

Meningkatkan Keterampilan Cetak Sablon pada Baju Kaos melalui Video Interaktif bagi Anak Tunarungu Kelas VIII di SLB Timar Jaya Lubuk Kilangan Padang

Putri Nur Azizah¹, Zulmiyetri²

^{1,2} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: azizahputri357@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari pembelajaran keterampilan membuat cetak sablon melalui pada baju kaos melalui video interaktif pada anak tunarungu di kelas VIII SLB Timar Jaya Lubuk Kilangan Padang. Keterampilan ini yang bertujuan untuk melakukan peningkatan keterampilan hidup anak atau life skill didalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dilakukan dalam bentuk kolaborasi antara guru kelas dan peneliti, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data penelitian diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan tes.

Kata kunci: *Video Interaktif, Cetak Sablon Pada Baju Kaos, Anak Tunarungu*

Abstract

This research was motivated by learning screen printing skills on t-shirts through interactive videos with deaf children in class VIII SLB Timar Jaya Lubuk Kilangan Padang. This skill aims to improve children's life skills or life skills in learning. The type of research used is classroom action research carried out in the form of collaboration between class teachers and researchers, using qualitative and quantitative approaches. Research data collection was obtained through observation, documentation and tests.

Keywords : *Interactive Video, Screen Printing On T-Shirts, Deaf Children*

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus mempunyai hak yang sama dalam mendapatkan suatu pendidikan. Anak yang memiliki berkebutuhan khusus yaitu anak yang memiliki kelainan dalam segi sosial, fisik, mental, maupun emosi sehingga untuk mencapai perkembangan yang optimal memerlukan pelayanan pendidikan khusus. Anak tersebut memiliki berbagai banyak macam jenis salah satunya yaitu anak tunarungu. Menurut (Rahmah, 2018) anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pada pendengaran sehingga tidak dapat mendengar bunyi secara sempurna atau bahkan tidak dapat mendengar sama sekali, walaupun sangat sedikit akan tetapi masih ada sisa dari pendengaran yang masih dapat dioptimalkan pada anak tunarungu tersebut. Memanfaatkan potensi yang dimilikinya diharapkan bisa mengoptimalkan kemampuan anak tunarungu, yaitu salah satunya dengan adanya kegiatan keterampilan

Keterampilan adalah suatu upaya untuk melaksanakan suatu keahlian dalam mengelola dan memanfaatkan ide atau bahan dan peralatan sehingga dapat menjadi suatu nilai yang berguna untuk keahlian tersebut, Mengasah keterampilan secara latihan berulang-ulang bahkan memang pembawaan sejak lahir (Pramana & Kasiyati, 2018). Salah satu keterampilan yang diajarkan sekolah untuk anak tunarungu adalah percetakan persablonan. Percetakan persablonan yaitu seseorang yang memiliki keahlian khusus dalam membuat

salinan baik dalam hal tulisan ataupun gambar dengan media grafis yang dicetak (Karera, 2022).

Peneliti juga melakukan wawancara bersama guru yang mengajarkan keterampilan terdapat dua anak tunarungu tersebut yang siswa perempuan berinisial NPS dan siswa laki-laki nya berinisial F yang pada saat itu sedang melakukan pembelajaran cetak sablon DTF. terlihat bahwa NPS dan F tidak mempunyai masalah pada aspek motoriknya, sehingga untuk hasil keterampilan sablon DTF pada baju kaos seharusnya bisa dilakukan oleh NPS dan F. guru juga menjelaskan bahwa saat pembelajaran sering kali F terlihat malas-malasan, NPS juga sering kali tidak focus saat guru sedang penyampaian materi. Sehingga disimpulkan kemampuan NPS dan F dalam melakukan cetak sablon DTF pada kaos memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan masih membutuhkan perbaikan pembelajaran.

Dari permasalahan diatas, peneliti berdiskusi bersama guru kelas untuk berkolaborasi meningkatkan keterampilan suatu hasil belajar anak tunarungu kelas VIII pada pembuatan cetak sablon DTF pada baju kaos melalui video interaktif. Untuk mengatasi permasalahan diatas guru dan peneliti merasa media video interaktif dapat meningkatkan proses pembelajaran dalam memecahkan permasalahan tersebut.

Video interaktif merupakan sebuah hasil rekaman yang berfungsi sebagai media dalam pembelajaran dan pembimbingan belajar yang diberikan kepada anak. Video interaktif ini yang cara kerjanya dengan menggunakan berbasis audio visual yang mengajak penonton atau mengajak anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran tersebut. Kelebihan dari video interaktif ini menggunakan gambar animasi kartun yang dapat menarik perhatian anak agar anak tidak menjadi cepat bosan. Mengkombinasikan berbagai unsur gerak, suara, gambar, teks atau grafik yang bersifat interaktif yang berguna dalam media pembelajaran tersebut. Kelebihan lainnya juga anak dapat secara langsung mengikuti gerakan video yang bisa diulang-ulang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan dengan data kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan data kualitatif berisikan informasi dengan suatu bentuk cerita yang menggambarkan terjadinya proses keterampilan dalam cetak sablon DTF pada kaos dengan melalui video interaktif. Data kuantitatif berisi tentang informasi-informasi yang disajikan dalam bentuk grafik, yang didalamnya menjelaskan tentang peningkatan kemampuan anak dalam membuat cetak sablon DTF pada kaos melalui video interaktif.

Pendekatan penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (classroom action research). Menurut (Zulmiyetri, 2017) penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang hendaknya mampu dikuasai oleh semua guru karena menjadi salah satu indikator yang bertujuan untuk meningkatkan profesional guru. Tujuan umum dari penelitian tindakan kelas yaitu dijadikan sebagai pemecahan masalah dari adanya sebuah permasalahan yang terjadi didalam kelas. Peneliti juga melakukan kolaborasi bersama guru kelas, peneliti yang bertindak sebagai pengamat dan guru sebagai pelaksana tindakan dan anak tunarungu berjumlah dua orang, perempuan yang berinisial NPS dan laki-laki berinisial F. Penelitian ini menggunakan alur dengan berbentuk siklus. Siklus tersebut terdiri dari dua siklus dan empat fase . pertama fase perencanaan (planning), kedua pelaksanaan (action), ketiga observasi atau pemantauan, selanjutnya fase refleksi (reflection).

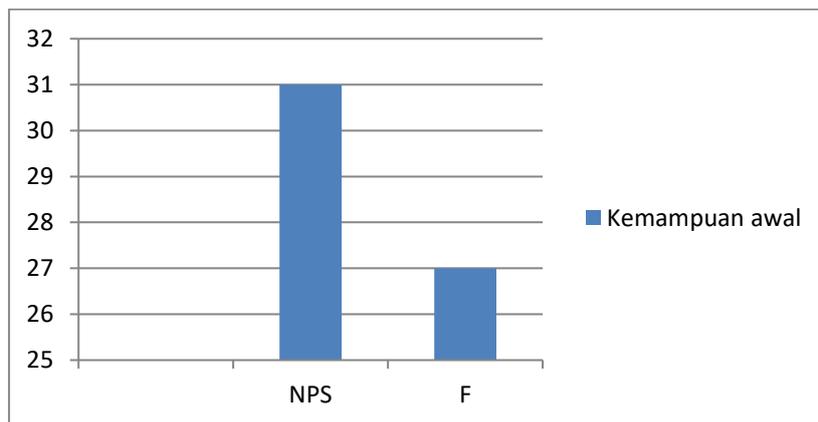
Analisis data yang digunakan pada penelitian ini berpedoman pada hasil observasi, tes, dan dokumentasi serta catatan lapangan yang didapatkan saat penelitian sedang berlangsung. Untuk menarik kesimpulan apakah media video interaktif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membuat cetak sablon pada baju kaos.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, siklus pertama melakukan pertemuan empat kali, dan siklus kedua melakukan pertemuan empat kali, sehingga total delapan pertemuan

dilakukan dalam satu siklus. Setiap pertemuan berdurasi 2x35 menit. Pada setiap pertemuan kelas, peneliti bertindak sebagai pengamat dan guru bertindak sebagai petindak.

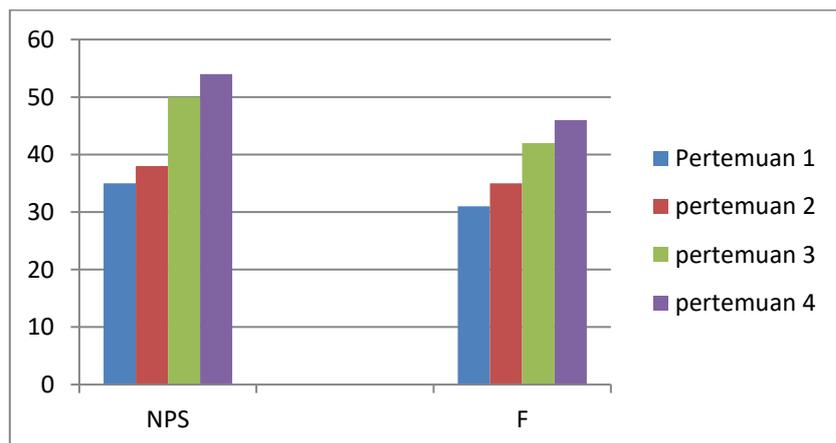
Didapatkan bahwa anak tunarungu kelas VIII ini memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum, dikarenakan anak sudah pernah diajarkan cetak sablon tetap belum terampil dalam langkah-langkah pembuatan cetak sablon ini. Hal ini mengakibatkan hasil keterampilan yang dihasilkan kurang maksimal dan kurangnya variasi metode yang digunakan. Hal ini anak memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM), adapun nilai yang didapatkan anak pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 1. Grafik Kemampuan Awal Anak Cetak Sablon pada Baju Kaos

Berdasarkan hasil diagram pada gambar 1 bahwa anak tunarungu dalam membuat cetak sablon pada baju kaos masih tergolong kategori kurang dengan persentase penilaian NPS 31% dan F 27%. Hal ini diperlu diingakan karena pemahaman anak tunarungu dalam membuat cetak sablon masih rendah.

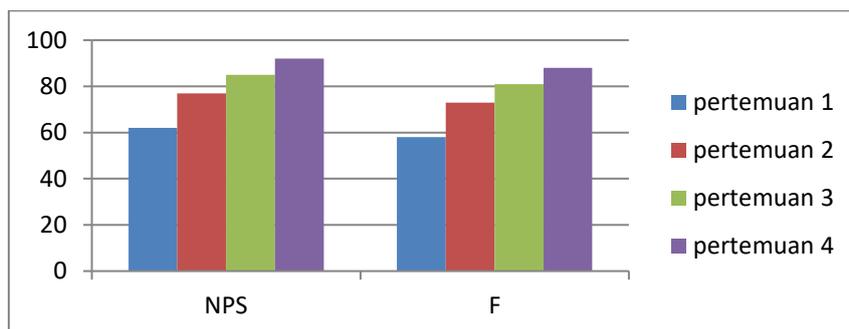
1. Keterampilan cetak sablon pada baju kaos melalui video interaktif bagi anak tunarungu pada siklus I
2. Kemampuan membuat cetak sablon pada baju kaos melalui video interaktif bagi anak tunarungu siklus I dijelaskan pada gambar 2



Gambar 2. Diagram Siklus I

Hasil grafik diatas siklus menunjukkan kemampuan anak dalam melakukan cetak sablon pada baju kaos mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Anak NPS memperoleh nilai 35%, 38%, 50%, dan pertemuan 4 memperoleh 54% dan Anak F memperoleh nilai 31%, 35%, 42%, dan pertemuan 4 memperoleh 46%. Siklus I dari

pembelajaran sablon ini dilakukan empat kali, tetapi masih memerlukan bantuan dari peneliti, jadi peneliti dan kolabolator memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke siklus II.



Gambar 3. Diagram siklus II

Grafik di atas menunjukkan bahwa siklus II ini terjadi peningkatan kemampuan cetak sablon pada setiap pertemuannya. Anak NPS mendapatkan nilai 62%, 77%, 85%, 92% dan F mendapatkan nilai 58%, 73%, 81%, 88%.

Aktivitas yang dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran pada siklus II berlangsung sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan ditetapkan sebelumnya. pembelajaran membuat cetak sablon pada baju kaos secara berulang dan memberikan bimbingan maupun bantuan kepada anak agar mampu membuat cetak sablon pada baju kaos dengan baik dan benar dimana peneliti dan guru juga telah memberikan reward untuk anak saat selesai membuat keterampilan

Setelah diterapkan perbaikan pada tindakan siklus II ini, terbukti mampu meningkatkan keterampilan dalam cetak sablon pada baju kaos. Hasil pencapaian anak pada penelitian ditunjukkan bahwa Kemampuan anak dalam membuat cetak sablon pada baju kaos mengalami peningkatan setelah diberikan siklus satu dan dua. Hasil dari pembahasan penelitian siklus I dan II dapat dilihat di sini.:

Proses pembelajaran keterampilan cetak sablon pada baju kaos melalui video interaktif bagi anak tunarungu

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, mendapatkan hasil bahwa proses pembelajaran melalui video interaktif dapat meningkatkan keterampilan cetak sablon pada baju kaos bagi anak tunarungu kelas VIII SLB Timar Jaya Lubuk Kilangan Padang berjalan dengan baik sesuai dengan rencana awal penelitian. Hal ini ditunjukkan oleh komunikasi yang efektif antara anak, pendidik, dan peneliti. Penelitian ini memanfaatkan video interaktif untuk membantu anak tunarungu mencetak sablon pada baju kaos. Hampir semua item telah dikuasai, seperti yang ditunjukkan oleh hasil tes kemampuan mereka. Hasil dari tindakan siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa NPS memperoleh nilai 92% dan F memperoleh nilai 88% sehingga dapat disimpulkan bahwa anak telah mencapai hasil yang diharapkan secara optimal.

Hasil yang diperoleh dalam pembuatan cetak sablon pada baju kaos bagi anak tunarungu melalui video interaktif

Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa media video interaktif dapat meningkatkan keterampilan cetak sablon pada baju kaos. Hal ini dibuktikan dari hasil keterampilan anak dengan menggunakan video interaktif dan didapatkan nilai anak yang mencapai di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM), dimana pembelajaran keterampilan ini nilai anak terus mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya dengan menggunakan video interaktif ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa media video interaktif dapat meningkatkan cetak sablon pada baju kaos. Hal ini dibuktikan dari hasil keterampilan anak dengan menggunakan video interaktif dan didapatkan nilai anak yang mencapai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM), dimana pembelajaran keterampilan ini nilai anak terus mengalami peningkataan pada setiap pertemuannya dengan menggunakan video interaktif ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Karera, A. (2022). *Karakter Ilustrasi Pedesaan dalam Seni Grafis*. ISI YOGYAKARTA.
- Pramana & Kasiyati. (2018). *Efektifitas Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Tetarium Bagi Anak Tunarungu JUPPEKHU*, 6(1), 43-48.
- Rahmah, F. N. (2018). Problematika anak tunarungu dan cara mengatasinya. *Quality*, 6(1), 1–15.
- Zulmiyetri. (2017). Metoda Maternal Reflektif (MMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak Tunarungu. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 5(2), 62–67. <https://doi.org/10.29210/117500>