

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat I yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. selain itu, terdapat juga pada Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 bab IV pasal V ayat I menyatakan bahwa “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu” dan ayat 2 yang berbunyi “Warga negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus”. Hal ini menunjukkan bahwa tunanetra berhak memperoleh kesempatan yang sama dengan penyandang lainnya dalam pendidikan.

Menurut pandangan pendidikan, tunanetra adalah sekelompok anak yang memerlukan layanan pendidikan khusus yang dikarenakan adanya hambatan pada penglihatanya. Tunanetra dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu buta (*blind*), kurang lihat (*low vision*) dan penglihatan terbatas (*visually limited*). Somantri, (2007, hlm. 65) mengemukakan bahwa peserta didik tunanetra adalah individu yang indera penglihatannya (kedua-duanya) tidak berfungsi sebagai saluran penerima informasi dalam kegiatan sehari-hari seperti halnya orang awas.

Gangguan penglihatan pada tunanetra buta total menyebabkan keterbatasan dalam pemerolehan informasi terutama secara visual. Keterbatasan visual tersebut menyebabkan peserta didik tunanetra mengalami hambatan untuk mengikuti proses pendidikan, sehingga memerlukan layanan khusus terkait kebutuhannya. Penyampaian informasi dalam bidang pendidikan diberikan untuk pengembangan diri anak tunanetra. Hal ini bertujuan agar peserta didik tunanetra mencapai kemandirian dan mampu beradaptasi dengan lingkungan melalui pemahaman berbagai konsep yang dimiliki. Peserta didik tunanetra mempunyai keterbatasan dalam menerima informasi dari luar dirinya melalui indera penglihatannya. Indera penglihatan adalah salah satu indera

penting dalam menerima informasi yang datang dari luar dirinya. Penerimaan informasi tersebut dapat dilakukan melalui pemanfaatan indera-indera lain yang di milikinya selain penglihatan. Peserta didik tunanetra biasanya menggantikan dengan indera pendengaran, perabaan, penciuman, taktil, kinestetik dan pengecapan untuk menerima informasi.

Pada era digital sekarang ini, kemajuan informasi dan kecanggihan teknologi tidak dapat terbendung lagi, sehingga sangat banyak fasilitas yang dapat memudahkan manusia dalam pekerjaan ataupun juga kegiatan yang dilakukan sehari-hari. Salah satunya adalah komputer yaitu suatu alat yang dapat digunakan untuk menerima dan mengolah data, sehingga dapat mempermudah pekerjaan manusia. Menyikapi hal tersebut, dewasa ini telah ada program (*software computer*) yang dapat dipakai tunanetra yaitu *Job Access With Speech (JAWS)* dan *Non Visual Desktop Access (NVDA)*. Program *JAWS* dan *NVDA* adalah suatu program pembaca layar (*screen reader*) yang mampu membaca teks yang ditulis atau yang diperintahkan sesuai dengan yang dilakukan oleh pengguna (*user*) komputer dengan mendengarkan apa saja yang muncul pada layar. Tarsidi (2005) mengungkapkan bahwa "keuntungan *software* ini adalah tunanetra akan dapat sepenuhnya memanfaatkan kedua belah tangannya untuk mengoperasikan *keyboard*".

Mengetik 10 jari bagi tunanetra sangat penting karena keterbatasan penglihatan bagi tunanetra tersebut. Bagi orang awas, mereka masih dapat menggunakan *mouse* yang dapat menggerakkan *cursor* sehingga dapat memilih perintah yang diinginkan. Namun hal tersebut tidak berlaku dengan tunanetra, *mouse* hanya dapat digunakan dengan cara melihatnya, dengan demikian, tunanetra tidak bisa menggunakan karenanya karena tunanetra mengalami masalah utama dalam hal melihat. Hal tersebut dapat diatasi jika tunanetra dapat menggunakan *shortcut* pada *keyboard*. Menggunakan *shortcut* adalah dengan cara menekan tombol-tombol yang ada pada *keyboard*, sehingga dapat memberikan perintah alternatif. Berdasarkan hal tersebut, seorang tunanetra harus dapat mengetahui semua tombol pada

keyboard. Dengan demikian, tunanetra harus mengetahui posisi-posisi jari tangannya agar tidak salah tombol. Dasar dari posisi tersebut berada pada cara mengetik 10 jari yang sesuai dengan fungsi dan tempat pada *keyboard*.

Kemampuan jari-jari tangan dalam mengorientasi dan memobilisasi tata letak dan posisi-posisi tombol akan sangat memudahkan tunanetra, jika mereka mampu menguasai teknik mengetik 10 jari ini. Apabila mengetik 10 jari dapat dikuasai oleh peserta didik, secara tidak langsung peserta didik tunanetra dapat lebih memahami pengoperasian dan penggunaan komputer yang banyak menggunakan perintah. Manfaat yang dapat dirasakan tunanetra apabila memiliki kemampuan dalam mengetik adalah mendekatkan para penyandang tunanetra dengan kemajuan teknologi, sehingga mereka menguasainya dan tidak lagi membuat mereka tidak percaya diri atau takut dengan kemajuan teknologi. Hal tersebut, akan dapat mengembangkan pendidikan dan juga keterampilan bagi tunanetra dalam berbagai aktifitas yang menggunakan komputer seperti *word processing, programming, blogging, browsing*, bahkan *accounting*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan, peneliti menemukan kasus tentang proses pembelajaran yang menggunakan sistem komputerisasi atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang mencakup beberapa mata pelajaran seperti; Sistem Komputer, Pengelolaan Informasi, *Website* dan *Editing*, kendala yang ditemukan di lapangan yaitu pada orientasi *keyboard* peserta didik yang masih menggunakan dua jari. Penggunaan dua jari ini yaitu peserta didik menggunakan kedua jari telunjuk dalam proses pengetikan, sehingga sangat sulit bagi peserta didik mencari tata letak tombol *keyboard*. Dalam hal ini, proses pembelajaran akan memakan waktu yang sangat lama. Akibatnya, peserta didik akan tertinggal dalam penguasaan materi dan proses pembelajaran yang diharapkan.

Peneliti membuktikan kesulitan dan masalah yang dihadapi peserta didik tersebut dengan melakukan assesmen untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi dan keterampilan mengoperasikan komputer bicara dalam pembelajaran TIK, berdasarkan hasil asesmen tersebut peneliti memperoleh gambaran umum mengenai apa saja kemampuan yang sudah dan atau yang belum dimiliki peserta didik. Berdasarkan dari hasil asesmen, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan menggunakan teknik mengetik 10 jari yang bertujuan agar peserta didik memiliki keterampilan dalam menggunakan *keyboard* dengan menggunakan perangkat yang biasa dipakai orang awas yaitu komputer, serta memiliki pengetahuan tentang *hardware* dan *software* komputer yang dipergunakan agar peserta didik tunanetra mengetahui secara teknis perangkat yang *support* atau menunjang bagi pembelajaran untuk tunanetra.

Teknik pembelajaran mengetik 10 jari dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep orientasi dan memobilisasi *keyboard* lebih mudah. *Keyboarding* atau penguasaan *keyboard* merupakan materi pokok yang paling utama dan mendasar dalam pembelajaran mengetik awas, melalui teknik mengetik 10 jari dapat dipelajari dengan memaksimalkan fungsi 10 jari berdasarkan penempatan tiap-tiap jari pada *tuts keyboard* komputer dengan tepat sesuai posisinya masing-masing, sehingga dengan teknik mengetik 10 jari ini akan lebih memudahkan peserta didik tunanetra dalam hal kecepatan dan ketepatan, dengan memanfaatkan 2 (dua) *tuts* “F” dan “J” yang menjadi titik dasar pada jari telunjuk kiri dan kanan, peserta didik tunanetra dapat lebih mudah dan fleksibel dalam proses mengetik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**PENGGUNAAN TEKNIK MENGETIK 10 JARI DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN KEYBOARD KOMPUTER BICARA BAGI SISWA TUNANETRA KELAS X DI SLBN A KOTA BANDUNG**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah yang muncul diantaranya adalah :

1. Kondisi peserta didik tunanetra yang mengalami hambatan dalam penglihatan, sehingga mengalami keterbatasan dalam visual, orientasi dan pengalaman. Hambatan penglihatan yang dialami peserta didik tunanetra mengakibatkan mereka tertinggal dan lambat dalam mengoperasikan komputer.
2. Teknik yang digunakan guru dalam pembelajaran TIK dengan menggunakan dua jari kurang efektif dalam pembelajaran
3. Peserta didik tunanetra yang menggunakan dua jari ketika mengetik, membutuhkan teknik pembelajaran mengetik menggunakan 10 jari supaya lebih cepat dan tepat.
4. Faktor hambatan pendukung seperti kurangnya motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran komputer menjadi penghambat peserta didik untuk lebih maju.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini memiliki batasan masalah dalam pelaksanaanya. Penelitian ini mengenai penggunaan teknik mengetik 10 jari dalam meningkatkan keterampilan menggunakan *keyboard* komputer bicara bagi peserta didik tunanetra di kelas XI SMALB N A Kota Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “bagaimanakah penggunaan teknik mengetik 10 jari dalam meningkatkan keterampilan menggunakan *keyboard* komputer bicara?”

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan umum

Tujuan umum penelitian yang akan dilakukan adalah untuk mengetahui keterampilan peserta didik tunanetra menggunakan *keyboard* komputer dengan teknik mengetik 10 jari.

b. Tujuan khusus

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah memperoleh gambaran mengenai seberapa besar peningkatan hasil belajar pada peserta didik tunanetra pada keterampilan menggunakan *keyboard* komputer dengan menggunakan teknik mengetik 10 jari di kelas X SLBN A Kota Bandung.

2. Kegunaan penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat yang dapat diambil baik secara teoretis maupun secara praktis, adapun kegunaannya adalah:

a. Manfaat secara teoretis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut melalui pengembangan dan peningkatan keterampilan menggunakan *keyboard* komputer pada peserta didik yang mengalami hambatan penglihatan di tingkat Sekolah Menengah Atas khususnya untuk peserta didik tunanetra.

b. Manfaat secara praktis

1. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga/ sekolah guna dijadikan bahan pertimbangan untuk

mengembangkan proses pembelajaran serta penggunaan teknik mengetik 10 jari untuk meningkatkan keterampilan menggunakan *keyboard* komputer bicara dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

2. Pendidik

Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi para pendidik sebagai teknik pembelajaran alternatif untuk orientasi *keyboard* dalam mengajarkan mata pelajaran TIK.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat mengambil manfaat, bahwasanya teknik mengetik 10 jari ini wajib dipelajari untuk memudahkan dalam mengoperasikan komputer.

4. Peneliti

Bagi peneliti sendiri, penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan serta pengetahuan mengenai teknik mengetik 10 jari yang sangat penting diterapkan dalam penggunaan komputer.