

Pembelajaran Program Aplikasi Corel Draw X4 dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Poster Siswa Tunarungu

Permanarian Somad dan Dirham Gumawang Andipurnama
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Desain grafis poster merupakan keterampilan dari hasil proses pemikiran yang diwujudkan dalam bentuk gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran program aplikasi Corel Draw X4 dalam meningkatkan keterampilan desain grafis poster, terutama dalam membuat objek dasar, memberikan background pada objek, memberikan tulisan pada objek, dan membuat desain poster. Penelitian dilakukan melalui studi eksperimen dengan desain pretest-posttest. Sampel penelitian adalah 6 siswa tunarungu kelas 12 di SLB-BC Pambudi Dharma 2 Kota Cimahi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor membaca mulai dari 23 sampai 30 skor. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran program aplikasi Corel Draw X4 dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan desain grafis poster siswa tunarungu.

Kata Kunci : *Desain Grafis Poster, Keterampilan, Tunarungu*

PENDAHULUAN

Anak tunarungu merupakan salah satu anak berkebutuhan khusus yang memiliki hambatan dalam komunikasi dan interaksi. Hal ini dikarenakan kondisi anak yang sebagian atau seluruh organ pendengarannya mengalami kerusakan dan berdampak kompleks pada kondisi anak.

Terdapat beberapa dampak dari ketunarunguan yang dialami pada anak, diantaranya adalah mereka terlambat dalam memperoleh bahasa sehingga sulit dalam berkomunikasi dan berinteraksi, kurangnya pemahaman bahasa yang dimiliki anak tunarungu menyebabkan terdapatnya kesalahan penafsiran dalam memandang sesuatu yang dilihatnya, dan di lingkungan masyarakat pada umumnya melihat anak berkebutuhan khusus seperti tunarungu sebagai anak yang memiliki kekurangan sehingga sedikit tersisihkan dari masyarakat.

SLB merupakan salah satu wadah yang dapat mengoptimalkan potensi, minat,

bakat, dan pendidikan anak tunarungu. Sehingga SLB diwajibkan memberikan kemampuan terbaik dalam menjalankan kinerjanya, salah satunya adalah ditunjang dengan fasilitas yang memadai. Dengan fasilitas yang memadai tentunya diharapkan anak dapat terfasilitasi dalam mendapatkan pendidikan dan keterampilan yang mumpuni selama pendidikan formal. Diharapkan setelah mendapatkan pendidikan dari sekolah anak dapat mandiri, karena pada dasarnya orangtua ingin anaknya dapat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ataupun diterima dalam bekerja. Namun sayang, untuk melanjutkan ke perguruan tinggi ataupun bekerja anak tunarungu harus bersaing secara ketat dengan anak lain pada umumnya. Namun berbedanya kualitas pendidikan yang di dapat anak, membuat anak tunarungu menjadi korban dari ketidaksiapan untuk bersaing di masyarakat.

Dalam hal ini sedikit SLB yang memberikan keterampilan yang menggunakan komputerisasi. Padahal banyak sekali peluang yang besar jika anak diberikan keterampilan ini dan dapat menjadi salah satu solusi bagi anak dalam pembelajaran keterampilan. Karena pembelajaran keterampilan komputer ini bersifat visual seperti penggunaan program Ms.Office, desain grafis, dan masih banyak lainnya.

Dari data yang didapat 2 tahun terakhir, lulusan siswa tunarungu di SLB-BC Pambudi Dharma 2 adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Data Siswa Lulusan SLB-BC Pambudi
Dharma 2 Kota Cimahi

NO	NAMA	LULUS TAHUN	BEKERJA	KET
1	Nia Kurniasih Herdi	2011	Belum Bekerja	Tunarungu
2	Supriyadi Teja	2011	Wiraswasta Belum Bekerja	Tunarungu
3	Komara Reno	2012	Counter	Tunarungu
4	Hardiansyah	2012	HP	Tunarungu

Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 siswa tunarungu yang setelah lulus belum mendapat pekerjaan. Sedangkan 2 orang lagi setidaknya bekerja dan menjadi wiraswasta. Hal ini membuktikan bahwa siswa memerlukan banyak ilmu dan keterampilan yang menunjang untuk mempersiapkan setelah mereka lulus dari sekolah. Dari data diatas juga dapat kita lihat bahwa siswa yang bekerja, bahwa pekerjaan yang mereka dapatkan tidak ada satupun yang menggunakan teknologi komputer. Ini dapat menjadi refleksi bagi sekolah bahwa perlunya pemberian dan pengembangan keterampilan yang menggunakan komputer. Karena banyak sekali dibutuhkan tenaga kerja yang mampu mengoperasikan komputer sebagai salah satu syarat untuk diterima bekerja.

Hal ini merupakan peluang bagi tunarungu agar terus mengembangkan potensi yang ada sehingga menjadi sebuah

keterampilan. Diharapkan dengan keterampilan yang mereka miliki mereka mampu menghidupi diri sendiri setelah lulus dan mampu mandiri dengan keterampilan khususnya yang berhubungan dengan teknologi computer seperti mengoperasikan program desain grafis Corel Draw X4 ini.

Keterampilan Desain Grafis begitu mudah untuk diajarkan kepada siswa tunarungu, karena program ini bersifat visual yang cocok dengan tunarungu.

Pembelajaran keterampilan desain grafis dengan menggunakan program aplikasi Corel Draw untuk membuat karya desain grafis seperti media publikasi. Tidak menutup kemungkinan jika anak mampu menguasai dengan baik, anak mampu membuka usaha percetakan kaos, baligo, poster, media publikasi lain. Sehingga pembelajaran keterampilan desain grafis ini dapat menjadi salah satu solusi konkrit dalam menjawab kebutuhan-kebutuhan anak tunarungu.

Dampak Ketunarunguan Terhadap Keterampilan Desain Grafis Poster

Anak tunarungu adalah seorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengarannya, sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak terhadap kehidupannya secara kompleks terutama dalam komunikasi (Somad dan Hernawati, 1995 : 27).

Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa hambatan perkembangan bahasa yang dialami oleh anak tunarungu dapat berdampak pada kesulitan mereka dalam memaknai arti kata dalam berkomunikasi. Pada hakikatnya setiap anak memiliki potensi dan bakat tidak terkecuali anak tunarungu. Walaupun dalam penjelasan diatas kondisi anak tunarungu begitu berbeda dengan anak lain. Kondisi tersebut disebabkan karena adanya gangguan dalam diri anak tunarungu

tersebut, untuk itu diperlukan pemberian keterampilan bagi anak tunarungu agar dapat menunjang kehidupannya.

Dalam memberikan pembelajaran keterampilan tentunya harus melihat kebutuhan dan hambatan anak, sehingga saat diberikan pembelajaran keterampilan akan membuat anak lebih mudah menyerap pelajaran. Salah satunya keterampilan desain grafis. Begitu banyak peluang yang bisa didapatkan anak jika mampu menguasai keterampilan desain grafis, salah satunya membuat desain poster. Bagi anak pada umumnya mempelajari keterampilan ini tidaklah menjadi hambatan, namun bagi anak tunarungu menjadi tidak mudah, karena hambatan yang mereka miliki.

Pembelajaran desain grafis poster ini memberikan sebuah keterampilan yang mengembangkan bakat anak tentang bagaimana membuat desain grafis poster dengan menggunakan program aplikasi Corel Draw X4. Keterampilan ini cocok bagi anak tunarungu karena pembelajarannya yang bersifat visual.

Pengertian Keterampilan Desain Grafis Poster

Menurut Aksay (2005) keterampilan adalah kemampuan atau keahlian yang harus dimiliki seorang dalam menunjang tuntutan dalam hidup.

Dari pernyataan diatas menunjukkan bahwa untuk meraih hidup yang menunjang diperlukan nilai lebih yang harus dimiliki oleh setiap orang. Karena pada hakikatnya setiap orang dalam berkompetisi dalam meraih penghidupan yang layak, sehingga yang memiliki keterampilan memadai yang akan mampu bersaing tak terkecuali keterampilan desain grafis.

Desain Grafis dapat diartikan sebagai proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar. (Hendratman, 2008 : 3). Adapun ruang lingkup kerja desain grafis diantaranya membuat cover buku, poster, web, logo, ilustrasi, foto digital, dll.

Poster merupakan salah satu alat untuk mempublikasikan atau mengiklankan

sesuatu. Poster sering sekali kita lihat di tempat umum, contohnya adalah poster publikasi suatu acara atau kegiatan, poster produk barang atau jasa, poster pendidikan dan masih banyak lagi.

Melakukan desain grafis dengan bantuan komputer dapat membantu pekerjaan seorang desainer lebih cepat dalam memproduksi, mudah di duplikasi, mudah diperbaiki, dll.

Program Aplikasi Corel Draw X4

Corel Draw merupakan salah satu aplikasi pengolah gambar dalam desain grafis berbasis vector yang banyak dipakai oleh pengguna PC. Karena berbagai kemudahan dan keunggulan yang dimiliki oleh *Corel Draw*, maka *Corel Draw* sering dimanfaatkan untuk desktop publishing, percetakan, dan bidang lain yang memerlukan pemrosesan visual.

Menurut Wahyuni (2008 : 1) "Salah satu kelebihan *Corel Draw* adalah dapat membuat sebuah karya desain dengan cepat dan mudah."

Pembelajaran program aplikasi *Corel Draw* merupakan kegiatan pembelajaran, sebab didalamnya terdapat kegiatan sistematis dan dilakukan secara sengaja oleh sumber belajar (guru) untuk membantu peserta didik dalam belajar berupa latihan keterampilan.

Program Aplikasi Corel Draw X4 Sebagai Media untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Anak Tunarungu

Program Aplikasi *Corel Draw* dapat dikatakan sebagai sebuah media pembelajaran visual dengan menggunakan komputer dalam mempelajari keterampilan desain grafis.

Hal ini didukung pernyataan Gerlach dan Elli (1980:244) yang menyatakan secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Anak tunarungu adalah insan visual, yaitu manusia yang lebih memanfaatkan fungsi visualnya untuk memahami situasi di sekitarnya bahkan untuk belajar, karena memang fungsi auditorisnya tidak terlalu banyak berfungsi. Dengan diberikan pembelajaran yang bersifat visual akan lebih memudahkan anak dalam mengingat dan memahami pelajaran tak terkecuali pelajaran keterampilan dengan menggunakan komputer. Anak akan dapat berkreasi

dan berimajinasi dengan objek yang pernah dilihatnya ataupun dibayangkannya dan dituangkan dalam bentuk gambar.

Berdasarkan hal di atas, tujuan penelitian ini untuk mengkaji pengaruh pembelajaran program aplikasi Corel Draw X4 dalam meningkatkan keterampilan desain grafis poster siswa kelas 12 tunarungu di SLB-BC Pambudi Dharma 2 Kota Cimahi.





METODE

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini diantaranya variabel bebas dan terikat.

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen (variabel terikat). Jadi variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi (Sugiyono, 2005 : 3). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah program aplikasi Corel Draw X4 yaitu, program aplikasi untuk meningkatkan keterampilan desain grafis menggunakan komputer.

Variabel terikat (*dependent variable*) disebut juga dengan variabel akibat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. (Sugiyono, 2005 : 3). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan desain grafis poster.

Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan keterampilan desain grafis poster adalah kemampuan atau keahlian anak dalam membuat desain poster. Adapun keterampilan desain grafis poster yang diukur adalah sebagai berikut :

- Siswa mampu Membuat objek dasar dengan menggunakan fitur *Rectangle tool* , *Ellipse tool* , *Polygon tool* , dan *Basic tool* .
- Memberikan background pada objek.
- Memberikan tulisan pada objek.
- Membuat desain poster.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua factor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi, mengurangi, atau menyisihkan factor-faktor lain yang bisa mengganggu. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2009 : 107). Alasan mengapa peneliti memilih metode eksperimen adalah peneliti ingin mengetahui sebab – akibat dari perlakuan yang diberikan.

Adapun eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah eksperimen mengenai "*Pembelajaran program aplikasi Corel Draw x4 dapat meningkatkan keterampilan desain grafis poster pada anak tunarungu kelas 12 SLB-BC Pambudi Dharma 2*"

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu kelompok *pre test – post test (One Group Pre test – Post test Design)*, yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding, dengan cara memberikan tes awal dan tes akhir terhadap sampel penelitian.

Adapun desain eksperimennya sebagai berikut :

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

(Sugiyono, 2009 : 111)

Keterangan :

O_1 : nilai *pre test* (sebelum diberi diklat).

X : treatment yang diberikan.

O_2 : nilai *post test* (setelah diberi diklat).

Adapun eksperimen ini dilakukan sesuai dengan waktu yang dibutuhkan. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_2 - O_1$ diasumsikan merupakan pengaruh dari eksperimen yang diberikan.

Menurut Sugiyono (2009 : 118), "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut".

Dengan kata lain sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti dan dianggap menggambarkan populasinya. Teknik sampling yang digunakan dalam

penelitian ini adalah random atau acak, yaitu didasarkan pada tujuan hasil penelitian yaitu anak memiliki keterampilan dalam komputerisasi.

Berdasarkan hasil teknik sampling secara *random*, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu di kelas 12 SLB-BC Pambudi Dharma 2 berjumlah 6 orang.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kinerja. Tes diberikan pada saat sebelum dan setelah diberi perlakuan atau *treatment*. Tes yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan merupakan soal yang sama untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan apakah ada perubahan atau tidak pada subjek penelitian.

Dari data *pre test* dan *post test* yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan teknik uji Wilcoxon Signed Rank Test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pre Test Keterampilan Desain Grafis Poster Sebelum Intervensi

Dalam membuat objek dasar skor terendah yang diperoleh adalah 20 dan skor tertinggi adalah 25. Dalam memberikan background pada objek subjek penelitian memiliki skor sama yaitu 8. Dalam memberikan tulisan pada objek skor terendah adalah 0 dan tertinggi adalah 1. Sedangkan dalam membuat desain poster skor terendah yang didapat adalah 0 dan tertinggi adalah 1.

Selanjutnya dari hasil pretest ini siswa diberikan perlakuan atau treatment sebanyak 6 kali pertemuan.

Hasil Pre Test Keterampilan Desain Grafis Poster Setelah Intervensi

Setelah diberikan perlakuan terdapat perubahan dalam kemampuan membuat objek dasar dimana skor terendah yang di dapat adalah 38 dan skor tertinggi adalah 42. Dalam memberikan background pada objek siswa mendapatkan skor sama yaitu 12. Pada memberikan tulisan pada objek skor terendah yang di dapat 2 dan tertinggi 3 skor. Sedangkan dalam membuat desain grafis skor terendah yang di dapat 2 dan tertinggi adalah 3 skor.

Tabel 2
Skor Pre Test

No	Kode Sampel	Skor Desain Grafis Poster				Total
		Membuat objek dasar	Memberikan Background	Memberikan tulisan pada objek	Membuat desain poster	
1	I	25	8	1	0	34
2	ES	22	8	1	0	31
3	RA	23	8	1	1	33
4	MR	22	8	1	1	32
Skor Desain Grafis Poster						
No	Kode Sampel	Membuat objek dasar	Memberikan Background	Memberikan tulisan pada objek	Membuat desain poster	Total
5	RJ	20	8	0	0	28
6	MM	20	8	0	0	28

Tabel 3
Skor Post Test

No	Kode Sampel	Skor Desain Grafis Poster				Total
		Membuat objek dasar	Memberikan Background	Memberikan tulisan pada objek	Membuat desain poster	
1	I	42	12	3	2	59
2	ES	38	12	2	2	54
3	RA	41	12	3	2	58
4	MR	41	12	3	3	59
5	RJ	39	12	2	2	55
6	MM	40	12	3	3	58

Analisis Data

Perbedaan Keterampilan Desain Grafis Poster Sebelum dan Setelah Perlakuan

Dari hasil uji wilcoxon didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4
Perhitungan dengan Uji Wilcoxon Pada Membuat Objek Dasar

No	Kode Sampel	Pre test (X)	Post test (Y)	Beda (Y-X)	Rank	Tanda	
						(+)	(-)
1	I	25	42	17	2	2	0
2	ES	22	38	16	1	1	0
3	RA	23	41	18	3	3	0
4	MR	22	41	19	4,5	4,5	0
5	RJ	20	39	19	4,5	4,5	0
6	MM	20	40	20	6	6	0
Jumlah						T = 21	T = 0

Berdasarkan perhitungan uji Wilcoxon, dapat dilihat dalam membuat desain poster bahwa tidak ada siswa yang memiliki selisih negatif, semua memiliki selisih positif. Ranking yang bertanda positif dan negatif masing-masing dijumlahkan, hasil penjumlahan tersebut

diambil jumlah terkecil untuk dijadikan T_{hitung} . Berdasarkan perhitungan, diperoleh $T_{hitung} = 0$. Pada tabel uji Wilcoxon, nilai kritis untuk uji Wilcoxon pada taraf kesalahan/ $\alpha = 0,05$ dan $N = 6$ adalah 0, maka diperoleh $T_{tabel} = 0$.

Tabel 5
Perhitungan dengan Uji Wilcoxon Pada Memberikan Background

No	Kode Sampel	Pre test (X)	Post test (Y)	Beda (Y-X)	Rank	Tanda	
						(+)	(-)
1	I	8	12	4	3,5	3,5	0
2	ES	8	12	4	3,5	3,5	0
3	RA	8	12	4	3,5	3,5	0
4	MR	8	12	4	3,5	3,5	0
5	RJ	8	12	4	3,5	3,5	0
6	MM	8	12	4	3,5	3,5	0
Jumlah						T = 21	T = 0

Berdasarkan perhitungan uji Wilcoxon, dapat dilihat dalam memberikan background pada objek bahwa tidak ada siswa yang memiliki selisih negatif, semua memiliki selisih positif. Ranking yang bertanda positif dan negatif masing-masing dijumlahkan, hasil penjumlahan tersebut

diambil jumlah terkecil untuk dijadikan T_{hitung} . Berdasarkan perhitungan, diperoleh $T_{hitung} = 0$. Pada tabel uji Wilcoxon, nilai kritis untuk uji Wilcoxon pada taraf kesalahan/ $\alpha = 0,05$ dan $N = 6$ adalah 0, maka diperoleh $T_{tabel} = 0$.

Tabel 6
Perhitungan dengan Uji Wilcoxon Pada Memberikan Tulisan

No	Kode Sampel	Pre test (X)	Post test (Y)	Beda (Y-X)	Rank	Tanda	
						(+)	(-)
1	I	1	3	2	3,5	3,5	0
2	ES	1	2	1	1	1	0
3	RA	1	3	2	3,5	3,5	0
4	MR	1	3	2	3,5	3,5	0
5	RJ	0	2	2	3,5	3,5	0
6	MM	0	3	3	6	6	0
Jumlah						T = 21	T = 0

Berdasarkan perhitungan uji Wilcoxon, dapat dilihat dalam memberikan tulisan pada objek bahwa tidak ada siswa yang memiliki selisih negatif, semua memiliki selisih positif. Ranking yang bertanda positif dan negatif masing-masing dijumlahkan, hasil penjumlahan tersebut

diambil jumlah terkecil untuk dijadikan T_{hitung} . Berdasarkan perhitungan, diperoleh $T_{hitung} = 0$. Pada tabel uji Wilcoxon, nilai kritis untuk uji Wilcoxon pada taraf kesalahan/ $\alpha = 0,05$ dan $N = 6$ adalah 0, maka diperoleh $T_{tabel} = 0$.

Tabel 7
Perhitungan dengan Uji Wilcoxon Pada Membuat Desain Poster

No	Kode Sampel	Pre test (X)	Post test (Y)	Beda (Y-X)	Rank	Tanda	
						(+)	(-)
1	I	0	2	2	3,5	3,5	0
2	ES	0	2	2	3,5	3,5	0
3	RA	1	2	1	1	1	0
4	MR	1	3	2	3,5	3,5	0
5	RJ	0	2	2	3,5	3,5	0
6	MM	0	3	3	6	6	0
Jumlah						T = 21	T = 0

Berdasarkan perhitungan uji Wilcoxon, dapat dilihat dalam membuat desain poster bahwa tidak ada siswa yang memiliki selisih negatif, semua memiliki selisih positif. Ranking yang bertanda positif dan negatif masing-masing dijumlahkan, hasil penjumlahan tersebut diambil jumlah terkecil untuk dijadikan T_{hitung} . Berdasarkan perhitungan, diperoleh $T_{hitung} = 0$. Pada tabel uji Wilcoxon, nilai kritis untuk uji Wilcoxon pada taraf kesalahan/ $\alpha = 0,05$ dan $N = 6$ adalah 0, maka diperoleh $T_{tabel} = 0$

Berdasarkan data yang diperoleh dilapangan, pembelajaran program aplikasi Corel Draw X4 dapat meningkatkan keterampilan desain grafis poster siswa tunarungu kelas 12 di SLB-BC Pambudi Dharma 2 Cimahi.

Hasil pengolahan data yang menggunakan uji Wilcoxon juga menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0 \leq T_{tabel} = 0$. Hal ini berarti hipotesis yang penulis ajukan diterima, bahwa pembelajaran program aplikasi Corel Draw X4 dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan desain grafis siswa tunarungu kelas 12 di SLB-BC Pambudi Dharma 2 Cimahi.

Program aplikasi Corel Draw X4 adalah pembelajaran visual yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa tunarungu dalam meningkatkan keterampilan menggunakan komputer, karena media visual dapat memperlancar

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Dengan kondisi siswa tunarungu yang mengalami gangguan pendengaran, mereka lebih banyak memanfaatkan fungsi visual untuk mendapatkan informasi dari luar termasuk materi pembelajaran.

Pembelajaran program aplikasi Corel Draw X4 pada pelajaran komputer khususnya dalam keterampilan desain grafis poster siswa kelas 12 SMALB-B dinilai dapat meningkatkan keterampilan desain grafis siswa. Peningkatan keterampilan desain grafis tersebut diukur berdasarkan ketepatan dalam menjawab soal tes kinerja yang diperintahkan. Melalui program aplikasi ini, siswa tunarungu belajar komputer dengan cara yang menyenangkan, karena siswa dapat mencurahkan apapun yang mereka bayangkan dan dituangkan dalam bentuk gambar.

Pembelajaran program ini lebih menekankan pada membuat desain grafis poster. Dengan menguasai langkah-langkah dalam membuat desain poster ini, siswa dapat mengembangkan ke bentuk lain seperti spanduk, baligo, dll. Tentunya pada pembelajaran ini siswa dilatih untuk teliti dan kreatif dalam menuangkan idenya menjadi gambar sehingga siswa memiliki keterampilan desain yang memiliki unsur seni.

Adanya peningkatan hasil belajar membuktikan bahwa terdapat pengaruh dalam pembelajaran program aplikasi Corel Draw X4 terhadap keterampilan desain grafis poster. Hal itu terbukti dari hasil skor

post test yang lebih besar dibanding skor *pre test* sebelum diberi perlakuan dan hasil dari pengujian dengan menggunakan uji Wilcoxon.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran program aplikasi Corel Draw X4 dapat meningkatkan keterampilan desain grafis poster siswa tunarungu kelas 12 SLB-BC Pambudi Dharma 2 Kota

Cimahi. Terdapat peningkatan dari hasil pretest dan postest dalam membuat objek dasar, memberikan background pada objek, memberikan tulisan pada objek, dan membuat desain poster.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2009). Pengenalan Area Kerja Corel Draw X4 [online] Tersedia: <http://tutorial-tip.rik.blogspot.com/2009/11/pengenalan-area-kerja-coreldraw-x4.html> [November 2009].
- Aksay. (2005). Pembelajaran dan Keterampilan [online] Tersedia: <http://aksay.multiply.com/journal/item/20/> [9 Desember 2009].
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Armstrong, H. (2009). *Graphic Design Theory Readings From The Field*. Yogyakarta : Andi.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P. (1971). *Teaching and Media A Systematics Approach*. Englewood Clifs : Prentice-Hall, Inc.
- Hendratman, H. (2008). *Tips dan Trik Graphics Design Computer*. Bandung : Informatika.
- Hidayat. Heryana Y. dan Setiawan A. (2006). *Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung : UPI Press.
- Johnsen BH dan Skjorten MD. (2003). *Pendidikan Khusus Sebuah Pengantar*. Oslo : Unipub Forlag.
- Puspo, Eko. (2009). *Panduan Corel Draw*. [online] Tersedia: <http://www.pusatgratis.com/ebook-gratis/ebook-komputer/panduan-coreldraw.html> [2 mei 2009].
- Ruseffendi, H.E.T. (1998). *Statistika Dasar Untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung : IKIP Bandung Press.
- Somad,P. dan Hernawati, T. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunarungu. Proyek Pendidikan Tenaga Guru, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Departemen Pendidikan Tinggi*.
- Somantri, S (2006) *Psikologi Luar Biasa*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Sugiyono. (2005). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Supangat, Andi. (2007). Statistika Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametrik. Jakarta : Kencana.

Tayibnapi, F.Y. (2008). Evaluasi Program dan Instrumen Evaluasi Untuk Program Pendidikan dan Penelitian. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Universitas Pendidikan Indonesia. (2011). Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Bandung : UPI.

Wahyuni, Putri. (2008). Belajar Sendiri Mendesain dengan Corel Draw X4. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

DAFTAR PUSTAKA

Adnan (2009) Pengenalan Area Kerja Corel Draw X4 [online]. Tersedia di <http://www.buku-kita.com/2009/11/pengenalan-area-kerja-corel-draw-x4.html> [November 2009].

Akasy (2002). Pendidikan dan Keterampilan [online]. Tersedia di <http://www.kompuser.com/2002/11/20/20-11-2002/> [20 Desember 2009].

Ariswara S. (2002). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Atmawati H. (2009). Graphic Design Theory: Feeding From The Field Yogyakarta: Andi.

Departemen Pendidikan Nasional. (2006). Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Jakarta: DEPDIKNAS.

Garland, V.G. dan Bly, D.P. (1971). Teaching and Media A Systematic Approach. Englewood Cliffs: Prentice-Hall Inc.

Herminingsih H. (2008). Tips dan Trik Graphics Design Computer. Bandung : Pustaka Setia.

Sugiono (2009). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta.

Sugiono (2005). Statistika Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta.

Somah P. dan Herwanan, I. (1997). Ortopedagogik Anak Tunagrahita. Proyek Pendidikan Tenaga Guru Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Rusliandi, H.E.T. (1998). Statistika Dasar Untuk Penelitian Pendidikan. Bandung: IKIP Bandung Press.

Puspito, Eko (2009). Panduan Corel Draw [online]. Tersedia di <http://www.pusatguru.com/2009/06/02/komputer/panduan-corel-draw.html> [2 Mei 2009].

Johnsen BH dan Sigerson MD. (2003). Pendidikan Khusus: Sebuah Pengantar. Oslo : Unipub Forlag.

Khairani, Heriana Y dan Setiawan A. (2006). Pendidikan Anak Berkemampuan Khusus. Bandung: UWF Press.

Adnan (2009) Pengenalan Area Kerja Corel Draw X4 [online]. Tersedia di <http://www.buku-kita.com/2009/11/pengenalan-area-kerja-corel-draw-x4.html> [November 2009].

Akasy (2002). Pendidikan dan Keterampilan [online]. Tersedia di <http://www.kompuser.com/2002/11/20/20-11-2002/> [20 Desember 2009].

Ariswara S. (2002). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Atmawati H. (2009). Graphic Design Theory: Feeding From The Field Yogyakarta: Andi.

Departemen Pendidikan Nasional. (2006). Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Jakarta: DEPDIKNAS.

Garland, V.G. dan Bly, D.P. (1971). Teaching and Media A Systematic Approach. Englewood Cliffs: Prentice-Hall Inc.

Herminingsih H. (2008). Tips dan Trik Graphics Design Computer. Bandung : Pustaka Setia.

Sugiono (2009). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta.

Sugiono (2005). Statistika Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta.

Somah P. dan Herwanan, I. (1997). Ortopedagogik Anak Tunagrahita. Proyek Pendidikan Tenaga Guru Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Rusliandi, H.E.T. (1998). Statistika Dasar Untuk Penelitian Pendidikan. Bandung: IKIP Bandung Press.

Puspito, Eko (2009). Panduan Corel Draw [online]. Tersedia di <http://www.pusatguru.com/2009/06/02/komputer/panduan-corel-draw.html> [2 Mei 2009].

Johnsen BH dan Sigerson MD. (2003). Pendidikan Khusus: Sebuah Pengantar. Oslo : Unipub Forlag.

Khairani, Heriana Y dan Setiawan A. (2006). Pendidikan Anak Berkemampuan Khusus. Bandung: UWF Press.