

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa sebagai alat komunikasi manusia, berupa lambang atau tanda dan selalu mengandung pikiran perasaan. Di dalam kegiatan komunikasi ini manusia menyampaikan pikiran dan perasaannya kepada pihak lain. Dalam keterampilan bahasa terdapat empat aspek yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dalam hal ini membaca merupakan masalah yang diangkat sebagai penelitian. Membaca pemahaman merupakan bagian dari kegiatan membaca intensif. Menurut Lado dalam Soedarso, (1989:58-59) “Membaca pemahaman diartikan sebagai pemahaman arti atau maksud dalam suatu bacaan melalui tulisan”.

Kemampuan berbahasa anak tunarungu berbeda dengan anak yang mendengar, hal ini disebabkan perkembangan bahasa erat kaitannya dengan kemampuan mendengar. Karena anak tunarungu mengalami hambatan dalam pendengaran, kemampuan bahasanya tidak akan berkembang bila ia tidak dididik atau dilatih secara khusus. Akibat dari ketidak mampuannya dibandingkan dengan anak mendengar dengan usia yang sama, maka dalam perkembangan bahasanya jauh tertinggal.

Perkembangan bahasa anak tunarungu sampai masa meraban tidak mengalami hambatan karena meraban merupakan kegiatan alami pernafasan dan pita suara. Setelah masa meraban, karena anak tunarungu tidak dapat menerima umpan balik auditoris pada masa laling dan tidak menerima bunyi-bunyi bahasa ibunya, maka pada umumnya perkembangan bahasa dan bicaranya terhenti. Hal tersebut menimbulkan permasalahan-permasalahan dalam segi kemampuan berbahasanya, dengan karakteristik bahasa antara lain: perbendaharaan kata terbatas, susunan kalimat yang rancu, sulit mengartikan atau memahami kata-kata yang abstrak, sukar mengartikan kata-kata yang mengandung arti kiasan, ucapannya selalu kaku dan monoton serta kurang menguasai irama dan gaya bahasa. Perkembangan bahasa selanjutnya pada anak tunarungu memerlukan pembinaan secara khusus dan intensif, sesuai dengan taraf ketunarunguan dan kemampuan-kemampuan yang dimiliki.

Sebagai bekal untuk berkomunikasi maka pembelajaran bahasa untuk anak tunarungu penting peranannya. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah selalu mengacu pada kurikulum yang diterapkan Depdiknas, namun khusus untuk anak tunarungu disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Kurikulum pengajaran yang saat ini digunakan ialah KTSP. Standar Kompetensi pada kurikulum kelas VIII SMPLB B adalah : memahami wacana tulis melalui kegiatan membaca intensif dan membaca memindai.

Berdasarkan perkembangan teknologi informasi pada saat ini informasi yang aktual dan terpercaya menjadi dalah satu kebutuhan yang dicari dan

dikonsumsi masyarakat pada saat ini. Karena itu banyak sekali bentuk penyebaran informasi baik dalam media cetak ataupun media televisi. Perkembangan komunikasi informasi ini selalu diikuti inovasi-inovasi yang muncul dalam hal bentuk penyampain informasi berita kepada masyarakat, sesuai dengan kebutuhan masyarakat itu sendiri. Salah satu inovasi itu adalah *running text*.

Running text atau teks berjalan adalah salah satu ragam tulis yang memiliki sifat-sifat khas, yaitu : singkat, padat, sederhana, lancar, jelas, dan menarik. Berdasarkan sifat-sifat khas dari *running text* tersebut, maka peneliti berasumsi bahwa *running text* cocok digunakan untuk sebagai salah satu media pembelajaran anak tunarungu. Dimana isi dari *running text* tersebut bersifat singkat, padat, sederhana, lancar, jelas, dan menarik.

Maka berdasarkan latar belakang dari sifat-sifat khas *running text* tersebut, maka peneliti mencoba melakukan observasi kesebuah sekolah. Observasi awal peneliti mewawancarai kepada beberapa siswa apakah mereka mengetahui apa itu *running text*. Dan rata-rata jawaban dari para siswa ialah mereka tidak mengetahui apa itu *running text*. Ketika peneliti memberikan sebuah video yang didalamnya ada tulisan *running text*, rata-rata mereka sudah sering melihat tetapi mereka tidak mengetahui bahwa tulisan tersebut adalah *running text*. Lalu peneliti menanyakan kepada mereka apa makna yang terkandung dalam *running* teks tersebut dan jawaban rata-rata dari mereka tidak sesuai dengan makna yang terkandung dalam video *running text* tersebut.

Maka berdasarkan hasil dari observasi tersebut, peneliti akan meneliti mengenai apakah kecepatan *running text* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunarungu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, maka peneliti akan mengkaji secara mendalam tentang “Apakah kecepatan *running text* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunarungu ?”

Berdasarkan latar belakang masalah maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan ATR dalam membaca *running text* pada kecepatan (rendah ($\pm 23 \text{ cm}/9 \text{ detik}$), sedang ($\pm 23 \text{ cm}/6 \text{ detik}$), dan cepat ($\pm 23 \text{ cm}/3 \text{ detik}$)) pada anak tunarungu kelas VIII SMPLB sebelum dilakukan intervensi ?
2. Apakah ada pengaruh kecepatan (sedang ($\pm 23 \text{ cm}/6 \text{ detik}$), rendah ($\pm 23 \text{ cm}/9 \text{ detik}$), dan cepat ($\pm 23 \text{ cm}/3 \text{ detik}$)) *running text* terhadap peningkatan membaca pemahaman pada anak tunarungu kelas VIII SMPLB setelah dilakukannya intervensi ?

C. Definisi Operasional variable

Adapun variabel dalam penelitian terdiri dari dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas

Running Text

Running text merupakan variabel bebas atau variabel penyebab, variabel bebas ini diartikan sebagai variabel penyebab munculnya variabel lain. *Running text* yang akan dibuat ialah sebuah *running text* yang berisi beberapa kalimat, kalimat yang satu dengan yang lainnya tidak berhubungan dan diatur sesuai kecepatan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Running text yang digunakan pada penelitian ini menggunakan aplikasi *visual basic* dan jenis tulisan yang digunakan yaitu *arial black* sedangkan huruf yang digunakan berukuran 22. Panjang dan lebar layar monitor yang digunakan dalam penelitian ini yaitu panjangnya 13 cm dan lebarnya 23 cm.

Bentuk dari aplikasi *running text* yang dibuat ini adalah setiap kecepatan terdiri dari 12 kalimat yang berbeda dan tidak berhubungan. Pada aplikasi ini dibuat beberapa tombol yaitu; *play*, *stop* dan *reset*. Fungsi tombol *play* adalah untuk memulai menjalankan *running text*, tombol *stop* adalah untuk menghentikan aplikasi *running text* yang sedang berjalan, sedangkan *reset* adalah tombol untuk memulai dari awal aplikasi *running text* yang sedang berjalan. Tulisan *running text* akan terlihat jika tombol *play* ditekan dan akan terlihat pada sisi kanan layar monitor, dan tulisan yang pertama dilihat dilayar monitor adalah huruf pertama dari setiap kata lalu diikuti huruf-huruf berikutnya, kemudian setiap huruf akan

menghilang pada sisi kiri layar monitor. *Running text* akan terus berjalan sampai kalimat yang terdapat pada setiap aplikasi kecepatan sudah berjalan yaitu 12 kalimat per sesi kecepatan. Kecepatan setiap huruf pada *running text* disesuaikan dengan kecepatan yang sudah ditentukan oleh peneliti.

Pada penelitian kali ini akan dibuat beberapa aplikasi *running text*. Isi dari *running text* tersebut adalah kalimat - kalimat yang berisikan pengetahuan umum dan *running text* akan dibuat 3 kecepatan yaitu kecepatan rendah ($\pm 23 \text{ cm}/9 \text{ detik}$) kecepatan sedang ($\pm 23 \text{ cm}/6 \text{ detik}$), dan kecepatan cepat ($\pm 23 \text{ cm}/3 \text{ detik}$)

Penggunaan *running text* yaitu pertama yang dilakukan adalah siswa dikondisikan agar dapat melihat aplikasi *running text* dengan baik, siswa akan diberikan dua kali kesempatan untuk melihat *running text*. Kemudian siswa diberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan makna yang terkandung dalam *running text* tersebut, untuk menjawab pertanyaan tersebut tidak ditentukan jangka waktunya.

2. Variabel Terikat

Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan variabel terikat atau variabel akibat penelitian. Variabel terikat ini diartikan sebagai variabel yang kemunculannya akibat variabel bebas.

Membaca pemahaman adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menangkap pokok-pokok pikiran yang lebih tajam serta memperoleh pemahaman

Dwi Endah Pertiwi , 2013

Pengaruh Kecepatan Running Text Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Anak Tunarungu (Penelitian Single Subject Pada Anak Tunarungu Kelas Viii Smp/Pl B Prima Bhakti Mulia Cimahi)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dan penafsiran isi bacaan dari bacaan yang telah dibaca, dimana secara teknis dapat diukur melalui tes.

Pada penelitian ini keterampilan membaca pemahaman akan diukur dalam bentuk persentase, semakin besar persentase yang didapat siswa, maka dapat diartikan bahwa persentase membaca pemahaman siswa semakin baik.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka penulis menyimpulkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh kecepatan *running texts* terhadap kemampuan membaca pemahaman pada anak tunarungu.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari hasil penelitian ini diharapkan:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk mengetahui ukuran batas kecepatan *running text* agar anak tunarungu bisa menikmati media *running text* sebagai salah satu teknologi yang berguna saat ini.
- b. Diharapkan *running text* menjadi salah satu media alternatif pembelajaran di sekolah.

Dwi Endah Pertiwi , 2013

Pengaruh Kecepatan Running Text Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Anak Tunarungu (Penelitian Single Subject Pada Anak Tunarungu Kelas Viii Smp/b B Prima Bhakti Mulia Cimahi)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu