

## PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGOPERASIKAN APLIKASI CORELDRAW

(Single Subject Research Anak Hambatan Pendengaran Kelas VIII di SLB N 1 Padang )

Oleh  
Syari Yuliana  
ABSTRAK

*The research was conducted due to the fact in the field indicating that a student with hearing impairment named X in class VIII of SLB N 1 Padang got problems in computer class especially to apply Coreldraw application to design T-shirt. This research was aimed at increasing the skill of the student with hearing impairment to apply Coreldraw application through instructional. This research Single Subject Research approach to the design of the ABA. Result of this study indicate that that the media instructional video could increase the skill of the student with hearing impairment to apply Coreldraw application .*

**Kata Kunci:** Anak Hambatan Pendengaran, Video Pembelajaran, Aplikasi Coreldraw.

### Pendahuluan

Anak hambatan pendengaran adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan oleh tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengarannya dalam kehidupan sehari – hari, yang berdampak terhadap kehidupannya secara kompleks terutama pada kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi yang sangat penting. Keterbatasan atau hambatan tersebut bukanlah merupakan suatu permasalahan untuk mengembangkan bakat, dan potensi diri yang dapat dijadikan sebagai keterampilan vokasional bagi anak dengan hambatan pendengaran.

SLB (Sekolah Luar Biasa), selaku lembaga pendidikan formal bagi anak berkebutuhan khusus menyediakan berbagai layanan pendidikan bagi anak dengan hambatan pendengaran. Selain mendidik dan membina siswa dalam bidang akademik, pemberian layanan khusus, SLB juga melatih anak hambatan pendengaran ini dengan kecakapan – kecakapan hidup seperti keterampilan vokasional yang disesuaikan dengan bakat anak. Sehubungan dengan itu menurut Iswari (2008 : 157) “Keterampilan vokasional untuk tingkat SLTP LB/ SMPLB lebih mengarah kepada penguasaan kecakapan hidup yang berorientasi kepada menghasilkan produk dan sekalian pada proses pembuatannya”.

Berdasarkan fenomena yang penulis amati dari studi pendahuluan di SLB N 1 Padang ditemukan anak hambatan pendengaran kelas VIII SMPLB pada kelas keterampilan komputer yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran mengoperasikan

aplikasi *coreldraw*. Permasalahan ini dialami anak karena penggunaan dan pemilihan media dan metode mengajar oleh guru mata pelajaran kurang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar anak. Pembelajaran ini sudah diulangi oleh guru sebanyak tiga kali pertemuan, namun belum ada peningkatan kemampuan anak pada materi ini. Padahal materi ini sangat penting dikuasai oleh anak, karena selain tuntutan kurikulum, materi ini merupakan bekal untuk hidup di tengah-tengah masyarakat dan menjadi prospek pekerjaan yang berhubungan dengan jasa pembuatan desain grafis ini seperti pembuatan poster, desain banner, baliho, media-media publikasi lainnya. Tidak menutup kemungkinan jika anak mampu menguasai dengan baik, anak mampu membuka usaha percetakan kaos, baliho, poster, media publikasi lain.

Merujuk pada fenomena di atas, peneliti mengajukan suatu media pembelajaran yang dianggap cocok dengan permasalahan anak dengan hambatan pendengaran, yakni dengan menggunakan video pembelajaran. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian untuk membuktikan apakah media video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan mengoperasikan aplikasi *coreldraw*. Menurut Dina (2011:114-119) Video pembelajaran ini tergolong media visual yang dapat membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Siswa juga dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktek sesuai yang diajarkan dalam video. Selama ini media ini belum pernah digunakan di sekolah.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan yakni Eksperimen dalam bentuk Single Subject Research (SSR). Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.” (Sugiyono, 2010:107). Desain penelitian ini yakni A-B-A, menurut Sunanto, J., et al (2005 : 59) Pada desain A-B-A, mula-mula perilaku sasaran (*target behavior*) diukur secara kontinu pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat. Subjek penelitian yakni anak hambatan pendengaran X

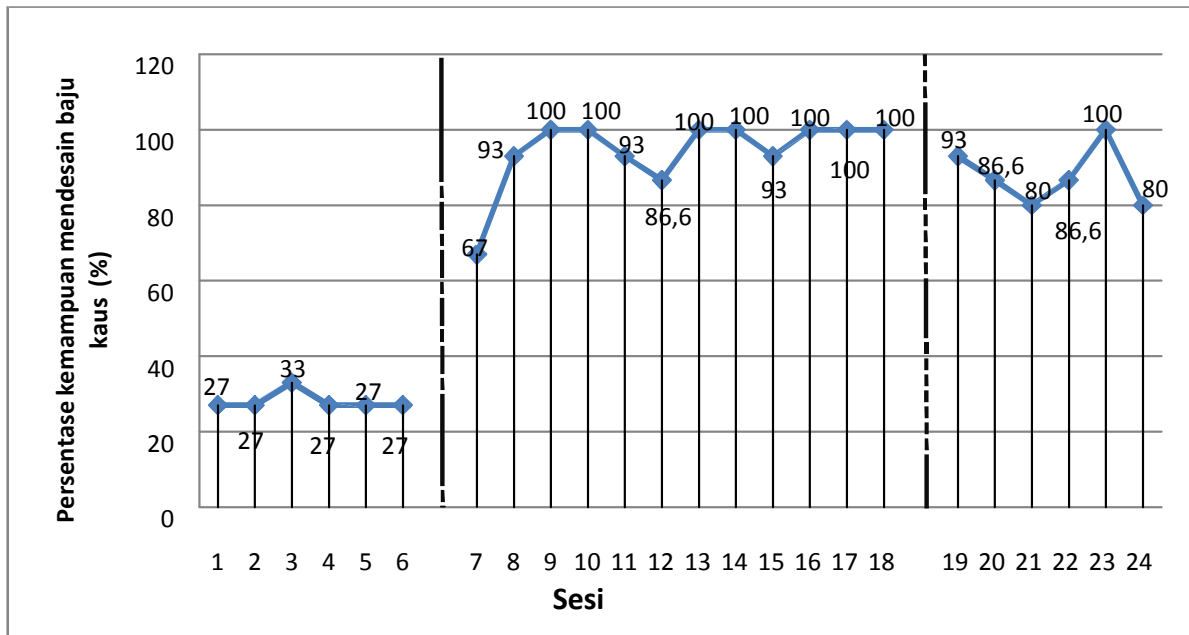
berjenis kelamin laki-laki kelas VIII di SLB N 1 Padang. Teknik pengumpulan datanya yakni observasi langsung dan tes perbuatan. Dan alat pengumpul data yakni pencatatan kejadian dengan bentuk persentase. Selanjutnya data di analisis dengan teknik analisis visual grafik. Kemudian data dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap fase.

### Hasil

Penelitian ini dilakukan sebanyak 24 kali pertemuan yaitu dari tanggal 04 Mei 2015 sampai 13 Juni 2015. Berikut adalah deskripsi data hasil analisis visual grafik yang didapat selama pengamatan pada kondisi *baseline* (A) yaitu untuk mengetahui keterampilan mengoperasikan aplikasi *coreldraw* sebelum diberikan perlakuan, selanjutnya kondisi *intervensi* dengan menggunakan media video pembelajaran untuk mengetahui keterampilan mengoperasikan aplikasi *coreldraw* selama diberikan perlakuan, dan pada kondisi *baseline* (A2) dan kondisi tidak lagi menggunakan media video pembelajaran.

Kondisi *baseline* (A1) merupakan tingkataawal keterampilan mengoperasikan aplikasi *coreldraw* yang dilakukan sebanyak 6 kali pengamatan. Persentasenya adalah 27% pada pengamatan pertama, 27% pengamatan kedua, 33% pengamatan ketiga, 27% pengamatan keempat, 27% pengamatan ke lima, 27% untuk pengamatan ke enam. Pada kondisi *intervensi* anak diajarkan keterampilan mengoperasikan aplikasi *coreldraw* melalui media video pembelajaran kemudian anak mengoperasikan aplikasi *coreldraw* berdasarkan langkah-langkah yang ada pada video pembelajaran. *Intervensi* diberikan selama 12 hari pengamatan dengan hasil persentasenya yaitu 67% pada pengamatan ketujuh, 93% pada pengamatan kedelapan, 100

Pada pengamatan kesembilan dan sepuluh, 86,6% pengamatan kesebelas, 100% pada pengamatan keduabelas dan tiga belas, 93% pada pengamatan empat belas dan 100% untuk pengamatan lima belas sampai tujuh belas. Pada kondisi *baseline* 2 yang dilakukan sebanyak enam kali pertemuan dan hasil persentasenya yakni 93% pada pengamatan kedelapan belas, 86,6% pada pengamatan kesembilan belas, 80% untuk pengamatan kedua puluh, 86,6% pada pengamatan dua puluh satu, 80% pada pengamatan dua puluh dua, 100% pada pengamatan ke dua puluh tiga dan 80% pada pengamatan ke dua puluh empat. Untuk jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



**Grafik 1. Perkembangan Keterampilan Mengoperasikan Aplikasi Coreldraw**

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat persentase tingkat keterampilan mengoperasikan aplikasi *coreldaw* anak pada kondisi *baseline* (A1) paling tinggi yaitu 33%, ini membuktikan bahwa tingkat keterampilan anak dalam mengoperasikan aplikasi *coreldraw* masih rendah. Selanjutnya pada kondisi *intevensi* persentase tingkat keterampilan anak dalam mengoperasikan aplikasi *coreldraw* anak pada 100%. Ini membuktikan bahwa kemampuan keterampilan anak dalam mengoperasikan aplikasi *coreldraw* mampu mengerjakan langkah-langkah yang ada. Kemudian pada kondisi *Baseline* (A2) persentase tingkat keterampilan anak dalam mengoperasikan aplikasi *coreldraw* tertinggi yakni 100% .

Hasil analisis data dalam kondisi dapat dilihat pada tabel di bawah ini: Tabel 1. Hasil Analisis Dalam Kondisi

Kondisi	A1	B	A2
Panjang kondisi	6	12	6
Estimasi kecenderungan arah	— (=)	↗ (+)	↗ (+)
Kecenderungan stabilitas	Tidak stabil (83%)	Tidak stabil (83 %)	Tidak stabil (33 %)

Jejak data			
------------	--	--	--

	$\text{---} (=)$	$\text{---} (+)$	$\text{---} (+)$
Level stabilitas dan rentang	<u>Tidak stabil</u> 27 %-33%	<u>Tidak Stabil</u> 67% - 100%	<u>Tidak Stabil</u> 100% - 80%
Level Perubahan	27 % - 27 % (0%)	67 % - 100% (+ 33)	93 % - 80 % (+7%)

Sedangkan hasil analisis data antar kondisi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Analisis Antar Kondisi

Perbandingan Kondisi	B/A <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> /B
Jumlah variabel yang diubah	1	1
Kecendrungan dan efeknya	$\text{---} (+)$ $\text{---} (=)$	$\text{---} (+)$ $\text{---} (+)$
Perubahan stabilitas	Tidak stabil ke variabel	Variabel ke Variabel
Perubahan Level	67 % - 27% (+40)	93 %-100% (+7%)
Presentase Overlap	0 : 12 X 100 = 0%	4 : 12 X 100 = 33%

Berdasarkan hasil analisis data, analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi menunjukkan estimasi kecendrungan arah, kecendrungan kestabilan, jejak data dan tingkat perubahan yang meningkat secara positif. Telah terbukti bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan mengoperasikan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran kelas VIII di SLB N 1 Padang.

### Pembahasan

Hasil pengolahan dan analisis data menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mendesain baju kaos. Berarti ada pengaruh dari intervensi dengan menggunakan media

video pembelajaran. Karena dengan media video pembelajaran dapat mempermudah anak hambatan pendengaran dalam memahami langkah-langkah mendesain baju kaus. Media ini tergolong ke dalam jenis media visual yang sesuai dengan gaya belajar anak hambatan pendengaran yang didominasi oleh indera penglihatannya, sehingga menarik perhatian anak dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2007) yang mengemukakan bahwa media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna, dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Selanjutnya Azhar Arsyad (2010:49-50) juga menyatakan bahwa video pembelajaran dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu atau melakukan sesuatu. Kemudian dapat mendorong dan meningkatkan motivasi dalam belajar. Selain itu video pembelajaran dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen, maupun perorangan.

Analisis pengolahan data secara keseluruhan menunjukkan penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengoperasikan aplikasi *Coreldraw* untuk mendesain baju kaus pada subjek yang diteliti. Hal ini dikarenakan pemilihan media yang dilakukan sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik anak. Sehingga anak hambatan pendengaran yang belakangan ini hanya bisa melakukan tiga langkah mendesain baju kaus, dengan adanya media video pembelajaran yang di terapkan peneliti dapat membantu dalam penyelesaian tugas mengoperasikann aplikasi *coreldraw* untuk mendesain baju kaus. Realita ini dapat dilihat dari hasil desain baju kaus yang telah dibuat anak. Jadi dapat dimaknai bahwa melalui media video pembelajaran yang penelititerapkan terbukti dapat meningkatkan keterampilan mengoperasikan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran X kelas VIII di SLB N 1 Padang.

### **Kesimpulan**

Untuk mengetahui besarnya kemampuan mengoperasikan aplikasi *Coreldraw* yang diperoleh subjek setelah diberikan intervensi berupa media video pembelajaran adalah sebagai berikut: pada fase baseline ( $A_1$ ) kemampuan mengoperasikan aplikasi *Coreldraw*

yang dikuasai subjek 28 %. Setelah diadakan tindakan pada fase intervensi (B) kemampuan siswa meningkat menjadi 94,4 %. Selanjutnya diadakan tes pada fase baseline (A<sub>2</sub>) sebagai tolak ukur, dan ternyata kemampuan mengoperasikan aplikasi *Coreldraw* subjek menjadi menjadi 87,7% dari fase A<sub>2</sub>. Jadi peningkatan kemampuan mengoperasikan aplikasi *Coreldraw* subjek dari fase baseline 1 ke intervensi sebesar 66,4 %.

Dengan demikian hipotesis terbukti bahwa “ terdapat peningkatan kemampuan mengoperasikan aplikasi *Coreldraw* pada siswa hambatan pendengaran”. artinya bahwa kemampuan mengoperasikan aplikasi *Coreldraw* pada siswa hambatan pendengaran dapat meningkat jika diberikan perlakuan dengan menggunakan video pembelajaran. Maka dapat disimpulkan media video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan mengoperasikan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran X kelas VIII di SLB N 1 Padang.

## Saran

### 1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini merupakan bahan masukan bagi guru – guru khususnya guru keterampilan komputer guna memperkaya pemahaman tentang manfaat yang dapat diambil dengan mengajar menggunakan media video pembelajaran. Selain itu guru perlu meningkatkan kemampuannya dalam mengoperasikan aplikasi komputer khususnya *Coreldraw*.

### 2. Bagi Kepala Sekolah

Agar dapat menyediakan sarana dan prasaran penunjang bagi guru untuk menggunakan media video pembelajara, serta mendukung penggunaan media video pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran keterampilan komputer atau IT.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian serta pengalaman selama penelitian, penulis menyadari keterbatasan informasi yang diperoleh dari hasil penelitian. Dengan demikian hasil penelitian ini membuka kemungkinan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lain dengan menggunakan video pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa hambatan pendengaran selain dari mengoperasikan aplikasi *Coreldraw*. Hasil penelitian hanya berlaku bagi subjek pada saat penelitian berlangsung.



Maka diharapkan peneliti berikutnya bisa menggunakan instrumen yang berbeda ataupun instrumen yang sama tetapi dengan desain dan metode penelitian yang berbeda, serta waktu pelaksanaan yang lebih lama. Sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih baik dan dapat menemukan penemuan baru yang dapat melengkapi kekurangan pada penelitian yang penulis lakukan.

### **Daftar Rujukan**

- Azhar Arsyad. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta : Grafindon Persada
- Azhar Arsyad. 2010. *Media pembelajaran"Edisi Revisi"*. Jakarta : Grafindo Persada Dina
- Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press
- Mega Iswari.2008. *Kecakapan Hidup Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang: UNP Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunanto, J, at al. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Tokyo : Center for research on International Cooperation in educational Development (CRICED) University of Tsukuba.