

**PENGARUH APLIKASI *PHOTOSHOP* TERHADAP KETERAMPILAN  
DESAIN GRAFIS UNTUK ANAK DISABILITAS RUNGU KELAS VII  
SLB NEGERI TOMPOKERSAN LUMAJANG**

**Adisty Fairus Shofi<sup>1</sup>, Dedy Ariyanto<sup>2</sup>, Khusna Yulinda Udhiyanasari<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Argopuro Jember<sup>1,2,3</sup>  
adistyfairus@gmail.com**

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji pengaruh pelatihan desain grafis menggunakan *software photoshop* terhadap keterampilan desain untuk anak disabilitas rungu. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan pengaruh pelatihan desain grafis menggunakan *software photoshop* terhadap keterampilan desain pada anak disabilitas rungu kelas VII di SLB Negeri Tompokersan Lumajang. Tujuan utama dari penelitian adalah untuk melatih kemampuan mengenal dasar, memahami cara membuat shape objek seperti kartun bunga, pohon, manusia, rumah dan lain-lain hingga kemampuan mendesain cara melangka dengan membuat desain yang baik. Penelitian ini menggunakan metode *one shot case study* merupakan pendekatan penelitian yang fokus pada pengamatan subjek untuk mengevaluasi pengaruh dari subjek penelitian. Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan wawasan bagi anak disabilitas rungu agar dapat memberikan ilmu yang telah didapat kepada anak disabilitas rungu yang berminat belajar desain grafis di generasi selanjutnya. Luaran yang diharapkan adalah data yang dapat menunjukkan efektivitas pelatihan ini dalam proses pembelajaran dan memberikan dasar untuk pengembangan metode pendidikan serupa di masa depan.

**Kata Kunci: Desain Grafis, *Software Photoshop*, Anak Disabilitas Rungu**

**ABSTRACT**

*This study examines the effect of graphic design training using Photoshop software on design skills for deaf children. The formulation of the problem of this study is to determine the development of the effect of graphic design training using Photoshop software on design skills in deaf children in grade VII at SLB Negeri Tompokersan Lumajang. The main objective of the study is to train the ability to recognize basics, understand how to make object shapes such as cartoon flowers, trees, humans, houses and others to the ability to design how to make good designs. This study uses the one shot case study method, a research approach that focuses on observing subjects to evaluate the influence of research subjects. The results of this study are expected to provide insight for deaf children so that they can provide the knowledge they have gained to deaf children who are interested in learning graphic design in the next generation. The expected output is data that can show the effectiveness of this training in the learning process and provide a basis for the development of similar educational methods in the future.*

**Keywords: Graphic Design, Photoshop Software, Deaf Children**

## PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kepribadian seseorang secara menyeluruh, dalam kaitannya dengan masyarakat dan lingkungan hidup. Pendidikan umum bertujuan untuk memberikan wawasan yang luas kepada peserta didik tentang berbagai aspek kehidupan. Pendidikan umum di Indonesia meliputi pendidikan dasar dan menengah, seperti sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA). Pendidikan umum bertujuan untuk memperluas pengetahuan peserta didik sehingga mereka dapat melanjutkan pendidikan jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan umum itu adalah filsafat moral, atau filsafat etika itu sendiri (Sumantri, 2003).

Pendidikan luar biasa adalah program pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan khusus dari individu anak. Pendidikan luar biasa juga dikenal sebagai pendidikan spesial, pendidikan berkebutuhan khusus, atau pendidikan berbantuan. ABK adalah anak yang memiliki perbedaan atau keterbatasan dalam kemampuan fisik, mental, intelektual, emosional, atau sosial. Perbedaan atau keterbatasan tersebut dapat disebabkan oleh faktor bawaan atau faktor lingkungan. Tujuan dari jurusan PLB adalah menghasilkan tenaga pendidik yang profesional dan kompeten dalam mendidik anak berkebutuhan khusus. Tenaga pendidik pendidikan luar biasa diharapkan mampu memahami karakteristik dan kebutuhan ABK, serta mampu mengembangkan metode pembelajaran yang tepat untuk anak berkebutuhan khusus. Lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan luar biasa disebut Sekolah Luar Biasa (SLB). SLB merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang memberikan dukungan dan pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak disabilitas rungu. (Rahardja, 2016)

Anak disabilitas rungu adalah anak yang mengalami gangguan pendengaran, sehingga tidak dapat mendengar dengan sempurna atau bahkan tidak dapat mendengar sama sekali. Anak disabilitas rungu dikenakan bagi mereka yang mengalami gangguan pendengaran, mulai dari yang ringan sampai dengan yang berat. Gangguan ini dapat terjadi sejak lahir atau kecelakaan (merupakan bawaan), dapat juga terjadi setelah kelahiran (Rahmah, 2018). Anak disabilitas rungu tergantung kepada *gadget handphone* ataupun komputer memberikan solusi kepada anak tersebut untuk diberikan kesempatan pembelajaran desain grafis bagi anak disabilitas rungu sehingga anak tersebut menguasai bakat lebih baik.

Semua anak di dalam kelas pernah mendapatkan pelajaran komputer. Hal itu berarti anak-anak sudah terbiasa mengoperasikan komputer dan menggunakan jaringan komputer untuk akses internet, pembelajaran mata pelajaran IT termasuk *microsoft word*, aplikasi *paint*. Belum ada pengembangan belajar aplikasi *photoshop*. Salah satu pelatih desainer grafis adalah alumni anak disabilitas rungu berprestasi berhasil meraih piala tingkat provinsi jawa timur pada tahun 2017 rangkaian acara Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N). Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) adalah sebuah ajang talenta di bidang seni budaya bagi peserta didik, dan mengajar anak-anak disabilitas

rungu dapat mengikuti jejak alumni berprestasi membangun mata pelajaran yaitu keterampilan desain grafis (Marzal, 2014).

Kegiatan pembelajaran di SLB Negeri Tompokersan ini tidak bisa sepenuhnya dilakukan guru IT karena belum ada pengembangan keterampilan desain grafis menggunakan aplikasi photoshop bagi peserta didik. Rencana kegiatan dan solusi yang diberikan untuk pengabdian yaitu menggunakan metode pembelajaran desain grafis menggunakan aplikasi photoshop berbasis komputer maupun laptop. Pembuatan metode ini diawali dengan tahapan langka-langka membuka laptop/komputer lalu mengenal dasar aplikasi photoshop dalam desain grafis untuk melakukan komunikasi dengan tim terkait yaitu pendamping bakat desain grafis dan guru IT, dilanjutkan dengan belajar mata pelajaran adobe photoshop dan diakhiri dengan validasi sehingga aplikasi sudah teruji untuk anak berkebutuhan khusus. Hasil implementasi untuk mengetahui tingkat penerimaan terhadap penggunaan aplikasi photoshop yaitu didapatkan nilai level rendah hingga tinggi agar mengembangkan bakat lebih baik. Saran untuk pengembangan berikutnya yaitu adanya implementasi materi langsung petunjuk terhadap anak disabilitas rungu mendapatkan pengetahuan baru terhadap pendamping bakat desainer grafis menunjukkan ilmu desain, visual, warna kombinasi, elemen-elemen bertujuan untuk memperluas pengetahuan desain grafis (Kella, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dilapangan dengan kondisi yang telah disampaikan sebelumnya, maka sekolah memerlukan pelatihan aplikasi photoshop untuk mengembangkan anak disabilitas rungu dalam desain grafis sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan pengaruh aplikasi photoshop terhadap keterampilan desain grafis untuk anak disabilitas rungu kelas VII SLB Negeri Tompokersan Lumajang bertujuan untuk membekali anak disabilitas rungu menguatkan kemampuan kapasitas agar anak disabilitas rungu guna mata pelajaran *life skill* diantaranya adalah meningkatkan bakat desain grafis dalam keterampilan desain poster, produk kemasan, kaos dan lain-lain terdapat banyak ilmunya. Ada ilmu yang mempelajari pengembangan pemahaman aplikasi photoshop.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Single Subject Research (SSR)*. Menurut Sugiyono (2016) terdapat beberapa bentuk desain eksperimen, yaitu *pre-experimental (nondesign)*, *true-experimental*, *factorial experimental* dan *quasi experimental*. Peneliti memilih *pre-experimental* sebagai metode yang digunakan. Desain penelitian *pre-experimental* terdapat tiga alternatif desain, yakni *one-shot case study*, *the one grup pretest-posttest design*, *the static-grup comparison*.

Desain penelitian ini adalah desain *one shot case study*, jenis *one-shot case study* dimaksudkan untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah suatu desain penelitian. Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi photoshop terhadap keterampilan desain grafis untuk anak disabilitas rungu kelas VII SLB Negeri Tompokersan Lumajang.

**Tabel 1. Rancangan Penelitian, *One-Shot Case Study***

Subjek	Perlakuan	Pasca
1 kelompok	X	O

Keterangan

X : *Treatment* atau perlakuan.

O : Hasil observasi sesudah *treatment*.

## HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Berdasarkan instrumen penelitian ini ada 6 subyek dalam satu kelompok yang diambil datanya dalam pengaruh aplikasi *photoshop* terhadap keterampilan desain grafis untuk anak disabilitas rungu kelas VII SLB Negeri Tompokersan Lumajang. Kegiatan penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan *One-Shot Case Study* yang dilakukan selama sebulan. Setelah dilakukan evaluasi terhadap enam orang siswa, diperoleh data nilai hasil belajar yang dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Nilai Hasil Evaluasi Keterampilan Desain Grafis Siswa**

No	Inisial Siswa	Nilai
1	FG	75 %
2	YK	82 %
3	NT	71 %
4	GP	78 %
5	FB	86 %
6	ZI	86 %

Selanjutnya, data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata dan simpangan baku. Hasil analisis disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Analisis**

Statistik	Nilai
Rata-rata ( <i>mean</i> )	80
Simpangan Baku	6,09
Nilai Tertinggi	86
Nilai Terendah	71

Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 80, yang menunjukkan bahwa secara umum siswa berada dalam kategori baik. Sedangkan simpangan baku sebesar 6,09 mengindikasikan bahwa variasi nilai antar siswa relatif kecil, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi desain grafis cukup merata.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran desain grafis menggunakan aplikasi *photoshop* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan anak disabilitas rungu kelas VII di SLB Negeri Tompokersan Lumajang. Hal ini terlihat dari nilai rata-

rata hasil belajar sebesar 80 yang berada dalam kategori baik serta nilai simpangan baku sebesar 6,09 yang mengindikasikan bahwa variasi antar anak relatif rendah dan cenderung homogen.

Pencapaian nilai yang baik menunjukkan bahwa anak mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik serta dapat mengaplikasi materi yang telah disampaikan bentuk praktik langsung. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak disabilitas rungu yang lebih mengandalkan kemampuan visual dalam menerima informasi. Aplikasi photoshop sebagai media pembelajaran digunakan secara langsung oleh anak untuk berinteraksi dengan objek visual sehingga proses pemahaman dan keterampilan teknis dapat ditingkatkan secara nyata. Meskipun terdapat perbedaan nilai antar anak mulai dari 71 sehingga 86 hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik dan visual efektif dalam mendukung peningkatan keterampilan vokasional.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan ada pengaruh aplikasi *photoshop* terhadap keterampilan desain grafis untuk anak disabilitas rungu kelas VII di SLB Negeri Tompokersan Lumajang. Rata-rata hasil belajar sebesar 8 menunjukkan keberhasilan pembelajaran dan pendekatan visual menggunakan *photoshop* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang relevan dalam mendukung pengembangan keterampilan vokasional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kella, C., Rumampuk, D., Harefa, M., Dappa, T., Moningka, A., & Sumilat, J. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Geometri Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Tunarungu di SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(21), hal: 1097-1106.
- Marzal, J. (2014). Desain media pembelajaran bahasa inggris untuk siswa tunarungu berbantuan teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Tekno-Pedagogi*, 4(2).
- Rahardja, D. (2016). Pendidikan luar biasa dalam perspektif dewasa ini. *Jassi Anakku*, 10(1), hal: 76-88.
- Rahmah, F. N. (2018). Problematika anak tunarungu dan cara mengatasinya. *Quality*, 6(1), hal: 1.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: CV. Alfabeta.
- Sumantri, J. S. (2003). *Filsafat Ilmusebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.