

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MEMBUAT BATIK IKAT CELUP UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN VOKASIOAL SISWA TUNARUNGU

Iqlimatus Solekah

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
iqlimatus.21089@mhs.unesa.ac.id

Diah Ekasari. M.Pd.

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
diahekasari@unesa.ac.id

Abstrak

Penting penelitian pengembangan ini didasarkan pada fakta bahwa batik ikat celup adalah teknik membatik yang memanfaatkan metode mengikat dan mencelup kain ke dalam pewarna untuk menghasilkan motif tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial yang dapat digunakan peserta didik tunarungu dalam mempelajari keterampilan membatik, khususnya batik ikat celup. Pendekatan penelitian ini adalah pengembangan dengan menggunakan model ADD yang dilaksanakan hingga ADD (*Analysis, Design, Development*). Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, dan guru/praktisi yang bertindak sebagai sumber data untuk validasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner, dengan instrumen berupa lembar validasi ahli dan lembar uji kelayakan guru/praktisi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan persentase kelayakan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video tutorial batik ikat celup yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Validasi ahli materi mendapatkan nilai sebesar 85,3% dan validasi ahli media sebesar 90,6%. Uji kelayakan oleh guru/praktisi menunjukkan nilai sebesar 93,04%. Semua indikator ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial ini layak dan praktis untuk digunakan dalam memfasilitasi pembelajaran batik ikat celup untuk meningkatkan keterampilan vokasional siswa tunarungu. Sebagai simpulan, pengembangan video tutorial batik ikat celup ini berhasil menciptakan sumber belajar yang efektif dan relevan untuk siswa tunarungu.

Kata kunci : video tutorial, Batik Ikat Celup, Tunarungu

Abstract

The importance of this development research is based on the fact that tie-dye batik is a batik technique that utilizes the method of tying and dipping fabric into dye to produce certain patterns. This research aims to develop tutorial videos that can be used by hearing-impaired learners in studying batik skills, especially tie-dye batik. The research approach is development using the ADD model conducted up to ADD (Analysis, Design, Development). The subjects of the research include material experts, media experts, and teachers/practitioners who act as data sources for validation. Data collection techniques use questionnaires, with instruments in the form of expert validation sheets and practicality test sheets for teachers/practitioners. The collected data is analyzed descriptively quantitatively to determine the percentage of product feasibility. The research results show that the developed tie-dye batik tutorial video has a feasibility level It is very good. The material expert validation received a score of 85.3% and the media expert validation scored 90.6%. The feasibility test by teachers/practitioners showed a score of 93.04%. All of these indicators indicate that this tutorial video learning media is suitable and practical to use in facilitating the learning of tie-dye batik to improve vocational skills deaf students. In conclusion, the development of this tie-dye batik tutorial video successfully created an effective and relevant learning resource for hearing-impaired students.

. Keywords: tutorial video, Tie-dye Batik, Hearing Impaired

PENDAHULUAN

Pendidikan, menurut Ki Hajar Dewantara merupakan suatu proses humanistik yang disebut juga dengan humanisasi manusia. Mampu berpikir kritis dalam proses belajar mengajar (Marisyah dan Firman, 2019). Pendidikan nasional Indonesia menurut Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti pendidikan adalah untuk membantu mengembangkan semua potensi alami yang sudah ada dalam diri anak tersebut. Kita sebagai pendidikan bertugas mengarahkan potensi itu agar anak bisa menjadi manusia yang bahagia dan selamat dalam hidupnya, serta menjadi anggota masyarakat yang baik dan berguna. Jadi pendidikan bukan hanya sekedar belajar pelajaran di sekolah, di sekolah, tapi lebih tentang membantu anak menjadi dirinya yang terbaik dan bisa hidup dengan baik di lingkungan.

Kemajuan teknologi dan berbagai konsekuensi lainnya sangat menuntun peranan dunia ini menjadi lebih besar, khususnya terhadap guru, untuk dapat menerapkan teknik, metode, dan pendekatan yang bervariasi dalam perubahan materi atau nilai peserta didik. Salah satu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah agar siswa mencapai prestasi belajar yang optimal. Guru tidak hanya mengajarkan ilmu saja, tetapi juga berperan sangat strategis dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias dan mudah memahami isi pembelajaran yang diberikan. Misi seseorang guru adalah mengubah situasi yang membosankan menjadi menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Pendidik tidak hanya mengajarkan pengetahuan pada peserta didik, melainkan menciptakan suasana di dalam kelas agar tidak bosan dan menyenangkan, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kompetensi adalah kemampuan menyelesaikan suatu tugas.

Bekal dasar pengetahuan dan keterampilan yang kita punya. Pemikiran adalah cara otak kita menghubungkan dan mengelola bekal itu. Dari pemikiran ini memunculkan imajinasi, yaitu kemampuan kita untuk membayangkan ide-ide baru. Kreativitas adalah saat kita mewujudkan ide-ide imajinatif itu menjadi sesuatu yang nyata dan berguna, dengan memanfaatkan bekal kompetensi dan cara berpikir kita. Jadi, keempat hal ini seperti rantai yang saling menguatkan, bekal yang kuat membantu kita berpikir lebih baik, pikiran yang baik memunculkan banyak ide, dan ide yang bagus bisa kita wujudkan jadi sesuatu yang bermanfaat. Kalau semuanya berkembang bareng, kita jadi orang yang pintar banyak ide, dan bisa bikin ide itu jadi kenyataan.

Menurut Mulyasa (2018) Setiap pendidik harus memenuhi persyaratan sebagai manusia yang bertanggung jawab dalam bidang pendidikan. Guru sebagai pendidik bertanggung jawab untuk mewariskan nilai-nilai dan norma-norma kepada generasi berikutnya sehingga terjadi proses konservasi nilai, karena melalui proses pendidikan diusahakan terciptanya nilai-nilai baru. Peserta didik dengan kebutuhan khusus merupakan salah satu contoh perbedaan ciri khas dari seseorang peserta didik. Perbedaan tersebut harus diapresiasi dengan baik oleh individu yang berada di lingkungan peserta didik. Penerimaan yang baik dari lingkungan merupakan salah satu hak yang harus diterimanya. Sayangnya, tidak semua pihak-pihak tersebut menyadari bahwa penerimaan dari mereka akan berpengaruh terhadap kondisi psikis anak. Komisi perlindungan peserta didik Indonesia (KPAI) pada tahun 2014 kembali mendapat laporan tentang kasus dengan kekerasan terhadap Anak Berkebutuhan khusus (ABK) berusia 14 tahun hingga menimbulkan luka fisik, yang telah dilakukan oleh pihak sekolah.

Menurut Pradipta (2019). Cara dalam mengoptimalkan keterampilan yang masih dapat dipupuk, guru harus memberikan pelatihan yang diperlukan untuk kehidupan masa depan peserta didik dan kesempatan hidup bermasyarakat. Salah satunya adalah dengan mengajarkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang dapat membantunya bertahan hidup dikemudian hari. Meskipun begitu, keterampilan yang bisa dimiliki seseorang guru dan muridnya tidak hanya pada bidang memasak saja, namun, harus memiliki *life skill* di bidang kerajinan. Misal saja pembuatan kain batik. Penyampaian materi batik pada pembelajaran keterampilan kepada siswa tunarungu sangat berbeda dengan penyampaian kepada peserta didik tipikal. Penjelasan tersebut perlu adanya media yang sesuai dengan karakteristik siswa yaitu media audio-visual atau video yang dapat menarik perhatian siswa tunarungu.

Tugas juru bahasa isyarat (JBI) adalah menerjemahkan instruksi lisan atau teks ke dalam bahasa isyarat yang dapat dipahami oleh peserta didik tunarungu, menjembatani kesenjangan komunikasi yang ada. Dengan adanya JBI, peserta didik tunarungu tidak hanya melihat visual, tetapi juga mendapatkan penjelasan yang komprehensif melalui bahasa isyarat BISINIDO yang merupakan bahasa ibu mereka. Hal ini memastikan bahwa semua informasi, baik teknis maupun konseptual, tersampaikan dengan efektif.

Keterampilan membuat batik ikat celup memiliki relevansi khusus dengan industri atau kebutuhan lokal di Lamongan dan sekitarnya.

Dengan melatih keterampilan ini, penelitian ini berkontribusi langsung pada pengembangan kapasitas siswa tunarungu agar dapat lebih terintegrasi dengan potensi ekonomi lokal, membuka peluang kerja atau menciptakan usaha kecil. Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya akan menghasilkan produk yang inovatif dan relevan, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kualitas pendidikan dan prospek masa depan bagi siswa tunarungu.

Pengamatan dan wawancara yang didapat dari kepala sekolah, penerapan dalam membuat kain batik belum pernah dilakukan di sana namun ada beberapa murid yang sudah memahami dan mempelajari secara mandiri.

Keterbatasan Media Pembelajaran Batik Ikat Celup Mendorong Pengembangan Video Tutorial Inovatif. Di sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Lamongan, sebuah potensi seni dan budaya yang kaya, yaitu batik ikat celup, belum didukung oleh ketersediaan media pembelajaran yang memadai. Saat ini, belum terdapat sumber belajar yang secara khusus dirancang untuk memfasilitas siswa tunarungu dalam menguasai keterampilan membatik celup ikat. Kondisi ini menghadirkan tantangan tersendiri bagi para pendidik dalam menstimulasi minat dan mengembangkan kemampuan membatik pada peserta didik berkebutuhan khusus.

Pendidikan yang humanistik dan berpusat pada pengembangan potensi anak, sebagaimana diamanatkan oleh Ki Hajar Dewantara, menghadapi tantang signifikan dalam mengakomodasi peserta didik berkebutuhan khusus (ABK), khususnya dalam konteks pembelajaran *life skill* seperti membatik, di mana keterbatasan media pembelajaran menjadi kendala utama. Meskipun guru memiliki peran krusial dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan, serta mengembangkan kompetensi siswa, kurangnya sumber belajar yang sesuai untuk siswa tunarungu dalam teknik batik ikat celup menghambat optimalisasi potensi mereka. Oleh karena itu, pengembangan video tutorial membuat batik ikat celup untuk meningkatkan keterampilan vokasional menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kesenjangan media pembelajaran dan mendukung pengembangan keterampilan hidup siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan *Research and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah pendekatan ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, dan menghasilkan suatu produk atau metode, kemudian menguji keabsahannya

(Sugiyono, dkk. 2020). Metode penelitian *Research and development* (R&D) mengembangkan media pembelajaran adalah cara yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas model pembelajaran. Produk pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini berupa video tutorial audiovisual. Model

Tabel 3. 1 Kerangka Rancangan Produk

Pengembangan yang dipakai adalah model ADD (*Analysis, Design, Development,*) yang diperkenalkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Berikut adalah 3 langkah model ADD.



Gambar 1. Model Penelitian ADD

Keterangan:

Analysis: analisis adalah kegiatan meninjau situasi kerja dan lingkungan. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi produk yang akan dikembangkan.

Design : Desain (perancangan), melibatkan kegiatan merancang produk pembelajaran secara konseptual dan teoritis.

Develop: pengembangan (*development*), merupakan kegiatan membuat dan menguji produk.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SLB Negeri Lamongan tepatnya di Jl. Mendalan, No, 06 Banjaranmendalan, Kec. Lamongan , Kabupaten Lamongan, Jawa Timur 62212.

Pada model pengembangan ADD terdapat 3 tahapan, namun pada penelitian ini peneliti hanya mengambil langkah ADD yang mana terbatas pada tahap *development* saja. Alasan mengambil langkah ADD adalah melakukan pengembangan sampai tahap Development memungkinkan untuk menyelesaikan produk yang siap diuji coba atau diimplementasikan dalam skala kecil terlebih dahulu. Ini menghindari pemborosan sumber daya jika produk belum siap untuk implementasi penuh. Jadi mengambil langkah sampai Development saja dalam model ADD sering dilakukan untuk memastikan produk pembelajaran sudah siap, valid, dan berkualitas sebelum diuji coba atau diimplementasikan secara menyeluruh. Prosedur penelitian pengembangan video *tutorial* keterampilan membatik celup memiliki beberapa tahapan yaitu:

Pada tahap analisis, penelitian ini berfokus pada pengumpulan data yang diperlukan untuk mengembangkan video tutorial membuat celup. Selama proses analisis, beberapa kegiatan dilakukan yaitu:

Pada tahap analisis, penelitian ini mengumpulkan data yang akan dipakai untuk mengembangkan video tutorial pembuatan batik celup. Selama proses analisis, beberapa hal dilakukan seperti:

Mengumpulkan data lain yang relevan dengan hambatan yang muncul saat pembelajaran keterampilan membatik celup, terutama terkait media yang digunakan sebagai penunjang belajar peserta didik.

Mengumpulkan data terkait faktor-faktor pendukung penggunaan video tutorial membatik celup, khususnya hasil yang didapat dari penggunaan video tutorial tersebut.

Tujuan dari proses pemilihan media ini adalah untuk menentukan media yang paling tepat dalam menyajikan materi membatik celup.

Mata pelajaran	Vokasi keterampilan membatik
Standar kompetensi	Membatik celup
Kompetensi dasar	Membatik dengan jenis batik celup
Materi	Membatik batik celup
Sasaran	Peserta didik Tunarungu jenjang SMALB
Penulis naskah	Iqlimatus Solekah
Pemeran	Iqlimatus Solekah
Durasi	10 menit
Format media	mp4 video

Rancangan awal atau desain awal dibuat berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan. Rancangan ini mencakup narasi video dan storyboard untuk materi pembuatan batik ikat celup.

Pada tahap *development* bertujuan untuk mengembangkan video tutorial membuat batik ikat celup. Ada tahap ini, produk atau media yang telah dirancang juga akan divalidasi oleh validator. Rancangan awal dari video tutorial membuat batik celup akan melalui tahap validasi oleh para ahli, meliputi ahli materi dan ahli media. Saran dari ahli materi dan ahli media akan digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki media tutorial pembuatan batik celup, agar lebih afektif saat diterapkan. Tahap pengembangan ini meliputi:

Rancangan awal atau desain awal dibuat berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan. Rancangan awal yaitu berupa video tutorial membuat batik celup sebelum dilaksanakannya uji coba. Setelah rancangan awal berupa video tutorial selesai di rancangan selanjutnya yaitu dilaksanakan validasi oleh validator.

Pada tahap ini bertujuan untuk memvalidasi produk video tutorial membuat celup yang telah dikembangkan sebelum dilaksanakannya uji kepraktisan. Hasil validasi selanjutnya yaitu untuk bahan revisi ataupun bahan perbaikan. Berikut adalah aspek yang mencakup validitas oleh para ahli yaitu: Validasi ahli media meliputi desain media tujuannya adalah untuk melihat visualisasi media yang proporsional serta tampilan yang menarik namun tetap mudah dipahami oleh peserta didik Tunarungu. Validasi ahli materi meliputi isi materi

dari video tutorial membuat batik celup yang memperhatikan aspek-aspek dalam proses pembuatan batik celup secara runtut. Validasi praktisi yaitu mengujikan media video tutorial kepada guru atau praktisi terkait kepraktisan serta kesesuaian dengan peserta didik Tunarungu yang ada di sekolah.

Istilah terkait dengan judul penelitian ini dapat dimaknai sebagai berikut: pengembangan video tutorial merupakan suatu kegiatan menyusun, mendesain, memvalidasi dan menguji. Kepraktisan yang terbatas pada video tutorial yang berisi membuat batik celup. Video tutorial menyajikan video gerak, gambar dan teks sederhana, yang sudah memenuhi kriteria kegunaan dan kelayakan sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik Tunarungu. Dalam penyusunan video tutorial ini mengacu kurikulum merdeka pada pembelajaran keterampilan membatik di jenjang SMALB yaitu kelas X di SLB Negeri Lamongan. Harapannya peserta didik Tunarungu dapat membuat batik celup secara mandiri baik di sekolah ataupun di rumah.

Uji coba bertujuan untuk mendapatkan umpan balik atau *feedback* secara langsung oleh ahli media, ahli materi serta praktisi yaitu berkaitan dengan kelayakan produk yang telah dikembangkan. Dalam prosesnya yaitu mengumpulkan data serta menentukan kelayakan media video tutorial. Pertama, uji coba ahli materi, tujuan dari uji coba ini yaitu menyempurnakan dan membuktikan kebenaran pada isi materi dalam video tutorial membuat batik celup. Kedua, uji coba ahli materi, tujuannya yaitu menilai terkait kelayakan video tutorial membuat batik celup. Ketiga, uji coba praktisi/guru, tujuannya yaitu untuk menilai kepraktisan video tutorial membuat batik celup secara kepraktisan yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan membatik.

Subjek dalam uji coba pada pengembangan video tutorial merupakan subjek untuk review produk meliputi ahli materi, ahli media, dan praktisi atau guru keterampilan Lamongan berikut adalah kriteria subjek review.

Tabel 3. 2 Kriteria Subjek Uji Coba

No.	Subjek Uji Coba	Kriteria
1.	Ahli Materi	Memiliki kualifikasi serta keahlian dalam aspek isi materi terutama pada membuat batik celup
2.	Ahli Media	Memiliki kualifikasi serta keahlian dalam aspek media pembelajaran terutama dalam konsep video tutorial
3.	Praktisi/Guru	Memiliki kualifikasi dalam mengajar khususnya pembelajaran

		keterampilan membuat untuk peserta didik Tunarungu dengan pengalaman 5 tahun mengajar.
--	--	--

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian pengembangan video tutorial membuat batik celup menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif di dapatkan dari hasil instrumen penelitian yaitu penilai berupa angket atau kuesioner berupa lembar validasi yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan praktisi atau guru keterampilan membuat serta peserta didik Tunarungu yang mengikuti keterampilan membuat.

Pengumpulan data penelitian pengembangan ini menggunakan metode pengumpulan data berupa angket atau kuesioner. Angket adalah salah satu metode pengumpulan data berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau diisi oleh responden. Angket ini juga bertujuan mengumpulkan data untuk uji kelayakan yang berasal dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dan praktisi. Praktisi atau guru serta para ahli media dan materi merupakan responden dalam penelitian. Jika mendapatkan kritik, saran, serta komentar saat melaksanakan uji kelayakan maka kritik, saran dan komentar tersebut dapat di jadikan sebagai acuan untuk perbaikan produk. Berikut kisi-kisi instrumen validasi yang sudah disesuaikan terhadap kebutuhan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial membuat batik ikat celup untuk meningkatkan keterampilan vokasional siswa tunarungu kelas X, dalam rangka memperluas wawasan mereka, Untuk meningkatkan kompetensi siswa dan menyederhanakan akses mereka terhadap tutorial membuat batik ikat celup. Video tutorial ini menyajikan materi batik ikat celup yang sudah dimodifikasi dari capaian pembelajaran Fase E, dirancang khusus untuk membantu peserta didik tunarungu mencapai alur tujuan pembelajaran telah ditetapkan. Video tutorial yang dikembangkan ini juga bisa jadi inovasi dalam pembelajaran keterampilan membuat, karena memanfaatkan IPTEK untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan interaktif dengan peserta didik. Pengembangan video tutorial ini dilakukan menggunakan model ADD hingga tahap pengembangan (*development*) berikut merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan pada setiap tahap.

Tahap analisis adalah langkah pertama dalam penelitian pengembangan model ADD. Pada tahap ini kami menganalisis berbagi aspek, seperti masalah yang muncul saat pembelajaran keterampilan

membatik, karakteristik peserta didik tunarungu, serta konsep dan tujuan pembelajarannya.

Analisis awal ini dilakukan melalui wawancara dengan guru keterampilan membuat ikat celup Fase E kelas X di SLB Negeri Lamongan. Guru tersebut menjadi narasumber utama dalam proses ini. Wawancara tersebut membahas pelaksanaan pembelajaran keterampilan membuat, termasuk metode dan media yang digunakan untuk para peserta didik.

Berdasarkan wawancara dengan Bu Vetra, guru keterampilan membuat jenjang SMALB di SLB Negeri Lamongan pada tanggal 18 Juli 2025, di ketahui bahwa metode ceramah yang digunakan dalam pembelajaran membuat peserta didik tunarungu kesulitan memahami langkah-langkah membuat batik ikat celup secara runtun. Jadi dalam proses membuat batik ikat celup, peran guru masih sangat dominan. Media pembelajaran digital yang ditemukan ini dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses dan visual bahasa isyarat pengetahuan tentang pengantar dan langkah-langkah membuat batik ikat celup. Peserta didik tunarungu hanya terlibat dalam proses ikat celup pada batik ikat celup, spesifiknya menggunakan bahan wenter kain dan air wenter saja. Mereka belum sepenuhnya dilibatkan dalam proses *treatment* kain, penyusun batik ikat celup, dan fiksasi batik. Hal ini disebabkan peserta didik tunarungu yang belum diberikan materi pembelajaran secara penuh untuk memahami tahapan membuat batik ikat celup.

Analisis peserta didik dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap peserta didik tunarungu yang mengikuti keterampilan membuat di jenjang SMALB. Wawancara telah dilakukan dengan empat peserta didik tunarungu fase e kelas X. Pertanyaan yang diajukan berpusat pada pengalaman mereka dalam pembelajaran membuat, termasuk metode media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan wawancara dan observasi, diketahui bahwa peserta didik tunarungu yang mengikuti keterampilan membuat kesulitan memahami langkah-langkah membuat batik ikat celup secara runtun. Materi yang diberikan belum lengkap, terutama pada tahap *treatment* kain dan fiksasi. Selain kesulitan memahami langkah-langkah membuat batik ikat celup secara runtun, peserta didik juga tidak pernah mendapatkan video tutorial berbasis digital sebagai media dan pembelajaran. Peserta didik tunarungu mengungkapkan bahwa mereka belum banyak dilibatkan dalam proses membuat batik ikat celup, sehingga peran guru masih sangat dominan.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara, peserta didik tunarungu cenderung memiliki gaya belajar visual. Artinya, mereka lebih mudah memahami informasi jika disajikan dalam bentuk gambar, diagram, video atau visual lainnya. Peserta didik tunarungu cenderung memperoleh informasi

melalui jalur visual. Ini berarti mereka terbiasa mendapatkan pemahaman, baik dari pengamatan langsung maupun melalui media digital. Hasil wawancara menunjukan bahwa peserta didik tunarungu lebih menyukai pembelajaran berbasis digital. Salah satu media yang sangat mendukung, terutama untuk pembelajaran membuat batik, adalah video tutorial. Ini karena mereka dapat mengamati setiap langkah secara visual, yang selaras dengan gaya belajar mereka.

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi dan membedakan teori serta konsep yang relevan dari yang tidak relevan dalam materi yang digunakan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa hanya informasi yang paling mendukung dan sesuai yang diterapkan. Dalam penelitian ini, konsep pembelajaran yang dipilih adalah membuat batik ikat celup sebuah teknik pewarnaan kain. Pembelajaran ini ditujukan khusus untuk peserta didik tunarungu. Tujuannya adalah agar peserta didik tunarungu mampu memahami dan mengikuti setiap langkah pembuatan batik ikat celup secara mandiri. Ini akan memungkinkan mereka untuk melakukan proses pewarnaan kain secara runtut dan tanpa bantuan.

Berdasarkan berbagi sumber dan referensi, materi yang diperlukan untuk membuat batik ikat celup dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Pengantar batik ikat celup, Alat dan bahan membuat batik ikat celup, 6 tahapan utama membuat ikat celup

Tujuan pembelajaran ditetapkan melalui analisis capaian pembelajaran (CP) kurikulum merdeka yang ingin dicapai, serta berdasarkan analisis konsep yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses analisis tujuan pembelajaran ini pada akhirnya akan menghasilkan alur tujuan pembelajaran (ATP).

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi

No.	Penilaian	S	N	Ps (%)
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	8	8	100%
2.	Ketepatan dan keakuratan materi	12	12	100%
3.	Kedalaman dan keluasan materi	10	12	83,33%
4.	Strategi pembelajaran	8	8	100%
5.	Motivasi dan keterlibatan siswa	8	8	100%

Tahap desain adalah fase kedua dalam metode penelitian pengembangan ADD Tahapan ini menandai dimulainya pembuatan rancangan atau prototipe produk. Proses di awal dengan penentuan media dan format yang akan digunakan, dilanjutkan dengan keseluruhan perancangan produk itu sendiri. Rancangan yang telah disusun nantinya akan dituangkan dalam bentuk *storyboard*. Setelah *storyboard* selesai, isinya akan diimplementasikan

menggunakan perangkat lunak atau aplikasi yang memang dipilih untuk video tutorial. Hasil penelitian yang diperoleh pada tahap *design* ini adalah sebagai berikut:

Kami mengembangkan video tutorial yang akan memandu dengan membuat batik ikat celup menggunakan teknik pewarnaan kain. Membuat rancangan atau *prototype* produk akan mulai dibuat pada tahap ini, dimulai dengan pemilihan media, pemilihan. Canva digunakan hanya sebagai pendukung untuk membuat animasi yang menarik dan interaktif, karena *platform* ini menawarkan beragam pilihan animasi, baik yang gratis maupun berbayar. Sementara itu, *CapCut* menjadi aplikasi utama untuk mengedit video. Kami memilih *CapCut* karena itu fiturnya beragam dan *user-friendly* memudahkan proses penggabungan klip, pemotongan, serta penyesuaian kecepatan video agar hasilnya sempurna. Ekspor video di *CapCut* juga cepat, dengan banyak pilihan kualitas dan ukuran yang bisa disesuaikan kebutuhan. Video tutorial yang sudah selesai akan dipublikasikan melalui Youtube. *Platform* ini dipilih karena sering digunakan oleh peserta didik tunarungu, sehingga mereka familiar dan mudah mengakses video tutorial tersebut, baik untuk belajar maupun saat membutuhkan referensi dalam membuat batik ikat celup teknik pewarnaan kain.

Video tutorial membuat batik ikat celup teknik pewarnaan kain akan dikembangkan dalam format MP4 dengan kualitas 1080P. Format MP4 dipilih karena paling umum digunakan dan mudah diakses di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, dan *smartphone* yang terhubung internet. Kualitas 1080P dipilih karena menghasilkan tampilan yang jelas. Mayoritas peserta didik tunarungu sudah terbiasa menggunakan *smartphone* untuk menjelajahi Youtube, sehingga mereka akan mudah mengoperasikan video tutorial ini.

Awalnya video tutorial membuat batik ikat celup dirancang dengan menyusun materi berdasarkan capaian tujuan pembelajaran, penelitian merangkum materi dari berbagai sumber dan buku panduan, sehingga dihasilkan materi yang mudah dipahami dan tersusun secara runtut.

Tahap *development* adalah fase ketiga dalam penelitian pengembangan ADD. Pada tahap ini, media akan dikembangkan berdasarkan rancangan produk yang sudah ada, lalu divalidasi dan direvisi setelah revisi masukan validator, produk akan diuji kelayakannya oleh guru. Berikut adalah hasil penelitian dari tahap pengembangan (*development*): Setelah menganalisis kebutuhan dan menerjemahkannya ke dalam desain, tahap pengembangan menjadi awal dari penciptaan video tutorial. Berikut adalah tampilan awal video tutorial yang kami kembangkan:

Video tutorial yang telah selesai dibuat kemudian akan divalidasi oleh tiga validator, yaitu

satu ahli materi dan satu ahli media, . Validator ahli materi yaitu Reza Akbar Fauzan, M.Pd.Gr. sedangkan ahli media yaitu Dr. H. Pamuji, M.Kes. kegiatan tersebut diperuntukkan untuk menilai kelayakan dari materi dan media dari produk yang dikembangkan. Hasil dari kegiatan validasi yang dilakukan oleh kedua validator dapat dijabarkan sebagai berikut:

Kegiatan validasi materi ahli melaksanakan pada tanggal 15 Juli 2025 dengan Reza Akbar Fauzan, M.Pd.Gr. selaku dosen pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Surabaya, sebagai validasi ahli materi. Validasi ahli materi berguna untuk memperoleh penilaian dari validator ditinjau dari aspek materi. Nilai kelayakan dapat digunakan sebagai informasi dalam mengetahui kualitas ini materi dalam video tutorial yang dikembangkan. Berikut hasil dari penilaian dari ahli materi.

No	Penilaian	S	N	Ps
1	Kesesuaian dengan kurikulum	23	25	92%
2	Ketepatan dan keakuratan materi	25	30	83%
3	Kedalaman dan keluasan materi	16	20	80%
4	Motivasi dan keterlibatan siswa	13	15	86%
Jumlah skor		77	90	
Rata-rata presentase				85,5%
keterangan		Sangat layak		

Tabel 4. 1 Hasil penilaian ahli materi

Berdasarkan hasil validasi, video tutorial pembuatan batik ikat celup teknik pewarnaan kain menerima skor 5 dari total skor maksimal 15 dari ahli materi, Reza Akbar Fauzan, M.Pd. Gr. Meski demikian, kedua data ini menghasilkan persentase kelayakan 85,5%, yang menurut tabel kriteria, menunjukkan bahwa video tersebut sangat layak digunakan. Namun, ahli materi lain, Reza Akbar Fauzan, M.Pd. Gr. menyatakan bahwa fase tersebut layak digunakan perbaikan dengan revisi. Beberapa masukan yang diberikan antara lain: "coba lakukan pencarian fase bagi kelas 10 SMA termasuk fase berapa yang ganti fase seharusnya." Maka dari itu, langkah berikutnya adalah melakukan revisi berdasarkan semua saran dan masukan dari para ahli materi. Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas kelas 10 SMA dan kesesuaian materi fase yang dikembangkan. Berikut adalah hasil perbaikan fase sebelum dan sesudah revisi yang dilakukan berdasarkan saran tersebut.

Validasi ahli media

Kegiatan validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2025 dengan Dr. H. Pamuji, M.Kes. Selaku dosen prodi Pendidikan Luar Biasa

Universitas Negeri Surabaya, Sebagai validator ahli media. Validasi ahli media berguna untuk memperoleh penilaian dari validator ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan dan keselarasan media dengan sasaran yaitu peserta didik Tunarungu. Nilai kelayakan dapat digunakan sebagai informasi dalam mengetahui kualitas dan kelayakan video tutorial yang dikembangkan. Berikut hasil dari penilaian ahli media:

No	Penilaian	S	N	Ps
1	Aspek Rekayasa Perangkat	27	30	93%
2	Aspek Desain Media	29	30	96%
3	Aspek Isi Media	25	30	83%
4	Aspek Media	10	10	100%
Jumlah skor		96	100	
Rata-rata presentase				96%
keterangan		Sangat layak		

Tabel 4. 2 Hasil penilaian ahli media

Berdasarkan tabel penilaian, video tutorial batik ikat celup teknik pewarnaan kain menerima skor dari ahli validator media, Dr. H. Pamuji, M.Kes. Meskipun skor spesifik tidak disebutkan 96%, dari total skor maksimal menempatkan video dalam kategori sangat layak berdasarkan kriteria yang ada Dr. H. Pamuji, M.Kes. merekomendasikan video tersebut layak digunakan dengan beberapa revisi. Revisi yang disarankan meliputi:

Kegiatan ini melibatkan satu guru keterampilan membuat batik ikat celup selaku ahli praktisi di SLB Negeri Lamongan yaitu Vitra El Rahma, S.Pd, M.Pd. Respon atau tanggapan guru terhadap video tutorial membuat batik ikat celup teknik pewarnaan berupa angket/instrumen uji kelayakan. Data yang didapatkan lalu dianalisis. Berikut adalah hasil angket dari guru atau praktisi:

No	Penilaian	S	N	Ps
1	Kegunaan dan manfaat	42	45	93%
2	Kemudahan penggunaan	36	40	90%
3	Daya Tarik	29	30	96%
Jumlah skor		107	115	
Rata-rata presentase				93%
keterangan		Sangat layak		

Tabel 4. 3 Hasil angket respon

Berdasarkan tabel yang diberikan, video tutorial membuat batik ikat celup teknik pewarnaan kain menerima total skor 120 dari respons guru atau praktisi. Meskipun skor penilaian maksimal tidak disebutkan persentase kelayakan sebesar 93% Menurut tabel kriteria kelayakan, hasil ini menunjukkan bahwa video tutorial tersebut sangat layak digunakan. Guru atau praktisi juga menilai

bahwa video tutorial membuat batik ikat celup layak diterapkan dalam pembelajaran keterampilan membatik.

Empat siswa Tunarungu yang mengikuti kegiatan keterampilan membatik memberikan respon mereka terhadap video tutorial membuat batik ikat celup teknik pewarnaan kain melalui angket. Data dari angket ini kemudian dianalisis. Berikut adalah hasil analisis dari angket respon siswa tunarungu tersebut.

PEMBAHASAN

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video tutorial yang dirancang khusus untuk pembelajaran keterampilan membatik ikat celup bagi peserta didik Tunarungu pada jenjang SMALB. Video ini telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran keterampilan yang relevan, khususnya untuk fase E yang ditujukan bagi peserta didik Tunarungu. Penyusunan dan pengembangan video tutorial membuat batik ikat celup melewati tiga tahap utama : *analysis, design, development*.

Tahap pertama, *analysis*, bertujuan mengidentifikasi kendala dalam pembelajaran keterampilan membatik ikat celup. Ini mencakup analisis awal, analisis karakteristik peserta didik tunarungu, analisis konsep materi, dan analisis tujuan pembelajaran.

Sesuai dengan pendapat Fadillah & Bilda (2019), media video sangat efektif karena dapat mengilustrasikan gerakan, mengatasi batasan jarak dan waktu, serta meningkatkan pemahaman peserta didik. Video juga membuat pesan lebih mudah diingat dan merangsang proses berpikir siswa. Dengan demikian, video tutorial ini diharapkan mampu membantu mendalam.

Berdasarkan hasil analisis, video tutorial yang dikembangkan diharapkan menjadi solusi atas berbagai permasalahan yang ditemukan, seperti belum adanya penggunaan media digital untuk mendukung keterampilan membatik dan metode pembelajaran ceramah yang kurang interaktif.

Mengingat permasalahan yang ada, tujuan keterampilan membatik ikat celup teknik pewarnaan kain telah ditetapkan, sejalan dengan capaian pembelajaran fase E untuk jenjang SMALB. Video tutorial ini juga dirancang khusus dengan mempertimbangkan gaya belajar visual peserta didik Tunarungu. Menurut Shomad, et al (2021), visualisasi sangat membantu peserta didik Tunarungu untuk lebih mudah terlibat dan memahami materi melalui gerakan tangan atau bahasa isyarat, serta dengan bantuan gambar dan video praktik langsung juga dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

Tahap selanjutnya, *design*, berfokus pada pemilihan media, format, dan kualitas produk yang akan dikembangkan, lalu dilanjutkan dengan proses perancangan serta pembuatannya.

Berdasarkan hasil tahap desain ini, kami memilih video tutorial sebagai media pembelajaran yang akan diunggah melalui platform YouTube. YouTube dipilih karena berbagi keunggulannya, termasuk popularitasnya di kalangan peserta didik Tunarungu dan kemudahan akses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, laptop, atau *smartphone*, asalkan tersedia koneksi internet.

Setelah semua materi dan konten yang diperlukan terkumpulkan perancangan video tutorial pun dimulai. Bahan-bahan tersebut meliputi draf narasi video membuat batik ikat celup teknik pewarnaan kain, rekaman video tutorial, video penjelasan menggunakan BISINDO, serta animasi pendukung. Draf narasi awal disusun menggunakan Word karena kemudahan penggunaannya. Setelah itu, draf tersebut diwujudkan menjadi video tutorial lengkap dengan penjelasan menggunakan BISINDO mengenai cara membuat batik ikat celup. Animasi pendukung juga didesain menggunakan aplikasi Canva untuk memperkaya tampilan video. Setelah semua bahan siap, 6 tahap selanjutnya adalah penyuntingan menggunakan aplikasi CapCut. Terakhir, video tutorial disimpan dalam format MP4 dan diunggah ke platform YouTube. Pengguna dapat mengaksesnya dengan mencari “tutorial membuat batik ikat celup untuk meningkatkan keterampilan vokasional siswa tunarungu (akses BISINDO untuk Tunarungu)”

<https://youtu.be/4PzTkWb4I3M?si=dum8alBV4Bmbmo9i>.

Tahap ketiga validator yakni tahap *development* pada tahap *development* langkah ini melibatkan pengembangan video tutorial yang telah dirancang sebelumnya. Video ini kemudian akan di validasi oleh kedua validator untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bagian penutup peneliti menyajikan kesimpulan, saran, dan limitasi tentang penelitian yang telah dilakukan. Berikut ini kesimpulan, saran, dan limitasi dari penelitian ini yaitu:

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan serta dijabarkan dalam penelitian pengembangan video *tutorial* membuat batik ikat celup untuk meningkatkan keterampilan vokasional siswa tunarungu dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian video *tutorial* membuat batik ikat celup oleh ahli materi sebesar 85% yang mana masuk dalam kategori sangat layak atau sangat valid,

2. Hasil kelayakan sedangkan penilaian yang diberikan oleh ahli media sebesar 96% yang mana video *tutorial* membuat batik ikat celup ini masuk dalam kategori sangat layak atau sangat valid.
3. Hasil praktisi video *tutorial* membuat batik ikat celup ini dilihat dari hasil respon guru/praktisi yang mana presentase respon guru menunjukkan nilai 93% yang mana masuk dalam kategori video *tutorial* membuat batik ikat celup sangat baik.

Saran

Bagi para pendidik atau guru

Diharapkan dapat terus berinovasi dalam membuat media pembelajar yang lebih baik. Tujuannya adalah untuk menunjang pembelajaran keterampilan agar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik Tunarungu serta selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian tindak lanjut untuk melihat bagaimana keterampilan membuat batik yang diperoleh peserta didik dapat berkembang menjadi minat atau bahkan potensi kewirausahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., & Khasawneh, S. (2023). *The use of video as media in distance learning for deaf students*. 15(2).
- Azanna, N., & Adriani, A. (2025). Pengembangan Media Video Pembuatan Motif Batik Ikat Celup Pada Pembelajaran Desain dan Produksi Busana Kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Ampek Angkek. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 312-318.
- Aulia, U., Efriyanti, L., & Munardi, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap hasil belajar bimbingan tik pada kelas x di sman 1 batahan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 3(1), 140-148.
- Berk, R. A. (2009). Multimedia Teaching with video Clips : TV, Movies, YouTube, and mtvU in the College in the Classroom. *international journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1-20.
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal ilmu pertanian dan perikanan*, 2(2), 127-133.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182.
- Fatmawati, D. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Video Pada Materi Batik Jumputan Untuk Siswa Kelas V Sdn Bawang 2 Kota Kediri. *Jpg: Jurnal Pendidikan Guru*, 5(2), 136-152.
- Febriawan, M. D. (2019). Pelatihan pembuatan batik jumput. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 2(2), 21-24.
- Faqihuddin, A. (2024). Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam dan Model Pengembangan. *IDAROTUNA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1-15
- Gunawan, D., Rusyani, E., & Wahyu, A. (2016). Modul Guru Pembelajar Slb Tunarungu Kelompok Kompetensi A. In *Pppik Tk Dan Plb Bandung*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang.
- Giana, D. P. (2022). Pengembangan Video Tutorial Pembuatan Batik Jumputan Disertai Sibi Berbasis Android Bagi Siswa Tunarungu. *GRAB KIDS: Jurnal of Special Education Need*.
- Haenudin. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. PT Luxima Metro Media.
- Indah Wijayanti, Herman Nirwana, & Dina Sukma. (2024). *Functions and Benefits of Arts Education in the Perspective of Ki Hajar Dewantara*. *Manajia: Journal of Education and Management*, 2(4), 256-269. HYPERLINK "<https://doi.org/10.58355/manajia.v2i4.74>" <https://doi.org/10.58355/manajia.v2i4.74> .
- Izul, I. A. M., Fitri, S., & Muhammad, T. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN MATERI DASAR BAHASA C SHARP MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI: DEVELOPMENT OF SHARP C LANGUAGE BASIC MATERIAL PROGRAMMING LEARNING MEDIA USING ANIMATED VIDEOS. *PRODUKTIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 701-713.

- Khotijah, S., & Driyani, D. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Isyarat Bisindo Untuk Penyandang Disabilitas Tuna Rungu Berbasis Android. *JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 142-149.
- Kholisoh, D. (2022). Pembuatan Video Tutorial Penggunaan Color Correcting Concealer Pada Tata Rias Wajah Cikatri (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Kubro, K., Okra, R., Derta, S., & Musril, H. A. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Aplikasi Animiz Animaker Pada Kelas VII di SMPN 1 Padang Gelugur Pasaman Timur. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1261-1270.
- Lestyani, D. A., Irvan, M., & Dewantoro, D. A. (2021). Pengembangan Media Video Membuat Batik Jumptut Tanpa Proses Perebusan bagi Peserta Didik Tunarungu. *Jurnal Ortopedagogia*, 7(2), 91-96.
- Marisyah, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1514-1519.
- Mulyasa, H. E., Andriana Gaffar, and Wiwik Dyah Aryani. (2018). *Management Of Quality Assurance Of Higher Education Based On Self Evaluation. International Journal of Business and Management Invention (IJBMI)*. Volume 7 Issue 7 Ver. III, July. 2018. ISSN (Online): 2319-8028, ISSN (Print): 2319-801X. HYPERLINK "http://www.ijbmiorg" www.ijbmiorg.
- Nikolawatin, Z., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2019). Pengembangan media tutorial bahasa isyarat untuk siswa tunarungu SLB BC Kepanjen. *JINOTEP (Jurnal Inov Dan Teknol Pembelajaran)*, 6, 15-22.
- Putri, S. S., Tampubolon, S. M., & Sukmanasa, E. (2018). Gaya Belajar Siswa Tunarungu Berprestasi. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 49-52.
- Ratnawati, I. (2015). *Seni Kriya Malang*: Universitas Negeri Malang
- Shomad, Z. A., Zaenuri, Z., Cahyono, A. N., & Susilo, B. E. (2021). *Identifikasi Gaya Belajar Siswa Tunarungu Tanpa Gangguan Kecerdasan*. 1236-1240.
- Solikhatin, R. H. (2023). *Pengembangan Video Tutorial Membuat Batik Shibori Bagi Siswa Tunarungu di SLB-B Putera Asih Kota Kediri*. Universitas Negeri Surabaya.
- Somantri, S. (2018). *Psikologi Anak Luar Biasa*. In Bandung: PT. Refika Aditama. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (S. Y. Suryandari (ed.); 3rd ed.). Alfabeta.
- Tjahjaningsih, E., RS, D. H. U. N., Badjuri, A., & Cahyani, A. T. (2023). Pelatihan Desain Motif Dengan Teknik Celup Ikat (Tie Dye Technique) Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Dan Kreatifitas. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 6(1), 19-23.
- Wardhana, M. (2016). Peningkatan Desain dan Keterampilan Batik Celup Ikat untuk Meningkatkan Minat Wira Usaha Masyarakat. *Jurnal Desain Interior*, 1(1), 11-14.

