BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil SLB Negeri Cicendo Kota Bandung

Profil SLB Negeri Cicendo Kota Bandung meliputi sejarah SLB Negeri Cicendo Kota Bandung, Visi dan Misi serta Jenjang pendidikan dan tenaga pendidik.

2.1.1 Sejarah SLB Negeri Cicendo Kota Bandung

SLB Negeri Cicendo Kota Bandung mengalami perkembangan yang signifikan dari awal dibangunnya ide untuk mendirikan sekolah khusus untuk penyandang tunarungu. Berawal dari tanggal 03 Januari 1930 hingga sekarang dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Sejarah SLB Negeri Cicendo Kota Bandung

Waktu	Peristiwa
03 Januari 1930	Perkumpulan penyelenggaraan pengajaran kepada anak-anak Tuli Bisu di Indonesia atas inisiatif Ny.CM Roelfsema Wesselink istri dokter H.L Roelfsema, seorang ahli THT di Indonesia. Pada waktu itu di kediaman beliau Jln.Riau No.20 Bandung didirikan sekolah dan asrama yang pertama dengan jumlah murid 6 orang.
06 Mei 1933	pindah ke Oude Hosfitalweg No.27 Bandung, tidak lama kemudian didatangkan 2 (dua) orang guru ahli dari Nederland yaitu Tuan DW. Bloemink diangkat menjadi Direktur, berkat kebijakan Tn. KAR Bosscha beliau menyerahkan uang sebesar f 50.000 kepada Dewan Kota Praja Bandung pada waktu itu untuk membangun sekolah, berdirilah gedung sekolah dan asrama diatas sebidang tanah di desa cicendo, distrik Bandung, Kabupaten Bandung.
18 Desember 1933	Karesidenan Priangan di bangun dengan peletakan Batu Pertama oleh Hoogedelgeboren Vrouwe A.C de Jonge, Gebaran Baronesse Van Wassenoar, istri dari Gouverneur Generaal Van Nederland disch Indie, Zijne Excellentie Mr. D.C. de Jonge. gedung sekolah dan asrama selesai dan dibuka secara resmi, dengan jumlah murid 26 orang diantaranya 6 orang tinggal di luar asrama.
September 1952	Lembaga ini diresmikan sebagai Sekolah Rakyat Latihan Luar Biasa, dan tahun 1954 Departemen Pendidikan menetapkan lembaga pendidikan untuk para penyandang cacat tuli bisu di Indonesia dinamakan Sekolah Luar Biasa (SLB). SLB B Cicendo Bandung berstatus swasta, oleh Gubernur Jawa Barat yaitu Bapak R.Moch.Sanusi Harja Dinata.
2 Januari 2009	Seiring dengan berjalannya waktu dengan tidak mengesampingkan sejarah berdirinya sekolah ini, berbagai pihak yang berkompeten dalam bidang pendidikan memandang perlunya pengembangan sekolah untuk kepentingan pelayanan pendidikan yang lebih optimal, maka atas dasar pengkajian dan rekomendasi dari Gubernur Jawa

Waktu	Peristiwa
	Barat, serta Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, SLB Cicendo Bandung beralih status menjadi SLB Negeri Cicendo Kota Bandung
26 Februari 2009	Peresmian SLB Negeri Cicendo Kota Bandung oleh Gubernur Jawa Barat (Bapak DR. Ahmad Heryawan,Lc.).

2.1.2 Visi dan Misi SLB Negeri Cicendo Kota Bandung

Visi SLB Negeri Cicendo Kota Bandung adalah SLB Negeri Cicendo sebagai sekolah unggulan dalam menghasilkan peserta didik yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kompeten berkomunikasi, memiliki kecakapan hidup dan peduli terhadap lingkungan, sedangkan Misi SLB Negeri Cicendo Kota Bandung terdiri dari :

1. Memfasilitasi berbagai jalur dan program pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.
2. Menjadi lembaga yang memiliki fasilitas memadai untuk menyelenggarakan pendidikan.
3. Memiliki tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang kompeten dan professional.
4. Menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
5. Melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada komunikasi total.
6. Mempersiapkan peserta didik yang terampil berkomunikasi dan memiliki berbagai keterampilan vokasional.
7. Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif, nyaman, bersih dan tertib.
8. Mewujudkan warga sekolah yang berakhlak mulia dan peduli pada lingkungan.

2.1.3 Jenjang Pendidikandan Tenaga Pendidik

Jenjang Pendidikan dan Tenaga Pendidik yang tersedia di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung adalah sebagai berikut:

1. Jenjang Pendidikan
   a. Taman kanak-kanak Luar Biasa B (TKLB)
      Untuk anak-anak usia 5 – 7 tahun dengan lama pendidikan 3 tahun.
   b. Sekolah Dasar Luar Biasa B (SDLB)
      Untuk anak usia 8 – 15 tahun dengan lama pendidikan 6 tahun.
   c. Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa B (SMPLB)
      Lama pendidikan 3 tahun.
   d. Sekolah Menengah Atas Luar Biasa B (SMALB)
      Lama pendidikan 3 tahun.

2. TENDIK, PENDIK dan Peserta didik tahun 2013 :
   Jumlah tenaga dan peserta didik di SLB Negeri Cicendo dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut :

Tabel 2.2 Tendik, Pendik dan Peserta didik tahun 2013

Tenaga & Peserta Didik	Jumlah	Keterangan
Tenaga Pendidik	30 orang	23 PNS, 7 Sukwan
Tenaga Kependidikan	5 orang	2 PNS, 1 THL, 2 Sukwan.
Peserta Didik	132 orang	

2.2 Landasan Teori

Landasan teori dalam penulisan skripsi ini meliputi teori mengenai konsep interaksi manusia dan komputer (*Human Computer Interaction*), antarmuka pengguna (*user interface*), metode UCD (*User Centered Design*), media pembelajaran, kosakata, metode komunikasi anak tunarungu, klarifikasi dan karakteristik tunarungu, metode kualitatif dan kuantitatif.

2.2.1 Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi manusia dan komputer (*Human Computer Interaction)* memiliki pengertian sebagai berikut :

"Human – computer interaction is the study, planning, and design of how people and computers work together so that a person's needs are satisfied in the most effective way."[**1**].

Berdasarkan kutipan diatas dapat diartikan bahwa Interaksi Komputer dan Manusia merupakan ilmu yang mempelajari perencanaan dan desain tentang bagaimana pengguna dan komputer dapat bekerja sama sehingga kebutuhan pengguna dapat terpenuhi dengan cara yang paling efektif.

Antara manusia dengan manusia dapat terjadi suatu interaksi yang beragam cara berinteraksinya, salah satunya adalah dengan cara berdialog, baik menggunakan bahasa yang dikenal antar manusia atau melalui simbol-simbol yang diciptakan oleh manusia itu sendiri, sedangkan interaksi antara manusia dengan komputer dapat berdialog atau berinteraksi dengan menggunakan tampilan antamuka pengguna atau *user interface*. Berikut terdapat perbedaan antara manusia dan komputer yang tampak pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Perbedaan Manusia dan Komputer

Manusia	Komputer
Fleksibel dan mampu beradaptasi	Tidak fleksibel/ tidak mampu beradaptasi
Dapat belajar bagaimana bekerja di lingkungan yang baru	Input harus dalam format yang jelas dan output harus didefinisikan sebelumnya
Estimasi, Intuisi, Kreativitas	Tidak dapat belajar
Pengenalan Pola	Dapat didesain ulang
Pengetahuan dunia	Kalkulasi akurat, konsisten
Kesalahan manusiawi	Pengolahan data
Sering melakukan kesalahan	Bebas dari kesalahan.

Berikut penjelasan mengenai pengertian pengguna atau *user* , komputer, serta pengertian dari kata interaksi[**1**]. Adapun hubungan antara manusia dan komputer akan tampak pada gambar 2.1.

1. Pengguna (*user*)

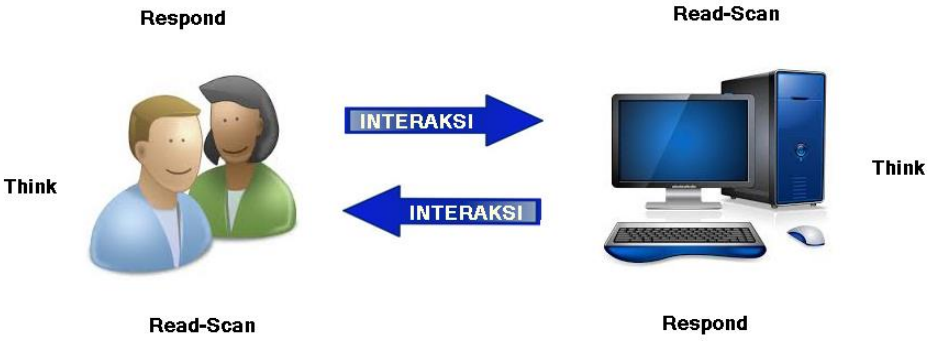
   Pengguna secara individu, suatu grup dari pengguna yang bekerja sama, atau sekelompok pengguna dalam organisasi, dimana masing-masing berhubungan dengan bagian sama dari suatu kerjaan atau proses. Pengguna berusaha menyelesaikan pekerjaannya dengan menggunakan bantuan teknologi (komputer).

2. Komputer

   Komputer adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengontrol suatu proses atau sebuah system. Jenisnya dapat berupa komputer yang berskala kecil/desktop sampai ke skala besar seperti komputer super. Komputer dapat juga berupa suatu teknologi yang dapat ditempelkan/dicangkokkan (*embedded system*) ke suatu benda.

3. Interaksi

   Setiap komunikasi antara pengguna (*user*) dengan komputer, secara langsung maupun tidak langsung. Interaksi tersebut melibatkan suatu dialog dengan suatu umpan-balik (*feedback*) dan control hasil kinerja dari suatu kerja. Interaksi yang bagus antar pengguna dengan pemberi dapat memberikan suatu kemudahan dalam melakukan pekerjaan sehingga dapat menghasilkan suatu hasil yang diinginkan tepat waktu.



Gambar 2.1 Hubungan antara Manusia dan Komputer

2.2.2 Antarmuka Pengguna (*User Interface*)

Pengguna sering menilai sistem dari antarmuka, bukan dari fungsinya. Jika desain user antarmukanya yang buruk, maka itu sering jadi alasan untuk tidak menggunakan sebuah aplikasi. Selain itu, antarmukayang buruk dapat mengakibatkan pengguna membuat kesalahan yang fatal. Pada subbab berikutnya akan dijelaskan mengenai definisi, macam-macam antarmuka pengguna, komponen antarmuka pengguna dan prinsip-prinsip umum perancanganantarmuka pengguna[**1**].

2.2.2.1 Definisi Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna (*User* Interface) merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunaknya yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dan diajak bicara, baik secara langsung maupun dengan proses pemahaman tertentu.

Antarmuka pengguna yang baik adalah antarmuka pengguna yang tidak disadari, dan yang memungkinkan pengguna fokus pada informasi dan *task* tanpa perlu mengetahui mekanisme untuk menampilkan informasi dan melakukan *task* tersebut.

2.2.2.2 Macam-macam Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna (*User Interface*)terdiri dari dua jenis[**1**] sebagai berikut :

1. *Graphical User Interface* (GUI)

   Graphical user interface biasanya menggunakan unsur-unsur multimedia seperti gambar, suara, dan video agar dapat berkomunikasi dengan pengguna.

2. *Text Based*

   Text Based biasanya menggunakan sintaks atau rumus yang sudah ditentukan untuk memberikan perintah.

2.2.2.3 Komponen Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna (*user interface*) terdiri dari empat komponen[**1**], yakni sebagai berikut :

1. Model Pengguna

   Model pengguna merupakan model konseptual yang diinginkan pengguna dalam memanipulasi informasi dan proses yang akan dibuat dalam aplikasinya.

2. Bahasa Perintah

   Bahasa perintah merupakan piranti yang digunakan untuk memanipulasi model.

3. Umpan balik

   Umpan balik merupakan kemampuan program untuk membantu pengguna dalam mengoperasikan program yang telah dibuat.

4. Penampilan Informasi

   Penampilan informasi merupakan petunjuk status informasi atau program ketika pengguna melakukan tindakan, perlu dirancang pesan – pesan yang efektif untuk membantu user dalam menggunakan aplikasi.

2.2.2.4 Prinsip-prinsip umum perancangan antarmuka

Ada beberapa prinsip umum yang melatarbelakangi perancangan antarmuka pengguna[**1**], yakni sebagai berikut :

1. Kompatibilitas Pengguna (*User Compatibility*)

   User interface yang akan dibangun harus memenuhi prinsip *user compability*, karena semua *user* adalah tidak sama dan semua *user* tidak seperti *developer.* Para pembangun sistem harus paham mengenai pengetahuan psikologi dasar dari *user* tersebut. Hal ini juga berarti bahwa *user interface* harus memiliki tampilan yang sesuai dengan tipikal dari tiap *user*, karena setiap *user* memiliki kebutuhan tampilan yang berbeda – beda. Misalnya, jika membangun aplikasi yang dibuat

untuk anak-anak, maka sebaiknya jangan menggunakan istilah atau tampilan untuk orang dewasa.

2. Kompatibilitas Produk (*Product Compatibility*)

   Kompatibilitas antar produk harus diperhatikan dan dipertahankan, karena seringkali sebuah aplikasi menghasilkan hasil yang berbeda dengan sistem manual yang ada. Hal tersebut tentu saja tidak diharapkan oleh perusahaan yang akan membuat aplikasi tersebut.

3. Kompatibilitas Tugas (*Task Compatibility*)

   Task Compatibility berarti struktur dan aliran sistem harus sesuai dan mendukung tugas *user,* yakni fungsionalitas dari *task* atau tugas yang dibutuhkan oleh masing-masing pengguna harus sesuai dengan antarmuka (*interface)* yang akan dibuat.

4. Kompatibilitas Alur Kerja(*Work Flow Compatibility*)

   Antarmuka yang akan dibuat sebaiknya memenuhi prinsip *work flow compatibility,* yakni sistem yang akan dibuat harus diorganisasikan dengan baik sehingga dapat memfasilitasi setiap transisi antar tugas yang dilakukan oleh *user*.

5. Konsistensi (*Consistency*)

   Dalam membuat perancangan antarmuka, pembangunan sistem harus konsisten, maksudnya agar membuat para pengguna atau *user* berfikir dengan menganalogikan dan memprediksi bagaimana melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

6. Keakraban (*Familiarity*)

   Antarmuka sebisa mungkin didesain sesuai dengan antarmuka pada umumnya, mulai dari segi tata letak, model dan sebagainya. Hal ini dapat membantu *user* dalam berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka yang familiar bagi *user*. Misalnya, *icon* disket seringkali digunakan sebagai *icon* untuk menyimpan data.

7. Kesederhanaan (*Simplicity*)

   Kesederhanaan atau *simplicity* perlu diperhatikan pada saat membangun antarmuka. Tidak selamanya antarmuka yang memiliki menu yang banyak adalah antarmuka yang baik. Justru, pada umumnya sering terjadi kesalahan pada perancangan *interface* yang berusaha untuk menyediakan semua fungsionalitas. Pembangun sistem cukup menyediakan default saja dalam merancang antarmuka yang akan dibuat.

8. Manipulasi langsung (*Direct Manipulation*)

   Direct Manipulation dimaksudkan agar *user* dapat melihat secara langsung aksi yang telah dilakukannya pada objek yang terlihat.

9. Kontrol (*Control*)

   Pengguna sebaiknya diberikan hak untuk mengontrol secara penuh sistem yang akan dibuat, tentunya dengan sebaik mungkin dan jangan sampai merusak sistem. Biasanya, pengguna tidak suka jika terlalu banyak aturan, hal itu dapat membuat frustasi dan demoralisasi bagi pengguna, jika mereka merasa dikontrol oleh mesin.

10. *What You See Is What You Get (WYSIWYG)*

    WYSIWYG maksudnya adalah apa yang dibuat, maka itulah yang akan didapat. Misalnya, adanya korespondensi satu ke satu antara informasi di layar dengan informasi yang dicetak atau berupa file.

11. Keluwesan (*Flexibility*)

    Flexibility adalah mengijinkan makin banyak kontrol *user* dan mengakomodir skill *user* yang bervariasi. Misalnya masalah *tools*/alat yang bisa digunakan oleh *user*, jangan terpaku pada *keyboard* saja atau *mouse* saja, bisa saja keduanya digunakan.

12. Tanggap (*Responsiveness*)

    Komputer harus selalu merespon dengan segera setiap input dari *user*. Misalnya, dengan menggunakan progress bar atau mungkin menggunakan animasi *icon* waktu.

13. Teknologi tak terlihat (*Invisible Technology*)

    User sebaiknya mengetahui sesedikit mungkin detail teknik bagaimana sistem diimplementasikan.

14. Kekokohan (*Robustness*)

    Robustness artinya handal, jadi sistem sebaiknya mentolerir kesalahan manusia yang umum dan tidak dapat dihindar. Crash system harus diminimalisir, dan menyediakan recovery yang mudah dipahami jika terjadi crash.

15. Perlindungan (*Protection*)

    sistem seharusnya memproteksi dari hasil-hasil yang menyebabkan 'bencana' karena kesalahan umum manusia. Misalnya dengan menyediakan fitur *back* atau *undo*.

16. Mudah dipelajari (*Easy of Learning*)

    Easy of learning adalah sistem yang mudah dipelajari bagi pemula tanpa harus ada pelatihan, tanpa harus baca tutorial dan alat bantu lainnya.

17. Mudah digunakan (*Easy of Use*)

    Easy of Use merupakan sistem yang mudah digunakan terutama bagi para *expert.*

2.2.3 Metode UCD (*User Center Design*)

UCD (*User Center Design*) adalah sebuah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses pengembangan sistem. Kesulitan pengguna (*end user*) selama ini untuk membaca dan menerjemahkan dokumen-dokumen yang ada dalam setiap pengembangan dapat terbantu

menggunakan metode UCD. Teknik, metode,tools, prosedur dan proses yang membantu perancangan sistem interaktif dibangun berdasarkan pengalaman pengguna. UCD adalah menerjemahkan partisipasi dan pengalaman manusia ke dalam rancangan[**4**].

2.2.3.1 Prinsip-Prinsip dalam UCD

1. Fokus pada pengguna

   Perancangan harus terkoneksi langsung dengan pengguna akhir atau calon pengguna melalui wawancara dan observasi pada saat perancangan. Tujuannya adalah untuk memahami kognisi, karakter dan sikap pengguna serta karakteristik *anthropometric.* Aktivitas utamanya mencakup pengambilan data, analisis dan integrasi kedalam informasi perancangan dari pengguna tentang karakteristik tugas, lingkungan teknis didalam organisasi.

2. Perancangan Terintegrasi

   Perancangan harus mencakup antarmuka pengguna, sistem bantuan, dukungan teknis serta prosedur untuk instalasi dan pengaturan konfigurasi.

3. Dari awal berlanjut pada pengujian pengguna

   Satu-satunya pendekatan yang berhasil dalam perancangan sistem yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris dibutuhkan observasi tentang kelakuan pengguna, evaluasi *feed back* yang cermat, wawasan pemecahan terhadap masalah yang ada, dan motivasi yang kuat untuk mengubah rancangan.

4. Perancangan Interaktif

   Sistem yang sedang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang, dan dites berulangkali. Berdasarkan hasil tes kelakuan dari fungsi, antarmuka, sistem bantuan, dokumentasi pengguna dan pendekatan dalam pelatihannya.

2.2.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Makna media pembelajaran lebih luas dari alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual[**5**].

2.2.4.1 Manfaat Umum Media Pembelajaran

Menurut Zainal Aqib pada bukunya yang berjudul Model-model, Media, dan Strategi pembelajran kontekstual (Inovatif) ada tujuh manfaat umum media pembelajaran[**5**]sebagai berikut:

a. Menyeragamkan penyampaian materi
b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik
c. Proses pembelajaran lebih interaksi
d. Efisiensi waktu dan tenaga
e. Meningkatkan kualitas hasil belajar
f. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar

2.2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran

Pemakaian media yang benar dapat mengurangi jumlah kata yang diperlukan dalam proses instruksional untuk mengkomunikasikan gagasan yang bersifat konkret. Media tidak hanya memberikan pengalaman-pengalaman konkret tetapi juga membantu siswa mengintegrasikan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Dengan demikian, diharapkan media dapat memperlancar proses belajar siswa serta pemahaman dan retensinya. Disamping itu, media dapat menarik perhatian serta membangkitkan minat dan meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian, pemakaian media akan sangat mempengaruhi keefektifan sistem instruksional yang diberikan.

Nilai dan manfaat media dapat mempertinggi proses belajar siswa, yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Ada beberapa alasan, mengapa media dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media[**6**], antara lain :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa mwnguasai kompetensi yang diharapkan dengan lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru,sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian gurum tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Media memiliki fungsi yang jelas untuk menghindari atau memperkecil gangguan komunikasi penyampaian pesan pembelajaran[**6**]. Secara garis besar, fungsi media dapat dikemukakansebagai berikut :

a. Menghindari terjadinya verbalisme,
b. Membangkitkan minat/ motivasi,
c. Menarik perhatian siswa,
d. Mengatasi keterbatasan : ruang, waktu, dan ukuran,
e. Mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar, serta
f. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Dalam penelitian ini lebih diutamakan media pembelajaran untuk anak tunarungu, fungsi media pembelajaran bagi anak tunarungu dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Media pembelajaran untuk anak tunarungu dapat memaksimalkan media visual yang lebih interaktif , penuh warna namun tetap dengan tampilan sederhana sehingga membuat anak tunarungu fokus dengan informasi yang ditampilkan dan dapat memahami informasi yang akan disampaikan.

b. Media pembelajaran yang dirancang dengan desain yang menarik akan lebih memotivasi dan meningkatkan bakat serta menarik perhatian anak tunarungu.

2.2.4.3 Penggolongan Media Pembelajaran

Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam menggolongkan media. Salah satunya, menurut Haney dan Ulmer adalah dengan menekankan pada teknik yang digunakan dalam pembuatan media tersebut. Sebagai contoh gambar, fotografi, rekaman audio, dan lain sebagainya. Adapula yang dilihat dari cara yang digunakan untuk mengirimkan pesan. Contoh, ada penyampaian yang disampaikan melalui siaran televisi.

Berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya, secara umum ada 4 klasifikasi [**6**]yakni :

a. Media Visual;
b. Media Audio;
c. Media Audio Visual;
d. Multi Media.

a. Media Visual

Ada beberapa jenis media visual, diantaranya adalah media grafis, media cetak, dan media OHP.

1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, menjelaskan sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta, sehingga menarik dan mudah diingat orang.

2) Media Cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan / *printing* atau *offset*. Media bahan cetak ini

menyajikan pesan melalui huruf atau gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih menjelaskan pesan atau informasi yang disajikan.

3) Media OHP

OHT (*Overhead Transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*Overhead Projector*). OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 x 11 inci.

b. Media Audio

Media Audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik dan *sound effect.*

c. Media Audio Visual

Media audio-visual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Salah satu jenis media itu adalah televisi. Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audio-visual dan gerak (sama dengan film). Jenis media televisi diantaranya : televisi terbuka (*open broadcast television*), televisi siaran terbatas/TVST (*Cole Circuit Television*), dan *video-cassetee recorder* (VCR).

d. Multi Media

Multi media merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya, modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual. Karakteristik penting kelompok media ini yakni siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

2.2.4.4 Prinsip Umum Pembuatan Media Pembelajaran

Menurut Zainal Aqib terdapat tujuh prinsip-prinsip umum dalam pembuatan media pembelajaran [**5**]. Prinsip-prinsip umum dalam pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Visible : mudah dilihat
2. Interesting : menarik
3. Simple : sederhana
4. Useful : bermanfaat bagi pelajar
5. Accurate : benar dan tepat sasaran
6. Legitimate : sah dan masuk akal
7. Structured : tersusun secara baik, runtut.

2.2.5 Kosakata

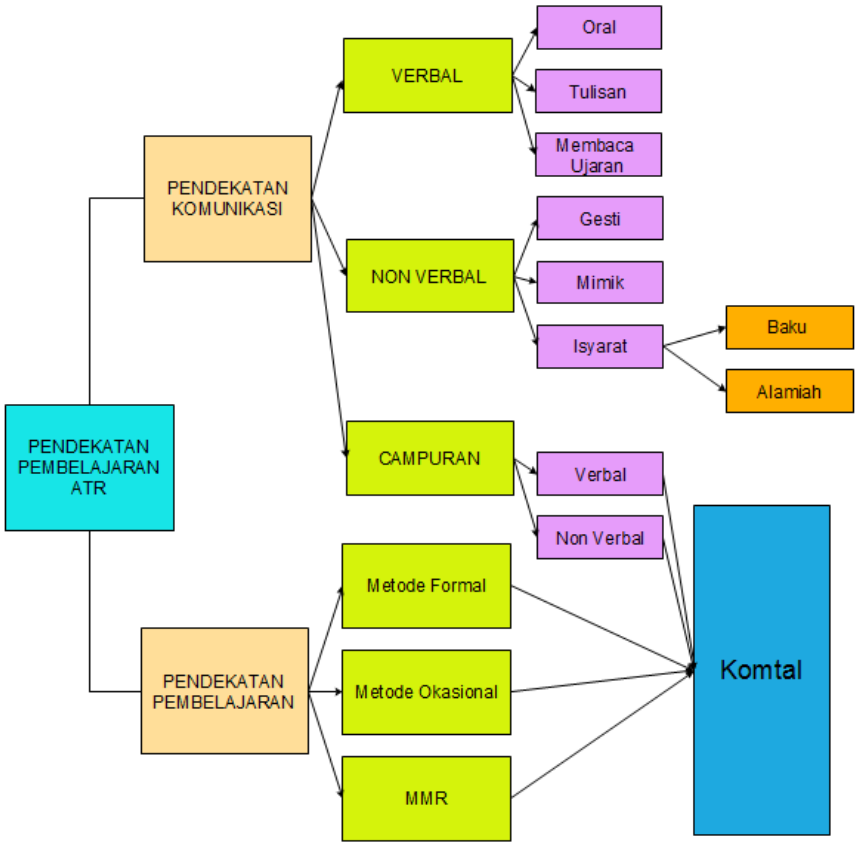
Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa. Kosakata dasar (*basic vocabulary*) adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Menurut Prof.Dr. Henry Guntur Tarigan [**7**]kosakata dasar terdiri dari :

1. istilah kekerabatan ; misalnya : ayah, ibu, anak, adik, kakak, nenek, kakek, paman, bibi, dll.
2. nama-nama bagian tubuh; misalnya : kepala, rambut, mata, telinga, hidung, mulut, bibir, gigi, lidah, pipi, leher, dagu, darah, napas dll.
3. kata ganti (diri,penunjuk) ; misalnya : saya, kamu, dia, kami, kita, mereka, ini, itu, sini, situ, sana.
4. kata bilangan pokok; misalnya : satu, dua, tiga, empat, sepuluh, dua belas, seratus, seribu, sejuta, dua juta.
5. kata kerja pokok; misalnya : makan, minum, tidur, bangun, berbicara, melihat, mendengar, membaca, menggigit, menangkap, lari.

6. kata keadaan pokok; misalnya : suka, duka, senang, susah, lapar, kenyang, haus, sakit, sedikit, terang, gelap, siang, malam, rajin, malas, kaya, miskin, tua, muda, hidup, mati.
7. benda-benda universal; misalnya : tanah, air, api, udara, langit, bulan, bintang, matahari, bintang, tumbuh-tumbuhan.

2.2.6 Metode Komunikasi Anak Tunarungu

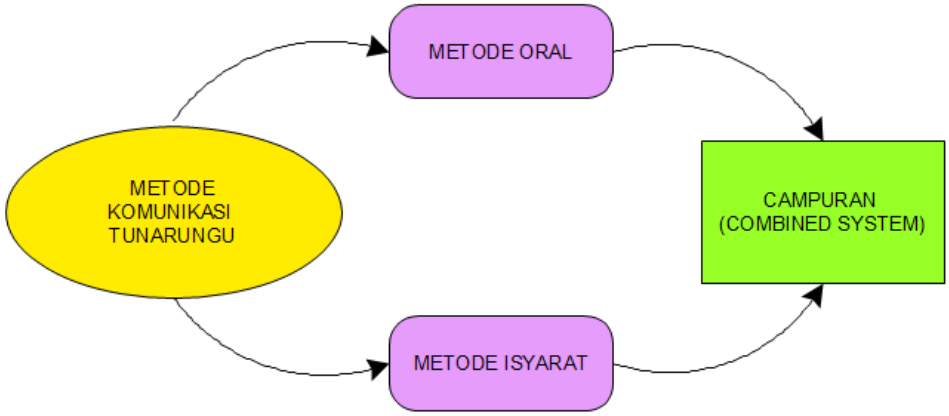
Metode-metode komunikasi untuk tunarungu terdapat didalam pendekatan pembelajaran anak tunarungu, pendekatan pembelajaran tunarungu terbagi menjadi dua yakni pendekatan komunikasi dan pendekatan pembelajaran.Setiap pendekatan pembelajaran juga dapat dibagi lagi menjadi beberapa bagian[**3**]. Bagian-bagian pada pendekatan ini akan dijelaskan melalui gambar berikut:



Gambar 2.2 Pendekatan Pembelajaran Anak Tunarungu

Metode komunikasi anak tunarungu dapat dipersempit lagi pembahasannya dengan membagi pendekatan komunikasi menjadi dua bagian yakni metode oral (verbal) dan metode isyarat (non verbal). Metode komunikasi oral dalam pelaksanaannya menitik beratkan kepada pengucapan dalam penyampaian pesan (mengekspresikan gagasan/pikiran/perasaan) dan membaca ujaran (*speech reading*) dalam menerima pesan, sedangkan Metode isyarat (manualisme) adalah bahasa dengan menggunakan tangan, walaupun dalam kenyataan, ekspresi muka dan lengan juga digunakan atau berperan [**3**].

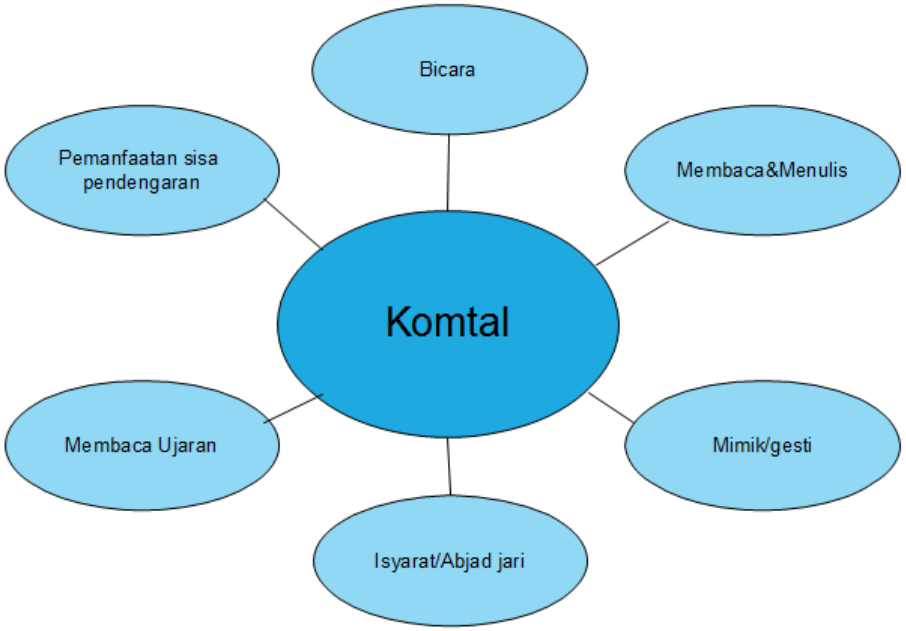
Ketika metode oral dan isyarat diterapkan, timbul ketidakpuasan dengan hasil pendidikan yang diperoleh serta bertambahnya pengetahuan tentang fase-fase perkembangan bahasa anak dengar dan anak tunarungu maka hal ini menyebabkan munculnya penggabungan antara metode oral dan metode isyarat, seperti pada gambar berikut:



Gambar 2.3 Metode Komunikasi Tunarungu

Penggabungan metode oral dengan metode isyarat melahirkan suatu falsafah komunikasi yang disebut dengan komunikasi total (Komtal). Komunikasi Total (KomTal) adalah suatu pendekatan untuk menciptakan komunikasi yang sukses antara manusia dengan pemahaman dan perolehan bahasa yang berbeda. Menggunakan komunikasi total berarti kesediaan menggunakan segala bentuk sarana komunikasi yang ada untuk memahami dan dipahami[**3**].

Komtal merupakan pendekatan yang memanfaatkan segala media komunikasi yang bertujuan mencapai komunikasi yang efektif antara sesama tunarungu ataupun kaum tunarungu dengan masyarakat luas dengan menggunakan media berbicara, membaca bibir, mendengar, berisyarat secara terpadu, gerakan, dan perumpamaan visual (gambar)[**3**]**.**Komponen-komponen pada komunikasi total lebih dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar 2.4 Komponen Komunikasi Total

2.2.7 Tunarungu

Menurut Gearhart(1980) dalam *The Conference of Executives of American Schools for The Deaf*, mendefinisikan tunarungu sebagai berikut:

> "*A deaf person is one whose hearing disability is so great that he or she cannot understand speech through the use of the ear alone, with or without a hearing aid. A hard of hearing person is one whose hearing disability makes it difficult to hear but who can, with or without the use of hearing aid, understand speech*"

Dari kutipan yang telah kemukakan dapat disimpulkan bahwa seorang tunarungu adalah orang yang memiliki suatu kekurangan yakni dalam pendengaran yang begitu besar sehingga tidak dapat memahami pembicaraan

melalui telinga penggunaan telinga saja, dengan atau tanpa alat bantu dengar. Tuli merupakan salah satu cacat pendengaran yang membuat sulit untuk mendengar dengan atau tanpa alat bantu dengar dalam memahami pembicaraan.

Menurut Hallahan dan Kauffman (1991) definisi tunarungu dapat dikatakan sebagai berikut:

> "Tunarungu merupakan istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai yang berat, yang digolongkan ke dalam tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hear of hearing*)".

Seorang Tunarungu adalah mereka yang kurang mampu untuk mendengar atau kurang mampu untuk mendengar atau tidak mendengar sama sekali bunyi atau suara pada entitas tertentu sebagai akibat dari tidak berfungsinya indera pendengaran sebagaimana mestinya, baik tanpa maupun menggunakan alat bantu dengar[**2**].

2.2.7.1 Klasifikasi dan Karakteristik Tunarungu

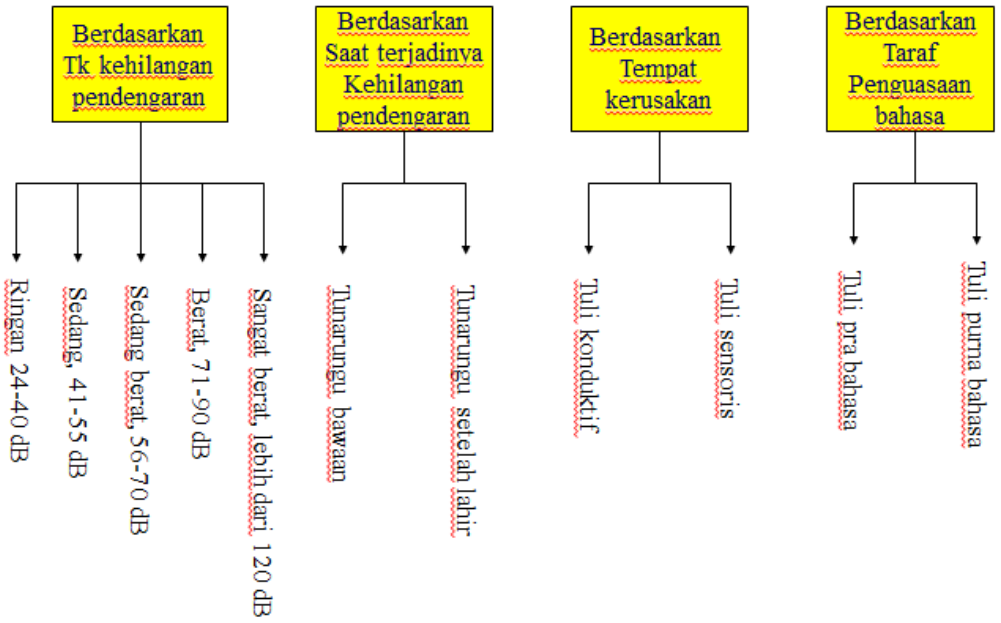
Menurut sumber dari Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus Dikmen[**2**],klasifikasi dan karakteristik tunarungu dijelaskan pada subbab 2.2.7.2 dan 2.2.7.3 berikut.

2.2.7.2 Klasifikasi Tunarungu

1. Berdasarkan tingkat kerusakan/kehilangan kemampuan mendengar percakapan/bicara orang digolongkan dalam 5 kelompok, yaitu :
   a Sangat ringan 27 – 40 dB
   b Ringan 41 – 55 dB
   a. Sedang 56 – 70 dB
   b. Berat 71 – 90 dB
   c. Ekstrim 91 dB ke atas Tuli
2. Ketunarunguan berdasarkan tempat terjadinya kerusakan, dapat dibedakan atas :

a. Kerusakan pada bagian telinga luar dan tengah, sehingga menghambat bunyi-bunyian yang akan masuk ke dalam telinga disebut tuli konduktif.
b. Kerusakan telinga bagian dalam dan hubungan ke saraf otak yang menyebabkan tuli sensoris.

Klasifikasi ketunarunguan dapat dibedakan berdasarkan tingkat kehilangan pendengaran, berdasarkan saat terjadinya kehilangan pendengaran, berdasarkan tempat kerusakan dan berdasarkan taraf penguasaan bahasa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.5 berikut.



Gambar 2.5 Klasifikasi Ketunarunguan

2.2.7.3 Karakteristik Tunarungu

Kognisi anak tunarungu antara lain adalah sebagai berikut:

a) Kemampuan verbal (verbal IQ) anak tunarungu lebih rendah dibandingkan kemampuan verbal anak mendengar.

b) Namun performance IQ anak tunarungu sama dengan anak mendengar.
c) Daya ingat jangka pendek anak tunarungu lebih rendah daripada anak mendengar terutama pada informasi yang bersifat suksesif/berurutan.
d) Namun pada informasi serempak antara anak tunarungu dan anak mendengar tidak ada perbedaan.
e) Daya ingat jangka panjang hampir tak ada perbedaan, walaupun prestasi akhir biasanya tetap lebih rendah.

2.2.8 Metode Kualitatif dan Kuantitatif

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang sifatnya deskripstif dan induktif. Pada metode ini, penelitian sebuah fenomena berangkat dari data yang ada, bukan dari teori. Jadi fokus penelitian kualitatif bukan pada pembuktian sebuah teori yang sudah ada. Adapun landasan teori biasanya sekadar digunakan sebagai penopang fokus penelitian. Pada metode penelitian kualitatif, data biasanya dikumpulkan melalui kegiatan wawancara, observasi, pelibatan langsung peneliti, dan diskusi. Hasil data lapangan diolah dalam bentuk ringkasan fakta, bukan angka-angka statistik. Oleh karena itu hasil penelittian kualitatif berupa interpretasi peneliti terhadap suatu fenomena, didukung dengan beberapa teori yang relevan.

Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang sifatnya induktif. Artinya, penelitian dengan metode kuantitatif berangkat dari sebuah teori. Metode penelitian ini sering digunakan untuk menguji dan membuktikan kebenaran suatu teori. Data pada metode penelitian kuantitatif diperoleh dengan cara mengambil beberapa sampel yang dianggap cukup representatif dari jumlah populasi yang ada. Setelah itu, kelompok sampel diberi perlakuaan khusus, biasanya berupa wawancara, pengisian angket, atau eksperimen. Hasil perlakuan tersebut kemudian diolah secara statistik dan menghasilkan hasil penelitian berupa angka-angka[**8**].