

Efektivitas Metode Tutor Sebaya dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Desain Papertoy Menggunakan Aplikasi Coreldraw Bagi Siswa Tunarungu

Ridho Afdillah, Damri

Universitas Negeri Padang

Email: nawaites103@gmail.com

Abstract

This research begins with the findings of teacher failure in learning skills when teaching students to make paper toy designs. Where the teacher is too focused on teaching one student, causing other students to be less able to make paper toy designs. This study aims to ascertain the teacher's failure and find a way out by increasing the ability to make paper toy designs and increase the social interaction of deaf students. This study uses an experimental method with a Pre-Experimental design. The design used is a single group pretest and posttest. This method is used to see whether the peer tutor method can improve students' skills in making paper toy designs using the Coreldraw application in Perwari Padang SLB. In this study the subject of the study was deaf students of class X in SLB Perwari Padang, amounting to five people. The results of this study indicate that the ability of the paper toy design skills of deaf students to obtain positive results. Based on data processing using the Mann Whitney Test, it was stated that the peer tutoring method was effective in improving paper toy design skills using the Corel Draw application for deaf students at SLB Perwari Padang.

Keywords: *Peer tutor method, papertoy, hearing loss children, coreldraw*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya untuk membekali berbagai aspek seperti aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, sekaligus tranfermasi nilai-nilai sehingga mempengaruhi pembentukan berfikir dan bertindak individu. Pengembangan aspek-aspek diatas dilakukan untuk mempersiapkan siswa memiliki berbagai kecakapan hidup. Siswa berkebutuhan khusus adalah siswa yang membutuhkan perhatian khusus dalam setiap aspek kehidupannya, siswa ini mengalami berbagai macam kelainan seperti fisik-motorik, penglihatan, prilaku dan emosi (Ariyona & Damri 2019).Tunarungu yaitu keadaan seseorang yang kehilangan atau rusaknya sebagian fungsi pendengaran baik menggunakan maupun tanpa menggunakan alat bantu dengar (Koesasih 2012). Aplikasi *coreldraw* merupakan aplikasi yang sangat bermanfaat apabila sudah bisa menggunakannya. Dalam penngunaannya coreldraw dapat digunakan untuk mendesain *papertoy*.

Latar belakang pada penelitian ini yaitu berdasarkan kegiatan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti selama praktek kerja lapangan di SLB Perwari Padang, peneliti melakukan pengamatan pada saat pembelajaran keterampilan yang dilakukan siswa di sekolah tersebut. Pada saat pembelajaran membuat desain *papertoy*, terlihat bahwa pemahaman siswa tentang membuat desain *papertoy* masih rendah sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan langkah-langkahnya, siswa selalu memerlukan arahan dari guru, akibatnya siswa ketergantungan terhadap intruksi guru dan belum bisa melakukannya secara mandiri. Dalam pelaksanaannya terlihat bahwa terdapat perbedaan kemampuan siswa, padahal dalam pembuatan keterampilan ini di tuntut untuk bisa mengerjakan sesuai dengan apa yang diajarkan. *Papertoy* adalah model desain 3D yang terbuat dari kertas. Mainan kertas memiliki banyak fitur yang relevan sebagai alat bantu dalam bercerita kepada siswa (Nur Syuhada Mat Sina, 2014).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penulis ingin membantu siswa tunarungu meningkatkan keterampilan membuat desain *papertoy* menggunakan aplikasi *coreldraw* dengan mengambil sebuah pendekatan yang nantinya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat desain *papertoy* dan juga mengembangkan interaksi sosial siswa tunarungu. Pendekatan yang penulis gunakan yaitu pendekatan pembelajaran metode tutor sebaya.

Tutor sebaya berarti siswa mengajar siswa lainnya atau yang berperan sebagai pengajar (tutor) adalah siswa. Jadi, semua siswa bisa menjadi tutor asalkan siswa tersebut sudah memahami pokok bahasan pada mata pelajaran yang akan diberikan saat proses pembelajaran berlangsung. Alasan penulis mengambil ini karena, metode pembelajaran tutor sebaya adalah suatu strategi pembelajaran yang kooperatif dimana rasa saling menghargai dan mengerti dibina di antara siswa yang bekerja bersama. Tutor sebaya ini memudahkan belajar, siswa berpartisipasi aktif, dan dapat memecahkan masalah bersama-sama, sehingga pemerataan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diberikan dapat tercapai dan dirasa sangat cocok bagi pemula yang baru menggunakan metode tutor sebaya dalam pembelajaran.

Melalui metode tutor sebaya ini diharapkan siswa tunarungu di kelas X SLB Perwari Padang dapat berkarya sendiri dan dapat membuat desain *papertoy* menggunakan aplikasi *coreldraw*. Kemudian agar siswa tunarungu dapat meningkatkan interaksi sosial dan mendalami *coreldraw* sehingga mudah mempraktekannya dan menjadikan hasil karya yang memuaskan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode ini digunakan untuk melihat apakah metode tutor sebaya bisa meningkatkan keterampilan siswa membuat desain *papertoy* menggunakan aplikasi *coreldraw* di SLB Perwari Padang. Metode penelitian eksperimen merupakan bagian dari metode penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2011:109). Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis dari desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu *Pre-Experimental* dan *True-Experimental*. Untuk penelitian ini peneliti menggunakan *pre-experimental design*. Dengan desain kelompok tunggal *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini ada dua kali observasi yaitu ketika sebelum diberikan perlakuan atau disebut *pretest* (O_1), dan ketika setelah diberi perlakuan disebut *posttest* (O_2). Sehingga nanti akan terlihat perbandingan atau perbedaan sebelum diberikan perlakuan dengan setelah diberikan perlakuan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji statistic *Mann Whitney*. (Nazir 2009) mengemukakan dengan rumus sebagai berikut :

$$U1 = n1.n2 + \frac{n2(n2 + 1)}{2} - \sum R2$$

$$U2 = n1.n2 + \frac{n1(n1 + 1)}{2} - \sum R1$$

Keterangan:

U1/U2 = Koefisien U tes
R1 = Ranging/ peringkat kelompok *pretest*
R2 = Ranging/ peringkat kelompok *posttest*
N1 = Jumlah kelompok *pretest*
N2 = Jumlah kelompok *posttest*
Dengan kriteria pengujian hipotesis adalah:

Ha diterima jika $U_{hit} > U_{tab}$

H0 diterima jika $U_{hit} \leq U_{tab}$

Pada penelitian ini menggunakan taraf signifikan 95% atau $\alpha = 0,05$.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

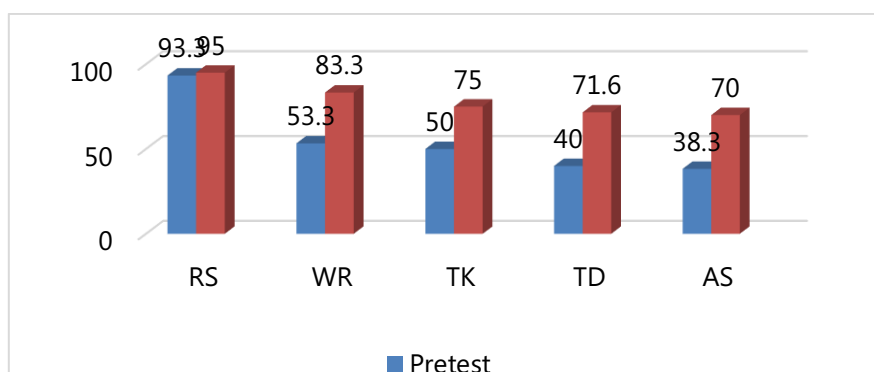
Penelitian ini terdapat tiga tahap, pertama ada *pretest*, yaitu untuk melihat kemampuan awal siswa, kedua *treatment* kegiatan pada pemberian perlakuan kepada siswa, ketiga *posttest* yaitu hasil kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan. Data yang peneliti dapatkan berdasarkan kemampuan siswa dalam keterampilan membuat desain *papertoy* yang meliputi mulai dari langkah-langkah awal hingga akhir, datanya diuji menggunakan uji statistik. Nilai yang didapatkan nantinya diuji dengan rumus uji *Mann Whitney* (Sugiyono 2017). Untuk pengolahan data dimulai dengan memasukkan nilai *pretest* dan *post test* kedalam tabel untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dan juga untuk melihat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan atau *treatment* dengan perlakuan tersebut berupa pendekatan pembelajaran metode tutor sebaya.

Berikut hasil pengumpulan data dalam keterampilan membuat desain *papertoy* menggunakan pendekatan metode tutor sebaya, yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Anak	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	RS	93,3	95
2.	WR	53,5	83,3
3.	TK	50	75
4.	TD	40	71,6
5.	AS	38,3	70
Rata-Rata		55,2	78,9

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa kemampuan awal (*pretest*) dan kemampuan setelah diberi perlakuan atau kemampuan akhir (*posttest*) dapat dilihat keterampilan membuat desain *papertoy* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Peningkatan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Langkah selanjutnya dapat menentukan *rank* dari masing-masing subjek penelitian sebelum diberi perlakuan (O_1) dan setelah diberi perlakuan (O_2) dengan menggunakan uji *Mann Whitney*. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Data Persiapan Menghitung Analisis Rank

No	Subjek Penelitian	Nilai	Rank
1.	RS	95	1
2.	RS	93,3	2
3.	WR	83,3	3
4.	TK	75	4
5.	TD	71,6	5
6.	AS	70	6
7.	WR	53,3	7
8.	TK	50	8
9.	TD	40	9
10.	AS	38,3	10

Tahapan selanjutnya yaitu setelah ditentukan dan didapatkan rank untuk *pretest* dan *posttest* maka dilakukan persiapan R_1 dan R_2 . Berdasarkan data analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. Perhitungan R_1 dan R_2

No.	Subjek Penelitian	O_1	O_2	R_1	R_2
1.	RS	93,3	95	2	1
2.	WR	53,3	83,3	7	3
3.	TK	50	75	8	4
4.	TD	40	71,6	9	5
5.	AS	38,3	70	10	6
Jumlah				36	19

Setelah memberikan rank pada data hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya menganalisis data yang telah diperoleh dengan menggunakan uji *Mann Whitney*.

Dari hasil perhitungan di atas, dapat diambil kesimpulan melalui uji *Mann Whitney* dengan $n = 5$, $\alpha = 0,05$, dan taraf signifikan 95% diperoleh $U_{tab} = 4$ dan nilai $U_{hit} = 21$ yang

diambil berdasarkan nilai hitung terkecil, karena 0 tidak ada nilainya, sehingga didapat hasil pengolahan data $U_{hit} > U_{tab}$. Hal ini menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut dengan menggunakan uji *Mann Whitney* maka dapat disimpulkan bahwa metode tutor sebaya efektif dalam meningkatkan keterampilan membuat desain *papertoy* bagi siswa tunarungu di SLB Perwari Padang.

Pembahasan

Pembahasan penelitian ini mengenai efektivitas metode tutor sebaya dalam meningkatkan kemampuan membuat desain *papertoy* menggunakan aplikasi *coreldraw* bagi siswa tunarungu kelas X di SLB Perwari Padang. Pada latar belakang masalah telah dijelaskan bahwa pemahaman siswa tunarungu tentang membuat desain *papertoy* masih rendah sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan langkah-langkahnya, siswa selalu memerlukan arahan dari guru, akibatnya siswa ketergantungan terhadap intruksi guru dan belum bisa melakukannya secara mandiri. Oleh karena itu, peneliti memberikan pendekatan metode tutor sebaya dalam meningkatkan keterampilan membuat desain *papertoy* menggunakan aplikasi *coreldraw*.

Metode ini bertujuan agar siswa tunarungu meningkatkan keterampilan membuat desain *papertoy* menggunakan aplikasi *coreldraw* dengan mengambil sebuah pendekatan yang nantinya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat desain *papertoy* dan juga mengembangkan interaksi sosial siswa tunarungu. *Papertoy* adalah model desain 3D yang terbuat dari kertas. Mainan kertas memiliki banyak fitur yang relevan sebagai alat bantu dalam bercerita kepada siswa (Nur Syuhada Mat Sina, 2014), oleh karena itu peneliti menggunakan metode tutor sebaya untuk meningkatkan keterampilan membuat desain *papertoy* menggunakan aplikasi *coreldraw* bagi siswa tunarungu kelas X di SLB Perwari Padang.

Penelitian ini dimulai dari melakukan *pretest*, sebelum dilakukan *pretest* peneliti memberikan sedikit penjelasan terlebih dahulu mengenai pengenalan dasar-dasar komputer serta langkah-langkah pembuatan desain *papertoy*. Tahapan selanjutnya peneliti melakukan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan metode tutor sebaya yang dilaksanakan selama empat kali pertemuan, pada tahap ini peneliti melakukan penelitian untuk menentukan batas kemampuan hingga pada akhirnya dilakukan *post-test* atau kemampuan akhir, pada tahap ini peneliti melihat kemampuan siswa dalam membuat desain *papertoy* setelah diberi perlakuan dan didapatkan hasil persentase kelima orang siswa yaitu 78,9 %.

Berdasarkan pengolahan data, diperoleh $U_{hit} = 21$ yang diambil dari nilai terkecil dengan taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $U_{tab} = 4$, Jadi $U_{hit} > U_{tab}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari hasil penelitian ini dinyatakan bahwa metode tutor sebaya efektif dalam meningkatkan keterampilan membuat desain *papertoy* menggunakan aplikasi *coreldraw* bagi siswa tunarungu kelas X di SLB Perwari Padang.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, didapatkan hasil dan pembahasan bahwa metode tutor sebaya efektif dalam meningkatkan kemampuan membuat desain *papertoy* menggunakan aplikasi *coreldraw* bagi siswa tunarungu di SLB Perwari Padang. Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus uji *Mann Whitney*, didapatkan $U_{hit} > U_{tab}$ dengan demikian artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa metode tutor sebaya efektif dalam meningkatkan kemampuan membuat desain *papertoy* menggunakan aplikasi *coreldraw* bagi siswa tunarungu kelas X di SLB Perwari Padang.

Referensi

- Ariyona, Chikita Bunga, and Damri. 2019. "Meningkatkan Kosakata Benda Melalui Media Pop Up Book Bagi Siswa Tunarungu Kelas I Di SLB Luak Nan Bungsu Payakumbuh." *pendidikan* 7(1): 198-202.
- Koesasih, E. 2012. *Cara Bijak Menangani Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Yrama Widya.
- Nazir, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nur Syuhada Mat Sina*, Zakaria Alib. 2014. "PAPER TOY AS A MODERN STORYTELLING AID AMONG CHILDREN (EDUCATION)." *teknologi*.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. ed. Sutopo. Yogyakarta: ALFABETA.2017. *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN PENDEKATAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: ALFABETA.