

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Komunikasi dibagi menjadi 2 bagian yaitu komunikasi primer dan komunikasi skunder (Effendy U Onong, 1984). Komunikasi primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (simbol) sebagai media. Lambang media primer adalah bahasa, baik dalam wujud lambang bunyi bahasa (lisan), tulisan maupun isyarat, bahkan gestur, bunyi-bunyian serta gambar-gambar. Lambang-lambang tersebut secara tidak langsung mampu "menterjemahkan" pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan. Sedangkan komunikasi skunder adalah proses penyampaian pesan yang disampaikan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat bantu media kedua setelah media pertama. komunikasi ini sering disebut dengan telekomunikasi atau komunikasi jarak jauh, media yang sering digunakan dalam telekomunikasi yaitu telephone, televisi, koran dan sebagainya.

Manusia adalah makhluk sosial yang memiliki kecenderungan untuk berinteraksi dengan lingkungannya, meskipun pada kenyataannya tidak semua manusia mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik pada lingkungannya. Hal ini dapat terjadi terhadap anak pada umumnya ataupun pada anak berkebutuhan khusus, termasuk juga anak tunarungu autistik.

Seperti pada kasus yang berada di SLB – B Sumbersari Bandung, yang berinisial "dd", ia mengalami hendaya dalam bidang komunikasi, interaksi sosial, prilaku dan emosi. "dd" mengalami perkembangan bahasa yang lambat dan bahkan sama sekali tidak ada, anak tersebut terkadang melakukan komunikasi dengan cara menarik – narik tangan orang terdekatnya untuk melakukan apa yang ia inginkan, misalnya bila ingin meminta sesuatu. Dalam segi interaksi anak tersebut sering sekali untuk menyendiri, tidak tertarik untuk bermain bersama teman disekelilingnya, dan untuk prilaku, ia memiliki tingkah laku yang mencolok seperti tidak bermain seperti anak – anak pada umumnya, senang terhadap satu buah benda sehingga benda tersebut selalu dekat dengannya. Selain itu ia mengalami emosi yang tidak sebagaimana mestinya, seperti sering marah – marah tanpa alasan tertawa dan menangis secara tiba – tiba, temper tantrum (mengamuk tak terkendali) jika diganggu atau diberikan keinginannya, terkadang suka menyerang dan merusak, menyakiti diri sendiri apabila ia tidak mendapatkan yang ia inginkan, dan tidak memiliki empati terhadap perasaan orang lain..

Keterlambatan perkembangan yang dialami anak tunarungu autistik menyebabkan anak tersebut mengalami hambatan dalam perkembangan komunikasinya. Apabila hal tersebut terus dibiarkan maka anak akan mengalami hambatan dalam segala hal, baik dalam penerimaan informasi dari luar, pengetahuan benda – benda disekitar dan bahkan pengenalan anggota

tubuhnya sendiri. Untuk itu diupayakan layanan yang dapat mengembangkan kemampuan "dd" melalui penelitian dengan media *compic*. Berdasarkan beberapa penelitian media *compic* dapat digunakan untuk anak – anak dan dewasa yang mengalami gangguan bicara, pendengaran, kesulitan belajar, dan kesulitan dalam memahami sesuatu.

Melalui penelitian ini peneliti mencoba membantu anak untuk berkomunikasi dan mengenalkan anggota tubuhnya seperti mata, hidung, bibir dan rambut, yang sebelumnya anak tersebut tidak dapat mengenal anggota tubuhnya sendiri, dengan menggunakan *Communication Picture (Compic)*, media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bantuan visual oleh anak tunarungu autistik, maka pemahaman terhadap bahasa yang disampaikan secara non verbal dapat lebih jelas, karena media *compic* dapat membantu anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Selain itu peneliti mencoba untuk membantu anak melakukan interaksi, dimana anak dapat merespon komunikasi yang disampaikan melalui media *compic*, sehingga dapat menimbulkan suatu aksi reaksi dimana anak memberi jawaban non verbal atau anggukan kepala, kemudian peneliti bereaksi kembali sebagai respon atau umpan balik, dan begitu seterusnya sehingga interaksi dan komunikasi dapat terjalin.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan tidak meluas, maka penulis membatasi penelitian ini pada masalah – masalah :

- a. Kemampuan mengenal anggota tubuhnya yang meliputi hidung, mata, bibir, dan rambut
- b. Penggunaan media *Communication Picture (Compic)* dalam mengenalkan anggota tubuh (hidung, mata, bibir, rambut).

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”bagaimana pengaruh penggunaan media *compic* terhadap kemampuan mengenal anggota tubuh anak tunarungu autistik ?”

Untuk menjawab permasalahan yang ada, maka dijabarkan sub masalah – sub masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah kemampuan anak tunarungu autistik dalam mengenal anggota tubuhnya sebelum dilakukan intervensi melalui penggunaan media *compic* ?
- b. Bagaimanakah perbedaan dalam kemampuan mengenal anggota tubuh antara sebelum dan setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media *compic*?

D. Definisi Oprasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu :

a. Definisi Konsep

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (*independen variabel*) dan terikat (*dependen variabel*)

Kerlinger (dalam Sugiyono, 2004 : 32) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari, dengan demikian, Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

Variabel dapat dibedakan menjadi :

1. *Variabel Independen* : variabel ini sering disebut variabel stimulus, prediktor, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas, variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah *Media Compic*.

Yang dimaksud dengan *compic* adalah salah satu bagian dari suatu system komunikasi yang terdiri dari perbendaharaan kata berupa gambar – gambar simbol. *Compic* terdiri dari 1670 piktografis

dapat dilaksanakan secara inovatif dan memungkinkan menghubungkan setiap situasi untuk dimanfaatkan secara visual, lambang gambar adalah salah satu jalan yang efektif dalam menyampaikan informasi dan komunikasi tanpa menggunakan teks. Efektivitas dari lambang visual juga digunakan untuk piktograf *compic* dan menjelaskan bagaimana lambang – lambang tersebut digunakan sebagai situasi.

2. *Variabel Dependen* : sering disebut *variabel ouput*, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya Pengenalan Anak Tunarungu Autistik terhadap mengenal anggota tubuh yang meliputi mata, hidung, bibir, dan rambut.

b. Definisi Oprasional Variabel

1. Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah media *compic*

Media *compic* dibuat dengan menggunakan kertas karton glosi dengan ukuran 18 x 24 cm, lalu diberi gambar pada setiap karunya dengan gambar mata, hidung, bibir, dan rambut, media tersebut dibuat dengan warna yang sesuai dengan warna aslinya (hitam, crem, coklat) agar anak tersebut tertarik saat diperlihatkan

kartu tersebut, setelah itu kartu tersebut akan dilapisi oleh plastik laminating agar tidak mudah rusak dan robek. *Compic* akan diperlihatkan kepada subjek dengan harapan anak tersebut merespon stimulus yang telah diperlihatkan dengan cara menunjuk anggota tubuh yang sesuai dengan media *compic* tersebut.

2. Variabel terikatnya adalah meningkatnya pengenalan anak tunarungu autistik dalam mengenal anggota tubuh yang dilakukan dengan tes perbuatan, yang materinya meliputi anggota tubuh seperti mata, hidung, bibir, dan rambut, sehingga anak mampu menunjukkan anggota tubuhnya sesuai dengan gambar anggota tubuh yaitu mata, hidung, rambut, dan bibir, media *compic* yang ditunjukkan, apabila anak mampu menunjukkan anggota tubuhnya tanpa dibantu, maka anak tersebut mendapatkan nilai sebanyak 3 poin, 2 poin apabila anak mampu menunjukkan anggota tubuhnya dengan bantuan, poin 1 apabila subjek hanya merespon, namun tidak berusaha menunjukkan anggota tubuhnya, dan poin 0 apabila anak tidak merespon sama sekali.

E. Metode Penelitian

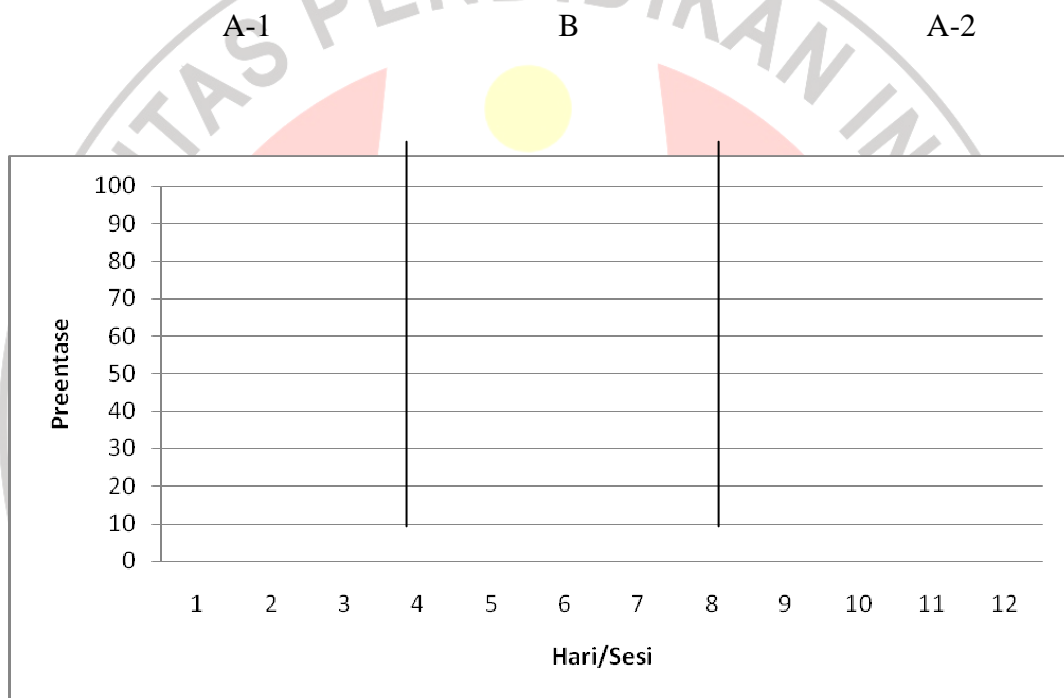
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *single subject research (SSR)*, yaitu dengan menggunakan subject tunggal

F Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, desain yang digunakan adalah design A- B- A yang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :

Grafik 1.1

Desain A-B-A



A – 1 = Suatu kondisi awal (baseline) atau dasar keterampilan anak tunarungu autistik dalam pengenalan anggota tubuh. Pada bagian ini anak tunarungu akan dilihat terlebih dahulu dan diberikan test perbuatan untuk mengukur sejauh mana anak tersebut dapat mengenal anggota tubuhnya,

hasilnya akan dihitung berdasarkan persentasenya, dan data tersebut akan diubah kedalam bentuk grafik.

B = Pada tahap intervensi "dd" akan diberikan media compic yang memiliki gambar mata, hidung, bibir dan rambut pada setiap kartunya lalu diberikan bantuan berupa perintah untuk menunjukan anggota tubuhnya, sesuai dengan gambar yang diperlihatkan. Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan hal yang sama saat diberikan gambar – gambar yang lainya.

A – 2 = Pada tahap ini merupakan sebuah pengulangan kondisi awal atau dasar keterampilan anak tunarungu autis dalam kemampuan mengenal anggota tubuh, pada tahap ini dilakukan untuk evaluasi, sejauh mana pengaruh intervensi yang diberikan dalam hal pengenalan anggota tubuh.

G. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

“Memperoleh gambaran tentang pengaruh media compic dalam mengenalkan anggota tubuh pada anak tunarungu autistik.”

2. Kegunaan

a. Praktis

Sebagai pertimbangan dalam pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran pengenalan anggota tubuh pada anak tunarungu autistik.

b. Teoritis

Menjadi bahan kajian keilmuan mengenai permasalahan pengenalan anggota tubuh pada anak tunarungu autistik.

