

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PELAJARAN KETERAMPILAN
MENYULAM UNTUK SISWA TUNAGRAHITA RINGAN KELAS XII
DI SMA LUAR BIASA NEGERI 1 YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh:
Gina Eka Putri
NIM 10513241018**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PELAJARAN KETERAMPILAN MENYULAM UNTUK SISWA TUNAGRAHITA RINGAN KELAS XII DI SMA LUAR BIASA NEGERI 1 YOGYAKARTA

**Oleh:
Gina Eka Putri
10513241018**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta, 2) Mengetahui kelayakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan kelas XII sebanyak 4 siswa dan objek penelitian adalah media video mata pelajaran keterampilan menyulam di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. Model pengembangan penelitian ini mengacu pada prosedur *Borg & Gall* yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov terdiri atas 5 tahap, yaitu: 1) analisis produk, 2) pengembangan produk awal, 3) validasi ahli dan revisi, 4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi, 5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket/panduan wawancara, dan dokumentasi. Penilaian kelayakan media video melibatkan validator terdiri atas ahli materi dan ahli media, uji coba skala kecil terhadap 1 siswa, dan uji coba skala besar menggunakan sampel jenuh terhadap 4 siswa kelas XII SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif.

Hasil penelitian pengembangan ini berupa: 1) dihasilkannya media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII yang sesuai dengan materi dalam silabus dan RPP yang diterapkan di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta, 2) Media video pembelajaran layak digunakan untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta dari aspek media dan aspek materi. Kelayakan media video pembelajaran berdasarkan penilaian validator mencapai persentasi sebesar 100%, maka media video ini dinyatakan layak untuk diujikan ke lapangan. Dari uji coba skala kecil hasilnya adalah 72,50% tergolong dalam kategori layak. Selanjutnya pada uji coba luas pada 4 siswa tunagrahita ringan hasilnya adalah 74,37%, sehingga menyatakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa tunagrahita kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

Kata Kunci: pengembangan, media video keterampilan menyulam, anak tunagrahita ringan

**VIDEO MEDIA DEVELOPMENT OF EMBROIDER SKILL SUBJECT FOR
STUDENT OF MILD MENTAL RETARDATION TWELFTH GRADER AT SMA
LUAR BIASA NEGERI 1 YOGYAKARTA**

**By:
Gina Eka Putri
10513241018**

ABSTRACT

This study aims to: 1) Produce video media of embroider skill subject for students of mild mental retardation twelfth grader at SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta, 2) know the validity of the video media of embroider skill subject for students of mild mental retardation twelfth grader at SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. This research belongs to research and Development (R&D) which implemented Borg and Gall's theory which was adopted by Puslitjaknov team which then improved into 5 steps of development: 1) product analisis, 2) development of early product, 3) validation expert and revision, 4) field try out in small scale, and 5) field try out in larger scale. The subject of this research was the student of mild mental retardation by using saturation sample. Field try out in small scale was conducted on one student and field try out in larger scale was conducted on four students. Data collection was done by doing observation, interview, questionnaire/ guided intervie, and documentation. Data analysis was done by using descriptif statistic with percentage. The result of this research are: 1) the product of video media of embroider skill subject through 3 phases, pre-production, production, and after production phase, 2) the learning video media was proper to be used for students of mild mental retardation based on validator evaluation of media aspect and the percentage achievement was 100%, the result of field try out small scale was 72,50% and it belonged to proper category, and the result of field try out larger on four students 74, 37% it belonged to proper category, thus it could be said that the video of embroider skill subject was proper to be used as learning media for the students of mild mental retardation.

Keyword: development, video media of embroider skill, student of mild mental retardation.

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PELAJARAN KETERAMPILAN MENYULAM UNTUK SISWA TUNAGRAHITA RINGAN KELAS XII DI SMA LUAR BIASA NEGERI 1 YOGYAKARTA

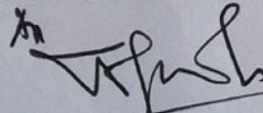
Disusun oleh:

Gina Eka Putri
NIM 10513241018

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, Oktober 2014

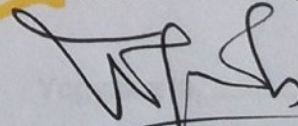
Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana



Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 19630610 198812 2 001

Disetujui
Dosen Pembimbing



Noor Fitrihana, M.Eng

NIP 19760920 200112 1 001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gina Eka Putri

NIM : 10513241018

Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

Pogram Studi : Pendidikan Teknik Boga Busana

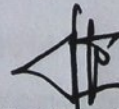
Judul TAS : Pengembangan Media Video Mata Pelajaran

Keterampilan Menyulam Untuk Siswa Tunagrahita Ringan
Kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat lain yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Oktober 2014

Yang menyatakan,



Gina Eka Putri

NIM 10513241018

HALAMAN PENGESAHAN
Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PELAJARAN KETERAMPILAN
MENYULAM UNTUK SISWA TUNAGRAHITA RINGAN KELAS XII
DI SMA LUAR BIASA NEGERI 1 YOGYAKARTA**

Disusun oleh:
Gina Eka Putri
NIM 10513241018

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 7 oktober 2014

TIM PENGUJI

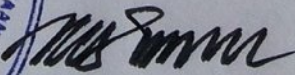
Nama/ Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Noor Fitrihana, M.Eng Ketua Penguji		<u>20 Oktober 2014</u>
Sri Emy Yuli S.,M. Si Sekretaris		<u>20 Oktober 2014</u>
Sri Wisdiati, M. Pd Penguji		<u>20 Oktober 2014.</u>

Yogyakarta, 2014

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Dr. Moch Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

MOTTO

“Bermimpilah, maka Tuhan akan memeluk mimpi-mimpi itu”

(Andrea Hirata)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya pada Tuhanmulah Engkau Berharap.”

(As-Syarah: 6-8)

“Dan sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”

(HR. Thabrani dan Daruquthni)

“Belajar tidaklah melulu untuk mengejar dan membuktikan sesuatu, namun belajar itu sendiri, adalah perayaan dan penghargaan pada diri sendiri”

(Andrea Hirata)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah..... dengan Ridho-Mu ya Allah...

Amanah ini telah terselesaikan, satu langkah telah usai, namun ini bukan akhir perjalananku, melainkan awal dari perjalananku yang lain

Dengan mengucapkan puji syukur kupersembahkan karya ini untuk;

Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Mohamad Wigunadi dan Ibu Sugiastuti

Tiada cinta yang paling suci selain kasih sayang kedua orang tua. Yang doanya mengalir sepanjang waktu untuk segala kelancaran jalannya skripsiku

Adik semata wayangku, Dek Indut, a.k.a Dias Bintang Rakasiwi terima kasih untuk doa dan dukungannya.

Mas Mirza yang telah membantu banyak dalam pembuatan media video pada Tugas Akhir Skripsi ini.

Dan seluruh keluarga besar yang telah mendukung apapun jalan dan pilihanku

Dosen Pembimbing Bapak Noor Fitrihana, M.Eng yang telah sabar membimbing saya selama menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Busana lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas ilmu dan bimbingannya selama ini sehingga saya dapat lulus & menyelesaikan masa studi ini tepat waktu

Arum, Retno, Ina, Dedew, Rondiyah teman suka duka serta

Teman-teman angkatan 2010 Pendidikan Teknik Busana (kelas A) yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan, dan kebersamaan semoga persahabatan kita menjadi saudara selamanya

*Untuk Bangsa, dan Almamater tercinta
Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu semoga Tugas Akhir Skripsi ini bermanfaat bagi semua orang kedepannya*

Amin.....

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karuniaNya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam untuk Siswa Tunagrahita Ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Noor Fitrihana, M.Eng, selaku dosen pembimbing TAS sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Dr. Mumpuniarti, M.Pd, Prapti Karomah, M.Pd, Hardaniyati, S.Pd, dan Ibu Mardhiyah selaku validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan, perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Ibu Sri Wisdiati, M. Pd selaku penguji, dan Sri Emy Yuli S., M. Si selaku sekretaris yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Ibu Kapti Asiatun, M.Pd selaku Ketua Program studi Pendidikan Busana beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.

5. Bapak Dr. Moch Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Tantan Rustandi, S. Pd. selaku kepala SLB Negeri 1 Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua guru dan staf SLB Negeri 1 Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca dan pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 2014

Penulis,

Gina Eka Putri

NIM 10513241018

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Media Video Pembelajaran.....	20
3. Pengembangan Media Video Pembelajaran.....	29
4. Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam.....	38
5. Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus.....	51
6. Anak Tunagrahita Ringan.....	56
7. Penelitian Pengembangan.....	62
B. Kajian Penelitian yang Relevan	67
C. Kerangka Berfikir	70
D. Pertanyaan Penelitian.....	74
BAB III METODE PENELITIAN.....	75
A. Model Pengembangan.....	75
B. Prosedur Pengembangan.....	76
1. Analisis Produk.....	78
2. Pengembangan Produk Awal.....	79
3. Validasi Ahli dan Revisi.....	80
4. Uji coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi.....	81
5. Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Produk Akhir.....	81

C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	82
D. Subjek Penelitian.....	82
E. Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	82
1. Metode Pengumpulan Data.....	82
2. Alat Pengumpulan Data.....	84
F. Validitas Instrumen.....	89
G. Teknik Analisis Data.....	92
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	97
A. Deskripsi Data Uji Coba.....	97
1. Pengembangan Produk Media Video.....	97
2. Validasi Ahli dan Revisi.....	106
3. Uji Coba Lapangan Skala Kecil.....	111
B. Analisis Data.....	112
1. Validasi Ahli.....	112
2. Uji Coba Lapangan Skala Kecil.....	114
3. Kelayakan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam.....	115
C. Kajian Produk.....	118
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	127
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....	133
A. Simpulan.....	133
B. Keterbatasan Produk.....	134
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	134
D. Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA.....	136
LAMPIRAN.....	139

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Istilah- Istilah dalam Pengambilan Gambar.....	26
Tabel 02. Format Garis Besar Program Media (GBPM).....	31
Tabel 03. Contoh format <i>storyboard</i>	36
Tabel 04. Silabus Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam.....	42
Tabel 05. Perbedaan Kurikulum SMA LB dengan SMA Reguler.....	55
Tabel 06. Penelitian yang Relevan.....	69
Tabel 07. Metode Pengumpulan Data.....	83
Tabel 08. Kriteria Penilaian untuk Validasi dengan Para Ahli.....	86
Tabel 09. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Video Ditinjau dari Aspek Materi	86
Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Video Ditinjau dari Aspek Media	87
Tabel 11. Kriteria Penilaian Angket Respon Kelayakan Media oleh Siswa.....	88
Tabel 12. Kisi-kisi Instrumen Angket respon kelayakan Media oleh Siswa.....	89
Tabel 13. Kriteria Kualitas Lembar Penilaian oleh Para Ahli.....	91
Tabel 14. Kriteria Kelayakan Media Video Ditinjau dari Ahli Media.....	91
Tabel 15. Kriteria Kelayakan Media Video Ditinjau dari Ahli Materi.....	92
Tabel 16. Kriteria Kelayakan Media Video oleh Para Ahli.....	94
Tabel 17. Interpretasi Kategori Penilaian Kelayakan Media Video Para Ahli	94
Tabel 18. Kriteria Penilaian Kelayakan Media Video oleh Siswa.....	95
Tabel 19. Interpretasi Kriteria Penilaian Kelayakan Media Video oleh Siswa.....	95
Tabel 20. GBPM Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam.....	100
Tabel 21. Sinopsis Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam.....	101
Tabel 22. Revisi Video dari Ahli Materi.....	108
Tabel 23. Revisi Video dari Ahli Media.....	110
Tabel 24. Kriteria Kelayakan Media Ditinjau oleh Ahli Materi.....	112
Tabel 25. Hasil Validasi Media Video oleh Ahli Materi.....	112
Tabel 26. Kriteria Kelayakan Media Ditinjau dari Aspek Media.....	113
Tabel 27. Hasil Validasi Media Video oleh Ahli Media.....	113
Tabel 28. Kriteria keterbacaan Media Video oleh Siswa pada Uji Coba Lapangan Skala Kecil.....	115
Tabel 29. Hasil Penerapan Media Video pada Uji Coba Lapangan Skala Besar.....	116
Tabel 30. Kriteria Keterbacaan Media Video oleh Siswa pada Uji Coba Lapangan Skala Besar.....	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerucut Pengalaman E.Dale.....	15
Gambar 02. <i>Flowchart</i> Model Pengembangan Program Media Menurut Sadiman, dkk.....	19
Gambar 03. Tahap Kegiatan Produksi Video.....	30
Gambar 04. Tusuk Jelujur.....	44
Gambar 05. Tusuk Veston	45
Gambar 06. Tusuk Flanel.....	45
Gambar 07. Tusuk Batang.....	45
Gambar 08. Tusuk Pipih.....	46
Gambar 09. Tusuk Rantai.....	46
Gambar 10. Tusuk Silang.....	46
Gambar 11. Tusuk Biku.....	46
Gambar 12. Tusuk Palestrina.....	47
Gambar 13. Tusuk Kepala Peniti.....	47
Gambar 14. Tusuk Tikam Jejak.....	47
Gambar 15. Tusuk Balut.....	47
Gambar 16. Tusuk Holben.....	48
Gambar 17. Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development.....	63
Gambar 18. Kerangka Berfikir Peneliti.....	73
Gambar 19. Prosedur Penelitian Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan menyulam	77
Gambar 20. Diagram Histogram Hasil Penerapan Uji Coba Lapangan Skala Luas.....	117
Gambar 21. Identitas Peneliti.....	119
Gambar 22. SK,KD, dan Indikator Kompetensi.....	120
Gambar 23. Cakupan Materi dan Cuplikan Contoh Produk Jadi.....	120
Gambar 24. Sub Judul dan Proses Persiapan Alat dan Bahan.....	121
Gambar 25. Sub Judul dan Teknik Memindahkan Motif pada Kain.....	121
Gambar 26. Sub Judul dan teknik memasang Pembedang.....	121
Gambar 27. Sub Judul dan Proses Tusuk Jelujur.....	122
Gambar 28. Sub Judul dan Proses Tusuk Balik/ Tikam Jejak.....	122
Gambar 29. Sub Judul dan Proses Tusuk Batang.....	122
Gambar 30. Sub Judul dan Proses Tusuk Rantai.....	123
Gambar 31. Sub Judul dan Proses Tusuk Bunga.....	123
Gambar 32. Sub Judul dan Proses Tusuk Simpul Perancis.....	123
Gambar 33. Sub Judul dan Proses Tusuk Silang.....	124
Gambar 34. Sub Judul dan Proses Tusuk Veston.....	124
Gambar 35. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Jelujur.....	124
Gambar 36. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Balik/ Tikam Jejak.....	125
Gambar 37. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Batang.....	125
Gambar 38. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Rantai.....	125
Gambar 39. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Bunga.....	126
Gambar 40. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Simpul Perancis.....	126
Gambar 41. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Silang.....	126
Gambar 42. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Veston.....	127
Gambar 43. Hasil Jadi Produk Akhir.....	127

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Observasi dan Wawancara

Lampiran 2. Silabus dan RPP

Lampiran 3. Naskah dan Storyboard Video

Lampiran 4. Instrumen Kelayakan Media Video

Lampiran 5. Hasil Validasi Media Video

Lampiran 6. Keterbacaan Media Video Oleh Siswa

Lampiran 7. Surat-Surat

Lampiran 8. Dokumentasi Uji Coba Kelayakan Video

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membantu perkembangan anak supaya lebih progresif baik dalam perkembangan akademik maupun emosi sosialnya sehingga mereka dapat hidup dalam lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan yang tercantum di dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat (1) yang berbunyi "Tiap-tiap warga Negara berhak mendapat pengajaran" dan pada Ayat (2) dinyatakan "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang diatur dalam Undang-undang". Berdasarkan landasan secara yuridis tersebut maka jelas bahwa pendidikan adalah hak setiap individu, demikian halnya untuk anak tunagrahita. Anak tunagrahita adalah mereka yang mengalami kelainan atau penyimpangan dalam hal kecerdasan dan adaptasi sosial. Anak tunagrahita sangat bervariasi tergantung pada tingkat ketunaannya. Ketunaannya diklasifikasikan berdasarkan tingkat kecerdasannya atau tingkat intelegensinya. Semakin rendah tingkat intelegensinya, maka semakin berat pula ketunaannya. Anak tunagrahita ringan adalah anak yang memiliki tingkat intelegensi antara 70-

50. Tingkat intelegensi tersebut termasuk kategori berada di bawah rata-rata kecerdasan anak normal pada umumnya. Anak tunagrahita sangat kesulitan dalam kemampuan berpikir terutama untuk hal-hal yang abstrak, meskipun demikian mereka masih bisa dilatih dan diberikan pendidikan keterampilan agar dapat mengembangkan potensinya. Oleh karena itu mereka membutuhkan pelayanan khusus salah satunya dalam bidang pendidikan.

Pendidikan Luar Biasa atau Pendidikan Berkebutuhan Khusus adalah bentuk pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pemerintah dan diberikan khusus kepada anak yang mengalami kelainan atau penyimpangan dalam segi kecerdasan, mental, fisik dan sosial. Pendidikan Luar biasa telah diatur dalam UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV pasal 2,3, dan 4 yang menyatakan bahwa warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan sosial berhak memperoleh layanan pendidikan khusus. Layanan pendidikan khusus diberikan sebagai upaya untuk dapat mengembangkan kemampuan anak berkebutuhan khusus sehingga dapat berkembang seoptimal mungkin. Salah satu bentuk pelayanan khusus yang disediakan pemerintah adalah dengan adanya penyelenggaraan Sekolah Luar Biasa untuk anak-anak berkebutuhan khusus tersebut mulai jenjang TKLB, SDLB, SMPLB, dan SMALB.

Dalam penyelenggaraannya, sistem pendidikan pada jenjang SMALB terutama untuk anak tunagrahita di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Khusus dengan pendekatan pelayanan individual. Saat ini, persentase kurikulum di SMALB/C atau SMALB Tunagrahita meliputi 30% akademik dan 70 % keterampilan vokasional. Salah satu mata pelajaran keterampilan vokasional yang terdapat

dalam di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta adalah mata pelajaran keterampilan menyulam.

Pembelajaran pada mata pelajaran keterampilan menyulam diberikan khususnya kepada siswa tunagrahita bertujuan untuk mengajarkan siswa memiliki pengetahuan nilai, sikap, serta keterampilan yang dapat digunakan sebagai bekal hidup di tengah-tengah masyarakat. Keterampilan menyulam ialah keterampilan membuat hiasan di atas permukaan kain menggunakan benang dengan teknik sulaman agar kain menjadi indah. Mata pelajaran keterampilan menyulam dapat mengarahkan anak tunagrahita ke arah keterampilan praktis dalam pekerjaan yang sesuai dengan bakat, minat, serta dapat menjadi suatu sarana guna mencari nafkah setelah tamat dari sekolah. Keterampilan ini menjadi sangat penting mengingat dengan kondisi keterbatasan mereka sehingga mereka memiliki tantangan yang lebih besar dalam masyarakat dan dunia kerja

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pengajaran yang berkualitas. Dalam Proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu kelancaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Demikian juga pada aktivitas pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta pada mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa kelas XII tunagrahita ringan telah diketahui bahwa siswa telah diajarkan

bermacam-macam teknik tusuk hias dasar namun siswa masih belum menguasai kompetensi tersebut. Telah diketahui bahwa nilai yang diperoleh siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 76 karena dari jumlah 4 siswa baru 25% yang mencapai kriteria tersebut. Hal ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran keterampilan menyulam guru sebagai pengajar tidak bisa mendampingi siswa secara penuh dikarenakan beliau juga harus menyajikan materi kepada siswa. Sedangkan siswa dengan keterbatasan yang dimilikinya membutuhkan pendampingan khusus dalam hal perhatian, dan pengarahan yang bertahap.

Seperti yang telah kita ketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa tunagrahita tidak sama seperti siswa normal pada umumnya. Mereka membutuhkan pengkondisian khusus dan pendampingan guru yang maksimal lebih dibandingkan dengan pendampingan yang dilakukan kepada siswa normal. Selama ini metode pembelajaran yang digunakan masih berupa ceramah disertai demonstrasi. Dalam waktu yang bersamaan guru harus dapat mengkondisikan kelas dan juga mengkondisikan pengajaran secara seimbang. Akibatnya adalah siswa tunagrahita ringan menjadi kurang diperhatikan, cepat bosan, dan akhirnya mereka menjadi sibuk dengan dirinya sendiri. Selain itu, kondisi siswa yang cepat lupa, kurang mampu mengikuti petunjuk, dan memerlukan tempo belajar yang berbeda-beda menjadi hambatan tersendiri saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan kondisi yang semacam itu, maka dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan menyulam siswa membutuhkan alat bantu media yang dapat membantu mempermudah belajar dan memudahkan guru dalam mengajar. Namun alat bantu media yang dibutuhkan saat ini belum tersedia.

Alat bantu media yang selama ini dibutuhkan adalah media yang mampu membantu guru dalam menyajikan materi, serta dapat dilihat prosesnya seperti peristiwa sebenarnya. Media yang dibutuhkan adalah media yang dapat memaksimalkan daya indera yang dimiliki siswa dan dapat meminimalisir keterbatasan yang dimiliki siswa tunagrahita ringan agar informasi materi dapat terserap dengan baik. Alat bantu media yang tepat untuk mata pelajaran ini salah satunya adalah media video pembelajaran.

Media video pembelajaran merupakan media audio visual yang melibatkan alat indera penglihatan dan pendengaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media video pembelajaran keterampilan menyulam adalah media video yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyulam yang melibatkan indera penglihatan, pendengaran, dan peraba/ sentuhan karena siswa langsung mempraktekkan gambar yang ditayangkan oleh video tersebut. Fungsi penyajian materi dapat digantikan oleh gambar yang ditayangkan melalui video sementara guru meng-cover kebutuhan dan kesulitan yang dialami siswa secara total. Selain itu, dalam prosesnya guru dapat mengontrol jalannya video dengan menyesuaikan tempo belajar siswa dengan cara mem "pause" pada bagian gambar tertentu. Penyajiannya pun dapat diputar berulang-ulang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya pengalaman belajar langsung dan proses belajar diulang-ulang diharapkan materi dapat diingat lebih lama oleh siswa. Berdasarkan kelebihan yang telah diuraikan tersebut, maka diharapkan media video ini dapat membantu proses belajar siswa serta memudahkan guru mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah disampaikan di atas maka perlu dikembangkan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk membantu siswa dalam belajar dan memudahkan guru dalam menyajikan materi pada pelaksanaan pembelajaran untuk siswa tunagrahita ringan di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. Adapun judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam untuk Siswa Tunagrahita Ringan di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pada mata pelajaran menyulam khususnya pada kompetensi menghias lenan rumah tangga dengan tusuk hias siswa yang mencapai KKM baru mencapai 25%.
2. Belum tersedia alat bantu media untuk mengajar keterampilan menyulam khususnya video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk anak tunagrahita ringan.
3. Selama ini proses pembelajaran media yang digunakan baru sebatas alat peraga menyulam saat demonstrasi
4. Sarana dan prasarana di sekolah seperti perangkat LCD dan proyektor belum dimanfaatkan dengan baik.
5. Keterbatasan pengetahuan guru dalam mengembangkan media video.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini perlu dibatasi agar lebih fokus dan mendalam. Dalam penelitian ini ruang lingkup permasalahan akan dibatasi pada hal-hal berikut ini:

1. Pengembangan media video pada mata pelajaran keterampilan menyulam ini dibatasi pada materi pembuatan macam-macam tusuk hias di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.
2. Kelayakan video pembelajaran hasil pengembangan ditentukan berdasarkan pada *judgement expert* dan tanggapan siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta sebagai calon pengguna media.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut ini:

1. Bagaimana mengembangkan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menghasilkan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

2. Dapat mengetahui kelayakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran dikemas dalam bentuk DVD yang berisi tentang materi membuat macam-macam tusuk hias yang mencakup: persiapan alat dan bahan dalam menyulam, teknik memindahkan motif pada kain, teknik memasang kain pada pemidang, dan teknik membuat macam-macam tusuk hias yang meliputi tusuk jelujur, tusuk balik/ tikam jejak, tusuk batang, tusuk rantai, tusuk bunga, tusuk simpul prancis, tusuk silang, dan tusuk veston.
2. Video dibuat dengan durasi waktu antara 6- 10 menit per sequel yang ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan teknik sulaman.
3. Prosedur penggunaannya dapat ditayangkan pada komputer yang memiliki program Media Player Classic (MPC), Winamp, VLC, atau menggunakan DVD Player dengan monitor televisi.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Dengan menggunakan media video, diharapkan dapat memudahkan siswa tunagrahita ringan dalam belajar dengan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan.

- b. Dengan menggunakan media video diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa tunagrahita pada mata pelajaran keterampilan menyulam.
 - c. Dengan menggunakan media video, diharapkan dapat meminimalisir keterbatasan yang dimiliki siswa dan memotivasi siswa tunagrahita ringan dalam mempelajari isi materi secara optimal.
2. Bagi guru
- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam membantu guru menyajikan materi keterampilan menyulam secara lebih praktis dan efisien.
 - b. Guru mampu melakukan pendampingan kepada siswa tunagrahita ringan secara optimal.
 - c. Guru dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan metode belajar yang bervariasi sehingga siswa tidak cepat jenuh.
 - d. Guru mampu membangkitkan kembali minat dan motivasi belajar siswa tunagrahita ringan pada mata pelajaran keterampilan menyulam.
3. Bagi mahasiswa
- a. Penelitian ini dapat menambah wawasan, dan pengalaman yang bermanfaat tentang media pembelajaran yang menarik bagi siswa penyandang tunagrahita ringan.
 - b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi terhadap penelitian selanjutnya yang berkaitan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Untuk mengerjakan penelitian ini, maka perlu mengkaji beberapa teori berkaitan dengan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman dkk, 2012: 7).

Sementara Azhar Arsyad (2014: 3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Heinich, dkk (dalam Azhar Arsyad, 2014: 4) mengungkapkan bahwa media disebut sebagai media pembelajaran apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu atau alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pengajaran kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

b. Fungsi dan kegunaan media pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur yang amat penting posisinya disamping metode mengajar. Menurut Azhar Arsyad (2014: 19) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sementara itu, Daryanto (2013: 8) mengungkapkan bahwa media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Menurut Arief S. Sadiman dkk. (2012: 17-18) media pendidikan memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. Objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - b. Gambar yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - c. Kejadian yang atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi.
3. Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik seperti meningkatkan motivasi/ kegairahan belajar, meningkatkan kreativitas, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik dan pengalaman yang berbeda yang dimiliki pada setiap siswa, tentu guru mengalami kesulitan bilamana semuanya harus

diatasi sendiri. Oleh karena itu masalah ini dapat diatasi dengan menggunakan media pendidikan seperti memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sudjana dan Rivai (dalam Azhar Arsyad, 2014: 28) mengemukakan bahwa manfaat/ kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dikuasai oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, dan (4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembawa pesan/ informasi dari pengirim (guru) ke penerima pesan (siswa). Sedangkan kegunaan media pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengatasi siswa yang memiliki sifat dan karakteristik yang unik, yang membuat guru mengalami kesulitan bila harus mengkondisikan kelas dan pengajaran secara bersamaan. Media pembelajaran berguna sebagai alat bantu yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru tersebut.

c. Macam-macam media pembelajaran

Media pembelajaran sangat bervariasi wujudnya. Azhar Arsyad (2014: 31) mengemukakan bahwa berdasarkan perkembangannya, media pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil

teknologi cetak (meliputi teks, grafik, gambar, foto, dsb), (2) media hasil teknologi audio-visual (meliputi film, televisi, video), (3) media hasil teknologi komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Seels dan Glasgow (dalam Azhar Arsyad, 2014: 35) mengungkapkan berbagai jenis media apabila dilihat dari perkembangan teknologinya dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Media tradisional meliputi: (1) visual diam yang diproyeksikan misalnya slide, filmstrip, dan proyeksi overhead, (2) visual tak diproyeksi misalnya gambar, foto, grafik, teks, (3) audio misalnya rekaman piringan dan kaset, (4) multimedia misalnya slide plus suara, dan multi-image, (5) visual dinamis yang diproyeksikan misalnya film, TV, dan video, (6) cetak misalnya buku, modul, *workbook*, *hand-out*, dan majalah, 7) permainan misalnya simulasi dan papan permainan, 8) realia, misalnya peta, model, dan *specimen* atau contoh.

Sementara media teknologi mutakhir meliputi: (1) media berbasis telekomunikasi misalnya telekonferen dan kuliah jarak jauh, (2) media berbasis mikroprosesor misalnya Computer Assisted Instruction (CAI), permainan computer, interaktif, dan Compact (Video) Disc.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan oleh beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat erat hubungannya dengan teknologi. Dalam perkembangannya, media pembelajaran berkembang mengikuti kemajuan teknologi. Media berbasis mikroprosesor yang merupakan bagian dari media teknologi mutakhir juga telah berkembang semakin pesat ke arah yang lebih baik. Misalnya saja keberadaan Video Compact Disk (VCD) yang kini telah tergantikan oleh kehadiran Digital Versatile/Video Disk (DVD) merupakan

pengembangan dari VCD yang memiliki kualitas penyimpanan gambar video lebih bagus dan memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih besar.

Pada penelitian ini, pengembangan media yang digunakan juga mengacu pada hasil perkembangan teknologi yaitu DVD. Alasannya adalah DVD mampu menyimpan gambar video dengan kualitas gambar yang lebih baik serta memiliki kapasitas yang lebih besar untuk menampung video pembelajaran, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

d. Pemilihan media pembelajaran

Dalam proses belajar, ketepatan pemilihan media sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media hendaknya dilakukan secara optimal agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif.

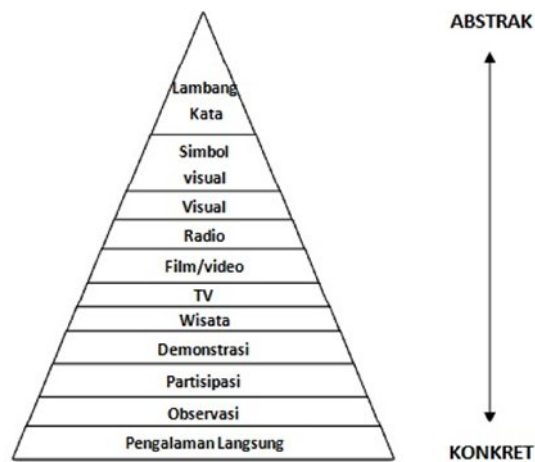
Menurut Azhar Arsyad (2014: 74) ada enam kriteria pemilihan media yang patut diperhatikan: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. secara umum yaitu harus menyangkut pada salah satu atau gabungan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi, (3) praktis, luwes, dan bertahan, (4) guru terampil menggunakannya, (5) ketepatan pengelompokan sasaran, (6) mutu teknis dimana pengembangan visual maupun audio memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Sementara Dick dan Carey (dalam Arief S. Sadiman dkk, 2012: 86) mengemukakan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan belajarnya, setidaknya ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu: (1) ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, sehingga harus dibeli, atau harus dibuat, (2) ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitasnya,(3)

faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, dan (4) efektivitas biaya dalam jangka panjang.

Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan sebaiknya juga memperhatikan pengalaman hasil belajar apa saja yang akan diperoleh ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Pengalaman hasil belajar semakin banyak diperoleh apabila semakin banyak alat indera yang digunakan. Semakin banyak alat indera yang digunakan semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan siswa.

Salah satu gambaran yang menjadi landasan teori dalam penggunaan media dalam proses belajar digambarkan oleh E. Dale (dalam Azhar Arsyad, 2014: 14) yaitu kerucut pengalaman (*Dale Cone of Experience*).



Gambar 01. Kerucut Pengalaman E. Dale

Gambar tersebut merupakan dasar pengembangan berdasarkan tingkat keabstrakan yaitu jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran/ pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam

pengalaman itu, Ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut. Namun perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar harus dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya (Azhar Arsyad, 2014: 13).

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pemilihan media video dalam penelitian harus mempertimbangkan setidaknya enam kriteria pemilihan media, yaitu: (1) media sesuai dengan tujuan instruksional pembelajaran secara umum yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan kognitif siswa adalah siswa memiliki pengetahuan dan wawasan tentang macam-macam tusuk hias, tujuan afektif mengacu pada dampak sikap siswa ketika mengikuti pelajaran tersebut misalnya melatih, ketekunan, kesabaran, kedisiplinan, dsb. Sementara tujuan psikomotor diwujudkan dalam kemampuan siswa dalam menggunakan sensor motorik dengan keluwesan tangan dan pikiran mereka dalam membuat macam-macam tusuk hias, (2) ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas, (3) keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk jangka panjang, (4) ketepatan pengelompokan sasaran yaitu dapat digunakan untuk kelompok besar maupun kelompok kecil/perorangan, (5) media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya, dan (6) guru terampil dan familiar dalam mengoperasikan media tersebut.

Selain itu, seperti yang telah diutarakan dalam kerucut pengalaman E. Dale dalam memilih media juga harus memperhatikan keterlibatan alat indera yang akan digunakan nantinya. Semakin banyak alat indera yang digunakan, maka semakin konkret materi yang diajarkan, sehingga semakin mudah siswa memahami dan mengingat materi pelajaran tersebut.

e. Pengembangan media pembelajaran

Sebelum mengembangkan suatu media pembelajaran kita perlu melakukan persiapan dan perencanaan. Azhar Arsyad (2014: 101-102) mengemukakan bahwa dalam pengembangan suatu media perlu dikemukakan prinsip umum yang disajikan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Sudahkah anda mengidentifikasi dan mengungkapkan dengan jelas gagasan anda dan membatasi topik bahasan?
2. Apakah program yang dikembangkan memiliki tujuan untuk menginformasikan, memotivasi, atau menginstruksional?
3. Apakah anda sudah merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui program ini?
4. Sudahkah anda mengevaluasi karakteristik siswa yang akan menggunakan program ini?
5. Sudahkah anda siapkan kerangka (*outline*) isi pelajaran?
6. Sudahkah dipertimbangkan bahwa media apa saja yang paling sesuai untuk mencapai tujuan?
7. Sudahkah anda membuat *storyboard* untuk paket pelajaran ini, jika diperlukan?
8. Apakah anda telah menyiapkan naskah untuk *frame* per *frame* untuk dijadikan penuntun saat mengambil gambar?

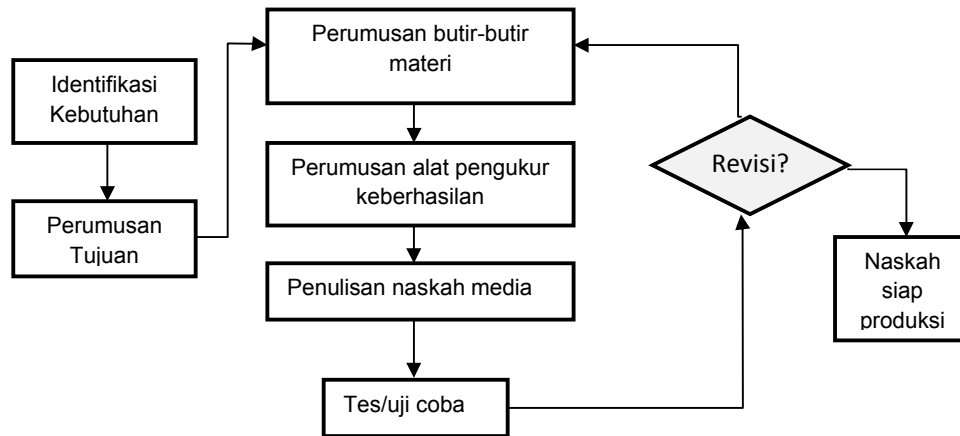
9. Jika perlu, sudahkah anda menentukan orang tertentu yang ahli di bidang masing-masing untuk membantu anda mempersiapkan materi pelajaran?

Sementara Arief S. Sadiman dkk. (2014: 100) mengemukakan bahwa dalam mengembangkan suatu program media, urutan yang perlu diutarakan adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Kita perlu menentukan secara khas siapa sesungguhnya siswa yang akan kita layani dengan media tersebut, serta mengetahui pengetahuan atau keterampilan awal yang dimiliki siswa.
2. Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) untuk memberi arah tindakan yang kita lakukan apakah berhasil atau gagal. Hal yang perlu diingat adalah tujuan instruksional harus berorientasi pada hasil yang diperoleh siswa bukan pada guru, serta tujuan dinyatakan dalam kata kerja operasional yang menunjukkan perbuatan yang dapat diamati dan terukur misalnya: mengidentifikasi, membuat, menulis, memecahkan, dsb.
3. Mengembangkan materi pembelajaran yaitu dengan cara merumuskan butir materi secara lebih terperinci dengan menganalisis kemampuan yang harus dimiliki siswa sebelum memiliki kemampuan yang dituntut. Dengan demikian, kita akan mendapatkan sub kemampuan dan sub keterampilan, serta sub-sub kemampuan dan sub-sub keterampilan untuk dapat kita susun sebagai bahan instruksional yang terperinci.
4. Mengembangkan alat pengukuran keberhasilan dilakukan untuk mengkaji apakah tujuan instruksional berhasil atau tidak. Alat pengukuran dapat berupa tes maupun lembar daftar cek perilaku untuk mengukur sikap.

5. Menulis naskah media yang bertujuan sebagai penuntun ketika kita akan memproduksi program media tersebut.
6. Mengadakan tes dan revisi.

Bila langkah-langkah tersebut disajikan dalam bentuk *flowchart* maka akan diperoleh model pengembangan berikut ini:



Gambar 02. *Flowchart* Model Pengembangan Program Media Menurut Arief S. Sadiman, dkk.

Berdasarkan uraian yang telah diutarakan oleh beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan program media dalam penelitian ini diperlukan persiapan dan perencanaan yang meliputi: (1) Mengidentifikasi kebutuhan dan karakter siswa, (2) menentukan tujuan instruksional yang akan dicapai, (3) menentukan media yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (4) mempersiapkan kerangka isi materi pembelajaran, (5) mengembangkan materi pembelajaran dengan cara merumuskan butir-butir materi secara lebih rinci, (6) membuat *storyboard* program media yang akan dibuat, (7) membuat naskah media, (8) menentukan ahli di masing-masing bidang untuk

membantu mempersiapkan materi pelajaran, (9) mengembangkan alat ukur keberhasilan, (10) mengadakan tes dan revisi.

2. Media Video Pembelajaran

a. Pengertian media video pembelajaran

Media video pembelajaran merupakan salah satu media audio visual. Azhar Arsyad (2014: 50) menyatakan bahwa video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Media video pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Cheppy Riyana (2007:5) mengatakan bahwa media video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah media audio visual yang dapat menampilkan gambar yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai yang menyajikan informasi yang bersifat edukatif berisi proses, menjelaskan konsep, prinsip, mempengaruhi sikap maupun teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

b. Karakteristik media video pembelajaran

Cheppy Riyana (2007:7) menyatakan bahwa untuk menghasilkan media pembelajaran video yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas

penggunaannya, pengembangan media video perlu memperhatikan karakteristik sebagai berikut:

1. Video mampu memperbesar objek yang kecil/ terlalu kecil yang tidak dapat/ kurang dapat dilihat oleh mata telanjang.
2. Video mampu memanipulasi tampilan gambar sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan.
3. Video mampu membuat objek menjadi *still picture* artinya objek dapat disimpan dalam durasi tertentu, dalam keadaan diam.
4. Daya tarik video mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama hingga 1-2 jam untuk menyimak video dibandingkan hanya mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan 25-30 menit.
5. Video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat, aktual, atau kekinian.

Daryanto (2013: 86-88) menambahkan bahwa karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar untuk tampilan dengan alat pemutar kaset.
2. Video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya.
3. Video membantu anda menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu.
4. Video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan dapat disesuaikan untuk mendemonstrasikan perubahan.

5. Video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru.

Berdasarkan uraian yang telah diutarakan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media video sebagai media pembelajaran, maka harus diketahui karakteristik video yang dapat mendukung digunakannya sebagai media pembelajaran. Karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu dapat menampilkan gambar dengan ukuran yang fleksibel, gambar dapat dimanipulasi dan dikombinasikan dengan suara, gerakan animasi dan teks kecepatannya dapat disesuaikan sehingga mendukung pemahaman siswa dalam mempelajari materi. Selain itu sasaran penggunaan video yang fleksibel yaitu dapat digunakan secara individual maupun berkelompok sehingga memudahkan siswa belajar meskipun dalam situasi kelas yang berbeda.

c. Kelebihan dan kekurangan media video pembelajaran

Media video sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Arief S. Sadiman dkk. (2012: 74) menyatakan bahwa media video sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media video antara lain yaitu:

1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode singkat dari rangsangan luar lainnya.
2. Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajian dan siswanya.
3. Dapat menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
4. Keras lemahnya suara dapat diatur.

5. Gambar proyeksi dapat di-beku-kan untuk diamati.
6. Objek yang sedang bergerak dapat dapat diamati lebih dekat.

Sementara kekurangan yang perlu diperhatikan sehubungan dengan penggunaan media video dalam proses belajar mengajar adalah:

1. Komunikasi bersifat satu arah dan perlu diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
2. Kurang mampu menampilkan detail objek yang disajikan secara sempurna.
3. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Menurut Azhar Arsyad (2014: 50-51) mengungkapkan bahwa terdapat keuntungan dan keterbatasan video sebagai media pembelajaran. Keuntungan media pembelajaran video adalah sebagai berikut:

1. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
2. Disamping dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, video dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif.
3. Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen, maupun perorangan.

Sementara keterbatasan media video sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengadaan video pada umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.
2. Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali video dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media video ini tidak terlepas dari kelebihan dan keterbatasan yang dimilikinya. Kelebihan media video sebagai media pembelajaran adalah mampu menampilkan gambar yang bergerak secara berulang-ulang maupun dihentikan pada bagian tertentu sehingga memudahkan mengulang materi yang belum dipahami, praktis dan efisien waktu, mampu menarik perhatian siswa dengan tampilannya yang menarik, serta dapat digunakan secara individu maupun dalam kelompok. Sementara kekurangan media video ini sebagai media pembelajaran adalah komunikasi akan cenderung bersifat satu arah sehingga guru harus kreatif dalam memberikan umpan balik, media video pembelajaran keterampilan menyulam yang secara khusus untuk siswa tunagrahita belum tersedia sehingga media harus diproduksi sendiri. Sementara itu dalam proses produksinya sangat kompleks sehingga membutuhkan peralatan yang lengkap, mahal, dan membutuhkan waktu dan tenaga yang tidak sedikit.

d. Kriteria media video pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007: 11-13) dalam mengembangkan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Tipe materi.

Tidak semua materi pelajaran cocok menggunakan video. Media video cocok untuk demonstrasi sebuah konsep atau mendiskripsikan sesuatu. Misalnya teknik pembuatan roti, proses pembelahan sel, dan lain sebagainya.

2. Durasi waktu

Durasi waktu video yang ideal yaitu sekitar 20-40 menit karena dikaitkan dengan kemampuan daya ingat dan konsentrasi manusia terbatas antara 15-20

menit. Setelah menit tersebut konsentrasi manusia cenderung terganggu karena lelah.

3. Format sajian video

Format sajian video yang cocok untuk digunakan sebagai pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Naratif: Dalam format ini informasi pembelajaran disampaikan oleh narator atau suara tanpa menampilkan penyajinya.
- b. Wawancara: Dalam format ini pesan-pesan pembelajaran muncul pada dialog yang terjadi antara reporter dengan narasumber.
- c. Presenter : Dalam format ini mirip dengan format naratif namun narator tampak di layar monitor sebagai presenter.
- d. Format gabungan : Dalam format ini dapat pula format di atas digabungkan artinya materi disajikan oleh presenter disertai adegan wawancara dengan tokoh/ narasumber.

Dalam pengembangan media video mata pelajaran keterampilan menyulam pada penelitian ini, peneliti menggunakan format sajian naratif dimana informasi pembelajaran disampaikan oleh narator atau suara tanpa menampilkan penyajinya. Hal ini dianggap cocok dengan konsep video yang akan dikembangkan dimana gambar fokus diarahkan pada proses pembuatan macam-macam tusuk hias kemudian disertai dengan keterangan yang disampaikan oleh narator.

4. Ketentuan teknis

Dalam pembuatan pengembangan media video ini tidak terlepas dari aspek teknis yang meliputi:

- a. Efek kamera
- b. Teknik pengambilan gambar (angel)

Istilah-istilah dalam pengambilan gambar terdiri atas istilah pengambilan gambar berdasarkan ukuran dan istilah teknik pengambilan gambar berdasarkan bukan pada ukuran. Istilah teknik pengambilan gambar dapat dijabarkan dalam tabel berikut ini

Tabel 01. Istilah-istilah dalam Pengambilan Gambar

Teknik Pengambilan gambar Berdasarkan Ukuran		
Istilah dalam video	Singkatan	Keterangan
Extreem Very Long Shot	EVLS	Pengambilan gambar dalam jarak yang sangat jauh sehingga tampak seperti suatu panorama
Long Shoot	LS	Pengambilan gambar dalam jarak yang jauh sehingga objek dapat terlihat seluruhnya
Medium Shoot	MS	Pengambilan gambar pada jarak sedang, tidak terlalu jauh dan tidak terlalu dekat
Close Up	CU	Pengambilan gambar dengan jarak dekat sehingga hanya memperlihatkan bagian tertentu dari suatu objek saja tanpa lingkungan di sekitar.
Extreeme Close Up	ECU	Pengambilan gambar dengan jarak sangat dekat sehingga sangat spesifik dan hanya menampilkan sub bagian kecil tanpa bagian objek secara keseluruhan.
One Shoot	OS	Pengambilan gambar berupa objek/ orang tunggal
Two Shoot	TS	Pengambilan gambar dalam adegan dialog antara dua orang
Multi Shoot	-	Pengambilan gambar beberapa objek secara bersamaan
Caption	-	Tulisan muncul dalam visualisasi video
Establishing Shoot	ES	Pemandangan yang menggambarkan suatu tempat

Sementara istilah dalam pengambilan gambar bukan berdasarkan ukuran meliputi: 1) *scene*, yaitu suatu kejadian dalam satu seting, 2) *shoot* yaitu pengambilan gambar suatu adegan dalam satu *scene*, 3) *take* yaitu pengambilan

gambar dalam satu *shoot*, 4) *cut*, yaitu perpindahan antara *scene* ke *scene* maupun *shoot* ke *shoot*.

c. Teknik pencahayaan

Dalam teknik pencahayaan terdapat beberapa istilah pencahayaan berdasarkan arah datangnya cahaya meliputi: 1) *back light* yaitu arah cahaya datang dari arah belakang objek, 2) *fill light* yaitu sumber cahaya utama, biasanya dari depan, 3) *key light* yaitu arah cahaya dari samping, 4) *top light* yaitu arah cahaya dari atas.

d. Editing dan suara

Dalam pembuatan media video terdapat beberapa istilah dalam editing khususnya pada editing suara diantaranya yaitu: 1) *fade in* atau F/I yaitu musik masuk, 2) *fade out* atau F/O yaitu musik menghilang, 3) *fade up* atau F/U musik dengan volume mengeras, 4), *fade under* atau F/U yaitu musik melemah namun tidak menghilang melainkan menjadi musik *background*, 5) *fade down* atau F/D yaitu musik melemah tapi masih tetap terdengar untuk kemudian menghilang.

e. Sajian-sajian yang komunikatif dan menarik

f. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan.

Oleh karena itu perlu pemberian berupa dukungan teknis yang diuraikan berikut ini:

- a. Gunakan pengambilan dengan teknik *zoom in* atau *extreme close up* untuk menunjukkan objek secara detail.
- b. Gunakan teknik *out of focus/in focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau memfokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat samar (blur) objek lain.

- c. Pengaturan *poverty* yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu mereduksi objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan.
- d. Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika teks dibuat animasi, atur agar animasi teks tersebut dibuat dengan *speed* yang tepat.

5. Penggunaan musik dan *Sound Effect*

Video menjadi lebih menarik dan bermakna jika sajian musik dan *sound effect* mendukung dan tepat. Beberapa ketentuan tentang musik dan *sound effect* adalah sebagai berikut:

- a. Musik untuk pengiring sebaiknya dengan intensitas volume lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian narator.
- b. Musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrumen.
- c. Hindari musik dengan lagu populer atau yang sudah akrab di telinga siswa karena konsentrasi siswa akan terganggu karena lebih terfokus pada lagu tersebut.
- d. Gunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam membuat video sebagai media pembelajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu dipenuhi diantaranya yaitu tipe materi, durasi waktu, format video, ketentuan teknis, musik dan *sound effect*. Materi yang akan dimasukkan ke dalam video ini adalah tipe materi membuat macam-macam tusuk hias sehingga cocok apabila menggunakan media video sebagai media pembelajaran. Kriteria video yaitu durasi waktu, format video, ketentuan teknis,

musik dan *sound effect* akan digunakan untuk membuat kisi-kisi kriteria kelayakan media video ditinjau dari aspek media.

3. Pengembangan Media Video Pembelajaran

a. Kerangka media video pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007: 15) kerangka dalam membuat media video terdiri atas tiga bagian yaitu:

1. Pendahuluan

Pada sajian pendahuluan meliputi tayangan pembuka dan pengantar. Tayangan pembuka diperlukan untuk menarik minat dan memotivasi agar siswa tertarik mempelajari materi lebih lanjut. Sementara pengantar berisi judul dan tujuan pembelajaran serta bagaimana kaitan dengan materi-materi yang lainnya.

2. Kegiatan inti

Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap seperti dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi, demonstrasi atau peragaan. Kuantitas durasi waktu yang tersedia selama video berlangsung lebih banyak terdapat pada kegiatan inti ini.

3. Penutup

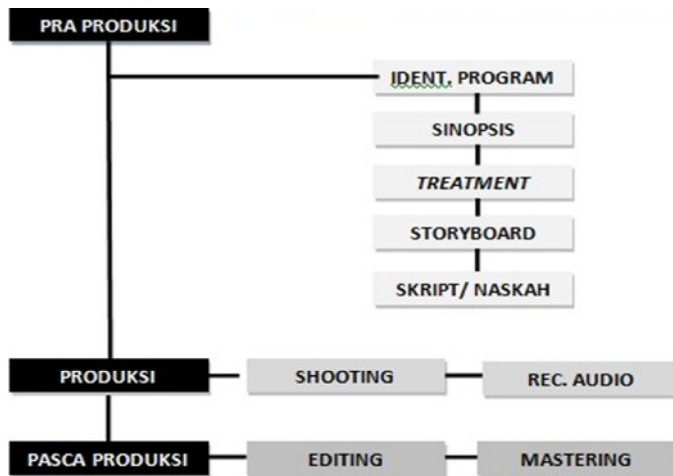
Kegiatan penutup berisi kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilakukan siswa. Dalam pengembangan video keterampilan menyulam ini penutup video adalah berupa gambar contoh-contoh hasil macam-macam tusuk hias yang telah diaplikasikan ke dalam lenan rumah tangga yang bertujuan untuk memotivasi siswa untuk belajar menyulam dan berani berkreasi dengan kemampuan mereka.

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan media video dalam penelitian ini video terdiri atas tiga kerangka utama, yaitu: pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pendahuluan dapat berisi

tayangan pembuka yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan pengantar yang berisi judul dan tujuan pembelajaran serta bagaimana kaitan dengan materi-materi yang lainnya. Pada bagian inti berisi tentang inti materi yang akan diajarkan yaitu membuat macam-macam tusuk hias. Sedangkan pada bagian penutup berisi tentang contoh-contoh hasil jadi tusuk hias yang dituangkan ke dalam macam-macam produk lenan rumah tangga. Tujuannya adalah untuk memotivasi siswa agar dapat melanjutkan kegiatan lanjutan yaitu mengaplikasikan tusuk hias yang telah dipelajari digunakan untuk menghias lenan rumah tangga.

b. Petunjuk pengembangan media video pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007: 17-18) secara garis besar terdapat tiga kegiatan utama dalam memproduksi pengembangan program video yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang dijelaskan melalui bagan berikut ini:



Gambar 03. Tahap Kegiatan Produksi Video

Berdasarkan bagan di atas dapat diuraikan beberapa langkah dalam pengembangan video, yaitu:

1. Pra produksi

a. Identifikasi program

Sebelum kegiatan penulisan naskah, dilakukan terlebih dahulu identifikasi program. Identifikasi program merupakan kegiatan beberapa analisa yang dilakukan terhadap kegiatan produksi video yang meliputi identifikasi kebutuhan, materi, situasi, penguangan gagasan, dll. Isi dari identifikasi program meliputi: judul, sasaran, tujuan, dan pokok materi yang akan dituangkan ke dalam format Garis Besar Program Media (GBPM) yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 02. Format Garis Besar Program Media (GBPM)

ASPEK	URAIAN
1. Nama Mata kuliah	
2. Topik	
3. Deskripsi topik	
4. Standar kompetensi	
5. Media	
6. Judul	

Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Bentuk Penyajian	Daftar Pustaka
Dst				
Total Durasi				

- 1) Judul program. Judul program berisi tentang judul/ tema program yang dirumuskan dengan kalimat yang singkat, padat, dan menarik.
- 2) Tujuan/ kompetensi: Berisi tujuan umum yang ingin dicapai oleh sasaran setelah mengikuti program ini.
- 3) Pokok bahasan. Penulisan pokok bahasan dilakukan terutama program video yang dibuat berupa video pembelajaran yang secara langsung mengacu pada kurikulum yang sudah ada. Pokok bahasan yang ada di

dalam video ini meliputi: persiapan alat dan bahan, teknik memindahkan motif pada kain, teknik memasang pembedang, dan membuat macam-macam tusuk hias.

4) Sub pokok bahasan. Penulisan sub pokok bahasan ini juga dilakukan terutama program video pembelajaran yang secara langsung mengacu pada kurikulum yang sudah ada. Sub pokok bahasan merupakan penjabaran dari pokok bahasan dan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada pokok bahasan membuat macam-macam tusuk hias, maka sub pokok bahasannya menjelaskan teknik membuat macam-macam tusuk hias meliputi tusuk jelujur, tusuk balik/tikam jejak, tusuk batang, tusuk rantai, tusuk bunga, tusuk simpul prancis, tusuk silang, dan tusuk veston.

5) Sasaran. Sasaran merupakan *target audience* yang menjadi sasaran utama program ini. Dalam penulisannya mesti dituliskan secara jelas untuk siapa media ini dibuat. Dalam penelitian ini, maka sasaran utama program ini ditujukan kepada siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

b. Sinopsis

Sinopsis berarti ringkasan cerita yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara singkat dari sebuah karya tulis maupun film. Sinopsis digunakan untuk memberikan gambaran singkat, padat, dan jelas tentang tema dari materi yang akan diproduksi. Tujuannya adalah untuk mempermudah menangkap pesan dan konsep yang akan di-videokan. Dalam penulisannya, kalimat tidak diuraikan dengan kalimat yang panjang melainkan dikemas dengan kalimat yang sederhana dan bisa mencakup tema dan alur dari video tersebut.

c. *Treatment*

Treatment sedikit berbeda dengan sinopsis. *Treatment* memberikan gambaran yang lebih mendetail. Kalau sinopsis memberikan ringkasan cerita yang sangat singkat, maka *treatment* memberikan gambaran deskriptif tentang alur cerita yang akan di-videokan. *Treatment* dimulai dari awal kemunculan gambar sampai akhir cerita yang diceritakan secara kronologis. Akan tetapi di dalam *treatment* tidak diuraikan teknis-teknis pengambilan gambar yang akan dilakukan.

d. *Storyboard*

Langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* digunakan untuk mendeskripsikan rangkaian peristiwa yang akan direkam dalam video. Deskripsi rangkaian peristiwa tersebut akan dituangkan ke dalam gambar-gambar sket/ foto untuk melihat apakah rangkaian peristiwa tersebut sudah sesuai dengan plot cerita dari video tersebut. Penggambaran dalam *storyboard* ini tidak dilakukan secara detail akan tetapi lebih ke gambaran umum tentang peristiwa yang akan direkam. Dalam pembuatan *storyboard*, sebaiknya gambaran umum dibuat lembar per lembar berisi satu *scene* dan seting. Namun bagi yang masih pemula, per lembar dapat dibuat dua sampai 3 *scene*.

e. Skrip/ naskah video

Setelah membuat *Storyboard* kemudian membuat skrip/ naskah video. yang didapat dari hasil eksperimen dengan *storyboard* tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk naskah/skrip dengan tata urutan yang sudah benar. Format penulisan skrip untuk program video ini hampir mirip dengan *storyboard* dimana naskah dibuat dalam bentuk halaman berkolom dua. Kolom sebelah kiri berupa kolom visualisasi dan sebelah kanan segala sesuatu yang berhubungan

dengan suara termasuk dialog, narasi, musik maupun efek suara. Pada pembuatan skrip sudah dilengkapi dengan istilah shooting di lapangan.

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap merealisasikan semua langkah yang ada di tahap pra produksi. Pada tahap produksi berisi kegiatan pengambilan gambar (shooting), dan rekaman suara (*recording audio*) sesuai tuntutan naskah. Dalam proses produksi perlu dibentuk tim produksi untuk menyusun perencanaan produksi dan persiapan produksi. Tim produksi dipimpin oleh seorang sutradara. Kegiatan perencanaan dan persiapan produksi meliputi: survey lokasi, perencanaan jadwal pengambilan gambar, berkoordinasi dengan tim, dan mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan saat pengambilan gambar dan perekaman suara.

Setelah semua persiapan selesai, maka pengambilan gambar video dan perekaman suara dapat dilakukan. Salah satu hal yang perlu dicermati dalam proses produksi adalah dalam pengambilan gambar, maka *shoot* atau *scene* yang sudah diambil harus dicatat dan disesuaikan dengan *shooting script/* naskah yang sudah dibuat.

3. Pasca produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dalam produksi video sebelum video disajikan/ didistribusikan. Dalam proses pasca produksi ini diperlukan *software editing video* dan perangkat yang memadai untuk melakukan proses *editing* dan *mastering*. *Editing* adalah kegiatan penyuntingan suatu adegan dalam video seperti pemotongan adegan, penambahan potongan-potongan video, menyisipkan transisi, pengaturan cahaya dengan sebuah *software* agar tampak lebih menarik dan pantas untuk dipublikasikan. Di dalam

proses *editing* terdapat kegiatan *mixing* yaitu proses menggabungkan atau mensinkronisasikan antara video dan audio termasuk di dalamnya adalah suara narasi yang sudah direkam dan ilustrasi musik. Sedangkan *mastering* merupakan proses memasukkan file ke dalam kepingan VCD atau DVD master sebagai finalisasi/ tahap akhir dalam pembuatan sebuah video.

Menurut Daryanto (2013: 104-106) secara garis besar dalam pembuatan naskah video pembelajaran perlu adanya langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tentukan Ide

Ide yang baik timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan dari adanya kesenjangan antara kenyataan dengan yang seharusnya ada

2. Rumuskan tujuan

Rumusan tujuan merupakan rumusan mengenai kompetensi agar siswa benar-benar menguasai kompetensi yang kita harapkan tersebut.

3. Lakukan survey (Mengumpulkan bahan dan materi)

Survey ini dilakukan dengan maksud mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program yang akan kita buat.

4. Buat garis besar isi

Garis besar isi meliputi: sasaran media video, karakteristik mereka, kemampuan yang sudah dimiliki dengan yang belum dimiliki, materi mana yang perlu disampaikan.

5. Buat sinopsis

Sinopsis adalah ikhtisar cerita yang menggambarkan isi program secara ringkas dan masih bersifat umum.

6. Buat *treatment*

Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah kita susun sebelumnya. *Treatment* disusun lebih mendekati rangkaian film. Sehingga begitu orang membaca *treatment* orang sudah bisa membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak pada program kita nanti.

7. Buat *Storyboard*

Storyboard sebaiknya dibuat secara lembar per lembar, dimana per lembar diberi satu scene dan setting. *Storyboard* ini didalamnya memuat unsur visual maupun unsur audio. Pada gambar visual kita gambarkan visualisasi berupa sketsa, grafis, verbal, atau gabungan semuanya.

Tabel 03. Contoh Format *Storyboard*

<i>Shoot</i>	Judul
<i>Setting</i>	Eksternal/Internal
Pengambilan Gambar	Musik
Visualisasi	Narasi
<i>Cut to:</i>	
Pemain	
Perusahaan	

8. Menulis naskah

Naskah pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan *storyboard*. Bedanya adalah urutan penyajian visualisasi maupun audio yang sudah pasti lebih bersifat rinci.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan para ahli di atas. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan program video yang akan digunakan sebagai media pembelajaran secara garis besar terdiri atas 3 tahapan, yaitu:

1. Pra-produksi meliputi: identifikasi program yaitu membuat garis besar program media/GBPM (judul, tujuan, sasaran, pokok bahasan, dan sub pokok bahasan), membuat sinopsis, *treatment*, *storyboard*, dan skrip/ naskah. Judul program dalam penelitian ini adalah Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam untuk siswa Tunagrahita Ringan di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghias lenan rumah tangga dengan tusuk hias dengan materi membuat macam-macam tusuk hias. Dalam penelitian ini sinopsis digambarkan dalam bentuk tabel 2 kolom yang berisi kolom visual dan kolom audio agar lebih mudah dipahami. Kolom visual berisi keterangan visualisasi apa saja yang akan dimunculkan sedangkan kolom audio berisi keterangan musik/ narasi apa saja yang akan dimasukkan ke dalam video. Sementara penulisan *treatment* dalam penelitian ini diuraikan sama dengan kita menceritakan kembali pengalaman menonton kepada orang lain namun belum menggunakan istilah-istilah dalam video. Dalam penelitian ini pembuatan *storyboard* memuat unsur-unsur visual dan audio yang digambarkan secara lebih spesifik dan juga menggunakan istilah-istilah teknis dalam video. Setelah itu, *storyboard* dikembangkan menjadi naskah yang utuh yang akan diaplikasikan dalam naskah pembuatan video.
2. Produksi meliputi: mengambil gambar (shooting), dan rekaman suara.(rec. audio). Pengambilan gambar pada penelitian ini disesuaikan dengan tipe materi sehingga didominasi oleh tipe shoot *close up*, *zoom in* dan caption (*Text*).
3. Pasca-produksi meliputi: *editing* dan *mastering* (finalisasi). Dalam pengembangan media video ini proses *editing* meliputi kegiatan penyuntingan

adegan dalam video seperti pemotongan adegan, penambahan potongan-potongan video, menyisipkan transisi, pengaturan cahaya dengan sebuah *software* agar tampak lebih menarik dan pantas untuk dipublikasikan, sedangkan mixing adalah proses menggabungkan gambar dan suara agar dapat berjalan dengan selaras. Dalam penelitian ini, proses mastering dilakukan dimana file yang telah diolah kemudian diubah ke dalam bentuk file DVD yang bisa dimainkan di berbagai perangkat lunak pemutar video.

4. Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam

a. Pengertian keterampilan

Menurut Hoetomo (2005: 531) terampil adalah cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu, dan cekatan. Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas atau kecakapan yang diisyaratkan. Pengertian keterampilan dalam konteks mata pelajaran keterampilan di sekolah, adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat, dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar. Dalam hal ini pembelajaran keterampilan dirancang sebagai proses komunikasi belajar untuk mengubah perilaku siswa menjadi cekat, cepat, dan tepat melalui pembelajaran keterampilan. Perilaku terampil ini dibutuhkan dalam keterampilan hidup manusia di masyarakat (Aksay, 2011).

Menurut Alim Sumarno (2011:1) menjelaskan pengertian pendidikan keterampilan adalah aspek pendidikan yang bertujuan bagi pengembangan kecakapan manusia, dalam arti kecakapan untuk mengenal dan memahami melalui keterampilan, sehingga individu tersebut dapat melaksanakan aktivitas dengan memperoleh efisiensi dan kesenangan dalam melaksanakan pekerjaan kejuruan yang menjadi pilihannya.

Martono (2007: 2-3) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran keterampilan adalah agar siswa mampu mengembangkan keterampilan membuat produk kerajinan, memiliki rasa estetika dan apresiasi terhadap produk kerajinan, pemanfaatan teknologi bersifat profesional dan kewirausahaan. Akan lebih mengalami langsung berinteraksi dengan berbagai kegiatan keterampilan. Pembelajaran keterampilan memberikan apresiasi kepada siswa sebagai bekal untuk pembentukan pengalaman estetika, pengembangan kreatifitas dan mengaktualisasikan gagasan sesuai dengan kemampuan. Dalam pembelajaran keterampilan ada beberapa langkah yang bisa dikembangkan yaitu:

1. Belajar keterampilan yang paling awal adalah pembelajaran dengan cara mengembangkan objek yang sudah ada.
2. Belajar keterampilan dengan cara mengembangkan objek yang sudah ada dengan cara dirubah, dikembangkan, dikurangi atau ditambah.
3. Belajar keterampilan melalui pengambilan ide flora dan fauna dikembangkan sesuai dengan kemampuannya. Misalnya buah, daun, bunga, sedangkan yang berbentuk fauna misalnya burung, kura-kura, dan kuda.
4. Belajar keterampilan melalui mencipta sendiri berdasarkan imajinasi dan fantasinya untuk berbagai keterampilan.

Berdasarkan hasil teori yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah upaya untuk mengembangkan membuat suatu produk kerajinan, sambil bermain atau rekreasi yang menyenangkan, sehingga siswa dapat memperoleh kompetensi dan berkembang secara sewajarnya. Pembelajaran keterampilan dapat dikembangkan dengan cara mengembangkan objek yang sudah ada, merubah, mengurangi, menambahi, maupun menciptakan sendiri imajinasi dan fantasinya.

b. Mata pelajaran keterampilan menyulam

Menurut Asri Sri Hastutie (2004: 2) menyulam adalah salah satu cara mengubah penampilan kain dengan setik-setiknya (jahitan). A.J Boesra (2005:1) mengemukakan bahwa sulaman adalah sebuah cara untuk mengubah penampilan suatu permukaan dengan teknik menjahit. Sementara menurut Ernawati (2008: 404) mengemukakan bahwa teknik sulaman yaitu teknik membuat ragam hias pada permukaan kain dengan benang. Sementara menurut Hamid (1995: 7) menyulam adalah menghias kain yang berarti menjahitkan benang secara dekoratif.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyulam yaitu upaya untuk mengembangkan keterampilan membuat suatu produk kerajinan dengan mengubah penampilan suatu permukaan kain dengan cara menjahitkan benang pada kain tersebut secara dekoratif.

Mata pelajaran keterampilan menyulam merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada struktur kurikulum di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. Isi kurikulum pada jenjang SMALB Tunagrahita Ringan (SMALB/C) berbeda dengan isi kurikulum pada SMA regular/ umum. Di SMALB/C mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Khusus dengan penyesuaian dimana isinya disesuaikan dengan memperhatikan perbedaan individual dan MA (*Mental Age*) yang sama dengan anak biasa dan pokok bahasan yang dianggap penting mendapat bobot yang lebih banyak. Di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta dalam kegiatan pembelajaran menggunakan proporsi mata pelajaran akademis 30% dan mata pelajaran keterampilan 70%.

Selain itu, kurikulum SMALB/C dirancang sangat sederhana sesuai dengan batas-batas kemampuan peserta didik dan sifatnya lebih individual. Isi kurikulum pada jenjang SMA Luar Biasa Tunagrahita ringan (SMALB/C) meliputi: kelompok bina diri, kelompok akademis (Pendidikan agama, kewarganegaraan, bahasa, berhitung, IPA, IPS), kelompok sensorimotor, dan kelompok keterampilan vokasional/ teknologi informasi dan komunikasi. Keterampilan vokasional merupakan paket keterampilan pilihan. Jenis keterampilan vokasional yang dikembangkan, diserahkan kepada sekolah sesuai potensi daerah. Berikut ini akan ditampilkan silabus pada jenis keterampilan vokasional khususnya pada standar kompetensi memiliki keterampilan menghias lenan rumah tangga pada mata pelajaran keterampilan menyulam di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

Tabel 04. Silabus Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
<p>Menghias lenan rumah tangga dengan tusuk hias</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mempersiapkan alat dan bahan 2. Siswa mampu memindahkan motif pada kain. 3. Siswa mampu memasang pembedang pada kain 4. Siswa mampu membuat macam-macam tusuk hias: <ul style="list-style-type: none"> • Tusuk jelujur. • Tusuk balik/tikam jejak • Tusuk batang • Tusuk rantai • Tusuk bunga • Tusuk prancis • Tusuk silang • Tusuk veston 	<p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang alat dan bahan yang diketahui dalam menyulam. • Tanya jawab tentang apa yang diketahui tentang macam-macam tusuk hias. <hr/> <p>Kegiatan Inti</p> <p>📖 Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat macam-macam tusuk hias - Mengingat apakah pernah mengetahui sebelumnya bahan maupun peralatan membuat macam-macam tusuk hias. <p>📖 Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan nama bahan dalam membuat tusuk hias: kain blaco, benang sulam, kertas motif, dan karbon. - Menyebutkan nama alat pembuatan tusuk hias gunting, jarum jahit, jarum pentul, pensil, dan pembedangan. <p>Praktek :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memilih kain - Memotong kain 20 x 20 cm. - Memindahkan motif sederhana (misalnya: garis, atau gelombang) pada kain dengan cara menjiplak kain menggunakan kertas karbon. - Memasang pembedang pada kain. - Menyulam bagian motif dengan tusuk jelujur.

Lanjutan tabel 04.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> - Menyulam bagian motif kedua dengan tusuk balik. - Menyulam motif ketiga dengan tusuk batang. - Menyulam motif keempat dengan tusuk rantai. - Menyulam motif kelima dengan tusuk bunga. - Menyulam motif keenam dengan tusuk simpul Prancis. - Menyulam motif ketujuh dengan tusuk silang. - Menyulam motif kedelapan dengan tusuk veston. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi hasil praktek sulaman halus, rata dan teratur.

(Sumber: Silabus SMA Tunagrahita Negeri 1 Yogyakarta)

Silabus yang telah diuraikan di atas akan dijadikan pedoman dalam membuat kisi-kisi kriteria kelayakan media video ditinjau dari aspek materi. Kisi-kisi kriteria kelayakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari relevansi materi dari silabus dengan standar kompetensi yang sesuai dengan materi membuat macam-macam tusuk hias.

c. Tusuk hias dasar

Salah satu upaya untuk membuat hiasan pada permukaan kain adalah dengan menggunakan tusuk hias. Menurut A.J Boesra (2005:3-4) menyatakan bahwa jenis tusuk hias sangat beragam dan tergantung kreativitas penyulam. Halus tidaknya sulaman ditentukan oleh keluwesan jari-jari tangan serta melibatkan perasaan dalam memasukkan jarum dan menarik benang.

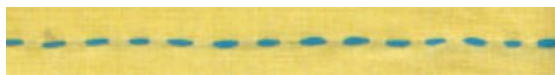
Menurut Ernawati (2008: 404) tusuk hias adalah benang-benang yang diatur secara dekoratif pada permukaan kain dengan jalan menusukkan benang dengan bermacam-macam cara. Tusuk hias terdiri atas dua kelompok yaitu tusuk hias dasar dan tusuk hias variasi. Tusuk hias dasar yaitu tusuk-tusuk yang merupakan dasar untuk membuat tusuk hias variasi. Tusuk variasi yaitu tusuk yang berasal dari macam-macam tusuk hias dasar baik dengan memvariasikan arah, jarak, dan sebagainya sehingga menghasilkan macam-macam tusuk dengan gaya yang berbeda. Widjningsih (1982: 53) mengemukakan bahwa tusuk hias merupakan dasar pertama yang harus dipahami sebelum mendesain hiasan busana dan lenan rumah tangga.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tusuk hias dasar adalah tusuk-tusuk yang merupakan dasar untuk membuat tusuk variasi dimana benang-benang diatur secara dekoratif dengan cara menusukkan benang pada permukaan kain dengan bermacam-macam cara.

d. Macam-macam tusuk hias dasar

Ernawati (2008: 405-407) mengemukakan bahwa tusuk hias dasar terdiri atas tiga belas macam yaitu:

- 1) Tusuk jelujur (*Running Stitch*) yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal ukuran dan jarak turun naik tusuk diatur sama panjang.



Gambar 04. Tusuk Jelujur
(Ernawati, 2008: 405)

- 2) Tusuk veston atau tusuk selimut (*Blanket Stitch*) yaitu tusuk yang mempunyai dua arah yaitu arah vertikal dan arah horizontal mempunyai pilinan.



Gambar 05. Tusuk Veston
(Ernawati, 2008: 405)

- 3) Tusuk Flanel (*Herringbone Stitch*) yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal pada bagian atas dan bagian bawah tusuk bersilang.



Gambar 06. Tusuk Flanel
(Ernawati, 2008: 405)

- 4) Tusuk Batang (*Stem stitch*) yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan setengah dari ukuran tusuk masing-masing saling bersentuhan.



Gambar 07. Tusuk Batang
(www.embroidery.rocksea.org)

- 5) Tusuk Pipih (*Satin Stitch*) yaitu tusuk yang dibuat turun naik sama panjang dan menutup seluruh permukaan ragam hias.



Gambar 08. Tusuk Pipih
(www.embroidery.rocksea.org)

- 6) Tusuk rantai (*Chain Stitch*) yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal atau vertikal dimana masing-masing tusuk saling tindih menindih sehingga membentuk rantai-rantai yang sambung menyambung.



Gambar 09. Tusuk Rantai
(Ernawati, 2008: 406)

- 7) Tusuk silang yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan pada garis tengahnya ada persilangan antara tusuk bagian atas dan tusuk bagian bawah.



Gambar 10. Tusuk Silang
(Ernawati, 2008: 406)

- 8) Tusuk biku yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal ke kiri dan ke kanan.



Gambar 11. Tusuk Biku
(Ernawati, 2008: 406)

- 9) Tusuk Palestrina yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal dan setiap tusukan mempunyai tonjolan dan buhulan.



Gambar 12. Tusuk Palestrina
(www.embroidery.rocksea.org)

- 10) Tusuk Kepala peniti yaitu tusuk yang mempunyai pilihan-pilihan pada permukaan kain dan menutup semua ragam hias.



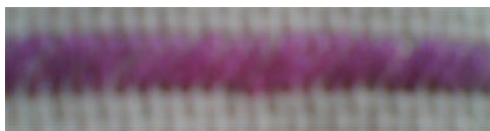
Gambar 13. Tusuk Kepala Peniti
(www.embroidery.rocksea.org)

- 11) Tusuk tikam jejak yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal dan setengah dari ukuran tusuk saling bersentuhan sehingga pada permukaan kelihatan seperti setikan mesin.



Gambar 14. Tusuk Tikam Jejak
(www.embroidery.rocksea.org)

- 12) Tusuk balut yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal yang dilakukan di atas benang lain pada pinggir ragam hias yang dilubangi.



Gambar 15. Tusuk Balut
(Ernawati, 2008: 407)

- 13) Tusuk Holben yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal dan vertikal dan jarak naik turun diatur sama panjang sehingga berbentuk jajaran.



Gambar 16. Tusuk Tikam Jejak
(www.embroidery.rocksea.org)

Sementara Asri Sri Hastutie (2002: 12) menyatakan berikut ini merupakan tujuh teknik sulam dasar diantaranya yaitu: (1) Tusuk jelujur (*running stitch*), (2) Tusuk balik (*back stitch*), (3) tusuk lurus (*straight stitch*), (4) tusuk batang (*outline stitch*), (5) tusuk bunga (*lazy daisy*), (6) tusuk simpul Prancis (french knots), dan (7) tusuk rantai (*chain stitch*).

Selain pendapat di atas ada beberapa pendapat lain, yaitu menurut Sarah, (<http://www.embroidery.rocksea.org>) tusuk hias dasar dibagi dalam sebelas kelompok yaitu: (1) keluarga tusuk jelujur (*Running stitch Family*), (2) keluarga tusuk tikam jejak (*Back stitch Family*), (3) keluarga tusuk tangkai (*Stem stitch family*), (4) keluarga tusuk rantai (*Chain stitch Family*), (5) keluarga tusuk buhul (*Knots Family*), (6) keluarga tusuk pipih (*satin stitch Family*), (7) keluarga tusuk duri ikan (*Fishbone stitch Family*), (8) keluarga tusuk ranting (*feather stitch Family*), (9) keluarga tusuk silang (*cross stitch family*), dan (10) Keluarga tusuk flanel (*Herringbone stitch family*).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa tusuk hias dasar sangat bervariasi macamnya. Namun secara garis besar tusuk hias dasar terdiri atas tiga belas macam yaitu tusuk jelujur, tusuk batang, tusuk tikam jejak, tusuk flanel, tusuk veston, tusuk holbin, tusuk biku, tusuk kepala peniti, tusuk Palestrina, tusuk rantai, tusuk silang dan tusuk pipih. Sementara dalam penelitian ini macam-macam tusuk hias yang digunakan meliputi: (1) tusuk jelujur, (2) tusuk balik/Tikam jejak, (3) tusuk batang, (4) tusuk rantai, (5) tusuk bunga/ *Lazy Daisy*,

(6) tusuk simpul perancis, (7) tusuk silang, dan (8) tusuk veston. Macam-macam tusuk hias tersebut merupakan dasar dari pengembangan tusuk hias lainnya. Dari berbagai macam-macam tusuk hias tersebut dapat membuat macam-macam sulaman.

e. Langkah-langkah membuat sulaman

1) Mempersiapkan alat dan bahan.

Menurut Yossi Zulkarnaen (2007:4) alat yang digunakan untuk menyulam adalah sebagai berikut:

- a) Jarum jahit. Ada beberapa jenis jarum jahit yang dapat digunakan untuk menyulam yaitu jarum *crewel*, jarum *sharp*, dan jarum *straw*. Jarum *crewel* adalah jarum dengan ujung jarum lebih tajam dengan mata lebar dan panjang. Jarum *sharp* adalah jarum yang mempunyai lubang kecil dan bundar tetapi tidak lebih besar dari batangnya. Jarum ini bisa digunakan untuk segala macam jahitan. Sedangkan jarum *straw* adalah jarum ini mempunyai mata lubang kecil dengan benang panjang (A. J Boesra, 2006: 3).
- b) Karbon. Karbon jahit tersedia dalam berbagai warna, untuk bahan berwarna gunakan warna putih atau kuning. Karbon digunakan untuk mengutip motif ke kain.
- c) Gunting. Digunakan untuk menggunting benang dan kain saat menyulam. Untuk menggunting benang menggunakan gunting kecil.
- d) Kertas Minyak. Tempat menggambarkan motif yang akan dipindahkan ke kain.
- e) Pensil. Digunakan untuk menggambar motif langsung ke kain.
- f) Pemicang. Pemicang digunakan agar kain tidak berkerut.

g) Jarum pentul digunakan untuk menekan motif saat mengutip.

Sementara bahan yang digunakan untuk menyulam adalah sebagai berikut:

- a) Benang sulam. Untuk hasil terbaik dan tahan lama gunakan benang *mauline* dan katun *perle*.
- b) Kain. Semua jenis kain dapat digunakan seperti kain katun, linen, wool, dan sutra.

2) Membuat desain pada kain

Sebelum menyulam terlebih dahulu kita harus menyiapkan pola/ desain yang akan disulam. Menurut Yossi Zulkarnaen (2009: 7) dalam pembuatan desain pada kain terdapat beberapa cara yakni:

- a) Menggambar langsung di atas kain. Metode ini digunakan pada kain yang mudah digambar, seperti belacu, dan katun. Caranya dengan membuat langsung desain gambar di atas kain menggunakan pensil kapur.
- b) Menjiplak dengan karbon. Metode ini banyak digunakan karena mudah dan dapat dilakukan pada semua jenis kain. Caranya yaitu letakkan karbon di atas kain dan gambar. Lapsi kertas dengan plastik kaca. Selanjutnya jiplak dengan pulpen.
- c) Metode sablon. Metode ini dilakukan jika bahannya susah untuk digambar dan dijiplak. Biasanya dilakukan untuk melakukan jiplakan dalam jumlah besar.

3) Memasangkan kain pada pembedang

Langkah-langkah selanjutnya yang harus kita persiapkan adalah memasangkan kain yang telah diberi motif pada pembedang. Linda Rahmawati

(<http://idkf.bogor.net>) mengemukakan bahwa cara memasang pembedang adalah sebagai berikut: (1) Longgarkan skrup pembedang bagian luar, (2) Pisahkan bagian pembedang yang ada dibawah dengan kain yang ada di atas, (3) Letakkan bagian yang tidak berskrup pada bagian bawah kain dan bagian yang berskrup pada bagian atas kain, (4) Masukkan kain pada pembedang sehingga kain terjepit diantara keduanya, (5) Tarik kain hingga kechang dengan kedua tangan hingga siap untuk disulam, (6) Untuk membuka pembedang, longgarkan skrup lalu tekan dari luar pembedang bagian dalam dengan ibu jari.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebelum membuat macam-macam tusuk hias yang perlu diper-siapkan adalah alat dan bahan. Langkah selanjutnya yaitu membuat motif desain baik dengan cara menggambar langsung di kertas, menjiplak menggunakan kertas karbon, maupun menggunakan sablon. Setelah motif dijiplak langkah selanjutnya yaitu memasangkan kain yang telah digambar motif pada pembedang.

5. Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus

a. Pengertian anak berkebutuhan khusus

Menurut Hallahan dan Kauffman (dalam Abdul Hadis, 2006: 5) mengungkapkan bahwa anak berkebutuhan khusus (dulu disebut sebagai anak luar biasa) didefinisikan sebagai anak yang memerlukan pendidikan dan layanan khusus untuk mengembangkan potensi kemanusiaan mereka secara sempurna.

Menurut Abdul Hadis (2006: 5-6) mengungkapkan bahwa anak luar biasa disebut sebagai anak berkebutuhan khusus karena dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya anak ini membutuhkan bantuan layanan pendidikan,

layanan sosial, bimbingan dan konseling, dan berbagai jenis layanan lainnya yang bersifat khusus.

Sementara menurut Frieda Mangunsong (2014: 4) mengungkapkan bahwa anak yang tergolong berkebutuhan khusus adalah anak yang menyimpang dari rata-rata anak normal dalam hal: ciri-ciri mental, kemampuan-kemampuan sensorik, fisik dan neuromuskular, perilaku sosial dan emosional, kemampuan berkomunikasi, maupun kombinasi dua atau lebih dari hal-hal di atas sejauh ia memerlukan modifikasi dari tugas-tugas sekolah, metode belajar atau pelayanan terkait lainnya, yang ditujukan untuk mengembangkan potensi atau kapasitas secara maksimal.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan layanan khusus karena menyimpang dari rata-rata anak normal dalam hal: ciri-ciri mental, kemampuan sensorik, fisik maupun neuromuskular, perilaku sosial dan emosional, kemampuan berkomunikasi, maupun kombinasinya untuk dapat dikembangkan potensi kemanusiaan mereka secara sempurna melalui layanan pendidikan, layanan sosial, dan berbagai jenis layanan lainnya yang bersifat khusus.

b. Klasifikasi anak berkebutuhan khusus

Menurut Abdul Hadis (2006: 6) mengungkapkan bahwa dalam dunia pendidikan anak berkebutuhan khusus diklasifikasikan ke dalam delapan kelompok sesuai dengan jenis kelainan anak meliputi: (1) keterbelakangan mental, (2) ketidakmampuan belajar, (3) gangguan emosional, (4) kelainan fisik, (5) kerusakan atau gangguan pendengaran, (6) kerusakan atau gangguan penglihatan, (7) gangguan bahasa dan wicara, dan (8) kelompok anak berbakat.

Sementara Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 72 Tahun 1991 tentang Pendidikan Luar Biasa mengemukakan klasifikasi sebagai berikut:

1. Kelainan fisik, meliputi: tunanetra, tunarungu, dan tunadaksa
2. Kelainan mental, meliputi: tunagrahita ringan, dan tunagrahita sedang.
3. Kelainan perilaku, meliputi: tunalaras
4. Kelainan ganda

Sementara menurut Dembo (dalam Abdurrachman dan Sudjadi, 1994: 9) mengklasifikasikan anak berkebutuhan belajar untuk keperluan pembelajaran sebagai berikut:

1. Tunagrahita (*mental retardation*)
2. Berkesulitan belajar (*learning disabilities*)
3. Gangguan perilaku dan emosi (*behavior disorders*)
4. Gangguan bicara dan bahasa (*speech and language disorders*)
5. Kerusakan pendengaran (*hearing impairment*)
6. Kerusakan penglihatan (*visual impairment*)
7. Kerusakan fisik dan gangguan kesehatan (*physical and other development*)
8. Cacat berat atau cacat ganda (*severe and multiplehandicaps*)
9. Berkecerdasan luar biasa tinggi atau berbakat (*gifted and talented*)

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa klasifikasi anak berkebutuhan khusus hanya dilakukan untuk keperluan pembelajaran. Klasifikasi tersebut dikelompokkan berdasarkan jenis kelainan yang dimiliki anak tersebut meliputi: (1) kelainan fisik (gangguan penglihatan, pendengaran, wicara dan cacat kesehatan), (2) Ketidakmampuan belajar, (3) kelainan mental (tunagrahita), (4) kelainan perilaku (tunalaras), (5) kelainan emosional, (6) kelainan ganda, serta (7) kelompok anak berkecerdasan tinggi atau berbakat.

c. Pendidikan anak berkebutuhan khusus

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) pada pasal 32 butir 1 disebutkan bahwa pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam

mengikuti pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/ atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.

Menurut Abdul Hadis (2006: 30) mengungkapkan bahwa program pendidikan berkebutuhan khusus adalah rencana kegiatan pendidikan yang akan diberikan kepada anak berkebutuhan khusus di sekolah-sekolah khusus maupun di sekolah-sekolah reguler yang menerapkan sistem pendidikan inklusif.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak berkebutuhan khusus adalah rencana kegiatan pendidikan yang ditujukan kepada anak yang berkebutuhan khusus yang mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan memiliki potensi kecerdasan/ bakat istimewa yang dilaksanakan di sekolah khusus maupun sekolah reguler yang mengadakan sistem pendidikan inklusif.

d. Kurikulum pendidikan anak berkebutuhan khusus

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) pada pasal 1 butir 19 disebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Menurut Abdul Hadis (2006: 33-34) mengemukakan bahwa setiap satuan pendidikan dalam penyelenggaraannya harus berpegangan pada kurikulum terbaru yang berlaku saat ini. Dalam pelaksanaannya, kurikulum harus disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan khusus bagi peserta didik di berbagai jenjang (SDLB, SLB, SMPLB, dan SMALB).

Bentuk kurikulum pada pendidikan berkebutuhan khusus berbeda dengan kurikulum di pendidikan reguler/ umum. Perbedaan antara kurikulum di SMA reguler dengan SMALB dapat diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 05. Perbedaan Kurikulum SMA LB dengan SMA Reguler

No	Perbedaan	
	SMA LB	SMA Reguler
1	Menggunakan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan anak.	Menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.
2	kurikulum di SMALB Tunagrahita Ringan atau SMALB/C lebih ditekankan pada penguasaan su-atu jenis pekerjaan karena sedikit kemungkinan/ tidak dapatnya anak tunagrahita melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi	Kurikulum di SMA reguler kurikulum ditekankan pada keseimbangan antara penguasaan lapangan pekerjaan tertentu dengan kemungkinan melanjutkan ke perguruan tinggi
3	Strategi pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran diindividualisasikan.	Strategi pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran untuk anak normal
4	Jumlah siswa yang cenderung sedikit karena dalam sistem pengajaran menitikberatkan pada sistem individual	Jumlah siswa cenderung banyak
5	Modifikasi kurikulum dilakukan terhadap isi, alokasi waktu, proses belajar mengajar, sarana dan prasarana, lingkungan belajar dan pengelolaan kelas	Tidak ada modifikasi kurikulum.

(Sumber:SLBNegeriSemarang.blogspot.com)

Isi kurikulum di SMALB/C meliputi: kelompok bina diri, kelompok akademis (Pendidikan agama, kewarganegaraan, bahasa, berhitung, IPA, IPS), kelompok sensorimotor, dan kelompok keterampilan vokasional/ teknologi informasi dan komunikasi. Pada jenis keterampilan vokasional yang dikembangkan, diserahkan kepada sekolah sesuai potensi daerah (Sumber: Struktur Kurikulum PLB).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan maka dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang digunakan di setiap jenjang pendidikan haruslah kurikulum yang terbaru dan telah disesuaikan untuk anak berkebutuhan khusus.

Di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta mengacu pada kurikulum KTSP Khusus dimana isinya disesuaikan dengan memperhatikan perbedaan individual dan MA (*Mental Age*) yang sama dengan anak biasa dan pokok bahasan yang dianggap penting mendapat bobot yang lebih banyak. Kegiatan pembelajaran di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta menggunakan proporsi mata pelajaran akademis 30% dan mata pelajaran keterampilan 70% karena sekolah ini lebih menekankan pada kesiapan siswa tunagrahita ringan dalam memasuki dunia kerja. Mata pelajaran keterampilan yang disediakan di sekolah ini sangat beragam termasuk salah satunya adalah mata pelajaran keterampilan menyulam.

6. Anak Tunagrahita Ringan

a. Pengertian anak tunagrahita ringan

Menurut Abdurrachman dan Sudjadi (1994: 19) mengungkapkan bahwa tunagrahita adalah kata lain dari reterdasi mental (*mental retardation*). Arti harfiah dari perkataan tuna adalah merugi sedangkan grahita artinya pikiran. Seperti namanya, tunagrahita, ditandai ciri utamanya adalah kelemahan dalam berpikir/ bernalar. Akibat dari kelemahannya tersebut anak tunagrahita memiliki kemampuan belajar dan adaptasi sosial berada di bawah rata-rata. Menurut (Apriyanto, 2012: 22) mengemukakan bahwa anak tunagrahita secara signifikan

memiliki kecerdasan dibawah rata-rata anak normal pada umumnya, maknanya bahwa perkembangan kecerdasan (*Mental Age* atau disingkat MA) anak berada dibawah pertumbuhan usia sebenarnya (*Chronological Age* atau yang disingkat CA).

Menurut Abdurrachman dan Sudjadi (1994: 26) anak tunagrahita ringan atau disebut anak mampu didik (*educable mentally retarded*) adalah mereka yang memiliki IQ sekitar 75 atau 70-50 . Sementara menurut Moh. Amin (1995: 22) mengemukakan bahwa tunagrahita ringan (*debil*) ialah mereka yang memiliki IQ berkisar antara 70-50. Sementara menurut *American Assosiation of Mental Deficiency* atau yang disingkat AAMD (dalam Triyanto, 2014: 31) mengemukakan bahwa yang tergolong tunagrahita ringan (*Mild Mental Reterdation*) adalah mereka yang memiliki IQ 70-55 .

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita ringan adalah mereka yang memiliki kelemahan dalam hal berpikir/ bernalar dimana usia *Mental Age* (MA) berada dibawah usia *Chronological Age* (CA), memiliki kemampuan belajar dan adaptasi sosial dibawah rata-rata anak normal (IQ berkisar antara 75-50).

b. Karakteristik anak tunagrahita ringan

Menurut Hanson dan Aller (dalam Frieda Mangunsong, 2014: 131-132) mengemukakan karakteristik anak cacat mental *mild* (ringan), mereka termasuk yang mampu didik, bila dilihat dari segi pendidikan. Jika dilihat dari segi fisik, mereka tidak memperlihatkan kelainan fisik yang mencolok, walaupun perkembangan fisiknya sedikit agak lambat daripada anak-anak rata-rata. Tinggi dan berat badan mereka tidak berbeda dengan anak-anak lain, tetapi berdasarkan hasil observasi, mereka kurang dalam hal kekuatan, kecepatan, dan

koordinasi, serta sering memiliki masalah kesehatan. Karakteristik lainnya yaitu rentang perhatiannya pendek sehingga sulit berkonsentrasi dalam waktu lama. Mereka terkadang terlihat malu dan pendiam, namun hal ini dapat berubah bila mereka banyak diikutkan berinteraksi dengan anak lainnya.

Di luar pendidikan, beberapa keterampilan dapat mereka lakukan tanpa selalu mendapat pengawasan, seperti keterampilan mengurus diri sendiri (makan, mandi, berpakaian), Mereka yang IQ nya lebih tinggi mampu menikah, berkeluarga, dan bekerja pada pekerjaan *semi skilled*. Mereka mampu mengatasi berbagai situasi sosial, namun kurang dapat mengatur pendapatan (Lyien, 2002 dalam Frieda Mangunsong, 2014:133). Sementara Menurut Moh. Amin (1995: 22) Mereka yang termasuk dalam kategori ini meskipun kecerdasannya dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja.

Menurut Wardani, dkk. (dalam Nunung Apriyanto, 2012: 36) mengemukakan bahwa karakteristik anak tunagrahita ringan meskipun tidak dapat menyamai anak normal yang yang seusia dengannya, mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Kecerdasannya berkembang dengan kecepatan antara setengah dan tiga perempat kecepatan anak usia normal dan berhenti pada usia muda. Mereka dapat bergaul, dan bekerja yang hanya memerlukan keterampilan *semi skilled*. Pada usia dewasa kecerdasannya mencapai tingkat usia anak normal usia 12 tahun.

Pada usia kanak-kanak anak tunagrahita ringan bagi yang Frieda lambat menunjukkan ciri-ciri sukar memulai dan melanjutkan sesuatu, mengerjakan secara berulang-ulang tetapi tidak ada variasi, penglihatan kosong, melamun,

dan ekspresi muka tanpa ada pengertian. Sementara bagi tunagrahita ringan yang cepat memperlihatkan ciri-ciri reaksi cepat tetapi tidak tepat, tampak aktif sehingga memberi kesan anak ini pintar, pemusatan perhatian sedikit, hiperaktif, bermain dengan tangannya sendiri, dan cepat bergerak tanpa dipikirkan lebih dahulu (Frieda Mangunsong, 2014: 37).

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan karakteristik anak tunagrahita ringan yaitu meliputi: (1) memiliki kecepatan belajar setengah sampai dengan tiga perempat kecepatan siswa normal, (2) memiliki kepribadian yang bervariasi dari hiperaktif sampai dengan yang sangat pendiam, (3) secara fisik mereka tidak memiliki kelainan/ cacat tubuh yang tampak, mereka tampak seperti anak normal lainnya. Dalam penelitian ini karakteristik siswa tunagrahita ringan sebagian besar tergolong hiperaktif. Mereka banyak berbicara namun perbendaharaan katanya terbatas. Secara fisik mereka tidak menunjukkan perbedaan/ kelainan dari anak normal lainnya. Sebagian besar dari mereka mampu membaca namun penalarannya kurang sehingga perlu dibantu. Pada siswa yang kemampuannya paling lemah, ia belum bisa membaca, pendiam, dan memiliki kecepatan belajar hampir setengahnya dari kecepatan siswa normal.

c. Strategi pembelajaran anak tunagrahita ringan

Strategi dalam pembelajaran yaitu rencana yang cermat mengenai kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang direncanakan adalah kegiatan pembelajaran untuk tunagrahita (Mumpuniarti, 2003: 108). Strategi pengajaran juga disebut dengan strategi instruksional, selalu berkaitan dengan pemilihan kegiatan belajar yang paling efektif dan efisien dalam memberikan

pengalaman belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan (Frieda Mangunsong, 2014: 29).

Strategi pembelajaran disebut juga sebagai urutan tertentu dari penyajian (Merril dan Tennyson, dalam Atwi Suparman, 1997: 156). Sementara itu, Gagne dan Briggs (dalam Atwi Suparman, 1997: 156) menyebutkan sebagai sembilan urutan kegiatan instruksional sebagai berikut:

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian
2. Menjelaskan tujuan instruksional kepada siswa
3. Mengingat kompetensi prasyarat
4. Memberi stimulus (masalah, topik, dan konsep)
5. Memberi petunjuk belajar (cara mempelajari)
6. Menimbulkan penampilan siswa
7. Memberikan umpan balik.
8. Menilai penampilan
9. Menyimpulkan

Dalam aktivitas belajar akademik anak tunagrahita ringan yang berkaitan dengan kemampuan kecerdasan, mereka sering mengalami kesulitan dalam belajar untuk dapat berpikir abstrak, belajar apapun harus terkait dengan dengan objek yang bersifat konkret. Kondisi seperti itu ada hubungannya dengan kelemahan ingatan jangka pendek, kelemahan bernalar, dan sukar sekali dalam mengembangkan ide. Dalam mengatasi masalah belajar tersebut ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan di dalam membelajarkan mereka, yaitu:

1. Bahan yang diajarkan perlu dipecah-pecah menjadi bagian-bagian kecil dan ditata secara berurutan.
2. Setiap bagian dari bahan ajar diajarkan satu demi satu dan dilakukan secara berulang-ulang.
3. Kegiatan belajar hendaknya dilakukan dalam situasi yang konkret.
4. Berikan kepadanya dorongan untuk melakukan apa yang sedang ia pelajari.

5. Ciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menghindari kegiatan belajar yang terlalu formal.
6. Gunakan alat bantu/ peraga (media) untuk dapat mengkonkretkan konsep (Nunung Apriyanto, 2012: 49-50).

Sementara pada pembelajaran keterampilan haruslah disesuaikan dengan tingkat kemampuan, kebutuhan, dan terutama karakteristiknya, sedangkan pembelajaran pada anak tunagrahita ringan bersifat selalu mengusahakan perkembangan kemampuan yang masih ada pada anak seoptimal mungkin. Pembelajaran keterampilan harus perlahan-lahan atau tahap demi tahap, dari yang mudah ke yang sulit, atau semakin meningkat taraf kesulitannya, tidak terlalu banyak atau dapat dipecah-pecah sesuai kemampuan siswanya. Selain itu diberi variasi yang dapat menarik minat siswa, penting juga dalam pemberian penguat (Moh. Amin, 1995: 202).

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran anak tunagrahita ringan atau disebut juga strategi instruksional adalah susunan rencana kegiatan belajar yang paling efektif dan efisien untuk mendapatkan pengalaman belajar anak tunagrahita ringan agar tercapai tujuan instruksional yang ditetapkan.

Strategi pembelajaran untuk siswa tunagrahita ringan dalam penelitian ini dapat terlihat dari penyajian materi video yang berbeda dengan media video menyulam untuk siswa normal pada umumnya. Video untuk siswa tunagrahita ringan disajikan dengan keterangan gambar detail dengan adanya penomoran angka pada tiap titik motif untuk memudahkan siswa memahami arah keluar masuknya jarum pada motif. Motif yang diajarkan adalah motif sesederhana mungkin agar mudah diikuti. Materi yang diajarkan dipecah-pecah menjadi

bagian-bagian kecil karena daya ingat anak yang terbatas. Materi ditata secara berurutan dari tingkat kesulitan yang paling rendah sampai yang kompleks sehingga setiap siswa mampu belajar menyesuaikan dengan batas kemampuan yang dimilikinya. Setiap bagian diajarkan satu demi satu dan berulang-ulang untuk memantapkan pemahaman dan kebiasaan.

Selain itu, durasi video juga dibuat lebih lambat agar proses belajar dapat dikondisikan ke dalam bentuk pengalaman langsung yakni siswa mempraktekkan langsung materi yang ditayangkan oleh video tersebut.

7. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian penelitian pengembangan

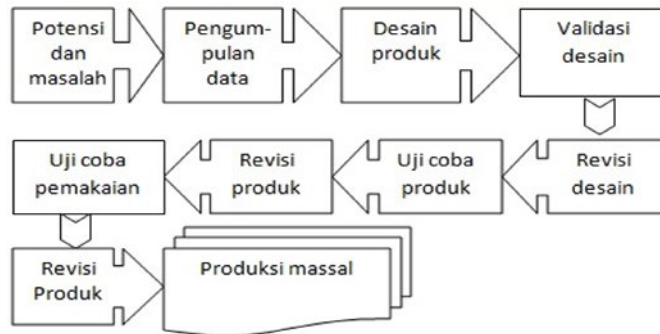
Menurut Sugiyono (2013: 407) metode penelitian dan pengembangan atau yang disebut *Research and Development* (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sementara Nusa Putra (2012: 67) mengungkapkan bahwa secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan, untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/ strategi/ cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Borg & Gall (dalam Nusa Putra, 2012: 84) menguraikan bahwa R&D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas, dan berkualitas.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (*Research and Development* atau disingkat R&D) adalah suatu metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dengan cara yang sistematis, bertujuan, untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, serta menguji produk tersebut dengan metode tertentu sehingga menghasilkan produk yang baru, unggul, efektif, efisien, dan bermakna.

b. Prosedur penelitian pengembangan

Menurut Sugiyono (2013: 408-409) mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam penelitian pengembangan dapat ditunjukkan pada gambar berikut ini:



Gambar 17. Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development (Sugiyono, 2013: 409)

1. Potensi dan masalah

Penelitian dapat berangkat dari potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu bila didayagunakan akan memberikan nilai tambah. Sementara masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Potensi dan masalah yang dikemukakan harus ditunjukkan dengan data empirik. Data tersebut tidak harus dicari sendiri, tetapi juga berdasarkan laporan

penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan informasi digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Disini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian yang ingin dicapai.

3. Desain produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research & Development* bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan mampu meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik, metode mengajar, media pendidikan, bahan ajar, dan lain sebagainya. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan kegiatan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Revisi desain

Perbaikan desain dilakukan setelah desain produk divalidasi dan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara perbaikan desain.

6. Uji coba produk.

Pengujian produk bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah metode yang baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan sebelumnya.

7. Revisi produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk. Jika dari hasil pengujian yang didapatkan belum sesuai dengan apa yang diharapkan, maka perlu dilakukan revisi produk.

8. Uji coba pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang dapat diterapkan pada ruang lingkup lembaga pendidikan yang lebih luas.

9. Revisi produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan.

10. Produksi Masal.

Pembuatan produksi masal dilakukan apabila produk berupa metode tersebut dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian.

Sementara prosedur pengembangan oleh Tim Puslitjaknov (2008:9-10) peneliti menyebutkan sifat-sifat komponen pada setiap tahapan dalam pengembangan, menjelaskan secara analitis fungsi komponen dalam setiap tahapan pengembangan produk, dan menjelaskan hubungan antar komponen

dalam sistem. Sebagai contoh prosedur pengembangan yang dilakukan oleh Borg & Gall (1983) dalam Tim Puslitjaknov (2008:10-11) mengembangkan pembelajaran mini (mini course) melalui 10 langkah:

- a. Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, dan pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan.
- b. Melakukan perencanaan (identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji ahli atau uji coba kecil atau *expert judgement*).
- c. Mengembangkan jenis/ bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi,
- d. Melakukan uji coba lapangan tahap awal; pengumpulan informasi/ data dengan menggunakan observasi, wawancara, atau kuesioner dan selanjutnya analisis data.
- e. Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal,
- f. Tes/ penilaian prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran,
- g. Melakukan revisi terhadap produk operasional berdasarkan masukan dari dan saran-saran hasil uji coba lapangan utama,
- h. Melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner,
- i. Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan,
- j. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan, dan menyebarluaskan produk.

Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg & Gall dalam Tim Puslitjaknov (2008: 11), dapat dilakukan dengan lebih sederhana dengan melibatkan 5 langkah utama:

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Uji coba lapangan skala besar produk akhir

Menurut beberapa pendapat di atas, prosedur penelitian pengembangan media yang peneliti gunakan yaitu mengacu pada pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov karena lebih mudah dipahami dan sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun langkah model

pengembangan yang dilakukan meliputi: melakukan analisis produk, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, dan uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian oleh Nandya Putri (2012) dengan judul penelitian “Efektifitas Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah pada Pembelajaran IPS Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SDLB 20 Kota Solok”.S1 Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan Uji Mann Whitney yang menghasilkan $U_{hit} = 1 > U_{tab} 0$ untuk $n = 4$ berarti dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 0,05$ maka penggunaan media video dapat meningkatkan kemampuan pengenalan alat musik daerah untuk anak tunagrahita ringan kelas DIII/C di SDLB 20 Kota Solok dan berlaku bagi seluruh anak tunagrahita ringan diberbagai tempat yang memiliki kemampuan dan karakteristik yang sama dengan subjek penelitian.
2. Penelitian oleh Anggi Ariyani (2013) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Bergambar terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV SPLB-C YPLB *CIPAGANTI*”. S1 Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa anak tunagrahita ringan mengalami peningkatan kemampuan berbicara sebagai pengaruh perlakuan dengan menggunakan media video cerita bergambar dibandingkan skor anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan media tersebut pada mata pelajaran bahasa

Indonesia dengan materi menceritakan isi cerita bergambar terhadap anak tunagrahita ringan kelas IV SPLB-C YPLB *CIPAGANTI*.

3. Penelitian oleh Suhartoyo (2014) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Modeling Melalui Video dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Kanan-Kiri Anak Tunagrahita Ringan di SLB Negeri Binjai”. S2 Tesis. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa media video ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif membantu dalam proses pembelajaran, dan menumbuhkan semangat, dengan kegiatan pembelajaran konsep kanan-kiri.

Tabel 06. Penelitian yang Relevan

Uraian Penelitian		Nandya (2012)	Anggi (2013)	Hartoyo (2014)	Gina (2014)
Tujuan Penelitian	• Menghasilkan produk			√	√
	• Mengetahui kelayakan			√	√
	• Mengetahui peran media	√	√		
	• Mengetahui efektivitas	√			
Metode penelitian berdasarkan tujuan	• Penelitian dasar				
	• Penelitian eksperimen	√	√		
	• Penelitian pengembangan			√	√
Lokasi Penelitian	• SPLB		√		
	• SDLB	√			
	• SMALB				√
	• SLB			√	
Metode Pengumpulan data	• Observasi	√	√	√	√
	• Wawancara	√	√	√	√
	• Angket				√
	• Tes	√	√		
	• Dokumentasi	√	√	√	√
Populasi /Sampel	• Populasi	√	√	√	√
	• Sampel				
Teknik analisis data	• Deskriptif kuantitatif	√			√
	• Deskriptif kualitatif			√	
Mata pelajaran	• Praktek			√	√
	• Teori	√	√		

Berdasarkan penelitian di atas relevansinya terhadap penelitian yang peneliti lakukan yaitu pengembangan media video pembelajaran, pengkajian tentang kelayakan media video pembelajaran dilihat dari aspek materi, media, dan aspek keseluruhan serta sasaran subjek penelitian, namun belum dilakukan pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran keterampilan menyulam untuk anak tunagrahita ringan. Maka dalam penelitian ini akan dikembangkan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

C. Kerangka Berfikir

Media pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangannya semakin bervariasi seiring dengan adanya dukungan penuh dari teknologi dan informasi. Semua ditujukan untuk lebih menajamkan tujuan pembelajaran itu sendiri, yaitu meningkatkan daya serap materi oleh peserta didik. Demikian halnya untuk peserta didik tunagrahita ringan.

Siswa tunagrahita ringan adalah anak yang memiliki keterbatasan dalam hal kecerdasan dan adaptasi sosial. Anak tunagrahita ringan sangat kesulitan dalam kemampuan berpikir dalam bidang akademik terutama untuk hal-hal yang bersifat abstrak, maka untuk mengembangkan anak tunagrahita ringan adalah melalui bidang sosial dan keterampilan. Keterampilan diberikan kepada anak tunagrahita ringan agar dapat mengembangkan potensi dirinya dan hidup mandiri. Salah satu bentuk mata pelajaran keterampilan yang diajarkan pada siswa tunagrahita ringan adalah keterampilan menyulam. Pada mata pelajaran keterampilan menyulam ini siswa tunagrahita ringan diajarkan mengenal macam-macam tusuk hias. Dalam menyulam, ketelatenan, ketelitian, dan kemampuan dalam mengingat memiliki tantangan tersendiri untuk siswa tunagrahita ringan mengingat bahwa siswa tunagrahita ringan memiliki keterbatasan dalam hal daya ingat. Oleh karena itu, peran guru pada saat proses pembelajaran menjadi sangat penting untuk dapat mendampingi siswa yang memiliki keterbatasan tersebut.

Kenyataannya pada saat proses pembelajaran keterampilan menyulam khususnya pada materi membuat macam-macam tusuk hias, guru tidak dapat mendampingi siswa secara maksimal karena guru juga harus mendemon-

strasikan materi teknik-teknik sulam dasar. Akibatnya siswa tunagrahita ringan menjadi kurang diperhatikan. Kondisi siswa yang cepat lupa, kurang mampu mengikuti petunjuk, dan memerlukan tempo belajar yang berbeda-beda menjadi hambatan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam waktu yang bersamaan guru kesulitan mengkondisikan kelas dan juga mengkondisikan pengajaran secara seimbang. Akibatnya kompetensi siswa belum tercapai seluruhnya. Dengan kondisi yang semacam itu, maka dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan menyulam guru membutuhkan alat bantu media yang dapat membantu mempermudah belajar siswa dan guru dalam mengajar ketika proses pembelajaran tersebut berlangsung. Namun alat bantu media yang dimaksud belum tersedia karena berbagai keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.

Alat bantu media yang dibutuhkan adalah media yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi, dapat memaksimalkan daya indera yang dimiliki siswa, serta dapat meminimalisir keterbatasan yang dimiliki siswa tunagrahita ringan. Alat bantu media yang tepat salah satunya adalah media video. Media video merupakan media audio visual yang melibatkan alat indera yaitu penglihatan, pendengaran, dan indera peraba karena siswa dapat mempraktekkan langsung gambar yang ditayangkan oleh video dengan pendampingan guru. Media video sebagai media audio visual mampu menggantikan guru dalam menyajikan materi sementara guru mendampingi dan mengarahkan siswa. Media video mampu menayangkan sebuah proses melalui gambar bergerak yang bersifat konkret sehingga lebih mudah dipahami siswa. Tayangan gambar dan suara mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa tertarik belajar lebih lama. Selain itu, dalam prosesnya guru dapat mengontrol

jalannya video dengan menyesuaikan tempo belajar siswa dengan cara mem “pause” pada bagian gambar tertentu. Penyajiannya pun dapat diputar berulang-ulang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya pengalaman belajar langsung dan proses belajar diulang-ulang diharapkan materi dapat diingat lebih lama oleh siswa. Berdasarkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media video yang telah diuraikan di atas maka media video tersebut dianggap tepat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak tunagrahita ringan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan menurut Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov dengan melibatkan 5 langkah utama meliputi: (1) melakukan analisis produk, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan kecil dan revisi produk, (5) uji coba lapangan besar dan produk akhir. Sementara dalam mengembangkan produk awal media video pembelajaran dibuat sesuai dengan prosedur penyusunan pengembangan media video, meliputi: (1) tahap pra produksi yaitu mengidentifikasi program, sinopsis, *treatment*, *storyboard*, skrip/ naskah, (2) tahap produksi yaitu shooting gambar dan rec. audio, (3) tahap pasca produksi yaitu *editing* dan *mastering* (finalisasi).

Berdasarkan identifikasi masalah dan kajian teori, peneliti menduga bahwa solusi terhadap permasalahan pada pembelajaran mata pelajaran keterampilan menyulam di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta adalah dengan menggunakan media video sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu penelitian yang akan peneliti susun adalah pengembangan media video pada mata pelajaran keterampilan menyulam pada siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.



Gambar 18. Kerangka Berfikir Peneliti

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pengembangan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media video pada mata pelajaran keterampilan menyulam di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/ R&D*) yaitu metode pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk. Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2013:4) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selain itu *Research and Development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui "*Basic Research*" atau menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui "*Applied Research*" yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

Menurut Puslitjaknov (2008: 8) model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tersebut.

Pada penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah media video pembelajaran untuk mata pelajaran keterampilan menyulam. Sebagai

landasan dalam mengembangkan media video peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah diadopsi oleh Tim Puslitjaknov (2008:11) yang terdiri atas lima langkah utama yaitu:

1. Melakukan analisis produk
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall karena lebih sesuai dengan tujuan pengembangan produk dan lebih mudah dipahami.

B. Prosedur Pengembangan

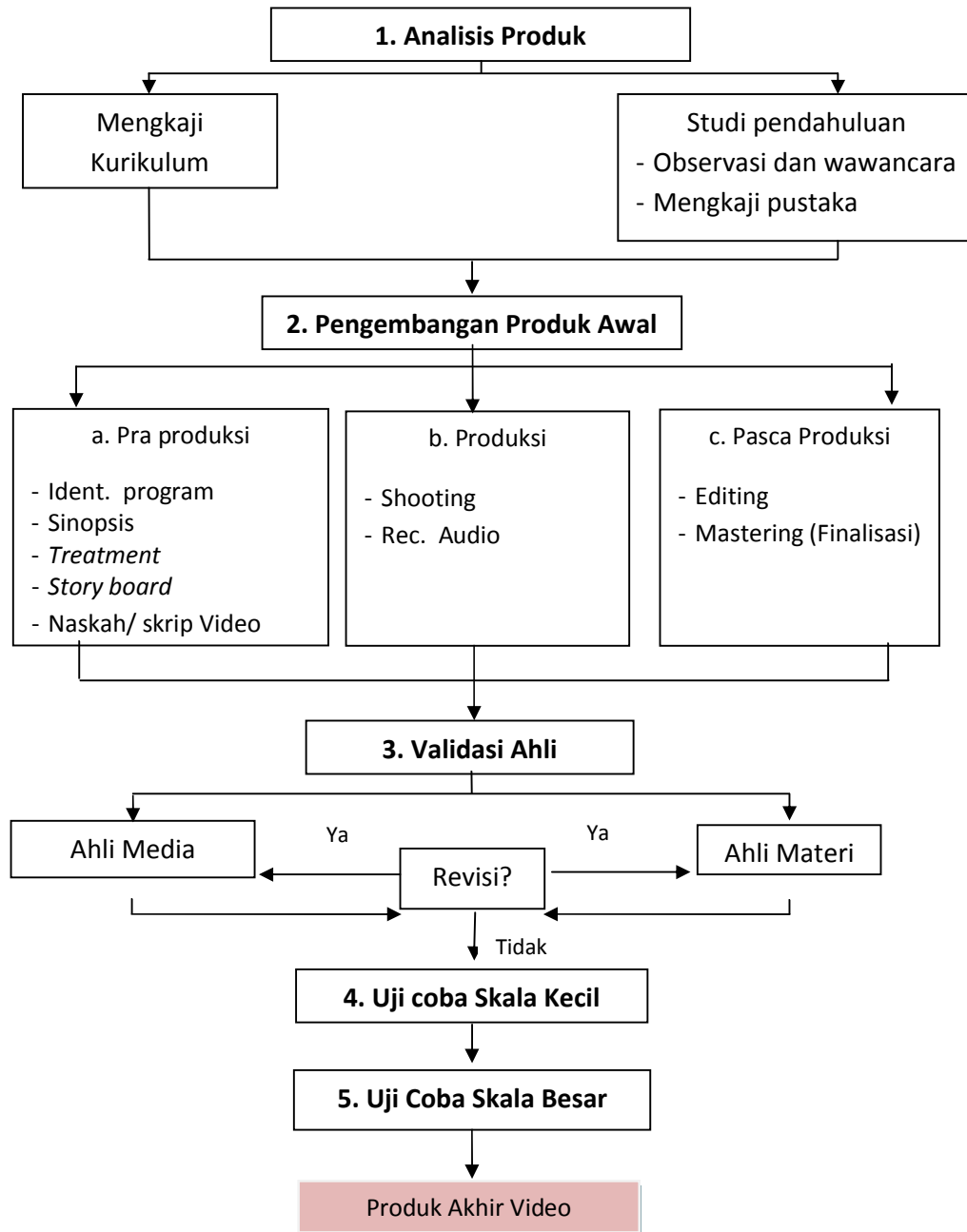
Prosedur pengembangan akan memaparkan prosedur yang ditempuh oleh pengembang dan pembuat produk. Prosedur pengembangan akan memberikan gambaran langkah-langkah yang dilalui sampai ke produk yang akan dispesifikasikan.

Prosedur pengembangan pada penelitian pengembangan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta ini adalah menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall yang dikutip oleh Tim Puslitjaknov (2008: 11).

Adapun prosedur pengembangannya terdiri atas 5 langkah utama yaitu:

1. Melakukan analisis produk
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Secara sederhana berikut ini akan digambarkan prosedur pengembangan media video mata pelajaran keterampilan menyulam:



Gambar 19. Prosedur Penelitian Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan menyulam

Bagan prosedur di atas merupakan ringkasan penelitian dari sejumlah kegiatan yang dilakukan pada pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Produk

Analisis kebutuhan produk merupakan kegiatan studi pendahuluan sebelum dilakukan pengembangan produk. Analisis kebutuhan produk dalam penelitian ini mencakup dua tahap, yaitu:

a. Mengkaji kurikulum

Mengkaji kurikulum dilakukan untuk mempelajari kurikulum yang ada di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta sehingga video pembelajaran yang dibuat tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Video yang dibuat adalah video mata pelajaran keterampilan menyulam. Standar kompetensi yang digunakan adalah menghias lenan rumah tangga. Kompetensi dasar menghias lenan rumah tangga dengan tusuk hias dan indikator kompetensi membuat macam-macam tusuk hias.

b. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui perlunya pengembangan produk pembuatan video untuk siswa tunagrahita ringan di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta, sehingga diketahui produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran di SMA Luar biasa Negeri 1 Yogyakarta. Analisis kebutuhan media video ini dilakukan dengan dua cara yaitu penelitian pendahuluan (observasi dan wawancara) dan mengkaji pustaka. Observasi dilakukan ketika proses pembelajaran keterampilan menyulam berlangsung. Sementara wawancara dilakukan kepada dua sumber yaitu guru pengampu mata

pelajaran keterampilan menyulam dan siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. Sementara mengkaji pustaka adalah kegiatan mengumpulkan data, buku, serta referensi lainnya yang mendukung dalam melakukan pengembangan produk media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan pada tahap studi pendahuluan media video meliputi: (1) mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di pendidikan berkebutuhan khusus pada mata pelajaran keterampilan menyulam khususnya penggunaan media pembelajaran, (2) menetapkan kompetensi dasar dan silabus mata pelajaran, (3) mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup standar kompetensi maupun kompetensi dasar, (4) mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diisyaratkan, (5) menentukan judul video yang akan dikembangkan, (6) mengkaji pustaka dengan mengumpulkan data, buku, serta referensi lainnya yang mendukung dalam pembuatan pengembangan video.

Setelah melakukan analisis kebutuhan produk, selanjutnya peneliti dapat mengembangkan produk.

2. Pengembangan Produk Awal

Langkah-langkah dalam mengembangkan produk awal media video dilakukan dengan menggunakan pedoman pengembangan video menurut Cheppy Riyana (2007: 17) yang terdiri atas tiga tahap meliputi: (1) Tahap pra produksi, yaitu terdiri atas membuat Garis besar Pengembangan Media/ GBPM, mengidentifikasi program meliputi menentukan judul media, tujuan/ kompetensi, pokok bahasan, sub pokok bahasa, sasaran, tujuan khusus. Indikator, membuat sinopsis, membuat *treatment*, menyusun *story board*, dan menulis skrip/ naskah video, (2) tahap produksi, meliputi: tahap pengambilan gambar/ *shooting video*,

dan tahap pengambilan suara/ *recording audio*, (3) tahap pasca produks, meliputi: editing dan Mastering (finalisasi).

3. Validasi Ahli dan Revisi

Validasi dilakukan untuk menguji validitas produk yang telah dikembangkan. Pada proses validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang tersebut (Sugiyono, 2013: 414). Validasi ahli diperlukan untuk memeriksa hasil produk yang telah dibuat, sudah layak atau belum untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam pengembangan produk pada penelitian ini, validasi ahli dilakukan oleh empat ahli yang mencakup dua aspek, meliputi:

a. Ahli media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan kriteria video pembelajaran yang mencakup format sajian video pembelajaran sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa tunagrahita ringan di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. Validasi ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh Prapti Karomah, M.Pd, dan Mumpuniarti, M.Pd.

b. Ahli materi

Validasi ahli materi bertujuan mengevaluasi kelayakan isi materi yang ada di dalam video mencakup relevansi materi dengan isi SK, KD, dan Indikator kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa tunagrahita ringan di SMA Luar biasa Negeri 1 Yogyakarta. Pada penelitian ini validasi instrument angket respon siswa terhadap kelayakan media video dinilai oleh guru sebagai ahli materi. Validasi

ahli materi dilakukan oleh Dr. Mumpuniarti, M.Pd, Hardaniyati, S.Pd, dan Ibu Mardhiyah.

c. Revisi

Revisi dilakukan apabila dari aspek kelayakan media maupun materi masih terdapat kelemahan dan kekurangan sehingga media video yang dikembangkan masih kurang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi

Uji coba skala kecil merupakan uji coba yang dilakukan setelah validasi oleh ahli media dan ahli materi dinyatakan layak. Uji coba skala kecil pada penelitian ini dilakukan kepada 1 orang siswa tunagrahita ringan yang memiliki kompetensi paling rendah diantara siswa lainnya. Pada uji coba skala kecil siswa menyaksikan isi video dan mempraktekkan kegiatan menyulam yang disajikan oleh gambar di dalam video tersebut. Pada uji coba lapangan skala kecil maka akan diketahui kelemahan dan kekurangan yang dimiliki media sehingga media dapat diperbaiki.

5. Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Produk Akhir

Uji coba lapangan skala besar pada penelitian pengembangan merupakan uji coba yang dilakukan setelah tahap validasi, uji coba lapangan skala kecil, dan telah direvisi. Pada penelitian ini uji lapangan skala besar dilakukan dengan menggunakan sampel jenuh dimana seluruh populasi dijadikan sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi siswa yang sangat kecil yaitu 4 orang siswa tunagrahita ringan. Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui kelayakan media video berdasarkan keterbacaan media oleh siswa tunagrahita ringan.

Revisi produk dilakukan apabila setelah dilakukan uji coba lapangan skala besar ditemukan kelemahan dan kekurangan produk media sebagai media pembelajaran. Setelah produk direvisi dan dikatakan layak, maka media siap diproduksi sebagai media pembelajaran di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri 1 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Bintaran Tengah pada bulan Maret sampai dengan Juli 2014.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak-pihak yang diungkap dan dinilai kinerjanya dalam suatu situasi penelitian (Anik Ghufro, 2007: 17). Subjek dapat berupa populasi dan sampel. Populasi adalah subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013: 117-118).

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel jenuh dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2013: 125). Subjek pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh karena jumlah siswa yang terbatas dan kurang dari 30 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta yang berjumlah 4 siswa.

E. Metode dan Alat Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian.

Pengumpulan data dalam penelitian dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan, serta informasi yang dapat dipercaya. Untuk dapat memperoleh data yang dimaksudkan tersebut, dalam penelitian digunakan berbagai macam metode, diantaranya adalah dengan angket, observasi, wawancara, tes, dan analisa dokumen (Eko Putra, 2013: 33).

Dalam penelitian pengembangan ini metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dengan pedoman wawancara, dan dokumentasi. Angket dengan pedoman wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dimana pewawancara membacakan isi angket siswa kepada siswa tunagrahita ringan (responden) dengan tujuan agar siswa yang penalarannya kurang baik menjadi lebih memahami isi butir angket yang tersedia. Kemudian setelah dibacakan siswa mengisi angket sesuai dengan pilihan mereka pada kolom yang telah tersedia. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 07. Metode Pengumpulan Data

No	Kegiatan	Bentuk Metode	Data yang diperoleh	Responden
1	Studi pendahuluan	Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui situasi nyata kegiatan belajar mengajar. • Mengetahui metode mengajar yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar. • Mengetahui media yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar. • Mengetahui sikap siswa saat proses pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru • Siswa
		Wawancara	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui keadaan pada saat kegiatan pembelajaran • Mengetahui kompetensi yang dimiliki siswa • Materi yang akan digunakan dalam pengembangan media 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru • Siswa

			<ul style="list-style-type: none"> video. Mengetahui media yang sesuai dengan materi Mengetahui media sesuai untuk siswa tunagrahita ringan. 	
2	Validasi media dan validasi materi	Angket	<ul style="list-style-type: none"> Angket media untuk menguji kelayakan (validitas) media video dari aspek media. 	<ul style="list-style-type: none"> Ahli media
			<ul style="list-style-type: none"> Angket materi untuk menguji kelayakan (validitas) media video dari aspek materi. Angket respon siswa untuk menguji kelayakan instrument angket siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> Ahli materi Guru
3	Uji lapangan kelayakan media	Angket / pedoman wawancara	<ul style="list-style-type: none"> Digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan media dimana pewawancara membacakan isi butir angket kemudian siswa mengisi angket pada kolom yang tersedia. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa
		Dokumentasi	<ul style="list-style-type: none"> Mendokumentasikan hasil uji coba lapangan. 	

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data disebut juga instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2013: 148). Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara pengukuran. Instrumen dalam penelitian secara garis besar terdiri atas dua macam, yaitu: instrumen tes dan instrumen non tes berupa angket, panduan wawancara, dan panduan observasi (Eko Putra, 2013: 51).

Pada penelitian pengembangan ini instrumen yang digunakan adalah jenis instrumen non tes. Oleh karena itu dalam pengumpulan data, instrumen yang digunakan meliputi:

1. Panduan observasi
2. Panduan wawancara
3. Angket siswa/ panduan wawancara
4. Dokumentasi

Pada instrumen panduan observasi dan panduan wawancara digunakan pada saat studi pendahuluan untuk mencari masalah dan kebutuhan. Sedangkan instrumen angket validasi digunakan pada saat validasi kepada ahli media, ahli materi dan angket respon siswa sebagai pengguna terhadap kelayakan media. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang jumlah item dan alternatif jawaban maupun respon sudah ditentukan, responden tinggal memilikinya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya (Eko Putra, 2013: 36).

Angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi kemudian dinilai dengan cara para ahli mengisi lembar angket validasi yang berisi butir-butir pernyataan yang dinilai menggunakan *skala guttman*. *Skala guttman* digunakan untuk mendapatkan jawaban yang jelas (tegas) dan konsisten terhadap permasalahan yang ditanyakan (Eko Putro, 2013: 116).

Angket validasi pada penelitian ini menggunakan *skala guttman* dimana masing-masing butir memiliki dua alternatif jawaban yaitu 'Ya' dan 'Tidak'. Jawaban 'Ya' yang dipilih memiliki bobot skor 1 maka isi butir instrumen dinyatakan layak. Sedangkan jawaban 'Tidak' yang dipilih memiliki bobot skor 0 berarti isi butir instrumen dinyatakan tidak layak.

Tabel 08. Kriteria Penilaian untuk Validasi dengan Para Ahli

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Iya (Layak)	1
Tidak (Tidak Layak)	0

(Sugiyono, 2013: 96)

Supaya penyusunan instrumen lebih sistematis, mudah dikontrol, dikoreksi, dan dikonsultasikan pada ahli, maka sebelum instrumen disusun perlu dibuat kisi-kisi instrumen (Sugiyono, 2013: 160). Pada penelitian pengembangan ini kisi-kisi instrumen kelayakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam yang ditinjau dari aspek materi dapat dilihat pada tabel 09. Sementara kisi-kisi instrumen kelayakan media video keterampilan menyulam yang ditinjau dari aspek media dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 09. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Video Ditinjau dari Aspek Materi

Variabel Penelitian	Sub variabel	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Pengembangan media pembelajaran video keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita klasifikasi ringan di SMA Luar Biasa Negeri Yogyakarta.	Kelayakan materi pada video pembelajaran mata pelajaran keterampilan menyulam	Relevansi materi dengan silabus	Materi yang disajikan sesuai dengan yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	1
			Kesesuaian materi dengan isi silabus	2
		Kualitas Materi	Kejelasan materi	3
			Ketepatan teknik	4
			Kedalaman materi	5
			Sistematika materi	6
			Kualitas materi secara umum	7
		Bahasa dan tipografi	Ketepatan bahasa	8
			Ketepatan teks	9

Sumber: Silabus SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Video Ditinjau dari Aspek Media

Variabel Penelitian	Sub variabel	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Pengembangan media pembelajaran video keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita klasifikasi ringan di SMA Luar Biasa Negeri Yogyakarta.	Kelayakan media pembelajaran video pada mata pelajaran keterampilan menyulam	Fungsi dan Manfaat	Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan.	1
			Membangkitkan minat dan motivasi siswa	2
			Membangkitkan kreativitas siswa	3
		Aspek visual media	Kemenarikan warna, background, gambar, dan animasi	4
			Kesesuaian pengambilan ukuran gambar	5
			Kejelasan gambar	6
			Ketepatan pencahayaan.	7
			Kecepatan gerakan gambar	8
		Aspek audio media	Ritme suara	9
			Kejelasan suara	10
			Kesesuaian musik	11
		Aspek tipografi	Pemilihan jenis teks	12
			Ketepatan ukuran teks	13
		Aspek bahasa	Ketepatan bahasa	14
		Aspek pemrograman media	Durasi waktu	15

Sumber: Cheppy Riyana(2007), Azhar Arsyad (2014)

Untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan media video, peneliti menggunakan instrumen angket/ pedoman wawancara yang diberikan kepada siswa dimana pewawancara membacakan masing-masing butir instrumen kepada siswa tunagrahita ringan, kemudian siswa mengisi kolom yang telah disediakan. Angket yang dibacakan bertujuan agar siswa tunagrahita ringan yang

memiliki penalaran yang kurang baik dapat lebih memahami isi butir angket yang ada sehingga dapat mengisi angket dengan pemahaman yang benar. Angket/ pedoman wawancara berisi butir-butir pernyataan dengan menggunakan Skala *Likert*. Skala *likert* digunakan apabila peneliti ingin mengungkapkan lebih maksimal perbedaan sikap responden (Eko Putro, 2013: 106).

Angket/ pedoman wawancara respon siswa terhadap kelayakan media video sebelumnya telah divalidkan oleh guru mata pelajaran keterampilan menyulam. Alternatif jawaban untuk angket yang diberikan kepada siswa meliputi: jawaban Sangat Setuju (SS) diartikan bahwa media pembelajaran video dikatakan sangat layak. Jawaban Setuju (S) diartikan bahwa media video dikatakan layak. Apabila jawaban Tidak Setuju (TS) diartikan bahwa media video tidak layak. Sedangkan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) adalah apabila media yang dikatakan sangat tidak layak.

Dalam pengisian angket, responden memberikan tanda centang (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan pada kolom pilihan jawaban yang paling sesuai menurut masing-masing siswa. Masing-masing jawaban memiliki skor yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 11. Kriteria Penilaian Angket Respon Kelayakan Media oleh Siswa

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (KS)	2
Sangat Tidak Setuju (TS)	1

(Eko Putra, 2013:105)

Berikut ini adalah kisi-kisi angket respon kelayakan media oleh siswa yang dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa Terhadap Kelayakan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Pengembangan video pembelajaran video keterampilan menyulam untuk siswa Tunagrahita SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta	Pengembangan video sebagai media pembelajaran	Fungsi dan manfaat	Memperjelas dan mempermudah pemahaman materi.	1
			Melatih kemandirian siswa	2
			Membangkitkan motivasi siswa	3
			Membangkitkan kreativitas siswa	4
		Penyajian program	Kejelasan gambar	5
			Tampilan warna	6
			Kesesuaian kecepatan gerak gambar	7
			Suara dan music	8
		Bahasa dan Tipografi	Ketepatan bahasa	9
			Ketepatan tulisan	10

F. Validitas Instrumen

Validitas berkaitan dengan “ketepatan” dengan alat ukur. Dengan instrumen yang valid maka akan menghasilkan data yang valid pula (Eko Putra, 2013: 142). Valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013: 173).

Validitas instrumen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu validitas internal (*Internal Validity*) dan validitas eksternal (*External Validity*). Instrumen yang mempunyai validitas internal bila kriteria yang ada di dalam instrument secara rasional (teoritis) telah mencerminkan apa yang telah diukur. Sedangkan Instrumen yang memiliki validitas eksternal kriteria didasarkan pada

kriteria yang ada di luar berdasarkan fakta empiris atau fakta yang ada dilapangan (Sugiyono, 2013: 174).

Validitas internal terdiri atas validitas isi (*Content validity*) dan validitas konstruk (Konstruk). Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono, 2013: 182). Sedangkan validitas konstruk digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen mengukur konsep dari suatu teori, yaitu menjadi dasar penyusunan instrumen.

Pada penelitian pengembangan ini validitas instrumen yang digunakan adalah validitas konstruk. Untuk menguji validitas konstruk maka dapat digunakan pendapat ahli atau *judgement expert*. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Para ahli akan memberikan keputusan apakah instrumen tersebut dapat digunakan untuk dengan perbaikan, tanpa perbaikan, dan mungkin dirombak total (Eko Putro, 2013: 145). Ahli media dan materi dan media tersebut adalah Dr. Mumpuniarti, M.Pd (Ahli media dan ahli materi), Prapti Karomah, M.Pd (Ahli media), Herdaniyati, S.Pd (Ahli materi), dan Ibu Mardhiyah (ahli materi).

Langkah-langkah perhitungan untuk mengetahui validitas kriteria penilaian kelayakan media, kriteria penilaian kelayakan materi, dan kriteria penilaian kelayakan angket respon siswa berdasarkan hasil validasi *judgement expert* yang telah mengisi lembar *check list* adalah sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni dengan menggunakan skala guttman ya dan tidak. Jawaban ya dengan skor 1 dan tidak dengan skor 0.
2. Menentukan rentang skor, yaitu skor maksimum dikurangi skor minimum.
3. Menentukan panjang kelas (P) yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.

4. Menentukan kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar.

Untuk menentukan kelayakan dari lembar penilaian tersebut lebih jelasnya dapat disajikan pada tabel berikut ini

Tabel 13. Kriteria Kualitas Lembar Penilaian oleh Para Ahli

Kriteria Kualitas Penilaian	
Kategori Penilaian	Interval Nilai
Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\text{Maks}}$
Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$

Keterangan:

S = Skor responden

S_{\min} = Skor terendah

P = Panjang kelas interval

S_{Maks} = Skor tertinggi

(Sukardi, 2003: 85)

Hasil validasi lembar penilaian kelayakan media video ditinjau dari aspek media berdasarkan pendapat dari ahli media diperoleh skor minimum $0 \times 15 = 0$, skor maksimum $1 \times 15 = 15$, jumlah panjang kelas = 7,5 atau dibulatkan menjadi 8 dan panjang kelas interval = 2 sehingga pengkategorian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Kriteria Kelayakan Media Video Ditinjau dari Ahli Media

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Jumlah responden	Persentase
Layak	$8 \leq S \leq 15$	2	100%
Tidak Layak	$0 \leq S \leq 7$	0	0
Jumlah			100%

Berdasarkan tabel di atas media video bila dilihat pada kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli media termasuk dalam kategori layak. Sementara

hasil validasi lembar penilaian kelayakan materi ditinjau dari aspek materi berdasarkan pendapat dari ahli materi diperoleh skor minimum $0 \times 9 = 0$, sementara skor maksimum $1 \times 9 = 9$, jumlah panjang kelas = 2, dan panjang kelas interval adalah = 4,5 atau dibulatkan menjadi 5 sehingga pengkategorian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Kriteria Kelayakan Media Video ditinjau dari Ahli Materi

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Jumlah responden	Persentase
Layak	$5 \leq S \leq 9$	2	100%
Tidak Layak	$0 \leq S \leq 4$	0	0
Jumlah			100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan media video ditinjau dari ahli materi termasuk dalam kategori layak. Sementara validasi lembar penilaian kelayakan angket respon siswa telah divalidkan oleh 2 ahli yaitu guru mata pelajaran keterampilan menyulam sehingga angket respon siswa dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Setelah pengujian validasi media dan angket dari ahli selesai, maka media video dan angket respon siswa dinyatakan layak dan dapat digunakan pada uji coba lapangan yang terdiri atas uji coba lapangan skala kecil dan uji coba skala besar kepada siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar biasa Negeri 1 Yogyakarta.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif dengan persentase. Statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa

bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2011: 29).

Pada analisis kebutuhan media video, maka peneliti akan menggambarkan kebutuhan materi yang harus ada pada pembuatan media video keterampilan menyulam. Pada tahap validasi pengembangan produk awal oleh para ahli, peneliti akan menggambarkan hasil penilaian dan validasi dari para ahli sehingga diketahui tingkat kelayakan media video tersebut. Selain itu peneliti juga akan menggambarkan hasil uji coba lapangan terhadap siswa tentang media video keterampilan menyulam dari aspek keterbacaannya.

Menurut Sukardi (2003: 85) untuk instrumen dalam bentuk non tes kriteria penilaian menggunakan kriteria yang ditetapkan berdasarkan butir valid dan nilai yang dicapai dari skala nilai yang digunakan. Penilaian untuk validator para ahli dalam penelitian disusun dengan cara mengelompokkan skor (interval nilai). Setelah diperoleh hasil pengukuran dari tabulasi skor, maka langkah perhitungannya sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni dua, karena membutuhkan jawaban yang pasti dengan menggunakan skala *Guttman*.
2. Menentukan rentang skor, yaitu skor maksimum dikurangi skor minimum.
3. Menentukan panjang kelas (P), yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai skor terbesar.

Dengan demikian dalam penelitian ini untuk mengukur kelayakan media video keterampilan menyulam diperlukan skor maksimum yang diperoleh dari perkalian jumlah butir valid dengan nilai tertinggi, sedangkan skor minimum didapatkan dari hasil perkalian jumlah butir valid dengan nilai terendah. Berikut ini tabel kriteria penilaian kelayakan media video oleh para ahli.

Tabel 16. Kriteria Kelayakan Media Video oleh Para Ahli

Nilai	Kriteria Kualitas Penilaian	
	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\text{Maks}}$
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$

Keterangan:

S = Skor yang telah diperoleh

S_{min} = Skor minimum

S_{maks} = Skor maksimum

P = Panjang kelas interval (Sukardi, 2003: 85)

Tabel 17. Interpretasi Kategori Penilaian Kelayakan Media Video Para Ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan media video keterampilan menyulam layak digunakan sebagai media belajar.
Tidak Layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan media video keterampilan menyulam tidak layak digunakan sebagai media belajar.

Sedangkan untuk mengukur keterbacaan media video oleh siswa pada uji coba lapangan adalah dengan menggunakan langkah-langkah perhitungan berikut ini:

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 4 dengan skala *Likert* untuk memperoleh pendapat siswa.
2. Menentukan rentang skor, yaitu skor maksimum dikurangi skor minimum.
3. Menentukan panjang kelas (P), yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai skor terbesar.

Untuk menafsirkan data hasil pengukuran kelayakan media video keterampilan menyulam oleh siswa maka dibutuhkan kriteria penilaian kelayakan media video oleh siswa yang dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 18. Kriteria Penilaian Kelayakan Media Video oleh Siswa

Kategori Penilaian	Nilai	Interval Nilai
Sangat layak	4	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{maks}$
Layak	3	$(S_{min}+ 2P) \leq S \leq (S_{min} + 3P - 1)$
Tidak Layak	2	$(S_{min}+ P) \leq S \leq (S_{min} + 2P - 1)$
Sangat Tidak Layak	1	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+ P - 1)$

Keterangan:

S = Skor yang telah diperoleh

S_{min} = Skor minimum

S_{maks} = Skor maksimum

P = Panjang kelas interval (Sukardi, 2003: 147)

Tabel 19. Interpretasi Kriteria Penilaian KelayakanMedia Video oleh Siswa

Kategori Penilaian	Interpretasi
Sangat layak	Subjek menyatakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam sangat layak digunakan sebagai media belajar
Layak	Subjek menyatakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam sangat layak digunakan sebagai media belajar
Tidak Layak	Subjek menyatakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam kurang layak digunakan sebagai media belajar
Sangat Tidak Layak	Subjek menyatakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam tidak layak digunakan sebagai media belajar

Adapun penggunaan persentase (frekuensi relatif) terhadap skor yang diperoleh dimaksudkan sebagai konversi untuk memudahkan dalam

menganalisis hasil penelitian. Menurut Anas Sudijono (2006: 43) data hasil jawaban dicari persentasenya adalah sebagai berikut:

$$f = - 100\%$$

Keterangan :

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasinya.

N : *Number of case* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

p : Angka persentase

Skor penilaian atau tingkat kelayakan baik setiap aspek maupun keseluruhan terhadap video pembelajaran menggunakan rumus di atas sebagai acuan penilaian yang dihasilkan dari validitas ahli media, ahli materi, dan uji coba kelayakan pada siswa agar mempermudah dalam pemberian suatu kriteria nilai bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba

1. Pengembangan Produk Media Video

Penelitian ini dilakukan pada siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. Pemilihan sekolah di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta dikarenakan sekolah memiliki program keterampilan di bidang busana dimana masih ditemui permasalahan-permasalahan ketika dilakukan pengamatan (observasi) serta wawancara yang dilakukan kepada siswa dan guru yang bersangkutan. Permasalahan utama yang ditemui diantaranya yaitu belum tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar khususnya pada mata pelajaran keterampilan menyulam.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media video pembelajaran melalui tahap pengembangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedur pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008: 11) dengan tahapan: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi, (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Adapun deskripsi data hasil penelitian ini ditampilkan dalam tahapan-tahapan pengembangan yang telah disebutkan di atas dapat dijabarkan sebagai berikut ini:

a. Analisis produk

Analisis produk dalam penelitian ini dilakukan melalui 2 kegiatan yaitu mengkaji kurikulum dan studi pendahuluan produk media video. Mengkaji kurikulum tujuannya agar media video yang dikembangkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang terdapat pada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator kompetensi. Standar kompetensi yang digunakan pada penelitian ini adalah memiliki keterampilan menghias lenan rumah tangga. Kompetensi dasar yang digunakan adalah menghias lenan rumah tangga dengan tusuk hias dengan indikator kompetensi adalah mampu membuat macam-macam tusuk hias.

Studi pendahuluan produk media video bertujuan mengetahui perlunya pengembangan media video keterampilan menyulam khususnya materi membuat macam-macam tusuk hias untuk siswa tunagrahita ringan di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta, sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan untuk kegiatan belajar. Studi pendahuluan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan mata pelajaran keterampilan menyulam khususnya materi membuat macam-macam tusuk hias sedang berlangsung. Sedangkan wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran keterampilan menyulam dan kepada siswa kelas XII tunagrahita ringan di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta yang dilaksanakan pada awal Maret 2014. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Observasi. Dari hasil observasi maka dapat diketahui situasi nyata kegiatan belajar mengajar. Metode mengajar yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran keterampilan menyulam siswa tunagrahita

ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta diketahui masih menggunakan metode demonstrasi, situasi di kelas kurang terkontrol, siswa kesulitan mengikuti pembelajaran, dan akhirnya menjadi sibuk dengan dirinya sendiri.

- 2) Wawancara. Dari hasil wawancara kepada siswa dan guru maka dapat diketahui bahwa ketersediaan media pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media untuk siswa tunagrahita ringan pada mata pelajaran keterampilan menyulam masih belum ada. Berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan kurang optimalnya proses dan hasil pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran berupa media video pada mata pelajaran keterampilan menyulam khusus untuk siswa tunagrahita ringan.

Setelah melakukan analisis kebutuhan produk, maka langkah selanjutnya adalah mengkaji pustaka yaitu dengan mengumpulkan data-data, buku, serta referensi yang mendukung dalam pengembangan media video. Kajian pustaka digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan produk awal media video mata pelajaran keterampilan menyulam dalam penelitian pengembangan ini.

b. Pengembangan awal media video

Proses dalam mengembangkan produk awal media video ini melalui tahapan yang sesuai berdasarkan pedoman pengembangan video yang digolongkan menjadi tiga tahap, yaitu: tahap pra produksi, tahap produksi, dan pasca produksi. Berikut ini merupakan hasil dari masing-masing tahapan:

1. Pra produksi

a. Identifikasi program

Identifikasi program diawali dengan membuat Garis Besar Program Media (GBPM). Garis Besar Program Media (GBPM) yaitu identifikasi program yang meliputi judul program, tujuan kompetensi, pokok bahasan, sub pokok bahasan, sasaran, indikator yang dapat dilihat pada tabel 20 berikut ini.

Tabel 20. GBPM Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam

Aspek	Uraian
1. Nama mata pelajaran	Keterampilan Menyulam
2. Topik	Membuat variasi tusuk dasar/ tusuk hias
3. Deskripsi topik	Membuat macam-macam tusuk sulam dasar/ tusuk hias yang terdiri atas tusuk jelujur, tusuk balik, tusuk batang, tusuk rantai, tusuk bunga, tusuk simpul prancis, tusuk silang, dan tusuk veston.
4. Standar Kompetensi	Memiliki keterampilan menghias lenan rumah tangga.
5. Media	Video pembelajaran
6. Judul	Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam untuk Siswa Tunagrahita Ringan

Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Sub pokok Bahasan	Bentuk penyajian
Menghias lenan rumah tangga dengan tusuk hias.	1. Mempersiapkan alat dan bahan	- Menyebutkan nama alat-alat yang perlu dipersiapkan dalam menyulam. - Menyebutkan bahan-bahan yang perlu dipersiapkan dalam menyulam.	Diskusi dan praktek
	2. Memindahkan motif pada kain	- Menjelaskan alat dan bahan yang diperlukan dalam memindahkan motif pada kain. - Menjelaskan cara memindahkan motif pada kain.	Diskusi dan praktek
	3. Memasang kain pada pembedang	- Menjelaskan alat dan bahan yang perlu dipersiapkan dalam memasang kain pada pembedang. - Menjelaskan cara memasang kain pada pembedang	Diskusi, dan praktek

	<p>4. Membuat macam-macam tusuk hias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tusuk jelujur • Tusuk Balik/ tikam jejak • Tusuk batang • Tusuk rantai • Tusuk bunga • Tusuk simpul prancis • Tusuk silang • Tusuk veston 	<p>Menjelaskan teknik membuat macam-macam tusuk hias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tusuk jelujur • Tusuk Balik/ tikam jejak • Tusuk batang • Tusuk rantai • Tusuk bunga • Tusuk simpul prancis • Tusuk silang • Tusuk veston 	<p>Diskusi, dan praktek</p>
--	--	--	-----------------------------

c. Membuat sinopsis.

Setelah mengidentifikasi program dengan membuat GBPM, langkah selanjutnya yaitu membuat synopsis. Sinopsis merupakan ringkasan cerita yang disampaikan secara singkat, padat, dan jelas tentang tema dari materi yang akan diproduksi. Dalam penulisannya kalimat tidak diuraikan dengan kalimat panjang melainkan hanya dikemas dengan kalimat sederhana dan mencakup tema dan alur video tersebut. Dalam penelitian pengembangan media video ini, sinopsis disajikan ke dalam bentuk tabel berikut ini agar alur dapat lebih mudah dipahami.

Tabel 21. Sinopsis Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam

NO	SINOPSIS	
	VISUAL	AUDIO
1	Pembukaan video	Instrumen I Do oleh Colbie Caillat
2	Judul Video dan pengarang	
3	SKKD	
4	Indikator kompetensi	
5	Macam-macam tusuk hias dan masing-masing contoh gambar	
6	Teks sub judul alat dan bahan	Narasi sub judul alat dan bahan
7	Alat dan bahan yang digunakan	Menyebutkan alat dan bahan yang diper-siapkan
8	Teks sub judul memindahkan motif pada kain	Narasi sub judul memindahkan motif pada kain
9	Proses memindahkan motif pada kain	Narasi menjelaskan langkah-langkah me-mindahkan motif pada kain.
10	Teks sub judul memasang kain pada pembedang	Narasi sub memasang kain pada pembedang
11	Gambar proses memasang kain pada pembedang	Menjelaskan langkah-langkah memindahkan motif pada kain.

12	Teks sub judul tusuk jelujur	Instrumen The Queen
13	Gambar proses teknik mem-buat tusuk jelujur	Narasi menjelaskan proses teknik tusuk jelujur
14	Teks sub judul tusuk balik/ tikam jejak	Instrumen The Queen
15	Gambar proses teknik membuat tusuk balik/ tikam jejak	Narasi menjelaskan proses teknik tusuk balik/tikam jejak
16	Teks sub judul tusuk batang	Instrumen The Queen
17	Gambar proses teknik membuat tusuk batang	Narasi menjelaskan proses teknik tusuk batang
18	Teks sub judul tusuk rantai	Instrumen The Queen
19	Gambar proses teknik membuat tusuk rantai	Narasi menjelaskan proses teknik tusuk rantai
20	Teks sub judul tusuk bunga	Instrumen The Queen
21	Gambar proses teknik membuat tusuk bunga	Narasi menjelaskan proses teknik tusuk bunga
22	Teks sub judul tusuk simpul prancis	Instrumen The Queen
23	Gambar proses teknik membuat tusuk simpul prancis	Narasi menjelaskan proses teknik tusuk simpul prancis
24	Teks sub judul tusuk silang	Instrumen The Queen
25	Gambar proses teknik membuat tusuk silang	Narasi menjelaskan proses teknik tusuk silang
26	Teks sub judul tusuk veston	Instrumen The Queen
27	Gambar proses teknik membuat tusuk veston	Narasi menjelaskan proses teknik tusuk veston
28	Teks sub judul hasil jadi produk	Narasi hasil jadi produk
29	Macam-macam hasil jadi produk lenan rumah tangga yang dihias dengan macam-macam tusuk hias	Instrumen Fireflies oleh Owl City

d. Membuat *treatment*

Langkah selanjutnya yaitu membuat *treatment*. *Treatment* memberikan gambaran yang lebih mendetail tentang gambaran deskriptif alur yang di-videoakan. *Treatment* dimulai dari awal kemunculan gambar sampai akhir cerita yang diceritakan secara kronologis. *Treatment* dalam video pembelajaran keterampilan menyulam ini dapat dijelaskan sebagai berikut ini.

Media video mata pelajaran keterampilan menyulam ini terdiri tiga kerangka utama yang terdiri atas bagian awal, bagian inti, dan penutup. Pada bagian awal video berisi tayangan pembukaan dan tayangan pengantar. Tayangan pembuka menggunakan tipe animasi *stop motion* yang bertujuan

untuk menarik perhatian siswa di awal pembelajaran. Sedangkan tayangan pengantar berisi judul yang memuat judul video dan nama pembuat video, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator Kompetensi, dan materi pengantar yang akan dibahas. Pada bagian inti video berisi uraian materi lengkap yaitu materi membuat macam-macam tusuk hias yang terdiri atas 8 macam teknik tusuk hias dasar meliputi: teknik tusuk jelujur, tusuk balik/tikam jejak, tusuk batang, tusuk rantai, tusuk bunga, tusuk simpul Prancis, tusuk silang, dan tusuk veston. Masing-masing teknik dijelaskan dalam sequel yang terpisah-pisah untuk memudahkan pembelajaran. Gambar teknik dijelaskan secara detail dengan gambar bergerak berisi teknik menyulam diiringi dengan narasi keterangan peragaan tersebut. Pada bagian penutup video pembelajaran video berisi tayangan tentang hasil jadi macam-macam tusuk hias yang telah diaplikasikan ke dalam beberapa lenan rumah tangga sebagai hiasan. Contoh hasil jadi produk jadi ini bertujuan sebagai lanjutan agar siswa termotivasi untuk mengimplementasikan tusuk hias yang telah dipelajari digunakan untuk menghias lenan rumah tangga.

e. Membuat *storyboard*.

Langkah selanjutnya yaitu membuat *storyboard*. Dalam pengembangan media video ini, *storyboard* yang dibuat merupakan gambaran umum berupa visualisasi dan narasi suara yang akan direkam. *Storyboard* dibuat dalam format 2 kolom yang terdiri atas kolom visual dan kolom narasi. Disamping itu *storyboard* telah memuat istilah-istilah pengambilan gambar dalam video. Dalam pengembangan media video dalam penelitian ini *storyboard* dibuat per lembar terdiri atas 2 atau 3 scene. *Storyboard* video pembelajaran keterampilan menyulam ini secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

f. Membuat skrip/ naskah.

Skrip/ naskah yang dibuat dalam pengembangan media video ini merupakan daftar rangkaian peristiwa yang dipaparkan melalui gambar dengan urutan yang sudah benar dan penuturan demi penuturan yang menjelaskan isi video secara detail menuju perilaku pembelajaran yang ingin dicapai. Penulisan skrip/ naskah dalam pengembangan media video ini hampir mirip dengan *storyboard* yakni terdiri atas dua kolom namun keterangannya dibuat lebih mendetail dan sudah disertai dengan istilah-istilah dalam video. Pada kolom sebelah kiri berupa visualisasi yang akan ditampilkan dalam video. Sedangkan pada kolom sebelah kanan berisi segala sesuatu yang berhubungan dengan suara berupa narasi dan musik. Skrip/ naskah video pembelajaran secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

2. Produksi

Kegiatan produksi pada pengembangan media video ini berisi pengambilan gambar (*shooting video*) dan rekaman suara (*recording audio*) sesuai dengan isi naskah yang telah dibuat sebelumnya. Sebelum dilakukan pengambilan gambar terlebih dahulu dibuat tim produksi untuk menyusun perencanaan dan persiapan produksi. Berikut ini merupakan tim yang terlibat dalam tahap produksi pengembangan media video dalam penelitian ini.

Sutradara : Ahmad Mirza
Kameramen : Ahmad Mirza
Lighting : Iyan
Talent : Gina Eka Putri
Editor : Ahmad Mirza
Penulis naskah : Gina Eka Putri

Setelah tim produksi terbentuk langkah selanjutnya yaitu melakukan perencanaan dan persiapan produksi meliputi:

- a. Lokasi shooting : Di rumah Gina Eka Putri.
- b. Jadwal shooting : siang hari (pengambilan gambar)
malam hari (perekaman suara)
- c. Persiapan alat : Perangkat pengambilan gambar Pengambilan gambar menggunakan kamera *DSLR Canon EOS 600D with lenskit 18-55 mm*. Perekaman suara menggunakan *clip on*. Sementara Pencahayaan menggunakan lampu *sokle 150 watt* (perekaman gambar) dan lampu *Yongnuo YN560* (foto).

Setelah perencanaan dan persiapan telah selesai, maka pengambilan gambar (shooting video) dapat segera dilakukan. Dalam proses produksi, format sajian video yang digunakan adalah format naratif, yaitu informasi pembelajaran disampaikan oleh narator tanpa menampilkan penyajinya. Sementara pengambilan gambar difokuskan pada gambar teknik membuat macam-macam tusuk hias. Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam pengembangan media video ini terdiri atas tipe *caption* dan *extreeme close up* yang menampilkan proses pembuatan macam-macam tusuk hias.

Pada tahap produksi ini naskah diterjemahkan ke dalam tampilan sebenarnya. Program perangkat lunak digunakan untuk menerjemahkan berupa gambar maupun teks. Komputer yang digunakan pada saat proses pengolahan program menggunakan komputer dengan spesifikasi teknis yang memadai untuk menjalankan program dengan baik. Komputer yang digunakan dalam proyek pembuatan video pembelajaran adalah program *Adobe Premiere Cs6 For Video*

Audio Video dengan spesifikasi *Intel Core I3* prosesor *windows 7 home basic*, kecepatan 2,20 GHz, RAM 4,00 GB, Monitor, *mouse pen* dan *keyboard Asus*.

3. Pasca produksi

Setelah selesai melalui tahap pengambilan gambar dan perekaman suara sesuai dengan tuntunan naskah yang telah dibuat, maka tahap selanjutnya adalah tahap pasca produksi. Tahap pasca produksi meliputi:

- a. *Editing*. Kegiatan editing dilakukan untuk mengedit kekurangan yang ada ketika proses pengambilan gambar berlangsung. Kegiatan ini dilakukan oleh editor. Pada pembuatan video ini program aplikasi yang digunakan adalah *Adobe Premiere Cs6 For Video* dan *Adobe Photoshop Cs6*. Sementara untuk program aplikasi untuk mengolah suara adalah menggunakan *adobe audio cs6*.
- b. *Mastering / finalisasi*. Pada tahap ini video telah memasuki tahap akhir dalam pembuatan video dimana file yang telah jadi diubah ke dalam format DVD menggunakan program aplikasi *Ashampoo Burning Studio 12* sehingga media video untuk mata pelajaran keterampilan menyulam siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

2. Validasi Ahli dan Revisi

Media video yang telah selesai dikembangkan sebagai produk awal selanjutnya adalah dilakukan uji kelayakan media sebagai media pembelajaran. Data hasil validasi dan revisi digunakan untuk mengetahui ketersesuaian media video dengan kebutuhan berdasarkan pemikiran rasional, dan belum merupakan fakta di lapangan. Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi uji validitas dari aspek materi dan uji validitas dari aspek media. Uji validitas

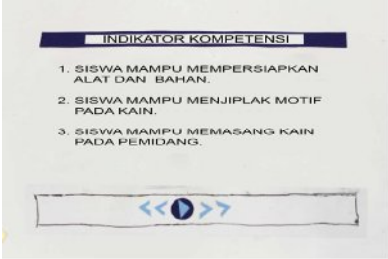



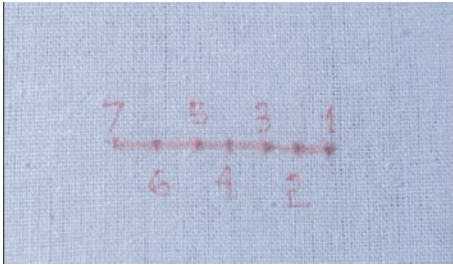
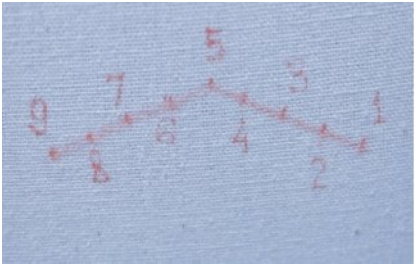
dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi instrumen dan media video yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut hasil validasi oleh para ahli:

a. Validasi media video oleh ahli materi

Validasi media oleh ahli materi dilakukan menguji validitas/ kelayakan media video dilihat dari aspek materi yang meliputi: relevansi materi dengan silabus, kualitas materi, bahasa, dan tipografi yang digunakan pada media video yang sedang dikembangkan. Media video ini dikembangkan menggunakan standar kompetensi memiliki keterampilan menghias lenan rumah tangga, kompetensi dasar menghias lenan rumah tangga dengan tusuk hias khususnya pada materi membuat macam-macam tusuk hias. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini terdiri dari dua ahli yaitu Dr. Mumpuniarti, M,Pd merupakan Dosen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta dan Hardaniyati, S.Pd guru mata pelajaran keterampilan menyulam di SMA Luar Biasa Negeri1 Yogyakarta.

Data validasi dari kedua ahli materi diperoleh dengan cara memberikan media video beserta kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian. Ahli materi kemudian memberikan penilaian, saran/ masukan terhadap kelayakan media dari aspek materi membuat macam-macam tusuk hias tersebut dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka akan diketahui kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada media video tersebut untuk kemudian direvisi. Adapun revisi dari kedua ahli materi tentang kelayakan isi materi pembelajaran membuat macam-macam tusuk hias adalah:

Tabel 22. Revisi Video dari Ahli Materi

No	Revisi	Tindak Lanjut
1	<p>Penulisan kalimat Indikator kompetensi disesuaikan dengan isi silabus. Istilah “siswa mampu menjipak motif” diganti dengan “siswa mampu memindahkan motif”.</p> 	<p>Istilah “siswa mampu menjipak motif” telah diganti dengan “siswa mampu memindahkan motif” disesuaikan dengan istilah di dalam silabus.</p> 
2	<p>Sub judul materi “sulam tusuk jelujur” diganti dengan sub judul “tusuk jelujur” demikian juga dengan tusuk hias yang lainnya.</p> 	<p>Kata sulam dihilangkan menjadi tusuk jelujur saja, demikian juga dengan sub judul tusuk lainnya.</p> 
3	<p>Materi diberi tambahan variasi motif pada masing-masing tusuk hias.</p> 	<p>Diberi tambahan motif lainnya pada masing-masing tusuk hias.</p> 
4	<p>Proses teknik pembuatan tusuk silang diperbaiki arahnya.</p>	<p>Proses teknik pembuatan tusuk silang telah diganti sesuai dengan teknik yang benar.</p>

b. Validasi media video oleh ahli media


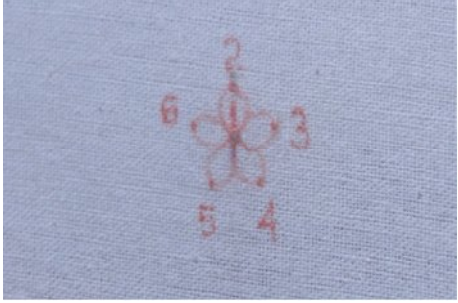
Ahli media menilai media dari aspek fungsi dan manfaat media, aspek aspek visual media, aspek audio media, aspek tipografi, bahasa, dan pemrograman media video sebagai media pembelajaran. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini terdiri atas dua ahli yaitu Prapti Karomah, M. Pd adalah dosen media pendidikan di Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta dan Dr. Mumpuniarti, M,Pd dosen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Data validasi ahli media diperoleh dengan cara memberikan media video beserta kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian. Ahli media kemudian memberikan penilaian, saran/ masukan terhadap media video tersebut dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka akan diketahui kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada media video tersebut untuk kemudian direvisi. Adapun revisi dari ahli media tentang kelayakan media video keterampilan menyulam adalah:

Tabel 23. Revisi Video dari Ahli Media

No	Revisi	Tindak Lanjut
1	Proses penyajian materi lebih diperlambat disesuaikan dengan kemampuan siswa tunagrahita ringan.	Proses penyajian materi telah dibuat lebih lambat disesuaikan dengan kemampuan siswa tunagrahita ringan.
2	<p>Jenis dan ukuran teks diganti dengan yang lebih mudah dibaca oleh siswa tunagrahita ringan.</p>  <p>Keterangan : Font : Goudy Stout Ukuran Font : 38</p>	<p>Jenis dan ukuran teks telah diganti dengan yang lebih besar dan menggunakan font Arial sehingga mudah dibaca siswa tunagrahita ringan</p>  <p>Keterangan: Font : Arial Ukuran Font : 42</p>
3	Suara musik diganti dengan musik instrument.	Musik digantikan dengan musik instrument.
4	Gambar proses tusuk veston dan tusuk bunga lebih diperjelas, jangan sampai tertutupi oleh tangan.	Gambar proses tusuk veston dan tusuk bunga telah dibuat lebih jelas.
5	Suara narator belum terdengar jelas.	Suara narator sudah diganti menjadi lebih jelas.
6	Gambar pada sub judul diganti dengan gambar yang sesuai dengan jenis tusuk hiasnya.	Gambar pada sub judul telah diganti dengan gambar yang sesuai dengan tusuk hiasnya.

Lanjutan tabel 23.

No	Revisi	Tindak Lanjut
7	Pencahayaannya gambar kurang terang. 	Pencahayaannya gambar telah dibuat lebih terang. 

3. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba terbatas dilakukan setelah validasi oleh ahli materi, dan ahli media. Uji coba terbatas dilakukan kepada 1 orang siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta yang memiliki kompetensi paling rendah di kelasnya. Aspek yang dinilai dalam uji coba terbatas ini terdiri dari aspek fungsi dan manfaat, penyajian program, bahasa dan tipografi. Jumlah keseluruhan item adalah 10 item. Data validasi keterbacaan media video mata pelajaran keterampilan menyulam oleh siswa tunagrahita ringan (responden) diperoleh dengan cara memberikan instrument penilaian (angket) dan media video. Siswa kemudian mempraktekkan isi materi yang terdapat di dalam video kemudian siswa mengisi angket yang telah disediakan untuk diketahui kelemahan media video di lapangan dan respon siswa tunagrahita ringan terhadap kelayakan media video tersebut sebagai media pembelajaran.

B. Analisis Data

1. Validasi Ahli

a. Validasi media video oleh ahli materi

Validasi media yang dilakukan oleh dua ahli materi yang menilai media video dari aspek materi meliputi relevansi materi dengan silabus, kualitas materi, bahasa dan tipografi yang digunakan dalam kompetensi menghias lenan rumah tangga dengan tusuk hias yaitu pada materi membuat macam-macam tusuk hias. Hasil penilaian dari validasi media video pada mata pelajaran keterampilan menyulam ini dianalisis menggunakan skala *guttman* dengan dua alternatif jawaban yaitu “layak” dan “tidak layak”. Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Butir pernyataan terdiri atas 9 butir dengan jumlah ahli adalah 2 orang. Maka diperoleh skor minimum $0 \times 9 = 0$, dan skor maksimum $2 \times 9 = 18$, jumlah kelas adalah 2, panjang intervalnya adalah 9, sehingga kriteria kelayakan media video oleh ahli materi adalah:

Tabel 24. Kriteria Kelayakan Media Video oleh Ahli Materi

No	Kategori	Skor	Hasil
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{maks}$	$9 \leq S \leq 18$
2	Tidak Layak	$(S_{min}) \leq S \leq S_{min} + (P-1)$	$0 \leq S \leq 8$

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media video oleh ahli materi di atas maka dapat diketahui hasil validasi media video oleh ahli materi sebagai berikut:

Tabel 25. Hasil Validasi Media Video oleh Ahli Materi

Ahli Materi	Skor	Kelayakan
Ahli 1	9	Layak
Ahli 2	9	Layak
Skor Total	18	Layak

Berdasarkan kelayakan dari kedua ahli materi diperoleh skor keseluruhan 9 dan 9 maka skor total adalah 18, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria

kelayakan media video pembelajaran keterampilan menyelam termasuk dalam kategori "layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video mata pelajaran keterampilan menyelam ini sudah memenuhi kriteria isi materi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Validasi media video oleh ahli media

Validasi media dilakukan oleh dua ahli media yang menilai media dari aspek fungsi dan manfaat media, aspek visual media video, aspek audio media, aspek tipografi, aspek bahasa, dan aspek pemrograman media video sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian dari validasi media video keterampilan menyelam dianalisis menggunakan skala *guttman* dengan dua alternatif jawaban yang terdiri atas "layak" dan "tidak layak". Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Butir pernyataan terdiri atas 15 butir dengan jumlah ahli adalah dua orang, maka perolehan skor minimum adalah $0 \times 15 = 0$ dan skor maksimum adalah $2 \times 15 = 30$, jumlah kelas adalah 2, dan panjang kelas intervalnya adalah 15, sehingga kriteria kelayakan media video oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 26. Kriteria Kelayakan Media Video oleh Ahli Media

No	Kategori	Skor	Hasil
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{maks}$	$15 \leq S \leq 30$
2	Tidak Layak	$(S_{min}) \leq S \leq S_{min} + (P-1)$	$0 \leq S \leq 14$

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media video oleh ahli media di atas maka dapat diketahui hasil validasi media video oleh ahli materi sebagai berikut:

Tabel 27. Hasil Validasi Media Video oleh Ahli Media

Ahli Media	Skor	Kelayakan
Ahli 1	15	Layak
Ahli 2	15	Layak
Skor Total	30	Layak

Berdasarkan kelayakan dari kedua ahli media diperoleh skor keseluruhan 19, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media video pembelajaran keterampilan menyulam termasuk dalam kategori "layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa ahli media menyatakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam ini sudah memenuhi kriteria kelayakan media sebagai media pembelajaran.

2. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Aspek yang dinilai pada uji coba keterbacaan media video keterampilan menyulam pada uji coba skala kecil terdiri atas aspek fungsi dan manfaat, penyajian program, bahasa, dan tipografi. Uji coba lapangan skala kecil dilakukan kepada 1 orang siswa tunagrahita kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta yang memiliki kemampuan paling rendah. Hasil penilaian angket/ pedoman wawancara terhadap keterbacaan media video tersebut menunjukkan bahwa dari 10 item pernyataan yang dinilai siswa, menyatakan bahwa 0 item dengan skor 4 (sangat layak), 9 item dengan skor 3 (layak) dan 1 item dengan skor 2 (tidak layak), dan 0 dengan skor 1 (sangat tidak layak).

Butir yang memiliki skor 2 (tidak layak) adalah butir instrument nomor 10 yang berisi tentang aspek keterbacaan teks (tulisan) di dalam media video. Siswa memilih jawaban tidak setuju karena siswa tidak memiliki kemampuan membaca, sehingga teks dalam video tidak dapat terbaca oleh siswa tersebut. Meskipun demikian, kelebihan dari video yang dapat menampilkan gambar (visual) dan suara (audio) dapat tetap memudahkan siswa dalam memahami isi materi tanpa harus dapat membaca sehingga butir instrument tersebut tidak dihilangkan.

Berdasarkan skor data penilaian yang diujikan kepada 1 orang siswa tunagrahita ringan yang mengisi angket berisi 10 item pernyataan dengan

penskoran jawaban sangat layak= 0 item (skor 4), layak = 9 item (skor 3), tidak layak= 1 item (skor 2), dan sangat tidak layak=0 (skor 1). Perhitungannya adalah skor minimum $1 \times 10 = 10$, dan skor maksimum $4 \times 10 = 40$, dengan jumlah kelas 4 dan panjang interval (P)= 7,5 maka dibulatkan menjadi 8. Sehingga kriteria keterbacaan media video oleh siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 28. Kriteria Keterbacaan Media Video oleh Siswa pada Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Nilai	Kategori	Skor	Hasil
4	Sangat Layak	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{maks}$	$34 \leq S \leq 40$
3	Layak	$(S_{min}+ 2P) \leq S \leq (S_{min} + 3P - 1)$	$26 \leq S \leq 33$
2	Tidak Layak	$(S_{min}+ P) \leq S \leq (S_{min} + 2P - 1)$	$18 \leq S \leq 25$
1	Sangat tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+ P - 1)$	$10 \leq S \leq 17$

Berdasarkan hasil keterbacaan media video oleh siswa tunagrahita ringan (responden) pada uji coba terbatas maka dapat diketahui skor keseluruhan adalah 29 atau dengan persentase 72,50%, apabila dilihat pada tabel di atas, maka nilai tersebut berada pada kategori layak antara $26 \leq S \leq 33$, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media video mata pelajaran keterampilan menyulam ini telah layak digunakan sebagai media video pembelajaran meskipun dengan perbaikan pada durasi waktu pemutaran video yang dibuat lebih lama.

3. Kelayakan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam

Penentuan kelayakan media video keterampilan menyulam ini diukur melalui uji coba luas atau uji coba lapangan, yaitu uji coba tahap akhir terhadap produk media video keterampilan menyulam sampai menjadi produk akhir dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Uji coba ini dilakukan setelah validasi oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran keterampilan menyulam, dan uji coba lapangan skala kecil. Uji kelayakan media video ini

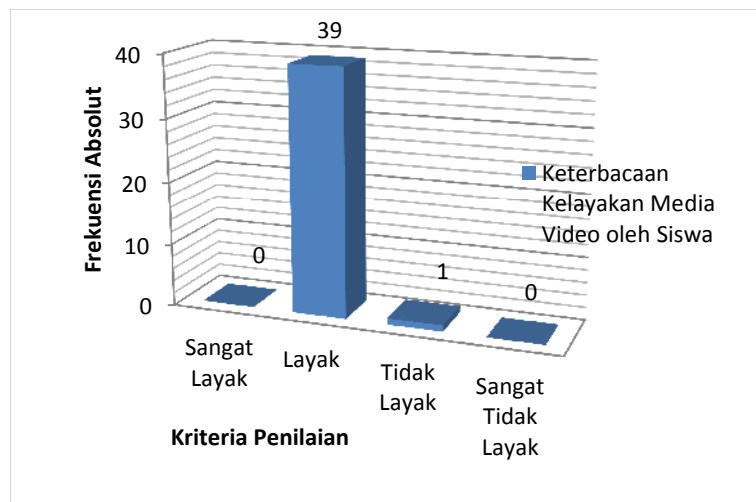
diterapkan kepada 4 siswa (responden) tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. Aspek yang dinilai pada uji coba keterbacaan media video terdiri atas fungsi dan manfaat, penyajian program, bahasa dan tipografi media video sebagai media pembelajaran. Jumlah keseluruhan item pernyataan adalah 10 pernyataan. Data validasi keterbacaan media video oleh siswa tunagrahita ringan diperoleh dengan cara memberikan instrument (angket) dan diperoleh dengan cara memberikan instrument penilaian (angket) dan menayangkan media video tersebut di kelas lalu siswa mempraktikkannya. Responden kemudian memberikan penilaian dengan cara mengisi angket yang telah disediakan.

Hasil penilaian keterbacaan media video keterampilan menyulam oleh 4 siswa tunagrahita ringan menunjukkan bahwa dari 40 item pernyataan yang dinilai siswa, menyatakan bahwa 0 item dengan skor empat (sangat layak), 39 item dengan skor tiga (layak), dan 1 item dengan skor dua (tidak layak) dan 0 item dengan skor satu (sangat tidak layak). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel hasil uji coba luas berikut ini:

Tabel 29. Hasil Penerapan Media Video pada Uji Coba Lapangan Skala Besar pada Siswa

No	Kriteria Penilaian	Frekuensi absolut	Frekuensi relatif
1	Sangat layak	0	0%
2	Layak	39	97,5%
3	Tidak Layak	1	2,5%
4	Sangat tidak layak	0	0%
	Total	40	100%

Hasil penerapan media video keterampilan menyulam kepada siswa tunagrahita ringan dalam uji coba luas ini dapat dilihat dari histogram berikut ini:



Gambar 20. Diagram Histogram Hasil Penerapan Uji Coba Luas

Berdasarkan skor data penelitian menggunakan skala *Likert* untuk menguji keterbacaan media video video keterampilan menyulam oleh 4 siswa tunagrahita ringan (responden) yang diperoleh dengan mengisi angket yang berisi 10 butir pernyataan dengan penskoran jawaban sangat layak= 0 item, layak= 39 item, tidak layak= 1 item, dan sangat tidak layak= 0 item. Perhitungannya adalah skor minimum $1 \times 40 = 40$, skor maksimum $4 \times 40 = 160$, dengan jumlah kelas 4 dan panjang kelas interval (P)= 30. Sehingga hasil keterbacaan media video oleh siswa dapat dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 30. Kriteria Keterbacaan Media Video oleh Siswa pada Uji Coba Lapangan Skala Besar

Nilai	Kategori	Skor	Hasil
4	Sangat Layak	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{maks}$	$130 \leq S \leq 160$
3	Layak	$(S_{min}+ 2P) \leq S \leq (S_{min} + 3P -1)$	$100 \leq S \leq 129$
2	Tidak Layak	$(S_{min}+ P) \leq S \leq (S_{min} +2P - 1)$	$70 \leq S \leq 99$
1	Sangat tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+ P - 1)$	$40 \leq S \leq 60$

Berdasarkan hasil keterbacaan media video oleh siswa pada uji kelayakan media video menunjukkan skor keseluruhan responden adalah 119 dengan

persentase kelayakan sebesar 74,37%. Apabila dilihat berdasarkan tabel 30 maka nilai tersebut berada dalam kategori layak antara $100 \leq S \leq 129$, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media video mata pelajaran keterampilan menyulam” layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Kajian Produk

Kajian produk berisi tentang produk akhir yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk berupa media pembelajaran yaitu media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. Media video ini berisi tentang materi membuat macam-macam tusuk hias dalam mata pelajaran keterampilan menyulam yang menggunakan standar kompetensi memiliki keterampilan menghias lenan rumah tangga dan kompetensi dasar menghias lenan rumah tangga dengan tusuk hias.

Media video ini dikemas ke dalam bentuk DVD yang secara garis besar terdiri atas 3 bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian penutup. Pada bagian awal terdiri atas tayangan pembukaan dan tayangan pengantar. Tayangan pembuka menggunakan tipe animasi *stop motion* yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa di awal pembelajaran. Sedangkan tayangan pengantar berisi judul yang memuat judul video dan nama pembuat video, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, indikator kompetensi, dan materi pengantar yang akan dibahas. Pada bagian inti berisi tentang materi membuat macam-macam tusuk hias yang terdiri atas 8 teknik tusuk dasar meliputi: tusuk jelujur, tusuk balik/ tikam jejak, tusuk batang, tusuk rantai, tusuk bunga, tusuk simpul prancis, silang, dan tusuk veston. Selain itu media video ini juga dilengkapi dengan persiapan alat dan bahan, teknik memindahkan motif, dan

teknik memasang pemidang. Pada bagian penutup video yaitu berupa slide contoh-contoh hasil jadi sulaman yang menggunakan tusuk dasar yang telah di aplikasikan ke dalam lenan rumah tangga.

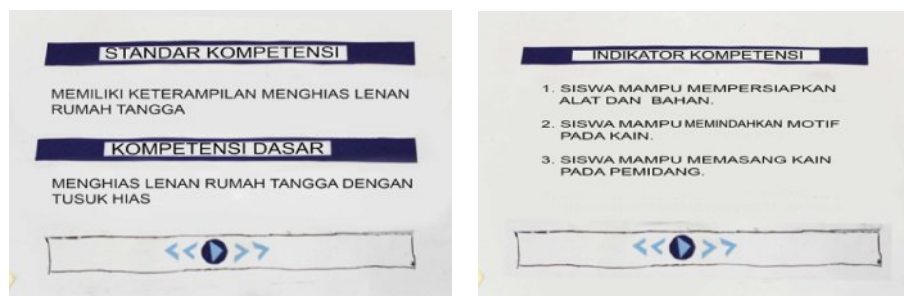
Setelah melalui tahap revisi sesuai dengan saran dari ahli media, ahli materi, uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar maka diperoleh hasil jadi media video pembelajaran mata pelajaran keterampilan menyulam sebagai berikut:

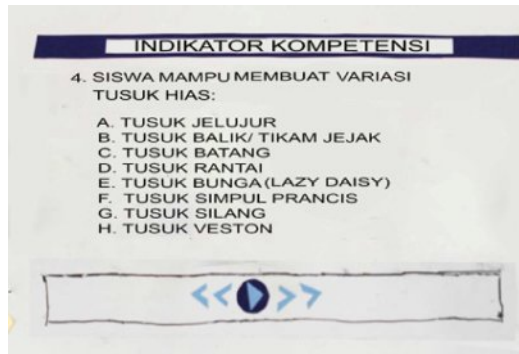
- 1) *Scene 1* menampilkan identitas peneliti yang berisikan judul video, nama peneliti, prodi peneliti, fakultas, nama universitas dan logo UNY. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 21.



Gambar 21. Identitas Peneliti

- 2) *Scene 2* menampilkan pendahuluan yang menayangkan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Kompetensi yang berisi tujuan pembelajaran. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 22.





Gambar 22. SK,KD, dan Indikator Kompetensi

3) *Scene 3* menampilkan cakupan materi yang akan diajarkan, dan cuplikan-cuplikan contoh produk hasil sulaman. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 23. Cakupan Materi dan Cuplikan Contoh Produk Jadi

4) *Scene 4* menampilkan sub judul pengenalan alat dan bahan yang perlu dipersiapkan dan akan ditampilkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses kegiatan menyulam. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 24.



Gambar 24. Sub Judul dan Proses Persiapan Alat dan Bahan

- 5) *Scene* 5 menampilkan sub judul memindahkan motif pada kain dan proses mendesain motif dengan cara memindahkan motif yang akan disulam dengan menggunakan kertas karbon. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 25.



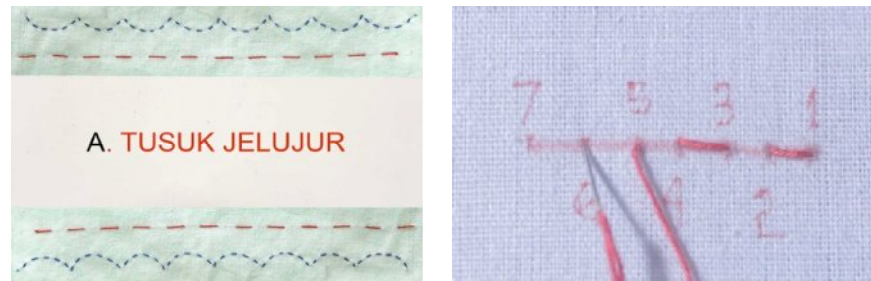
Gambar 25. Sub Judul dan Teknik Memindahkan Motif pada Kain

- 6) *Scene* 6 menampilkan sub judul Teknik memasang pematik dan proses memasang pematik pada selembar kain yang telah diberi motif yang akan disulam. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 26.



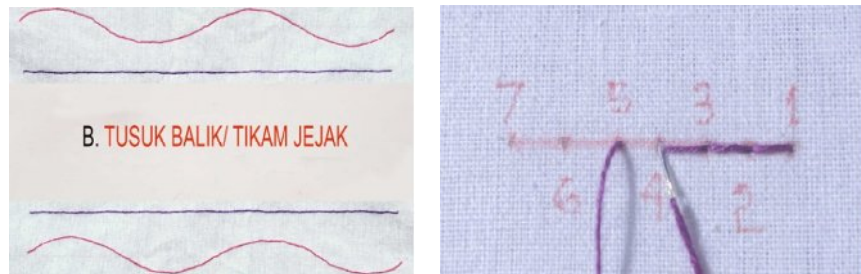
Gambar 26. Sub Judul dan teknik memasang Pematik

7) *Scene 7* menampilkan sub judul tusuk jelujur dan proses membuat tusuk jelujur. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 27.



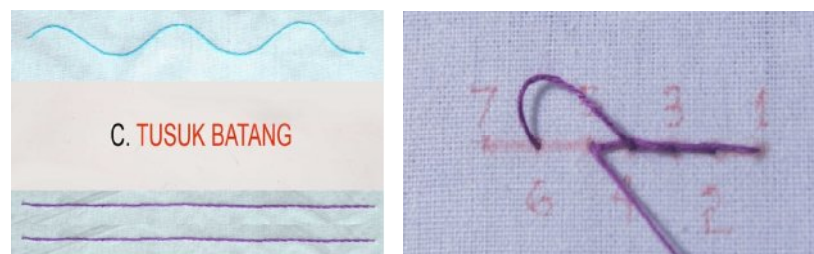
Gambar 27. Sub Judul dan Proses Tusuk Jelujur

8) *Scene 8* menampilkan sub judul tusuk balik/ tikam jejak dan proses membuat tusuk balik/ tikam jejak. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 28.



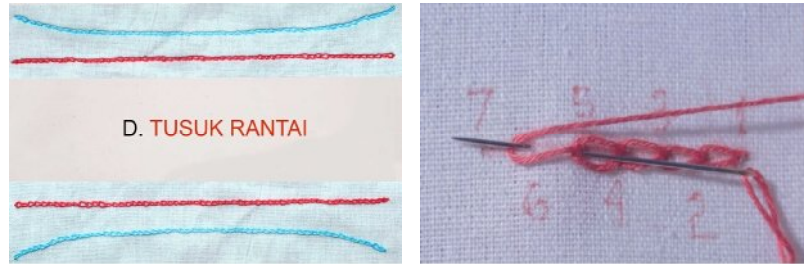
Gambar 28. Sub Judul dan Proses Tusuk Balik/ Tikam Jejak

9) *Scene 9* menampilkan sub judul tusuk batang dan proses membuat tusuk batang. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 29.



Gambar 29. Sub Judul dan Proses Tusuk Batang

10) *Scene 10* menampilkan sub judul tusuk rantai dan proses membuat tusuk rantai. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 30.



Gambar 30. Sub Judul dan Proses Tusuk Rantai

11) Scene 11 menampilkan sub judul tusuk bunga dan proses membuat tusuk bunga. Scene ini dapat dilihat pada gambar 31.



Gambar 31. Sub Judul dan Proses Tusuk Bunga

12) Scene 12 menampilkan sub judul tusuk simpul prancis dan proses pembuatan tusuk simpul prancis. Scene ini dapat dilihat pada gambar 32.



Gambar 32. Sub Judul dan Proses Tusuk Simpul Perancis

13) Scene 13 menampilkan sub judul tusuk silang dan proses membuat tusuk silang. Scene ini dapat dilihat pada gambar 33.



Gambar 33. Sub Judul dan Proses Tusuk Silang

- 14) *Scene* 14 menampilkan sub judul tusuk veston dan proses membuat tusuk veston. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 34.



Gambar 34. Sub Judul dan Proses Tusuk Veston

- 15) *Scene* 15 menampilkan sub judul variasi tusuk jelujur dan proses membuat tusuk jelujur. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 35.



Gambar 35. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk

- 16) *Scene* 16 menampilkan sub judul variasi tusuk balik/ tikam jejak dan proses membuat variasi tusuk balik/ tikam jejak. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 36.



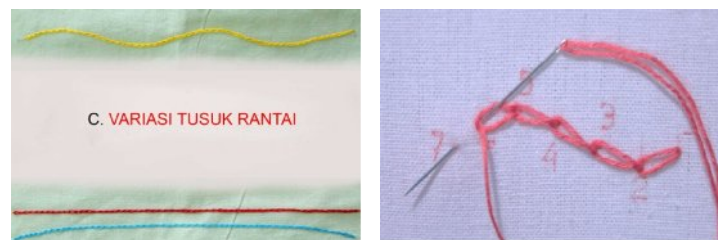
Gambar 36. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Batang

- 17) *Scene* 17 menampilkan sub judul variasi tusuk batang dan proses membuat variasi tusuk batang. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 37.



Gambar 37. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Batang

- 18) *Scene* 18 menampilkan sub judul variasi tusuk rantai dan proses membuat variasi tusuk rantai. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 38.



Gambar 38. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Rantai

- 19) *Scene* 19 menampilkan sub judul variasi tusuk bunga dan proses membuat variasi tusuk bunga. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 39.



Gambar 39. Sub Judul dan Variasi Tusuk Bunga

20) *Scene 20* menampilkan sub judul variasi tusuk simpul prancis dan proses pembuatan variasi tusuk simpul prancis. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 40.



Gambar 40. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Simpul Perancis

21) *Scene 21* menampilkan sub judul variasi tusuk silang dan proses membuat variasi tusuk silang. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 41.



Gambar 41. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Silang

22) *Scene 22* menampilkan sub judul tusuk veston dan proses membuat variasi tusuk veston. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 42.



Gambar 42. Sub Judul dan Proses Variasi Tusuk Veston

23) *Scene* 23 menampilkan hasil jadi produk akhir dan cuplikan macam-macam tusuk hias yang diaplikasikan menjadi hiasan pada lenan rumah tangga. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 43.



Gambar 43. Hasil Jadi Produk Akhir

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta

Pengembangan media video keterampilan menyulam dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov yang meliputi 5 tahap utama yaitu tahap analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar serta produk akhir. Tahap pengembangan produk awal dilakukan dengan mengkaji kurikulum dan dan silabus di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta sehingga media video pembelajaran yang dibuat tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Kegiatan mengidentifikasi kebutuhan produk dilakukan dengan cara observasi dan

wawancara kepada guru mata pelajaran keterampilan menyulam dan siswa tunagrahita ringan. Selain itu identifikasi kebutuhan juga dilakukan dengan mengkaji pustaka yaitu mengumpulkan data, buku, serta referensi lainnya yang mendukung dalam pembuatan pengembangan media video dalam penelitian ini.

Hasil observasi dapat diketahui kegiatan proses belajar mengajar pada saat mata pelajaran keterampilan menyulam khususnya pada materi membuat varias tusuk hias masih menggunakan metode demonstrasi dan belum adanya media pembelajaran variasi lainnya yang khusus digunakan untuk belajar siswa tunagrahita ringan. Sementara itu, proses pembelajaran dirasa kurang maksimal karena guru kesulitan meng-cover siswa karena guru juga harus menyajikan materi dengan demonstrasi tersebut. Akibatnya siswa menjadi kurang diperhatikan dan menjadi sibuk sendiri. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan kepada guru, diketahui bahwa dalam proses kegiatan belajar siswa membutuhkan media pembelajaran yang khusus dirancang membantu memudahkan belajar siswa tunagrahita ringan serta membantu guru dalam menyajikan informasi. Namun media yang dimaksud belum tersedia, sehingga perlu adanya pengembangan media video keterampilan menyulam yang khusus dirancang untuk siswa tunagrahita ringan. Sementara wawancara yang dilakukan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui kesulitan apa saja yang dialami oleh siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan wawancara kepada guru dan siswa, tahap selanjutnya yaitu kegiatan mengembangkan produk awal media video.

Tahap pengembangan produk awal media video menggunakan tahapan yang sesuai dengan proses pengembangan yaitu menggunakan pedoman pengembangan video yang digolongkan menjadi tiga tahap, yaitu: 1) tahap pra

produksi, 2) tahap produksi, dan 3) pasca produksi. Setelah selesai dilakukan pengembangan produk awal kemudian produk tersebut dilakukan uji validitas/kelayakan oleh empat orang ahli (*judgement expert*) yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran yang bersangkutan. Selanjutnya media direvisi dan dianalisis sesuai dengan saran ahli. Setelah media dikatakan layak oleh para ahli, kemudian media diuji cobakan pada uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar.

Pada penelitian ini karena jumlah siswa yang terbatas maka uji coba lapangan skala kecil dilakukan pada 1 orang siswa tunagrahita ringan yang memiliki kemampuan paling rendah di kelasnya. Uji coba lapangan skala kecil bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan media video saat digunakan oleh siswa tunagrahita sebagai pengguna media untuk kemudian direvisi. Setelah media direvisi kemudian dilakukan uji coba lapangan skala besar. Uji kelayakan media pada uji coba lapangan skala besar dilakukan menggunakan sampel jenuh yaitu siswa tunagrahita ringan yang berjumlah 4 siswa. Uji coba skala besar dilakukan dengan tujuan agar media video dapat menjadi produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

Pengembangan media video keterampilan ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyajikan isi materi dan mempermudah siswa menguasai materi pada mata pelajaran keterampilan menyulam khususnya dalam membuat macam-macam tusuk hias. Media video ini menyajikan materi khususnya teknik membuat macam-macam tusuk hias yang disajikan secara runtut mulai dengan mempersiapkan alat dan bahan, memindahkan motif pada kain, teknik memasang pembedang, teknik membuat tusuk hias sampai dengan

contoh produk jadi yang diaplikasikan ke dalam lenan rumah tangga. Media video ini dikemas ke dalam bentuk DVD yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa tunagrahita ringan sehingga diharapkan mampu menarik minat dan motivasi siswa untuk mempelajarinya dan memudahkan siswa tunagrahita ringan untuk lebih menguasai isi materi.

Tahap validasi dan revisi media video mata pelajaran keterampilan menyulam ini diperoleh dari data validasi para ahli dan uji coba luas. Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan media video dari aspek materi, media, maupun kelayakan media berdasarkan keterbacaan siswa. Validasi materi dilakukan untuk menilai kelayakan media dari aspek materi meliputi relevansi materi dengan silabus, kualitas materi, bahasa dan tipografi yang digunakan sebagai media pembelajaran. Sementara validasi media dilakukan untuk menilai media video dari aspek media meliputi fungsi dan manfaat, aspek visual, aspek audio, bahasa dan tipografi, serta pemrograman media video sebagai media pembelajaran. Disamping itu validasi juga dilakukan terhadap angket respon siswa yang dinilai oleh guru mata pelajaran keterampilan menyulam agar dinyatakan layak dan dapat digunakan. Aspek yang dinilai dari angket respon siswa meliputi aspek fungsi dan manfaat, penyajian program, bahasa, dan tipografi. Selain validasi yang dilakukan oleh para ahli, validasi juga dilakukan dengan melakukan uji coba skala besar untuk menguji kelayakan media berdasarkan keterbacaan siswa sebagai pengguna media dengan menggunakan angket respon siswa.

Berdasarkan hasil penilaian validasi media video oleh ahli materi, ahli media, guru, dan hasil uji coba skala kecil maka dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut ini:

a. Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh 2 ahli materi yang dianalisis menggunakan skala *guttman* maka skor yang diperoleh adalah 18 dengan persentase kelayakan 100% maka hasil skor tersebut termasuk dalam kategori layak. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media video mata pelajaran keterampilan ini layak digunakan untuk uji coba lapangan meskipun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari para ahli.

b. Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh 2 ahli media yang dianalisis menggunakan skala *guttman* maka skor yang diperoleh adalah 30 dengan persentase kelayakan 100%, maka hasil skor tersebut termasuk dalam kategori layak. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media video mata pelajaran keterampilan ini layak digunakan untuk uji coba lapangan meskipun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari para ahli.

c. Uji coba lapangan skala kecil

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil menggunakan angket respon siswa dengan skala *likert* yang dilakukan pada 1 orang siswa tunagrahita ringan yang memiliki kompetensi paling rendah diperoleh skor total dari 10 butir instrument adalah 29 atau dengan persentase kelayakan adalah 72,50%. Dengan demikian media video dapat dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam uji coba lapangan skala besar meskipun dengan revisi.

2. Kelayakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta

Kelayakan media video dilakukan dengan uji coba skala besar merupakan uji tahap akhir dalam pengembangan media video mata pelajaran

keterampilan menyulam. Uji kelayakan media video dinilai berdasarkan aspek keterbacaan media video oleh siswa tunagrahita ringan sebagai pengguna.

Berdasarkan hasil penerapan media video pada uji coba luas yang diterapkan kepada 4 orang siswa tunagrahita ringan (responden) digunakan untuk menilai produk media dari aspek secara keseluruhan, maka diperoleh skor keseluruhan responden adalah 119 dengan persentase kelayakan adalah 74,73%. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa media video mata pelajaran keterampilan menyulam termasuk dalam kategori "layak" dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

Hasil data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video mata pelajaran keterampilan menyulam ini layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat diproduksi sebagai media pembelajaran bagi siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan maka didapat beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Media Video Keterampilan Menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta dapat dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur menurut Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008: 11) yang meliputi 5 tahap pengembangan, yaitu: (a) analisis produk dengan mengkaji kurikulum dan analisis produk (b) tahap pengembangan produk awal yang terdiri atas tahap pra produksi (membuat GBPM video, sinopsis, *treatment*, *storyboard*, dan naskah), tahap produksi (shooting gambar dan rec. audio), dan tahap pasca produksi (finalisasi dan mastering), (c) tahap validasi kepada ahli materi dan ahli media dinyatakan layak dengan revisi, (d) tahap uji coba lapangan skala kecil menyatakan layak, (e) tahap uji coba lapangan skala besar menyatakan layak sehingga video dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan.
2. Media video keterampilan menyulam yang dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) memiliki tingkat kelayakan yang tergolong dalam kategori layak. Uji coba lapangan skala kecil yang dilakukan pada satu siswa tunagrahita ringan (responden) menunjukkan bahwa skor keseluruhan responden adalah 29 dalam interval $26 \leq S \leq 33$ dengan persentase kelayakan media adalah 72, 5% dalam kategori layak,

sehingga dapat dikatakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan hasil kelayakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam pada uji coba luas pada 4 orang siswa tunagrahita ringan (responden) menunjukkan bahwa skor keseluruhan responden adalah 119 dalam interval $100 \leq S \leq 129$ dengan persentase kelayakan media video sebesar 74, 37% dalam kategori layak, sehingga dapat dikatakan media video ini tergolong dalam kategori layak. Ini berarti bahwa media video keterampilan menyulam layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan produk media video mata pelajaran keterampilan menyulam ini adalah sebagai berikut:

1. Video diproduksi terbatas yaitu satu video digunakan untuk satu kelas yang diserahkan kepada guru mata pelajaran keterampilan menyulam.
2. Materi yang ada terbatas pada materi membuat macam-macam tusuk hias dengan teknik tusuk jelujur, tusuk balik/ tikam jejak, tusuk batang, tusuk rantai, tusuk bunga, tusuk simpul perancis, tusuk silang, dan tusuk veston.
3. Materi tentang macam-macam tusuk hias belum dibahas secara mendetail tentang macam-macam tusuk hias lainnya

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk media video keterampilan menyulam untuk lebih lanjut yaitu:

1. Media video diperbanyak oleh siswa, sehingga masing-masing siswa mempunyai satu.

2. Media video ini dilengkapi dengan materi macam-macam sulaman sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar menghias lenan rumah tangga dalam mata pelajaran keterampilan menyulam bagi siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.
3. Ditambahkan materi macam-macam tusuk hias lainnya yang belum dibahas secara mendetail.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video mata pelajaran keterampilan menyulam berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan:

1. Karena hasil pengembangan media video mata pelajaran keterampilan menyulam ini layak digunakan maka dapat dimanfaatkan oleh siswa tunagrahita ringan maupun guru mata pelajaran keterampilan menyulam sebagai media pembelajaran.
2. Bagi sekolah yang mempunyai kurikulum yang sama, media video ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk dapat meningkatkan motivasi dan mengatasi keterbatasan siswa dalam kegiatan belajar.
3. Media video ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa tunagrahita ringan kelas XII dan guru di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta dalam skala terbatas. Untuk skala luas hasil penelitian ini dapat memungkinkan untuk dilanjutkan sampai dengan tahap implementasi dan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- A.J. Boesra.(2005). *Teknik Dasar Menyulam untuk Pemula*. Tangerang: Agromedia Pustaka.
- Abdul Hadis. (2006). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autistik*. Bandung: Alfabeta.
- Aksay.(2011). *Pengertian Keterampilan*. Diakses dari: http://aksay.multiply.com/journal/item/20/?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem.html. pada tanggal 15 Juni 2014, Jam 11.06 WIB.
- Alim Sumarno. (2011). *Pengertian Pendidikan Keterampilan*. Diakses dari: <http://blog.elearning.unesa.ac.id/alim-sumarno/perumusan-evaluasi-pembelajaran-berbasis-kompetensi.html>. Pada tanggal 15 Juni 2014, Jam 10.46 WIB.
- Anggi Ariyani Nugraha. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Video Bergambar terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV SPLB-C YPLB CIPAGANTI. S1 Skripsi. Bandung: Univeristas Pendidikan Indonesia.
- Anas Sudijono.(2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo
- Anik Ghufron.(2007). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran* . Lemlit: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Atwi Suparman. (1997). *Desain Instruksional*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Azhar Arsyad.(2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Cheppy Riyana.(2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eko Putro Widoyoko.(2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ernawati, dkk. (2008). *Tata Busana Jilid III*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Frieda Mangunsong.(2014). *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Depok: LPSP3 Universitas Yogyakarta.
- Hamid. (1995). *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta: Yudistira
- Hoetomo. (2005). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Pelajar.
- Linda Rahmawati. (2010). *Menghias Blus Sulaman*. Diakses dari: [http:// idkf.bogor.net/yuesbi/eDU.KU/edukasi.net/SMK/Tata.Busana/Menghias.Blus.Sulaman/materi5.html](http://idkf.bogor.net/yuesbi/eDU.KU/edukasi.net/SMK/Tata.Busana/Menghias.Blus.Sulaman/materi5.html), pada tanggal 24 Agustus 2014, Jam 13.00 WIB.
- Martono.(2007). *Model, Strategi, dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- Muljono Abdurrachman, dan Sudjadi. (1994). *Pendidikan Luar Biasa Umum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Mumpuniarti. (2003). *Ortodidaktik Tunagrahita*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nandya Putri.(2012). *Efektivitas Penggunaan Media Video untuk meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah pada Pembelajaran IPS Bagi Siswa Tunagrahita Ringan di SDLB 20 Kota Solok*. S1 Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nunung Apriyanto. (2012). *Seluk Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera.

Nusa Putra.(2012). *Research and Development*. Depok: Rajagrafindo Persada.

Ratu Sri Hastutie.(2004). *Sulam Garis*. Surabaya: Tiara Aksa.

Sarah. (2009). *Sarah's Hand Embroidery Tutorial*. Diakses dari: <http://www.embroidery.rocksea.org>. pada tanggal 16 Juli 2014, jam 19.00 WIB.

SLB Negeri Semarang. (2009). *Pelaksanaan Manajemen Bagi SMALB C (Tunagrahita) di SLB Negeri Semarang*. Diakses dari <http://slbnegerisemarang.blogspot.com>. pada tanggal 20 Juli 2014, jam 15.00 WIB

Sugiyono.(2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2011). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Suhartoyo. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Modeling Melalui Video dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Kanan Kiri Anak Tunagrahita Ringan di SLB Negeri Binjai. S2 Thesis. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara

Tim PLB. (2010). *Struktur Kurikulum PLB*. Diakses dari http://file.upi.edu_struktur_kurikulum_PLB. Pada tanggal 18 Agustus 2014, jam 19:00 WIB.

Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional

Widjningsih. (1982). *Desain Hiasan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.

Yossi Zulkarnaen. (2006). *Sulam Pita, Pita-pita yang Mempercantik Keindahan. Untuk Pemula*. Jakarta: Puspa Swara.

LAMPIRAN 1

**Hasil Observasi dan
Wawancara**

**HASIL OBSERVASI
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYULAM DI SMA LUAR BIASA
NEGERI 1 YOGYAKARTA**

Observasi dilaksanakan pada:

Hari, tanggal : Sabtu, 1 Maret 2014

Waktu : 09.30-12.00

Tempat : Ruang kelas XII Tata Busana di SMA Luar Biasa
Negeri 1 Yogyakarta

Hasil observasi adalah sebagai berikut:

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Penggunaan Media			Pada saat kegiatan belajar mengajar guru belum menggunakan media yang bervariasi. Guru hanya menggunakan 1 media yaitu alat peraga dan buku panduan menyulam untuk guru sebagai sumber belajar.
	a. Papan Tulis		v	
	b. Buku/modul		v	
	c. Gambar/chat		v	
	d. <i>Handout</i>		v	
	e. <i>Jobsheet</i>		v	
	f. Transparansi		v	
	g. Powerpoint		v	
	h. LCD/Komputer		v	
	i. Lain-lain (video)		v	
k. alat Peraga				
2	Penggunaan metode pembelajaran			Metode yang digunakan pada mata pelajaran menyulam baru sebatas ceramah pada penyampaian materi teori dan demonstrasi pada materi praktek.
	a. Ceramah	v		
	b. Tanya		v	
	c. Diskusi		v	
	d. Demonstrasi	v		
	e. Kerja kelompok		v	
	f. Pemberian tugas		v	
g. Eksperimen		v		
3	Sikap Siswa			
	Aktif		v	
	Pasif			
4	Lain-lain			Kompetensi yang dimiliki siswa belum maksimal, siswa masih sering lupa dan bertanya pada guru. Kreativitas mereka sangat rendah. Minat belajar mereka juga rendah.
	Kompetensi		v	
	Minat		v	
	Kreativitas		v	

HASIL WAWANCARA
PENELITIAN AWAL PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYULAM
DI SMA LUAR BIASA NEGERI 1 YOGYAKARTA

Tujuan wawancara

1. Untuk mengetahui pembelajaran keterampilan menyulam menurut pandangan guru.
2. Untuk mengetahui pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran selama Proses kegiatan belajar mengajar menurut pandangan guru.

Pelaksanaan wawancara

Hari, tanggal : Sabtu, 1 Maret 2014
Waktu : 09.30-12.00
Tempat : Ruang kelas XII Tata Busana di SMA Luar Biasa
Negeri 1 Yogyakarta
Subyek Wawancara : Guru keterampilan Busana

Pertanyaan wawancara

1. Apa sajakah keterampilan yang diajarkan pada program tata busana di kelas XII ini?

Jawaban:

Program keterampilan yang diajarkan di sekolah ini khususnya program tata busana, siswa diajarkan keterampilan sederhana, misalnya mengenal alat-alat menjahit, menjahit lenan rumah tangga sederhana, membuat aksesoris seperti meronce, dan menghias lenan rumah tangga dengan macam-macam sulaman.

2. Materi apa saja yang telah diajarkan dalam mata pelajaran keterampilan menyulam?

Jawaban:

Materi membuat variasi tusuk hias, lalu tusuk hias itu diaplikasikan untuk menghias lenan rumah tangga yang telah mereka buat sebelumnya.

3. Metode pembelajaran apa saja yang pernah digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran keterampilan menyulam?

Jawaban:

.Selama ini metode yang digunakan adalah demonstrasi karena mata pelajaran ini adalah mata pelajaran praktek, jadi guru memberi contoh lalu siswa mempraktekkannya.

4. Media pembelajaran apa saja yang pernah digunakan untuk pembelajaran keterampilan menyulam selama ini?

Jawaban:

Media pembelajaran yang digunakan selama ini hanya alat peraga yang digunakan saat demonstrasi

5. Apakah media yang digunakan sudah dapat cukup efektif bagi siswa?

Jawaban:

Media yang digunakan saat ini belum dapat dikatakan efektif karena siswa tunagrahita memang susah untuk diajak fokus dalam waktu lama, kadang-kadang karena bosan jadi teraihkan perhatiannya dan sibuk dengan dirinya sendiri. Kalau sudah demikian pembelajaran jadi lambat.

6. Apakah media yang digunakan sudah dapat membantu siswa memahami materi pelajaran secara keseluruhan?

Jawaban:

Dengan media yang digunakan saat ini siswa masih sering lupa dengan apa yang telah mereka pelajari sebelumnya, khususnya pada macam-macam tusuk hias. Padahal memiliki pengetahuan teknik-teknik tusuk hias adalah dasra dalam membuat hiasana sulaman pada lenan rumah tangga. Hal itu wajar karena keterbatasan yang dimiliki siswa tunagrahita. Selama ini siswa hanya berlatih disekolah didampingi oleh guru, sedangkan saat dirumah mereka hampir tidak mengulangi pelajaran tersebut karena tidak ada yang mengajari dan mendampingi mereka, sehingga ketika kembali ke sekolah mereka sering lupa.

7. Bagaimana sikap siswa saat proses belajar berlangsung?

Jawaban:

Sika siswa saat proses belajar berlangsung sikapnya fluktuatif, kadang mendengarkan, kadang tidak. Jika mereka mengalami kesulitan, atau tertinggal dari teman lainnya mereka menjadi turun motivasinya dan akhirnya tidak mengerjakan tugasnya dengan baik.

8. Apakah yang menjadi kendala siswa pada saat proses pembelajaran keterampilan menyulam berlangsung?

Jawaban:

Yang menjadi kendala dalam belajar siswa adalah dalam hal kecepatan belajar mereka yang berbeda-beda, Sehingga siswa yang kurang dapat bekerja dengan cepat menjadi sering tertinggal, dan jika tidak diperhatikan akhirnya menjadi tidak mau mengerjakan.

9. Apakah yang menjadi kendala guru pada saat proses pembelajaran keterampilan menyulam berlangsung?

Jawaban:

yang paling menjadi kendala adalah saat proses pembelajaran adalah guru harus menyajikan materi dengan mendemonstrasikan tetapi juga harus mengkondisikan kelas tetap kondusif. Kondisi siswa tunagrahita yang masih sangat membutuhkan pendampingan guru, membuat guru kesulitan menjalankan dua peran sekaligus.

10. Apakah selama ini sudah pernah merencanakan atau telah membuat media untuk membantu siswa?

Jawaban:

Selama ini belum pernah ada rencana dari sekolah untuk menyediakan media alternatif khusus untuk mata pelajaran menyulam karena keterbatasan tenaga, waktu, dan biaya.

11. Apakah harapan ibu terhadap media pembelajaran yang akan dibuat khususnya pada mata pelajaran keterampilan menyulam?

Jawaban:

Media yang diharapkan adalah media yang mampu membantu peran guru dalam menyajikan materi tanpa membuat siswa kesulitan untuk memahami. Media yang diharapkan bukan media yang bersifat abstrak/ verbalistik karena siswa akan kesulitan untuk memahami. Media yang diharapkan juga media yang mampu memberikan suasana yang baru dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi aktif, dan berminat untuk belajar.



LAMPIRAN 2

**Silabus dan
RPP**

SILABUS


Nama Sekolah : SLB N 1 Yogyakarta.
Mata Pelajaran : Keterampilan Menyulam
Kelas/Semester : XII SMALB TGR / I (Satu)
Tahun Pelajaran : 2013 -2014
Standar Kompetensi : Memiliki keterampilan menghias lenan rumah tangga.

Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi	Materi		Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar / Bahan/ Alat
		Pembelajaran	Nilai PBKB				
<ul style="list-style-type: none"> • Menghias lenan rumah tangga dengan tusuk hias 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mempersiapkan alat dan bahan 2. Siswa mampu memindahkan motif pada kain. 3. Siswa mampu memasang kain pada pembedang 4. Siswa mampu membuat variasi tusuk hias: <ul style="list-style-type: none"> • Tusuk jelujur. • Tusuk balik/tikam jejak • Tusuk batang • Tusuk rantai • Tusuk bunga • Tusuk prancis • Tusuk silang • Tusuk veston 	Menghias lenan rumah tangga dengan variasi tusuk hias, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • Tusuk jelujur. • Tusuk balik/ tikam jejak • Tusuk batang • Tusuk rantai • Tusuk bunga • Tusuk prancis • Tusuk silang • Tusuk veston 	<ul style="list-style-type: none"> • Kedisiplinan • Ketaatan • Ketekunan • ketelitian • keberanian • Kemandirian 	*Kegiatan Awal Berdoa Presensi siswa Apersepsi : <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang alat dan bahan yang diperlukan dalam membuat tusuk hias/ sulam dasar • Tanya jawab tentang apa yang diketahui tentang tusuk hias/ sulam dasar. 	Teknik Penilaian: Lisan & Unjukkerja Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Jawab singkat • Penugasan /lembar observasi 	4 x pertemuan (4x2x35menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Buku teknik menyulam • bahan : <ul style="list-style-type: none"> - kain blaco - Benang sulam warna - Kertas motif - Kertas karbon • Alat : <ul style="list-style-type: none"> - Gunting - Pensil - Penggari

				<p>Kegiatan Inti</p> <p> Eksplorasi</p> <p>_ Mengamati alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat tusuk hias</p> <p>- Mengingat apakah pernah mengetahui sebelumnya bahan maupun peralatan membuat tusuk hias.</p> <p> Elaborasi</p> <p>-Menyebutkan nama bahan dalam membuat tusuk hias: kain blaco, benang sulam, kertas motif, dan karbon.</p> <p>- Menyebutkan nama alat pembuatan tusuk hias</p>			<p>s</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemidan g - Jarum jahit - Pemidan g - Jarum pentul
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>gunting, jarum jahit, jarum pentul, pensil, dan pembedangan,</p> <p>Praktek : Praktek :</p> <ul style="list-style-type: none">- Memilih kain- Memotong kain 20 cmx 20 cm.- Memola motif sulaman sederhana (misalnya: garis, atau gelombang) pada selemba kertas.- Memindahkan motif pada kain dengan cara menjiplak kain menggunakan kertas karbon.- Memasang kain pada pembedang.- Menyulam bagian motif			
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>dengan tusuk jelujur.</p> <ul style="list-style-type: none">- Menyulam bagian motif kedua dengan tusuk balik.- Menyulam motif ketiga dengan tusuk batang.- Menyulam motif keempat dengan tusuk rantai.- Menyulam motif kelima dengan tusuk bunga.- Menyulam motif keenam dengan tusuk simpul prancis.- Menyulam motif ketujuh dengan tusuk silang.- Menyulam motif kedelapan dengan tusuk veston.			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p> <i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Penekanan dan penguatan materi- Menanyakan kejelasan siswa, daya serap mengenai nama alat dan bahan dalam membuat tusuk hias. <p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none">- Evaluasi hasil praktek sulaman halus, rata dan rapi			
--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah

TANTAN RUSTANDI, S.Pd
NIP 19620606 198503 1 018

Yogyakarta, 02 Januari 2013

Guru Mapel

HARDANIYATI, S.Pd
NIP.19620803 198503 2 014

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Nama Sekolah : SLB N 1 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Ketrampilan Menyulam
Kelas/Semester : XII SMALB TGR/ I
Pertemuan ke- : 1 s/d 4
Alokasi Waktu : 4 x Pertemuan (4 x 2 x 35 menit)
Standar Kompetensi : Memiliki ketrampilan menghias lenan rumah tangga
Kompetensi Dasar : Menghias lenan rumah tangga dengan tusuk Hias

Indikator Kompetensi :

5. Mempersiapkan alat dan bahan.
6. Memindahkan motif pada kain
7. Memasang kain pada pemicang
8. Membuat variasi tusuk hias dengan teknik: tusuk jelujur, tusuk balik/ tikam jejak, tusuk batang, tusuk rantai, tusuk bunga, tusuk simpul perancis, tusuk silang, dan tusuk veston

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mempersiapkan alat dan bahan.
2. Siswa mampu memindahkan motif pada kain
3. Siswa mampu memasang kain pada pemicang.
4. Siswa mampu membuat variasi tusuk hias dengan teknik: tusuk jelujur, tusuk balik/ tikam jejak, tusuk batang, tusuk rantai, tusuk bunga, tusuk simpul perancis, tusuk silang, dan tusuk veston

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

Kedisiplinan dalam mengikuti pelajaran
Ketaatan atau kepatuhan pada perintah.
Ketelitian mengerjakan tugas menyulam
Ketekunan dalam menjalankan tugas praktek menyulam
Keberanian memilih warna benang dan menggunakan jarum dalam menyulam.

C. Materi

*Materi Ajar : Membuat variasi tusuk hias dengan teknik: tusuk jelujur, tusuk balik/ tikam jejak, tusuk batang, tusuk rantai, tusuk bunga, tusuk simpul perancis, tusuk silang, dan tusuk veston.

* Materi PBKB : Kedisiplinan, ketaatan, ketelitian, ketekunan, keberanian

D. Metode Pembelajaran/Model Pembelajaran

- * Observasi
- * Tanya jawab
- * Demonstrasi
- * Imitasi
- * Pemberian tugas

E. Asesmen/Kemampuan Awal

No.	Nama Siswa	Kemampuan Awal
1	Sisilia	Berani memegang jarum, dapat memasukkan benang ke dalam jarum, berani memegang gunting, dapat memotong bahan dengan lurus, dan mengenal alat-alat dan bahan untuk menjahit.
2	Novi Puji Lestari	Berani memegang jarum, dapat memasukkan benang ke dalam jarum, berani memegang gunting, dapat memotong bahan dengan lurus, dan mengenal alat-alat dan bahan untuk menjahit.
3	Anisa	Berani memegang jarum, dapat memasukkan benang ke dalam jarum, berani memegang gunting, dapat memotong bahan dengan lurus, dan mengenal alat-alat dan bahan untuk menjahit.
4	Raditya	Berani memegang jarum, dapat memasukkan benang ke dalam jarum, berani memegang gunting, dapat memotong bahan dengan lurus, dan mengenal alat-alat dan bahan untuk menjahit.

F. Materi

No.	Nama Siswa	Materi umum	Materi Khusus
1.	Sisilia	Membuat variasi tusuk hias, meliputi:	Dapat memindahkan pola namun belum dapat membuat pola sendiri, tusuk veston belum rapi, tusuk silang belum rapi. Jenis tusuk masih sering tertukar.
2.	Novi Puji Lestari	Pertemuan ke 1: tusuk jelujur, tusuk dan tusuk balik/ tikam jejak.	Dapat memindahkan pola namun belum dapat membuat pola sendiri, tusuk silang dan tusuk veston, jenis tusuk masih sering lupa
3.	Anisa	Pertemuan ke 2: tusuk batang, dan tusuk rantai.	Dapat memindahkan pola namun belum dapat membuat pola sendiri, tusuk balik/ tikam jejak, tusuk silang, tusuk veston, tusuk jelujur belum teratur, jenis tusuk masih sering lupa.
4	Raditya	Pertemuan ke 3: tusuk bunga, dan tusuk simpul perancis,	Dapat memindahkan pola namun belum dapat membuat pola sendiri, tusuk balik/ tikam jejak, tusuk silang, tusuk veston. jenis tusuk masih sering lupa.
		Pertemuan ke 4: tusuk silang, dan tusuk veston.	

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke 1

1. Tatap Muka

- Kegiatan Awal (10 Menit)
Berdoa
Presensi siswa

Apersepsi :

- Tanya jawab tentang bahan pembuatan variasi tusuk hias
- Tanya jawab tentang peralatan pembuatan variasi tusuk hias
- Kegiatan Inti (45 Menit)

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Mengamati bahan dalam pembuatan variasi tusuk hias
- Mengamati peralatan dalam pembuatan variasi tusuk hias.
- Mengingat apakah pernah mengetahui sebelumnya bahan maupun peralatan dalam membuat variasi tusuk hias

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi:

- Menyebutkan nama bahan dalam pembuatan variasi tusuk hias; kain belaco/ kain strimin, kertas motif, dan benang sulam.
- Menyebutkan nama alat pembuatan variasi tusuk hias, meliputi ; gunting, jarum jahit, jarum pentul, karbon, pensil, pembedangan, gunting benang

Praktek :

- Memilih kain
- memotong kain dengan ukuran 20cmx20cm
- memola motif sulaman dengan cara memindahkan motif memakai karbon.
- Memasangkan pembedangan pada kain.
- Menyulam motif garis dengan tusuk jelujur
- Menyulam motif garis dengan tusuk balik/ tikam jejak

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

Penekanan dan Penguatan materi

- Menanyakan kejelasan siswa, daya serap mengenai nama bahan pembuatan variasi tusuk hias, peralatan yang dipergunakan dalam pembuatan variasi tusuk hias
- Kegiatan Penutup (15 menit)
Dalam kegiatan penutup:
Evaluasi hasil praktek sulaman yaitu: kehalusan, tingkat rata-rata permukaan sulaman dan keteraturan sulaman tusuk jelujur dan tusuk balik/ tikam jejak.

Pertemuan ke 2

1. Tatap Muka

- Kegiatan Awal (10 Menit)
Berdoa
Presensi siswa

Apersepsi :

- Tanya jawab tentang bahan pembuatan variasi tusuk hias
- Tanya jawab tentang peralatan pembuatan variasi tusuk hias

- Kegiatan Inti (45 Menit)

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Mengamati bahan dalam pembuatan variasi tusuk hias
- Mengamati peralatan dalam pembuatan variasi tusuk hias.
- Mengingat apakah pernah mengetahui sebelumnya bahan maupun peralatan dalam membuat variasi tusuk hias.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi:

- Menyebutkan nama bahan dalam pembuatan variasi tusuk hias; kain belaco/ kain strimin, kertas motif, dan benang sulam.
- Menyebutkan nama alat pembuatan variasi tusuk hias, meliputi ; gunting, jarum jahit, jarum pentul, karbon, pensil, pembedangan, dan gunting benang

Praktek :

- Menyulam motif garis dengan tusuk batang
- Menyulam motif garis dengan tusuk rantai

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

Penekanan dan Penguatan materi

- Menanyakan kejelasan siswa, daya serap mengenai nama bahan pembuatan variasi tusuk hias, peralatan yang dipergunakan dalam pembuatan variasi tusuk hias

- Kegiatan Penutup (15 menit)

Dalam kegiatan penutup:

Evaluasi hasil praktek sulaman kehalusan, tingkat kerataan permukaan sulaman dan keteraturan sulaman tusuk batang dan tusuk rantai.

Pertemuan ke 3

1. Tatap Muka

- Kegiatan Awal (10 Menit)
Berdoa
Presensi siswa

Apersepsi :

- Tanya jawab tentang bahan pembuatan variasi tusuk hias
- Tanya jawab tentang peralatan pembuatan variasi tusuk hias

▪ Kegiatan Inti (45 Menit)

 *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Mengamati bahan dalam pembuatan variasi tusuk hias
- Mengamati peralatan dalam pembuatan variasi tusuk hias.
- Mengingat apakah pernah mengetahui sebelumnya bahan maupun peralatan dalam membuat variasi tusuk hias

 *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi:

- Menyebutkan nama bahan dalam pembuatan variasi tusuk hias; kain belaco/ kain strimin, kertas motif, dan benang moline/ mawar
- Menyebutkan nama alat pembuatan variasi tusuk hias, meliputi ; gunting, jarum jahit, jarum pentul, karbon, pensil, pemidangan, gunting benang

Praktek :

- Menyulam motif garis dengan tusuk bunga
- Menyulam motif garis dengan tusuk simpul perancis

 *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi:

Penekanan dan Penguatan materi

- Menanyakan kejelasan siswa, daya serap mengenai nama bahan pembuatan variasi tusuk hias, peralatan yang dipergunakan dalam pembuatan variasi tusuk hias

▪ Kegiatan Penutup (15 menit)

Dalam kegiatan penutup:

Evaluasi hasil praktek sulaman kehalusan, tingkat kerataan permukaan sulaman dan keteraturan sulaman tusuk bunga dan tusuk simpul perancis.

Pertemuan ke 4

1. Tatap Muka

▪ Kegiatan Awal (10 Menit)

Berdoa

Presensi siswa

Apersepsi :

- Tanya jawab tentang bahan pembuatan variasi tusuk hias
- Tanya jawab tentang peralatan pembuatan variasi tusuk hias

▪ Kegiatan Inti (45 Menit)

 *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Mengamati bahan dalam pembuatan variasi tusuk hias
- Mengamati peralatan dalam pembuatan variasi tusuk hias.
- Mengingat apakah pernah mengetahui sebelumnya bahan maupun peralatan dalam membuat variasi tusuk hias.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi:

- Menyebutkan nama bahan dalam pembuatan variasi tusuk hias; kain belaco/ kain strimin, kertas motif, dan benang moline/ mawar
- Menyebutkan nama alat pembuatan variasi tusuk hias, meliputi ; gunting, jarum jahit, jarum pentul, karbon, pensil, pembedangan, gunting benang.

Praktek :

- Menyulam motif garis dengan tusuk silang.
- Menyulam motif garis dengan tusuk veston.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

Penekanan dan Penguatan materi

- Menanyakan kejelasan siswa, daya serap mengenai nama bahan pembuatan variasi tusuk hias, peralatan yang dipergunakan dalam pembuatan variasi tusuk hias.

▪ Kegiatan Penutup (15 menit)

Dalam kegiatan penutup:

Evaluasi hasil praktek sulaman kehalusan, tingkat rata-rata permukaan sulaman dan keteraturan sulaman tusuk silang dan tusuk veston..

1. Penugasan Terstruktur:

- Amatilah bahan pembuatan variasi tusuk hias!
- Sebutkan nama bahan pembuatan variasi tusuk hias!
- Amatilah peralatan pembuatan variasi tusuk hias!
- Sebutkan nama peralatan pembuatan variasi tusuk hias!

2. Kegiatan Mandiri Tidak Terstruktur:

- Siswa membedakan antara bahan dan alat pembuatan taplak meja
- Siswa memindahkan motif pada kain dengan menggunakan kertas karbon.
- Sulam motif dengan teknik tusuk hias yang bervariasi: tusuk jelujur, tusuk balik/ tikam jejak, tusuk batang, tusuk rantai, tusuk bunga, tusuk simpul perancis, tusuk silang, dan tusuk veston
- Selesaikan sulaman hingga akhir motif.
- Berkemas kemaslah mengembalikan peralatan pada tempatnya.

H. Sumber/Bahan Belajar

Buku teknik menyulam

Contoh sulaman: tusuk jelujur, tusuk balik/ tikam, Tusuk batang, tusuk rantai, , tusuk bunga, tusuk simpul perancis, tusuk silang, dan tusuk veston

Bahan :

- Kain belaco
- Benang sulam warna hijau, merah/ orange dll
- Kertas motif
- Kertas karbon

Alat :

- Gunting benang dan gunting kertas
- Pensil
- Jarum sulam

15	Menyulam tusuk simpul prancis				
16	Menyulam tusuk silang				
17	Menyulam tusuk veston				
18	Membersihkan benang				

K. Pedoman penilaian

No	Uraian Tugas	Dapat	Dapat 75 %	Dapat 50 %	Tidak dapat	Keterangan
		Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1	
1	Memilih kain					
2	Mengukur kain 20 cm x 20 cm					
3	Memotong kain					
4	Memasang motif pada kain					
5	Memindahkan motif dengan menggunakan karbon					
6	Hasil jiplakan gambar					
7	Memilih benang					
8	Memasang pemidangan					
9	Memulai menyulam					
10	Menyulam tusuk jelujur					
11	Menyulam tusuk balik/ tikam jejak					
12	Menyulam tusuk batang					
13	Menyulam tusuk rantai					
14	Menyulam tusuk bunga					
15	Menyulam tusuk simpul prancis					
16	Menyulam tusuk silang					
17	Menyulam tusuk veston					
18	Membersihkan benang					
19						

Catatan

Skor 4 = Kemampuan 100 % = siswa mandiri

Skor 3 = Kemampuan siswa 75 % = ada sedikit bantuan guru

Skor 2 = Kemampuan siswa 50 % = ada 50 % bantuan guru

Skor 1 = Siswa tidak dapat melakukan aktivitas

NORMA PENILAIAN

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% = 100$$

~~✗~~ Siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

~~✗~~ Siswa yang sudah memenuhi KKM diadakan pengayaan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

TANTAN RUSTANDI, S.Pd
NIP19620606 198503 1 018

Yogyakarta, 01 Maret 2014

Guru Mapel

HARDANIYATI,S.Pd
NIP 19620803 198503 2 014

KERANGKA NASKAH PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MENYULAM

MATA PELAJARAN	Keterampilan Menyulam
STANDAR KOMPETENSI	Menghias Lenan Rumah Tangga
KOMPETENSI DASAR	Menghias lenan rumah tangga dengan tusuk hias
TINGKATAN	
MATERI	Membuat variasi tusuk hias
TUJUAN PEMBELAJARAN	Setelah mengikuti tayangan dan melakukan sejumlah kegiatan pembelajaran, siswa mampu: <ol style="list-style-type: none">1. Mempersiapkan alat dan bahan menyulam2. Memindahkan motif pada kain3. Memasang kain pada pematik4. Mampu membuat variasi tusuk hias: tusuk jelujur, tusuk balik/ tikam jejak, tusuk batang, tusuk rantai, tusuk bunga, tusuk prancis, tusuk silang, dan tusuk veston.
PENULIS NASKAH	Gina Eka Putri
DURASI	10 menit/ <i>sequel</i>
PEMAIN	Gina Eka Putri

NASKAH VIDEO

Shoot	1	Judul	Pembukaan dan pengenalan materi	Durasi	Lokasi
Skenario			Narasi		
<p><i>Type shoot:</i> <i>Caption shoot:</i> judul awal, SKKD, Indikator kompetensi, pengenalan materi.</p> <p><i>Zoom in :</i> pengambilan gambar macam-macam produk sebagai contoh.</p> <p>Ket: Opening menggunakan animasi tipe <i>stop motion</i></p>			<p><i>Fade in:</i> Musik instrument Ido oelh Colbie Caillat</p> <p>Musik <i>fade out.</i></p>	2 menit	Indoor

Shoot	2	Judul	Persiapan alat dan bahan	Durasi	Lokasi
Skenario			Narasi		
<p><i>Type shoot:</i> <i>Caption shoot:</i> Judul persiapan alat dan bahan</p> <p><i>Medium Shoot:</i> Menerangkan alat dan bahan yang perlu dipersiapkan</p>			<p>Nah adik-adaik, sebelum kita menyulam alat dan bahan yang perlu kita persiapkan adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pensil 2. Penggaris, 3. Gunting kertas 4. Jarum pentul 5. Benang sulam 6. Pematik. Pematik ini terdiri atas 2 bagian. 7. Gunting benang <p>Sementara untuk bahannya kita siapkan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kertas, 2. Selembur karbon 3. Kain untuk menyulam 	2 menit	Indoor

Shoot	3	Judul	Teknik memindahkan motif pada kain	Durasi	Lokasi
Skenario			Narasi		
<p><i>Type shoot:</i></p> <p><i>Caption shoot :</i> judul teknik memindahkan motif pada kain.</p> <p><i>Long shoot:</i> Mempraktikkan teknik memindahkan kain.</p> <p><i>Zoom in :</i> melihat hasil motif yang telah dipindahkan pada kain.</p>			<p>Nah adik-adik langkah pertama memindahkan motif ke dalam kain adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan kain yang akan kita jiplak motifnya 2. Kemudian kita letakkan karbon pada bagian ini (baik) menghadap selembur kain. 3. Setelah itu kita letakkan di atas karbon motif yang akan kita jiplak. 4. Kemudian kita jipalk motif menggunakan pensil yang tumpul seperti ini. 5. Jangan lupa kita beri tanda, lalu kita ulangi sekali lagi 6. Setelah selesai, kemudian kita angkat bagian ini (menunjuk pada kertas motif dankarbon) satu persatu. <p>Nah, adik-adik motif telah selesai dipindahkan. Selamat mencoba...</p>	2 menit	Indoor

Shoot	4	Judul	Teknik memasang pemicang	Durasi	Lokasi
Skenario			Narasi		
<p><i>Type shoot:</i></p> <p><i>Caption shoot :</i> judul teknik memasang pemicang</p> <p><i>Long Shoot:</i> Mempraktikkan teknik memasang pemicang.</p>			<p>Nah adik-adik teknik measang pemicang yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1, Pertama-tama kita siapkan pemicang. Pemicang terdiri atas dua bagian. 2. Nah, pada baian ini (menunjukkan bagian pemicang yang tidak ada mur-nya) diletakkan pada selembur kain. 3. Kemudian letakkan akin di atas pemicang tersebut. 4. Kemudian kita jepitkan pemicang yang ada mur nya di atas selembur kain, 5. Usahakan posisi motif pas terletak dtengah pemicang. 6. Kemudian kita kencangkan mur nya. 7. Supaya kain menjadi lebih kencang, kita tarik kain yang telah dijepit tersebut ke kanan dan kekiri seperti ini. 8. Nah, adik-adik akin telah siap digunakan untuk menyulam. 	2 menit	Indoor

Shoot	5	Judul	Tusuk jelujur	Durasi	Lokasi
Skenario			Narasi		
<p><i>Type shoot:</i> Caption shoot untuk judul.</p> <p>Extreeme close up untuk pengambilan gambar tusuk jelujur</p> <p><i>Long Shoot</i> Me-review sulaman yang sudah jadi</p>			<p>Musik <i>Fade in: The Queen Guitar instrument</i></p> <p>Musik <i>Fade out</i></p> <p>Nah, adik-adik teknik membuat tusuk jelujur adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertama-tama masukkan jarum dari bagian belakang kain. Kemudian keluar pada titik nomor 1. 2. Jika sudah kemudian masukkan jarum pada titik nomor 2. Kemudian jarum kita tarik dari bagian belakang kain seperti yang adik-adik lihat pada gambar. Lalu kita tarik. Yak, seperti ini. 3. Jika sudah, lalu kita ulangi lagi. Masukkan jarum dari bagian belakang kain, keluar pada titik nomor 3. Kemudian kita tarik. 4. Kemudian masukkan jarum pada titik nomor 4 seperti gambar berikut. Lalu kita tarik dari bagian belakang kain. Yak seperti ini. 5. Jika sudah, kita ulang sekali lagi. Masukkan jarum dari bagian belakang kain, keluar pada titik nomor 5. Kemudian kita tarik. 6. Lalu masukkan jarum pada titik nomor 6 seperti gambar berikut. Lalu kita tarik jarum dari bagian belakang kain. 7. Nah, adik-adik setelah seluruh motif terisi seluruhnya. Langkah selanjutnya adalah mengunci benang. 8. Caranya, sisipkan jarum pada salah satu rongga benang. Lalu kita tarik. Kemudian kita masukkan lagi jarum pada rongga tersebut. Lalu kita tarik. Kita kencangkan. (Kita ulangi sekali lagi). 9. Jika sudah, kemudian kita gunting menggunakan gunting benang. Yak seperti ini hasilnya. Lalu kita balik kain. Nah, adik-adik tusuk jelujur telah selesai kita buat. Selamat mencoba. 	6- 10 menit	Indoor

Shoot	6	Judul	Tusuk balik/ tikam jejak	Durasi	Lokasi
Skenario			Narasi		
<p><i>Type shoot:</i> Caption shoot untuk judul.</p> <p>Extreeme close up untuk pengambilan gambar tusuk balik/ tikam jejak.</p> <p><i>Long Shoot</i> Me-review sulaman yang sudah jadi</p>			<p>Musik <i>Fade in: The Queen Guitar instrument</i></p> <p>Musik <i>Fade out</i></p> <p>Nah adik-adik teknik membuat tusuk balik/ tikam jejak adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertama-tama masukkan jarum dari bagian belakang kain. Llau kita keluarkan pada titik nomor 2. Lalu kita tarik jarum. 2. Jika sudah, kemudian masukkan jarum pada titik nomor 1 seperti yang terlihat pada gambar berikut. Kemudian kita tarik jarum. 3. Kita ulangi lagi. Masukkan jarum dari bagian belakang kain, kemudain kita keluarkan pada titik nomor 3. Kemudian kita tarik. 4. Jika sudah, masukkan jarum pada titik nomor 2. Jika sudah, kemudian kita tarik dari bagian bekang kain seperti ini. 5. Lalu kita ulangi lagi. Masukkan jarum dari bagian belakang kain. Kemudian kita keluarkan pada titik nomor 4. Lalu kita tarik. Jika sudah, masukkan jarum pada titik nomor 3. Kemudian kita tarik dari bagian belakang kain. 6. (Kita ulangi dengan cara yang sama pada nomor selanjutnya sampai dengan motif terisi seluruhnya). 7. Jika motif telah terisi penuh seluruhnya, langkah selanjutnya yaitu mengunci benang. 8. Caranya, sisipkan jarum pada salah satu rongga benang. Lalu kita tarik. Kemudian kita masukkan lagi jarum pada rongga tersebut. Lalu kita tarik. Kita kencangkan. (Kita ulangi sekali lagi). 9. Jika sudah, kemudian kita gunting menggunakan gunting benang. Yak seperti ini hasilnya. Lalu kita balik kain. <p>Nah, adik-adik tusuk balik atau tikam jejak telah selesai kita buat. Selamat mencoba.</p>	7- 10 menit	Indoor

Shoot	7	Judul	Tusuk batang	Durasi	Lokasi
Skenario			Narasi		
Type shoot: Caption shoot untuk judul. Extreeme close up untuk pengambilan gambar tusuk batang Long Shoot Me-review sulaman yang sudah jadi			<p>Musik <i>Fade in: The Queen Guitar instrument</i> Musik <i>Fade out</i></p> <p>Nah adik-adik teknik membuat tusuk batang adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertama-tama masukkan jarum dari bagian belakang kain. Lalu keluarkan jarum pada titik nomor 1. Lalu kita tarik. 2. Jika sudah, masukkan jarum pada titik nomor 3 seperti gambar berikut ini. Jika sudah, lalu kita tarik. 3. Kemudian kita sisakan benang seperti ini. Lalu kita angkat benang ke bagian atas menggunakan bantuan ibu jari seperti ini. Lalu keluarkan jarum pada titik nomor 2. Jika sudah, kemudian kita tarik benang seperti ini. 4. Lalu kita ulang lagi. Masukkan jarum pada titik nomor 4. Lalu kita tarik. Kita sisakan benang. Lalu kita tarik ke bagian atas menggunakan bantuan ibu jari. Jika sudah keluarkan jarum dari bagian belakang kain, lalu kita keluarkan pada titik nomor 3. Lalu kita tarik. 5. (Kita ulangi dengan cara yang sama pada nomor selanjutnya sampai dengan motif terisi seluruhnya). 6. Jika motif telah terisi penuh seluruhnya, langkah selanjutnya yaitu mengunci benang. Caranya, sisipkan jarum pada salah satu rongga benang. Lalu kita tarik. Kemudian kita masukkan lagi jarum pada rongga tersebut. Lalu kita tarik. Kita kencangkan. (Kita ulangi sekali lagi). 7. Jika sudah, kemudian kita gunting menggunakan gunting benang. Yak seperti ini hasilnya. Lalu kita balik kain. Nah, adik-adik tusuk batang telah selesai kita buat. Selamat mencoba. 	7-10 menit	Indoor

Shoot	8	Judul	Tusuk Rantai	Durasi	Lokasi
Skenario			Narasi		
Type shoot: Caption shoot untuk judul. Extreeme close up untuk pengambilan gambar tusuk rantai. Long Shoot Me-review sulaman yang sudah jadi			<p>Musik <i>Fade in: The Queen Gitar instrument</i> Musik <i>Fade out</i> Adik-adik langkah membuat teknik tusuk rantai adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertama-tama masukkan jarum dari bagian belakang kain kemudian kita keluarkan pada titik nomor satu. Lalu kita tarik benang. 2. Jika sudah kemudian kita masukkan benang pada titik nomor 1 agak bergeser sedikit. Kemudian kita keluarkan jarum pada titik nomor 2 seperti yang terlihat pada gambar. 3. Jika sudah, kemudian kita lingkarkan benang. Kita letakkan dibawah jarum seperti gambar berikut. Lalu kita tarik benang. Yak, seperti ini hasilnya. 4. Kita ulangi lagi. Masukkan jarum pada titik nomor 2 agak bergeser sedikit. Kemudian kita keluarkan pada titik nomor 3. 5. Jika sudah, kemudian kita lingkarkan benang. Kita letakkan dibagian bawah jarum seperti ini. Lalu kita tarik benang seperti ini. 6. (Kita ulangi dengan cara yang sama pada nomor selanjutnya sampai dengan motif terisi seluruhnya). 7. Jika motif telah terisi penuh seluruhnya, langkah selanjutnya yaitu mengunci benang. Caranya, sisipkan jarum pada salah satu rongga benang. Lalu kita tarik. Kemudian kita masukkan lagi jarum pada rongga tersebut. Lalu kita tarik. Kita kencangkan. (Kita ulangi sekali lagi). 8. Jika sudah, kemudian kita rapikan menggunakan gunting benang. Yak seperti ini hasilnya. Lalu kita balik kain. Nah, adik-adik tusuk rantai telah selesai kita buat. Selamat mencoba. 	8-12 menit	Indoor

Shoot	9	Judul	Tusuk Bunga	Durasi	Lokasi
Skenario			Narasi		
Type shoot: Caption shoot untuk judul. Extreeme close up untuk pengambilan gambar tusuk bunga. Long Shoot Me-review sulaman yang sudah jadi			<p>Musik <i>Fade in: The Queen Guitar instrument</i></p> <p>Musik <i>Fade out</i></p> <p>Nah adik-adik, teknik membuat tusuk bunga adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertama-tama masukkan jarum dari bagian belakang kain. Kemudian kita keluarkan pada titik nomor 1. 2. Jika sudah, kemudian masukkan jarum pada titik nomor 1 agak bergeser sedikit. Lalu kita keluarkan pada titik nomor 2. 3. Kemudian kita lingkarkan benang pada bagian bawah jarum seperti ini. Jika sudah, kemudian kita tarik jarum. Nah seperti ini hasilnya. 4. Jika sudah, kemudian kita masukkan jarum, pada titik nomor 2 tepat dibagian atas kelopak bunga. 5. Kita ulangi lagi, masukkan jarum dari bagian belakang kain. Kemudian kita keluarkan pada titik nomor 1. 6. Jika sudah, kemudian masukkan jarum pada titik nomor 1 agak bergeser sedikit. Lalu kita keluarkan pada titik nomor 3 seperti yang terlihat pada gambar . 7. Kemudian kita lingkarkan benang pada bagian bawah jarum seperti ini. Jika sudah, kemudian kita tarik jarum. Nah seperti ini hasilnya. 8. (Kita ulangi dengan cara yang sama pada nomor selanjutnya sampai dengan motif terisi seluruhnya). 9. Jika motif telah terisi penuh seluruhnya, langkah selanjutnya yaitu mengunci benang. Caranya, sisipkan jarum pada salah satu rongga benang. Lalu kita tarik. Kemudian kita masukkan lagi jarum pada rongga tersebut. Lalu kita tarik. Kita kencangkan. (Kita ulangi sekali lagi). 10. Jika sudah, kemudian kita gunting menggunakan gunting benang. Yak seperti ini hasilnya. Lalu kita balik kain. Nah, adik-adik tusuk bunga telah selesai kita buat. Selamat mencoba. 	8-12 menit	Indoor

Shoot	10	Judul	Tusuk Simpul Prancis	Durasi	Lokasi
Skenario			Narasi		
Type shoot: Caption shoot untuk judul. Extreeme close up untuk pengambilan gambar tusuk simpul Prancis Long Shoot Me-review sulaman yang sudah jadi			<p>Musik <i>Fade in: The Queen Guitar instrument</i> Musik <i>Fade out</i> Nah adik-adik, teknik membuat tusuk simpul Prancis adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertama-tama kita siapkan motif yang akan kita hias. Jika sudah, masukkan jarum dari bagian belakang kain. Kemudian kita keluarkan pada salah satu titik yang telah tersedia. 2. Jika sudah kemudian kita tarik benang seperti ini. Jika sudah kemudian letakkan jarum di atas benang. Lalu kita lilitkan benang pada jarum sebanyak 3 kali. 3. Jika sudah, masukkan jarum pada titik sebelumnya, agak bergeser sedikit. Selanjutnya kita tarik jarum dari bagian belakang kain seperti ini. Kemudian kita kencangkan menggunakan bantuan ibu jari. 4. (Kita ulangi dengan cara yang sama sampai dengan motif terisi seluruhnya). 5. Jika motif telah terisi penuh seluruhnya, langkah selanjutnya yaitu mengunci benang. Caranya, sisipkan jarum pada salah satu rongga benang. Lalu kita tarik. Kemudian kita masukkan lagi jarum pada rongga tersebut. Lalu kita tarik. Kita kencangkan. (Kita ulangi sekali lagi). 6. Jika sudah, kemudian kita gunting menggunakan gunting benang. Yak seperti ini hasilnya. Lalu kita balik kain. 7. Nah, adik-adik tusuk simpul Prancis telah selesai kita buat. Selamat mencoba. 	8-12 menit	Indoor

Shoot	11	Judul	Tusuk Silang	Durasi	Lokasi
Skenario			Narasi		
Type shoot: Caption shoot untuk judul. Extreeme close up untuk pengambilan gambar tusuk silang. Long Shoot Me-review sulaman yang sudah jadi			<p>Musik <i>Fade in: The Queen Guitar instrument</i></p> <p>Musik <i>Fade out</i></p> <p>Nah adik-adik, teknik membuat tusuk silang adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertama-tama masukkan jarum dari bagian belakang kain lalu keluarkan pada titik nomor 2. Lalu kita tarik. 2. Jika sudah kemudian masukkan jarum pada titik nomor 1. Lalu kita tarik seperti ini. 3. Langkah selanjutnya, masukkan jarum dari bagian belakang kain, lalu kita keluar pada titik nomor 3. Jika sudah, kemudian kita tarik. 4. Selanjutnya, masukkan jarum pada titik nomor 4 seperti pada gambar berikut ini. Kemudian kita tarik jarum dari bagian belakang kain. 5. Kita ulang lagi. Masukkan jarum dari bagian belakang kain. Lalu kita keluarkan pada titik nomor 5. Lalu kita tarik. 6. Jika sudah kemudian kita masukkan jarum pada titik nomor 3. Lalu kita tarik seperti ini. 7. Kemudian kita masukkan jarum dari bagian belakang kain lalu keluar pada titik nomor 6. Lalu kita tarik. 8. Jika sudah, kemudian masukkan jarum pada titik nomor 2. Lalu kita tarik seperti ini 9. (Kita ulangi dengan cara yang sama sampai dengan motif terisi seluruhnya). 10. Jika motif telah terisi penuh seluruhnya, langkah selanjutnya yaitu mengunci benang. Caranya, sisipkan jarum pada salah satu rongga benang. Lalu kita tarik. Kemudian kita masukkan lagi jarum pada rongga tersebut. Lalu kita tarik. Kita kencangkan. (Kita ulangi sekali lagi). 11. Jika sudah, kemudian kita gunting menggunakan gunting benang. Yak seperti ini hasilnya. Lalu kita balik kain. Nah, adik-adik tusuk silang telah selesai kita buat. Selamat mencoba. 	8-12 menit	Indoor

Shoot	12	Judul	Tusuk Veston	Durasi	Lokasi
Skenario			Narasi		
Type shoot: Caption shoot untuk judul. Extreem Close Up untuk pengambilan gambar tusuk veston dengan Long Shoot Me-review sulaman yang sudah jadi			<p>Musik <i>Fade in: The Queen Guitar instrument</i></p> <p>Musik <i>Fade out</i></p> <p>Nah adik-adik, dalam membuat teknik tusuk veston langkah yang perlu kita lakukan yaitu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertama-tama masukkan jarum dari bagian belakang kain. Lalu kita keluarkan pada titik nomor 1. Lalu kita tarik jarum. 2. Jika sudah, kemudian masukkan jarum pada titik nomor 2 lalu kita keluarkan pada titik nomor 3. 3. Kemudian kita lingkarkan benang ke bagian bawah jarum seperti gambar berikut. Jika sudah, kemudian kita tarik jarum. Seperti ini hasilnya. 4. Kita ulangi lagi. Masukkan jarum pada titik nomor 4 kemudian kita keluarkan pada titik nomor 5. 5. Jika sudah, kemudian kita lingkarkan benang pada bagian bawah jarum seperti gambar berikut. Kemudian kita tarik jarum seperti ini. Seperti ini hasilnya. 6. (Kita ulangi dengan cara yang sama sampai dengan motif terisi seluruhnya). 7. Jika motif telah terisi penuh seluruhnya, langkah selanjutnya yaitu mengunci benang. Caranya, sisipkan jarum pada salah satu rongga benang. Lalu kita tarik. Kemudian kita masukkan lagi jarum pada rongga tersebut. Lalu kita tarik. Kita kencangkan. (Kita ulangi sekali lagi). 8. Jika sudah, kemudian kita gunting menggunakan gunting benang. Yak seperti ini hasilnya. Lalu kita balik kain. 9. Nah, adik-adik tusuk veston telah selesai kita buat. Selamat mencoba. 	8-12 menit	Indoor

Shoot	13	Judul	Produk Jadi		Durasi	Lokasi
Skenario				Narasi		
<p><i>Type shoot:</i> <i>Caption shoot</i> : judul produk akhir. Long shoot : Produk 1 <i>Zoom in</i> → <i>close up</i> → <i>tilt down</i> <i>Zoom in</i> untuk memperbesar gambar, <i>close up</i> untuk melihat detail sulaman, <i>tilt down</i> untuk menggerakkan gambar dari atas ke bawah.</p> <p>Long shoot : Produk 2 <i>Zoom in</i> → <i>extreme close up</i> → <i>tilt down</i> (mengambil gambar dari atas ke bawah) <i>Zoom in</i> untuk memperbesar gambar, <i>extreme close up</i> untuk melihat detail sulaman, <i>tilt down</i> untuk menggerakkan gambar dari atas ke bawah.</p> <p>Long shoot : Produk 3 <i>Zoom in</i> → <i>extreme close up</i> → <i>tilt down</i> (mengambil gambar dari atas ke bawah) <i>Zoom in</i> untuk memperbesar gambar, <i>extreme close up</i> untuk melihat detail sulaman, <i>tilt down</i> untuk menggerakkan gambar dari atas ke bawah.</p> <p>Long shoot : Produk 4 <i>Zoom in</i> → <i>extreme close up</i> → <i>tilt down/ panning</i> (mengambil gambar dari atas ke bawah) <i>Zoom in</i> untuk memperbesar gambar, <i>extreme close up</i> untuk melihat detail sulaman, <i>tilt down</i> untuk menggerakkan gambar dari atas ke bawah, dan <i>panning</i> untuk menggerakkan gambar dari kiri ke kanan atau sebaliknya.</p> <p>Gambar (fade out) Caption : THE END</p>				<p><i>Fade in:</i> Musik instrument Ido oelh Colbie Caillat</p> <p>Musik <i>fade out.</i></p>	6-8 menit	Indoor

LAMPIRAN 4

Instrumen Kelayakan Media Video :

- ❖ **Ditinjau dari Ahli Materi**
- ❖ **Ditinjau dari Ahli Media**

**KISI-KISI INSTRUMEN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
KETERAMPILAN MENYULAM**

Variabel Penelitian	Sub variabel	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Pengembangan media pembelajaran video keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita klasifikasi ringan di SMA Luar Biasa Negeri Yogyakarta.	Kelayakan media pembelajaran video pada mata pelajaran keterampilan menyulam	Fungsi dan Manfaat	Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan.	1
			Membangkitkan minat dan motivasi siswa	2
			Membangkitkan kreativitas siswa	3
		Aspek visual media	Kemenarikan warna, background, gambar, dan animasi	4
			Kesesuaian pengambilan ukuran gambar	5
			Kejelasan gambar	6
			Ketepatan pencahayaan.	7
			Kecepatan gerakan gambar	8
		Aspek audio media	Ritme suara	9
			Kejelasan suara	10
			Kesesuaian musik	11
		Aspek tipografi	Pemilihan jenis teks	12
			Ketepatan ukuran teks	13
		Aspek bahasa	Ketepatan bahasa	14
		Aspek pemrograman media	Durasi waktu	15

**LEMBAR INSTRUMEN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
KETERAMPILAN MENYULAM UNTUK SISWA TUNAGRHITA RINGAN
KELAS XII DI SMA LUAR BIASA NEGERI 1 YOGYAKARTA**

Mata pelajaran : Keterampilan menyulam

Kelas/semester : XII/2

Standar Kompetensi : Memiliki ketrampilan menghias lenan rumah tangga.

Kompetensi Dasar : Menghias lenan rumah tangga dengan teknik tusuk
bebas.

Peneliti : Gina Eka Putri

Ahli Media : Prapti Karomah, M.Pd

PENGANTAR

- Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
- Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.
- Rentang Penilaian yaitu:

Ya : Apabila butir instrumen dikatakan layak.

Tidak : Apabila butir instrumen dikatakan tidak layak.

- Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Lembar Validasi Ahli Media

No	INDIKATOR YANG DINILAI	Penilaian	
		Ya	Tidak
A	FUNGSI DAN MANFAAT		
1	Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan untuk pembelajaran siswa tunagrahita.		
2	Dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa tunagrahita		
3	Dapat meningkatkan kreativitas siswa tunagrahita		
B	ASPEK VISUAL MEDIA		
4	Pemilihan warna, background, teks, gambar dan animasi menarik.		
5	Pengambilan ukuran gambar telah sesuai untuk siswa tunagrahita		
6	Gambar materi dapat terlihat dengan jelas		
7	Pencahayaan gambar sudah tepat.		
8	Kecepatan gerakan gambar telah sesuai untuk siswa tunagrahita		
C	ASPEK AUDIO MEDIA		
9	Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa tunagrahita (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat).		
10	Suara narator terdengar dengan jelas dan informatif.		
11	Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar		
D	ASPEK TIPOGRAFI		
12	Jenis teks mudah dibaca		
13	Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)		
E	ASPEK BAHASA		
14	Bahasa mudah dipahami siswa		
F	ASPEK PEMROGRAMAN		
15	Pengaturan durasi sesuai untuk siswa tunagrahita		

SARAN :

.....
.....
.....
.....
.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran video mata pelajaran keterampilan menyelam untuk siswa tunagrahita klasifikasi ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1

Yogyakarta ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2014

Validator

Prapti Karomah, M.Pd

NIP. 19501120 197903 2 001

**KISI-KISI INSTRUMEN KELAYAKAN MATERI PEMBELAJARAN VIDEO
KETERAMPILAN MENYULAM**

Variabel Penelitian	Sub variabel	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Pengembangan media pembelajaran video keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita klasifikasi ringan di SMA Luar Biasa Negeri Yogyakarta.	Kelayakan materi pada video pembelajaran mata pelajaran keterampilan menyulam	Relevansi materi dengan silabus	Materi yang disajikan sesuai dengan yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	1
			Kesesuaian materi dengan isi silabus	2
		Kualitas Materi	Kejelasan materi	3
			Ketepatan teknik	4
			Kedalaman materi	5
			Sistematika materi	6
			Kualitas materi secara umum	7
		Bahasa dan tipografi	Ketepatan bahasa	8
			Ketepatan teks	9

**LEMBAR INSTRUMEN KELAYAKAN MATERI PEMBELAJARAN VIDEO
KETERAMPILAN MENYULAM UNTUK SISWA TUNAGRHITA RINGAN
KELAS XII DI SMA LUAR BIASA NEGERI 1 YOGYAKARTA**

Mata pelajaran : Keterampilan menyulam

Kelas/semester : XII/2

Standar Kompetensi : Memiliki ketrampilan menghias lenan rumah tangga.

Kompetensi Dasar : Menghias lenan rumah tangga dengan teknik tusuk
bebas.

Peneliti : Gina Eka Putri

Ahli Materi : Hardaniyati, S.Pd

PENGANTAR

Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media

- Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.
- Rentang Penilaian yaitu:

Ya : Apabila butir instrumen dikatakan layak.

Tidak : Apabila butir instrumen dikatakan tidak layak.

- Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Lembar Validasi Ahli Materi

No	INDIKATOR YANG DINILAI	Penilaian	
		Ya	Tidak
A	RELEVANSI MATERI DENGAN SILABUS		
1	Materi yang disajikan mencakup yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)		
2	Materi yang disajikan telah sesuai dengan isi silabus		
B	KUALITAS MATERI		
3	Gambar yang disajikan telah sesuai menjelaskan materi menyulam		
4	Teknik-teknik menyulam telah dijelaskan dengan benar		
5	Tingkat kesulitan telah sesuai untuk siswa tunagrahita		
6	Sistematika penyajian materi disajikan secara runtut		
7	Kualitas secara umum video ini telah sesuai untuk pembelajaran siswa tunagrahita.		
C	ASPEK BAHASA DAN TIPOGRAFI		
8	Bahasa mudah dipahami oleh siswa tunagrahita		
9	Tulisan mudah terbaca oleh siswa tunagrahita		

SARAN :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran video mata pelajaran keterampilan menyelam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2014

Validator

Hardaniyati, S.Pd

NIP. 19620803 198503 2 014

**LEMBAR INSTRUMEN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
KETERAMPILAN MENYULAM**

Mata pelajaran : Keterampilan menyulam

Kelas/semester : XII/2

Standar Kompetensi : Memiliki ketrampilan menghias lenan rumah tangga.

Kompetensi Dasar : Menghias lenan rumah tangga dengan teknik tusuk
bebas.

Peneliti : Gina Eka Putri

Penilai : Dr. Mumpuniarti, M.Pd

PENGANTAR

Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media

- Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.
- Rentang Penilaian yaitu:

Ya : Apabila butir instrumen dikatakan layak.

Tidak : Apabila butir instrumen dikatakan tidak layak.

- Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

SARAN :

.....
.....
.....
.....
.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita klasifikasi ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1

Yogyakarta ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2014

Validator

Dr. Mumpuniarti, M.Pd

NIP. 19570531 198303 2 002

**LEMBAR INSTRUMEN KELAYAKAN MATERI PEMBELAJARAN VIDEO
KETERAMPILAN MENYULAM**

Mata pelajaran : Keterampilan menyulam

Kelas/semester : XII/2

Standar Kompetensi : Memiliki ketrampilan menghias lenan rumah tangga.

Kompetensi Dasar : Menghias lenan rumah tangga dengan teknik tusuk
bebas.

Peneliti : Gina Eka Putri

Penilai : Dr. Mumpuniarti, M.Pd

PENGANTAR

Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media

- Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.
- Rentang Penilaian yaitu:

Ya : Apabila butir instrumen dikatakan layak.

Tidak : Apabila butir instrumen dikatakan tidak layak.

- Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

SARAN :

.....
.....
.....
.....
.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita klasifikasi ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2014

Validator

Dr. Mumpuniarti, M.Pd

NIP. 19570531 198303 2 002

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET RESPON MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
KETERAMPILAN MENYULAM UNTUK SISWA**

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Pengembangan video pembelajaran video keterampilan menyulam untuk siswa Tunagrahita SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta	Pengembangan video sebagai media pembelajaran	Fungsi dan manfaat	Memperjelas dan mempermudah pemahaman materi.	1
			Melatih kemandirian siswa	2
			Membangkitkan motivasi siswa	3
			Membangkitkan kreativitas siswa	4
		Penyajian program	Kejelasan gambar	5
			Tampilan warna	6
			Kesesuaian kecepatan gerak gambar	7
			Suara dan musik	8
		Bahasa dan Tipografi	Ketepatan bahasa	9
			Ketepatan tulisan	10

**LEMBAR ANGKET RESPON MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
KETERAMPILAN MENYULAM UNTUK SISWA**

A. Identitas Pribadi :

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk pengisian angket :

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Angket berupa lembar pernyataan yang akan dibacakan dengan seksama.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda.
4. Rentang Penilaian yaitu:
 SS = Sangat setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS= Sangat Tidak Setuju
5. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan.
6. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi anda dalam penelitian ini.

C. Contoh :

NO	PERNYATAAN	SANGAT SETUJU (SS)	SETUJU (S)	TIDAK SETUJU (TS)	SANGAT TIDAK SETUJU (STS)
1	Materi menyulam yang ditampilkan dalam video menarik				
2				

Lembar Pernyataan Oleh Siswa

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Materi di dalam video ini mudah anda pahami.				
2	Langkah-langkah menyulam dalam video ini mudah anda ikuti.				
3	Setelah melihat video ini anda tertarik ingin membuat sulaman.				
4	Setelah melihat video ini anda tertarik membuat sulaman dengan motif lain.				
5	Gambar pada video ini dapat terlihat jelas.				
6	Tampilan warna video ini menarik				
7	Kecepatan gerakan gambar pada video ini sudah sesuai.				
8	Suara dan musik pada video ini dapat terdengar jelas.				
9	Bahasa yang digunakan mudah anda pahami.				
10	Tulisan yang digunakan mudah terbaca.				

E. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,2014

Nama Siswa

**KISI-KISI INSTRUMEN KELAYAKAN MATERI PEMBELAJARAN VIDEO
KETERAMPILAN MENYULAM**

Variabel Penelitian	Sub variabel	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Pengembangan media pembelajaran video keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita klasifikasi ringan di SMA Luar Biasa Negeri Yogyakarta.	Kelayakan materi pada video pembelajaran mata pelajaran keterampilan menyulam	Relevansi materi dengan silabus	Materi yang disajikan sesuai dengan yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	1
			Kesesuaian materi dengan isi silabus	2
		Kualitas Materi	Kejelasan materi	3
			Ketepatan teknik	4
			Kedalaman materi	5
			Sistematika materi	6
			Kualitas materi secara umum	7
		Bahasa dan tipografi	Ketepatan bahasa	8
			Ketepatan teks	9

**LEMBAR INSTRUMEN KELAYAKAN MATERI PEMBELAJARAN VIDEO
KETERAMPILAN MENYULAM UNTUK SISWA TUNAGRHITA RINGAN
KELAS XII DI SMA LUAR BIASA NEGERI 1 YOGYAKARTA**

Mata pelajaran : Keterampilan menyulam

Kelas/semester : XII/2

Standar Kompetensi : Memiliki ketrampilan menghias lenan rumah tangga.

Kompetensi Dasar : Menghias lenan rumah tangga dengan teknik tusuk
bebas.

Peneliti : Gina Eka Putri

Ahli Materi : Enny Zuhni Khayati, M.Kes

PENGANTAR

Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media

- Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.
- Rentang Penilaian yaitu:

Ya : Apabila butir instrumen dikatakan layak.

Tidak : Apabila butir instrumen dikatakan tidak layak.

- Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Lembar Validasi Ahli Materi

No	INDIKATOR YANG DINILAI	Penilaian	
		Ya	Tidak
A	RELEVANSI MATERI DENGAN SILABUS		
1	Materi yang disajikan mencakup yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)		
2	Materi yang disajikan telah sesuai dengan isi silabus		
B	KUALITAS MATERI		
3	Gambar yang disajikan telah sesuai menjelaskan materi menyulam		
4	Teknik-teknik menyulam telah dijelaskan dengan benar		
5	Tingkat kesulitan telah sesuai untuk siswa tunagrahita		
6	Sistematika penyajian materi disajikan secara runtut		
7	Kualitas secara umum video ini telah sesuai untuk pembelajaran siswa tunagrahita.		
C	ASPEK BAHASA DAN TIPOGRAFI		
8	Bahasa mudah dipahami oleh siswa tunagrahita		
9	Tulisan mudah terbaca oleh siswa tunagrahita		

SARAN :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2014

Validator

Enny Zuhni Khayati, M.Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

LAMPIRAN 5

Hasil Validasi Media Video :

- ❖ **Ahli Materi**
- ❖ **Ahli Media**

**PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN MEDIA VIDEO OLEH AHLI
MATERI**

Nomor item	Skor dari Ahli Materi		Jumlah
	Ahli 1	Ahli 2	
1	1	1	2
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	1	2
6	1	1	2
7	1	1	2
8	1	1	2
9	1	1	2
Jumlah skor	9	9	18

**NGAN KELAYAKAN MEDIA VIDEO OLEH
AHLI MATERI**

Jumlah soal = jumlah butir instrumen x jumlah ahli
 = 9×2
 = 18

Skor min (Smin) = Skor minimum x jumlah soal
 = 0×18
 = 0

Skor maks (Smaks) = Skor maksimum x jumlah soal
 = 1×18
 = 18

Rentang = Skor maksimum-skor minimum
 = $18 - 0$
 = 18

Jumlah kelas = 2

Panjang kelas = Rentang : jumlah kelas
 = $18 : 2$
 = 9

Sehingga, kriteria penilaian oleh ahli materi dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Kelas	Kategori penilaian	Interval nilai	Hasil Interval
1	Layak	$S_{min} + P \leq S \leq S_{maks}$	$9 \leq S \leq 18$
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq S_{min} - 1$	$0 \leq S \leq 8$

Jumlah skor = (kategori x hasil) + (kategori x hasil)
 = $(1 \times 18) + (0 \times 0)$
 = 18

Hasil persentase (%) = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$

= $\frac{18}{18} \times 100\% = 100\%$ (Layak)

**PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN MEDIA VIDEO OLEH AHLI
MEDIA**

Nomor item	Skor dari Ahli Materi		Jumlah
	Ahli 1	Ahli 2	
1	1	1	2
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	1	2
6	1	1	2
7	1	1	2
8	1	1	2
9	1	1	2
10	1	1	2
11	1	1	2
12	1	1	2
13	1	1	2
14	1	1	2
15	1	1	2
Jumlah skor	15	15	30

PERHITUNGAN KELAYAKAN MEDIA VIDEO OLEH AHLI MEDIA

Jumlah soal = jumlah butir instrumen x jumlah ahli
 = 15×2
 = 30
 Skor min (Smin) = Skor minimum x jumlah soal
 = 0×30
 = 0
 Skor maks (Smaks) = Skor maksimum x jumlah soal
 = 1×30
 = 30
 Rentang = Skor maksimum-skor minimum
 = $30 - 0$
 = 30
 Jumlah kelas = 2
 Panjang kelas = Rentang : jumlah kelas
 = $30 : 2$
 = 15

Sehingga, kriteria penilaian oleh ahli materi dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Kelas	Kategori penilaian	Interval nilai	Hasil Interval
1	Layak	$S_{min} + P \leq S \leq S_{maks}$	$15 \leq S \leq 30$
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq S_{min} - 1$	$0 \leq S \leq 14$

Jumlah skor = (kategori x hasil) + (kategori x hasil)
 = $(1 \times 30) + (0 \times 0)$
 = 30

Hasil persentase (%) = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$

= $\frac{30}{30} \times 100\% = 100\%$ (Layak)

**PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA VIDEO OLEH GURU**

Nomor item	Skor dari Ahli Materi		Jumlah
	Ahli 1	Ahli 2	
1	1	1	2
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	1	2
6	1	1	2
7	1	1	2
8	1	1	2
9	1	1	2
10	1	1	2
Jumlah skor	10	10	20

PERHITUNGAN KELAYAKAN INSTRUMEN ANGKET RESPON SISWA MEDIA VIDEO OLEH GURU

Jumlah soal = jumlah butir instrumen x jumlah ahli
 = 10×2
 = 20
 Skor min (Smin) = Skor minimum x jumlah soal
 = 0×20
 = 0
 Skor maks (Smaks) = Skor maksimum x jumlah soal
 = 1×20
 = 20
 Rentang = Skor maksimum-skor minimum
 = $20 - 0$
 = 20
 Jumlah kelas = 2
 Panjang kelas = Rentang : jumlah kelas
 = $20 : 2$
 = 10

Sehingga, kriteria penilaian oleh guru dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Kelas	Kategori penilaian	Interval nilai	Hasil Interval
1	Layak	$S_{min} + P \leq S \leq S_{maks}$	$10 \leq S \leq 20$
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq S_{min} - 1$	$0 \leq S \leq 9$

Jumlah skor = (kategori x hasil) + (kategori x hasil)
 = $(1 \times 20) + (0 \times 0)$
 = 20

Hasil persentase (%) = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$

= $\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$ (Layak)

LAMPIRAN 6

Keterbacaan Media Video oleh Siswa :

- ❖ **Uji Validasi Keterbacaan Media**
- ❖ **Hasil Validasi Keterbacaan Media**

**KETERBACAAN MEDIA VIDEO MATA PELAJARAN KETERAMPILAN
MENYULAM OLEH SISWA TUNAGRAHITA RINGAN KELAS XII
(UJI COBA LAPANGAN SKALA KECIL)**

Jumlah soal = jumlah soal x jumlah responden

$$= 10 \times 1 = 10$$

Skor minimum (S_{\min}) = Skor terendah x jumlah soal

$$= 1 \times 10 = 10$$

Skor maksimum (S_{\max}) = Skor maksimum x jumlah soal

$$= 4 \times 10 = 40$$

Rentang = Skor maks- Skor min

$$= 40 - 10 = 30$$

Jumlah kategori = 4

Panjang kelas interval = Rentang : jumlah kategori

$$= 30 : 4 = 7,5 \text{ dibulatkan menjadi } 8$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Kelas	Hasil interval Nilai
4	Sangat layak	$(S_{\min}+3P) \leq S \leq S_{\max}$	$34 \leq S \leq 40$
3	Layak	$(S_{\min}+ 2P) \leq S \leq (S_{\min} + 3P - 1)$	$26 \leq S \leq 33$
2	Tidak layak	$(S_{\min}+ P) \leq S \leq (S_{\min} +2P - 1)$	$18 \leq S \leq 25$
1	Sangat tidak layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min}+ P - 1)$	$10 \leq S \leq 17$

Jumlah Skor Hasil:

= (Kategori x hasil)+ (kategori x hasil)+ (kategori x hasil) + (kategori x hasil)

$$= (4 \times 0) + (3 \times 9) + (2 \times 1) + (1 \times 0)$$

= 29, sehingga hasil keterbacaan siswa berada di interval kelas $26 \leq S \leq 33$

yaitu layak.

Persentase (%) :

$$\frac{29}{39} \times 100\% = 74,36\% \approx 72,50\% \text{ (Layak)}$$

**KETERBACAAN MEDIA VIDEO MATA PELAJARAN KETERAMPILAN
MENYULAM OLEH SISWA TUNAGRAHITA RINGAN KELAS XII
(UJI COBA LAPANGAN SKALA BESAR)**

Jumlah soal = jumlah soal x jumlah responden

$$= 10 \times 4 = 40$$

Skor minimum (S_{\min}) = Skor terendah x jumlah soal

$$= 1 \times 40 = 40$$

Skor maksimum (S_{\max}) = Skor maksimum x jumlah soal

$$= 4 \times 40 = 160$$

Rentang = Skor maks- Skor min

$$= 160 - 40 = 120$$

Jumlah kategori = 4

Panjang kelas interval (P) = Rentang : jumlah kategori

$$= 120 : 4 = 30$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Kelas	Hasil interval Nilai
4	Sangat layak	$(S_{\min}+3P) \leq S \leq S_{\max}$	$130 \leq S \leq 160$
3	Layak	$(S_{\min}+ 2P) \leq S \leq (S_{\min} + 3P - 1)$	$100 \leq S \leq 129$
2	Tidak layak	$(S_{\min}+ P) \leq S \leq (S_{\min} +2P - 1)$	$70 \leq S \leq 99$
1	Sangat tidak layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min}+ P - 1)$	$40 \leq S \leq 60$

Jumlah Skor Hasil:

= (Kategori x hasil)+ (kategori x hasil)+ (kategori x hasil) + (kategori x hasil)

$$= (4 \times 0) + (3 \times 39) + (2 \times 1) + (1 \times 0)$$

= 119, sehingga hasil keterbacaan siswa berada di interval kelas $100 \leq S \leq 129$

yaitu layak.

Persentase (%) :

$$\frac{119}{160} \times 100\% = 74,37\% \text{ (layak)}$$

LAMPIRAN 7

Surat-Surat

LAMPIRAN 8

**Dokumentasi
Uji Coba dan Kelayakan Media Video**

**DOKUMENTASI SAAT PENGAMBILAN DATA DI KELAS XII
SISWA TUNAGRAHITA DI SMA LUAR BIASA NEGERI 1 YOGYAKARTA**



Gambar 01. Kegiatan Praktek Siswa Tunagrahita Ringan Membuat Macam-Macam Tusuk Hias Menggunakan Media Video



Gambar 02. Siswa Mengisi Lembar Angket yang Dibacakan oleh Mahasiswa