

**EFEKTIFITAS PENDEKATAN TUTOR SEBAYA DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGOPERASIKAN *SOFTWARE
CORELDRAW* BAGI SISWA TUNARUNGU KELAS XI DI SLB YPAC SUMBAR**

Oleh :

Syafrina Yanti

1100307/ 2011

Abstract: This research is motivated by the problems that investigators found in special schools YPAC West Sumatra. This school is no IT learning about graphic design, in particular the development of Software Coreldraw. Viewed in terms of the benefit is great to support the skills of children with hearing impairment in the design world garfis. But the teacher just taught merely to note, even though the potential of the child's good enough to be developed, considering the child with special needs.

In this study, researchers used the experimental method in the form of pre-experimental design or often also referred to as quasi experiment with the type of one group pretest-posttest design. In this study tests performed twice: before the experiment and after the experiment. Tests were performed prior to the experiment (01) is called pretest, and tests after the experiment (02) called the posttest. The value of the pretest and posttest processed and compared using the Mann Whitney test.

From the results of the study revealed that children's ability to operate Software Coreldraw when analyzed using the Mann Whitney test. Retrieved $U_{hit} = 0.5$ and $U_{tab} = 0$ to $n = 4$ at significant level of 95% and $\alpha = 0.05$. The alternate hypothesis is accepted because $U_{hit} > U_{tab}$, so it is evident that peer tutors approach is effective in improving the skills operate software CorelDraw for deaf children in SLB YPAC West Sumatra.

Key words :Coreldraw Software Operation; Peer Tutoring Approach; With Hearing Impairment Children

Pendahuluan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan di sekolah luar biasa YPAC Sumbar. Disekolah ini ada pembelajaran TIK tentang desain grafis, khususnya pengembangan *Software Coreldraw*. Dilihat dari segi manfaat sangat bagus untuk menunjang keterampilan anak tunarungu dalam dunia desain garfis. Tapi guru hanya mengajarkan sebatas untuk diketahui saja, padahal potensi yang dimiliki anak cukup bagus untuk dikembangkan, mengingat anak tersebut berkebutuhan khusus. Studi pendahuluan yang penulis lakukan di SLB YPAC Sumbar, sekolah mempunyai sarana dan fasilitas cukup baik untuk menunjang belajar komputer, dan sekolah juga mempunyai kurikulum komputer, yang di sesuaikan dengan kemampuan anak. Sebagai mana Standar Kompetensi Mengoperasikan Software desain grafis, Kompetensi Dasar (Mempersiapkan *Software CorelDraw* dalam membuat desain sederhana). Pembelajaran ini di masukkan kedalam mata pelajaran komputer dengan memberikan keterampilan terhadap siswa untuk melakukan keterampilan desain grafis. Untuk kurikulum komputer tingkat SMALB

Tunarungu di SLB YPAC Sumbar telah di berikan bekal dalam pengolahan vektor dengan kompetensi dasar Mengoperasikan *Software CorelDraw*. Penulis juga melihat kemampuan dasar siswa tunarungu ini dalam tugas dasar mengoperasikan komputer sudah cukup baik, dengan fasilitas yang mendukung untuk siswa belajar komputer, dimana satu unit komputer untuk satu orang siswa, sehingga siswa belajar lebih efektif.

Menurut penjelasan dari guru komputernya, program *CorelDraw* ini sudah pernah diajarkan. Tapi belum semua siswa yang bisa mengoperasikannya. Hanya ada satu atau dua orang saja yang bisa mengoperasikannya itupun karna mereka punya komputer dirumahnya, jadi mereka bisa belajar dirumah mengulang kembali apa yang di pelajari disekolah dan anak juga memiliki buku panduan sebagai penunjang pembelajaran dirumah. Makanya siswa ini mampu, berbeda dengan siswa tunarungu lainnya. Padahal program ini sangat bagus dan banyak manfaatnya bagi anak untuk kelangsungan masa depannya nanti. Penullis juga melihat cara guru mengajarkan masih dengan metode ceramah dan media yang digunakan masih media whiteboard, sehingga semua siswa tidak menguasai pembelajaran tersebut. Melihat dari kemampuan siswa yang berbeda-beda. Ada siswa yang intelegensinya tinggi bisa memahami penyampaian dari gurunya, tapi berbeda dengan siswa yang lainnya. Sehingga tidak semua siswa bisa mengoperasikan *software CorelDraw*. Padahal dalam tuntutan SK-KD software ini wajib di kuasai oleh siswa kelas XI SMALB.

Untuk itu Penulis ingin mengangkat permasalahan ini, peneliti ingin memberikan pengembangan komputer melalui pendekatan tutor sebaya dalam meningkatkan keterampilan menggunakan *Software CorelDraw*. *Coreldraw* adalah aplikasi design grafis yang digunakan untuk membuat berbagai macam design seperti logo, kartu nama, kalender, poster, stiker dan lain-lain yang terkenal dalam dunia digital. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh percetakan dan periklanan yang dapat membantu berbagai pekerjaan grafis, seperti pembuatan: kartu nama, kalender, logo dan lain-lain, di anggap sebagai produk terbaik yang pernah di produksi oleh desain grafis system. Untuk mengajarkan keterampilan dalam menggunakan *Software CorelDraw* dapat dilakukan secara kongkrit dan jelas karena langsung di praktekan. Mengingat siswa merupakan anak tunarungu dimana anak dapat memfokuskan penglihatannya tanpa banyak instruksi. Sebelum berangkat dari hal tersebut peneliti terlebih dahulu peneliti bertanya kepada guru komputer apakah sudah pernah menggunakan pendekatan tutor sebaya dalam membantu memberikan pembelajaran pada siswa. Mengingat ada dari mereka yang kemampuannya lebih dalam mengoperasikan software ini, lalu guru mengatakan belum pernah menggunakan pendekatan tersebut. Peneliti juga menjelaskan gambaran dari peran tutor sebaya dalam membantu temannya untuk menguasai pembelajaran komputer.

Tutor sebaya adalah seseorang atau sekelompok siswa yang telah tuntas terhadap bahan pelajaran, memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami bahan pelajaran yang dipelajarinya. Bantuan belajar oleh teman sebaya dapat menghilangkan kecanggungan. Bahasa teman sebaya lebih mudah dipahami, selain itu dengan teman sebaya tidak ada rasa enggan, rendah diri, malu, dan sebagainya, sehingga diharapkan siswa yang kurang paham tidak segan-segan untuk mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya. Melihat dari faktanya tutor sebaya memberikan kontribusi yang

hebat dalam membantu proses pembelajaran, mengingat secara emosional mereka juga lebih memahami karakter dari temannya.

Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, menggunakan *pre-experimental design* atau sering juga disebut dengan *quasi experiment* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Di dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan setelah eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum eksperimen (01) disebut *pretest*, dan tes sesudah eksperimen (02) disebut *posttest*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, artinya penelitian dilaksanakan pada suatu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding. Menurut Suharsimi (2006: 85) di dalam desain ini tes dilakukan sebanyak dua kali. Sebelum diberikan perlakuan, kelompok diberikan *pretest* setelah itu diberikan perlakuan dan barulah diberikan *posttest*. Sehingga akan terlihat perbandingannya sebelum diberikan perlakuan dengan setelah diberikan perlakuan.

Populasi seluruh siswa tunarungu kelas XI di SLB YPAC Sumbar berjumlah enam orang. Sedangkan jumlah sampel pada penelitian ini adalah empat orang dan satu orang siswa peneliti tidak jadikan sampel karna siswa yang satu ini sering tidak masuk sekolah. Adapun kriteria yang diajukan dalam penentuan subjek penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memiliki jenis dan tingkat kemampuan yang sama yaitu sama-sama anak tunarungu.
2. Memiliki latar belakang yang sama yaitu sama-sama di kelas XI
3. Memiliki kemampuan yang sama yaitu sama-sama belum bisa menggunakan *Software CorelDraw*.
4. Semua diangkat dari pertimbangan kelas yang sama.

Tabel 1
Identitas sampel penelitian

No.	Nama Anak	Kelas	Usia	Jenis Kelamin
1.	RZ	XI SMALB-B	23	L
2.	FR	XI SMALB-B	21	L
3.	RN	XI SMALB-B	22	P
4.	NI	XI SMALB-B	22	P

Variabel dapat berbentuk kejadian yang dapat diamati dan diukur biasanya menggunakan variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menggunakan *Software Coreldraw*. Sedangkan variabel bebas yaitu pendekatan tutor sebaya.

Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan agar mendapat data yang diharapkan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2011: 137) pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Karena tujuan utama penelitian adalah

mendapatkan hasil. Jadi teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pemberian tes dengan mencatat hasil kegiatan yang dilakukan dan menghitung keberhasilan anak dengan benar dari kriteria yang telah ditentukan.

Tes yang diberikan didalam penelitian ini adalah berupa tes perbuatan, yaitu melihat kemampuan anak dalam mengoperasikan *software CorelDraw* serta langkah-langkahnya. Setelah itu hasil dari penelitian ini dimasukkan ke dalam format penilaian. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah instrument tes yang berisi tentang langkah-langkah mengoperasikan *software CorelDraw* yang diberikan ketika pretest maupun posttest yang dikembangkan dari kisi-kisi penelitian.

Data yang dikumpul diberi nilai kemudian dipisahkan anantara hasil pretest dan posttest dan dilakukan penghitungan ranking. Setelah data dikumpul, kemudian melakukan analisis data dengan menggunakan Uji *Mann-Whitney*. Data yang diperoleh harus bersifat objektif, nilai tersebut tidak secara langsung dimasukkan kedalam rumus Uji *Mann-Whitney*, melainkan terlebih dahulu dihitung dengan rumus rata-rata atau *mean*. Proses pengolahan data hasil penelitian akan menjadi lebih mudah apabila data tersebut dimasukkan kedalam tabel.

Tabel .2
Persiapan Menghitung Rank

No	Kode Siswa	Skor	Rank
1.	RZ	92	1
2.	FR	88	2
3.	NI	79	3
4.	RN	67	4,5
5.	RZ	67	4,5
6.	FR	29	6
7.	RN	13	7
8.	NI	8	8

Tabel. 3
Rekapitulasi Persiapan Menghitung Rank

No.	Kode	Skor	Rank	No.	Kode	Skor	Rank
		O1	R1			O2	R2
1.	RZ	67	4,5	5.	RZ	92	1
2.	FR	29	6	6.	FR	88	2
3.	RN	13	7	7.	RN	67	4,5
4.	NI	8	8	8.	NI	79	3
JUMLAH		117	25,5	JUMLAH		326	10,5

Berdasarkan pengolahan data pada table 4.4 diketahui secara pasti jumlah siswa pretest (n_1) = 4 orang dengan rank = 25,5 dan jumlah siswa post tes (n_2) = 4 orang siswa dengan rank = 10,5. Selanjutnya data dimasukkan kedalam uji mann whitney.

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

$$\begin{aligned}
&= 4,4 + \frac{4(4+1)}{2} - 25,5 \\
&= 16 + \frac{4(5)}{2} - 25,5 \\
&= 16 + \frac{20}{2} - 25,5 \\
&= 16 + 10 - 25,5 \\
&= 0,5
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
U_2 &= n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - \sum R_2 \\
&= 4,4 + \frac{4(4+1)}{2} - 10,5 \\
&= 16 + \frac{4(5)}{2} - 10,5 \\
&= 16 + \frac{20}{2} - 10,5 \\
&= 15,5
\end{aligned}$$

Perhitungan untuk mencari U_{hit} dalam rumus ini dipakai nilai antara U_1 dan U_2 yang terkecil pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$. Perhitungan data diperoleh $U_1 = 0,5$ dan $U_2 = 15,5$ U_{hit} yang diambil = 1 berdasarkan perhitungan dan disesuaikan dengan tabel diperoleh $U_{hit} = 0,5$ dan $U_{tab} = 0$.

Pengujian hipotesis diperoleh dengan uji U didapat $U_{hit} = 0,5$ disesuaikan dengan tabel pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ untuk $n = 4$ diperoleh $U_{tab} = 0$. Dari hasil tersebut didapat $U_{hit} > U_{tab}$. Hal ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan tutor sebaya dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan *software coreldraw* bagi anak tunarungu kelas XI di SLB YPAC Sumbar.

Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang pendekatan tutor sebaya dalam meningkatkan keterampilan mengoperasikan *software coreldarw* pada anak. Pada penelitian ini terjadi peningkatan keterampilan mengoperasikan *software coreldarw* setelah diberikan perlakuan/treatment dengan menggunakan pendekatan tutor sebaya. Pupuh & Sobry (dalam Istarani, 2012:150). Tutor sebaya adalah pembelajaran yang terpusat pada siswa, dalam hal ini siswa belajar dari siswa lain yang memiliki status umur, kematangan/harga diri yang tidak jauh berbeda dari dirinya sendiri. Dalam menggunakan pendekatan tutor sebaya ini, terlihatlah perbandingan hasil *pretest* dan *posttests* yang sudah peneliti lakukan.

Pretest dilakukan satu kali untuk melihat kemampuan awal dari masing-masing siswa dalam mengoperasikan *software coreldraw*. Hasil *pretest* dari masing-masing subjek yaitu $RZ = 66,9\%$, $FR = 29,1\%$, $RN = 12,5\%$, dan $NI = 8,33\%$. Dari hasil pretes tersebut Selanjutnya diberikan perlakuan atau *treatment* dengan pendekatan tutor sebaya. Untuk tahap ini tidak dilakukan penilaian. Pada tahap ketiga yaitu *posttest* yang merupakan kemampuan akhir anak dalam mengoperasikan *software coreldraw* setelah diberikan perlakuan didapatlah hasil $RZ = 91,66\%$, $FR = 87,5\%$, $RN = 66,7\%$, dan $NI = 79,16\%$. Jika dibandingkan persentase *pretest* dan *posttest* terlihatlah perbandingan yang meningkat

terhadap kemampuan mengoperasikan *software coreldraw* pada anak tunarungu kelas XI di SLB YPAC Sumbar setelah diberikan perlakuan dengan pendekatan tutor sebaya dalam mata pelajaran komputer.

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan didapat $U_{hit} = 0,5$ yang diambil dari nilai hitungan yang terkecil, selanjutnya disesuaikan dengan U_{tab} pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ yaitu 0. Berdasarkan pengujian hipotesis H_a diterima jika $U_{hit} > U_{tab}$ dan H_0 ditolak jika $U_{hit} \leq U_{tab}$. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendekatan tutor sebaya efektif untuk meningkatkan keterampilan mengoperasikan *software coreldraw* pada anak tunarungu kelas XI di SLB YPAC Sumbar.

Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan di SLB YPAC Sumbar yang bertujuan untuk membuktikan efektif atau tidaknya pendekatan tutor sebaya dalam mengoperasikan *software coreldraw* bagi siswa tunarungu kelas XI di SLB YPAC Sumbar.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji *Mann Whitney* yang menghasilkan $U_{hit} > U_{tab}$ maka H_a diterima H_0 ditolak, dengan demikian perhitungan $U_{hit} = 0,5$ dan pada taraf signifikan 95% atau $\alpha = 0,05$ diperoleh $U_{tab} = 0$, untuk $n = 4$ berarti dapat disimpulkan bahwa pada taraf $\alpha = 0,05$ terbukti bahwa pendekatan tutor sebaya efektif dalam meningkatkan keterampilan mengoperasikan *software coreldraw* bagi anak tunarungu di SLB YPAC Sumbar.

Saran

1. Kepada guru disarankan supaya lebih berinovasi lagi dalam menggunakan pendekatan tutor sebaya dalam proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran komputer agar tujuan pembelajaran tercapai.
2. Mahasiswa dalam melakukan penelitian agar bisa lebih kreatif dalam mengembangkan pendekatan tutor sebaya dan diharapkan dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya.
3. Peneliti selanjutnya hendaknya dapat memaksimalkan penggunaan pendekatan tutor sebaya dalam memberikan keterampilan mengoperasikan *software coreldraw* agar semua materi yang diberikan dapat dimengerti dan dipahami oleh semua siswa.

Daftar Rujukan

- Istarani. 2012. *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*. Medan: Media Persada
- Permanarian Somad, Tati Herawati. 1996. *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Bandung: Depdiknas. PPTG
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta