

**EFEKTIFITAS VIDEO TUTORIAL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN DESAIN
GAMBAR GANTUNGAN KUNCI BAGI SISWA
TUNAGRAHITA RINGAN**

(Single Subject Research Kelas XI di SLB Negeri 1 Pariaman)

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

BUYUNG SABARUDIN

NIM. 15003040

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2020

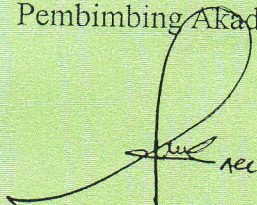
PERSETUJUAN SKRIPSI

EFEKTIFITAS VIDEO TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DESAIN GAMBAR GANTUNGAN KUNCI BAGI SISWA TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB NEGERI 1 PARIAMAN

Nama : Buyung Sabarudin
NIM/BP : 15003040/2015
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

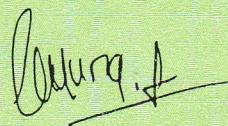
Padang, Desember 2019

Disetujui oleh
Pembimbing Akademik



Drs. Ardisal, M. Pd.
NIP. 196101061 1987 10 1 001

Mahasiswa



Buyung Sabarudin
NIM. 15003040

Diketahui,

Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Dr. Nurhastuti, M.Pd.
NIP.19681125 199702 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji

Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Efektifitas Video Tutorial Untuk Meningkatkan Keterampilan
Desain Gambar Gantungan Kunci Bagi Siswa Tunagrahita
Ringan di SLB Negeri 1 Pariaman

Nama : Buyung Sabarudin

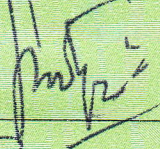
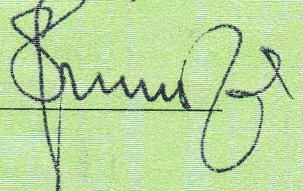
NIM/BP : 15003040/2015

Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2020

Tim penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Ardisal, M. Pd.	1. 
2. Anggota	: Dra. Fatmawati, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Drs. Asep Ahmad Sopandi, M. Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya berupa skripsi dengan judul "Efektifitas Video Tutorial Untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Gambar Gantungan Kunci Bagi Siswa Tunagrahita Ringan di SLB Negeri 1 Pariaman" merupakan asli karya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali dosen pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis ataupun dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan pada perpustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2020

Menvatakan,



Buyung Sabarudin

NIM. 15003040

ABSTRAK

Buyung Sabarudin (2019): Efektifitas Video Tutorial Untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Gambar Gantungan Kunci Bagi Siswa Tunagrahita Ringan (*Single Subject Research* Kelas XI/C di SLB Negeri 1 Pariaman). Skripsi. Padang: Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan yang ditemukan di SLB Negeri 1 Pariaman, terhadap seorang siswa tunagrahita ringan berusia 19 tahun yang mengalami masalah dalam membuat desain gambar gantungan kunci. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan apakah video tutorial efektif untuk meningkatkan keterampilan desain gambar gantungan kunci bagi siswa tunagrahita ringan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A - B - A. Pengumpulan data pada kondisi *baseline* (A1) secara kontiniu selama 5 kali, memberikan *intervensi* dengan menggunakan video tutorial (B) dilakukan selama 8 kali, melihat kondisi *baseline* yang kedua (A2) selama 4 kali. Pengolahan data diukur dan dianalisis dengan menggunakan visual grafik.

Berdasarkan hasil analisis data dalam kondisi, menunjukkan peningkatan kemampuan membuat desain gambar gantungan kunci secara positif. *Overlap* data pada analisis antar kondisi, pada *baseline* (A1) dan *intervensi* (B) adalah 25% dan *overlap* data pada kondisi *baseline* (A1) dan *intervensi* (B) adalah 50%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa video tutorial efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan desain gambar gantungan kunci bagi siswa tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Pariaman.

Kata Kunci : Video Tutorial, Gantungan Kunci, Tunagrahita Ringan

ABSTRACT

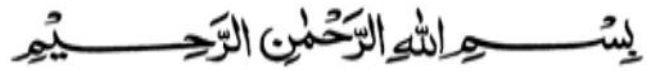
Buyung Sabarudin (2019): The Effectiveness of Video Tutorials to Improve Key Design Picture Skills for Lightweight Developmental Students (Single Subject Research Class XI / C in SLB Negeri 1 Pariaman). Thesis. Padang: Department of Special Education, Faculty of Education, Padang State University.

This research is motivated by the problems found in SLB Negeri 1 Pariaman, there is a 19-year-old mild retarded student who is having problems in making the design of a keychain image. This study aims to reveal whether video tutorials are effective for improving key ring image design skills for mildly retarded students. The research method used is Single Subject Research (SSR) with A - B - A. design. The collection of data at baseline conditions (A1) continuously for 5 times, providing interventions using video tutorials (B) was carried out for 8 times, looking at the baseline conditions the second (A2) for 4 times. Data processing is measured and analyzed using visual graphics.

Based on the results of data analysis under conditions, it shows an increase in the ability to design a key chain image positively. Overlap data in the analysis between conditions, at baseline (A1) and intervention (B), is 25% and overlap data at baseline (A1) and intervention (B) is 50%. Based on the results of the analysis of the data, it shows that the tutorial video is effectively used to improve the design skills of key chain images for mildly retarded students in SLB Negeri 1 Pariaman.

Keywords: Video Tutorials, Key Chain, Light Developmental Retardation

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Adapun judul skripsi ini adalah “Efektifitas Video Tutorial Untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Gambar Gantungan Kunci Bagi Siswa Tunagrahita Ringan (*Single Subject Research* Kelas XI C di SLB Negeri 1 Pariaman)”. Penulisan skripsi ini bertujuan melengkapi tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Skripsi ini dipaparkan kedalam beberapa Bab, yaitu Bab I berupa pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II berupa kajian teori tentang hakikat video tutorial, keterampilan desain gambar gantungan kunci, hakikat tunagrahita ringan, penelitian yang relevan, dan kerangka konseptual. Bab III berupa metodologi penelitian yang berisikan tentang jenis penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, subjek penelitian, tempat penelitian, teknik dan alat pengumpulan data, dan teknik analisis data. Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan, yaitu deskripsi data, analisis data, pembahasan penelitian dan keterbatasan penelitian. Bab V berisi penutup, yaitu kesimpulan dan saran.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bimbingan dan bantuan dari banyak pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya pada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Hanya do'a yang dapat penulis berikan, semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis dapat dibalas dan dinilai sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Padang, Desember 2019

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya serta kenikmatan hidup yang kita rasakan. Maha Besar Allah atas segala karunia yang telah diberikan, hanya engkaulah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Dengan Ridho yang tak terhingga yang telah memudahkan jalan bagi hamba untuk menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan Salam kita aturkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa pencerahan dimuka bumi ini, yaitu dari alam kegelapan ke alam yang berilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini selesai berkat bantuan, bimbingan, motivasi, semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Ibu tercinta Rami dan Ayah Sabarudin (Alm), terimakasih telah merawat, menjaga, mendidik, membimbing, serta mendoa'kan penulis sehingga anakmu mampu kejenjang yang tak terduga sebelumnya.
3. Kepada abangku Pendi Aprijal serta kakak perempuan ku Uni Yanti, Elok, Etek, Teteh, dan juga istri dari abangku Kak Putri. Terima kasih banyak telah mengorbankan segalanya untuk memperjuangkan adek mu kuliah.
4. Kepada bapak Drs. Ardisal, M. Pd selaku dosen pembimbing akademik, terimakasih sudah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.

5. Dr. Nurhastuti, M.Pd. selaku ketua jurusan serta Drs.Ardisal, M, Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Drs. Asep Ahmad Sopandi, M. Pd dan Ibu Dra. Fatmawati, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktunya serta memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis.
7. Seluruh dosen dan karyawan kampus PLB FIP UNP terimakasih untuk ilmu dan pengalaman dalam menjalin persaudaraan.
8. Kepada pihak SLBN 1 Pariaman yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
9. Kepada teman-teman seperjuanganku yang tak dapat disebutkan satu persatu,atas pengalaman serta kekompakan nya.
10. Teruntuk sahabatku simpang amadin, teman satu SMA di pariaman Roma, Andri, Iswaji, terima kasih banyak atas waktu nya selama ini semoga persahabatan kita tidak hanya untuk hari ini akan tetapi akan tetap subur hingga selamanya.
11. Kepada YP terimakasih banyak atas waktu serta kebersamaanya.

Padang, Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakekat Video Tutorial	8
B. Keterampilan Desain Gambar Gantungan Kunci	12
C. Hakekat Tunagrahita Ringan	24
D. Penelitian Relevan	26
E. Kerangka Konseptual	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	29
B. Variabel Penelitian	31
C. Defenisi Operasional Variabel	32
D. Subjek Penelitian.....	32
E. Tempat Penelitian.....	33
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	33
G. Teknik Analisis Data.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	38
B. Analisis Data	53
C. Pembahasan	68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN.....

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Konseptual	28
3.1 Rancangan Penelitian	30

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kemampuan Awal Anak (<i>Baseline 1/ A-1</i>)	42
Tabel 4.2 Kemampuan Anak Pada Kondisi Intervensi (B)	48
Tabel 4.3 Kemampuan Anak Pada Kondisi <i>Baseline II</i> (A2)	51
Tabel 4.4 Panjang Kondisi	53
Tabel 4.5 Estimasi Kecenderungan Arah.....	55
Tabel 4.6 Rentang Stabilitas <i>Baseline I</i> (A1).....	56
Tabel 4.7 Persentase Stabilitas <i>Baseline I</i> (A1)	57
Tabel 4.8 Rentang Stabilitas Intervensi (B)	58
Tabel 4.9 Persentase Stabilitas Intervensi (B)	59
Tabel 4.10 Rentang Stabilitas <i>Baseline</i> (A2)	59
Tabel 4.11 Persentase Stabilitas <i>Baseline II</i> (A2)	60
Tabel 4.12 Persentase Stabilitas Data	60
Tabel 4.13 Kecenderungan Jejak Data	62
Tabel 4.14 Level Stabilitas dan Rentang	62
Tabel 4.15 Level Perubahan	63
Tabel 4.16 Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi	64
Tabel 4.17 Jumlah Variabel yang Diubah	64
Tabel 4.18 Perubahan Kecenderungan Arah	65
Tabel 4.19 Perubahan Kecendrungan Stabilitas	65
Tabel 4.20 Perubahan Level	66
Tabel 4.21 Persentase <i>Overlope</i>	67
Tabel 4.22 Rangkuman Analisis Antar Kondisi	67

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil <i>Baseline I (A1)</i> , <i>Intervensi (B)</i> , dan <i>Baseline II (A2)</i>	52
Grafik 4.2 Estimasi Arah Kecenderungan	55
Grafik 4.3 Kecenderungan Stabilitas Data	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Asesmen Awal Keterampilan Desain Gambar Gantungan	
Kunci	75
Lampiran 2. Kisi-kisi Penelitian	79
Lampiran 3. Instrumen Penelitian Kondisi <i>Baseline</i> I (A1)	81
Lampiran 4. Instrumen Penelitian Kondisi Intervensi (B)	91
Lampiran 5. Instrumen Penelitian Kondisi <i>Baseline</i> II (A2)	107
Lampiran 6. Program Pembelajaran Individual	115
Lampiran 7. Dokumentasi Kondisi <i>Baseline</i> I, Intervensi, <i>Baseline</i> II	117
Lampiran 8. Format Pengumpulan Data Keterampilan Desain Gambar Gantungan	
Kunci	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran keterampilan merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik karena pembelajaran keterampilan adalah usaha yang diberikan oleh guru atau instruktur kepada siswa mengenai sebuah kecakapan vokasional, melalui pembelajaran keterampilan diharapkan siswa dapat mencapai kecakapan hidup yang sesuai dengan kebutuhan diri sendiri dan lingkungannya. Pembelajaran keterampilan wajib diberikan kepada setiap siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus, siswa berkebutuhan khusus merupakan sebutan bagi siswa yang memiliki karakter yang berbeda dengan siswa pada umumnya, namun tidak selalu menunjukkan ketidakmampuan mental, emosi dan fisik. Salah satu siswa berkebutuhan khusus adalah keadaan keterbelakangan mental, keadaan ini dikenal juga retardasi mental (*mental retardation*) atau lebih dikenal dengan tunagrahita.

Anak tunagrahita yaitu anak yang memiliki IQ di bawah rata-rata anak pada umumnya, sehingga menyebabkan fungsi kecerdasan dan intelektual mereka terganggu yang menyebabkan permasalahan-permasalahan lainnya yang muncul pada masa perkembangannya. Melalui pembelajaran keterampilan siswa tunagrahita dapat mengapresiasi dan membuat karya kerajinan dengan berbagai bahan. Dengan demikian setiap lembaga sekolah harus memberikan suatu keterampilan bagi siswa tunagrahita agar siswa tunagrahita dapat memiliki keterampilan yang produktif .

Keterampilan yang produktif ini dapat berupa keterampilan yang menghasilkan atau memiliki nilai harga jual, ada banyak keterampilan yang produktif yaitu seperti kerajinan tangan, tata rias, tata busana, dan tata boga, serta keterampilan dalam bidang desain grafis. Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual sehingga memiliki nilai jual. Dalam kurikulum sekolah untuk siswa tunagrahita biasanya desain grafis masuk dalam pembelajaran muatan lokal, proses pembelajaran desain grafis biasanya menuntut siswa untuk kreatif dalam mengolah gambar dan tulisan sehingga memiliki nilai jual yang tinggi. Dalam pembelajaran desain grafis sendiri ada banyak bentuk yang dapat diajarkan seperti membuat baliho, kalender, logo, dan masih banyak lagi yang dapat di olah sehingga memiliki daya jual.

Salah satu keterampilan desain grafis yang memiliki kreatifitas, serta daya saing di masyarakat yaitu membuat desain gambar gantungan kunci. Adapun software yang dapat digunakan dalam mendesain gambar gantungan kunci seperti, photo shop, microsoft word, serta corel draw. Dengan demikian dari sekian banyak software yang dapat digunakan ada salah satu program yang paling sederhana dan mudah digunakan yaitu coreldraw, coreldraw merupakan program yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vektor sehingga pengguna dapat dengan mudah membuat desain grafis. Keterampilan mendesain gambar gantungan kunci biasanya sangat dicari oleh peminat dari

luar daerah untuk dijadikan nya souvenir atau kenang-kenangan dari daerah yang wisatawan kunjungi, hal ini sangatlah sesuai dengan apa yang diprogramkan dalam hasil suatu keterampilan, yaitu berupa adanya kemandirian dari seseorang yang menekuninya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di SLB N 1 Pariaman yang juga merupakan tempat penulis melaksanakan praktek lapangan, pada saat observasi dibulan Januari 2019, penulis mengamati kurikulum yang terdapat pada mata pelajaran desain grafis tingkat SMA kelas XI. Yang mana tujuan dari kurikulum itu mencakup empat kompetensi, yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler. Selanjutnya, penulis juga melakukan pengamatan sebanyak tiga kali pada siswa yang berinisial YG yang sedang belajar desain grafis di ruang IT, yang mana didalam ruangan tersebut terdapat dua komputer yang merupakan fasilitas yang diberikan sekolah. Pada saat penulis melakukan pengamatan, penulis melihat guru meminta siswa untuk membuat desain gambar sederhana seperti kalender, kartu nama, dan kartu ucapan dengan coreldraw. Dengan hasilnya siswa belum bisa, dan siswa lebih banyak meminta bantuan kepada guru. Padahal koordinasi mata dan tangan siswa sudah bagus.

Untuk mengkonfirmasi kebenaran diatas, penulis melakukan wawancara dengan guru kelas sekaligus guru IT. Didapatkan informasi bahwa guru mengakui kondisi siswa yang belum mampu membuat desain gambar dengan

benar. Selanjutnya penulis pun menanyakan bagaimana pelaksanaan pelajaran desain grafis di sekolah tersebut, lalu guru di bidang IT tersebut menjelaskan bahwa pelajaran tersebut tidak berjalan dengan baik dikarenakan adanya keterbatasan guru dalam mengajar, berupa adanya pekerjaan yang merangkap antara guru kelas dan juga guru IT yang hanya dilakukan guru tersebut. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode pembelajaran langsung, sehingga siswa mudah bosan ketika belajar dan pembelajaran kurang menarik.

Untuk memastikan informasi dari guru kelas tersebut, penulis melakukan asesmen dalam bentuk tes perbuatan pada bulan Juni sebanyak tiga kali. Dari hasil asesmen yang penulis lakukan kepada siswa, didapatkan hasil dari 15 langkah-langkah membuat desain gambar gantungan kunci mulai dari membuat halaman baru sampai memasukan gambar pada gantungan kunci, siswa hanya bisa melakukan 6 langkah-langkah diantaranya menggerakkan cursor, membuka aplikasi coreldraw, membuat halaman kerja baru, membuat kotak menggunakan rectangle tool, menggunting sisi gambar, serta memasukan gambar kedalam akrilik. Sedangkan pada langkah langkah memasukan gambar kedalam lembar kerja, mengubah satuan ukuran, membuat ukuran panjang, membuat ukuran lebar, mengklik power clip inside, menduplikat gambar, mengetahui ctrl+P, mengklik print, serta membuka gantungan kunci siswa belum bisa melakukan dengan benar.

Berangkat dari masalah diatas, penulis tertarik ingin meningkatkan kemampuan desain grafis siswa berupa membuat desain gambar gantungan

kunci, yang mana dalam pemrosesannya tidak begitu rumit serta memiliki nilai jual yang tinggi, sehubungan daerah siswa tersebut dekat dengan objek wisata, yang mana hal ini mampu memandirikan siswa di lain waktu.

Sesuai dengan fenomena tersebut penulis ingin mengajukan sebuah media untuk menunjang proses pembelajarannya berupa media video tutorial, dikarenakan media video tutorial ini langsung menjurus pada praktek dengan menggunakan langkah-langkah yang serinci mungkin, sehingga dengan ini akan lebih memudahkan untuk meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan coreldraw.

Keunggulan lain dari video tutorial, video dapat disetting sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, jika ada langkah-langkah yang tidak dimengerti oleh siswa maka video dapat di ulang kembali sehingga dengan begitu akan lebih memudahkan siswa untuk mengoperasikan nya.. Dengan menggunakan video tutorial mudah-mudahan dapat meningkatkan keterampilan desain gambar gantungan kunci menggunakan coreldraw bagi siswa tunagrahita, karena setelah siswa melihat beberapa langkah awal membuat desain gambar untuk gantungan kunci menggunakan coreldraw, siswa dapat mempraktekannya langsung di komputer kerjanya. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Video Tutorial Untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Gambar Gantungan Kunci bagi Siswa Tunagrahita Ringan di SLBN 1 Pariaman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil asesmen tentang kemampuan anak mengenai keterampilan desain grafis ditemukan beberapa permasalahan yaitu :

1. Merangkapnya pekerjaan guru dikelas dan juga di labor IT.
2. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran langsung.
3. Kurangnya pemahaman siswa tunagrahita dalam mengoperasikan *Corel Draw*.
4. Siswa belum bisa membuat desain gambar dengan benar karena siswa mudah bosan dengan metode pembelajaran langsung.

C. Batasan Masalah

Agar dalam pelaksanaan penelitian ini lebih efektif, jelas dan terarah, maka penulis membatasi masalah pada “Efektivitas Video Tutorial Untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Gambar Gantungan Kunci Bagi Siswa Tunagrahita Ringan Kelas XI di SLB N 1 Pariaman

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu: “Apakah video tutorial efektif dalam meningkatkan keterampilan desain gambar gantungan kunci bagi siswa tunagrahita ringan kelas XI di SLB N 1 Pariaman?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk membuktikan apakah video tutorial efektif meningkatkan keterampilan

desain gambar gantungan kunci bagi siswa tunagrahita ringan kelas XI di SLB N 1 Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, sebagai berikut :

a. Manfaat Teoretis

1. Sebagai bahan masukan bagi pendidik dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan desain gambar gantungan kunci.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan umpan balik terhadap upaya pengembangan pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi bahan dan masukan dalam meningkatkan keterampilan desain gambar gantungan kunci melalui video tutorial.
2. Bagi peneliti, untuk mengetahui sejauh mana keefektifan video tutorial dalam meningkatkan keterampilan desain gambar gantungan kunci.
3. Bagi peneliti berikutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penelitian yang relevan bagi peneliti selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SLB Negeri 1 Pariaman dengan subjek siswa tunagrahita ringan, dapat disimpulkan bahwa video tutorial efektif dalam meningkatkan keterampilan desain gambar gantungan kunci bagi siswa tunagrahita ringan. Dalam penelitian ini keterampilan desain gambar gantungan kunci siswa meningkat dan stabil, telah dibuktikan dengan hasil data yang diperoleh.

Hasil yang didapatkan pada sesi pengamatan yang peneliti lakukan yaitu sebanyak 17 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tiga kondisi yaitu lima kali pada kondisi baseline (A1) didapatkan kemampuan siswa meningkat dan stabil, kemudian delapan kali pada kondisi *intervensi* (B) didapatkan keterampilan desain gambar gantungan kunci siswa tunagrahita ringan mengalami peningkatan yang sangat tinggi dan stabil, serta empat kali pada kondisi *baseline* (A2) dan kemampuan siswa stabil.

Berdasarkan hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa video tutorial berpengaruh terhadap keterampilan desain gambar gantungan kunci siswa tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Pariaman. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan video tutorial keterampilan desain gambar gantungan kunci siswa tunagrahita ringan meningkat.

2. Saran

Sehubungan dengan selesainya penelitian ini, maka dari itu untuk optimalisasi pemanfaatan dari hasil penelitian ini di lapangan, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, peneliti menyarankan agar lebih mengoptimalkan dalam pembuatan keterampilan desain gambar gantungan kunci dengan video tutorial.
2. Bagi peneliti sendiri, peneliti menyarankan agar dapat menggunakan video tutorial ini dengan baik dalam upaya pembuatan desain gambar gantungan kunci pada siswa lainnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini bisa dijadikan sebagai ilmu tambahan bahwa untuk membuat keterampilan desain gambar gantungan kunci efektif menggunakan video tutorial.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Elvida, R., & Ardisal, A. (2018). Efektivitas Media Video Tutorial terhadap Keterampilan Membuat Lip Balm bagi Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6(2), 172–177.
- Febrisma, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan (PTK kelas DV di SLB Kartini Batam). *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 1, 2–120.
- Galih Pranowo. (2013). *Belajar Trik Tersembunyi dari CorelDRAW X6* (Ignas, Ed.). Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI).
- Herlina, E. (2017). Efektitas Media Jendela Kejutan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Single Subject Research di SLBLumin Alisa kelas III). *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 5(2).
- Ikem, P., & Ugm, F. K. (2011). *Penelitian Eksperimen Penelitian Eksperimen*. 1–38.
- Juang Sunanto. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Novitasari, D. R. (2010). *Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1 Pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen*. 2.