

Pengembangan Adaptive Flipbook Pengoperasian Adobe Photoshop CS 6 bagi tunarungu untuk Meningkatkan Keterampilan Editing di Sekolah

Hanif Syahidan^{1}, Mega Iswari²*
¹²Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email : hanif.syd1799@gmail.com

Kata kunci:

Flipbook, Keterampilan,
Tunarungu, Editing,
Photoshop

ABSTRACT

This research is motivated by the problem faced by deaf children who wish to learn editing skills using Photoshop. Existing learning media such as books, e-books, and YouTube tutorials are not adapted to the needs of deaf children. Therefore, the researcher developed an Adaptive Flipbook for Operating Adobe Photoshop CS6 to facilitate learning editing skills for deaf children. The method used is Research and Development (R&D), which includes five stages: research and information, planning, developing a preliminary form of a product, preliminary field testing, and main product revision. Validation was conducted by three experts: a design expert, an education expert, and a technology expert. The validation results from the three experts showed an average score of 2.4, classified as very valid. Suggestions and comments from the experts were used to revise the product. The validation results indicate that this flipbook can be an effective learning medium for deaf children to learn editing using Adobe Photoshop CS6.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan anak tunarungu yang ingin belajar keterampilan editing di aplikasi Photoshop. Media belajar yang ada seperti buku, e-book, dan tutorial di YouTube belum disesuaikan dengan kebutuhan anak tunarungu. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Adaptive Flipbook Pengoperasian Adobe Photoshop CS6 untuk mempermudah anak tunarungu dalam belajar keterampilan editing. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang meliputi lima tahapan yaitu *research and information, planning, develop preliminary from a product, preliminary field testing, and main product revision*. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli desain, ahli pendidikan, dan ahli teknologi. Hasil validasi oleh ketiga ahli menunjukkan nilai rata-rata 2,4 dengan kriteria sangat valid. Saran dan komentar dari para ahli digunakan untuk revisi produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa flipbook ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk anak tunarungu dalam belajar editing di Adobe Photoshop CS6.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang baik, dengan meningkatnya sumber daya manusia maka akan berdampak pula ke peningkatan kualitas hidup masyarakat secara keseluruhan. Individu yang terdidik dapat berkontribusi yang positif di berbagai bidang baik ekonomi, kesehatan, teknologi dll. Salah satu unsur penting dalam pendidikan adalah interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas, jika media yang digunakan bersifat interaktif dan menarik maka dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme dari siswa.

Salah satu bentuk pendidikan yang ada di zaman sekarang ialah pendidikan inklusif, Menurut (Marlina, 2015) pendidikan inklusif harus menjadi prioritas agar anak-anak berkebutuhan khusus memiliki akses yang setara terhadap pendidikan berkualitas. Banyak jenis anak berkebutuhan khusus salah satunya adalah anak tunarungu atau biasa disebut dengan anak tunarungu, istilah tunarungu ditujukan kepada individu yang mengalami hilangnya pendengarannya baik secara keseluruhan atau sebagian yang hilang keseluruhan disebut dengan tuli dan hilangnya sebagian disebut dengan kurang dengar (Iswari, 2008).

Anak tunarungu adalah anak-anak yang mengalami kehilangan pendengaran sebagian atau total, yang membuat mereka kesulitan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara verbal dan memahami informasi yang disampaikan secara lisan. (Dona & Iswari, 2018). Hambatan pendengaran pada seseorang dapat disebabkan oleh 2 faktor baik secara internal dan eksternal, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan pendengaran baik sebelum lahir hingga masa setelah kelahiran (Pratiwi, 2024).

Kenyataannya tunarungu masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan dari berbagai bidang salah satunya bidang keterampilan. Pembelajaran keterampilan yang diberikan di sekolah diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka. Sebagai guru yang kreatif, penting untuk tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan praktis melalui pembelajaran yang terstruktur dan menyeluruh (Putri & Iswari, 2018).

Salah satu bentuk bidang keterampilan yang bisa diberikan ke anak tunarungu adalah keterampilan *editing*, keterampilan *editing* di aplikasi *adobe photoshop*. Banyak jenis bahan ajar yang dapat digunakan oleh anak tunarungu untuk belajar keterampilan *editing* di aplikasi *photoshop*, seperti tutorial *youtube*, bahan ajar cetak, ataupun buku elektronik (*ebook*) dan *google books*. Akan tetapi, media pembelajaran tersebut tidak efektif digunakan oleh anak tunarungu, dikarenakan tidak sesuai dengan kebutuhan anak seperti bahasa yang masih terlalu kompleks, susah di akses dll. Bahan ajar keterampilan bagi anak tunarungu sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan, yang memperhatikan aksesibilitas, kesederhanaan, serta kemudahan bagi anak tunarungu.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah produk berbentuk media adaptive flipbook yang mana penerapan flipbook ini berbentuk digital sama halnya dengan *ebook*, namun yang membedakannya adalah proses pembelajaran menghadirkan suasana yang menarik dengan cara memvisualisasikan membalikkan buku kedalam bentuk 2 dimensi. Selain itu, flipbook ini hadir dengan bentuk elektronik, yang memuat pembelajaran interaktif berupa teks yang memperhatikan aksesibilitas serta kesederhanaan bagi anak tunarungu, dan juga disertai gambar dan video. Selain itu, flipbook juga dapat diakses secara daring dan gratis, serta dapat dibaca kapan dan dimana saja.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2013). *Research & Development* difahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan

research dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*) sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran (Prasetyo, 2014).

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall terdapat ada 10 langkah yang harus dilakukan dan itu membutuhkan proses yang cukup panjang serta biaya yang tinggi, maka demi menghemat waktu dan biaya. Peneliti akan membatasi tahapan-tahapan tersebut. Peneliti mengambil langkah pertama hingga kelima. Langkah-langkah tersebut antara lain (1) *research and information*, (2) *planning*, (3) *develop preliminary from a product*, (4) *preliminary field testing*, dan (5) *main product revision.*, modifikasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini menyesuaikan dengan penelitian pendapat ini berdasarkan pada (Sugiyono, 2013).

Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan metode kualitatif, yang mana nantinya instrumen yang di pergunakan dalam penelitian ini nantinya untuk menguji validasi produk. Instrumen ini akan diberikan kepada tiga ahli terkait, yaitu ahli desain, ahli tunarungu, dan ahli teknologi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pandangan dan masukan yang mendalam dari berbagai perspektif yang relevan dengan produk yang di kembangkan. Saran dan masukan ini nantinya akan menjadi acuan peneliti untuk mengevaluasi dan memperbaiki produk sehingga dapat memenuhi standar yang diharapkan serta memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih efektif.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Research And Information

Peneliti menyoroti masalah yang dialami anak tunarungu dalam memahami media pembelajaran editing di Adobe Photoshop CS6. Media pembelajaran yang tersedia, seperti buku fisik dan e-book, ditujukan untuk khalayak umum dan menggunakan diksi yang sulit serta jarang disertai gambar. Bahan ajar ini seringkali menggunakan bahasa baku dengan penjelasan panjang, sehingga anak tunarungu kesulitan memahami dan menyelesaikan membaca. Selain itu, bahan ajar di Google Books tidak dapat diakses sepenuhnya tanpa membayar, sehingga tidak efektif bagi mereka.

Planning

Untuk mengatasi masalah anak tunarungu dalam belajar editing di Adobe Photoshop CS6, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Langkah pertama adalah menganalisis kekurangan media yang ada, seperti buku fisik dan e-book, yang umumnya ditujukan untuk khalayak umum dan menggunakan bahasa yang sulit serta kurang mendukung pemahaman visual. Adaptive flipbook yang dikembangkan akan mengintegrasikan teks, gambar, dan video dalam satu platform yang dapat diakses melalui laptop dan handphone. Selain itu, flipbook ini berbasis internet sehingga anak tunarungu dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Dengan perencanaan yang matang, diharapkan flipbook ini menjadi alat pembelajaran yang inklusif, efektif, dan mendukung anak tunarungu dalam menguasai Adobe Photoshop CS6 dengan cara yang intuitif dan menyenangkan.

Develop Preliminary From A Product

Pengembangan adaptive flipbook peneliti membagi menjadi tahapan, yaitu pembuatan isi konten flipbook dan pembuatan flipbook.

1. Pembuatan Isi Konten Flipbook

Pada tahap pertama, peneliti mengembangkan konten yang akan dimasukkan ke dalam flipbook. (a). Materi pembelajaran disusun dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. Peneliti menggunakan Microsoft Word 2010 untuk menulis teks yang akan dimasukkan ke dalam flipbook. Teks ini mencakup pengertian, langkah-langkah, cara penggunaan tool dan lainnya dari penggunaan Adobe Photoshop CS 6, dijelaskan secara bertahap dan disertai dengan penjelasan yang jelas. (b). Setelah peneliti selesai menyusun materi teks, langkah berikutnya adalah peneliti merekam video serta mengambil screenshot foto yang sesuai untuk digunakan dalam flipbook. Dalam perekaman video dan pengambilan screenshot foto peneliti menggunakan aplikasi IceCream Screen Recorder. Video yang peneliti ambil diantaranya berisi tentang, menunjukkan cara membuka dan menavigasi Adobe Photoshop CS 6. (c). Setelah merekam video dan mengambil screenshot, peneliti mengedit video dan gambar tersebut untuk memastikan bahwa semuanya sesuai dengan standar yang diinginkan. Pengeditan video dilakukan menggunakan CapCut, sementara pengeditan gambar dan screenshot dilakukan menggunakan Adobe Photoshop CS6. Pengeditan video meliputi, memotong dan menyusun video.

2. Pembuatan Flipbook

Setelah semua isi flipbook siap, tahap berikutnya adalah pembuatan flipbook itu sendiri. Pada tahap ini, peneliti menggunakan aplikasi Flip PDF Corporate untuk menggabungkan teks, gambar, dan video, ke dalam format flipbook.

(a). Peneliti mulai dengan memasukan file pdf yang berisi materi yang telah peneliti buat sebelumnya. (b). Selanjutnya peneliti memasukan video dan foto yang telah dibuat ke dalam aplikasi flip pdf corporate, video dan foto di letakkan pada ruang yang telah peneliti sipakan sebelumnya. (c). Selanjutnya, peneliti menambahkan elemen interaktif seperti kuis tanya jawab. Kuis tanya jawab dirancang untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari. (d). Setelah semua elemen seperti video, foto dan lainnya sudah masuk ke dalam flipbook selanjutnya peneliti melanjutkan ke tahap ekspor dan publikasi. Publikasi yang peneliti lakukan terdiri dari publikasi offline dan publikasi online. Publikasi menggunakan format digital HTML 5.

Setelah terpublikasi peneliti melakukan uji coba awal pada adaptive flipbook yang di kembangkan, uji awal ini mencakup fungsi flipbook, fungsi video, flipbook dapat dijalankan di laptop dan flipbook dapat dijalankan di handphone.

Tabel 1. Pengujian alat:

Pengujian	Uji Coba 1
Fungsi flipbook	Berhasil
Fungsi video	Berhasil
Flipbook dapat dijalankan di laptop	Berhasil
Flipbook dapat dijalankan di handphone	Berhasil

Dari tabel 1. Pengujian alat diatas dapat dilihat pada tahap uji coba 1 di dapatkan hasil pada fungsi flipbook berjalan dengan berhasil, begitu juga dengan fungsi video mendapatkan hasil berhasil, selanjutnya fliobook dapat di jalankan di laptop juga mendapat hasil berhasil dan terakhir pada uji flipbook dapat di jalankan di handphone juga mendapat hasil berhasil. Setelah setiap fungsi berhasil berjalan dengan baik pada uji coba di atas, kemudian dilakukan peneliti melakukan validasi produk kepada para ahli.

Preliminary Field Testing

Pada bulan mei 2024, peneliti melakukan uji validasi produk yang sedang peneliti kembangkan pada tahun 2024 ini. Validasi dilakukan oleh tiga orang validator yaitu Bapak Safaruddin,S.Pd., M.Pd seorang ahli dibidang desain, ibu Retno Triswandari, M.Pd seorang ahli dibidang tunarungu, dan Ibu Silvi Dinasty Arifin, S.Pd seorang guru yang ahli dibidang alat. Validasi ini bertujuan untuk uji coba oleh ahli dan menyempurnakan kualitas produk yang dikembangkan melalui saran dan kritikan oleh para ahli.

Dari hasil penilaian ketiga validator, dapat disimpulkan bahwa alat yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik. Evaluasi yang diberikan oleh ketiga validator terhadap 5 aspek dan 30 item menghasilkan saran dan masukan yang konstruktif, produk ini akan dikembangkan lebih lanjut ke tahap berikutnya.

Main Product Revision

Tahap selanjutnya adalah revisi produk, revisi produk yang dikembangkan berdasarkan saran dari validator dan hasil uji lapangan terbatas. Revisi ini mencakup beberapa aspek penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas flipbook.

Masukan atau saran dari ketiga validator yang sudah dirangkum menjadi satu makna yang sama yaitu :

1. Bahasa lebih disederhanakan lagi
2. Perbaiki beberapa kata karena masih ada salah penulisan (typo)
3. Tampilan lebih menarik lagi terkhususnya di cover dan tambahkan biodata penulis
4. Tambahkan cara penggunaan flipbook

Tampilan *adaptive flipbook* sebelum di revisi dapat di akses melalui link berikut ini: <https://online.flipbuilder.com/jlvuh/joui/>, sedangkan untuk tampilan *adaptive flipbook* sesudah di revisi dapat di akses melalui link berikut : <https://online.flipbuilder.com/jlvuh/tdbx/>

Kesimpulan

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah, sebuah produk yang berbentuk *flipbook* yang mana *flipbook* ini akan membantu anak tunarungu untuk belajar keterampilan *editing* di *aplikasi photoshop CS 6*. Flipbook ini di berjudul “*adaptive flipbook* pengoperasian *adobe photoshop cs 6* bagi tunarungu untuk meningkatkan keterampilan *editing* di sekolah”, pada dasarnya *flipbook* ini adalah modrenisasi dari *ebook* yang beredar, yang membedakannya adalah *flipbook* ini disesuaikan dengan kemampuan anak tunarungu, dan bukan hanya itu saja didalam *flipbook* juga terdapat video dan gambar yang sesuai dengan penjelasan.

Selain itu *flipbook* ini juga bisa di akses dimanapun dan kapanpun karena *flipbook* ini berbasis elektronik berarti bisa diakses di HP dan laptop baik secara *online* maupun *offline*. Berdasarkan uji lapangan terbatas dan penilain dari validator, *flipbook* yang di kembangkan mempunyai manfaat dan peluang yang bagus untuk menjadi salah satu media pembelajaran bagi anak tunarungu untuk belajar meningkatkan keterampilan *editing aplikasi photoshop*.

Daftar Rujukan

- Dona, P., & Iswari, M. (2018). Model Direct Instruction untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Layer Cake Variasi Isi Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6, 165–171.
- Iswari, M. (2008). *Kecakapan hidup bagi anak berkebutuhan khusus*. Padang: UNP press.
- Marlina, M. (2015). *Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus: Pendekatan Psikoedukasional*.
- Prasetyo, I. (2014). Teknik Analisis Data Dalam Research and Development. *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan*, 6, 11.
- Putri, R. E., & Iswari, M. (2018). Media video tutorial dalam keterampilan membuat boneka dari kaus kaki bagi anak tunagrahita. *JUPPEKhu*, 6(1), 178–185.
- Pratiwi, R. A. (2024). *Pengembangan vibrating headphone untuk membantu mahasiswa disabilitas rungu dalam perkuliahan berbasis Android* (Skripsi, Universitas Negeri Padang). Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.