

PEMBELAJARAN PROGRAM APLIKASI *PHOTOSCAPE* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGEDIT FOTO PADA SISWA *CEREBRAL PALSY* DI SLB-D YPAC BANDUNG

Nia Sutisna

niasutisna@yahoo.com
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

The research was conducted on a subject that is cerebral palsy students on the type of ataxia at class XI SMALB in SLB-D YPAC Bandung. The initial of the subject is IGA (19 years old) and the gender is male. IGA has had basic computation capability, such as turn on / turn off the computer or laptop, typing using the thumb, and hover by using the mouse and touch pad, and explores the internet through social networking. Besides that, IGA has also a high interest towards multimedia. It was become the background for the researchers conducted this study which aimed to determine how far the learning of Photoscape application in enhancing the ability to edit photos on cerebral palsy students and to see the ability score of IGA in editing in phase of Baseline-1, Intervention, and Baseline-2, The ability to edit photos on the study includes elevate the quality of the photo, cut out unwanted parts of an image, adjust the light, and adding objects such as text on the photo. The method used in this study is an experimental method by using the approach of Single Subject Research using the design of A-B-A. Presentation of data is processed and analyzed using descriptive statistics on the percentage and displayed in graphical form. These results indicate that the mean of IGA's ability in editing photos on the Baseline-1 as much as 5%, which also means the ability of IGA in editing the photo is very lack, IGA's ability tends to increase in the intervention phase with the acquisition of the mean was 94%, which also means very good, and reached a mean of 100 % in phase of Baseline-2, which means very good. Based on the finding of this research, it was proving that the learning program of Photoscape apps can give effect to an increase in the ability to edit photos on IGA, a cerebral palsy student in SLB-D YPAC Bandung. Therefore, the researchers recommend to the school to consider this study as one of the teaching materials for the cerebral palsy students who have the potential in computerization.

Keywords: *The Student of Cerebral Palsy, Photo Editing Capabilities, Learning Program of Photoscape Application*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan terhadap seorang subjek yaitu siswa *cerebral palsy* jenis *ataxia* kelas XI SMALB di SLB-D YPAC Bandung. Subjek berinisial IGA (19 tahun) dan berjenis kelamin laki-laki. IGA telah memiliki kemampuan komputerisasi dasar, yaitu menghidupkan / mematikan komputer maupun laptop, mengetik menggunakan jempol, mengarahkan kursor menggunakan *mouse* dan panel sentuh, serta berselancar di dunia maya melalui jejaring sosial. Selain itu IGA juga memiliki minat yang cukup tinggi terhadap multimedia. Hal itu melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Pembelajaran program aplikasi *Photoscape* dalam meningkatkan kemampuan mengedit foto pada siswa *cerebral palsy* serta untuk melihat berapakah skor kemampuan mengedit foto yang didapat oleh IGA pada fase *Baseline-1*, Intervensi, dan *Baseline-2*. Kemampuan mengedit foto pada penelitian ini meliputi meninggikan kualitas pada foto, memotong bagian yang tidak diinginkan pada foto, mengatur cahaya, serta menambahkan objek berupa tulisan pada foto. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan pendekatan *Single Subject Research* dengan menggunakan desain A-B-A. Penyajian data diolah dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan persentase dan ditampilkan dalam bentuk grafik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *mean* kemampuan awal IGA dalam mengedit foto di *Baseline-1* sebesar 5% yang artinya kemampuan IGA dalam mengedit foto sangat kurang, kemampuan IGA cenderung meningkat pada fase intervensi dengan perolehan *mean* 94% yang artinya sangat baik, dan mencapai *mean* 100% pada fase *Baseline-2* yang artinya sangat baik. Berdasarkan temuan hasil penelitian ini, membuktikan bahwa pembelajaran program aplikasi *Photoscape* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengedit foto pada IGA, siswa *cerebral palsy* di SLB-D YPAC Bandung. Oleh sebab itu peneliti merekomendasikan kepada pihak sekolah untuk mempertimbangkan pembelajaran ini sebagai salah satu bahan ajar bagi siswa *cerebral palsy* yang memiliki potensi dalam komputerisasi.

Kata Kunci: *siswa cerebral palsy, kemampuan mengedit foto, pembelajaran program aplikasi photoscape*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan menuntut para pendidik untuk semakin tanggap terhadap perkembangan yang ada. Perkembangan tersebut akan dapat memberikan kontribusi yang besar bagi peserta didik apabila dapat tersampaikan dengan baik oleh pendidiknya. Setiap peserta didik berhak mendapatkan layanan pendidikan yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar potensinya dapat berkembang dengan optimal sehingga terwujudnya individu yang mandiri, dengan segala keterbatasan fisik yang ada seperti halnya anak tunadaksa yang berada di Sekolah Luar Biasa.

Salah satu jenis dari tunadaksa adalah *Cerebral Palsy*. Berikut ini adalah pengertian *Cerebral Palsy* menurut Taylor R.L. et al (2009: 326):

Cerebral Palsy is caused by damage to different parts of the brain that results in problem in muscle tone and muscle movement, the damage, which typically occurs before, during, or shortly after birth, is not progressive, or deteriorating, it can affect a broad range of both gross and fine motor movements although all froms of Cerebral palsy.

Pengertian di atas menjelaskan bahwa *Cerebral Palsy* disebabkan oleh kerusakan pada bagian otak yang berbeda yang mengakibatkan masalah dalam otot dan gerakan otot, kerusakan, yang biasanya terjadi sebelum, selama, atau segera setelah lahir, tidak progresif, atau memburuk, hal itu dapat mempengaruhi luas rentang gerakan motorik baik kasar dan halus.

Hambatan yang dialami oleh anak *CP* beragam diantaranya: Kaku (*Spastik*), *atetoid*, *rigrid*, *ataksia*, *tremor*, campuran. Selain mengalami gangguan dalam motorik, anak *CP* juga mengalami gangguan dalam kecerdasan namun tidak semua anak *CP* memiliki kecerdasan di bawah rata-rata.

Anak *CP* yang memiliki kecerdasan rata-rata ataupun di atas rata-rata memang hanya

sedikit dijumpai di SLB sehingga terkadang potensi, bakat, minat, dan pendidikan anak tersebut terkesan terabaikan karena sekolah lebih melihat kepada mayoritas kemampuan anak yang memang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata. Hal tersebut mengakibatkan tidak terlayannya pendidikan secara optimal.

Temuan studi kasus pendahuluan di SLB-D YPAC Bandung, Penulis menemukan siswa *CP* yang memiliki kecerdasan rata-rata. Anak tersebut memiliki ketertarikan di bidang komputerisasi dan telah mampu mengoperasikan komputer dengan baik. Penulis melihat bahwa potensi yang dimiliki anak cukup tinggi, hal tersebut dapat terbukti saat penulis mengamatinnya ketika membuka situs jejaring sosial dan berselancar di dalamnya. Potensi siswa tersebut dapat menjadi modal dasar dalam penguasaan keterampilan vokasional di bidang komputerisasi apabila mendapatkan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan serta terpenuhinya fasilitas yang memadai dalam proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi di sekolah.

SLB-D merupakan suatu tempat yang seharusnya mampu mengoptimalkan potensi, bakat, minat, dan pendidikan anak *CP* dengan memberikan pelayanan terbaik dalam menjalankan kinerjanya. Dengan fasilitas yang memadai diharapkan anak *CP* dapat terfasilitasi, yang dalam hal ini menyangkut di bidang komputerisasi sehingga diharapkan ia akan mampu menjadi individu yang mandiri dan percaya diri. Namun sayangnya, tidak semua SLB-D memberikan kecakapan keterampilan komputerisasi karena faktor penunjang di setiap SLB-D berbeda-beda kondisinya. Hal tersebut yang membuat siswa yang berpotensi malah tertinggal dalam ilmu Teknologi di bidang komputerisasi yang terus berkembang.

Teknologi di bidang komputerisasi yang berkembang saat ini menyuguhkan berbagai kemudahan bagi manusia, diantaranya adalah sebagai tempat penyaluran bakat,

minat, dan hobi bahkan dapat pula menjadi sumber penghasilan bagi mereka yang memiliki keterampilan tertentu di bidangnya. Suatu keterampilan dapat dimiliki seseorang melalui latihan begitupun dengan anak CP yang memiliki potensi dalam bidang komputerisasi, ia akan dapat memiliki suatu keterampilan khusus bila mendapat bimbingan dan fasilitas yang memadai.

Salah satu keterampilan komputerisasi yang banyak diminati saat ini adalah aplikasi untuk mengedit foto. Banyak ragam aplikasi yang ditawarkan dalam mengedit foto, mulai dari yang termudah hingga yang paling sulit dan ada juga yang gratis maupun tidak. Semua itu dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing individu. Salah satu aplikasi gratis dan yang paling mudah digunakan adalah program aplikasi *Photoscape*.

Program aplikasi *photoscape* merupakan salah satu perangkat lunak gratis siap pakai yang dapat digunakan untuk membantu penggunaanya dalam mengedit atau memanipulasi gambar/foto sehingga pengguna dapat dengan mudah memperindah gambar/foto yang diinginkan sebelum dicetak atau dipublikasikan. Maka dari itu penulis akan memberikan pembelajaran program *Photoscape* untuk anak CP yang memiliki potensi komputerisasi, karena Penulis yakin melalui pembelajaran ini anak CP dapat menyalurkan kreatifitasnya, meningkatkan kepercayaan dirinya, dan memberikan bekal keterampilan bagi masa depannya yang dalam hal ini adalah keterampilan mengedit foto.

Pembelajaran program aplikasi *Photoscape* adalah proses kegiatan yang dirancang pendidik secara sistematis agar peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan kemahiran dalam mengedit atau merekayasa gambar/foto menggunakan salah satu perangkat lunak gratis yang siap pakai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Pembelajaran program

aplikasi *Photoscape* dalam meningkatkan kemampuan mengedit foto pada siswa *cerebral palsy*. Kemampuan mengedit foto pada penelitian ini meliputi meninggikan kualitas pada foto, memotong bagian yang tidak diinginkan pada foto, mengatur cahaya, serta menambahkan objek berupa tulisan pada foto.

Keuntungan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa *cerebral palsy* dalam mengedit foto ketika sebelum diberikan intervensi, saat diberikan intervensi, dan setelah diberikan intervensi. Sehingga hal tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk mengembangkan bahan ajar pada mata pelajaran TIK. Kerugian apabila penelitian ini tidak dilakukan adalah tidak akan pernah diketahui seberapa besar pengaruh pembelajaran program aplikasi *Photoscape* terhadap kemampuan siswa *cerebral palsy* dalam mengedit foto.

METODE

Penelitian ini menggunakan eksperimen dengan subjek tunggal atau Single Subject Research (SSR) yang bertujuan untuk mengidentifikasi besarnya pengaruh dari suatu perlakuan (intervensi) yang diberikan kepada individu secara berulang-ulang dalam waktu tertentu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Pembelajaran program aplikasi *Photoscape* dalam meningkatkan kemampuan mengedit foto pada siswa *cerebral palsy*. Desain yang digunakan adalah desain A- B- A. Design ini memiliki tiga tahap yaitu baseline-1 (A-1), intervensi (B), dan baseline-2 (A-2). “Desain A-B-A ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas.” (Sunanto, 2006: 44).

A-1 (*baseline-1*) adalah kondisi awal kemampuan subjek dalam mengedit foto menggunakan program aplikasi *Photoscape*. Subjek diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi (perlakuan). Instrumen

yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan anak ialah dengan menggunakan tes perbuatan. Tes ini terdiri dari empat indikator meliputi meninggikan kualitas pada foto, memotong bagian yang tidak diinginkan pada foto, mengatur cahaya, serta menambahkan objek berupa tulisan pada foto.

B (intervensi) yaitu kondisi ketika subjek diberi perlakuan berupa Pembelajaran Program Aplikasi *Photoscape*. Hal ini

dilakukan secara berulang-ulang tujuannya untuk mengetahui kemampuan mengedit foto menggunakan Program Aplikasi *Photoscape* Pada fase intervensi ini dilaksanakan sampai data yang diperoleh cenderung stabil.

A-2 (baseline 2) yaitu pengulangan kondisi baseline sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh kepada subjek. Pada fase ini dilaksanakan sampai data cenderung stabil.

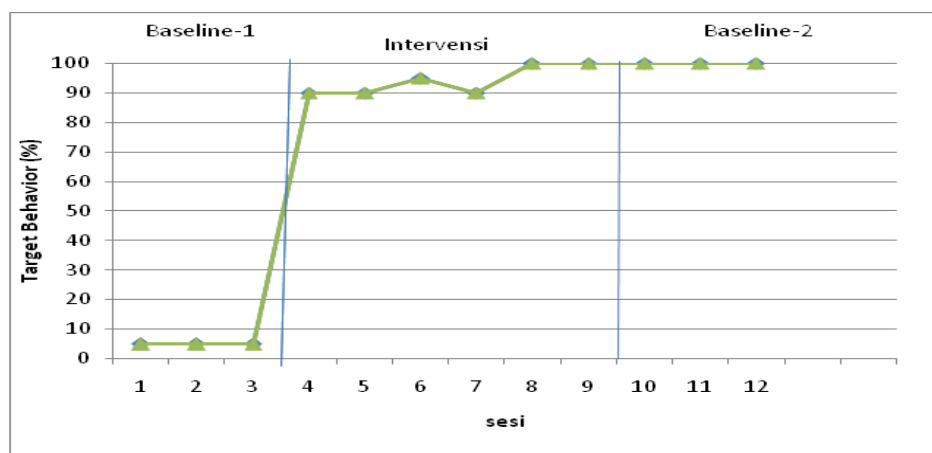
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1
Hasil Skor Subjek Mengedit Foto

Kemampuan Kengedit foto	Baseline-1 (A)					Intervensi (B)					Baseline-2 (A2)	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Meninggikan Kualitas Foto	0	0	0	4	4	5	4	5	5	5	5	5
Memotong Foto	1	1	1	4	4	5	4	5	5	5	5	5
Mengatur cahaya Foto	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Menambahkan Tulisan pada Foto	0	0	0	5	5	4	5	5	5	5	5	5
Jumlah Skor Total	1	1	1	18	18	19	18	20	20	20	20	20
Skor Maksimum	20											
%	5	5	5	90	90	95	90	100	100	100	100	100
Mean (%)	5					94					100	

Grafik 1

Rekapitulasi Hasil Keseluruhan Kemampuan Subjek dalam Mengedit Foto



1. Baseline-1 (A)

Fase ini dilaksanakan dalam tiga sesi. Diperoleh hasil skor kemampuan awal

mengedit foto pada IGA sebelum diberikan intervensi/pembelajaran program aplikasi *Photoscape* adalah 5%, sehingga dapat

diartikan bahwa kemampuan awal IGA dalam mengedit foto sangat kurang.

2. Intervensi (B)

Berdasarkan analisis dalam kondisi pada fase intervensi, IGA menghasilkan data yang stabil setelah diberikan intervensi sebanyak enam sesi. Perolehan skor kemampuan mengedit foto pada IGA selama diberikan intervensi / pembelajaran program aplikasi *Photoscape* adalah 94%. Jumlah skor tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan IGA dalam mengedit foto selama diberikan intervensi sangat baik.

3. Baseline-2

Baseline-2 dilaksanakan selama tiga sesi. Diperoleh hasil skor kemampuan mengedit foto pada IGA setelah diberikan intervensi/ pembelajaran program aplikasi *Photoscape* adalah 100%, sehingga dapat diartikan bahwa kemampuan awal IGA dalam mengedit foto sangat baik.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis antar kondisi, perubahan kecenderungan arah antara kondisi *baseline1* dan intervensi adalah mendatar ke menaik. Hal ini bermakna adanya peningkatan kemampuan mengedit

foto yang disebabkan oleh intervensi berupa pembelajaran program aplikasi *Photoscape*. Selain itu tidak terdapat data yang tumpang tindih antara *baseline-1* dengan intervensi, hal ini menunjukkan tingginya pengaruh intervensi pembelajaran program aplikasi *Photoscape* terhadap peningkatan kemampuan mengedit foto.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat terlihat bahwa kemampuan awal IGA dalam mengedit foto yang terdiri dari meninggikan kualitas foto, memotong bagian yang tidak diinginkan pada foto, mengatur cahaya pada foto, dan memberikan objek berupa tulisan pada foto menggunakan program aplikasi *Photoscape* sangat rendah. Hasil analisis data menunjukkan kecenderungan meningkat saat diberikan intervensi berupa pembelajaran program aplikasi *Photoscape*, bahkan pada fase *baseline-2* IGA memperoleh mean maksimum yaitu 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran program aplikasi *Photoscape* dapat meningkatkan kemampuan mengedit foto pada IGA, siswa *Cerebral Palsy* di SLB-D YPAC Bandung.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahira, Anne. (n.d.). *Cara Menggunakan Photoscape : Fitur-fitur Photoscape*. Diakses tanggal 21 April 2013 dari: <http://www.anneahira.com/cara-menggunakan-photoscape.htm>
- Astati. (n.d.). *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Efendi, M. (2008). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Elcom. (2010). *Modifikasi dan Manipulasi Foto Secara Instan*. Yogyakarta : CV.ANDI OFFSET.
- Esherrick, J. (2009). *Mendobrak Hambatan Pemuda dengan Keterbatasan Fisik*. Sleman: KTSP.
- Lewis, R. B. dan Doorlag, D. H. (2006). *Teaching Special Students in General Education Classroom Seventh Edition*. New Jersey: Pearson Education, inc.
- Mangkulo, H.A. (2011). *Aplikasi Foto Editing Gratis*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Mokoginta. (2013). *Pengertian Keterampilan dan Jenisnya*. Diakses tanggal 30 Oktober 2013 dari: <http://rapendik.com/program/pengayaan-pembelajaran/keterampilan/2118-pengertian-ketrampilan-dan-jenisnya>
- Muslim, A.T. dan Sugiarmim, M. (1996). *Ortopedi dalam Pendidikan Anak Tuna Daksa*. Bandung: DIRJEN DIKTI, DEPDIBUD.
- Pratama, T.Y. (2010). "Penggunaan Program Aplikasi Adobe Photoshop dalam Meningkatkan Keterampilan

- Editing Foto pada Anak Tunarungu. “ Jurusan Pendidikan Khusus. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Putranto, B.P. (2010). *Olah Foto Dengan Software Gratis Photo! Editor, Photoscape, dan Painnet*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Sagala, S. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Singh, S. (2007). *Dictionary of Special Education*. New Delhi: Kanishka Publishers, Distributors.
- Soeharso, R. (1982). *Pengantar Ilmu Bedah Orthopaedi*. Yogyakarta: Essentia Medica.
- Somantri, S. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Taylor, R., Smiley, R.L., & Richards, S.B. (2009). *Exceptional Students Preparing Teachers for the 21st Century*. New York: Mc Graw-Hill.
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2012). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI Press.
- Vaughn, S., Bos, C.S, Shay, J., & Schumm. (2011). *Teaching Students Who Are Exceptional, Diverse, and At Risk in the General Education Classroom Fifth Edition*. Boston: Pearson.
- Widati, S., Sugiarmin, Suherman, Y., & Casmini, M. (2010). *Pendidikan Anak Tunadaksa II. Dalam Hand Out Mata Kuliah Pendidikan Anak Tunadaksa II*. Bandung: Pendidikan Luar Biasa UPI.
- Yolanda. (2012). *Perbedaan Photoshop dengan Photoscape*. Diakses tanggal 21 April 2013 dari <http://yolanda123.wordpress.com/2012/01/13/perbedaan-photoshop-dengan-photoscape/>