Vol. 11, No. 4, 2026, pp. 182-189
DOI: https://doi.org/10.29210/027290jpgi0005

Contents lists available at Journal IICET

JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)
ISSN: 2541-3163(Print) ISSN: 2541-3317 (Electronic)

Journal homepage: https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi



Efektivitas media video tutorial dalam meningkatkan kemampuan kreasi *nail art* pada murid disabilitas rungu

Fadhila Rahmawani*), Elsa Efrina, Johandri Taufan, Rila Muspita
Universitas Negeri Padang

Article Info

Article history:

Received Aug 22th, 2026
Revised Oct 23th, 2026
Accepted Nov 16th, 2026

Keyword:

Video tutorial,
Kreasi nail art,
Disabilitas rungu,
Single subject research

ABSTRAK

Murid disabilitas rungu membutuhkan pembelajaran keterampilan vokasional yang menyajikan prosedur kerja secara visual, namun bukti empiris tentang penggunaan media video tutorial untuk keterampilan nail art pada populasi ini masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media video tutorial dalam meningkatkan kemampuan kreasi nail art. Penelitian menggunakan metode Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A, yang terdiri atas kondisi baseline pertama (A1), intervensi (B), dan baseline kedua (A2). Subjek penelitian adalah seorang murid perempuan disabilitas rungu fase E berinisial H. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes kinerja yang terdiri atas 38 butir penilaian kemampuan kreasi nail art, kemudian dianalisis menggunakan analisis visual dalam kondisi dan antar kondisi, termasuk persentase data tumpang tindih (overlap). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal subjek berada pada persentase 46% dan cenderung stabil. Setelah diberikan intervensi menggunakan media video tutorial, kemampuan subjek meningkat secara bertahap hingga mencapai 78% pada akhir intervensi. Setelah intervensi dihentikan, kemampuan subjek tetap berada pada persentase 80% selama tiga kali pengamatan. Tidak terdapat data tumpang tindih antara kondisi A1 dan B (overlap 0%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video tutorial efektif dalam meningkatkan kemampuan kreasi nail art pada subjek penelitian. Temuan ini mengimplikasikan bahwa demonstrasi visual yang dapat diamati berulang, disertai keterangan tertulis dan bahasa isyarat, layak dipertimbangkan dalam pembelajaran vokasional tata kecantikan bagi murid disabilitas rungu. Karena penelitian menggunakan subjek tunggal, hasil penelitian bersifat spesifik pada subjek yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara langsung pada seluruh murid disabilitas rungu.

© 2026 The Authors. Published by IICET.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0)

Corresponding Author:

Fadhila Rahmawani,
Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Padang
Email: Fadhilarahmawani62@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan vokasional berperan dalam mengembangkan keterampilan praktis yang dapat digunakan murid dalam kehidupan sehari-hari maupun sebagai bekal memasuki dunia kerja. Bagi murid berkebutuhan khusus, pembelajaran vokasional perlu disesuaikan dengan potensi, minat, dan kebutuhan individu agar keterampilan yang dipelajari dapat mendukung kemandirian (Amelia & Azizah, 2023). Pendidikan keterampilan vokasional bagi anak dengan hambatan pendengaran merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan, produktivitas, dan kemandirian sehingga peserta didik memiliki bekal untuk menghadapi dunia kerja maupun

mengembangkan usaha (Muspita et al., 2018). Keterampilan vokasional juga menekankan praktik, penguasaan prosedur, ketelitian, dan penyelesaian tugas secara langsung (Sani & Herlina, 2018).

Salah satu keterampilan yang dapat dipelajari dalam bidang tata kecantikan adalah kreasi nail art. Nail art merupakan kegiatan menghias kuku dengan menggunakan alat, bahan, warna, dan teknik tertentu untuk menghasilkan desain yang menarik (Krisnawati et al., 2022). Keterampilan ini memerlukan ketelitian, koordinasi motorik halus, kreativitas, serta kemampuan mengikuti urutan kerja. Penguasaan keterampilan nail art juga berpotensi menjadi bekal keterampilan jasa apabila dikembangkan sesuai kemampuan dan minat murid.

Pembelajaran bagi murid disabilitas rungu perlu memperhatikan akses komunikasi dan cara penyajian informasi. Pengalaman belajar murid disabilitas rungu beragam, sehingga strategi pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing murid, bukan menganggap semua murid memiliki karakteristik belajar yang sama (Marschark et al., 2013). Asumsi bahwa murid disabilitas rungu selalu merupakan pembelajar visual juga tidak sepenuhnya didukung bukti empiris, sehingga penyajian visual perlu dirancang secara terstruktur, bukan sekadar ditambahkan (Marschark et al., 2017). Dalam pembelajaran keterampilan, contoh visual yang konkret dapat membantu murid mengamati urutan tindakan, penggunaan alat, dan hasil yang diharapkan (Andika et al., 2026). Peserta didik disabilitas rungu memiliki kebutuhan pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan kondisi dan karakteristiknya. Dukungan yang dapat membantu proses komunikasi dan aktivitas sehari-hari menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan bagi individu disabilitas rungu (Efrina et al., 2023). Dalam proses pembelajaran praktik maupun aktivitas fisik, hambatan pendengaran membuat murid sulit menerima instruksi lisan secara lancar, sehingga guru perlu memaksimalkan sumber informasi melalui penggunaan isyarat tangan dan pemanfaatan media visual agar materi dapat dipahami dengan jelas (Taufan et al., 2019)

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menyediakan media yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik disabilitas rungu. Pengembangan mobile learning, misalnya, dilaporkan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memberikan program pembelajaran bagi peserta didik disabilitas rungu (Efrina et al., 2020). Pemanfaatan teknologi informasi bagi murid disabilitas rungu juga menuntut penyajian yang dapat diakses secara visual, misalnya melalui teks dan juru bahasa isyarat (Alshawabkeh et al., 2021).

Video tutorial dapat menyajikan demonstrasi prosedur secara berurutan dan memungkinkan bagian tertentu diamati kembali (AlfiaYunita, 2026). Penggunaan demonstrasi merupakan salah satu prinsip penting dalam perancangan video tutorial (van der Meij & Hopfner, 2022), sedangkan teori pembelajaran multimedia menjelaskan pentingnya pengolahan informasi melalui kata-kata dan gambar secara terintegrasi (Mayer, 2024). Melalui pengamatan terhadap model, murid juga dapat memperoleh contoh tindakan yang kemudian dicoba dalam praktik, proses ini sejalan dengan pembelajaran melalui pengamatan yang dijelaskan (Brewer & Wann, 1998).

Perkembangan riset internasional dalam beberapa tahun terakhir memperkuat dasar penggunaan video dalam pembelajaran. Tinjauan sistematis Noetel et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan video, terutama sebagai pelengkap metode pengajaran yang ada, umumnya berkaitan dengan hasil belajar yang lebih baik, termasuk pada pembelajaran keterampilan. Namun, efektivitas video bergantung pada prinsip desainnya, seperti segmentasi materi dan pengarahan perhatian pada bagian penting (Fiorella & Mayer, 2018), dan riset tentang video instruksional terus berkembang pesat (de Koning et al., 2018). Pada individu dengan disabilitas, video modeling dan video prompting dilaporkan efektif untuk mengajarkan keterampilan fungsional dan keterampilan hidup sehari-hari (Domire & Wolfe, 2014; Park et al., 2019). Pada penonton disabilitas rungu, keberadaan teks dan juru bahasa isyarat dalam video berpengaruh terhadap pemahaman isi (Debevc et al., 2015; Yoon & Kim, 2011). Selain itu, sebagian anak disabilitas rungu menunjukkan hambatan pada aspek perkembangan motorik tertentu (Gheysen et al., 2008), sehingga keterampilan yang menuntut koordinasi motorik halus memerlukan contoh gerakan yang jelas dan kesempatan berlatih berulang. Di Indonesia, sejumlah penelitian melaporkan peningkatan keterampilan murid disabilitas rungu melalui video tutorial, antara lain pada keterampilan tari, merias wajah, tata rias sehari-hari, dan membuat bunga hiasan dinding (Afriyanti et al., 2025; AlfiaYunita, 2026; Gusmita & Efrina, 2025; Ramadhona et al., 2026).

Permasalahan kemampuan kreasi nail art ditemukan pada seorang murid disabilitas rungu fase E berinisial H di SLB Serasi Payakumbuh. Idealnya, murid dapat menyelesaikan seluruh tahapan kreasi nail art secara mandiri sesuai urutan prosedur. Namun, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa murid masih kesulitan mengikuti urutan langkah kerja secara mandiri, menggunakan alat dan bahan dengan tepat, mengaplikasikan warna dengan rapi, membuat desain, serta menyelesaikan tahapan nail art. Pembelajaran praktik yang telah dilakukan masih memerlukan pengulangan instruksi dan pendampingan guru. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat menampilkan prosedur secara konkret dan berulang.

Penelitian terdahulu menunjukkan penggunaan video tutorial dalam pembelajaran keterampilan bagi murid disabilitas rungu, termasuk keterampilan tata rias (Afriyanti et al., 2025). Namun, kajian-kajian tersebut umumnya berfokus pada tata rias wajah, tari, dan kerajinan, sementara penelitian yang secara khusus menguji kemampuan kreasi nail art, yaitu keterampilan yang menuntut ketelitian motorik halus, urutan prosedur yang panjang, dan kreativitas desain, pada murid disabilitas rungu fase E masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan video tutorial yang memadukan demonstrasi langsung, keterangan tertulis, dan bahasa isyarat untuk keterampilan nail art, serta pelaporan efek intervensi melalui analisis visual dan persentase data tumpang tindih. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan menguji efektivitas media video tutorial dalam meningkatkan kemampuan kreasi nail art pada murid disabilitas rungu fase E di SLB Serasi Payakumbuh dengan membandingkan persentase kemampuan subjek pada kondisi A1, B, dan A2.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A. Desain ini meliputi baseline pertama (A1) untuk mengetahui kemampuan awal, intervensi (B) untuk mengamati perubahan selama penggunaan media, dan baseline kedua (A2) untuk melihat kemampuan setelah intervensi dihentikan. Pengukuran dilakukan berulang pada subjek yang sama sesuai karakteristik SSR (Widodo et al., 2021). Desain kasus tunggal diakui sebagai pendekatan yang sah untuk mengidentifikasi praktik berbasis bukti dalam pendidikan khusus (Horner et al., 2005; Kratochwill et al., 2013). Desain ini sesuai dengan kebutuhan belajar individual subjek yang teridentifikasi melalui pengamatan awal, karena setiap subjek berperan sebagai pembanding bagi dirinya sendiri melalui pengukuran berulang pada setiap kondisi (Ledford & Gast, 2018).

Subjek penelitian adalah seorang murid perempuan disabilitas rungu fase E berinisial H di SLB Serasi Payakumbuh. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video tutorial, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan kreasi nail art. Video tutorial menampilkan orang secara langsung saat memperagakan tahapan nail art. Materi yang ditampilkan mencakup persiapan, penggunaan alat dan bahan, pewarnaan kuku, pembuatan motif sederhana, kombinasi warna, dan penyelesaian hasil kreasi.

Pelaksanaan penelitian terdiri atas 14 sesi pengukuran, yaitu kondisi A1 sebanyak tiga sesi (18–20 Agustus 2026), kondisi B sebanyak delapan sesi (24 Agustus–3 September 2026), dan kondisi A2 sebanyak tiga sesi (7–9 September 2026). Pada kondisi A1 dan A2, subjek mengerjakan tugas kreasi nail art tanpa media video tutorial, sedangkan pada kondisi B subjek mengikuti pembelajaran menggunakan media video tutorial. Rincian sesi pada setiap kondisi disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes kinerja. Kemampuan murid dinilai menggunakan instrumen tes kinerja yang terdiri atas 38 butir penilaian dan memuat indikator keterampilan kreasi nail art. Penilaian diberikan berdasarkan kemampuan melakukan langkah secara mandiri, dengan bantuan, atau belum mampu. Data hasil pengamatan diubah menjadi persentase dengan rumus: persentase = (skor yang diperoleh ÷ skor maksimal) × 100%, untuk membandingkan kemampuan pada setiap sesi. Data dianalisis secara visual melalui kecenderungan arah, tingkat perubahan, kestabilan data, dan perbandingan antar kondisi.

Analisis visual dilakukan mengikuti pedoman analisis penelitian kasus tunggal (Lane & Gast, 2014; Ledford et al., 2019). Analisis dalam kondisi meliputi: (1) panjang kondisi, yaitu jumlah sesi pada setiap kondisi; (2) kecenderungan arah, yang ditentukan dengan metode belah tengah (split-middle) dan dinyatakan sebagai meningkat (+), menurun (□), atau mendatar (=); (3) kestabilan data, yaitu persentase titik data yang berada dalam rentang stabilitas sebesar 15% dari nilai tertinggi di sekitar rata-rata kondisi tersebut; dan (4) tingkat perubahan, yaitu selisih antara data terakhir dan data pertama dalam satu kondisi. Analisis antar kondisi meliputi perubahan kecenderungan arah, perubahan level, yaitu selisih antara data terakhir pada suatu kondisi dan data pertama pada kondisi berikutnya, serta persentase data tumpang tindih (overlap), yaitu persentase titik data pada suatu kondisi yang berada dalam rentang data kondisi sebelumnya. Persentase overlap yang semakin kecil menunjukkan pengaruh intervensi yang semakin jelas (Scruggs et al., 1987).

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Data

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan kemampuan kreasi nail art pada subjek dari kondisi awal hingga setelah intervensi diberikan. Pada kondisi baseline pertama (A1), subjek memperoleh persentase 46% selama tiga kali pengamatan. Hasil yang tetap tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal subjek cenderung stabil sebelum diberikan intervensi. Pada kondisi intervensi (B), subjek mulai mengikuti pembelajaran menggunakan video tutorial yang memperlihatkan tahapan kreasi nail art secara langsung. Selama delapan kali

pertemuan, persentase kemampuan subjek berturut-turut adalah 50%, 54%, 50%, 58%, 66%, 74%, 72%, dan 78%.

Data tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan subjek secara umum mengalami peningkatan meskipun terdapat penurunan pada beberapa pertemuan. Pada awal intervensi, subjek masih mengalami kesulitan dalam beberapa tahapan praktik. Seiring dengan pemberian intervensi, subjek semakin mampu melakukan tahapan kreasi nail art dengan lebih baik.

Setelah intervensi dihentikan, pengamatan dilanjutkan pada kondisi baseline kedua (A2). Pada kondisi ini, subjek memperoleh persentase 80% selama tiga kali pengamatan. Subjek masih mampu melakukan sebagian besar tahapan praktik, mulai dari persiapan hingga penyelesaian. Meskipun demikian, beberapa bagian masih memerlukan bantuan, terutama dalam mengontrol jumlah warna, membuat pola dengan ukuran yang relatif sama, dan menjaga kerapian hasil akhir.

Kondisi Baseline Pertama (A1)

Pengamatan pada kondisi baseline dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan (18-20 Agustus 2026). Hasil menunjukkan persentase kemampuan murid stabil di 46% pada setiap pertemuan.

Tabel 1. Kondisi Baseline A1

Pertemuan	Hari/tanggal	Persentase
Pertemuan 1	18 Agustus 2026	46%
Pertemuan 2	19 Agustus 2026	46%
Pertemuan 3	20 Agustus 2026	46%

Kondisi Intervensi (B)

Intervensi menggunakan media video tutorial dilakukan sebanyak 8 kali (24 Agustus 2026 – 3 September 2026). Hasil menunjukkan peningkatan bertahap:

Tabel 2. Kondisi Intervensi

Pertemuan	Hari/tanggal	Persentase
Pertemuan 4	24 Agustus 2026	50%
Pertemuan 5	26 Agustus 2026	54%
Pertemuan 6	27 Agustus 2026	50%
Pertemuan 7	28 Agustus 2026	58%
Pertemuan 8	31 Agustus 2026	66%
Pertemuan 9	1 September 2026	74%
Pertemuan 10	2 September 2026	72%
Pertemuan 11	3 September 2026	78%

Meskipun terjadi penurunan pada pertemuan kelima, kedelapan dan kesepuluh, kemampuan murid secara keseluruhan mengalami peningkatan.

Kondisi Baseline Kedua (A2)

Setelah intervensi dihentikan, pengamatan baseline kedua dilakukan sebanyak 3 kali (7-9 September 2026). Hasil menunjukkan stabil pada 80%.

Tabel 3. Kondisi Baseline A2

Pertemuan	Hari/tanggal	Persentase
Pertemuan 12	7 September 2026	80%
Pertemuan 13	8 September2026	80%
Pertemuan 14	9 September 2026	80%

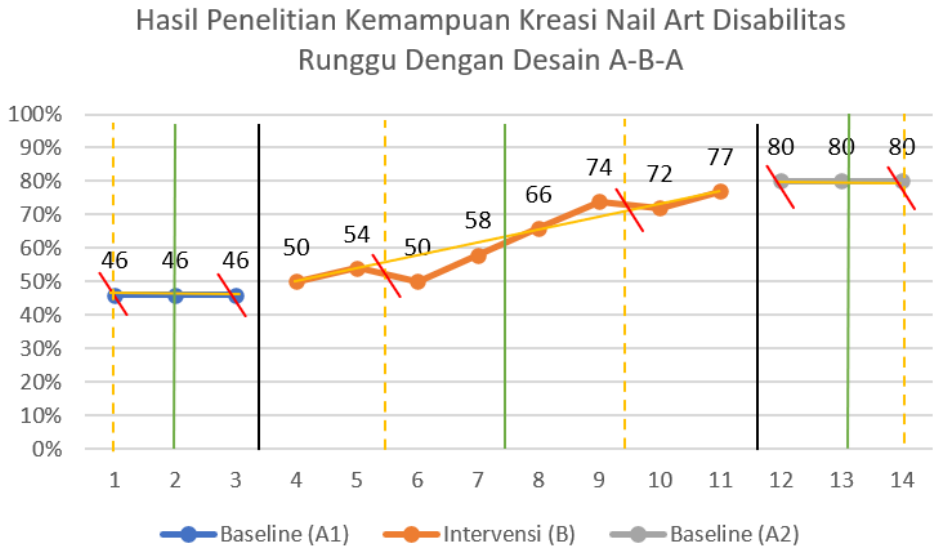
Secara menyeluruh, hasil pengamatan pada fase baseline (A1), intervensi (B), dan baseline (A2) memperlihatkan perkembangan kemampuan kreasi nail art menggunakan media video tutorial pada murid disabilitas rungu.

Analisis dalam kondisi

Berdasarkan hasil analisis dalam setiap kondisi penelitian, dapat disimpulkan Panjang kondisi pada setiap tahap telah ditentukan setelah data menunjukkan hasil yang stabil. Hasil analisis kecenderungan arah menunjukkan bahwa data pada kondisi mendatar (=) pada tahap baseline pertama (A1), pada tahap intervensi (B) selama 8 pertemuan, dan pada tahap baseline (A2) pada 3 pertemuan. Pada tahap baseline pertama (A1), data berada

pada kondisi mendatar (=), kemudian meningkat (+) pada tahap intervensi (B), dan kembali mendatar (=) pada tahap baseline kedua (A2). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video tutorial dapat meningkatkan kemampuan kreasi nail art murid disabilitas rungu.

Secara lebih rinci, panjang kondisi A1, B, dan A2 berturut-turut adalah tiga, delapan, dan tiga sesi. Pada kondisi A1 dan A2, seluruh titik data bernilai sama (46% pada A1 dan 80% pada A2), sehingga kestabilan data pada kedua kondisi tersebut mencapai 100% dan memenuhi kriteria stabilitas 15%. Pada kondisi B, hanya dua dari delapan titik data (25%) yang berada dalam rentang stabilitas di sekitar rata-rata kondisi, sehingga data tergolong bervariasi; variasi ini wajar pada fase akuisisi keterampilan karena data bergerak naik selama intervensi. Tingkat perubahan dalam kondisi A1 dan A2 adalah 0%, sedangkan pada kondisi B tingkat perubahan adalah +28%, yaitu dari 50% pada sesi pertama intervensi menjadi 78% pada sesi terakhir intervensi (Tabel 2).



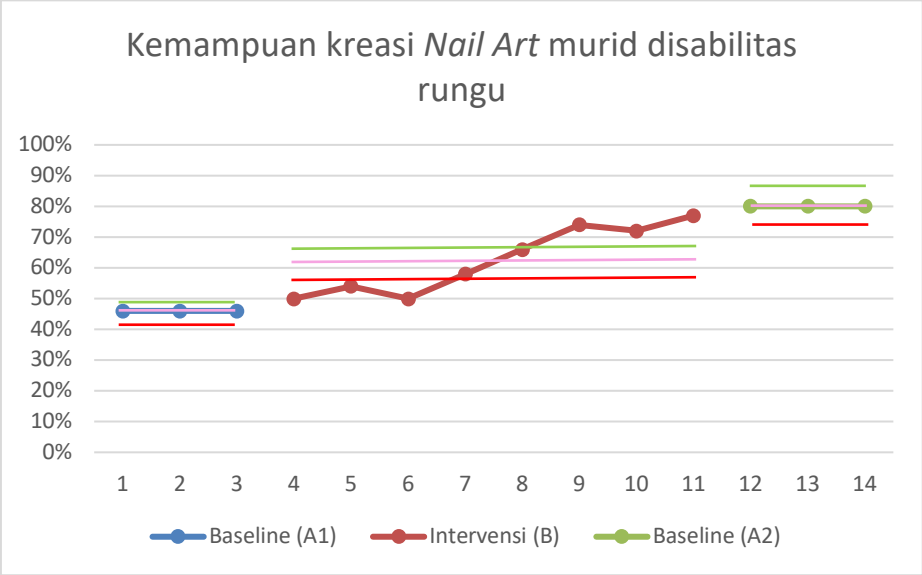
Gambar 1. Analisis Antar Kondisi

Analisis Antar Kondisi

Berdasarkan hasil analisis antar kondisi yang ada, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video tutorial berdampak positif terhadap kemampuan kreasi nail art murid disabilitas rungu. Hal ini terlihat dari perubahan kemampuan kreasi nail art setelah diberikan intervensi, yang ditunjukkan oleh peningkatan pada setiap tahap penelitian, yaitu mulai dari baseline pertama (A1), selama tahap intervensi (B), hingga baseline kedua (A2).

Perubahan kemampuan kreasi nail art subjek selama kondisi baseline A1, intervensi (B), dan baseline A2. Pada kondisi A1, persentase kemampuan berada pada 46% selama tiga kali pengamatan sehingga data cenderung mendatar dan stabil. Pada kondisi intervensi (B), persentase kemampuan mengalami peningkatan secara bertahap dari 50% hingga mencapai 77%, meskipun terdapat sedikit penurunan pada beberapa pertemuan. Setelah intervensi dihentikan, pada kondisi A2 persentase kemampuan meningkat menjadi 80% dan bertahan pada persentase tersebut selama tiga kali pengamatan. Grafik menunjukkan bahwa kemampuan kreasi nail art mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi menggunakan media video tutorial.

Secara kuantitatif, perubahan kecenderungan arah dari A1 ke B adalah dari mendatar (=) menjadi meningkat (+), sedangkan dari B ke A2 adalah dari meningkat (+) menjadi mendatar (=). Perubahan level dari A1 ke B adalah +4% (dari 46% pada sesi terakhir A1 menjadi 50% pada sesi pertama B), dan dari B ke A2 adalah +2% (dari 78% pada sesi terakhir B menjadi 80% pada sesi pertama A2). Seluruh titik data kondisi B (50%–78%) berada di atas rentang data kondisi A1 (46%), sehingga persentase overlap A1–B adalah 0%, atau setara dengan Percentage of Non-overlapping Data (PND) sebesar 100% (Scruggs et al., 1987). Seluruh titik data kondisi A2 (80%) juga berada di atas rentang data kondisi B, sehingga overlap B–A2 adalah 0%. Ukuran nonoverlap yang mempertimbangkan kecenderungan baseline, seperti Tau-U (Parker et al., 2011), dapat digunakan pada penelitian lanjutan dengan jumlah data yang lebih banyak.



Gambar 2. Analisis Antar Kondisi

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video tutorial memberikan hasil positif terhadap peningkatan kemampuan kreasi nail art pada murid disabilitas rungu Fase E di SLB Serasi Payakumbuh. Hal ini terlihat dari persentase kemampuan subjek yang meningkat dari 46% pada kondisi baseline pertama (A1) menjadi 77% pada akhir intervensi (B), kemudian mencapai 80% selama tiga kali pengamatan pada kondisi baseline kedua (A2). Peningkatan tersebut diduga berkaitan dengan penyajian video tutorial yang menampilkan demonstrasi secara langsung dan berurutan. Video dilengkapi keterangan tertulis dan penerjemahan bahasa isyarat sehingga membantu subjek mengamati dan memahami tahapan pengerjaan nail art. Temuan ini sejalan dengan (van der Meij & Hopfner, 2022) mengenai penggunaan demonstrasi dalam video tutorial untuk mendukung pembelajaran keterampilan prosedural, serta teori belajar multimedia (Mayer, 2024) yang menekankan pengorganisasian informasi melalui penyajian multimedia.

Secara teoretis, efek tersebut dapat dijelaskan melalui teori beban kognitif dan pembelajaran berbasis contoh. Keterampilan nail art melibatkan banyak elemen yang saling berkaitan, seperti pemilihan alat, pengaturan jumlah warna, dan urutan pengerjaan, sehingga penyajian prosedur secara bertahap dan dapat diulang berpotensi mengurangi beban kognitif yang tidak relevan serta membantu murid membangun skema prosedur (Sweller et al., 2019). Contoh pemodelan yang memperlihatkan seseorang mengerjakan tugas secara langsung juga dilaporkan mendukung pembelajaran keterampilan prosedural (Hoogerheide et al., 2014; van Gog & Rummel, 2010). Bagi murid disabilitas rungu, pengintegrasian demonstrasi visual dengan keterangan tertulis dan bahasa isyarat memungkinkan informasi verbal disajikan melalui kanal yang dapat diakses, sejalan dengan prinsip desain video pembelajaran yang efektif (Brame, 2016; Fiorella & Mayer, 2018) serta temuan tentang peran teks dan juru bahasa isyarat dalam video bagi penonton disabilitas rungu (Debevc et al., 2015; Yoon & Kim, 2011). Meskipun demikian, keunggulan media visual tidak dapat diasumsikan berlaku bagi semua murid disabilitas rungu (Marschark et al., 2017), sehingga efektivitas media perlu dikaitkan dengan karakteristik individu subjek.

Selain itu, hasil penelitian dapat dikaitkan dengan teori belajar sosial (Bandura, 1977), yaitu pembelajaran melalui pengamatan terhadap model. Subjek dapat mengamati cara menggunakan alat dan bahan, mengaplikasikan kuteks, serta membuat desain sebelum mempraktikkannya. Meskipun persentase kemampuan sempat mengalami penurunan pada beberapa pertemuan, secara keseluruhan kemampuan subjek menunjukkan kecenderungan meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan praktik masih memerlukan latihan berulang agar hasilnya lebih konsisten dan rapi.

Kemampuan subjek yang bertahan pada persentase 80% selama kondisi A2 menunjukkan bahwa keterampilan yang telah dipelajari tetap dapat ditampilkan setelah intervensi dihentikan, setidaknya selama periode pengamatan. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Cendaniarum, 2020) yang membahas penggunaan video tutorial untuk meningkatkan keterampilan vokasional tata rias kecantikan pada murid tunarungu.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan sejumlah penelitian di Indonesia yang melaporkan peningkatan keterampilan murid disabilitas rungu setelah penggunaan video tutorial, misalnya pada keterampilan tari

(Afriyanti et al., 2025), merias wajah karakter (AlfiaYunita, 2026), membuat bunga hiasan dinding (Gusmita & Efrina, 2025), dan tata rias sehari-hari dengan bahasa isyarat (Ramadhona et al., 2026). Ramadhona et al. (2026) juga melaporkan PND sebesar 100% pada dua subjek, sejalan dengan tidak adanya data tumpang tindih antara kondisi A1 dan B dalam penelitian ini. Secara internasional, temuan ini konsisten dengan tinjauan sistematis yang menunjukkan efektivitas video modeling dan video prompting untuk keterampilan fungsional pada individu dengan disabilitas (Domire & Wolfe, 2014; Park et al., 2019) serta manfaat video bagi pembelajaran keterampilan (Noetel et al., 2021). Pengembangan media berbasis teknologi lain bagi murid disabilitas rungu, seperti mobile learning dan augmented reality, juga menunjukkan pentingnya media visual yang dirancang sesuai kebutuhan akses informasi murid (Andika et al., 2026; Efrina et al., 2020).

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu subjek dan pengamatan setelah intervensi dilakukan dalam tiga pertemuan. Selain itu, beberapa ancaman terhadap validitas internal perlu dipertimbangkan. Pertama, karena kondisi A2 tidak kembali mendekati level A1, desain A-B-A dalam penelitian ini belum menunjukkan efek pembalikan (reversal) yang biasanya digunakan untuk memperkuat bukti hubungan fungsional; pada keterampilan yang telah dikuasai, hal ini wajar karena keterampilan cenderung tidak hilang setelah intervensi dihentikan (Kazdin, 2021; Ledford et al., 2019). Kedua, peningkatan kemampuan dapat pula dipengaruhi oleh efek latihan berulang (testing effect), kematangan (maturation), dan peristiwa lain di luar intervensi (history) selama periode penelitian. Ketiga, kesepakatan antarpengamat (inter-observer agreement) dan bukti validitas instrumen belum dilaporkan secara rinci, padahal keduanya direkomendasikan dalam standar penelitian dan pelaporan kasus tunggal (Kratochwill et al., 2013; Tate et al., 2016). Oleh karena itu, hasilnya belum dapat digeneralisasikan kepada seluruh murid disabilitas rungu. Secara keseluruhan, media video tutorial berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran keterampilan vokasional nail art, khususnya apabila disertai demonstrasi yang jelas, keterangan tertulis, bahasa isyarat, dan kesempatan praktik secara berulang.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas bukti penerapan prinsip pembelajaran multimedia dan pembelajaran melalui pengamatan pada keterampilan vokasional tata kecantikan bagi murid disabilitas rungu, yaitu keterampilan yang memadukan ketelitian motorik halus, urutan prosedur, dan kreativitas desain. Secara praktis, guru dapat merancang video tutorial keterampilan vokasional dengan memperhatikan segmentasi langkah, demonstrasi yang jelas, keterangan tertulis, dan bahasa isyarat, serta memberi kesempatan kepada murid untuk memutar ulang bagian yang sulit. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain multiple baseline lintas subjek dengan jumlah subjek yang lebih banyak, melaporkan kesepakatan antarpengamat dan validitas instrumen, menggunakan ukuran efek seperti Tau-U, serta memperpanjang fase pemeliharaan untuk menguji retensi keterampilan dalam jangka lebih panjang.

Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan dengan metode single subject research (SSR) menggunakan desain A-B-A, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media video tutorial mampu meningkatkan kemampuan kreasi nail art bagi subjek penelitian, yaitu seorang murid disabilitas rungu di SLB Serasi Payakumbuh. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh perubahan yang diperoleh pada setiap fase penelitian. Pada fase baseline pertama (A1), sebelum diberikan intervensi, kemampuan kreasi nail art subjek H berada pada persentase 46% dengan kondisi stabil. Memasuki fase intervensi (B), kemampuan subjek mengalami peningkatan secara bertahap setelah diterapkan media video tutorial, pada persentase 77% pada akhir intervensi. Selanjutnya, pada fase baseline kedua (A2), kemampuan kreasi nail art tetap bertahan pada persentase 80% selama tiga sesi pengamatan meskipun intervensi telah dihentikan.Hasil analisis visual dalam kondisi maupun antar kondisi menunjukkan adanya kecenderungan arah yang meningkat, perubahan level yang positif, serta tidak ditemukannya data overlap antara fase baseline pertama (A1) dan intervensi (B) (overlap 0%). Dengan demikian, media video tutorial menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kreasi nail art pada subjek penelitian ini. Penelitian ini berkontribusi pada literatur pendidikan inklusif dan pedagogi visual bagi murid disabilitas rungu dengan menunjukkan bahwa video tutorial yang memadukan demonstrasi, keterangan tertulis, dan bahasa isyarat dapat mendukung penguasaan keterampilan vokasional yang bersifat prosedural dan menuntut ketelitian motorik halus. Namun, karena hanya melibatkan satu subjek, temuan ini memiliki keterbatasan validitas eksternal dan tidak dapat digeneralisasikan secara langsung. Penelitian selanjutnya disarankan mereplikasi temuan ini menggunakan desain multiple baseline lintas subjek, melaporkan kesepakatan antarpengamat, serta memperpanjang fase pemeliharaan, misalnya selama empat sampai enam minggu, untuk menguji retensi keterampilan.

Referensi

Afriyanti, M., Budi, S., Efrina, E., & Mahdi, A. (2025). Meningkatkan Keterampilan Tari Pasambahan Melalui Media Video Tutorial Bagi Peserta Didik Disabilitas Rungu. *Journal of Instructional and Development Researches*, *5*(5), 511–517. https://doi.org/10.53621/jider.v5i5.606

AlfiaYunita, Elsa Efrina, Johandri Taufan, M. Z. (2026). *Efektivitas Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Keterampilan Vokasional Merias Wajah Karakter untuk Murid Disabilitas Rungu*. *3*(2), 267–280.

Amelia, E., & Azizah, N. (2023). *Implementasi Pembelajaran Keterampilan Vokasional untuk Anak Berkebutuhan Khusus : Sebuah Tinjauan Sistematis*. *7*(5), 6127–6140. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4180

Andika, R., Mahdi, A., Marlina, M., Zulpiani, M., & Muspita, R. (2026). *Jurnal Pendidikan MIPA*. *16*, 1380–1390.

Brewer, K. R., & Wann, D. L. (1998). Observational learning effectiveness as a function of model characteristics: Investigating the importance of social power. *Social Behavior and Personality*, *26*(1), 1–10. https://doi.org/10.2224/sbp.1998.26.1.1

Cendaniarum, S. (2020). *Efektivitas Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Keterampilan Vokasional Tata Rias Kecantikan pada Siswa Tunarungu*. *7*, 17406–17413.

Efrina, E., Hufad, A., Rochyadi, E., Bayu Dani Nandiyanto, A., Arisulmahdi, A., & Muspita, R. (2023). The Perception of Deaf People Towards the Use of Hearing Aids. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, *11*(2), 282–285. https://doi.org/10.24036/kolokium.v11i2.631

Efrina, E., Zulmiyetri, & Kusumastuti, G. (2020). Mobile Learning as Teaching Aid and Learning Media for Special Teacher of Deaf Students. *International Journal of Management and Humanities*, *4*(11), 28–30. https://doi.org/10.35940/ijmh.k1040.0741120

Herlina. (2018). *Pengembangan Program Keterampilan Vokasional untuk Meningkatkan Produktivitas Kerja Bagi Siswa SiswaTunarungu Tunarungu di SLB N Bekasi Jaya*. *2*, 63–68.

Krisnawati. (2022). *Nail Art : Sejarah , Bentuk , Warna dan Teknik*. 641–645.

Kuncoro. (2021). *Single Subject Research : Alternatif Penelitian Pendidikan Matematika di Masa New Normal*. *2*, 78–89. https://doi.org/10.37640/jim.v2i2.1040

Marc Marschark1, 2, Carolyn Morrison1, Jennifer Lukomski3, Georgianna Borgna1, and C. C., & 1Center. (2013). Are Deaf Students Visual Learners? Marc. *Early Human Development*, *83*(1), 1–11. https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2006.05.022

Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, *36*(1), 1–25. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Muspita, R., Safaruddin, S., Ardisal, A., & Sopandi, A. A. (2018). Pembelajaran Keterampilan Membuat Ikan Bakar Bagi Anak Hambatan Pendengaran. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, *2*(2), 48. https://doi.org/10.24036/jpkk.v2i2.526

Taufan, J., Fitri, R., & Rafmateti, R. (2019). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif bagi Siswa Tunarungu di SLB Negeri 2 Padang Melalui Penugasan Dosen di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, *3*(2), 31. https://doi.org/10.24036/jpkk.v3i2.546

van der Meij, H., & Hopfner, C. (2022). Eleven Guidelines for the Design of Instructional Videos for Software Training. *Technical Communication*, *69*(3), 5–23. https://doi.org/10.55177/tc786532