

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Nawawi (2007) mengatakan seseorang dengan gangguan penglihatan biasa disebut dengan tunanetra. Berdasarkan kepentingan layanan, istilah tunanetra dikemukakan sesuai dengan fungsi dan tugas lembaga masing-masing, misalnya departemen pendidikan nasional menggunakan istilah tunanetra atau siswa tunanetra, departemen sosial menggunakan istilah penyandang cacat netra, dan departemen kesehatan menggunakan istilah penderita tunanetra atau penderita buta.

Menurut Sunanto (2005, hlm. 47) penglihatan merupakan salah satu saluran informasi yang sangat penting bagi manusia selain pendengaran, pengecap, pembau, dan perabaan. Pengalaman manusia kira-kira 80 persen dibentuk berdasarkan informasi dari penglihatan. Tunanetra dalam pandangan pendidikan adalah sekelompok anak yang memerlukan layanan pendidikan khusus yang dikarenakan adanya hambatan pada penglihatannya. Tunanetra dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu buta (*blind*), kurang lihat (*low vision*) dan penglihatan terbatas (*visually limited*). Ketika seseorang kehilangan penglihatannya, maka informasi yang diterimanya sangat sedikit sehingga menyebabkan mereka memiliki sedikit informasi tentang lingkungan sekitar. Mereka hanya menerima informasi melalui alat-alat indera yang lain seperti pendengaran, penciuman dan perabaan atau taktik. Segala sesuatu yang berbentuk konkrit harus dikenalkan kepada mereka dengan menggunakan indera-indera mereka yang masih berfungsi. Apabila sesuatu yang konkrit dapat membahayakan, maka sebagai orang tua, guru maupun orang-orang yang dikenalnya harus memodifikasi sedemikian rupa agar benda yang dapat membahayakan tersebut dibentuk dalam bentuk miniatur tiga dimensi dengan tujuan supaya tunanetra dapat mengetahui benda tersebut.

Pada era globalisasi yang semakin canggih ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah sangat pesat, sehingga kita dapat

mengakses berbagai informasi tentang seputar dunia melalui internet dengan mudah dan cepat. Melalui internet kita juga dapat melakukan apa saja dan mampu menyelesaikan pekerjaan dengan mudah. Alat-alat yang diciptakan oleh para pakar teknologi sudah sangat canggih salah satunya adalah komputer. Komputer dapat kita temui dimana saja seperti di warnet dan tempat-tempat lain yang menggunakan jasa akses bebas dengan jaringan *wireless fidelity* (Wifi) . Sekolah-sekolah dan perguruan tinggi rata-rata telah menggunakan komputer. Komputer merupakan suatu alat atau *hardware* yang dapat digunakan untuk menerima dan mengolah data, sehingga dapat mempermudah pekerjaan manusia. Banyak aplikasi-aplikasi yang dewasa ini sudah dapat dijadikan sebagai alat komunikasi bersama orang-orang di seluruh dunia, tidak hanya itu banyak juga *software* yang dapat memudahkan seseorang yang mengalami hambatan penglihatan dalam mengoperasikan komputer, salah satu *software* tersebut adalah *JAWS*. *JAWS* adalah singkatan dari *Job Access with Speech* yaitu 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. Keuntungan dari *JAWS* ini adalah bagi para penyandang disabilitas dengan hambatan penglihatan, dengan adanya program *JAWS* ini tunanetra dapat mengakses komputer seperti orang awas pada umumnya dengan memanfaatkan tangannya untuk menggunakan *keyboard*. Tunanetra dapat mengetik menggunakan *keyboard* dan fungsi dari *keyboard* itu sendiri bukan hanya untuk mengetik saja tetapi juga bisa digunakan sebagai pengganti *mouse* sebagai alat perintah dalam monitor untuk memblog tulisan, memperbesar, memperkecil, mengubah teks, menghitamkan teks, memberi warna teks dan masih sangat banyak fungsi lain dari *keyboard*, fungsi tersebut sering disebut dalam bahasa teknologi adalah *shortcut*. *Shortcut* adalah kombinasi dari beberapa tombol yang bila ditekan secara bersamaan mampu bereaksi melakukan perintah yang kita inginkan atau lebih jelasnya *shortcut* itu tombol cepat untuk melakukan suatu perintah pada komputer. Fungsi-fungsi dari *shortcut* tersebut sangat memberi manfaat kepada tunanetra karena tunanetra tidak dapat menggunakan *mouse*. *Mouse*

merupakan perangkat keras (*hardware*) yang termasuk dalam golongan perangkat input. Fungsi dari *mouse* komputer adalah mengatur pergerakan kursor secara cepat, selain itu juga untuk memberikan suatu perintah dengan hanya menekan tombol pada *mouse* komputer. Dalam teknologi komputasi, kursor adalah suatu petunjuk atau indikator posisi pada monitor komputer atau peranti tampilan lain yang akan merespons masukan dari suatu masukan teks atau peranti penunjuk. Apabila *mouse* digerakkan maka kursor juga akan bergerak mengikuti gerakan *mouse* pada layar monitor.

Berdasarkan paparan di atas, *shortcut* pada *keyboard* sangat berperan penting bagi peserta didik tunanetra dalam mengoperasikan komputer terutama dalam *formatting* dokumen, misalnya membuat laporan, karya ilmiah, novel, cerpen dan lain sebagainya. Apabila tunanetra tidak menguasai *shortcut* tersebut mereka tidak dapat menyelesaikan pekerjaan pengetikan dengan baik dan tidak sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan, misalnya jenis huruf, ukuran huruf, penggunaan huruf tebal, huruf miring dan perataan dokumen. Hal ini ditegaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomer 46 Tahun 2009 Tentang “Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan” bagian G.1 dan H.1 tentang penggunaan huruf miring dan huruf tebal menyatakan bahwa huruf miring dalam cetakan dipakai untuk menuliskan nama buku, majalah dan surat kabar yang dikutip dalam tulisan. Huruf tebal dipakai untuk menuliskan judul buku, bab, bagian bab, daftar isi, daftar tabel, daftar lambang, daftar pustaka, indeks dan lampiran.

Berdasarkan hasil pengamatan lapangan, peneliti menemukan sebuah kasus yaitu pada peserta didik tunanetra yang masih memiliki sisa penglihatan atau sering disebut dengan *low vision* yang bernisial AS kelas XI di SLB N A Kota Bandung. Ia seorang peserta didik yang memiliki bakat dalam menulis novel. Namun dikarenakan penglihatannya yang terbatas (*low vision*) membuat AS sulit dalam mengoperasikan program pengolah kata (*Microsoft Office Word*) terhadap keterampilan *formatting* dokumen, sehingga tulisan yang dihasilkan masih sebatas dapat dibaca, dan ia harus dibantu oleh

orang-orang terdekatnya seperti orang tua dan teman-temannya yang awas atau yang mampu mengoperasikan program pengolah kata tersebut. Penyebab AS sulit mengoperasikan *microsoft office word* dalam keterampilan *formatting* dokumen adalah AS belum menguasai tombol *shortcut* pada *keyboard*, yang membuat AS belum menguasai *shortcut* karena tombol-tombol *keyboard* sangat banyak, sehingga sulit bagi AS untuk mengingat dan memahaminya. Hal sederhana saja seperti ingin menyimpan dokumen AS harus bertanya kepada gurunya bagaimana dan apa yang harus ditekan ketika ingin menyimpan dokumen ke folder yang diinginkan. Menurut penjelasan guru kelasnya bahwa AS memang salah satu peserta didik yang mampu dalam bidang musik vokal dan mengarang, namun ketika mengoperasikan komputer dalam ketrampilan *formatting* dokumen ia harus meminta bantuan kepada orang lain untuk merapikan tulisan dan hal-hal lain yang perlu disusun. Masalah yang dihadapi peserta didik berinisial AS kelas XI di SLBN A Kota Bandung ini merupakan masalah serius, karena dalam penulisan bukan semata-mata digunakan untuk penulisnya saja, namun dalam kepentingan tertentu harus digunakan sebagai komunikasi secara tertulis dengan orang lain. Misalnya dalam penyelesaian tugas akademik, ujian tengah semester, ujian akhir semester terlebih ketika peserta didik telah menyelesaikan pendidikannya di SLBN A Kota Bandung dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi di lembaga pendidikan umum, dalam menyelesaikan tugas akademik dan karya ilmiah lainnya.

Atas dasar inilah, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang membuktikan bahwa melalui tombol pintasan (*shortcut*) peserta didik dapat meningkatkan kemampuan pengoperasian komputer dalam program pengolah kata (*Microsoft Office Word*) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Keyboard Shortcut* Dalam Mengoperasikan Komputer Bicara Terhadap Keterampilan *Formating* Dokumen Pada Peserta Didik Tunanetra Kelas XI Di SLB N A Kota Bandung”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka identifikasi masalah yang dapat ditemukan adalah:

1. Peserta didik *low vision* mengalami kesulitan dalam menggunakan *mouse* karena tidak dapat melihat kursor.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengoperasikan komputer terhadap keterampilan *formatting* dokumen.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam dalam menyelesaikan karangan yang berupa novel.
4. Peserta didik *low vision* belum mampu menggunakan *keyboard shortcut* dalam keterampilan *formatting* dokumen.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian dibatasi pada pengaruh penggunaan *keyboard shortcut* dalam pengoperasian komputer bicara terhadap keterampilan *formatting* dokumen pada peserta didik tunanetra kelas XI di SLBN A Kota Bandung.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimanakah pengaruh penggunaan *keyboard shortcut* dalam pengoperasian komputer bicara terhadap keterampilan *formatting* dokumen pada peserta didik tunanetra kelas XI SLBN A Kota Bandung?”

## E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### 1. Tujuan

#### a. Tujuan umum

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *keyboard shortcut* dalam mengoperasikan komputer bicara terhadap peningkatan *formatting* dokumen pada peserta didik tunanetra.

#### b. Tujuan khusus

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran seberapa besar pengaruh *keyboard shortcut* dalam mengoperasikan komputer bicara terhadap keterampilan *formatting* dokumen pada peserta didik tunanetra.

### 2. Kegunaan

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini diharapkan berguna dan dapat memberikan manfaat baik dalam tataran teoritis maupun dalam tataran praktis adalah sebagai berikut:

#### a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah karya ilmiah bagi kepentingan ilmu pengetahuan dan dapat memberikan inovasi terhadap perkembangan pendidikan terutama bagi anak berkebutuhan khusus.

#### b. Manfaat praktis

##### 1. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber yang dapat memberikan kontribusi baru dalam hal mengembangkan pengetahuan tentang teknologi dalam pembelajaran penggunaan *keyboard shortcut* dalam mengoperasikan komputer bicara terhadap keterampilan *formatting* dokumen.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber untuk menambah wawasan, pengetahuan dan bahan masukan dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam melatih keterampilan *formatting* dokumen menggunakan *keyboard shortcut*.

3. Bagi siswa

Membantu siswa dalam mengembangkan bakat dan minat sesuai keinginan serta pengetahuan bagi mereka mengenai teknologi informasi dan komunikasi yang dapat menciptakan sebuah karya atau sebuah karangan secara tepat dan rapi sesuai ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan.