

**EFEKTIVITAS VIDEO TUTORIAL  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS  
BAGI ANAK TUNARUNGU**

*Nofdi Rahmat Amda<sup>1</sup>, Marlina<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Negeri Padang, Indonesia

**INFORMASI ARTIKEL**

Diterima: 25 Agustus 2019  
Direvisi: 2 September 2019  
Diterbitkan: 2 September 2019

**KATA KUNCI**

*desain grafis, video tutorial,  
tunarungu*

**KORESPONDEN**

No. Telepon:

+62 812-77762241

E-mail:

[nofdirahmatamda@gmail.com](mailto:nofdirahmatamda@gmail.com),

[marlina.muluk@gmail.com](mailto:marlina.muluk@gmail.com)

**A B S T R A K**

*Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di sekolah luar biasa pada tingkat SMALB dalam pelajaran desain grafis yang tidak berjalan dengan baik. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya tenaga pendidik yang menguasai bidang tersebut sehingga menyebabkan kurangnya kemampuan anak dalam keterampilan desain grafis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis anak tunarungu dengan nama Dani yang saat ini duduk di kelas X di SLBN 1 Lubuk Basung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan Single Subject Research. Desain yang digunakan yaitu A-B-A. Pengukuran dan pengumpulan data pada kondisi baseline pertama (A1) dilakukan secara berkelanjutan selama 5 kali pertemuan. Selanjutnya pada pemberian intervensi (B) dengan menggunakan video tutorial yang diberikan selama 6 kali pertemuan. Pengamatan kondisi anak selanjutnya pada baseline kedua (A2) yang dilakukan selama 5 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi langsung dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan kondisi kemampuan keterampilan desain grafis Dani dalam membuat siluet wajah memperoleh hasil yang positif. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa video tutorial efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis membuat siluet wajah pada anak tunarungu.*

**PENDAHULUAN**

Anak tunarungu mengalami hambatan pada indra pendengaran yang menyebabkan anak kesulitan dalam memperoleh informasi, sehingga memerlukan pelayanan khusus dalam pendidikan (Marlina, 2015). Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan anak tunarungu dapat mengembangkan potensi yang dimiliki seperti dalam bidang keterampilan desain grafis karena keterampilan desain grafis berfokus pada indra penglihatan dan mudah dipelajari bagi anak tunarungu karena keterampilan ini bersifat visual (Somad &

Andipurnama, 2012). Dalam keterampilan desain grafis menggunakan sebuah aplikasi komputer salah satunya adalah *coreldraw*.

*Coreldraw* merupakan sebuah program grafis yang bersifat vektor yang digunakan untuk membuat sebuah gambar ilustrasi dan teks yang sangat mudah digunakan dengan hasil memuaskan (Famukhit, Yulianto, Maryono, & Purnama, 2013). Salah satu keterampilan yang dapat dibuat menggunakan *coreldraw* yaitu membuat siluet wajah. Siluet wajah merupakan keterampilan membuat gambar wajah seseorang yang disesuaikan dengan lekukan wajah orang yang diberi warna hitam yang menyerupai sebuah bayangan wajah (Mujiyono, 2015). Keterampilan siluet wajah banyak digunakan sebagai sebuah hadiah, *souvenir*, bingkisan dan lain sebagainya. Oleh karena itu siluet wajah bisa dijadikan sebagai peluang usaha bagi anak tunarungu. Untuk dapat mencapai hal tersebut anak tunarungu membutuhkan arahan dan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan anak dengan metode dan media yang mudah dipahami anak tunarungu.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di SLB N 1 Lubuk Basung terdapat sebuah mata pelajaran desain grafis ditingkat SMALB yang mana pelajaran tersebut tidak berjalan dengan baik dikarenakan tidak adanya tenaga pendidik yang menguasai bidang tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk mengajarkan desain grafis dalam membuat siluet wajah kepada anak tunarungu, yaitu dengan menggunakan sebuah aplikasi *coreldraw* yang mudah dipelajari dan ada pekerjaan yang berhubungan dengan keterampilan menggunakan *coreldraw* tersebut.

Merujuk pada permasalahan di atas, peneliti memilih suatu media yang dianggap cocok dengan kebutuhan anak tunarungu yaitu menggunakan video tutorial, karena video tutorial menampilkan langkah demi langkah suatu kegiatan secara rinci dan juga cocok digunakan untuk pelajaran yang bersifat praktek (Rikarno, 2018) dan media video tutorial dianggap lebih baik dan menarik dari media lain karena dengan melihat video tutorial anak dapat melihat gerakan sambil mendengarkan (Hendri, Marlina, & Damri, 2019).

## **METODE PENELITIAN**

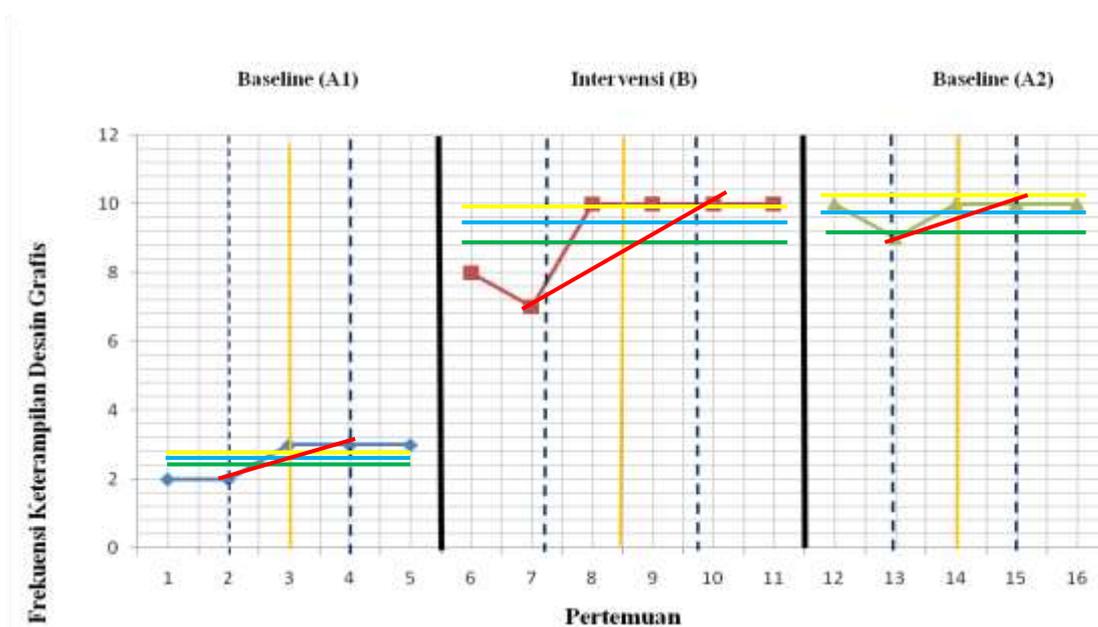
Metode yang digunakan dalam penelitian adalah eksperimen dengan pendekatan *single subject research* (SSR). Desain penelitian yang digunakan yaitu A-B-A, pada desain A-B-A perilaku sasaran diukur secara kontinu pada kondisi (A1) dengan kurun waktu tertentu, kemudian dilanjutkan pada kondisi *intervensi* (B). Setelah pengukuran pada kondisi *intervensi* (B) pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan. Adapun tujuan dari kondisi (A2) yaitu sebagai kontrol untuk kondisi *intervensi* sehingga keyakinan untuk dapat menarik kesimpulan adanya fungsional hubungan variabel bebas dengan variabel terikat lebih kuat. Subjek pada penelitian ini adalah seorang anak tunarungu kelas X di SLB N 1 Lubuk Basung. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi langsung dan tes. Alat pengumpulan data yaitu menggunakan instrumen penilaian, selanjutnya data dianalisis dengan visual grafik, kemudian data dianalisis pada setiap fase.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan dari tanggal 3 Juli 2019 sampai 20 Juli 2019. Berikut adalah deskripsi hasil analisis visual grafik yang diperoleh selama pengamatan pada kondisi *baseline* (A1), yaitu untuk mengetahui keterampilan desain

grafis anak tunarungu sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya kondisi *intervensi* dengan menggunakan video tutorial untuk mengetahui keterampilan desain grafis selama diberikan perlakuan, dan pada kondisi *baseline* (A2) kondisi tidak lagi menggunakan video tutorial.

Pada kondisi *baseline* (A1) keterampilan desain grafis dilaksanakan sebanyak lima kali pengamatan. Penilaian pada pengamatan pertama dan kedua adalah 2, pengamatan ketiga sampai kelima adalah 3. Pada kondisi *intervensi* anak diajarkan membuat keterampilan desain grafis berdasarkan langkah-langkah yang ada pada video tutorial. *Intervensi* diberikan selama enam kali pertemuan dengan hasil pengamatan yaitu pada pengamatan keenam adalah 8, pada pengamatan ketujuh adalah 7, dan pada pengamatan kedelapan sampai kesebelas adalah 10. Pada kondisi *baseline* (A2) yang dilakukan sebanyak lima kali pengamatan dengan hasil pada pengamatan keduabelas adalah 10, pengamatan ketigabelas adalah 9, dan pada pengamatan keempatbelas sampai keenambelas adalah 10, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



**Grafik 1** Analisis Antar Kondisi Data Keterampilan Desain Grafis

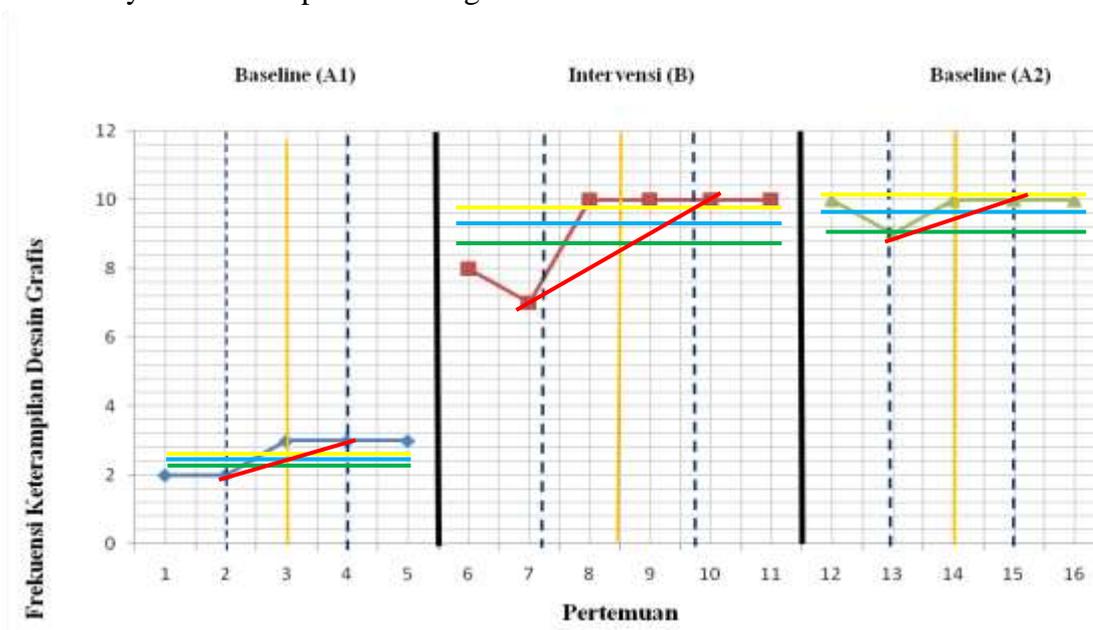
**Keterangan :**

- : Batas atas
- : Mean level
- : Batas Bawah
- : Kecendrungan Arah

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat penilaian kemampuan keterampilan desain grafis anak tunarungu pada kondisi *baseline* (A1) paling tinggi yaitu 3. Ini membuktikan bahwa keterampilan desain grafis anak masih rendah. Pada kondisi *intervensi* penilaian tingkat keterampilan desain grafis anak yang tertinggi adalah 10. Ini menunjukkan bahwa dalam membuat keterampilan desain grafis anak mampu mengerjakan langkah-langkah yang ada. Pada kondisi *baseline* (A2) persentase tingkat keterampilan desain grafis anak yang tertinggi yaitu 10.

Masuk pada analisis data, pertama analisis dalam kondisi terdapat *mean level* pada *baseline* (A1) yang dilakukan sebanyak lima kali pertemuan adalah 2,6. Batas atas pada *baseline* (A1) ini adalah 2,8 dan batas bawahnya adalah 2,3 dengan persentase stabilitas adalah 0% dengan estimasi kecenderungan arah pada kondisi ini meningkat. Selanjutnya diberikan intervensi (B) setelah data pada kondisi *baseline* (A1) sudah stabil yaitu dengan memberikan video tutorial kepada anak tunarungu yang dilakukan selama enam kali pertemuan dengan hasil *mean level* 9,1. Batas atas 9,9 dan batas bawahnya 8,4 dengan persentase stabilitas adalah 0%. Dengan diberikan intervensi estimasi kecenderungan arah pada kondisi ini meningkat. Setelah data intervensi stabil lalu dilanjutkan pada kondisi *baseline* (A2) yang dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan dengan hasil *mean level* 9,8. Batas atas *baseline* (A2) adalah 10,5. dan batas bawahnya adalah 9,05. Persentase stabilitasnya adalah 80%. Estimasi kecenderungan arah pada *baseline* (A2) meningkat.

Data selanjutnya diolah pada analisis antar kondisi yang terdapat jumlah variabel yang di ubah adalah 1 yaitu keterampilan desain grafis.



**Grafik 1** Analisis Antar Kondisi Data Keterampilan Desain Grafis

**Keterangan :**

- : Batas atas
- : Mean level
- : Batas Bawah
- : Kecenderungan Arah

Data perubahan kecenderungan arah sama dengan data pada analisis dalam kondisi yaitu *baseline* (A1) meningkat (+), kondisi intervensi meningkat (+), dan pada kondisi *baseline* (A2) meningkat (+). Dapat disimpulkan bahwa pemberian intervensi berpengaruh positif pada kemampuan desain grafis anak tunarungu. Hal tersebut menentukan level perubahan dengan cara mengurangi data terakhir pada kondisi *baseline* (A1) 3 dikurang

dengan data pertama intervensi (B) 8 dengan hasil selisih  $8 - 3 = 5$ . Lalu data terakhir pada kondisi baseline (A2) 10 dikurang data pertama intervensi (B) 8 dengan hasil selisih  $10 - 8 = 2$  maka level perubahan mengalami peningkatan positif. Masuk pada persentase *overlap* data pada kondisi (A1) terhadap kondisi intervensi (B) adalah 0% dan kondisi (A2) terhadap kondisi (B) adalah 66,66%, semakin kecil data yang didapat pada persentase *overlap* maka semakin baik pengaruh intervensi atau perubahan perilaku.

Analisis data secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial dapat meningkatkan keterampilan desain grafis bagi anak tunarungu dalam pembuatan siluet wajah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media yang disesuaikan dengan karakteristik anak tunarungu. Dengan demikian, anak tunarungu yang awalnya hanya bisa melakukan 3 dari 10 langkah pembuatan siluet wajah, dengan adanya video tutorial yang dilihat pada anak tunarungu sebagai sebuah panduan untuk membuat siluet wajah, anak sudah bisa menyelesaikan setiap langkah-langkah pembuatan siluet wajah dengan benar. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa penggunaan video tutorial efektif untuk meningkatkan keterampilan desain grafis anak tunarungu di SLB N 1 Lubuk Basung. Hal ini sejalan dengan penelitian (Yuliana, 2015) yang menemukan adanya pengaruh intervensi dengan menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengoperasikan aplikasi *coreldraw* untuk mendesain baju kaus.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SLBN 1 Lubuk Basung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial dapat meningkatkan keterampilan desain grafis bagi anak tunarungu. Dari hasil analisis data keseluruhan, analisis data dalam kondisi dan analisis data antarkondisi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan keterampilan desain grafis anak tunarungu melalui video tutorial. Hasil perolehan data ini menunjukkan bahwa video tutorial efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis anak tunarungu di SLBN 1 Lubuk Basung.

## DAFTAR RUJUKAN

- Famukhit, M. L., Yulianto, L., Maryono, & Purnama, B. E. (2013). Interactive Application Development Policy Object 3D Virtual Tour History Pacitan District based Multimedia. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 4(3), 15–19.
- Hendri, S. K., Marlina, & Damri. (2019). Peningkatan Kemampuan Bina Diri Melalui Media Audio Visual pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 3(1), 12–17.
- Marlina, M. (2015). *Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus: Pendekatan Psikoedukasional Edisi Revisi*. Padang: UNP Press.
- Mujiyono. (2015). Menggambar Realistik Melalui Pengoptimalkan Kerja Belahan Otak Kanan. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 9(1), 32–40.
- Rikarno, R. (2018). Pemanfaatan Handphone Android Sebagai Media Produksi Video Tutorial Pembelajaran Seni. *Melayu Arts and Performance Journal*, 1(1), 73–87.
- Somad, P., & Andipurnama, G. (2012). Pembelajaran Program Aplikasi Corel Draw X4

dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Gratis Poster Siswa Tunarungu. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 11(1), 48–57.

Yuliana, S. (2015). Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Mengoperasikan Aplikasi Coreldraw. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 4(3), 563–571.