognitif sebagaimana yang dijelaskan Levy (2011:2275) menyatakan bahwa belajar untuk memecahkan kode bahasa itu eksplisit, dan sangat bergantung pada sumber daya kognitif. Sumber daya kognitif sangat penting dalam memecahkan kode bahasa dan sangat erat kaitannya dengan bagaimana seseorang bisa memaknai bahasa yang diperdengarkan. Tarigan (2015:4) memaparkan bahwasanya langkah pertama dalam menyimak haruslah dihubungkan dengan menentukan makna terlebih dahulu, sehingga sangat penting bagi guru untuk memilih kata, kalimat maupun paragraf yang sesuai dengan karakteristik dan sumber daya kognitif peserta didiknya.

Mencermati begitu pentingnya kemampuan kognitif dan bahasa dalam keterampilan menyimak tentunya harus menjadi suatu perhatian yang penting bagi guru untuk mengembangkannya dalam pembelajaran. Selain kemampuan tersebut merupakan kemampuan yang wajib diajarkan dan dipenuhi tidak sertamerta dapat dimiliki siswa secara instan, namun harus memerlukan banyak latihan

terutama bagi Disabilitas Intelektual yang secara nyata bermasalah dalam aspek kognitif dan bahasa.

Anak berkebutuhan khusus salah satunya yang mengalami Disabilitas Intelektual juga membutuhkan keterampilan menyimak dalam pembelajaran, seperti halnya anak normal. Pada kategori disabilitas intelektual ringan masih bisa diberikan pendidikan Bouck & Satsangi (2015:190), salah satunya yaitu dalam hal menyimak. Dengan kata lain disabilitas intelektual masih bisa di andalkan dalam bidang akademik.

Keterampilan menyimak pada disabilitas intelektual ringan tidak boleh diabaikan dan harus mendapatkan perhatian sejak dini, agar setiap siswa mempunyai kebiasaan dan keterampilan dalam menyimak. Brownell dan Wolvin (2010:234) menyatakan bahwa menyimak dapat menyebabkan terlibatan aktif dalam pembelajaran dan membutuhkan guru dalam membantu mengupayakan hal tersebut. Menyimak juga merupakan kegiatan yang dalam penerapannya memerlukan motivasi dan instruksi yang berkelanjutan. Melalui menyimak teks sederhana siswa dapat melatih, membina, dan mengembangkan keterampilan menyimak, sehingga siswa terampil dalam memahami, menghayati, menginterpretasi pesan yang diterima pada taraf yang lebih tinggi.

Pada kurikulum 2013 SDLB kelas IV, disabilitas intelektual ringan harus mampu mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan sekolah dengan bantuan guru atau teman dalam Bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosa kata bahasa daerah untuk membantu pemahaman. Teks cerita narasi dapat disajikan dalam bentuk menyimak yaitu dengan

memperdengarkan cerita tersebut kepada siswa. Pemilihan teks menyimak adalah berdasarkan hasil asesmen yang mengungkapkan bahwa anak disabilitas intelektual ringan membutuhkan keterampilan menyimak cerita dalam bentuk wacana singkat. Cerita yang ditampilkan kemudian dapat digunakan disabilitas intelektual untuk melatih menjawab pertanyaan seperti apa, berapa, siapa, dimana dan kapan sesuai teks cerita yang diperdengarkan.

Mencermati bahwasanya Disabilitas Intelektual Ringan mengalami kesulitan terhadap pemahaman dan persepsi kode atau simbol dikarenakan hambatan dan kognitifnya, maka ini merupakan tantangan bagi guru untuk melatih keterampilan menyimak anak, tentunya harus didukung bahan atau materi pelajaran, pendekatan, metode, sumber belajar dan yang tak kalah pentingnya adalah media atau alat pembelajaran itu sendiri. Penggunaan media yang dapat merangsang anak, media pembelajaran yang dapat menjembatani ataupun memfasilitas anak agar termotivasi serta tertarik untuk melatih keterampilan menyimaknya. Latihan yang dimaksud menyangkup aspek kognitif serta aspek bahasa terkhususnya aspek pemahaman makna bahasa yang disampaikan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) 1 Padang kelas IV pada bulan Agustus 2018 terdapat beberapa kendala yang dialami oleh guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Kendala pertama yaitu disabilitas intelektual ringan belum memiliki keterampilan menyimak teks sederhana yang mengakibatkan tidak terjadinya kegiatan menjawab soal teks setelah teks dibacakan dan diperdengarkan oleh guru. Kesulitan yang dialami oleh peserta didik yaitu tidak fokus selama kegiatan

menyimak diberikan, peserta didik cenderung ingin bermain dan berbicara dengan teman sebangku selama kegiatan berlangsung. Peserta didik hanya terbiasa menjawab teks dengan baca-tulis. Pada aspek baca tulis anak mampu menjawab kalimat tanya dari teks seperti kalimat tanya apa, siapa, kapan dimana dan berapa namun dengan catatan peserta didik terus-menerus memperhatikan teks dan menyesuaikannya dengan pertanyaan, namun ketika teks dibacakan dan diperdengarkan anak terkesan tidak ingin mendengarkan dan cenderung melakukan kegiatan lain seperti menggambar dibuku tulis.

Kendala kedua bahwasanya guru telah pernah menggunakan media boneka tangan dalam membantu menarik perhatian anak, namun kendala guru ditemui bahwasanya guru kesulitan dalam mengubah suara menjadi menarik. Guru beranggapan bahwa suaranya cenderung kecil dan kesulitan untuk mengekspresikan teks cerita menjadi enak didengar. Sehingga guru jarang menggunakan media boneka tangan tersebut dan cenderung membaca langsung teks dan anak mendengarkan atau anak diminta membaca dan langsung menjawab pertanyaan sesuai teks.

Kompetensi dasar yang mesti dicapai dalam materi bahasa indonesia adalah memahami teks sederhana. Sedangkan fakta di lapangan, banyak anak kurang mampu fokus dalam mendengarkan atau menyimak serta ketidakmampuan guru untuk membungkus pembelajaran yang menarik dikarena terkendala akan mengekspresikan kata menjadi menarik untuk didengar. Hal ini berakibat ketidaktercapaian indikator mata pelajaran tersebut.

Kendala ketiga makna bahasa yang disampaikan oleh guru belum dikaitkan dengan konteks konkrit. Metode bercerita dan bercermah yang biasa dilakukan oleh guru kurang memfasilitasi anak dalam pemahaman konteks konkritnya. Pembelajaran bagi disabilitas intelektual harus di rinci dan sedapat mungkin di mulai dari hal-hal konkrit tersebut, mengingat mereka mengalami keterbatasan dalam berfikir abstrak.

Konteks konkrit dalam hal menyimak teks tersebut dapat termediasi dengan kegiatan mendengarkan dan menjawab kalimat tanya yang mendukung makna teks yang disampaikan dan hal tersebut dapat dihantarkan melalui media sedangkan yang ditemui guru belum memfasilitasi hal tersebut. Yang tak kalah penting yakni dalam aspek menyimak teks sederhana terutama pada menjawab kalimat tanya juga harus dibiasakan secara simak jawab karena kalimat tanya cenderung lebih sering digunakan dalam percakapan sehari-hari dalam bentuk mendengarkan dan menjawab percakapan baik antara orang tua, guru, teman-teman dan masyarakat sekitar. Sehingga sangat penting bagi guru bukan hanya terus menekankan pada pembelajaran berbasis teks seperti menulis dan membaca namun juga harus diiringi dengan aspek menyimak untuk melatih kemampuan anak menjawab pertanyaan.

Usaha untuk mengurangi permasalahan dalam aspek proses menghantarkan makna bahasa dalam cerita serta pembelajaran yang konteks konkrit, dibutuhkan media pengajaran yang inovatif dan juga tidak monoton dalam merangsang anak agar menyimak, sehingga anak akan lebih tertarik pada saat kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media pengajaran dapat memperjelas penyajian

informasi, sehingga dapat meningkatkan perhatian anak dan lebih memotivasi anak untuk belajar.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang pernah digunakan guru sebelumnya dalam pembelajaran yakni boneka. Boneka tetap menjadi pilihan mainan yang populer anak-anak di rumah dan di masa kanak-kanak, meski banyak pilihan mainan tersedia untuk anak-anak. Boneka dirancang, diproduksi, dipasarkan, dibeli, dan dimainkan dengan berbagai bentuk, ukuran, warna, kualitas, dan kepribadian yang sangat menarik (Hodgins, 2014:805) Dengan kata lain, dengan eksistensi boneka dari dulu hingga sekarang masih tetap menjadi mainan terpopuler bagi anak, ditambah lagi dengan bentuk serta warna yang lucu tentu akan membuat anak tertarik untuk bermain dengan boneka tersebut, bukan tidak mungkin jika kita gunakan dalam proses belajar mengajar.

Pengembangan media boneka tersebut penulis berangkat dari penelitian yang dilakukan oleh Özdemir & Karaman (2017:125-127) mengenai Interaksi antara Siswa dengan disabilitas intelektual ringan dan Robot Humanoid. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa ketika efek suara, efek gerakan serta tampilan yang digunakan bersama-sama dengan masukan robot humanoid (media), itu akan menjadi lebih efektif dengan kata lain penggunaan efek-efek tersebut sebagai umpan balik mengambil perhatian siswa. Dari penelitian tersebut mengemukakan begitu pentingnya efek umpan balik bagi suatu media dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat anak menjadi termotivasi serta fokus terhadap pembelajaran yang diantarkan oleh sebuah media.

Berpedoman dari penelitian tersebut penulis melakukan inovasi namun tidak dengan media robot tetapi dengan media boneka untuk memfasilitasi guru dalam mengajarkan materi yang berhubungan dengan menyimak. Karena tidak semua guru mempunyai kemampuan untuk merubah suara serta menirukan bentuk suara yang unik atau lucu dalam menyampaikan suatu teks kepada anak berkebutuhan khusus.

Media dikembangkan bernama media *smart bon* (*smartphone* boneka) terdiri 3 komponen yaitu boneka yang memiliki kemiripan dengan manusia, *speaker bluetooth mini* dan *smartphone* yang telah diinstal aplikasi perubah suara. Hal ini sangat mempermudah bagi guru-guru untuk merancang, merekam dan menyimpan suara suara yang lucu serta menarik untuk didengarkan oleh anak-anak. Karena zaman yang serba teknologi sekarang, begitu banyak aplikasi-aplikasi pengubah suara menjadi banyak karakter unik dan lucu. Penulis melihat aplikasi tersebut sejauh ini belum terlalu banyak dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran didalam kelas, terkesan aplikasi yang ada hanya untuk hiburan bagi penggunanya saja. Didukung dengan desain boneka yang menarik, tentunya akan semakin menarik minat siswa untuk menyimak dan belajar. Diharapkan dengan pengembangan media *smart bon* ini disabilitas intelektual ringan akan lebih tertarik.

Penulis menerapkan media *smart bon* dengan menggunakan teori behavioristik, menurut teori behavioristik belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Freitag & Dunsmuir (2015) mengemukakan bahwa Teori behavior sebagai suatu alat yang berharga dalam memprediksikan perilaku yang diharapkan guru kepada peserta didiknya. Pada pelaksanaannya

dengan menekankan *reinforcement* dan *punishment* atas sikap yang ditunjukkan anak dalam hal menyimak, penulis mengharapkan terbentuknya perilaku yang membuat anak tertarik ataupun termotivasi dalam berinteraksi dan belajar dengan media yang akan dikembangkan.

Penggunaan media *smart bon* berbasis teori behavior akan diimplementasikan dalam bentuk gerakan yang dihubungkan dengan suara yang unik, lucu serta menarik perhatian anak. Suara dan gerakan yang berbeda akan dikeluarkan oleh media *smart bon* ketika anak menjawab jawaban sesuai ataupun jawaban yang tidak sesuai. Penggunaan media *smart bon* (yang telah disisipkan *speaker bluetooth*) digerakan dengan tangan kanan dan *smartphone* berada ditangan kiri, ketika memutar suara yang telah direkam pada *smartphone* secara bersamaan guru menggerakkan *smart bon*, maka akan terlihat *smart bon* bergerak dan dapat mengeluarkan suara.

Diharapkan dengan media *smart bon* ini, disabilitas intelektual ringan akan lebih tertarik sehingga dapat meningkatkan perhatiannya serta meningkatkan daya ingat siswa pada isi cerita yang ditampilkan oleh guru, sehingga kemampuan menyimak teks pendek yang mereka miliki akan lebih berkembang ke arah yang lebih baik. Serta juga mempermudah guru-guru untuk menyampaikan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk anak terutama dalam hal aspek menyimak.

Berdasarkan hal di atas, penulis tertarik untuk melatih mengembangkan media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk meningkatkan kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Disabilitas intelektual ringan kesulitan dalam menyimak terutama fokus pada kegiatan menyimak cerita.
2. Bunyi bahasa ketika disimak belum terhantarkan maknanya dengan baik serta makna bahasa yang disampaikan dalam hal menyimak belum dikaitkan dengan konteks konkrit.
3. Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan teks secara menarik serta kesulitan dalam menyampaikan materi menyimak secara inovatif.
4. Belum tersedianya media yang efektif meningkatkan kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada nomor enam yaitu belum tersedianya media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak. Media *smart bon* yang dikembangkan dengan menggunakan teori behavior yang menekankan pada *reinforcement* dan *punishment* atas sikap yang ditunjukkan anak menjawab soal menyimak. Adapun batasan materi dalam media pembelajaran yaitu teks tentang kegiatan bermain dilingkungan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan ?
2. Bagaimana efektifitas media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk meningkatkan kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian pengembangan adalah

1. Menghasilkan media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku yang layak untuk pembelajaran menyimak disabilitas intelektual ringan.
2. Menghasilkan media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian yang disusun, spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Hasil produk pengembangan adalah media *smart bon* yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan.
2. Produk media pembelajaran yang dihasilkan dikemas dalam bentuk boneka.

Media pembelajaran berupa boneka yang digabungkan *speaker bluetooth* yang dapat dihubungkan dengan *smartphone* yang mendukung sistem operasi android. Pengoperasian media pembelajaran ini membutuhkan :

- a. Boneka tangan menjadi media utama yang memiliki ukuran tinggi 50 cm, memiliki lubang dibelakang tubuhnya untuk memasuk tangan dan mengendalikan boneka. Tampilan *smart bon* menarik dan memiliki kemiripan dengan manusia pada umumnya.
 - b. *Speaker bluetooth* mini yang akan disisipkan dibelakang boneka. *Speaker bluetooth* merupakan perangkat pengeras suara mini (kecil) yang bisa dihubungkan dengan *smartphone*. *Speaker* mini dipilih karena ukuranya yang mudah untuk digabungkan dengan media *smart bon*.
 - c. Perangkat *mobile android*, baik *smartphone*, *phabhet*, ataupun *tablet* yang telah diinstal aplikasi perekam suara yang bisa di download di “*play store*” android dengan key word “perubah suara”. Berfungsi untuk merekam matari menyimak
 - d. Buku panduan penggunaan media *smart bon* berbentuk buku dengan ukuran A4, sampul berwarna dan dicetak pada kertas HVS 8 gram. Teks digunakan adalah Time New Roman 12 point.
3. Pendekatan perilaku pada media *smart bon* menekankan *reinforcement* dan *punishment* atas sikap yang ditunjukkan anak dalam pembelajaran menyimak. Impementasinya berupa gerakan dan suara dari media *smart bon*. Suara dan gerakan yang berbeda akan dikeluarkan ketika anak berhasil menjawab ataupun belum berhasil menjawab soal menyimak. *Reinforcement pada smart bon* yaitu guru menggerakan *smart bon* kekanan dan kekiri menunjukan ekspresi senang dan *smart bon* mengucapkan “Ya, kamu hebat” sedangkan *Punishment smart bon*, guru menggerakan kepala *smart bon* dalam posisi menunduk menunjukan

ekspresi sedih dan smart bon akan mengucapkan “Yah belum tepat, coba lagi ya.”

4. Materi dalam media *smart bon* ini berupa rekaman suara yang berisi cerita pendek tentang kehidupan sehari-hari. Salah satu model pembelajaran yang mengarah teori behaviorisme adalah model pembelajaran langsung (*direct instruction*) sehingga penyajian rekaman terdiri dari 5 bagian utama pada model pembelajaran tersebut yaitu orientasi berupa pengenalan media, presentasi berupa menyampaikan langkah kerja media, latihan terbimbing dan latihan mandiri berupa penyampaian cerita dan menjawab pertanyaan sesuai cerita, umpan balik yang menekankan *reinforcement* dan *punishment* berupa gerakan dan suara dan penutup.

G. Manfaat Pengembangan

1. Kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan tentang penggunaan media smart bon untuk pembelajaran menyimak disabilitas intelektual ringan.
2. Guru kelas, sebagai salah satu sarana yang dapat membantu guru dalam pembelajaran menyimak disabilitas intelektual ringan
3. Disabilitas intelektual ringan, sebagai media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan menyimak terutama dalam menyimak cerita pendek.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian dalam melakukan pengembangan media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk kemampuan menyimak disabilitas

intelektual ringan yaitu untuk membantu membuat anak tertarik untuk belajar menyimak serta membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran secara inovatif. Hal ini didasari beberapa alasan yaitu :

1. Anak disabilitas intelektual telah mengetahui kalimat tanya berapa, kapan, siapa, dimana, dan berapa.
2. Anak disabilitas intelektual difokuskan pada tingkat yang ringan.

Keterbatasan pada pengembangan media *smart bon* tidak menggunakan teknologi yang canggih seperti robot dan sistem operasi komputer, karena faktor efisiensi waktu dan biaya yang digunakan untuk membuatnya.