

**MODEL PEMBELAJARAN PROSEDURAL DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBUAT *AQUASCAPE* BAGI SISWA TUNARUNGU
RINGAN DI SLB NEGERI 2 PADANG**

(Pre Eksperimental Design Kelas X di SLB Negeri 2 Padang)

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

Riski Hidayatullah

NIM 17003070

DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Model Pembelajaran Prosedural Dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Aquascape Bagi

Siswa Tunarungu Ringan Di SLB 2 Padang

(Pre Experimental Design Kelas IX Di SLB 2 Padang)

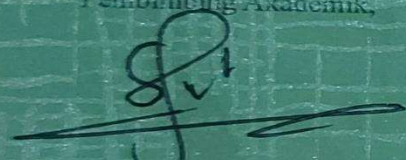
Nama : Riski Hidayatullah

Nim : 17003070

Departemen : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Disetujui oleh
Pembimbing Akademik,



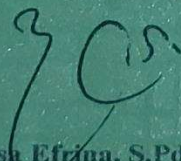
Dr. Dauri, M.Pd
NIP. 1962208181988031001

Padang, Januari 2024
Mahasiswa



Riski Hidayatullah
NIM. 17003070

Diketahui oleh,
Kepala Departemen PLB FIP UNP



Elsa Efrina, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198208142008122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Model Pembelajaran Prosedural Dalam Meningkatkan Keterampilan
Membuat Aquascape Bagi Siswa Tunarungtu Rangan Di SLB 2 Padang
(Pre Experimental Design Kelas IX Di SLB 2 Padang)

Nama : Rizki Hidayatullah

NIM : 17003070

Departemen : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2024

Tim Penguji

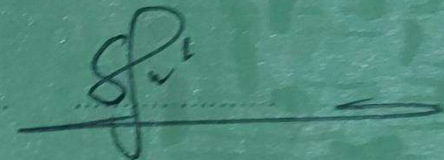
Nama

Tanda Tangan

1. Ketua

Dr. Damri, M.Pd.

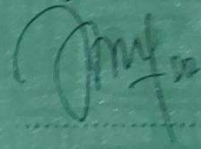
1.



2. Anggota

Dr. Rahmatrisilvia, M.Pd.

2.



3. Anggota

Ns. Setia Budi, M.Kep

3.



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riski Hidayatullah
NIM : 17003070/2017
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Model Pembelajaran Prosedural dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat *Aquascape* Bagi Siswa Tunarungu Ringan Di SLB Negeri 2 Padang (*Pre Eksperimental Design* Kelas X di SLB Negeri 2 Padang)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Februari 2024

Saya yang menyatakan,



Riski Hidayatullah

NIM. 17003070/2017

ABSTRAK

Riski Hidayatullah. 2024. Model Pembelajaran Prosedural dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat *Aquascape* Bagi Siswa Tunarungu Ringan Di SLB Negeri 2 Padang. Skripsi. Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang model pembelajaran procedural untuk meningkatkan kemampuan membuat *Aquascape* bagi anak tunarungu ringan di SLB Negeri 2 Padang. Terdapat lima Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas X di SLB Negeri 2 Padang. Pengumpulan data yang dilakukan dalam membuat keterampilan *Aquascape* menggunakan instrumen penelitian berupa teknik tes perbuatan. Pengumpulan data ini dilakukan pada setiap tahapan penelitian, pertama tahap *pretest* yaitu kemampuan awal siswa, selanjutnya tahap *treatment* dengan model pembelajaran prosedural, baru dilanjutkan dengan tahap *posttest* untuk menguji kemampuan siswa sesudah diberikan tahap *treatment*, memberikan kesimpulan jika model pembelajaran prosedural bisa dalam meningkatkan keterampilan siswa kelas X tunarungu ringan dalam membuat *Aquascape*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran prosedural bisa digunakan dalam meningkatkan keterampilan membuat *Aquascape* bagi siswa tunagrahita ringan kelas X di SLB Negeri 2 Padang. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *pre eksperimental design pretest and posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh dicari perbandingan untuk menguji hipotesis penelitian. Kemudian diuji menggunakan uji analisis data uji *Wilcoxon Sign Rank Test*.

Berdasarkan hasil analisis data uji *Wilcoxon Sign Rank Test* diperoleh hasil $Z_{hitung} = -2.032^b$ dengan probabilitas atau *Asymp Sig (2-tailed) = 0.042*. Dengan begitu dapat diketahui bahwa model pembelajaran Prosedural bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan membuat *Aquascape*.

Kata kunci: *Aquascape*, Model Pembelajaran Prosedural, Siswa Tunagrahita Ringan.

ABSTRACT

Riski Hidayatullah. 2024. *Procedural Learning Model in Improving Aquascape Making Skills for Mildly Deaf Students at SLB Negeri 2 Padang.* Thesis. Special Education, Faculty of Education, Padang State University.

This research discusses the procedural learning model to improve the ability to make Aquascapes for children with mild hearing impairment at SLB Negeri 2 Padang. There were five subjects in this research, namely class X students at SLB Negeri 2 Padang. Data collection was carried out in creating Aquascape skills using research instruments in the form of action test techniques. This data collection was carried out at each stage of the research, first the pretest stage, namely the students' initial abilities, then the treatment stage with the procedural learning model, then continued with the posttest stage to test the students' abilities after being given the treatment stage, providing a conclusion that the procedural learning model can improve students' skills. class X mildly deaf in making Aquascape.

This research aims to find out whether the procedural learning model can be used to improve the skills of making Aquascapes for mildly mentally retarded students in class X at SLB Negeri 2 Padang. The method that researchers used in this research was pre-experimental design, pretest and posttest. The pretest and posttest results obtained were compared to test the research hypothesis. Then tested using the Wilcoxon Sign Rank Test data analysis.

Based on the results of the Wilcoxon Sign Rank Test data analysis, the Z count = -2.032b with probability or Asymp Sig (2-tailed) = 0.042. In this way, it can be seen that the procedural learning model can be used to improve skills in making Aquascape.

Keywords: *Aquascape, Procedural Learning Model, Mildly Mentally Impaired Students.*

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Model Pembelajaran Prosedural dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat *Aquascape* Bagi Siswa Tunarungu Ringan Di SLB Negeri 2 Padang”**.

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga Bab yakni Bab I berupa pendahuluan, yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan manfaat penelitian, Bab II berisi landasan teori tentang kajian teori keterampilan vokasional, keterampilan membuat *Aquascape*, kajian teori tentang model Pembelajaran Prosedural, keterampilan vokasional bagi siswa tunarungu, penelitian relevan, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian. Bab III berisi Model penelitian berupa jenis penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian, defenisi operasional variabel penelitian, setting penelitian, tahapan eksperimen, teknik dan alat pengumpulan data dan teknik analisa data. BAB IV berisi deskripsi data hasil penelitian, pengolahan data, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian. terakhir BAB V berisi kesimpulan, dan saran.

Dalam skripsi ini, penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar penulis dapat menyajikan karya-karya yang lebih baik di waktu yang akan datang.

Padang, 01 Januari 2024

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah serta kehendak-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Salawat dan salam kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya, semoga kita mendapat syafaatnya di hari akhir kelak. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar S1 jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari selama proses penyelesaian skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan, arahan, bantuan, doa serta dukungan dari berbagai pihak yang diberikan kepada penulis. Oleh karena itu dalam kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Terkhusus kepada kedua orang tua, amak (Sien) dan ayah (Rismal) yang sangat saya cintai dan saya sayangi. Amak dan Ayah adalah anugerah terindah dalam hidupku. Kasih sayang yang diberikan kepadaku tulus tanpa mengharapkan balas jasa dariku. Tidak ada yang bisa ku berikan selain ucapan terima kasih yang sederhana ini.
2. Teruntuk saudaraku aku adalah kakak yang tidak sempurna yang selalu membuatmu kesal, marah dan sedih. Maafkan segala kesalahan kakakmu ini, dan terima kasih sudah menjadi adik yang bersabar.

3. Terimakasih kepada bapak Dr. Damri, M.Pd. sebagai dosen pembimbing akademik yang sudah memberikan arahan serta bimbingannya dari awal perrkuliahan sampai membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) ini.
4. Ibu Elsa Efrina, S.Pd, M.Pd. selaku kepala departemen pendidikan luar biasa FIP UNP yang telah banyak membantu dan memudahkan segala urusan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Rahmahtrisilvia, M.Pd. dan bapak Ns. Setia Budi, M.Kep. selaku penguji, terimakasih telah meluangkan waktunya dalam menguji memberikan saran dan masukan kepada penulis didalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih telah mengarahkan dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat. Terimakasih atas ilmu yang tulus dan ikhlas, berbagi pengalaman serta bimbingan selama menyelesaikan skripsi ini. Tiada yang dapat penulis berikan kecuali doan agar Allah membalas kebaikan dengan hal yang baik juga.
6. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan wawasan serta pengalaman dalam ilmu pengetahuan selama belajar mencari ilmu disini. Semua ilmu yang telah diberikan hendaknya menjadi nilai disisinya dan akan penulis amalkan dengan sebaik-baiknya.
7. Bapak dan Ibu staf tata usaha PLB FIP UNP, yang telah memberikan bantuan serta motifasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Terimakasih kepada kepala sekolah SLB Negeri 2 padang, beserta guru dan staf karyawan yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan untuk penulis melakukan penelitian ini.
9. Terimakasih untuk ibuk des selaku wali kelas di SLB Negeri 2 yang telah berbagi ilmu dan membantu saya pada saat penelitian ini dilakukan
10. Terimakasih untuk siswa dan siswi di SLB Negeri 2 padang yang sudah dengan senang hati mau berpartisipasi dan mengikuti pelajaran dengan sangat baik semoga ilmu yang didapat bermanfaat untuk kalian dikemudian hari.
11. Yola Despriyuza Terima kasih atas ketulusannya, support dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini dan mau bersama mencari solusi dari setiap permasalahan. Terima kasih karena selalu memahami dan mendukungku.
12. Muhammad Fauzan Ardiyus kawan mendaki sekaligus kawan mabar Terima kasih kawan karena engkau selalu ada disaat aku membutuhkanmu. Karena semua kebaikan dan kenangan yang kita jalani bersama sangat berarti untukku.
13. Oldi, ayus, imel terimakasih telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Senang bisa berteman dengan kalian semoga Allah mempermudah segala urusan kita kedepannya.
14. Kak deski, Bang weweng, bang epon terimakasih telah memberikan semangat kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Rahmat fauzan Azima kawan berburu sekaligus kawan mancing terimakasih atas dukungannya.

16. Ogi kawan seperjuangan dari SMK terimakasih atas bantuan selama ini semoga segala urusan kita dipermudah oleh Allah.

17. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih telah membantu penyusunan skripsi ini hingga terselesaikan.

Segala kebaikan yang telah mereka berikan semoga Allah SWT membalasnya dengan hal-hal yang baik. Terimakasih untuk segala bantuan dan kebaikan yang sudah penulis terima. Penulis berharap skripsi ini bias bermanfaat untuk semua pihak. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak termikasih.

Padang, Januari 2024

Riski Hidayatullah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Model Pembelajaran Prosedural	7
1. Pengertian Pembelajaran Prosedural.....	7
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Prosedural	8
3. Kelebihan Pembelajaran Prosedural	10
4. Kekurangan Pembelajaran Prosedural	11
B. Keterampilan <i>Aquascape</i>	11
1. Pengertian Keterampilan <i>Aquascape</i>	11
2. Langkah-langkah Membuat Keterampilan <i>Aquascape</i>	13
C. Keterampilan Vokasional Bagi Siswa Tunarungu Ringan.....	15
1. Keterampilan Vokasional.....	15

2. Tujuan Keterampilan Vokasional	16
3. Pentingnya Keterampilan Bagi Siswa Tunarungu Ringan.....	17
4. Prinsip Pembelajaran Bagi Siswa Tunarungu Ringan	19
D. Langkah-langkah Membuat Keterampilan <i>Aquascape</i> Menggunakan Model Pembelajaran Prosedural.....	21
E. Penelitian Relevan.....	23
F. Kerangka Berpikir.....	24
G. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Desain Penelitian.....	26
C. Subjek Penelitian.....	28
D. Variabel Penelitian	28
E. Defenisi Operasional Varibel.....	29
F. Lokasi Penelitian.....	29
G. Tahap Eksperimen.....	30
H. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	32
I. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pengelolaan Data.....	37
C. Pembahasan Hasil Penelitian	39
D. Keterbatasan Penelitian.....	41
BAB V PENUTUP.....	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran.....	42

DAFTAR PUSTAKA 43

LAMPIRAN..... 46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Subjek Penelitian.....	28
Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest	35
Tabel 3. Data Nilai <i>Pretest</i>	35
Tabel 4. Data Nilai <i>Posttest</i>	36
Tabel 5. Data Nilai <i>Pretest dan Posttests</i>	36
Tabel 6. Syarat Pengujian Hipotesis	37
Tabel 7. Hasil Uji Analisis	38
Tabel 8. Ranks.....	40

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berfikir	25
Bagan 2. Desain Pre Eksperimen	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Aquascape	13
---------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Alat dan Bahan	46
Lampiran 2. Penerapan Model Pembelajaran Prosedural	51
Lampiran 3. Kisi-kisi Penelitian	52
Lampiran 4. Instrumen Penelitian	54
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	58
Lampiran 6. Hasil Pretest	63
Lampiran 7. Hasil Treatment 1	68
Lampiran 8. Hasil Treatment 2	73
Lampiran 9. Hasil Treatment 3	78
Lampiran 10. Hasil Posttest	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keahlian dan kecakapan diperlukan bagi semua orang agar individu dapat bertahan dengan baik di lingkungan hidup tempat tinggalnya. Keterampilan hidup dibagi dua bagian yaitu kecakapan sosial dan juga pribadi. Keterampilan secara umum terdiri dari keterampilan akademik dan keterampilan vokasional. Dari pengelompokan keahlian tadi disebutkan, kita mengetahui adanya keahlian profesional.

Keterampilan vokasional adalah suatu keterampilan dimana berkaitan antara bagian pekerjaan atau keterampilan tertentu. Keterampilan vokasional bagi penyandang disabilitas bertujuan untuk meningkatkan keterampilan anak penyandang disabilitas agar mereka dapat memulai pekerjaan tertentu berdasarkan bakat dan minatnya serta kebutuhannya, sehingga mereka dapat memperoleh dan membuat berbagai karir yang berbeda-beda di masa depan. Ketenagakerjaan, meliputi pembukaan lapangan kerja, penanaman jiwa wirausaha, etos kerja yang tinggi, dan sikap produktif (Iqbal & Damri, 2021).

Keterampilan vokasional sendiri mempunyai arti kecakapan yang berhubungan dengan pekerjaan. Jika seseorang mempelajari dan belajar, maka ia menjadi orang yang terampil dan keinginan untuk melakukan aktivitas yang bermanfaat bagi diri sendiri juga bagi yang lainnya (Martono, 2008). Makna

lain, keterampilan vokasional itu ialah tentang bagaimana cara pengetahuan bertahan serta melakukan suatu kegiatan yang menghasilkan dalam kehidupan.

Dalam mengoptimalkan potensi pada siswa, sekolah dan guru harus membekali siswa dengan keahlian yang berguna untuk masa depan mereka. Pembelajaran yang cocok bagi peserta didik berkebutuhan khusus adalah pembelajaran vokasional atau pendidikan kecakapan hidup.

Masalah ini berkaitan bagi semua individu, termasuk siswa yang mengalami hambatan berkebutuhan khusus. Siswa yang berkebutuhan khusus lebih fokus mempelajari keterampilan vokasional dibandingkan akademisnya. Siswa yang mengalami hambatan memang memerlukan keterampilan untuk memperoleh kecakapan dalam hidup yang disesuaikan dengan minat dan bakat serta kondisi siswa, untuk melakukan pekerjaan yang berguna melalui keterampilan yang meningkatkan kreativitas individu. Salah satu siswa yang mengalami hambatan adalah siswa tunarungu. Siswa tunarungu adalah siswa dengan hambatan pendengaran atau siswa yang mengalami kekurangan dan kehilangan sebagian atau seluruh kemampuan mendengar sehingga memakai bantuan alat pendengaran mengakibatkan terhambat dalam berbicara. Sehingga mengakibatkan siswa tunarungu menggunakan bahasa isyarat, bahasa tubuh, dan bahasa lisan dalam berbahasa.

Observasi dilakukan di dalam kelas, penulis melihat dan mengamati terdapat 5 orang siswa tunarungu di kelas X tersebut yaitu DN, RS, AG, PT dan ZD. Siswa memiliki potensi untuk mengembangkan keterampilan vokasional,

namun peneliti menemukan bahwa siswa kurang tertarik mempelajari keterampilan vokasional dan rentan mengalami kebosanan pada saat proses pembelajaran.

Selanjutnya akhir bulan Januari penulis didalam ruangan kepala sekolah melakukan wawancara Bersama kepala sekolah, penulis mewawancarai bagaimana sekolah menerapkan keterampilan vokasional, kemudian kepala sekolah menjelaskan bahwa di SLB Negeri 2 Padang berjalan dengan baik dimana keterampilan yang diajarkan yaitu menjahit, kuliner, membuat bunga serta membuat akuarium.

Pada bulan Februari penulis mewawancarai guru yang mengajar keterampilan vokasional di dalam Kelas. Penulis menanyakan beberapa pertanyaan kepada guru tentang proses dan syarat melaksanakan kegiatan pengajaran keterampilan vokasional. Guru menerangkan bagaimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan yaitu dua kali dalam seminggu dimana di hari selasa dan kamis. Guru kelas menyampaikan bahwa kelas keterampilan ini biasanya hanya mengajarkan keterampilan yang telah dipelajari dan sudah ada dalam kurikulum sekolah, karena seperti keterampilan memasak, fashion dan kerajinan merangkai. Selanjutnya dalam hal pemberian pembelajaran keterampilan, guru kelas biasanya hanya menggunakan metode seperti biasa dan demonstrasi, sehingga berdampak membuat siswa terkesan bosan dan tidak peduli dengan guru seperti yang dikatakan kepala sekolah sebelumnya.

Bulan Juni penulis kembali mewawancarai guru kelas bertujuan untuk membuat keterampilan *Aquascape* dengan harapan keterampilan yang diajarkan dapat menambah pengetahuan siswa terhadap pembelajaran keterampilan. Kemudian peluang dengan diajarkannya membuat keterampilan *Aquascape* ini karena di sekitar SLB Negeri 2 Padang sangat sedikit tempat yang menawarkan jasa pembuatan *Aquascape*. Jadi keterampilan ini merupakan peluang pengembangan yang besar bagi siswa setelah lulus.

Bersumber dari persoalan diatas maka peneliti memutuskan untuk mengadopsi model pembelajaran prosedural sebagai model pembelajaran siswa untuk menciptakan keterampilan aquascape. Pembelajaran prosedural merupakan model pembelajaran yang menyajikan proses atau urutan yang harus diikuti sehingga menghasilkan suatu karya (Setyosari, 2015). Model ini menunjukkan bahwa langkah-langkah harus diikuti untuk menghasilkan suatu karya.

Penulis memiliki ketertarikan dalam mengangkat masalah ini dikarenakan ingin membantu siswa dan guru di SLB NEGERI 2 PADANG dalam meningkatkan kemampuan keterampilan vokasional siswa untuk membuat *Aquascape*, hal tersebut menimbulkan ketertarikan penulis untuk mengangkat pembahasan ini bertujuan dalam mengoptimalkan keahlian siswa dalam membuat karya keterampilan *Aquascape*.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ditemukan pada latar belakang, maka ditetapkan permasalahan dan diuraikan yaitu:

1. kurang minatnya siswa terhadap pembelajaran.
2. Model pembelajaran prosedural sesuai bagi siswa tunarungu untuk mempelajari membuat keterampilan *Aquascape*.
3. Model pembelajaran prosedural belum dicobakan dalam pembelajaran keterampilan di SLB Negeri 2 Padang.

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian bisa menjadi terarah, maka Batasan dari penulis yang akan diteliti yaitu membuktikan model pembelajaran procedural dalam meningkatkan keterampilan vokasional membuat *Aquascape* bagi siswa tunarungu di SLB Negeri 2 Padang.

D. Rumusan Masalah

Dari yang telah paparkan maka rumusan masalahnya yang didapatkan yaitu: “Apakah model pembelajaran prosedural bisa dalam meningkatkan keterampilan vokasional membuat *Aquascape* bagi siswa tunarungu ringan kelas X di SLB Negeri 2 padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah diuraikan tujuan yang diharapkan dari penelitian ini ialah: Untuk membuktikan model pembelajaran prosedural dalam

meningkatkan keterampilan vokasional membuat *Aquascape* bagi siswa tunarungu ringan kelas X di SLB Negeri 2 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian untuk membuktikan penerapan Model pembelajaran prosedural dalam meningkatkan keterampilan menghasilkan karya *Aquascape* untuk siswa tunarungu ringan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Bisa dijadikan untuk menambah pengetahuan tentang membuat karya keterampilan *Aquascape* bagi siswa tunarungu ringan menggunakan model pembelajaran prosedural.

b. Bagi Guru dan Sekolah

Bisa dijadikan sebagai paduan untuk proses pembelajaran dan usaha untuk mengasah kemampuan siswa dalam meningkatkan keterampilan.

c. Bagi Siswa

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana cara membuat keterampilan berupa *Aquascape* dan bisa dijadikan sebagai pengalaman untuk membuat usahan pembuatan *Aquascape*.