

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
TUTORIAL DENGAN METODE “MEBARIUKA” UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS MENGGAMBAR MOTIF BATIK JAWA TIMUR
PADA SISWA TUNARUNGU**

Rofiqoh Kholidiah Marsyah¹, Dr. Martadi, M. Sn², Dr. Setyo Yanuartuti, M.Si³
^{1,2,3}Pendidikan Seni Budaya FBS Universitas Negeri Surabaya
1rofiqoh.21015@mhs.unesa.ac.id, 2martadi@unesa.ac.id,
2setyoyanuartuti@unesa.ac.id

ABSTRACT

The purpose of the research is to produce a video tutorial learning media product to draw East Java batik motifs with the mebariuka method, (drawing batik with letters and numbers) to improve the drawing creativity of deaf students using the 4D model which consists of: Define, Develop, and Disseminate for deaf students at SMPLB. Based on the research data, the validity, practicality and effectiveness of learning video products were analyzed descriptively qualitative and quantitative with an average score of 87.2%. The research was conducted with a significant normality test of the pretest of 0.990 and a significant value of the post test of 0.998. This shows that the p value (> 0.05), it can be concluded that the data is normally distributed. From the value data generated during product trials ranging from small-scale product feasibility tests to large-scale product feasibility tests. Small group and large group testing with the small scale t test shows the significance value of the coefficient value of 0.919 with a significant value of $0.027 < p$ value (0.05). In small-scale trials from the initial average value of 65.8 to 84.4 and there is a difference of 28.27% increase. After conducting small group trials and large group trials with the results of large-scale t test calculations showing the significance value of the coefficient value of 0.895 with a significant value of $0.000 < p$ value (0.05), it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, there is an average between the pre-test and post-test learning outcomes which means the effect of using the media with an increase in student productivity pacs media from the initial average of 62.467 to 81.733 and a difference of 30.9% increase.

Keywords: Video tutorial, East Java Batik Motif, Deaf students

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran video tutorial menggambar motif batik Jawa Timur dengan metode *mebariuka*, (menggambar batik dengan huruf dan angka) untuk meningkatkan kreativitas menggambar siswa tunarungu dengan menggunakan model 4D yang terdiri :: Pendefinisian (*Design*), Perancangan (*Define*), Pengembangan (*Dessiminate*), dan Penyebaran (*Develop*) untuk siswa tunarungu di SMPLB. Berdasar data penelitian, validitas, kepraktisan dan keefektifan produk video pembelajaran dinalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan skor rata-rata validator adalah 87,2%. Penelitian yang dilakukan dengan uji normalitas signifikan pretest sebesar 0,990 dan nilai signifikan post test sebesar 0,998. Hal ini menunjukkan bahwa nilai p value ($> 0,05$), dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dari data nilai yang dihasilkan selama uji coba produk mulai dari uji kelayakan

produk dengan skala kecil sampai uji kelayakan produk dengan skala besar. Pengujian kelompok kecil dan kelompok besar dengan uji t skala kecil menunjukkan nilai signifikansi nilai koefisien sebesar 0,919 dengan nilai signifikan $0,027 < \text{nilai } p \text{ value} (0,05)$. Dalam uji coba skala kecil dari nilai rata-rata awal 65,8 menjadi 84,4 dan terdapat selisih kenaikan 28,27 %. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan hasil perhitungan uji t skala besar menunjukkan nilai signifikansi nilai koefisien sebesar 0,895 dengan nilai signifikan $0,000 < \text{nilai } p \text{ value} (0,05)$, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, terdapat rata-rata antara hasil belajar pre test dan post test yang artinya pengaruh penggunaan media dengan peningkatan produktivitas siswa paca media dari rata-rata awal 62,467 menjadi 81,733 dan selisih kenaikan 30,9 %.

Kata Kunci: Video tutorial, Motif Batik Jawa Timur, Siswa Tunarungu

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan elemen yang harus ada pada lingkup peserta didik yang bisa memberikan rangsangan pada anak untuk belajar. Untuk mengembangkan bahan ajar menjadi suatu usaha untuk meningkatkan aktivitas belajar mengajar sehingga peserta didik memenuhi target yang diinginkan. Namun tidak semua media pembelajaran dapat diterapkan bagi seluruh peserta didik, khususnya bagi ABK yang memerlukan penanganan berbeda serta media pembelajaran yang sesuai kebutuhannya. Satu diantara cara dalam mengembangkan bakat serta keahlian di ABK ialah lewat pendidikan kesenian dan kebudayaan. Anak ABK yang umumnya mengampu pendidikan di SLB. sebagai instansi khusus, namun

seringkali ada kendala kurangnya guru pengajar dalam berbagai bidang keilmuan. Tidak hanya dibutuhkan pengajar dan pendidik untuk membentuk kemampuan intelektual dan kognitifnya saja, namun anak berkebutuhan khusus juga perlu banyak belajar mengenai motoric untuk melatih kreativitas dan kecerdasan secara non akademik. Pada kenyataan di lapangan, kurang adanya inovasi pembelajaran yang mendukung kecerdasan emosional anak melalui kesenian baik guru pengajar yang mumpuni maupun proses pembelajaran itu sendiri. Anak berkebutuhan khusus tidak sama dengan anak-anak normal biasanya yang tidak menunjukkan ketidakmampuannya emosional, mental, ataupun fisik. ABK yang mempunyai ciri khas serta gangguan yang dimilikinya membutuhkan layanan pendidikan khusus yang diselenggarakan

terhadap keterampilan serta potensinya, dalam hal ini adalah ABK tunarungu dengan kelainan pendengaran sehingga anak tunarungu (yang mampu) menginterpretasikan informasi visual lebih baik dibandingkan informasi verbal. Kepekaan visual anak tunarungu semakin besar ketika mereka mampu mempresepsikan ulang tentang apa yang sering mereka lihat di sekitar.

Pada pembelajaran kesenian mata pelajaran seni budaya di kurikulum SLB, siswa diperkenalkan dengan kompetensi dasar ragam hias Nusantara. Dalam hal ini konteks tersebut dibuat lebih spesifik menjadi motif batik Jawa Timur. Siswa perlu mengenal lokasi tempat tinggal peserta didik dan wilayah disekitarnya. Namun pengenalan dan penggambaran motif batik Jawa Timur perlu dikenalkan dengan cara sederhana dan menarik yang terkemas dalam media pembelajaran.

Salah satu media yang paling mudah dipahami siswa tunarungu adalah video pembelajaran yang menampilkan visual dibantu dengan subtitle untuk memudahkan siswa memahami isi video. Dalam hal ini guru memberikan inovasi pembelajari

melalui video dengan akses yang mudah bisa dibuka kapan saja dan dimana saja. Dari latar belakang tersebut, maka penulis membuat riset dengan judul pengembangan video pembelajaran menggambar ragam hias motif batik jawa timur berbasis multimedia melalui metode “*mebariuka*” untuk meningkatkan kemampuan visual siswa tunarungu.

B. Metode Penelitian

Untuk penelitian pengembangan ini, penulis menggunakan model pengembangan 4D. Terdapat 4 step atau tahap pada pemodelan 4D, yakni *Design, Define, Dessiminate, dan Develop*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angkat dan tes dengan teknik analisa data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Tahapan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Penelitian pengembangan yang dilakukan di SMPLB Dharma Wanita Situbondo, SMPLB Negeri Demung Situbondo, dan Sekolah Inklusi SMP Negeri 2 Kendit Situbondo merupakan sekolah-sekolah sasaran ada di Kabupaten Situbondo. Pengambilan data dilakukan dengan

2 cara yaitu observasi dan test (pre test dan post test) berdasar KD 3.2 Mengenal ragam hias Nusantara dan 4.2 Menggambar ragam hias khas Nusantara pada muatan kurikulum SLB mata pelajaran seni budaya Menentukan tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran menggunakan video tutorial dengan metode “mebariuka”, menggambar batik menggunakan huruf dan angka menjadi pembelajaran yang efektif dan edukatif sehingga siswa mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar motif batik Jawa Timur.

2. Tahap Perancangan Produk (Design)

Mencakup menyusun standart tes, pemilihan media pembelajaran berupa video serta format yang sesuai untuk kebutuhan anak tunarungu serta rancangan awal isi video pembelajaran dengan durasi waktu yang ideal.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan video pembelajaran dibuat dengan 2 tahap, tahap 1 yaitu evaluasi ahli oleh validator meliputi materi, kegrafikaan, penyajian dan kebahasaan yang merevisi produk. Tahap 2 pengujian

produk pada skala kecil dan skala besar serta menganalisis hasil akhir tes untuk uji evaluasi.

4. Tahap Penyebaran (Dessemine)

Produk dengan format yang telah direvisi paling akhir oleh validator kemudian dilakukan penyebaran pada responden dan disebarluaskan sebagai media pembelajaran di sekolah maupun seacra mandiri.

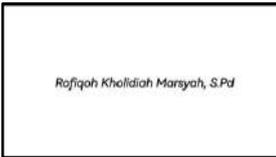
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Video Pembelajaran

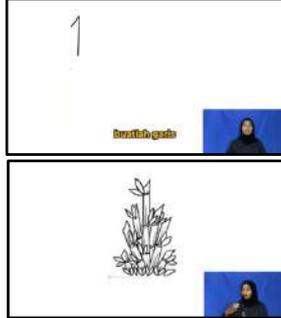
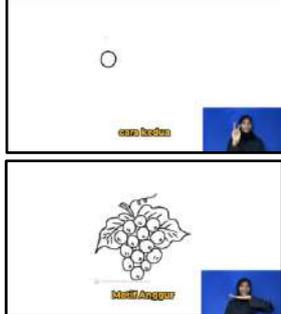
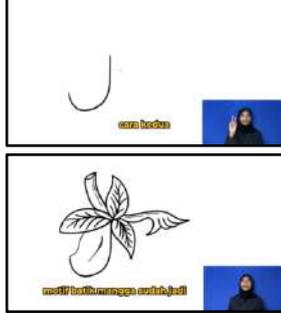
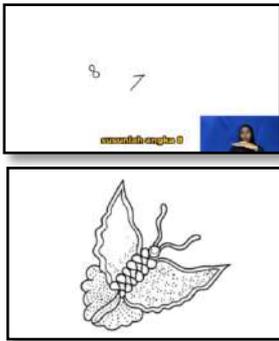
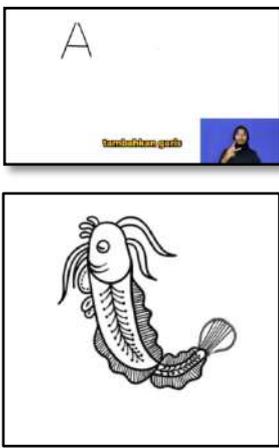
Dari hasil penelitian yang dilakukan di 3 sekolah berbeda yaitu SMPLB Dharma Wanita Situbondo, SMPLB Negeri Demung Situbondo dan SMPN 2 Kendit yang merupakan sekolah inklusi dengan menspesifikasi peserta didik yang memiliki kognitif dan psikomotorik yang dirasa mampu untuk mengikuti pembelajaran menjadi sasaran dalam penelitian, kemudian memfokuskan materi seni rupa yang terdapat pada kurikulum SLB. Pembuatan video tutorial menggunakan penelitian pengembangan video pembelajaran, Pendekatan ini menghasilkan produktivitas karya untuk

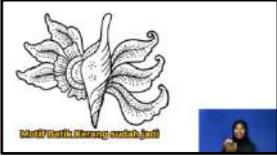
meningkatkan kreativitas menggambar motif batik Jawa Timur dengan pengembangan multimedia berbasis video tutorial materi menggambar motif batik Jawa Timur dengan huruf dan angka untuk siswa tunarungu yang kemudian bisa diakses melalui platform youtube untuk memudahkan mengakses video. Video pembelajaran dibagi dalam 3 episode, episode 1 berisikan tentang pengenalan pemateri, tujuan pembelajaran, materi pembuka, tata cara penggunaan video, dan refleksi untuk mengingat pengetahuan dasar seputar huruf dan angka.

Tabel 1
Tampilan Video Pembelajaran

Bagian	Isi Video
Episode 1	
Tampilan utama	
Profil Penulis	
Tampilan Pengantar	
KI-KD	
Panduan	

Menjalankan Video	
Refleksi	
Episode 2	
Materi Peta Persebaran Jawa Timur	
Motif Batik Bangkalan	
Motif Batik Lamongan	
Motif Batik Surabaya	
Motif Batik Madiun	
Motif Batik Blitar	

Blitar		Batik Suarabaya	
Motif Batik Probolinggo		Tutorial Membuat Motif Batik Madiun	
Motif Batik Situbondo		Tutorial Membuat Motif Batik Blitar	
Motif Batik Banyuwangi		Tutorial Membuat Motif Batik Probolinggo	
Penugasan Menyimak, Membuat Motif Batik Jawa Timur Berdasar Tutorial		Tutorial Membuat Motif Batik Lamongan	
Video tutorial		Tutorial Membuat Motif Batik Situbondo	
Tutorial Membuat Motif Batik Bangkalan			
Tutorial Membuat Motif Batik Lamongan			
Tutorial Membuat Motif			

	
<p>Tutorial Membuat Motif Batik Banyuwangi</p>	 

2. Kualitas/ Keefektifan Pengembangan Video Pembelajaran

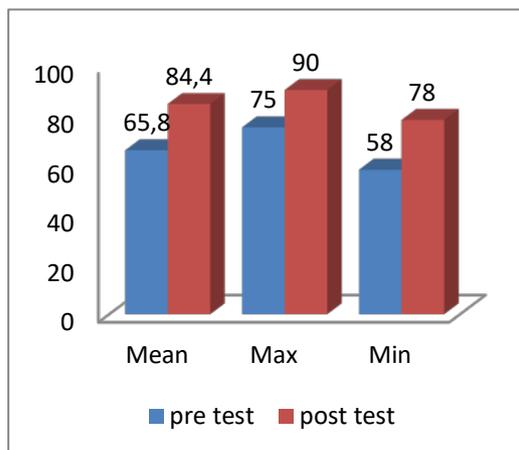
Berdasarkan hasil respon dinyatakan oleh validator ahli menunjukkan hasil sangat baik dengan uji coba aspek kegrafikaan dengan nilai 89,2, aspek materi 90, aspek penyajian 83,3, dan aspek kebahasaan dengan nilai 86,6. Maka

Hasil penelitian yang sudah, menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan kreativitas menggambar motif batik Jawa Timur secara mandiri. untuk mengukur keberhasilan media, berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas

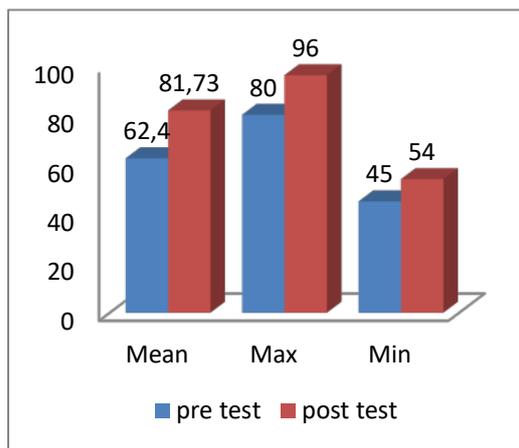
peserta didik pada uji coba skala kecil diperoleh rata-rata nilai akhir 84,4 sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh rata-rata nilai akhir 81,733. Video pembelajaran berbasis tutorial juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *post test* pada saat uji coba. Presentase peningkatan pada saat uji coba skala besar sebanyak 30,9 %. Berdasarkan data tersebut maka penggunaan video berbasis tutorial menggambar motif batik Jawa Timur dengan metode “*mebariuka*” terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Rangkuman angket yang diisi oleh guru pendamping pendidikan luar biasa menunjukkan hasil yang sangat baik, responsive, dan antusias terhadap media. Sedangkan rangkuman angket siswa yang diberikan dengan sample menunjukkan hasil yang baik, dan dapat diterima dengan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas video tutorial dengan materi yang sesuai dinilai sangat baik dan meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar motif batik Jawa Timur dengan metode “*mebariuka*”. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan

dengan uji normalitas signifikan pretest sebesar 0,990 dan nilai signifikan post test sebesar 0,998. Hal ini menunjukkan bahwa nilai p value ($> 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Artinya media video pembelajaran cocok diterapkan dan bisa dapat diteruskan pada skala besar dan dirasa obyektif.



Grafik 1
Hasil test skala kecil



Grafik 2
Hasil test skala kecil

Pengujian kelompok kecil dan kelompok besar dengan menggunakan rumus t-test. Hasil

perhitungan uji t skala kecil menunjukkan nilai signifikansi nilai koefisien sebesar 0,919 dengan nilai signifikan $0,027 < \text{nilai } p \text{ value } (0,05)$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini terbukti bahwa terdapat perbedaan pre test dan post test pada hasil belajar menggunakan multimedia pembelajaran berbasis video tutorial menggambar batik dari huruf dan angka. Dalam uji coba skala kecil dari nilai rata-rata awal 65,8 menjadi 84,4 dan terdapat selisih kenaikan 28,27 %. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil kemudian dilakukan uji coba kelompok besar dengan hasil perhitungan uji t skala besar menunjukkan nilai signifikansi nilai koefisien sebesar 0,895 dengan nilai signifikan $0,000 < \text{nilai } p \text{ value } (0,05)$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terjadi rata-rata antara hasil belajar pre test dan post test yang artinya terdapat pengaruh penggunaan dalam media pembelajaran berbasis video tutorial menggambar motif batik Jawa Timur dengan metode "mebariuka". Hal ini terbukti ketika uji coba dengan skala besar pada 3 sekolah yang berbeda terdapat peningkatan produktivitas siswa pacsa media dari rata-rata awal

62,467 menjadi 81,733 dan terdapat selisih kenaikan 30,9 %. Oleh karena terdapat perbedaan nilai *pre-test* dan *post test* , maka pengaruh penggunaan video berbasis tutorial yang dikembangkan oleh peneliti untuk menggambar motif batik Jawa Timur dengan metode “*mebariuka*” terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas menggambar didukung oleh data perbandingan *pre-test* dan *post test*.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran yang merupakan aspek penting dalam pendidikan harus mendapatkan inovasi agar menjadi pembelajaran yang bermakna khususnya untuk pendidikan inklusif anak berkebutuhan khusus. Dengan merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya. Dalam hal ini ABK tunarungu yang mengandalkan visualnya dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan media visual berupa video pembelajaran dengan elemen yang kompleks seperti gambar, teks, dan animasi bergerak. Pengembangan video pembelajaran yang dirancang dengan model 4D dalam pengaplikasiannya harus melalui tahap *Design, Define,*

Dessiminate, dan Develop dengan analisis data kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Data diambil dari 3 sekolah SLB yang ada di kabupaten Situbondo disesuaikan dengan kurikulum SLB mata pelajaran seni budaya materi ragam hias Nusantara.

Untuk menguji keefektifan produk, video pembelajaran terlebih dahulu diujikan kepada siswa dengan skala kecil dan skala besar. Untuk menganalisa hasil uji pemahaman dilakukan pre test sebelum menggunakan media dan post test pasca media. Dari hasil tersebut maka didapatkan perbedaan dan kenaikan nilai tes dan terdapat selisih kenaikan 30,9 %. yang diujikan menggunakan perhitungan *t*. dari analisis data tersebut, produk yang dikembangkan oleh peneliti untuk menggambar motif batik Jawa Timur dengan metode “*mebariuka*” terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas menggambar siswa tunarungu.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

Agustin, Mubiar. (2006). *Profil Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini*

- di TK Laboratulum Universitas Pendidikan Indonesia, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 4 No. 2. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Anshori Yusak, Adi Kusrianto. (2011). *Keeksotisan Batik Jawa Timur*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Buku Sumber LPTK. 2014. *Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*.
- Bunawan dan Yuwati. 2000. *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta. Yayasan Santi Rama
- Diago, Gomez (2012). *Cyberspace and Cyberculture*. Encyclopedia of Gender in Media. SAGE refrence publication
- Djatiprambudi, Djuli (2016), *Seni Rupa Indonesia dalam Titik Simpang*, Satukata Book@rt Publisher: Sidoarjo
- Lewis, V. (2003). *Development and Disability*. United Kingdom : Blackwell Publishing
- Haenudin. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. Jakarta. PT Luxima Metro Media
- Iswantara, Nur. (2017), *Kreativitas: Sejarah, Teori & Perkembangan*, Gih Pustaka Mandiri, Yogyakarta
- Tabrani, Primadi. (2006), *Kreativitas dan Humanitas: Sebuah Studi Tentang Peran Kreativitas dalam Perkehidupan Manusia*, Jalasutra: Yogyakarta
- Artikel in Press :**
- Heriastuti, C. A. (2019). Pembelajaran Band Pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Bantul. *Computers in Human Behavior*, 63(May), 9–57. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.008>
- Heriastuti, C. A. (2019). Pembelajaran Band Pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Bantul. *Computers in Human Behavior*, 63(May), 9–57. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.008>
- Mareza, L. (2017). Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i.1.p35-38>
- Purnama, M. N. A. (2020). Blended Learning Sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring Di Era New Normal. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2(02), 106–121. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v2i02.535>

Jurnal :

Munafiah Nida'ul. (2019).
*Pengembangan Media
Pembelajaran Busy Book Untuk
Meningkatkan Kognitif Anak
Tunarungu Di TkIb Yppalb Putra
Mandiri Kota Magelang.*
Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga

Sugiarti Sri. (2015). *Upaya
Meningkatkan Kosa Kata Anak
Tunarungu Melalui Media Variasi
Gambar Pada Siswa Kelas V/B Di
Slb Negeri Surakarta.* Surakarta:
Prosiding Seminar Nasional
Pendidikan Universitas Sebelas
Maret Surakarta, 1(02), 254-255.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/>