**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar belakang**

Keterampilan, khususnya keterampilan melukis selalu menarik untuk dibicarakan bukan hanya karena keindahannya, tetapi terlebih-lebih karena pada kenyataannya dalam kehidupan sehari-hari, disadari atau tidak disadari, manusia tidak dapat lepas dari seni. Kaya seni lukis dua dimensi merupakan kegiatan mengelolah medium dua dimensi atau permukaan datar dari objek dua dimensi untuk mendapatkan kesan tertentu, dengan melibatkan ekspresi, emosi, dan gagasan pencipta secara penuh, sehingga sebuah lukisan harus dapat menerjemahkan apa yang ada di dalam objek.

Melukis dua dimensi merupakan karya seni lukis yang hanya memiliki batas dua sisi, yaitu sisi panjang dan sisi lebar, melukis dua dimensi tidak memili ruang karena tidak memiliki ketebalan ataupun ketinggian sehingga hasil lukisan dua dimensi hanya bisa dinikmati dan dilihat dari arah depan saja atau lukisan dua dimensi memiliki hasil lukisan yang datar saja.

Pengajaran keterampilan bagi anak berkebutuhan khusus, dalam hal ini bagi anak tunarungu sangat penting dan bermanfaat karena dapat berfungsi sebagai pembekalan kecakapan hidup. Kecakapan hidup inilah yang nantinya akan membantu ketika dewasa kelak agar bisa mandiri sesuai kemampuannya masing-masing. Keterampilan melukis mengandung aspek kreativitas, seperti dalam penggunaan alat, bahan dan teknik dalam menggunakannya.

Secara potensi, kemampuan intelektual anak tunarungu tidak berbeda dengan anak normal pada umumnya. Namun kesulitan anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi membuat informasi yang di miliki menjadi sangat terbatas. Keterbatasan itulah yang membuat potensi intelegensi tidak bisa terwujud dalam bentuk potensi aktual. Dengan demikian, untuk mengajarkan keterampilan melukis dua dimensi bagi anak tunarungu, pembelajaran harus bermakna supaya keterampilan melukis dua dimensiyang di ajarkan dapat dimiliki secara utuh*.*

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2016 di kelas X SMALB di SLB Negeri Polewali, terdapat 1 siswa Tunarungu yang telah memiliki dasar dalam keterampilan melukis dua dimensi namun dalam hal pewarnaan masih kurang, komposisi/penempatan objek gambar pada bidang gambar masih kurang. Menyadari akan hal tersebut, maka siswa harus diberi porsi yang memadai untuk mencoba langsung melakukan kegiatan tersebut, dengan menerapkan metode *drill. Drill* merupakan latihan yang di berikan dengan cara membelajarkan siswa ataupun melatih siswa secara berulang kali agar anak mampu melakukan sesuatu dan mengembangkan keterampilan yang di milikinya,

Pembelajaran keterampilan khususnya keterampilan melukis dua dimensi telah diberikan sebelumnya dengan metode demonstrasi, dimana metode demonstrasi merupakan salah satu metode untuk membelajarkan siswa untuk melihat apa yang dikerjakan oleh guru, dengan cara menunjukkan atau memperhatikan suatu proses sehingga siswa dapat melihat, mengamati, mendengarkan, meraba-raba dan merasakan proses yang dipertunjukkan oleh guru. Namun demikian, untuk mengajarkan keterampilan melukis pada anak, tidaklah cukup hanya dengan mengetahui rincian dari proses yang dijelaskan saja, jika siswa tidak diberi porsi yang memadai untuk mencoba langsung melakukan kegiatan atau mempraktekkan langsung kegiatan melukis tersebut maka kegiatan belajar pun kurang efektif dan keterampilan melukis pun tidak akan di miliki anak secara utuh.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis pun tertarik untuk mengembangkan keterampilan melukis dua dimensi pada anak dengan menerapkan metode *drill*. *Drill* merupakan latihan yang di berikan dengan cara membelajarkan siswa ataupun melatih siswa agar anak mampu melakukan sesuatu dan mengembangkan keterampilan yang di milikinya. Melalui metode *drill* yang dilakukan secara berulang-ulang kali dapat meningkatkan keterampilan melukis dua dimensi pada anak.

1. **Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini yakni : Bagaimanakah keterampilan melukis dua dimensi pada anak tunarungu kelas menengah atas X di SLB Negeri Polewali setelah diterapkan metode *drill*.?

1. **Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui :

1. Keterampilan melukis dua dimensi pada anak tunarungu kelas menengah atas X di SLB Negeri Polewali pada kondisi baseline 1 (A1)
2. Keterampilan melukis dua dimensi pada anak tunarungu kelas menengah atas X di SLB Negeri Polewali pada kondisi intervensi (B) metode *drill.*
3. Peningkatan keterampilan melukis dua dimensi pada anak tunarungu kelas menengah atas X di SLB Negeri Polewali setelah penerapan metode *drill* pada kondisi baseline 2 (A2).
4. **Manfaat penelitian**
5. Teoritis
6. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan melukis dua dimensi pada anak tunarungu.
7. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam melakukan penelitian yang terkait dengan keterampilan melukis dua dimensi pada anak tunarungu.
8. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan dalam menentukan kebijakan untuk meningkatkan sumber daya manusia, yaitu tenanga pendidik khususnya yang ada di dunia pendidikan luar biasa.
9. Praktis
10. Bagi anak, sebagai masukan bagi anak mengenai pentingnya mengoptimalkan pembelajaran keterampilan dengan menggunakan metode *drill* guna meningkatkan keterampilan melukis.
11. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan kemampuan tehnik melukis dua dimensi dengan tema yang bisa divariasikan melalui metode *drill.*
12. Bagi kepala sekolah, sebagai salah satu bahan masukan untuk tehnik pembelajaran keterampilan melukis dua dimensi pada anak tunarungu.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PERTANYAAN**

**PENELITIAN**

1. **Kajian teori**
2. **Konsep dasar anak tunarungu**
3. Pengertian anak tunarungu

Istilah tunarungu diambil dari kata “tuna” dan “rungu”. Tuna artinya kurang dan rungu artinya pendengaran. Orang atau anak dikatakan tunarungu apabila tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara.

Secara fisik, anak tunarungu tidak jauh berbeda dengan anak normal pada umunya, gangguan mendengar yang dialami anak tunarungu menyebabkan terhambatnya perkembangan bahasa anak. Donald F.Moores (Abdurrachman, M &Sudjadi. 1995: 27) mengemukakan bahwa:

Orang tuli adalah seseorang yang kehilangan kemampuan mendengar pada tingkat 70 dB ISO atau lebih sehingga ia tidak dapat mengerti pembicaraan orang lain melalui pendengarannya sendiri, tanpa atau mengerti pembicaraan orang lain melalui pendengarannya sendiri, tanpa atau menggunakan alat bantu mendengar.

Selanjutnya pakar lain memiliki pandangan yang sama tentang anak tunarungu yang dikemukan oleh Permanarian, somad & Herawati Tati (1996 : 59) mengatakan bahwa :

Tunarungu dapat diartikan sebagai suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai perangsang terutama melalui indera pendengaran.

Menurut batasan dari Sutjihati Somantri (1996 : 74) dalam buku psikologi anak luar biasa mengatakan bahwa :

Anak tunarungu adalah mereka yang mengalami gangguan pendengaran sedemikian rupa sehingga tidak mempunyai fungsi praktis dan tujuan komunikasi dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya.

Dwijosumarto (1990 : 32) dalam seminar ketunarunguan di Bandung, mengatakan bahwa

Anak tunarungu adalah mereka yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau keseluruhan organ pendengaran yang mengakibatkan hambatan dalam perkembangan sehingga memerlukan bimbingan khusus.

Beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian tunarungu ialah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan karena tidak berfungsinya indera pendengaran secara maksimal, sehingga hal ini akan berdampak pada kemampuan komunikasi anak.

1. Karakteristik anak tunarungu

Jika dibandingkan dengan ketunaan yang lain ketunarunguan tidak tampak jelas, karena sepintas fisik mereka tidak kelihatan mengalami kelainan. Tetapi sebagai dampak ketunrunguannya. Permanarian.S dalam bukunya menerangkan anak tunarungu memiliki karakteristik yang khas, antara lain:

1. Karakteristik dalam segi inteligensi

Pada umumnya anak tunarungu memiliki inteligensi normal atau rata-rata, akan tetapi karena perkembangan inteligensi sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa, maka mereka akan menampakkan inteligensi yang rendah disebabkan oleh kesulitan memahami bahasa. Anak tunarungu akan mempunyai prestasi lebih rendah jika dibandingkan dengan anak normal atau mendengar pada umumnya, untuk materi pelajaran yang diverbalisasikan.

1. Karakteristik dalam segi fisik/kesehatan adalah jalannya kaku dan agak membungkuk (jika organ keseimbangan yang ada pada telinga bagian dalam terganggu), gerak matanya lebih cepat, gerakan tangannya cepat/lincah, dan pernafasannya pendek, sedangkan dalam aspek kesehatan, pada umumnya sama dengan orang yang normal lainnya.
2. Karakteristik dalam segi emosi dan sosial

Ketunarunguan dapat mengakibatkan mereka terasing dari pergaulan sehari-hari, yang berarti terasing dari pergaulan atau aturan sosial yang berlaku dalam masyarakat dimana mereka hidup. Akibat dari keterasingan tersebut dapat menimbulkan efek-efek negatif seperti:

1. Egosentrisme yang melebihi anak normal
2. Mempunyai perasaan takut akan lingkungan yang luas
3. Ketergantungan terhadap orang lain
4. Perhatian mereka lebih sukar dialihkan
5. Mereka umumnya memiliki sifat polos, sederhana dan tanpa banyak masalah
6. Mereka lebih mudah marah dan cepat tersinggung.

Berdasarkan pendapat diatas secara umum kemampuan berbicara dan bahasa anak tunarungu berbeda dengan anak yang mendengar, hal ini disebabkan perkembangan bahasa erat kaitannya dengan kemampuan mendengar. Bahasa adalah alat berfikir dan sarana utama seseorang untik berkomunikasi, untuk saling menyampaikan ide, konsep dan perasaannya, serta termasuk didalamnya kemampuan untuk mengetahui makna kata serta aturan atau kaidah bahasa serta penerapannya. Kemampuan membaca, menulis, berbicara dan mendengar merupakan alat komunikasi bahasa. Anak yang memiliki pendengaran yang normal pada umumnya memperoleh kemampuan berbahasa dengan sendirinya bila dibesarkan dalam lingkungan berbahasa. Dengan demikian anak akan mengetahui makna kata serta aturan atau kaidah bahasanya.

1. **Metode *drill***
2. Pengertian metode *drill*

Menurut Sudjana Nana (1995) metode *drill* merupakan salah satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnahkan suatu keterampilan agar bersifat permanen. Selain itu drill merupakan suatu metode latihan yang pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari.

Drill digunakan sampai gerakan yang benar bisa dilakukan secara otomatis atau sudah terbiasa, sebagaimana yang dikemukakan oleh Djamarah Bahri Syaiful (1995: 95) dalam bukunya Strategi belajar mengajar mengatakan bahwa :

Metode *drill* berarti metode latihan yang disebut juga metode training, merupakan suatu tehnik pengajaran yang dilakukan berulang-ulang kali untuk mendapatkan keterampilan, dibutuhkan untuk mengingat secara matematis.

Lebih lanjut Sunarti & Subana (2000: 202), memberikan gambaran lain tentang metode *drill* bahwa :

Metode drill adalah suatu tehnik mengajar yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan latihan agar memiliki ketangkasan keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari. Dengan melaksanakan kegiatan latihan secara praktis dan teratur, siswa akan lebih terampil dan berprestasi dalam bidang tertentu.

Drill merupakan suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan secara berulang-ulang, Kemudian hal serupa dikemukan oleh Roestiyah N.K (2008: 131), mengatakan bahwa :

Metode *drill* pada dasarnya merupakan suatu cara mengajar dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari siswa sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu.

Dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan, kegiatan harus berulang-ulang diterapkan pada anak, Menurut Sriyono (1992: 112), mengatakan bahwa :

Metode *drill* adalah latihan dengan praktek yang dilakukan berulang kali atau kontiyu untuk mendapatkan keterampilan dan ketangkasan praktis tentang pengetahuan yang dipelajari, lebih dari itu diharapkan agar pengetahuan atau keterampilan yang telah dipelajari itu menjadi permanen, mantap dan dapat dipergunakan setiap saat oleh yang bersangkutan.

perencanaan pembelajaran mencakup penyajian materi secara sistematis dan berdasarkan pendekatan yang ditentukan denagn cara melatih agar penegtahuan dan kecakapan tertentu dapat dimiliki dan dikuasai, Kemudian Abdul, Majid (2014 : 214) mengatakan bahwa :

Metode *drill* secara denotative merupakan tindakan untuk meningkatkan keterampilan dan kemarin dan sebuah metode dalam membelajarkan siswa untuk mengembangkan kemahiran dan keterampilan serta dapat mengembangkan sikap dan kebiasaan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa metode *drill* merupakan suatu cara dalam menyajikan suatu bahan pelajaran dengan jalan melatih siswa secara terus menerus agar dapat menguasai pelajaran serta keterampilan yang lebih tinggi.

1. Langkah-langkah dalam mengaplikasikan metode *drill*

Menurut Subana & Sunarti (2000:204) dalam melaksanakan metode *drill* yang baik atau efektif, ada beberapa langkah yang harus dipahami dan digunakan oleh guru, Adapun langkah tersebut sebagai berikut :

1. Siswa harus diberi pengertian yang mendalam sebelum diadakan latihan tertentu.
2. Latihan untuk pertama kalinya hendaknya brsifat diagnosis, mula-mula kurang berhasil, lalu diadakan perbaikan untuk kemudian bisa lebih sempurna.
3. Latihan tidak perluh lama asal sering dilaksanakan.
4. Harus disesuaikan dengan taraf kemampuan siswa.
5. Proses latihan hendaknya mendahulukan hal-hal esensial dan berguna.

Berdasarkan uraian di atas, langkah-langkah dalam mengaplikasikan metode drill yang dikemukakan oleh Subana & Sunarti sudah efektif digunakan, maka peneliti akan tetap menggunakan langkah tersebut dalam meningkatkan keterampilan melukis dua dimensi pada anak tunarungu.

1. **Keterampilan melukis dua dimensi**
2. Pengertian melukis dua dimensi

Busroh Hamzah mengatakan melukis dua dimensi adalah suatu objek yang mempunyai kemampuan untuk mengungkapkan sesuatu yang memberikan kesenangan serta membangkitkan pengalaman dalam suatu disiplin

Demikian pula yang di ungkapkan oleh Bahari Noryan (1993) bahwa melukis dua dimensi merupakan cabang dari seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya senirupa dua dimensi dimana unsur-unsur pokok dalam karya dua dimensi hanya terdapat panjang dan lebar atau karya yang hanya dapat dilihat dari satu arah pandang saja.

Seni merupakan hasil kreativitas penciptanya yang terwujud dalam bentuk kreasi dari hasil pengolahan medium, Menurut Sukmono (1985:22) menyatakan bahwa :

Melukis dua dimensi merupakan ungkapan pengalaman estetik seseorang (seniman) yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, bangun (shape), dan sebagainya. Medium rupa sendiri dapat dijalankan melalui berbagai macam jenis material, seperti tinta, cat/pigmen, dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa.

Kemudian hal serupa di ungkapkan Suwaji,Bastomi (1982: 39) mengungkapkan bahwa :

Seni rupa dwi matra adalah suatu seni rupa yang mempunyai dua ukuran yaitu ukuran panjang dan lebar, dengan kata lain seni lukis dua matra bersifat datar, tidak mempunyai ketebalan sehingga tidak memakan ruang. Penempatan seni lukis ini biasanya hanya dapat diamati dari satu arah yaitu arah depan saja.

Melukis merupakan cabang dari seni yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensi, sebagaimana yyang dikemukan oleh Nusantara, Yayat (2007: 4) menyatakan bahwa :

Menurut bentuknya seni rupa atau seni lukis dibagi menjadi dua bagian yaitu seni lukis dua dimensi disebut sebagai dwi matra dan tiga dimensi disebut sebagai tri matra. melukis dua dimensi merupakan suatu cabang seni rupa yang berbentuk media yang dapat dinikmati oleh indera penglihatan dan peraba.

Sedangkan Muharam, E., Sundariati Warti (1991: 8) menyatakan bahwa melukis dua dimensi merupakan ungkapan gagasan,perasaan, emosi dan pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk karya seni yang bersifat statis.

Beberapa pendapat di atas mengenai seni rupa dua dimensi dapat disimpulkan bahwa seni rupa dua dimensi merupakan suatu karya seni yang dibatasi oleh panjang dan lebar karena diciptakan pada bidang datar saja, yang berarti seni ini hanya bisa dilihat dari depan saja.

1. Langkah-langkah dalam melukis dua dimensi

Melukis ekspresi biasanya dikenal sebagai melukis bebas. lukisan ekspresi merupakan ungkapan dari seseorang. Tuntunan dari sebuah gambar ekspresi adalah bahwa apa yang dilukiskan oleh seseorang adalah hasil ungkapannya, berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya melalui kemampuan yang dimilikinya. Wujud ungkapan seseorang berbeda dengan yang lainnya. Berikut adalah langkah-langkah dalam menggambar.

Sebelum memulai kegiatan melukis dua dimensi ada beberapa hal yang harus dipersiapkan yaitu:

**Mempersiapkan**

Alat : alat yang diperlukan boleh alat yang sama seperti pensil (yang lunak), pensil berwarna, krayon, dan pastel. Tetapi bila memungkinkan, dapat menggunakan kuas dan cat air.

Bahan : kertas . kanvas

Objek gambar : lebih luas bisa berupa alam benda, pemandangan yang ditentukan atau objek-objek yang menarik minat dan berdasarkan fantasi. Untuk kegiatan ini berikan kebebasan dalam mewujudkan gambar sejauh dalam lingkup yang tertib dan teratur menurut kaidah menggambar

1. **Kerangka pikir**

Keterampilan melukis pada anak tunarungu masih kurang/rendah

partisipati

rendah

Penerapan metode *drill* dilaksanakan secara berulang-ulang tujuannya untuk mengetahui kemampuan anak dalam melukis dua dimensi, maka diterapkan cara sebagai berikut :

Langkah-langkah penerapan Metode drill

1. Siswa harus diberi pengertian yang mendalam sebelum diadakan latihan tertentu.
2. Latihan untuk pertama kalinya hendaknya brsifat diagnosis, mula-mula kurang berhasil, lalu diadakan perbaikan untuk kemudian bisa lebih sempurna.
3. Latihan tidak perluh lama asal sering dilaksanakan.
4. Harus disesuaikan dengan taraf kemampuan siswa.
5. Proses latihan hendaknya mendahulukan hal-hal esensial dan berguna.

Keterampilan melukis anak Tunarungu meningkat

Dasar IV

**Gambar 2. 1. Skema Kerangka Pikir**

1. **Pertanyaan penelitian**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir di atas, di ajukan pertanyaan peneliti sebagai berikut :

1. Bagaimanakah keterampilan melukis dua dimensi pada anak tunarungu kelas X SMALB di SLB Negeri Polewali pada kondisi baseline 1 (A1)?
2. Bagaimanakah keterampilan melukis dua dimensi pada anak tunarungu kelas X SMALB di SLB Negeri Polewali pada kondisi intervensi (B) metode *drill*?
3. Bagaimanakah keterampilan melukis dua dimensi pada anak tunarungu kelas X SMALB di SLB Negeri Polewali setelah penerapan metode *drill* pada kondisi baseline 2 (A2)?

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Desain penelitian**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen, karena penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Penelitian ini didukung dari suatu rancangan eksperimen dengan penelitian subjek tunggal, atau lebih dikenal dengan istilah *Single Subject Research* (SSR).

Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan adalah A-B-A, yaitu desain penelitian yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada individu, dengan cara membandingkan kondisi *baseline* sebelum dan sesudah intervensi.

Desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu A1 (*baseline* 1), B (intervensi), dan A2 (*baseline* 2). Adapun tahap-tahap yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu:

**A1 (*baseline 1*)** yaitu Mengetahui profil dan perkembangan keterampilan dasar murid dalam hal ini keterampilan melukis dua dimensiyang dikuasai oleh murid sebelum mendapat perlakuan. Subjek (N) diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi (perlakuan).

**B (intervensi)** yaitu kondisi subjek (N) penelitian selama diberi perlakuan, dalam hal ini adalah penerapan metode *drill* secara berulang-ulang tujuannya untuk mengetahui kemampuan subjek (N) dalam melukis dua dimensi selama perlakuan diberikan.

**A2 (*baseline* 2)** yaitu pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek (N).

Struktur dasar desain A-B-A dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:

*Baseline* (A) *Intervensi* (B) *Baseline* (A)

Perilaku Sasaran

**SESI (waktu)**

**Gambar 3.1. Desain A – B – A**

1. **Defenisi Operasional Variabel Penelitian**

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah penerapan metode *drill* dalam meningkatkan keterampilan melukis dua dimensi.

Metode *drill* adalah suatu cara dalam menyajikan suatu bahan pelajaran dengan jalan melatih siswa secara terus menerus agar dapat menguasai pelajaran serta keterampilan yang lebih tinggi. Melalui metode *drill* siswa terlebih dahulu dibekali dengan pengetahuan secara teori secukupnya kemudian dengan tetap dibimbing oleh guru, siswa disuruh memperaktikannya sampai menjadi mahir dan terampil, metode *drill* ini bersifat melatih secara berulang-ulang.

Keterampilan melukis adalah mata pelajaran yang berisi kemampuan anak dalam menunjukkan alat, bahan, teknik dalam karya seni rupa dua dimensi serta kemampuan anak dalam mengelolah medium permukaan dua dimensi sehingga mendapatkan kesan tertentu.

1. **Subjek penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas X SMALB SLB Negeri Polewali yang berjumlah 1 orang.

1. **Tehnik pengumpulan data**

Untuk mendapatkan data lengkap, dalam penelitian ini digunakan tehnik pengumpulan data yaitu :

1. **Tes**

Instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur dalam rangka pengumpulan data” Purwanto (2009:56) Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah dalam bentuk tes. Bentuk tes yang digunakan adalah tes perbuatan atau tes kinerja. Tes ini bertujuan untuk mengukur keterampilan siswa dalam melakukan kegiatan.

Kriteria penilaian merupakan panduan dalam menentukan besar atau kecilnya persentase aspek kreativitas melukis yang didapat anak dalam keterampilan melukis dua dimensi. Untuk menilai kemampuan murid dalam melukis dua dimensi dengan penerapan metode *drill* digunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kriteria penilaian karya seni rupa dua dimensi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek kreativitas melukis | Kategori | Skor |
| 1. | Kesatuan (finising) | Baik sekali | 4 |
| 2. | Proporsi | Baik | 3 |
| 3. | Komposisi | Cukup | 2 |
| 4. | Warna | Kurang | 1 |
|  |  |  |  |

(Mulyadi 2016:24)

Ket :

1. Kesatuan (finishing), keterpaduan dari bagian-bagian gambar, yang terdiri dari unsur garis, bentuk, ruang, bidang, tekstur. Jadi semua unsur-unsur tersebut harus saling terpadu, karena setiap unsur akan mendukung penampilan unsur lainnya saling melengkapi dan saling mengisi membentuk suatu kesatuan yang utuh, bermakna dan karenanya jadi menarik.
2. Proporsi, suatu bentuk keindahan pada suatu karya seni, proporsi digunakan untuk menentukan antara panjang dan lebar, besar dan kecilnya suatu karya.
3. Komposisi, susunan unsur-unsur rupa yang memancarkan kesan-kesan kesatupaduan, irama dan keseimbangan, dalam suatu karya sehingga karya itu terasa utuh, jelas, dan memikat.
4. Penggunaan warna, komposisi warna yang memberikan efek pencerahan seperti terkena suatu cahaya sehingga terdapat gambar yang lebih cerah (terkena cahaya) dan gelap yang (tidak terkena cahaya).

Panduan pensekoran :

1. = Baik sekali, apabila anak mampu memenuhi unsur kesatuan dalam lukisan, baik dari segi proporsi, komposisi, dan penggunaan warna.



**(kriteria 4,3,2,1)**

1. = Baik, apabila tiga aspek persyaratan dalam melukis ada dalam diri anak akan tetapi persyaratan pertama dalam melukis belum dimiliki oleh anak.



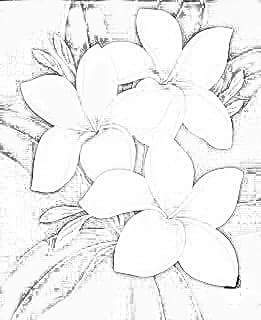
**(kriteria 1,2,3 terpenuhi dan kritera 4 tidak)**

1. = Cukup, apabila pengaturan tata letak objek pada lukisan memenuhi unsur komposisi, dan penggunaan warna akan tetapi ke dua unsur yang lainnya tidak terpenuhi dalam lukisan tersebut.



**(kriteria 2,3 terpenuhi dan 1,4 tidak)**

1. = Kurang, apabila penggunaan warna yang digunakan tidak menyerupai warna objek yang terlihat, baik itu warna aslinya maupun yang dipengaruhi oleh cahaya (terang gelap). Akan tetapi unsur kesatuan, proporsi, komposisi tidak diterapkan dalam lukisan tersebut.



**(kriteria 1,2,3 terlihat dan kriteria 4 tidak )**

1. **Teknik Analisis Data**

Tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan adalah analisis data, pada penelitian desain kasus tunggal akan terfokus pada data individu dari pada data kelompok, setelah semua data terkumpul kemudian data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Menurut Sunanto, J (2006: 93) tentang penelitan subjek tunggal berkaitan dengan pengolahan data “pada penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistik yang komplek tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana”.

Tujuan dari analisis data dalam bidang modifikasi perilaku adalah untuk melihat sejauh mana pengaruh intervensi terhadap perilaku yang ingin dirubah atau target behavior. Metode analisis visual yang digunakan adalah dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap data yang ditampilkan dalam grafik, dalam proses analisis data pada penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik khususnya grafik garis. Tujuan grafik dalam penelitian adalah peneliti dapat lebih mudah untuk menjelaskan tingkat kemampuan subjek MI secara efisien dan detail.

Bentuk grafik yang digunakan dalam penelitian untuk menganalisis data adalah grafik garis. Perhitungan dalam mengolah data diberikan perlakuan (intervensi) dengan cara menghitung kemampuan melukis dua dimensi pada anak tunarungu.

1. **Analisis Dalam Kondisi**

Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Komponen-komponen yang dianalisis meliputi :

1. Panjang Kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi. Banyaknya data dalam kondisi menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada tiap kondisi. Panjang kondisi atau banyaknya data dalam kondisi tidak ada ketentuan pasti. Data dalam kondisi *baseline* dikumpulkan sampai data menunjukkan arah yang jelas.

1. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi. Untuk membuat garis, dapat dilakukan dengan 1) metode tangan bebas (*freehand*) yaitu membuat garis secara langsung pada suatu kondisi sehingga membelah data sama banyak yang terletak di atas dan di bawah garis tersebut. 2) metode belah tengah (*split-middle*), yaitu membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

1. Kecenderungan Stabilitas

Kecenderungan stabilitas (*trend stability*) yaitu menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan data dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data *point* yang berada di dalam rentang, kemudian dibagi banyaknya data *point,* dan dikalikan 100%. Jika persentase stabilitas sebesar 85 – 90% maka data tersebut dikatakan stabil, sedangkan diluar itu dikatakan tidak stabil.

1. Jejak Data

Jejak data yaitu perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Perubahan data satu ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu : menaik, menurun, dan mendatar.

1. Rentang

Rentang yaitu jarak antara data pertama dengan data terakhir. Rentang memberikan informasi yang sama seperti pada analisis tentang perubahan level.

1. Perubahan Level

Perubahan level yaitu menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dan data terakhir.

1. **Analisis Antar Kondisi**

Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* (A) ke kondisi intervensi (B). Komponen – komponen analisis antar kondisi meliputi:

1. Jumlah Variabel Yang Diubah

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sararan difokuskan pada satu perilaku. Analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

1. Perubahan Kecenderungan Arah Dan Efeknya

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi. Kemungkinan kecenderungan grafik antar kondisi adalah 1) mendatar ke mendatar, 2) mendatar ke menaik, 3) mendatar ke menurun, 4) menaik ke menaik, 5) menaik ke mendatar, 6) menaik ke menurun, 7) menurun ke menaik, 8) menurun ke mendatar, 9) menurun ke menurun. Sedangkan makna efek tergantung pada tujuan intervensi.

1. Perubahan Kecenderungan Stabilitas Dan Efeknya

Perubahan kecederungan stabilitas yaitu menunjukan tingat stabilitas perubahan dari serentetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukan arah (mendatar, menarik, dan menurun) secara konsisten.

1. Perubahan Level Data

Perubahan level data yaitu menunjukkan seberapa besar data berubah. Tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama (baseline) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (intervensi). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.

1. Data Yang Tumpang Tindih

Data yang tumpang tindih berarti terjadi data yang sama pada kedua kondisi (*baseline* dengan intervensi). Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Semakin banyak data tumpang tindih, semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Jika data pada kondisi *baseline* lebih dari 90% yang tumpang tindih pada kondisi intervensi. Dengan demikian, diketahui bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakinkan.

Sunanto, J., *et al* (2006 : 30) menyatakan komponen-komponen yang harus dipenuhi untuk membuat grafik, antara lain

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya, sesi, hari, dan tanggal).
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya, persen, frekuensi, dan durasi).
3. Titik Awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
4. Skala adalah garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50%, dan 75%).
5. Label kondisi yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya baseline atau intervensi
6. Garis Perubahan Kondisi yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya.
7. Judul Grafik yaitu judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Judul Grafik

Ordinat (Y)

Label kondisi Label kondisi

Skala Garis perubah kondisi

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Absis (X)

**Gambar 3.2**  **Komponen – komponen Grafik**

Perhitungan dalam mengolah data yaitu menggunakan persentase (%). Sunanto, *et al.* (2006: 16) menyatakan bahwa “persentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%.” Alasan menggunakan persentase karena peneliti akan mencari skor hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (intervensi) dengan cara menghitung skor dalam aspek keterampilan melukis dua dimensi termaksud dalam aspek kesatuan, proporsi, komposisi, dan penggunaan, kemudian dibagi jumlah skor keseluruhan dan dikalikan 100%.

*Skor yang diperoleh*

Nilai = X 100%

*Skor maksimal*