

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL DALAM
PENGENALAN APLIKASI *CORELDRAW* BAGI ANAK
HAMBATAN PENDENGARAN

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

KHALIDA SA'DIYAH

NIM. 1300155

JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2018

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL DALAM PENGENALAN
APLIKASI *CORELDRAW* BAGI ANAK HAMBATAN PENDENGARAN**

Nama : Khalida Sa'diyah
Nim/BP : 1300155/2013
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2018

Disetujui oleh
Pembimbing Skripsi

Mahasiswa

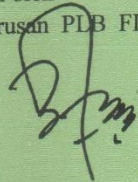


Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd
NIP: 19541103 198503 2001



Khalida Sa'diyah
NIM. 1300155

Diketahui oleh
Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Dr. Marlina, S.Pd., M.Si
NIP: 19690902 199802 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

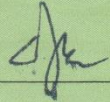
Judul : Pengembangan Video Tutorial dalam Pengenalan Aplikasi
Coreldraw bagi Anak Hambatan Pendengaran
Nama : Khalida Sa'diyah
NIM/BP : 1300155/2013
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2018

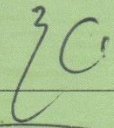
Nama

Tanda Tangan

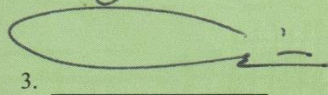
1. Ketua : Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd

1. 

2. Anggota : Elsa Efrina, S.Pd, M.Pd

2. 

3. Anggota : Drs. Amsyaruddin, M.Ed

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Khalida Sa'diyah
NIM/BP : 1300155/2013
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Video Tutorial dalam Pengenalan Aplikasi *Coreldraw*
bagi Anak Hambatan Pendengaran

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

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

Padang, April 2018

Saya yang menyatakan



Khalida Sa'diyah

NIM. 1300155

ABSTRAK

Khalida Sa'diyah. 2018. “Pengembangan Video Tutorial dalam Pengenalan Aplikasi *Coreldraw* bagi Anak Hambatan Pendengaran” (*Research and Development*). Skripsi. Padang: Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan ketika anak hambatan pendengaran mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *coreldraw*. Peneliti mengembangkan video tutorial dalam pengenalan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran dalam bentuk video yang dimasukkan kedalam CD/DVD. Hal ini bertujuan membantu anak hambatan pendengaran dalam mempelajari aplikasi *coreldraw* secara mandiri dengan benar.

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan dengan metode *research and development*, penelitian ini mengembangkan video tutorial dalam pengenalan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran yang divalidasi oleh tiga validator ahli terkait yakni teknologi pendidikan, desain grafis (*coreldraw*). Selanjutnya data dianalisis dan direvisi sesuai saran validator ahli dan dilakukan uji coba terbatas terhadap subjek penelitian di SLB N 01 Kubung Kab. Solok. Subjek penelitian diberikan *pretest* dan *posttest* untuk melihat hasil keefektifan, kepraktisan, dan kegunaan. Hasil yang diperoleh dari uji coba diolah serta dibandingkan menggunakan uji *Mann Whitney*.

Hasil analisis data penelitian, bahwa kemampuan video tutorial dalam membantu anak hambatan pendengaran mengenal aplikasi *coreldraw* menggunakan uji *Mann Whitney* diperoleh nilai U_{hit} yang diambil adalah nilai yang paling kecil yaitu 3,5, selanjutnya disesuaikan dengan U_{tab} pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ untuk $n = 5$ yaitu 2. Maka video tutorial dalam pengenalan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran efektif, praktis, dan layak digunakan bagi anak hambatan pendengaran dalam mempelajari aplikasi *coreldraw*. Oleh karena itu disarankan agar anak hambatan pendengaran menggunakan video tutorial dalam mempelajari aplikasi *coreldraw* dengan mandiri.

Kata Kunci: Video Tutorial, Aplikasi *Coreldraw*, Anak Hambatan Pendengaran

ABSTRACT

Khalida Sa'diyah. 2018. *“Tutorial Video Development in Introduction of Coreldraw Application for Hearing Impaired Children” (Research and Development).* Skripsi. Padang: Department of Special Education, Faculty of Education Science, Padang State University.

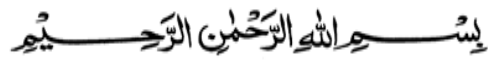
The background of this research is the problem that found by researcher when the hearing impaired children face difficulty in using coreldraw application. Researchers developed a tutorial video in the introduction of a coreldraw application for hearing impaired children in the form of video inserted into a CD / DVD. It aims to help hearing impaired children to learn coreldraw application independently correctly.

This research is using development design with research and development method, this research developed tutorial video in introducing coreldraw application for hearing impaired children has validated by three relevant expert validators, they are expert in education technology, graphic design (coreldraw). Furthermore the data were analyzed and revised according to expert validator's suggestion and conducted limited trial to research subject at SLB N 01 Kubung Kab. Solok. Research subjects were given pretest and posttest to see the results of effectiveness, practicality, and usability. The results of the test processed and compared by using the Mann Whitney test.

The result of analysis research data show that the ability of video tutorial to help the hearing impairment children to know coreldraw application using Mann Whitney test obtained U_{hit} value where the taken smallest value is 3.5, then it is adjusted with U_{tab} at 95% significant level and $\alpha = 0,05$ for $n = 5$ is 2. The video tutorial to introduce coreldraw application for hearing impaired children is effective, practical, and worthy to use for hearing impaired children to learn coreldraw application. Therefore, the hearing impaired children is recommended to use video tutorials in studying coreldraw applications independently.

Keywords: tutorial video, coreldraw application, hearing impaired children

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada hamba-hamba-Nya, shalawat beserta salam ditujukan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah merubah kehidupan ummatnya kearah yang lebih baik seperti saat ini. *Alhamdulillah* atas limpahan kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Tutorial dalam Pengenalan Aplikasi *Coreldraw* bagi Anak Hambatan Pendengaran”

Sistematika penyusunan skripsi ini terdiri dari V bab, yaitu bab I berupa pendahuluan, yaitu berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, manfaat penelitian, asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan definisi istilah. Bab II berisi kajian pustaka tentang media pembelajaran, media video tutorial, aplikasi *coreldraw*, hakekat anak hambatan pendengaran, penelitian relevan dan kerangka konseptual. Bab III berupa metode penelitian, berisi tentang pendekatan dan pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk. Bab IV hasil pengembangan berisi tentang penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk. Bab V berupa simpulan dan saran, berisi tentang produk yang telah direvisi, dan saran pemanfaatan.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari doa, motivasi, dukungan, bimbingan, saran, petunjuk dan semangat yang hebat dari semua pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada pihak-pihak yang membantu dan menyemangati sehingga penulisan skripsi ini terlaksanan.

Kepada kedua orang tuaku Mardhiyah dan Nasri Wandu, terimakasih atas segala cinta dan kasih sayang yang selalu diberikan hingga saat ini. Sosok orang tua yang selalu mendorong dan memotivasi dalam melanjutkan segala keinginan agar selalu dapat mencapainya. Sosok orang tua yang selalu dalam iringan doanya mendoakan yang terbaik untuk anak-anaknya yang selalu di sayangnya. Sosok orang tua yang tiada hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku. Ma.. Pa.. terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu dalam hidupmu, demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya. Maafkan anakmu Ma... Pa... yang masih saja menyusahkanmu.

Ibu Dr. Marlina, S.Pd, M.Si sebagai ketua jurusan dan Bapak Drs. Ardisal, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan kemudahan disegala urusan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Ibu Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd selaku pembimbing akademik. Terimakasih kepada ibu yang selalu meluangkan waktu dalam membimbing serta motivasi yang selalu ibu berikan menjadi penyemangat dalam penyelesaian skripsi ini dengan cepat. Meski terkadang di kala ibu merasakan sakit, ibu masih tetap memberikan waktu untuk dapat berkonsultasi. Sekali lagi terimakasih ibu, semoga ibu selalu di berikan kesehatan oleh Allah SWT. Amin.

Ibu Elsa Efrina, S.Pd, M.Pd, yang pada mulanya selaku pembimbing akademik II. Terimakasih banyak bu, atas waktu yang banyak Ibu luangkan dalam

membimbing, memotivasi, mengajari dalam penyusunan skripsi ini. Berkat dorongan dan masukan yang ibu berikan, penulisan skripsi ini dapat terwujud dengan semestinya. Maaf jika dalam berkonsultasi dengan ibu terkadang mendesak ibu dikala kesibukan juga menghampiri ibu. Semoga ibu selalu menjadi dosen yang dibanggakan dan selalu sehat ya bu.

Bapak dan Ibu dosen serta staf Pendidikan Luar Biasa, terima kasih atas ilmu yang bermanfaat dari bapak dan ibu, serta semangat, bimbingan dan motivasi yang luar biasa pula. Untuk Kak Susi dan Bu Neng, terima kasih juga atas kelancaran yang sudah diberikan dalam penyusunan skripsi ini.

Bapak Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd dan Ibu Dr. Marlina, M.Si, yang telah melakukan judge instrument terhadap penelitian pada skripsi ini. Terimakasih juga karena bapak dan ibuk telah mendukung untuk terlaksananya penelitian RND yang dilakukan sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.

Bapak Nofri Hendri, M.Pd, Bapak Arisul Mahdi, M.Pd, dan Bapak Rais Fitra, S.Pd sudah meluangkan waktunya dalam melakukan uji validasi terhadap video tutorial dalam pengenalan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran.

Kepada bg Rangga Revan, S.Pd yang telah meluangkan waktunya untuk membantu dalam menjadi penerjemah bahasa isyarat di dalam video tutorial ini. Dan juga kepada Satria yang membantu dalam penggabungan serta pengeditan video tutorial ini menjadi lebih baik.

Kepada kakak-kakakku (uni Wiwi, uda Ii, uda Ari) yang selalu membantu dikala kesusahan menghampiri, baik material maupun psikis. *Support* yang selalu diberikan telah membawa adik bungsu kalian ke jenjang sarjana, terimakasih.

For my bestie IDOLA (Ipeh, Dei, Osi, dan Ayu), semangat, motivasi, curhatan, keluhan, tawa, canda dan kesedihan tempat terbaik yang selalu kalian sediakan. Dan juga kepada anggota PSUGEN 12 yang keberadaannya tak terdeteksi, semoga kita dapat berkumpul kembali dengan membawa kesuksesan.

Kepada AFO (Ejak Canteek, Mia Wandu, Husni Suna, dan Irfan). Atun Syanas, Cimput, teman fangirling EXOL (Shintya Itok dan Aisy Hurun) dan Wannable (Azizah). Sevira dan Karu Kurniati yang lebih dulu dengan gelar S.Pd nya. Uni Pimi dan Elsa (Tesa). Pertemanan kita memang tak menemukan titik awal, tapi kita dapat saling mengikat dengan kata kesetiaan pertemanan yang menjadikannya sebagai alasan kita untuk selalu saling berbagi dan membantu. Dan juga kepada Kuntum, Yuana, Cuple, Fitri, Cebong, Rahmi, Ega, Robi, Gembel, dan teman-teman PLB angkatan 2013 yang namanya tidak dapat dituliskan satu persatu. Mari kita berkumpul lagi dengan membawa kesuksesan masing-masing. Dan juga untuk rekan-rekan HMJ PLB UNP 67, pengalaman berharga yang didapatkan dalam berorganisasi sehingga mendapatkan pola pikir yang lebih matang dalam mengambil keputusan.

Adik-adik Ega, Heru, Yogi, dan Inneke, semangat kuliahnya cepat nyusul gelarnya, jangan malas. Dan kakak senior kos One (kak Yuli, ni Yosi, ni Siti, dan ni Nopel), terimakasih kakak memotivasi dalam pengerjaan skripsi ini semoga kakak lancar dalam berkarir.

Teruntuk semua yang pernah penulis kenal, terimakasih untuk semua kebaikan yang pernah kalian berikan kepada penulis, semoga Allah membalas semua kebaikan yang tidak bisa penulis balas satu persatu, dan semoga Allah tidak memutuskan ikatan silaturahmi diantara kita.

Semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.

Padang, April 2018
Penulis

Khalida Sa'diyah
NIM. 1300155

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Definisi Istilah	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	
1. Definisi Media	10
2. Kegunaan Media	10
3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	12
B. Media Video Tutorial	
1. Pengertian Media Video Tutorial	13
2. Kelebihan Video Tutorial	14
3. Kelemahan Video Tutorial	16
4. Karakteristik Video Tutorial	16
5. Kriteria Pengembangan Video	19
C. <i>Coreldraw</i>	
1. Aplikasi <i>Coreldraw</i>	20
2. Kelebihan Aplikasi <i>Coreldraw</i>	21
3. Kelemahan Aplikasi <i>Coreldraw</i>	22

4. Pengenalan Fungsi Toolbox pada <i>Coreldraw</i>	23
D. Hakikat Anak Hambatan Pendengaran	
2. Pengertian Anak Hambatan Pendengaran	35
3. Klasifikasi Anak Hambatan Pendengaran	36
4. Karakteristik Anak Hambatan Pendengaran	37
5. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Hambatan Pendengaran	38
E. Penelitian Relevan	40
F. Kerangka Konseptual	41
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan	43
B. Prosedur Pengembangan	44
C. Uji Coba Produk	
1. Subjek Uji Coba	48
2. Jenis Data	49
3. Instrumen Pengumpulan Data	51
4. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Penyajian Data Uji Coba	57
B. Analisis Data	64
C. Revisi Produk	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	74
B. Saran Pemanfaatan	75
DAFTAR RUJUKAN	76
LAMPIRAN	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 1. Kategori Pick	23
2. Gambar 2. Kategori Shape Editing	24
3. Gambar 3. Kategori Crop & Erase	25
4. Gambar 4. Kategori Zoom	26
5. Gambar 5. Kategori Curve	26
6. Gambar 6. Artistic	27
7. Gambar 7. Kategori Shape	28
8. Gambar 8. Text	29
9. Gambar 9. Kategori Dimension	30
10. Gambar 10. Kategori Connector	31
11. Gambar 11. Kategori Interactive	31
12. Gambar 12. Transparency	32
13. Gambar 13. Kategori Eyedropper	33
14. Gambar 14. Kategori Fill	33
15. Gambar 15. Smart Fill	34
16. Gambar 16. Outline	34
17. Gambar 17. Kerangka Konseptual	42
18. Gambar 18. Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> Borg and Gall (R & D Sugiyono 2015)	46
19. Gambar 19. Langkah-langkah penggunaan research and development Diadaptasi dari penelitian pengembangan	47
20. Gambar 20. <i>Opening</i> Video Tutorial Pengenalan Aplikasi <i>Coreldraw</i>	71
21. Gambar 21. <i>Closing</i> Video Tutorial Pengenalan Aplikasi <i>Coreldraw</i>	72
22. Gambar 22. Pergerakan Kursor Video Tutorial	72
23. Gambar 23. <i>Dubbing</i> Pengiring Kata-Kata	73
24. Gambar 24. Cover Modul Pengenalan Aplikasi <i>Coreldraw</i>	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 1. Subjek Uji Coba Media	49
2. Tabel 2. Instrumen Uji Validasi Ahli	52
3. Tabel 3. Instrumen Tes Kemampuan Pengenalan Aplikasi <i>Coreldraw</i> Sebelum Menggunakan Video tutorial	54
4. Tabel 4. Instrumen Tes Kemampuan Pengenalan Aplikasi <i>Coreldraw</i> Menggunakan Video tutorial	55
5. Tabel 5. Uji Keefektifan Video Tutorial Pengenalan Aplikasi <i>Coreldraw</i>	58
6. Tabel 6. Uji Kepraktisan Video Tutorial Pengenalan Aplikasi <i>Coreldraw</i>	60
7. Tabel 7. Uji Kegunaan Video Tutorial Pengenalan Aplikasi <i>Coreldraw</i>	61
8. Tabel 8. Tabulasi Penilaian Pretest Kemampuan Pengenalan Aplikasi <i>Coreldraw</i> Sebelum Menggunakan Video Tutorial	63
9. Tabel 9. Tabulasi Penilaian Pretest Kemampuan Pengenalan Aplikasi <i>Coreldraw</i> Menggunakan Video Tutorial	64
10. Tabel 10. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
11. Tabel 11. Konversi Tingkat Validasi dengan PAP Skala 5	67
12. Tabel 12. Analisis Hasil Validasi Ahli	68
13. Tabel 13. Data Analisis <i>Rank</i>	68
14. Tabel 14. Perhitungan R1 dan R2	69

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dilakukan untuk mendapatkan suatu pengetahuan-pengetahuan baru akan kesiapan seseorang untuk melangsungkan kehidupan. Pendidikan dapat membantu seseorang dalam menuju kedewasaannya. Pendidikan diperuntukkan untuk semua anak tanpa adanya diskriminasi, baik itu bagi anak normal maupun anak dengan berkebutuhan khusus. Pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus sangat diperlukan dalam memberikan kemampuan yang dapat dikembangkannya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Dimana dengan memperoleh pendidikan, hambatan yang dimiliki dapat menjadi sebuah keunikan yang dimilikinya sehingga mendapatkan hal yang layak untuk dibanggakannya.

Hambatan pendengaran merupakan salah satu dari banyaknya jenis anak dengan berkebutuhan khusus. Anak dengan hambatan pendengaran mengalami suatu hambatan pada organ telinga sehingga mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Tidak hanya pada indera pendengaran, namun juga dalam organ pengucapan karena anak tidak mendapatkan bunyi-bunyi dari kata-kata yang seharusnya diucapkan sehingga organ bicara pun sulit untuk di gerakkan. Segala hambatan yang dialami oleh anak dengan hambatan pendengaran tidak akan menutup baginya untuk mendapatkan pendidikan.

Keterbatasan atau hambatan pendengaran tidaklah menjadi sebuah permasalahan dalam mengembangkan bakat dan potensi diri yang dimiliki.

Meski memiliki hambatan dan keterbatasan dalam berkomunikasi dan interaksi, akan tetapi anak dengan hambatan pendengaran masih memiliki indera-indera lain yang dapat dikembangkan, seperti indera penglihatan (visual) yang memungkinkan membuat imajinasi visual dari lingkungan sekitar.

Agar kehidupan mendatangnya anak hambatan pendengaran dapat mandiri dan tidak bergantung dengan orang lain maka anak hambatan pendengaran ini membutuhkan *skill* atau kemampuan untuk bisa berkreasi dengan dirinya sendiri. Banyak kemampuan yang dapat digali dari anak hambatan pendengaran, salah satunya dalam bidang grafis komputer yaitu penggunaan aplikasi *coreldraw*. *Coreldraw* merupakan suatu media grafis yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu karya visual, seperti poster, spanduk, logo, kalender, kartu nama, dan lain sebagainya dalam dunia grafis. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh percetakan dan periklanan yang dapat membantu berbagai pekerjaan grafis.

Penggunaan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran diharapkan agar anak dapat memiliki kemampuan grafis yang menciptakan berbagai karya seni dalam bentuk grafis atau gambar. Saat ini dalam pembelajaran untuk aplikasi *coreldraw* untuk anak berkebutuhan khusus telah banyak dilakukan di sekolah-sekolah luar biasa, karena penggunaan aplikasi *coreldraw* juga menjadi salah satu cabang dari perlombaan FLS2N.

Dari hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan, yaitu melihat bagaimana aplikasi *coreldraw* diajarkan pada anak hambatan pendengaran disekolah. Peneliti melihat pada umumnya sekolah-sekolah luar biasa, guru menjelaskan

lalu mempraktekan dan anak mengikuti apa yang telah dipraktekan guru secara langsung. Karena hambatan pendengaran yang dimiliki oleh anak maka guru akan membimbing secara teratur tata cara yang akan dilakukan. Sehingga anak hambatan pendengaran hanya mengetahui langkah dari apa yang diajarkan saja. Saat peneliti menanyakan kepada salah seorang anak hambatan pendengaran untuk membuat desain lain dari yang telah diajarkan, anak menyatakan kalau ia tidak bisa melakukannya, karena hanya itu yang diajarkan.

Dalam pembelajaran *coreldraw* yang dilakukan oleh guru terkadang hanya akan terpaut pada satu bentuk hasil karya yang sama yang telah diajarkan. Karena hambatan dalam berkomunikasi sehingga mengakibatkan anak hambatan pendengaran hanya akan melakukan apa yang diajarkan oleh guru tanpa tahu bagaimana mengembangkan kemampuan dalam menggunakan aplikasi *coreldraw* dengan hasil yang lain. Karenanya kemampuan anak dalam menorehkan inspirasinya dalam menggunakan *coreldraw* akan monoton.

Berbagai bentuk pengembangan media yang dilakukan untuk anak hambatan pendengaran dalam menunjang pembelajaran. Baik media visual, maupun berbasis komputer. Melihat bagaimana kepentingan media diperlukan untuk anak hambatan pendengaran dalam pembelajaran, maka peneliti mengembangkan suatu media berbasis komputer yang membantu anak hambatan pendengaran dalam mengenal aplikasi *coreldraw*. Pengembangan media berbasis komputer yang peneliti lakukan yaitu dalam bentuk sebuah tutorial video.

Video tutorial merupakan suatu media visual bergerak yang dapat digunakan sebagai media belajar. Video tutorial berusaha memberikan kejelasan bagaimana suatu pekerjaan dapat dilakukan dengan benar dan mandiri. Belajar mandiri dalam tutorial mengandung pengertian, bahwa tutorial merupakan bantuan belajar dalam upaya memicu dan memacu kemandirian, disiplin, dan inisiatif diri siswa dalam belajar. Video tutorial juga dapat menjadi sebuah media belajar mandiri bagi siswa dan juga media mengajar bagi guru di kelas.

Pengembangan media video tutorial untuk proses pembelajaran telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti, terlihat dalam jurnal Pramudito (2013) yang pengembangan media pembelajaran video tutorial pada pelajaran kompetensi kejuruan standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin. Video tutorial yang dilakukan yaitu berupa seorang narator yang direkam untuk menjelaskan serta melakukan langsung pekerjaan dengan mesin yang menjadi standar kompetensi kejuruan.

Ekawati, Supuwoko, & Wahyuningsih (2015), membuat jurnal pengembangan video tutorial sebagai media dalam belajar mandiri materi bunyi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitiannya adalah model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran.

Dalam jurnal Fitrianto, Mahliatussikah, & Maziyah, mahasiswa UM Malang jurusan B.Arab tentang pengembangan media video tutorial *Adobe Photoshop* untuk pembelajaran materi pengenalan bentuk desain dan ragam hias kaligrafi.

Dalam video tutorial tersebut adanya langkah-langkah yang jelas dalam membuat ragam hias kaligrafi menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.

Abdullah, Haerullah, dan Sarah (2016) dalam artikelnya mengembangkan media video tutorial model pembelajaran berbasis masalah pada materi kalor di kelas. Selanjutnya Syari Yuliana (2015) dalam jurnalnya meneliti penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan mengoperasikan aplikasi *coreldraw* bagi anak dengan hambatan pendengaran. Video pembelajaran yang digunakan oleh peneliti tersebut yaitu sebuah video tutorial tentang bagaimana cara membuat desain baju secara sederhana bagi anak hambatan pendengaran.

Pengembangan video tutorial untuk pengenalan aplikasi *coreldraw* telah banyak dibuat, hal itu dapat ditemukan pada pencarian *youtube* dan *google*. Beberapa diantaranya oleh akun Tutor media +, yang membuat video tentang belajar tutorial *coreldraw* X7 bab pengenalan dasar-dasar corel (narasi bahasa Indonesia). Ada juga oleh akun yang bernama Adi Fauzan, yang membuat video tutorial desain grafis *coreldraw* X8 pengenalan dasar (bahasa Indonesia). Lalu oleh akun Najwah Aja, yang membuat video tutorial *coreldraw* materi 1 pengenalan bagi pemula, dan masih banyak lagi akun-akun yang membuat video tutorial tentang pengenalan aplikasi *coreldraw*.

Pengembangan video tutorial yang ada pada *youtube* hampir semuanya memiliki kesamaan, yang mana hanya menjelaskan langkah-langkah yang ada menggunakan rekaman *sound* sendiri. Dalam pemberian tulisan tentang kejelasan penggunaan aplikasi *coreldraw* pada video tidak ada. Dari penelusuran pencarian *youtube* tentang pengenalan aplikasi *coreldraw* belum ada peneliti

temukan video tutorial pengenalan corel yang di spesifikasikan untuk anak berkebutuhan khusus terutama anak hambatan pendengaran.

Berbagai macam penelitian tentang pengembangan video tutorial dilakukan oleh banyak peneliti sebelumnya untuk proses pembelajaran serta melihat karakteristik dan kemampuan anak hambatan pendengaran. Maka peneliti berinisiatif untuk membuat suatu video tutorial yang dapat digunakan oleh anak dengan hambatan pendengaran dalam mengenal aplikasi *coreldraw*. Dimana dalam video tutorial yang peneliti coba kembangkan mempertimbangkan berbagai permasalahan yang mungkin ada pada anak hambatan pendengaran. Sehingga video tutorial yang peneliti kembangkan mudah dipahami oleh anak hambatan pendengaran.

Media tutorial diberikan kepada anak hambatan pendengaran dalam bentuk video, dimana anak dapat melihat secara langsung langkah dan fungsi masing-masing *tools* dan langsung mempraktekkan. Video ini berisi tentang pengenalan dari aplikasi *coreldrawX7* dan bagaimana fungsi dari masing-masing *tool*. Video ini dibuat dengan sebaik mungkin agar anak hambatan pendengaran mengerti dan memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan yang diinginkan.

Adapun kelebihan dari media video tutorial yang akan peneliti kembangkan yaitu video tutorial ini yang dilengkapi dengan langkah dan fungsi dari masing-masing *tools* dengan sangat jelas sehingga sangat mudah dipahami. Selain itu karena hambatan bahasa yang dialami anak hambatan pendengaran, maka dalam video tutorial tersebut juga menyediakan seorang *translater* (penerjemah) yang mengartikan setiap kata ke dalam bahasa isyarat CIBI.

Dengan menggunakan video tutorial untuk pengenalan *coreldraw* akan memudahkan guru dalam mengajarkan *coreldraw*, selain itu juga dapat menjadi pengajaran mandiri bagi anak hambatan pendengaran karena video dapat disimpan di dalam *handphone* pribadi anak. Sehingga anak dapat belajar sendiri dengan melihat video dan langsung praktek di aplikasi dengan mengikuti video.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dalam pengajaran *coreldraw*. Maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan video tutorial untuk pengenalan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran. Adapun rumusan masalah yang peneliti sajikan dalam penulisan yaitu

1. Bagaimana video tutorial dalam pengenalan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran?
2. Apakah video tutorial efektif bagi anak hambatan pendengaran dalam mempelajari aplikasi *coreldraw*?
3. Apakah video tutorial praktis digunakan untuk mempelajari aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran?

C. Tujuan Pengembangan

Untuk mengembangkan video tutorial yang akan diuji coba oleh peneliti maka tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Mengembangkan video tutorial dalam pengajaran pengenalan *coreldraw*.
2. Untuk mengetahui efektif tidaknya video tutorial yang telah dikembangkan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dalam dua bentuk yaitu :

1. Video yang dikemas ke dalam sebuah CD sehingga dapat diputar menggunakan komputer/ laptop, DVD bahkan dapat disimpan ke dalam *smartphone* pribadi.
2. Buku panduan dalam menggunakan CD video tutorial.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang akan peneliti lakukan sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat mempermudah dalam memberikan pengajaran yang berhubungan dengan aplikasi *coreldraw*, selain itu juga menambah kemampuan guru agar dapat menggunakan aplikasi *coreldraw* lebih baik lagi.
2. Bagi anak hambatan pendengaran, dapat memudahkan dalam mengoperasikan aplikasi *coreldraw* dan mengembangkan kemampuan grafis.
3. Bagi peneliti, untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperdalam tentang pengajaran yang tepat untuk *coreldraw*.
4. Bagi peneliti lanjutan, untuk dapat lebih mengkaji kembali dan mengembangkan model video tutorial yang lainnya untuk anak berkebutuhan khusus sesuai dengan hambatan yang dimiliki anak.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penggunaan video tutorial telah banyak dilakukan dalam penelitian untuk membantu meningkatkan belajar dan minat anak pada masa sekolah. Karena itu peneliti mengembangkan video tutorial dengan asumsi, video tutorial yang

dapat digunakan untuk anak hambatan pendengaran dalam menunjang anak belajar aplikasi *coreldraw* secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan video tutorial untuk pengenalan *coreldraw X7* bagi anak dengan hambatan pendengaran sebagai berikut:

- a. Video tutorial terbatas pada penggunaan *Coreldraw X7* saja.
- b. Video tutorial hanya mengenalkan fungsi dari masing-masing *tools* yang ada di *Coreldraw X7*.
- c. Diperuntukkan kepada anak dengan hambatan pendengaran.
- d. Translator isyarat hanya menggunakan CIBI.
- e. Tidak semua kata yang dapat di *translate* ke isyarat
- f. Video tutorial hanya untuk anak dengan kemampuan *coreldraw* yang belum matang.
- g. Video tutorial dapat digunakan pada tingkat jenjang sekolah SMPLB dan SMALB.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah menjelaskan definisi istilah-istilah yang berhubungan dengan pengembangan produk.

1. Video tutorial adalah salah satu bentuk media pembelajaran audio visual yang menjelaskan suatu pembelajaran dengan menarik dan bergerak.
2. *Coreldraw X7* merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang berfungsi membantu dalam melakukan beberapa pekerjaan grafis dengan mudah.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Setelah melaksanakan sejumlah tahapan-tahapan dalam membuat video tutorial dalam pengenalan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran. Pengembangan video tutorial dalam pengenalan aplikasi *coreldraw* menggunakan metode penelitian pengembangan yang tahapan dalam penelitian Sugiyono dimodifikasi menjadi tujuh langkah yaitu masalah dan potensi, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, uji coba pemakaian dan hasil akhir/produk akhir. Maka didapatkan hasil kesimpulan penelitian pengembangan berunjuk dari tujuan pengembangan yaitu:

1. Berdasarkan tahapan pengembangan video tutorial dalam pengenalan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran bahwa video tutorial ini sudah valid, praktis, dan efektif digunakan untuk membantu anak hambatan pendengaran dalam mempelajari aplikasi *coreldraw* dengan sendiri.
2. Berdasarkan uji coba terbatas video tutorial pengenalan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran ini efektif dan praktis digunakan untuk anak hambatan pendengaran karena dengan menggunakan video tutorial ini anak hambatan pendengaran dapat mempelajari aplikasi *coreldraw* sendiri dan juga mengembangkan kemampuan desain grafis sendiri menggunakan aplikasi *coreldraw*.

3. Dengan bantuan terjemahan ke dalam bahasa isyarat pada video tutorial ini, mempermudah anak hambatan pendengaran dalam memahami langkah-langkah yang dilakukan dalam mempelajari aplikasi *coreldraw*.

B. Saran Pemanfaatan

Pada penelitian pengembangan mengharapkan agar video tutorial dalam pengenalan aplikasi *coreldraw* bagi anak hambatan pendengaran ini adalah:

1. Kepala sekolah, lebih memfasilitasi siswa-siswa dengan hambatan pendengaran dengan *skill*/kemampuan desain grafis yang terutama dalam penggunaan aplikasi *coreldraw*.
2. Kepada guru, dapat menggunakan video tutorial ini dalam pengajaran *coreldraw* untuk anak hambatan pendengaran dalam mengembangkan kecakapan vokasional anak.
3. Kepada anak hambatan pendengaran, agar menggunakan video tutorial ini untuk mempelajari aplikasi *coreldraw* secara mandiri dan mengembangkan kemampuan desain grafis menggunakan aplikasi *coreldraw* dengan benar.
4. Akan lebih baik lagi pengembangan video ini dilanjutkan kepada tahapan-tahapan selanjutnya yang dapat membantu anak dengan hambatan pendengaran semakin mengerti penggunaan aplikasi *coreldraw*.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, I. H., Haerullah, A., & Saraha, A. R. (2016). *Pengembangan Media Video Tutorial Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Kalor. EDUKASI*
- Andi. (2015). *Coreldraw X7*. Yokyakarta. MADCOMS
- Aripin. (2009). *Step by step membuat video tutorial menggunakan camtasia studio*. Bandung: Oase Media.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. (rev.ed). Jakarta: Rajawali Pers
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Dinata, Y. N. (2013). *Penggunaan media pembelajaran video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa teknik gambar bangunan SMK N 1 Seyegan pada mata pelajaran menggambar dengan AutoCad*. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan.
- Ekawati, N., Supurwoko, S., & Wahyuningsih, D. (2012, September). *Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Dalam Belajar Mandiri Materi Bunyi Siswa Sekolah Menengah Pertama*. In *PROSIDING: Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika* (Vol. 3, No. 2).
- Fitrianto, T., Mahliatussikah, H., & Maziyah, L. (2010). *Pengembangan Media Video Tutorial Adobe Photoshop Untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Bentuk Desain Dan Ragam Hias Kaligrafi Di Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang*. Jurnal Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Marlina. (2015). *Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus*. (rev.ed) Padang: UNP Press.
- Nazir, M. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pramudito, A. (2013). *Pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran kompetensi kejuruan standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. Fakultas Teknik Universitas Yogyakarta.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rusman, Kurniawan, D., Riyana C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada