

**EFEKTIFITAS PENDEKATAN TUTOR SEBAYA DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGOPERASIKAN SOFTWARE
CORELDRAW BAGI SISWA TUNARUNGU**

(Quasi Eksperimen di Kelas XI SLB YPAC Sumbar)

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

SYAFRINA YANTI

1100307/ 2011

JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2015





“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. al-Mujaadilah : 11)

Ya Allah... Ya Rabbi...

Ku langkahkan kaki menuju kesuksesan..

Benturan demi benturan terus ku lalui

Untuk meraih cita-cita yang ku dambakan

Dengan penuh keyakinan dan ketetapan hati

Hari ini....

Sececer harapan telah ku genggam

Sepenggal asa telah ku raih

Untuk terus berjuang....

Terimah kasih ya Allah....

Kau telah beri hamba kesempatan

Tuk menjalani dan menyelesaikan semua ini..

Dan untuk membahagiakan orang-orang yang aku cintai dan ku sayangi..

Keberhasilan dan perjuangan yang aku capai hari ini..

Tidak terlepas dari cinta... kasih sayang... Dukungan serta bimbingan dari orang tua..

Bahagia ku Syorga mereka...

Dan deritaku pilu mereka....

Mak....

Betapa besar pengorbananmu....,

*Tak dapat ku lukiskan agungnya darmamu,
Tak terbalas jasamu..
Engkau tutupi kepedihan dengan senyummu..
Sehingga membuat damai kalbumu..*

Mak....

Kupersembahkan Karya kecil ini sebagai ucapan terima kasih

*Atas semua pengorbanan dan cinta kasihmu serta pengorbanan yang tiada
banding*

*Dan kakak-kakakku, adikku yang tercinta penghibur disaat aku sedih....., jatuh
dan putus asa*

By : Syafrina Yanti, S.Pd

PERSETUJUAN PEMBIMBING

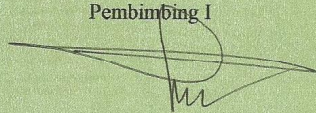
Judul : Efektifitas Pendekatan Tutor Sebaya Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengoperasikan *Software Coreldraw* Bagi Anak Tunarungu Kelas XI di SLB YPAC Sumbar.

Nama : Syafrina Yanti
NIM/ BP : 1100307/ 2011
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2015

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Mega Iswari, M.Pd
NIP. 19600522 198710 2 001

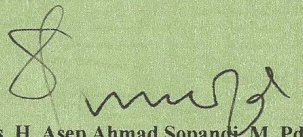
Pembimbing II



Hj. Armaini, S.Pd M.Pd
NIP. 19670921 199802 2 001

Mengetahui

Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M. Pd
NIP. 19600410 198803 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Syafrina Yanti

NIM : 1100307/2011

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Luar Biasa

Jurusan Pendidikan Luar Biasa

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

dengan judul

**Efektifitas Pendekatan Tutor Sebaya Dalam Meningkatkan Keterampilan
Mengoperasikan *Software Coreldraw* Bagi Anak Tunarungu Kelas XI di SLB
YPAC Sumbar**

Padang, Juli 2015

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Prof. Dr. Hj. Mega Iswari, M. Pd

1. _____

2. Sekretaris : Hj. Armaini, S.Pd, M.Pd

2. _____

3. Anggota : Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd

3. _____

4. Anggota : Drs. Damri, M.Pd

4. _____

5. Anggota : Dra. Hj. Zulmiyetri, M.Pd

5. _____

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Efektifitas Pendekatan Tutor Sebaya Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengoperasikan *Software CorelDraw* Bagi Anak Tunarungu Kelas XI di SLB YPAC Sumbar”, adalah asli karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan didalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juni 2015



Syafriya Yanti
NIM. 2011/ 1100307

pernyataan,

ABSTRAK

Syafrina Yanti. 2015. “Efektifitas Pendekatan Tutor Sebaya Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengoperasikan *Software Coreldraw* Bagi Anak Tunarungu Kelas XI di SLB YPAC Sumbar” *Skripsi*. Padang: Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan di sekolah luar biasa YPAC Sumbar. Disekolah ini ada pembelajaran TIK tentang desain grafis, khususnya pengembangan *Software Coreldraw*. Dilihat dari segi manfaat sangat bagus untuk menunjang keterampilan anak tunarungu dalam dunia desain grafis. Tapi guru hanya mengajarkan sebatas untuk diketahui saja, padahal potensi yang dimiliki anak cukup bagus untuk dikembangkan, mengingat anak tersebut berkebutuhan khusus.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen yang berbentuk *pre-experimental design* atau sering juga disebut dengan *quasi experiment* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Di dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan setelah eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pretest*, dan tes sesudah eksperimen (O_2) disebut *posttest*. Subjek penelitian diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal mengenal *software coreldraw*, setelah itu diberikan *treatment* dengan pendekatan tutor sebaya, dan dilanjutkan dengan memberikan *posttest* untuk melihat hasil dari *treatment* yang sudah diberikan. Nilai dari *pretest* dan *posttest* diolah serta dibandingkan dengan menggunakan uji *Mann Whitney*.

Dari hasil penelitian dinyatakan bahwa kemampuan anak dalam mengoperasikan *Software Coreldraw* setelah dianalisis dengan menggunakan uji *Mann Whitney*. Diperoleh $U_{hit} = 0,5$ dan $U_{tab} = 0$ dengan $n = 4$ pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$. Hipotesis alternatif diterima karena $U_{hit} > U_{tab}$, jadi terbukti bahwa pendekatan tutor sebaya efektif dalam meningkatkan keterampilan mengoperasikan *software coreldraw* bagi anak tunarungu di SLB YPAC Sumbar.

ABSTRACT

Syafrina Yanti. 2015. "The Effectiveness of Peer Tutor Approach to Improve Skills Operate CorelDraw Software For Deaf Child Class XI in SLB YPAC Sumbar" Thesis. Padang: Department of Special Education, Faculty of Education, Padang State University.

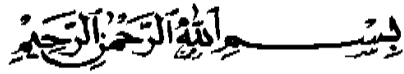
This research is motivated by the problems that investigators found in special schools YPAC West Sumatra. This school is no IT learning about graphic design, in particular the development of Software Coreldraw. Viewed in terms of the benefit is great to support the skills of children with hearing impairment in the world graphic design. But the teacher just taught merely to note, even though the potential of the child's good enough to be developed, considering the child with special needs.

In this study, researchers used the experimental method in the form of pre-experimental design or often also referred to as quasi experiment with the type of one group pretest-posttest design. In this study tests performed twice: before the experiment and after the experiment. Tests were performed prior to the experiment (01) is called pretest, and tests after the experiment (02) called the posttest. The value of the pretest and posttest processed and compared using the Mann Whitney test.

From the results of the study revealed that children's ability to operate Software Coreldraw when analyzed using the Mann Whitney test. Retrieved $U_{hit} = 0.5$ and $U_{tab} = 0$ to $n = 4$ at significant level of 95% and $\alpha = 0.05$. The alternate hypothesis is accepted because $U_{hit} > U_{tab}$, so it is evident that peer tutors approach is effective in improving the skills operate software CorelDraw for deaf children in SLB YPAC West Sumatra.



KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektifitas Pendekatan Tutor Sebaya Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengoperasikan *Software Coreldraw* Bagi Siswa Tunarungu kelas XI di SLB YPAC Padang”. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada tauladan kita Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, serta kepada kita selaku umatnya.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat melengkapi tugas akhir dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Sistematika penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu bab I berupa pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II berisi kajian teori tentang pemahaman teori tutor sebaya, hakekat tunarungu, pemahaman tentang software coreldraw, penelitian yang relevan, kerangka konseptual dan hipotesis. Bab III berisi metode penelitian yaitu jenis penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, subjek penelitian, tempat penelitian, tahapan intervensi, teknik dan alat pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian, pengolahan data, analisis dan pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian. Bab V berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Dalam penulisan skripsi penulis berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikannya, namun penulis mengharapkan saran dari pembaca demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan sumbang saran dalam mencari solusi terhadap permasalahan belajar anak tunarungu.

Akhirnya dengan mengharapkan Ridho Allah SWT, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Padang, Juni 2015

Penulis,

UCAPAN TERIMA KASIH

Untuk menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada ibu Prof. Dr. Hj. Mega Iswari, M.Pd dan ibu Hj. Armaini, S.Pd, M.Pd yang merupakan pembimbing langsung penulis dalam menyusun skripsi ini. Semoga jerih payah beliau-beliau di dibalas dengan pahala yang berlipat ganda oleh Allah SWT dan menjadi ilmu yang bermanfaat bagi penulis kedepannya. Amin

Disamping itu penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Hj. Zulmiyetri, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak/Ibu penguji sidang skripsi yang telah memberikan saran dalam perbaikan skripsi.
4. Bapak dan Ibu para dosen yang mengajar serta jajarannya di Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Ibu Neng selaku pengelola perpustakaan yang telah banyak membantu penulis selama penyusunan mulai dari proposal hingga terbentuknya menjadi sebuah karya tulis.
6. Kepala sekolah dan jajaran guru di SLB YPAC Sumbar yang telah membantu penulis selama penelitian disana dan memberikan pengalaman yang sangat luar biasa selama PPL disana.
7. Teristimewa dan yang tercinta buat kedua orang tuaKu (Alm Ayahanda) sebagai wujud dari baktiKu dan Ibunda yang telah mendidik, membesarkan Ku dan menghantarkan Ku hingga menyelesaikan pendidikan di Perguruan Tinggi dengan keringat yang tak terbalas sampai kapan pun.
8. Kakak-kakak tercinta yang dengan ikhlas membantu penulis untuk bersemangat menjalankan pendidikan ini hingga tercapai gelar sarjana.
9. Untuk Adikku satu-satunya yang telah membantu selama penulisan ini.
10. Teristimewa untuk Handori Pranata, orang yang selalu menemani dan pemberi semangat serta selalu penulis repotkan mulai dari awal proposal hingga terbentuknya karya tulis ini.
11. Terima kasih buat keponakanku Nurul Ashikin yang selalu membantu ante, semoga ante bisa membalas kebaikannya, semangat dan jauh lebih hebat nantinya.
12. Terimakasih untuk Resti, Riry, Mitha yang telah membantu mensukseskan penelitian penulis selama disekolah dan Via, Indah, Wilda, Fitriani siska, Rosi

yang member senyuman berwarna selama kuliah dan teman-teman yang cukup banyak membantuku.

13. Kakak-kakak dan adek-adek mahasiswa Bp '10, '12, dan '13 yang telah ikut berpartisipasi dalam membantu menyelesaikan karya tulis ini.
14. Siswa-siswi YPAC Sumbar yang telah menyukseskan penulis selama penelitian berlangsung.
15. Seluruh teman-teman angkatan '11 yang seperjuangan dengan penulis yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala bantuan dan jasa yang telah beliau-beliau berikan tersebut menjadi amal sholeh dan ilmu yang bermanfaat di sisi Allah SWT dan dibalas dengan pahala yang berlipat ganda, Amin ya Rabbal'Alamin.

Padang, Juni 2015

Penulis,

Syafrina Yanti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pendekatan Tutor Sebaya	8
B. Software CorelDraw	13
C. Hakikat Anak Tunarungu	26
D. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Anak Tunarungu.....	33
E. Kerangka Konseptual	35
F. Penelitian yang Relevan	36

G. Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Desain Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian	40
D. Variabel Penelitian	41
E. Defenisi Operasional Variabel	41
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	42
G. Prosedur Penelitian.....	43
H. Teknik Keabsahan Data.....	44
I. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	47
B. Pengolahan Data.....	48
C. Pengujian Hipotesis	52
D. Pembahasan Hasil Penelitian	52
E. Keterbatasan Penelitian	54
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	55
B. Saran... ..	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Identitas Sampel Penelitian.....	41
Tabel 4.1 Hasil Pretest.....	47
Tabel 4.2 Hasil Posttest.....	48
Tabel 4.3 Persiapan Menghitung Rank	49
Tabel 4.4 Rekapitulasi Persiapan Menghitung Rank	50

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1. ToolBox Coreldraw	16
Bagan 2.2 Kerangka Konseptual.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I Identifikasi.....	59
Lampiran II Kisi-kisi Penelitian	62
Lampiran III Instrumen Penelitian.....	64
Lampiran IV Instrumen Sebelum Adjustment	66
Lampiran V Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	67
Lampiran VI Hasil <i>Pretest</i>	77
Lampiran VII Hasil <i>Posttest</i>	79
Lampiran IX Dokumentasi Penelitian	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan diberikan kepada seluruh manusia tanpa memandang anak, baik normal maupun anak yang berkebutuhan khusus. Dengan kata lain, pelayanan pendidikan tidak membedakan fisik, emosi, sosial dan intelektual. Berkenaan dengan itu, anak berkebutuhan khusus juga memiliki potensi dan keterampilan yang masih bisa dikembangkan. Banyak keterampilan yang dapat dikembangkan dari masing-masing individu dari kekurangan yang mereka miliki, seperti istilah mengatakan galilah potensi mereka di balik banyaknya hambatan mereka.

Keterampilan atau life skill adalah kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk mampu menggunakan akal, pikiran, ide, dan kreatifitasnya dalam mengerjakan, mengubah, menyelesaikan ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Memenuhi tuntutan tersebut perlu berbagai usaha dalam memberikan pengembangan keterampilan kearah yang sesungguhnya terhadap anak berkebutuhan khusus, salah satu nya meningkatkan keterampilan anak dalam berbagai hal, terutama bila kita memandang dari perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Begitu pesatnya perkembangan teknologi

yang dapat di berikan kepada siswa untuk meningkatkan potensi mereka dalam bentuk keterampilan, dengan demikian peneliti ingin meningkatkan keterampilan anak tunarungu XI dalam menggunakan *Software CorelDraw*.

Coreldraw adalah aplikasi design grafis yang digunakan untuk membuat berbagai macam design seperti logo, kartu nama, kalender, poster, stiker dan lain-lain yang terkenal dalam dunia digital. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh percetakan dan periklanan yang dapat membantu berbagai pekerjaan grafis, seperti pembuatan: kartu nama, kalender, logo dan lain-lain, di anggap sebagai produk terbaik yang pernah di produksi oleh desain grafis system. Untuk mengajarkan keterampilan dalam menggunakan *Software CorelDraw* dapat dilakukan secara kongkrit dan jelas karena langsung di praktekan. Mengingat siswa merupakan anak tunarungu dimana anak dapat memfokuskan penglihatannya tanpa banyak instruksi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan pada bulan februari di SLB YPAC Sumbar kelas XI tunarungu yang berjumlah enam orang siswa. Sekolah mempunyai sarana dan fasilitas cukup baik dan lengkap untuk menunjang belajar TIK (Teknologi informasi dan komunikasi) siswa. Sekolah juga mempunyai kurikulum TIK (Teknologi informasi dan komunikasi) yang di sesuaikan dengan kemampuan anak. Sebagai mana dalam kurikulum tersebut mencantumkan Standar Kompetensi Mengoperasikan Software desain grafis, Kompetensi Dasar (Mempersiapkan *Software CorelDraw* dalam membuat desain sederhana). Pembelajaran ini di masukkan kedalam mata pelajaran komputer

dengan memberikan keterampilan terhadap siswa untuk melakukan keterampilan desain grafis. Untuk kurikulum komputer tingkat SMALB Tunarungu di SLB YPAC Sumbar telah di berikan bekal dalam pengolahan vektor dengan kompetensi dasar Mengoperasikan *Software CorelDraw*. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung penulis juga melihat kemampuan dasar siswa tunarungu ini dalam tugas dasar mengoperasikan komputer sudah cukup baik, dengan fasilitas yang mendukung untuk siswa belajar komputer, dimana satu unit komputer untuk satu orang siswa, sehingga siswa belajar lebih efektif.

Pada saat penulis melakukan wawancara, menurut penjelasan dari guru komputernya, program *CorelDraw* ini sudah pernah diajarkan. Tapi belum semua siswa yang bisa mengoperasikannya. Hanya ada satu atau dua orang saja yang bisa mengoperasikannya itupun karna mereka punya komputer dirumahnya, jadi mereka bisa belajar dirumah mengulang kembali apa yang di pelajari disekolah dan anak juga memiliki buku panduan sebagai penunjang pembelajaran dirumah, berbeda dengan siswa tunarungu lainnya. Program ini sangat bagus dan banyak manfaatnya bagi anak untuk kelangsungan masa depannya nanti. Penullis juga melihat cara guru mengajarkan masih dengan metode ceramah, media yang digunakan masih media whiteboard kurang menggunakan fasilitas yang ada dan guru kurang menguasai karakter anak, sehingga semua siswa tidak menguasai pembelajaran tersebut.

Melihat dari kemampuan siswa yang berbeda-beda, ada siswa yang intelegensinya tinggi bisa memahami penyampaian dari gurunya, tapi berbeda

dengan siswa yang lainnya. Sehingga tidak semua siswa bisa mengoperasikan *software CorelDraw*. Padahal dalam tuntutan SK-KD software ini wajib di kuasai oleh siswa kelas XI SMALB. Guru juga tidak memanfaatkan siswa yang sudah bisa untuk membantu teman-temannya dalam menguasai program tersebut.

Untuk itu Penulis ingin mengangkat permasalahan ini, peneliti ingin memberikan pengembangan komputer melalui pendekatan tutor sebaya dalam meningkatkan keterampilan menggunakan *Software CorelDraw*, mengingat sudah ada siswa yang bisa mengoperasikan *software* ini. Sebelum berangkat dari hal tersebut peneliti terlebih dahulu bertanya kepada guru komputer apakah sudah pernah menggunakan pendekatan tutor sebaya dalam membantu memberikan pembelajaran pada siswa. Mengingat ada dari mereka yang kemampuannya lebih dalam mengoperasikan software ini, lalu guru mengatakan belum pernah menggunakan pendekatan tersebut. Peneliti juga menjelaskan gambaran dari peran tutor sebaya dalam membantu temannya untuk menguasai pembelajaran komputer.

Tutor sebaya adalah seseorang atau sekelompok siswa yang telah tuntas terhadap bahan pelajaran, memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami bahan pelajaran yang dipelajarinya. Bantuan belajar oleh teman sebaya dapat menghilangkan kecanggungan. Bahasa teman sebaya lebih mudah dipahami, selain itu dengan teman sebaya tidak ada rasa enggan, rendah diri, malu, dan sebagainya, sehingga diharapkan siswa yang kurang paham tidak segan-segan untuk mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya.

Melihat dari faktanya tutor sebaya memberikan kontribusi yang hebat dalam membantu proses pembelajaran, mengingat secara emosional mereka juga lebih memahami karakter dari temannya.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi penelitian dengan judul “Efektifitas Pendekatan Tutor Sebaya Dalam Meningkatkan Keterampilan mengoperasikan *Software CorelDraw* Bagi Siswa Tunarungu Kelas XI Di SLB YPAC Sumbar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang terdapat dalam latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sekolah memiliki laboratorium yang mendukung pembelajaran komputer.
2. Siswa memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer.
3. Membuka aplikasi *CorelDraw* anak sudah bisa.
4. Anak belum bisa memahami fungsi toolbox yang terdapat pada Aplikasi *CorelDraw*.
5. Sekolah mengalami kendala terhadap media, strategi, pendekatan serta waktu yang kurang dalam pembelajaran *CorelDraw*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, batasan masalah dalam penelitian ini adalah Efektifitas pendekatan tutor sebaya dalam meningkatkan keterampilan mengoperasikan *Software CorelDraw* untuk membuat kartu nama Bagi Siswa Tunarungu Kelas XI Di SLB YPAC Sumbar”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah tersebut diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu: Apakah pendekatan tutor sebaya efektif dalam meningkatkan keterampilan mengoperasikan *Software CorelDraw* Bagi Siswa Tunarungu Kelas XI Di SLB YPAC Sumbar?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan dari rumusan masalah di atas, maka dapat disusun tujuan dari penelitian ini ingin membuktikan bahwa pendekatan tutor sebaya efektif dalam meningkatkan keterampilan menggunakan *Software CorelDraw* Bagi Siswa Tunarungu Kelas XI Di SLB YPAC Sumbar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat untuk berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang berhubungan dengan pendidikan luar biasa, antara lain:

1. Bagi Pendidik

Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik dalam meningkatkan kreatifitas siswa tunarungu. Memberikan sumbangsih pemikiran dan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentang penggunaan *Software CorelDraw* dalam meningkatkan keterampilan pada anak tunarungu.

2. Bagi Orang Tua

Sebagai bahan masukan bagi orang tua bahwa keterampilan yang berhubungan dengan teknologi sangat berguna, mengingat pada zaman ini banyak fasilitas-fasilitas yang bersifat teknologi.

3. Bagi Siswa Tunarungu

Dapat meningkatkan keterampilan dalam mengoperasikan *Software CorelDraw*.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang manfaat dari *Software CorelDraw* dalam meningkatkan kemampuan desain grafis bagi siswa tunarungu.