

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN VISTACREATE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS MURID DISABILITAS FISIK

Muzakki Afif¹, Nurhastuti², Damri³, Antoni Tsaputra⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: mozakkiatif2016@gmail.com

Article History

Received: 24-06-2026

Revision: 14-07-2026

Accepted: 18-07-2026

Published: 21-07-2026

Abstract. Eighth-grade students with physical disabilities in SMPLB at SLBN Duri experience obstacles in digital graphic design skills, especially in the use of application features, visual element arrangement, and fine motor coordination when operating devices. This condition indicates the need for adaptive and easy-to-use learning media. This study aims to analyze the effectiveness of VistaCreate learning media in improving and maintaining the graphic design skills of students with physical disabilities. The study used a quantitative approach with the *Single Subject Research* (SSR) method and an A-B-A design which included the first baseline (A1), intervention (B), and second baseline (A2). The subject of the study was one student with physical disabilities. Data were collected through structured observations and performance tests using a 15-indicator instrument with a score rubric of 1–4, then analyzed visually within and between conditions. The results showed a trend towards an increase in phases A1, B, and A2, with a percentage range of 43%–48%, 56%–82%, and 82%–88%, respectively. Data from the intervention phase showed an 8% positive change in the learning level and 100% stability, while analysis between conditions showed a 34% positive change in the learning level and 0% overlap. These findings indicate that VistaCreate effectively improves and maintains the graphic design skills of students with physical disabilities.

Keywords: Vistacreate, Graphic Design Skills, Physical Disabilities, Single Subject Research

Abstrak. Murid disabilitas fisik kelas VIII SMPLB di SLBN Duri mengalami hambatan dalam keterampilan desain grafis digital, terutama pada penggunaan fitur aplikasi, pengaturan elemen visual, serta koordinasi motorik halus saat mengoperasikan perangkat. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang adaptif dan mudah digunakan. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media pembelajaran VistaCreate dalam meningkatkan dan mempertahankan keterampilan desain grafis murid disabilitas fisik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Single Subject Research* (SSR) dan desain A-B-A yang meliputi baseline pertama (A1), intervensi (B), dan baseline kedua (A2). Subjek penelitian adalah satu murid disabilitas fisik. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur dan tes unjuk kerja menggunakan instrumen 15 indikator dengan rubrik skor 1–4, kemudian dianalisis secara visual dalam kondisi dan antar kondisi. Hasil penelitian menunjukkan kecenderungan arah meningkat pada fase A1, B, dan A2, dengan rentang persentase masing-masing 43%–48%, 56%–82%, dan 82%–88%. Data pada fase intervensi menunjukkan perubahan level positif sebesar 8% dan stabilitas 100%, sedangkan analisis antar kondisi menunjukkan perubahan level positif sebesar 34% dan persentase overlap 0%. Temuan ini menunjukkan bahwa VistaCreate efektif meningkatkan dan mempertahankan keterampilan desain grafis murid disabilitas fisik.

Kata Kunci: Vistacreate, Keterampilan Desain Grafis, Disabilitas Fisik, *Single Subject Research*

How to Cite: Afif, M., Nurhastuti., Damri., & Tsaputra, A. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Vistacreate dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Murid Disabilitas Fisik. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 2406-2417. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7096>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan dalam pembelajaran, termasuk pada pendidikan khusus. Pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga dapat mendukung pengembangan kreativitas, literasi digital, dan keterampilan vokasional murid (Jdaitawi, 2022). Bagi murid disabilitas fisik, pemanfaatan teknologi menjadi penting karena dapat menyediakan alternatif dalam melakukan aktivitas yang sebelumnya terhambat oleh keterbatasan fungsi gerak. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik motorik dan kebutuhan individual murid agar teknologi benar-benar berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, bukan justru menjadi hambatan tambahan (Nurhastuti et al., 2021).

Salah satu keterampilan vokasional yang relevan dikembangkan pada jenjang SMPLB adalah desain grafis digital. Keterampilan ini mencakup kemampuan menggunakan perangkat digital untuk menyusun warna, bentuk, gambar, teks, dan tata letak menjadi karya visual. Keterampilan desain grafis berpotensi dikembangkan pada murid disabilitas fisik karena memungkinkan mereka mengekspresikan gagasan melalui teknologi dengan tuntutan aktivitas fisik yang relatif lebih rendah dibandingkan keterampilan vokasional yang membutuhkan gerakan motorik kompleks. Selain mendukung kreativitas dan literasi digital, keterampilan ini juga memiliki relevansi dengan pengembangan kemandirian dan kesiapan vokasional murid (Sitorus & Wagino, 2024).

Berdasarkan observasi awal di SLBN Duri, seorang murid disabilitas fisik kelas VIII SMPLB masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur aplikasi desain, menyesuaikan template, mengatur tata letak, mengombinasikan elemen visual, dan menghasilkan desain secara mandiri. Meskipun telah mampu mengenali warna, bentuk, serta mengoperasikan perangkat digital sederhana, hambatan koordinasi gerak tangan menyebabkan proses pemilihan dan pengaturan elemen visual berlangsung lebih lambat serta masih memerlukan bantuan guru. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum dirancang secara khusus untuk menyederhanakan proses desain sesuai kemampuan motorik murid.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang memiliki fitur sederhana, menyediakan dukungan visual, dan memungkinkan murid menyusun karya tanpa harus membuat seluruh elemen desain secara manual. VistaCreate memiliki karakteristik yang relevan dengan kebutuhan tersebut karena menyediakan template, elemen visual, teks, gambar, dan fitur penyuntingan berbasis *drag-and-drop*. Karakteristik ini memungkinkan murid memanfaatkan elemen yang telah tersedia dan memusatkan perhatian pada proses memilih,

mengatur, dan mengombinasikan komponen visual. Dengan demikian, penggunaan VistaCreate berpotensi mengurangi kompleksitas teknis dalam pembuatan desain sekaligus memberikan ruang bagi murid untuk mengembangkan keterampilan desain secara bertahap (Bond et al., 2020).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan potensi VistaCreate sebagai media pembelajaran digital. Sari et al. (2024) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis VistaCreate dinilai layak dan menarik serta dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Quthny dan Ahnaf (2025) juga menunjukkan bahwa VistaCreate dapat membantu murid menyajikan gagasan secara kreatif dan komunikatif melalui visualisasi digital. Namun, penelitian-penelitian tersebut berfokus pada murid reguler dan belum menguji efektivitas VistaCreate untuk mengembangkan keterampilan desain grafis pada murid disabilitas fisik yang memiliki hambatan koordinasi motorik. Selain itu, penelitian terdahulu belum memberikan bukti perubahan kemampuan secara individual melalui pengukuran berulang pada kondisi baseline, intervensi, dan setelah intervensi.

Kesenjangan tersebut menunjukkan bahwa belum tersedia bukti empiris yang memadai mengenai efektivitas VistaCreate sebagai media pembelajaran desain grafis yang adaptif bagi murid disabilitas fisik. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian penggunaan VistaCreate untuk meningkatkan keterampilan desain grafis pada murid disabilitas fisik dengan karakteristik hambatan koordinasi motorik, serta pengukuran perubahan kemampuan individual menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. Penelitian ini tidak hanya menguji peningkatan keterampilan selama intervensi, tetapi juga mengamati keberlanjutan kemampuan setelah intervensi dihentikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran VistaCreate dalam meningkatkan dan mempertahankan keterampilan desain grafis pada murid disabilitas fisik kelas VIII SMPLB di SLBN Duri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. Desain ini terdiri atas tiga fase, yaitu baseline pertama (A1), intervensi (B), dan baseline kedua (A2), yang digunakan untuk mengamati perubahan keterampilan desain grafis subjek sebelum, selama, dan setelah pemberian intervensi menggunakan media VistaCreate. Penelitian dilaksanakan dalam 12 pertemuan, terdiri atas 3 pertemuan pada fase baseline pertama (A1), 6 pertemuan pada fase intervensi (B), dan 3 pertemuan pada fase baseline kedua (A2).

Subjek penelitian adalah satu orang murid disabilitas fisik kelas VIII SMPLB di SLBN Duri yang mengalami hambatan koordinasi gerak tangan sehingga memengaruhi keterampilan desain grafis berbasis digital. Subjek telah mampu mengenali warna dan bentuk serta mengoperasikan perangkat digital sederhana, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur aplikasi desain, memilih dan menyesuaikan template, mengatur posisi objek, mengombinasikan elemen visual, dan menghasilkan desain secara mandiri.

Pada fase *baseline* pertama (A1), subjek diberikan tugas desain grafis tanpa menggunakan media pembelajaran VistaCreate sebagai intervensi. Pengukuran dilakukan pada setiap pertemuan untuk memperoleh gambaran kemampuan awal subjek. Pada fase intervensi (B), subjek diberikan pembelajaran menggunakan VistaCreate secara bertahap, mulai dari mengenal antarmuka aplikasi, memilih template, menambahkan dan memindahkan elemen visual, mengatur teks, menyusun tata letak, hingga menghasilkan desain sesuai tema. Pada fase *baseline* kedua (A2), intervensi dihentikan dan subjek kembali diberikan tugas desain grafis dengan prosedur pengukuran yang sama seperti pada fase *baseline* pertama. Fase ini dilakukan untuk mengetahui apakah keterampilan yang telah diperoleh tetap bertahan setelah intervensi dihentikan.

Data dikumpulkan melalui observasi dan tes unjuk kerja menggunakan instrumen keterampilan desain grafis yang terdiri atas 15 indikator. Indikator tersebut meliputi kemampuan mengenali warna dan bentuk, memahami fungsi teks dan elemen desain, memahami tata letak, membuka dan mengenali tampilan aplikasi, memilih template, memindahkan objek, menambahkan teks, memilih serta menggabungkan elemen desain, menyusun tata letak, dan menghasilkan desain sesuai tema. Setiap indikator dinilai dengan rubrik skor 1–4, yaitu skor 1 (belum mampu), skor 2 (mampu dengan bantuan penuh), skor 3 (mampu dengan bantuan sebagian), dan skor 4 (mampu secara mandiri). Skor maksimum setiap pengukuran adalah 60. Persentase kemampuan dihitung dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimum, kemudian dikalikan 100%.

Instrumen disusun berdasarkan kajian teori keterampilan desain grafis, capaian pembelajaran, dan tujuan penelitian. Validitas isi instrumen diperiksa melalui expert judgment oleh dosen ahli Pendidikan Luar Biasa. Penilaian dilakukan terhadap kesesuaian indikator, kejelasan deskripsi rubrik, dan keterukuran keterampilan yang dinilai. Untuk menjaga konsistensi penilaian, penilaian dilakukan menggunakan rubrik yang sama pada setiap fase dan setiap pertemuan. Selain itu, hasil penilaian diperiksa secara konsisten berdasarkan kriteria operasional pada setiap skor. Apabila tersedia penilai kedua, reliabilitas penilaian dapat

dihitung melalui kesepakatan antarpemilai dengan membandingkan skor peneliti dan pemilai kedua pada setiap indikator.

Data dianalisis menggunakan analisis visual dalam kondisi dan antarkondisi. Analisis dalam kondisi meliputi panjang kondisi, kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, serta perubahan level. Analisis antar kondisi meliputi perubahan kecenderungan arah, perubahan stabilitas, perubahan level, dan persentase overlap. Analisis tersebut digunakan untuk mengidentifikasi perubahan keterampilan desain grafis secara individual pada setiap fase serta menilai efektivitas media VistaCreate berdasarkan perubahan performa subjek dari kondisi *baseline* ke kondisi intervensi dan setelah intervensi dihentikan.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran VistaCreate dalam meningkatkan keterampilan desain grafis pada murid disabilitas fisik kelas VIII SMPLB di SLBN Duri. Penelitian menggunakan desain *Single Subject Research* (SSR) A-B-A yang terdiri atas kondisi *baseline* (A1), intervensi (B), dan *baseline* (A2). Pengukuran dilakukan berdasarkan 15 indikator keterampilan desain grafis dengan skor maksimum 60 pada setiap pertemuan. Pada kondisi *baseline* (A1) yang dilaksanakan selama tiga pertemuan, kemampuan awal murid masih tergolong rendah dengan persentase berturut-turut 43%, 48%, dan 45%. Murid telah mampu mengenali warna dan bentuk dasar serta membuka aplikasi dengan bantuan guru, namun masih mengalami kesulitan dalam memahami fungsi fitur aplikasi, memilih template, menyusun tata letak, dan membuat desain secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tanpa intervensi kemampuan murid belum berkembang secara optimal.

Pada kondisi intervensi (B) yang dilaksanakan selama enam pertemuan menggunakan media pembelajaran VistaCreate, kemampuan murid meningkat secara bertahap. Persentase kemampuan berturut-turut mencapai 56%, 62%, 67%, 72%, 77%, dan 82%. Peningkatan terlihat pada kemampuan mengenal antarmuka aplikasi, memilih template, menambahkan teks, memindahkan objek, menggabungkan elemen desain, menyusun tata letak, hingga membuat desain sederhana sesuai tema. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan VistaCreate memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan desain grafis murid.

Pada kondisi *baseline* (A2) yang dilaksanakan selama tiga pertemuan setelah intervensi dihentikan, kemampuan murid tetap dapat dipertahankan bahkan mengalami peningkatan dengan persentase 82%, 85%, dan 88%. yang menunjukkan bahwa keterampilan yang

diperoleh selama intervensi tetap bertahan dan bahkan mengalami sedikit peningkatan pada beberapa indikator. Temuan ini menunjukkan adanya efek pemeliharaan (*maintenance effect*) setelah penggunaan media pembelajaran VistaCreate.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan keterampilan desain grafis dari kondisi baseline (A1) ke kondisi intervensi (B), kemudian kemampuan tersebut tetap bertahan pada kondisi baseline (A2). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran VistaCreate memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan desain grafis murid disabilitas fisik.

Tabel.1 Rekapitulasi data A1/B/A2

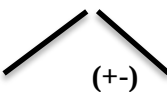
Baseline (A1)		
Pertemuan Ke-	Hari/Tanggal	Persentase
1	Selasa/12 Mei 2026	43%.
2	Rabu/13 Mei 2026	48%.
3	Senin/18 Mei 2026	45%
Intervensi (B)		
4	Selasa/19 Mei 2026	56%
5	Rabu/20 Mei 2026	62%
6	Kamis/21 Mei 2026	67%
7	Jumat/22 Mei 2026	72%
8	Senin/25 Mei 2026	77%
9	Selasa/26 Mei 2026	82%
Baseline (A2)		
10	Selasa/12 Mei 2026	82%
11	Rabu/13 Mei 2026	85%
12	Senin/18 Mei 2026	88%

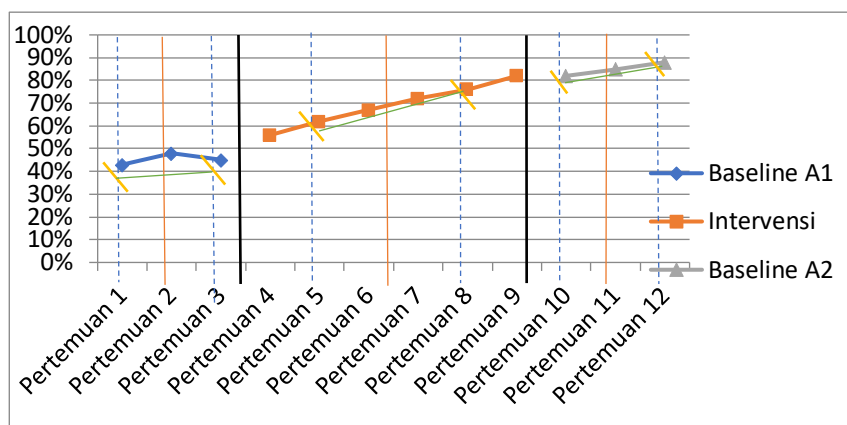
Analisis dalam kondisi menunjukkan bahwa penelitian terdiri atas tiga fase, yaitu *baseline* pertama (A1) sebanyak 3 pertemuan, intervensi (B) sebanyak 6 pertemuan, dan *baseline* kedua (A2) sebanyak 3 pertemuan. Berdasarkan estimasi kecenderungan arah dengan metode split-middle, ketiga fase menunjukkan arah positif (+). Namun, pola data pada fase A1 masih mengalami fluktuasi, sedangkan pada fase B peningkatan kemampuan berlangsung lebih konsisten setelah diberikan intervensi menggunakan media VistaCreate. Pada fase A2, kecenderungan arah tetap meningkat meskipun intervensi telah dihentikan.

Kecenderungan stabilitas menunjukkan bahwa fase A1 berada pada kondisi stabil dengan persentase stabilitas 100%, sedangkan fase B berada pada kondisi tidak stabil dengan persentase 33,33%. Ketidakstabilan pada fase intervensi menunjukkan adanya perubahan kemampuan subjek selama proses pembelajaran, yang secara substantif mengarah pada peningkatan. Sementara itu, fase A2 kembali menunjukkan kondisi stabil dengan persentase 100%, yang mengindikasikan bahwa keterampilan yang telah diperoleh cenderung dapat dipertahankan setelah intervensi dihentikan.

Secara keseluruhan, kemampuan subjek menunjukkan peningkatan dari rentang 43%–48% pada fase A1 menjadi 56%–82% pada fase B, kemudian mencapai 82%–88% pada fase A2. Perubahan level juga menunjukkan peningkatan sebesar 2 poin pada A1, 26 poin pada B, dan 6 poin pada A2. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi menggunakan media VistaCreate berkaitan dengan peningkatan keterampilan desain grafis subjek, sementara peningkatan yang tetap terlihat pada fase A2 memberikan indikasi bahwa keterampilan tersebut dapat dipertahankan setelah intervensi dihentikan.

Tabel 2. Analisis dalam kondisi

No	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang Kondisi	3	6	3
2	Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (+)	 (+)
3	Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%	Tidak Stabil 33,33%	Stabil 100%
4	Kecenderungan Jejak data	 (+/-)	 (+)	 (+)
5	Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 43%-45%	Variabel 56%-82%	Variabel 82%-88%
6	Level Perubahan	45 – 43 = 2	82 – 56 = 26	88 – 82 = 6



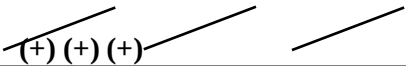
Gambar 1. Grafik analisis dalam kondisi

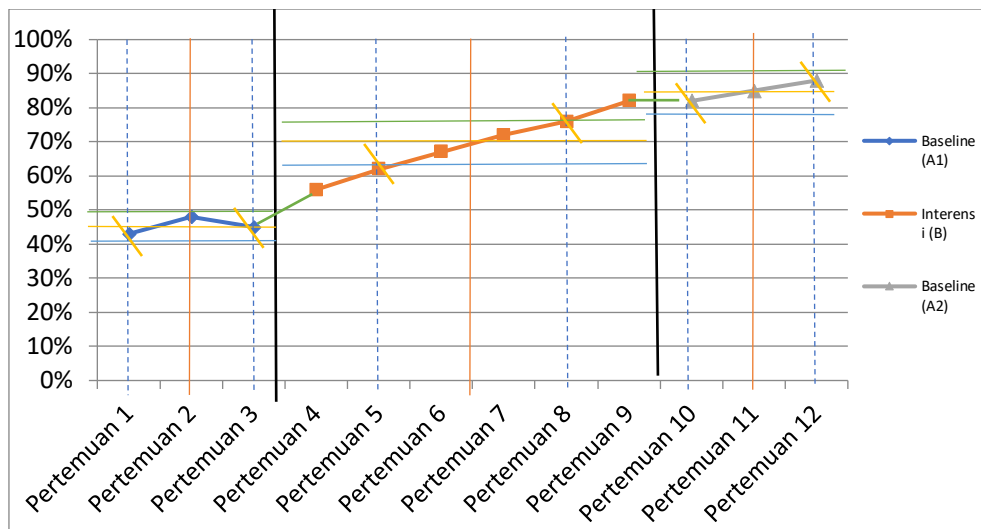
Baseline (A1)	
Intervensi(B)	
Baseline (A2)	
Mid-Date	
Mid-Rate	
Split Middle	
Estimasi Kecenderungan Arah	
Perubahan Kondisi	

Analisis antar kondisi dilakukan untuk membandingkan perubahan keterampilan desain grafis pada setiap perpindahan fase penelitian, yaitu dari baseline pertama (A1) ke intervensi (B) dan dari intervensi (B) ke baseline kedua (A2). Perubahan dari A1 ke B menunjukkan peningkatan kemampuan yang jelas, ditandai oleh perubahan level sebesar 12 poin, dari 45% menjadi 57%, serta kecenderungan arah yang positif selama fase intervensi. Selain itu, persentase overlap sebesar 0% menunjukkan bahwa seluruh data pada fase intervensi berada di luar rentang data baseline, sehingga perubahan performa tidak menunjukkan tumpang tindih dengan kondisi awal. Kombinasi antara perubahan level, kecenderungan arah, dan rendahnya overlap memberikan dukungan terhadap adanya pengaruh intervensi terhadap peningkatan keterampilan desain grafis.

Perubahan dari B ke A2 juga menunjukkan kecenderungan positif. Level kemampuan meningkat sebesar 31 poin, dari 57% menjadi 88%, sedangkan persentase overlap sebesar 16,67% menunjukkan adanya sedikit tumpang tindih data antar kondisi. Meskipun demikian, peningkatan kemampuan pada fase A2 setelah intervensi dihentikan menunjukkan bahwa keterampilan yang diperoleh selama intervensi tetap bertahan. Dengan mempertimbangkan perubahan level, kecenderungan arah, stabilitas data, serta pola perubahan performa pada ketiga fase, hasil penelitian memberikan dukungan terhadap dugaan adanya hubungan fungsional antara penggunaan media pembelajaran VistaCreate dan peningkatan keterampilan desain grafis subjek. Namun, hubungan fungsional tersebut perlu dipahami dalam konteks desain Single Subject Research dengan satu subjek. Hasil penelitian ini menunjukkan perubahan yang konsisten pada subjek yang diteliti, tetapi belum dapat digeneralisasikan kepada seluruh murid disabilitas fisik karena karakteristik kemampuan motorik, pengalaman menggunakan teknologi, dan kebutuhan pembelajaran setiap murid dapat berbeda. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu melibatkan lebih banyak subjek dengan karakteristik yang beragam atau menggunakan desain penelitian dengan cakupan yang lebih luas untuk menguji konsistensi efektivitas media VistaCreate.

Tabel 3. Analisis antar kondisi

No	Kondisi	A1/B/A2
1	Jumlah Variabel yang diubah	1
2	Perubahan kecenderungan arah	
3	Perubahan Kecenderungan stabilitas	Stabil – Tidak stabil - Stabil
4	Level Perubahan	
	Level perubahan kondisi B/A1	57% - 45% = 12%
	Level perubahan kondisi B/A2	88% - 57% = 31%
5	Data Overlap	
	Persentase overlap A1 ke B	0%
	Persentase overlap A2 ke B	16,67%



Gambar 2. Grafik analisis antar kondisi

Baseline (A1)	
Intervensi(B)	
Baseline (A2)	
Mid-Date	
Mid-Rate	
Split Middle	
EstimasiKecenderungan Arah	
Mean Level	
Batas Atas	
Batas Bawah	
Trend Batas Atas	
Perubahan Kondisi	

DISKUSI

Peningkatan keterampilan desain grafis pada fase A1, B, dan A2 menunjukkan pola perubahan yang mendukung penggunaan VistaCreate sebagai media pembelajaran bagi subjek penelitian. Pada fase *baseline* pertama (A1), kemampuan subjek berada pada rentang 43%–48% dan masih menunjukkan fluktuasi. Kondisi ini menggambarkan bahwa subjek telah memiliki kemampuan dasar, tetapi belum mampu menggunakan keterampilan desain grafis secara konsisten dan mandiri. Kesulitan terutama terlihat pada pengoperasian fitur aplikasi, pemilihan serta penyesuaian template, pengaturan posisi objek, dan penyusunan elemen visual.

Perubahan yang lebih jelas terlihat pada fase intervensi (B). Setelah pembelajaran menggunakan VistaCreate diberikan secara bertahap, kemampuan subjek meningkat dari 56% hingga 82%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa intervensi tidak hanya menghasilkan perubahan sesaat, tetapi berlangsung secara progresif selama proses pembelajaran. Fitur template, elemen visual, dan mekanisme *drag-and-drop* memungkinkan subjek mengurangi

tuntutan gerakan motorik halus yang kompleks. Dengan demikian, subjek dapat lebih memusatkan perhatian pada pemilihan elemen, penyusunan tata letak, dan penyelesaian desain sesuai tema. Peningkatan bertahap selama fase B juga menunjukkan bahwa latihan berulang, arahan, umpan balik, dan penguatan yang diberikan selama intervensi berperan dalam membantu subjek menguasai keterampilan secara progresif.

Pada fase *baseline* kedua (A2), setelah intervensi dihentikan, kemampuan subjek tidak mengalami penurunan, tetapi tetap meningkat dari 82% menjadi 85% dan 88%. Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan yang diperoleh selama fase B dapat dipertahankan dan bahkan terus berkembang ketika media VistaCreate tidak lagi diberikan sebagai intervensi langsung. Pola tersebut memperkuat dugaan bahwa perubahan kemampuan bukan semata-mata akibat fluktuasi performa, melainkan berkaitan dengan keterampilan yang telah dipelajari selama fase intervensi. Dengan demikian, pola A1 yang relatif rendah, peningkatan konsisten pada B, dan kemampuan yang tetap bertahan pada A2 memberikan dukungan lebih kuat terhadap adanya hubungan fungsional antara intervensi dan peningkatan keterampilan desain grafis.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui teori behavioristik yang menekankan pentingnya latihan berulang dan penguatan dalam pembentukan perilaku. Selama fase B, subjek memperoleh latihan secara bertahap, arahan, umpan balik, dan penguatan positif ketika berhasil menyelesaikan tahapan desain. Proses tersebut memungkinkan subjek mengulang respons yang benar hingga keterampilan meningkat. Selain itu, karakteristik VistaCreate yang memadukan teks, gambar, warna, template, dan elemen visual sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia. Penyajian informasi secara visual dan konkret membantu subjek memahami proses desain secara lebih mudah, terutama karena hambatan koordinasi gerak tangan membuat proses menggambar dan menyusun desain secara manual menjadi lebih sulit.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sari et al. (2024) dan Quthny dan Ahnaf (2025) yang menunjukkan bahwa VistaCreate dapat mendukung pembelajaran melalui kemudahan penggunaan dan penyajian visual yang menarik. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda karena menguji penggunaan VistaCreate pada murid disabilitas fisik dengan desain Single Subject Research (SSR) A–B–A. Perubahan kemampuan yang diamati pada setiap fase memberikan gambaran individual mengenai proses peningkatan dan keberlanjutan keterampilan desain grafis. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pemanfaatan VistaCreate dari konteks pembelajaran umum menuju penggunaannya sebagai media pembelajaran yang berpotensi adaptif bagi murid disabilitas fisik.

Secara praktis, temuan penelitian menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik motorik dan kebutuhan individual murid. VistaCreate dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan keterampilan vokasional berbasis teknologi karena menyediakan fitur yang memungkinkan murid menghasilkan karya visual tanpa harus melakukan seluruh proses desain secara manual. Meskipun demikian, hasil penelitian ini hanya menggambarkan perubahan pada satu subjek sehingga belum dapat digeneralisasikan kepada seluruh murid disabilitas fisik. Efektivitas penggunaan VistaCreate pada subjek lain perlu diuji melalui penelitian dengan jumlah subjek dan karakteristik kemampuan yang lebih beragam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran VistaCreate efektif meningkatkan keterampilan desain grafis pada murid disabilitas fisik kelas VIII SMPLB di SLBN Duri. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan dari fase *baseline* pertama (A1) ke fase intervensi (B), serta kemampuan yang tetap bertahan dan meningkat pada fase *baseline* kedua (A2) setelah intervensi dihentikan. Dengan demikian, VistaCreate dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital dalam pengembangan keterampilan desain grafis bagi murid disabilitas fisik. Hasil penelitian ini terbatas pada satu subjek dengan karakteristik hambatan koordinasi gerak tangan sehingga belum dapat digeneralisasikan kepada seluruh murid disabilitas fisik. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak subjek dengan karakteristik hambatan yang beragam untuk menguji konsistensi efektivitas penggunaan VistaCreate.

REFERENSI

- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). *Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map*. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17(1), 1–30.
- Cooper, J. O., Heron, T., & Heward, W. L. (2020). *Applied Behavior Analysis*. Pearson Higher Education & Professional Group.
<https://books.google.co.id/books?id=jeksEAAAQBAJ>
- Dell, A., Newton, D., & Petroff, J. (2016). *Assistive Technology in the Classroom: Enhancing the School Experiences of Students with Disabilities, Enhanced Pearson EText -- Access Card*. Pearson Education.
<https://books.google.co.id/books?id=nYTNjgEACAAJ>
- Jdaitawi, M. T. (2022). *A Decade of Research on the Effectiveness of Augmented Reality on Students with Special Disability in Higher Education*. 14(1), 1–16.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (the 3rd edition)*. Cambridge University.

- Nurhastuti, S. P., Budi, N. S., & Kep, M. (2021). *Pendidikan Anak Tunadaksa-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Quthny, A. Y. A., & Ahnaf, F. H. (2025). *Implementasi Aplikasi Vistacreate Dalam Pembuatan Visualisasi Pada Teks Persuasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SMAN 1 Besuk*. SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 13(2), 34–46.
- Sari, S. E., Pahlevi, M. R., & Safitri, S. (2024). *Pengembangan Sumber Belajar Berbasis VistaCreate dengan Pendekatan VCT di SMA Srijaya Negara Palembang: Development of Learning Resources using VistaCreate with VCT Approach*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 14(3), 265–274.
- Sitorus, F., & Wagino. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Pada Keterampilan Vokasi Desain Grafis Siswa Disabilitas Rungu Di SMALB-B Karya Mulia Surabaya*. Jurnal Pendidikan Khusus, 1–8.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Yogyakarta: Auareta.
- Sunanto, J., & Hidayat, H. (2017). *Desain Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus dalam Kelas Inklusif*. Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus, 16(1), 47–55.