BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan perkembangan tekhnologi informasi saat ini, belum semua tekhnologi dapat diakses dan menyentuh semua manusia, semua lapisan, semua pribadi, apalagi tekhnologi massa seperti tekhnologi komunikasi, semua orang mempunyai hak yang sama untuk itu. Namun untuk orang-orang yang mempunyai hambatan, terutama hambatan pendengaran atau tunarungu kurang dapat memanfaatkan tekhnologi tertentu.

Teknologi seharusnya bisa menyentuh semua manusia, semua lapisan, semua pribadi. Apalagi teknologi massa seperti teknologi komunikasi, karena setiap orang memiliki hak untuk itu. Namun untuk orang-orang yang mempunyai hambatan kadang kala "tidak sengaja" terisolasi dari teknologi itu. Hal ini memang teknologi yang dikembangkan hanya berbasis pada indera-indera tertentu, maupun memang segmen ini tidak disadari keberadaannya sehingga ketidakmampuan inderanya tidak dianggap mewakili representasi masyarakat. Sehingga akhirnya penyesuaian teknologi terjadi relatif lambat.

Kejadian ini juga terjadi bagi para penyandang tunarungu, baik tuli total maupun sebagian. Isolasi ini mulai dari ditemukannya teknologi yang mengandalkan suara, termasuk di dalamnya radio, *tape*, televisi, alat-alat musik dan juga telepon. Di televisi sendiri, siaran bantu seperti pemakaian

isyarat Indonesia oleh interpreter bagi tunarungu telah hilang dari peredaran sejak beberapa tahun yang lalu.

Di dunia teknologi komunikasi dua arah, yaitu telepon. Para tunarungu belum tersentuh sejak telepon ditemukan. Padahal teknologi yang dapat menghubungkan komunikasi dua orang atau lebih dalam jarak jauh, sangat diperlukan bagi manusia tidak terkecuali bagi para penyandang cacat. Dengan era serba cepat, tidak praktis lagi untuk mengirimkan surat untuk berkomunikasi dengan seseorang. Teknologi pager dan SMS telah membuka sedikit sekat komunikasi jarak jauh bagi mereka. Namun teknologi ini masih merupakan komunikasi yang tidak menunjukkan kedekatan para *user*nya, karena masih dihubungkan dengan deretan kata. Lain halnya jika kita menelepon dimana seseorang dapat berhubungan langsung dengan mendengar suara lawan bicaranya. Untuk tunarungu tentunya penggunaan Handphone sebatas digunakan sebagai kirim pesan lewat SMS, dimana dalam penggunaan kata yang tersusun dalam kalimat biasanya belum mampu dalam struktur bahasa Indonesia yang benar.

Di tengah-tengah pesimisme dan optimisme di masyarakat, teknologi 3G diharapkan dapat memberikan alternatif berkomunikasi bagi para penyandang tunarungu. Dengan hakikat 3G sebagai teknologi komunikasi *mobile* yang menawarkan akses data berkecepatan tinggi dan aplikasi multimedia interaktif, sistem ini akan menimbulkan revolusi di dunia komunikasi selular. Jika *user* normal menggunakannya untuk sekedar *chatting*, nonton *mobile* TV atau main *game multiplayer*, bagi penyandang tunarungu teknologi ini

merupakan jawaban kerinduan mereka untuk kontak langsung dengan seseorang yang dibatasi oleh jarak yang jauh. Sentuhan emosional bagi para penyandang tunarungu, sedikit banyak bisa memperingan beban psikologis mereka.

Teknologi *video call* yang diusung 3G, memungkinkan dua orang yang memiliki kemampuan bahasa isyarat untuk berkomunikasi tanpa harus melalui media suara. Kamera pada bagian muka *gadget* 3G, berfungsi untuk merekam visualisasi *user*. Kemudian visualisasi ini dikirim dengan kecepatan tinggi, sehingga tercipta perbincangan *life time* antara *user-user* yang terlibat. Perangkat jaringan sistem telepon 3G memiliki kapasitas 4 kali kapasitas seluler GSM standar Eropa dan kecepatan hingga 2 Megabit per detik atau 200 kali kecepatan sistem GSM. Walaupun ditingkat *user* mungkin kecepatan yang didapat tidak sampai 2 Megabit per detik, sistem 3G memungkinkan aliran data yang baik. Dengan kapasitas dan kecepatan yang baik, *video call* dengan menggunakan bahasa isyarat dapat lebih nyaman dilakukan, tanpa takut ada gerakan yang tidak sempat diartikan akibat video yang putus-putus.

Tingginya tarif, walaupun sistem 3G masih relatif lebih murah dibanding GSM, mungkin dapat menjadi salah satu halangan bagi para penyandang tunarungu untuk memanfaatkan teknologi ini. Menyadari bahwa teknologi 3G yang masih *fresh* di Indonesia dan tarif yang masih relatif tinggi, perlu adanya peran serta para pemegang lisensi dan operator untuk meyempurnakan pengembangan 3G di tanah air sehingga lebih dapat membumi dan tentu saja

dengan tarif yang terjangkau. Beberapa perubahan paket, misalnya pengiriman gambar tanpa suara, dapat menjadi salah satu solusi untuk menekan harga sehingga memperlebar kesempatan bagi para tunarungu untuk menikmati teknologi ini.

Dalam perkembangannya media 3 GPD yang dikembangkan oleh Team Research yang terdiri dari RISTI Telkom, Special Needs Education Study Program UPI, NICI Jepang dan BPPT Indonesia bahwa media 3 GPD diperuntukkan bagi anak tunarungu sebagai media berkomunikasi baik komunikasi secara verbal (berbicara) maupun non verbal (menulis). Terutama dalam pemahaman mengenai struktur kalimat Subyek-Predikat (S-P), Subyek-Predikat-Obyek (S-P-O), Subyek-Predikat-Keterangan (S-P-K) dan Subyek-Predikat-Obyek-Keterangan (S-P-O-K) dan penggunaan kata sambung.

Berdasarkan kajian di lapangan bahwa siswa tunarungu dalam mengikuti pembelajaran di sekolah mengalami hambatan dalam berkomunikasi, dan belajar bahasa Indonesia terutama dalam menyusun kalimat. Seringnya dalam menyusun kalimat yang tidak sesuai dengan struktur yang benar maka mengakibatkan pesan yang disampaikan tidak jelas.

Untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak tunarungu dalam kemampuan menyusun kalimat sesuai dengan struktur bahasa indonesia yang benar, maka diperlukan media pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini peneliti mencoba menggunakan salah satu media pembelajaran yaitu *"3 G Communication Services For People With Disabilities (3GPD)"*.

Berdasarkan teori dan kenyataan di lapangan maka peneliti bemaksud mengadakan penelitian tentang *"Penggunaan Media Pembelajaran 3 G Communication Services For People With Disabilities (3GPD) untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat pada Anak Tunarungu"*

Dengan menggunakan media pembelajara 3 G Communication Services For People With Disabilities (3GPD) diharapkan anak tunarungu dapat menyusun kalimat dengan struktur dan kaidah bahasa Indonesia yang benar

B. Identifikasi Masalah

Banyak permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam meningkatkan kemampuan membuat kalimat pada anak tunarungu, dari banyaknya permasalahan yang ada, peneliti melakukan identifikasi masalah. Adapun indentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pemerolehan bahasa reseptif pada anak tunarungu yang tidak sempurna atau sepotong-sepotong akan mempengaruhi kemampuan dalam menyusun kalimat.
2. Seringnya guru dan orang-orang mendengar berkomunikasi dengan anak tunarungu dengan singkat, tidak berstruktur dan berpola, mengakibatkan anak tunarungu terbiasa menyusun kalimat tidak berstruktur dan berpola
3. Saat ini masih banyak metode pembelajaran yang sering digunakan dalam mengajar anak tunarungu yang belum mampu meningkatkan kemampuan menyusun kalimat.

4. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan dalam menyusun kalimat pada anak tunarungu, salah satunya adalah media 3 GPD.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak keluar dari tujuan atau meluas pada hal-hal yang tidak perlu, maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada masalah-masalah sebagai berikut :

1. Struktur dan pola kalimat tunggal anak tunarungu sebelum menggunakan media 3 GPD.
2. Struktur dan pola kalimat tunggal anak tunarungu setelah menggunakan media 3 GPD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

"Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan anak tunarungu dalam menyusun kalimat antara yang menggunakan Media 3 GPD dengan yang tidak menggunakan media 3 GPD (manual)?"

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua bagian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Media Pembelajaran 3 G Communication service for people with disabilities (3 GPD), sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan anak tunarungu dalam menyusun kalimat

Definisi konsep pada penelitian ini perlu dikemukakan penjelasan sebagai berikut :

1. Media 3 G Comunication Service For People With Disabilities (3 GPD)

Media 3 GPD dalam penelitian ini dijadikan variabel bebas. Menurut Sugiyono, 2008 : 39 Yang dimaksud dengan Variabel Bebas adalah "Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat".

Yang dimaksud dengan Media 3 GPD adalah jenis media proyeksi, dimana penggunaan media ini melalui computer dalam bentuk kombinasi gambar, kata-kata dan video.

Penggunaan media 3 GPD untuk anak tunarungu difokuskan pada media pada pemahaman tentang bagaimana dalam mengoperasionalkan dalam struktur bahasa Indonesia terutama dalam menyusun kalimat dengan struktur yang benar.

2. Kemampuan Menyusun Kalimat

Kemampuan menyusun kalimat dalam penelitian ini dijadikan variabel terikat.

Menurut Sugiyono, 2008 : 39 yang dimaksud dengan Variabel Terikat adalah "Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas"

Yang dimaksud dengan menyusun kalimat dalam penelitian ini adalah nilai kemampuan menyusun kalimat tunggal. Menurut Gorys Keraf, 1984 : 152 yang dimaksud kalimat tunggal adalah "kalimat yang hanya terdiri dari dua unsur inti dan boleh diperluas dengan satu atau lebih unsur-unsur tambahan, asal unsur-unsur tambahan itu tidak boleh membentuk pola yang baru".

Adapun kalimat tunggal tersebut dengan menggunakan pola yang terdiri dari Subyek-Predikat (S-P), Subyek-Predikat-Obyek (S-P-O), Subyek-Predikat-Keterangan (S-P-K) dan Subyek-Predikat-Obyek-Keterangan (S-P-O-K). dan penggunaan kata sambung.

F. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus diuji atau dibuktikan kebenarannya. Menurut Suharsimi Arikunto (2002:64) "*Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data-data yang terkumpul.*"

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah "Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan anak tunarungu dalam menyusun kalimat antara yang menggunakan Media 3 GPD dengan yang tidak menggunakan media 3 GPD (manual)"

G. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media 3GPD dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada anak tunarungu kelas IV dan V SDLB di SLB YPD II Kota Cimahi.

b. Tujuan Khusus

1) Untuk mengetahui kemampuan anak tunarungu dalam menyusun kalimat dengan menggunakan media 3 GPD.
2) Untuk mengetahui kemampuan anak tunarungu dalam menyusun kalimat dengan tidak menggunakan media 3 GPD (manual).
3) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan anak tunarungu dalam menyusun kalimat antara yang menggunakan media 3 GPD dengan yang tidak menggunakan media 3 GPD (manual).

2. Kegunaan Penelitian

Penulis berharap hasil dari penelitian ini ada kegunaannya, diantaranya yaitu:

a. Sebagai bahan kajian untuk meningkatkan mutu pendidikannya dalam mengembangkan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan berbasis komputer di Sekolah Luar Biasa.

b. Memberikan masukan pada pihak sekolah dan guru-guru SLB bagian tunarungu tentang peranan media 3 GPD sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dalam mengajarkan kalimat yang berstruktur dan berpola. dan dapat dikembangkan di SLB lain.

c. Media 3 GPD diharapkan dapat membantu siswa tunarungu dalam belajar menyusun kalimat yang berstruktur dan berpola.

H. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, menurut Arikunto (2002:3) bahwa metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau menyisihkan faktor-faktor lain.

Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Dengan menggunakan metode eksperimen dapat memperoleh gambaran mengenai efektifitas media pembelajaran 3 GPD terhadap kemampuan menyusun kalimat bagi anak tunarungu

Adapun desain eksperimen yang digunakan adalah **Desain Control Group Pre Test – Post Test,** yaitu adanya kelompok lain yang tidak diberi perlakuan ikut mendapat pengamatan.

Rancangan Eksperimen

1. Mengadakan tes awal tentang kemampuan menyusun kalimat sebelum menggunakan media 3 GPD untuk kelompok A (Kelompok Eksperimen) yaitu anak kelas IV dan V SDLB di SLB YPD II Kota Cimahi, kemudian diberi latihan pembelajaran menyusun kalimat dengan menggunakan media 3 GPD dan diakhiri dengan tes akhir tentang menyusun kalimat.
2. Mengadakan tes awal tentang kemampuan menyusun kalimat untuk kelompok B (Kelompok Kontrol) yaitu anak kelas IV dan V SDLB di SLB YPD II Kota Cimahi, kemudian diberi latihan pembelajaran menyusun kalimat secara manual (tidak menggunakan media 3 GPD), dan dikahiri dengan tes akhir.
3. Membandingkan hasil tes awal dari kelompok A dan kelompok B, tentang kemampuan menyusun kalimat.
4. Membandingkan hasil dari tes akhir antara kelompok A dengan kelompok B tentang kemampuan menyusun kalimat antara yang menggunakan media 3 GPD dengan yang tidak (secara manual).