

**STUDI DESKRIPTIF PENGEMBANGAN KEMAMPUAN DESAIN
GRAFIS PADA SISWA TUNARUNGU KELAS XI SMALB SANTI
RAMA**



Oleh :

FANY FAUZIAH UTAMI

1335130118

PENDIDIKAN LUAR BIASA

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2017

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Judul : STUDI DESKRIPTIF PENGEMBANGAN
KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS PADA SISWA
TUNARUNGU KELAS XI SMALB SANTI RAMA

Nama Mahasiswa : Fany Fauziah Utami
Nomor Registrasi : 1335130118
Program Studi/Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Tanggal Ujian : 09 Agustus 2017

Pembimbing I

Pembimbing II


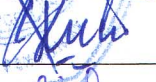





Drs. Bahrudin, M. Pd
NIP.19650816 199303 1 002



Dra. Etty Hasmayati, M.Pd
NIP.19561015 198203 2 002

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		18-08-17
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		18-08-17
Indra Jaya, M.Pd (Ketua Sidang)***		16 - 08 - 2017
Drs. Ibrahim Abidin, M.Pd (Anggota)****		15 - 08 - 2017
M.Arif Taboer, M.Pd (Anggota)****		14 - 08 - 2017

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen penguji selain pembimbing dan ketua ketua program studi

Studi Deskriptif Pengembangan Kemampuan Desain Grafis Pada Siswa

Tunarungu kelas XI SMALB Santi Rama

(2017)

Fany Fauziah Utami

ABSTRAK

Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk menggambarkan secara keseluruhan pengembangan kemampuan desain grafis pada siswa tunarungu kelas XI SMALB Santi Rama. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumen. Teknik pemeriksaan keabsahan data dan teknis analisis data pada penelitian ini dengan cara mereduksi data, menyajikan data, kemudian menarik kesimpulan/verifikasi. Hasil dari penelitian ini adalah SMALB Santi Rama membuat perencanaan pengembangan desain grafis berupa program pengembangan yang melibatkan guru cetak sablon, guru IT, ketua bidang keterampilan, serta kepala sekolah. Bentuk aktivitas pengembangan desain grafis di SMALB Santi Rama diantaranya pelatihan, studi banding, dan rapat rutin. Proses pengembangan kemampuan desain grafis di kelas XI SMALB Santi Rama diantaranya dibagi menjadi lima tahap yaitu tahap prateori, teori, menggambar desain, mendesain, dan evaluasi. Faktor pendukung pengembangan kemampuan desain grafis SMALB Santi Rama diantaranya guru cetak sablon SMALB Santi Rama yang berasal dari jurusan multimedia dan sudah tersedianya fasilitas laboratorium cetak sablon. Faktor penghambat pengembangan kemampuan desain grafis diantaranya fasilitas sekolah yang belum menunjang secara maksimal pengembangan desain grafis di sekolah.

Kata Kunci :Desain Grafis, Pengembangan Kemampuan, Siswa Tunarungu

Descriptive Study Graphic Design Capability Development for Deaf

Students class XI SMALB Santi Rama

(2017)

Fany Fauziah Utami

Abstract

Qualitative descriptive study aimed to describe development of graphic design skills for deaf students of class XI SMALB Santi Rama. The method used is descriptive method with qualitative approach. Data collected through interviews, observation and documents. Mechanical technical examination of the validity of data and data analysis in this study by reducing the data, presenting data, and then draw conclusions / verification. The results of this study are SMALB Santi Rama planning the development of graphic design form of a development program that involves 'cetak sablon' teachers , IT teacher, and the principal. Forms of graphic design development activities in SMALB Santi Rama including training, study, and regular meetings. The process of development of graphic design skills in class XI SMALB Santi Rama them divided into five phases: prateori, theory, design drawing, design, and evaluation. Factors supporting the development of graphic design skills among teachers cetak sablon SMALB Santi Rama Santi Rama SMALB from the multimedia department and laboratory cetak sablon facilities already available. Factors inhibiting the development of graphic design capabilities include school facilities are not yet optimally support the development of graphic design in school.

Keywords : *Graphic Design, Development Capability, Deaf Children*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Fany Fauziah Utami

No. Registrasi : 1335130118

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Studi Deskriptif Pengembangan Kemampuan Desain Grafis pada Siswa Tunarungu kelas XI SMALB Santi Rama" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Maret – Mei 2017.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Juli 2017

Yang membuat pernyataan



Fany Fauziah Utami

LEMBAR PERSEMBAHAN

“Hidupku terlalu berat untuk mengandalkan diri sendiri tanpa melibatkan bantuan Tuhan dan orang lain”

Terima kasih kepada mamah Tuti Komarawati, Bapa Hermansyah (Alm), Tete Lany, Aa Dani, De Mecca, De Sheva yang terus memberikan semangat. Terutama semangat transferan.

Terima kasih kepada bapak/ibu dosen program studi Pendidikan Luar Biasa yang telah banyak memberikan masukan hingga skripsi saya dapat selesai.

Terima kasih kepada Uwa Oom, Bi Mela yang selalu mensupport setiap akhir bulan..

Terima kasih kepada Yunda, Chika, Dafi, Hilwa, Astri, Yogi yang terus membantu, memotivasi dan mendengarkan keluhan keluhan tentang skripsi.

Terima kasih kepada semua pihak yang mendukung hingga skripsi ini dapat selesai. Mas grab bike, mas gojek, mas makaroni ngehe, mas print, mas fotokopi, dan seluruh mas mas lain.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi tentang “Studi Deskriptif Pengembangan Kemampuan Desain Grafis kelas XI SMALB Santi Rama” dapat terselesaikan.

Peneliti Menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini hasil dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing yang telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Bapak Drs. Bahrudin, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan kepada Ibu Dra. Etty Hasmayati, M.Pd selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah mengerahkan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Kedua kepada Dr. Indina Tarjiah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan proposal penelitian ini. Dan juga kepada seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

Ketiga kepada Sekolah Menengah Akhir Luar Biasa Santi Rama, khususnya kepada Bapak Suwandi dan Ibu Aryati Larosa yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Keempat kepada mahasiswa di jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah menyediakan waktu untuk mendiskusikan hal-hal terkait masalah skripsi ini.

Lebih khusus lagi adalah untuk orang tua tercinta serta saudara saudara peneliti yang dengan penuh kesabaran telah mendoakan dan mendukung peneliti untuk dapat menyelesaikan studi.

Mudah mudahan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta

Jakarta, Juli 2017

Peneliti,

Fany Fauziah Utami

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
Bab I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian.....	6
Bab II ACUAN TEORETIK.....	8
A. Hakekat Pengembangan	8
1. Pengertian Pengembangan	8
2. Fungsi dan Tujuan Pengembangan	9
3. Komponen Pengembangan	10
4. Langkah- Langkah Pengembangan	11
B. Desain Grafis	13
1. Pengertian Desain Grafis	13
2. Elemen-elemen Desain Grafis	15

3. Prinsip- prinsip Desain	16
4. Software Desain Grafis	20
C. Pembelajaran SMALB Santi Rama	21
1. Pembelajaran SMALB Santi Rama	21
D. Hakekat Tunarungu	24
1. Pengertian Tunarungu	24
2. Karakteristik Tunarungu	26
3. Klasifikasi dan Jenis Ketunarunguan	29
4. Pembelajaran Tunarungu	32
E. Kajian Penelitian yang Relevan	33
Bab III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Tujuan Khusus	37
B. Metode Penelitian	37
C. Tempat dan Waktu Penelitian	38
1. Tempat Penelitian	38
2. Waktu Penelitian	38
D. Data dan Sumber Data	39
1. Data	39
2. Sumber Data	39
E. Prosedur Pengumpulan dan Perekaman Data	39
F. Analisis Data	41
G. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data	43
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	44
A. Profil Sekolah SMALB Santi Rama	44
B. Deskripsi Data	48
C. Temuan Penelitian	63
D. Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	74
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

Tabel 01 Pedoman wawancara kepala sekolah.....	81
Tabel 02 Reduksi data hasil wawancara	101
Tabel 03 Pedoman Observasi.....	123
Tabel 04 Pedoman Dokumen	137
Tabel 05 Analisis Dokumen	144
Tabel 06 Triangulasi Data	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen-komponen Analisis Data Model Interaktif.....	42
Gambar 2 Aktivitas Pengembangan Desain Grafis	133
Gambar 3 Aktivitas Pengembangan Desain Grafis.....	135
Gambar 4 Aktivitas Pengembangan Desain Grafis.....	136
Gambar 5 Aktivitas Pengembangan Desain Grafis.....	139
Gambar 6 Aktivitas Pengembangan Desain Grafis.....	140
Gambar 7 Aktivitas Pengembangan Desain Grafis.....	143
Gambar 8 Aktivitas Pengembangan Desain Grafis.....	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman wawancara kepala sekolah.....	81
Lampiran 2 Pedoman wawancara guru	87
Lampiran 3 Reduksi wawancara	101
Lampiran 4 Pedoman Observasi.....	123
Lampiran 5 Catatan Lapangan	124
Lampiran 6 Pedoman Studi dokumen	137
Lampiran 7 Program pengembangan SMALB Santi Rama	138
Lampiran 8 Hasil analisis dokumen	144
Lampiran 9 Triangulasi data	146
Lampiran 10 Dokumentasi Foto	162
Lampiran 11 Riwayat Hidup	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan hak untuk semua orang, tidak memandang seseorang dari kekurangannya baik fisik maupun psikis. Semua orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak, tidak terkecuali dengan siswa tunarungu.

Sekolah Luar Biasa bagian B merupakan lembaga formal yang menyediakan layanan khusus bagi siswa tunarungu yang memiliki tujuan agar anak tunarungu mendapatkan pendidikan yang berkualitas sesuai dengan hambatan perkembangan yang dialaminya. SLB B memiliki jenjang pendidikan mulai dari TKLB, SDLB, SMPLB, dan SMALB.

Penyelenggaraan pendidikan Taman Kanak-Kanak luar biasa lebih diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik masuk ke jenjang pendidikan dasar. Oleh karena itu proses pembelajaran lebih ditekankan pada pengenalan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang sederhana sesuai dengan usia peserta didik, sehingga begitu anak keluar dari TKLB ia lebih mampu beradaptasi dengan lingkungannya.

Pada jenjang sekolah dasar luar biasa siswa belajar tentang mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar pada umumnya seperti matematika, bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan umum, keterampilan dll. Yang membedakan SDLB dan sekolah dasar pada umumnya adalah cara guru mengajar dan mata pelajaran yang diajarkan terdapat mata pelajaran BKPBI (Bina komunikasi Persepsi Bunyi dan Irama) dan bina wicara agar siswa dapat semakin lancar dalam membaca ujaran.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa atau SMPLB mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa sama dengan sekolah menengah pertama pada umumnya, hanya saja metode yang guru gunakan dalam mengajar berbeda dengan sekolah menengah pertama pada umumnya.

Pada jenjang sekolah menengah akhir luar biasa, selain siswa belajar tentang mata pelajaran pada umumnya, terdapat juga mata pelajaran *life skill* yang bertujuan untuk membekali siswa tunarungu agar dapat langsung bersaing dalam dunia kerja seperti siswa sekolah menengah kejuruan. Mata pelajaran *life skill* diantaranya adalah tata busana, tata boga, tata rias, dan cetak sablon

Cetak sablon adalah suatu bidang kejuruan pendidikan yang mengajarkan tentang teknologi yang modern. Dalam bidang cetak sablon terdapat banyak cabang ilmunya, diantaranya ada ilmu yang mempelajari

Video Audio, percetakan, animasi, ilustrasi, dan desain grafis. Kurikulum yang sekarang diterapkan di SMALB untuk mata pelajaran cetak sablon salah satunya terdapat pembelajaran desain grafis.

Desain grafis merupakan rancangan unsur-unsur grafis dengan pola tertentu dan merupakan media untuk berkomunikasi antara klien terhadap pelanggannya melalui perantara desainer. Salah satu tugas dari seorang desainer grafis adalah menyampaikan pesan produsen kepada masyarakat. Bagi siswa tunarungu ini tidak menjadi hambatan karena siswa tunarungu mendapatkan semua informasi dari apa yang mereka lihat, namun guru harus mempunyai strategi khusus untuk menyampaikan materi kepada siswa tunarungu yang memiliki keterbatasan dalam bahasanya agar mereka dapat mengerti apa yang guru sampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berkembangnya teknologi komunikasi dan visualisasi gambar, menuntut pekerjaan grafis menggunakan media yang beragam. Salah satu media yang banyak digunakan saat ini adalah komputer. Konsep kemudahan (*user friendly*) yang dikembangkan oleh pabrik *software* menjadikan sesuatu pilihan yang tidak diabaikan. Pada siswa tunarungu, penggunaan media komputer kemungkinan lebih memudahkan siswa, dikarenakan siswa tunarungu mengalihkan fungsi pendengarannya pada indera penglihatannya sehingga ketika guru memakai media komputer

siswa akan lebih tertarik dan lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru dengan hanya memilih *tools* yang akan dipergunakannya.

Melihat dunia kerja yang semakin bersaing, maka siswa tunarungu di SMALB dituntut juga untuk mempunyai keahlian. Oleh karena itu, di SMALB Santi Rama Fatmawati memasukan mata pelajaran Cetak sablon yang di dalamnya terdapat materi desain grafis, dimana siswa dianjurkan mendalami dan mempelajari desain grafis melalui mata pelajaran Cetak sablon.

Dalam mata pelajaran Cetak sablon siswa SMALB diharapkan bisa menguasai desain grafis, baik dari segi gambar maupun tekniknya. Selain itu siswa juga harus dapat menciptakan suatu karya atau produk desain grafis dengan berbagai model dan bentuk, misalnya produk desain grafis yang terdapat di pasaran bebas, seperti kartu nama, *leaflet*, *cover* CD, sampul kaset, desain kaos, *cover* buku mata pelajaran, poster dan lain-lain.

Berawal dari membekali siswanya dengan keahlian desain grafis, sekolah di SMALB Santi Rama ternyata dapat mengirimkan beberapa muridnya untuk mengikuti lomba desain grafis baik di tingkat daerah, nasional sampai tingkat internasional. SMALB Santi Rama pun sudah memiliki banyak prestasi di bidang desain grafis, salah satunya adalah dengan mengirimkan salah satu siswanya untuk mengikuti lomba tingkat

internasional untuk mewakili Indonesia di dalam lomba *Global IT Challenge* yang dilaksanakan di Korea Selatan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengamati cara pengembangan kemampuan desain grafis pada mata pelajaran cetak sablon di SMALB Santirama Fatmawati. Pemilihan lokasi di SMALB Santi Rama Fatmawati karena sekolah ini telah menunjukkan beberapa pencapaian prestasi dalam bidang desain grafis sehingga peneliti tertarik untuk melihat bagaimana pengembangan kemampuan desain grafis di sekolah ini.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penelitian ini difokuskan pada bagaimana mengembangkan kemampuan desain grafis pada mata pelajaran cetak sablon bagi siswa tunarungu di SMALB Santi Rama Cipete Jakarta Selatan. Dari fokus penelitian ini dibagi menjadi empat subfokus penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan pengembangan kemampuan desain grafis pada mata pelajaran cetak sablon di kelas XI SMALB Santi Rama?
2. Bagaimana bentuk aktivitas yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan desain grafis pada mata pelajaran cetak sablon di kelas XI SMALB Santirama?

3. Bagaimana proses pengembangan kemampuan desain grafis pada mata pelajaran cetak sablon di kelas XI SMALB Santi Rama?
4. Apa saja faktor yang mempengaruhi dalam proses pengembangan kemampuan desain grafis pada mata pelajaran cetak sablon di kelas XI SMALB Santi Rama ?

C. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :
“Bagaimanakah pengembangan kemampuan desain grafis pada mata pelajaran cetak sablon bagi siswa tunarungu di SMALB Santi Rama?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara keseluruhan dari pengembangan kemampuan desain grafis pada mata pelajaran cetak sablon di SMALB Santi Rama

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna baik secara teoritis maupun praktis, yakni sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna untuk memberikan informasi dan menambah pengetahuan keilmuan khususnya tentang

pengembangan kemampuan desain grafis pada mata pelajaran cetak sablon di SMALB Santi Rama

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna bagi :

a. Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam program pengembangan kemampuan desain grafis yang akan datang.

b. Guru

Sebagai masukan bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran desain grafis, sehingga dapat meminimalisir hambatan – hambatan yang ditemukan dalam penelitian ini.

c. Peneliti

Bagi peneliti sendiri sebagai tambahan pengalaman dan pengetahuan tentang pembelajaran desain grafis dalam mata pelajaran cetak sablon di SMALB.

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Hakekat Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Edwin B. Flippo mendefinisikan pengembangan adalah hubungan dengan peningkatan pengetahuan umum dan pemahaman atas lingkungan kita secara menyeluruh. Sedangkan Andrew F. Sikula mendefinisikan pengembangan mengacu pada masalah staf dan personal adalah suatu proses pendidikan jangka panjang menggunakan suatu prosedur yang sistematis dan terorganisasi dengan manajer belajar pengetahuan teknis, moral, konseptual dan teoritis untuk tujuan umum.¹

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/jabatan melalui pendidikan dan latihan

2. Fungsi dan Tujuan Pengembangan

¹ Dedy Febry, *Devinisi Pengembangan*, 2012
(https://www.academia.edu/4832768/DEFINISI_PENGEMBANGAN) h.1. Diunduh tanggal 5 Mei 2017

Menurut Moekijat tujuan pengembangan antara lain untuk mengembangkan keahlian sehingga pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat dan efektif untuk mengembangkan pengetahuan, sehingga pekerjaan dapat diselesaikan secara rasional dan untuk mengembangkan sikap, sehingga menimbulkan kemauan kerjasama dengan teman teman pegawai dan pimpinan.² Moekijat menjelaskan bahwa pengembangan bertujuan untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan , keterampilan, dan sikap dari peserta sesuai dengan keinginan organisasi.

Selain itu menurut Soebagio Atmodiwiri manfaat dari suatu pengembangan yaitu³ : (a) Kebutuhan organisasi. Melalui adanya pengembangan diharapkan kebutuhan dan kekurangan akan pengetahuan dan keterampilan seseorang dapat dipenuhi. (b) Kebutuhan pribadi. Guna melengkapi kompetensi yang dimiliki dalam suatu organisasi (c) Fungsi pengembangan sebagai investment SDM, pengembangan seperti pendidikan formal yang membutuhkan pengorbanan dan biaya yang tidak sedikit. Namun hasil pendidikan dari pengembangan harus menunggu beberapa waktu yang bergantung kepada masing masing pribadi yang bersangkutan.

3. Komponen Pengembangan

² Moekijat. *Latihan dan Pengembangan SDM* (Bandung: CV Mandar Maju, 2005) hh.4-5

³ Soebagio Atmodiwiri, *Manajemen Praktis* (Pedoman Praktis Bagi Penyelenggara Training) (Jakarta : Balai Pustaka, 2009) h. 67

Adapun komponen program pengembangan sebagai berikut⁴ : (a) Tujuan. Tujuan dari proses pengembangan adalah terjadinya tingkah laku sesuai dengan tujuan pendidikan (b) Materi. Materi pengembangan adalah keseluruhan topik yang dibahas dalam pengembangan yang berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pilihan materi juga bisa bergantung pada isi pengembangan, desain instruksional, dan alat bantu pengembangan. (c) Metode. Metode pengembangan merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pengembangan. (d) Media. Media pengembangan adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi yang akan diberikan dalam suatu pengembangan. Menurut Hamalik ada beberapa media pengembangan diantaranya Teks, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak, Benda benda tiruan. (e) Instruktur. Instruktur pengembangan sering disebut guru. Seorang guru harus selalu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. (f) Evaluasi. Evaluasi pengembangan merupakan suatu proses yang sifatnya terus menerus dan harus direncanakan bersamaan program pengembangan.

⁴ Hasan Basri, Rusdiana. *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015) h.

4. Langkah-langkah Pengembangan

Pengembangan program membutuhkan langkah-langkah yang harus dilakukan agar program-program yang dilaksanakan benar-benar mampu memberikan manfaat yang optimal. Langkah-langka pengembangan tersebut meliputi :

a. Penentuan kebutuhan/masalah strategis

Menurut Yoyon Suryono, analisis kebutuhan merupakan proses pengumpulan dan penggunaan informasi bagi pembuatan keputusan tentang petunjuk atau keberadaan program⁵. Analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang menentukan keberhasilan program yang akan diselenggarakan. Oleh karena itu dalam kegiatan analisis kebutuhan ini pengelola program hendaknya memperhatikan isu yang timbul di lingkungan luar.

b. Implementasi program

Implementasi program mengandung berbagai rancangan aksi , sebelumnya dilakukan analisis kelayakan terlebih dahulu. “Analisis kelayakan mencakup dua aspek yaitu analisis sumber daya dan analisis pemangku kepentingan⁶. Analisis kelayakan akan mempengaruhi kelangsungan program yang akan dilaksanakan.

⁵ Yoyon Suryono, Iis Prasetyo & Entoh Tohani. *Peningkatan Kemampuan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Nonformal dan Informal Departemen Pendidikan Nasional., 2009) h.88

⁶ *Ibid.*, h.98

“Analisis sumber daya dimaksudkan untuk mengetahui program yang dilakukan mendapat dukungan keuangan, fasilitas dan lainnya”⁷. Sebuah rencana aksi dilaksanakan apabila hasil analisis kelayakan sumber daya menunjukkan bahwa sumber daya tersebut mudah dan banyak khususnya sumber daya yang penting. Sedangkan untuk analisis pemangku kepentingan dimaksudkan untuk mengetahui bahwa program yang dipilih mendapat dukungan dari berbagai pihak, baik yang berperan sebagai pelaksana, penerima dan pengguna hasil program dimaksud

c. Rencana Evaluasi

Secara umum evaluasi didefinisikan sebagai kegiatan sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, mendeskripsikan mengolah, menyajikan data atau informasi yang diperlukan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan⁸. Dari definisi tersebut terdapat tiga unsur penting dalam evaluasi yaitu 1) Kegiatan sistematis yang artinya bahwa penilaian dilakukan melalui prosedur tertentu yang tertib 2) data atau informasi yang diperoleh melalui upaya pengumpulan, pengolahan, deskripsi dan penyajian dengan menggunakan metode dan teknik ilmiah 3)

⁷ Ibid h.97

⁸ Sudjana. *Manajemen Program Pendidikan untuk Pendidikan Nonformal dan Pengembangan* (Balai Pustaka : Jakarta 2004). h.251

pengambilan keputusan menekankan bahwa data yang disajikan memberikan nilai berguna sebagai masukan yang berharga untuk pengambilan keputusan tentang alternative yang diambil. Evaluasi merupakan kegiatan penting untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditentukan dapat dicapai, apakah pelaksanaan program sesuai dengan rencana dan atau dampak apa yang terjadi setelah program dilaksanakan. Secara umum tujuan pokok kegiatan evaluasi dapat mengetahui secara pasti pencapaian hasil, kemajuan dan kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan rencana aksi, selanjutnya dipelajari guna perbaikan rencana aksi / program di masa yang akan datang.⁹

B. Desain Grafis

1. Pengertian Desain Grafis

Thabrani mendefinisikan desain grafis adalah bentuk komunikasi visual dengan media gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda , produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap sebuah karya grafis (desain grafis) terbentuk dari proses kombinasi antara teks, grafik, dan faktor lain

⁹ Yoyon *Op. cit.*, h.98

yang mendukungnya seperti ilustrasi, fotografi, gambar, bahkan diagram¹⁰

Menurut Suyatno dalam Dharna , desain grafis dapat diartikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri, yang meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Desainer grafis adalah orang yang merancang prototipe produk untuk dicetak secara massal. Untuk menghasilkan desain yang profesional seorang desainer membutuhkan *software* pendukung di antaranya *Adobe Photoshop, CorelDraw, Adobe Illustrator, Flash* dan masih banyak lagi. Dalam desain, unsur seni dan komunikasi berhubungan erat karena keduanya menjadi penghubung antara pemberi dan penerima pesan. Jadi seorang desainer grafis diharapkan mampu menjadi fasilitator penyampaian pesan itu. ¹¹

Dari semua pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa desain grafis merupakan suatu seni dan proses penyampaian konsep

¹⁰ Thabrani, *Desain Grafis dengan Flash & Corel Draw* (Jakarta: Datakom,2005), h.6

¹¹ Dharna, *Kaitan Antara Program Desain Grafis*.(Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta,2009),h. 2

atau gagasan secara efektif dalam bentuk visual yang menggabungkan tipografi, ilustrasi, dan unsur lainnya.

Setiap produk desain grafis akan selalu tersusun atas beberapa elemen pokok yang membentuk satu kesatuan, sehingga tepat dalam penyampaian pesan.

2. Elemen Elemen Desain Grafis

Menurut Kurisanto elemen atau unsur merupakan bagian dari suatu karya desain. Elemen-elemen tersebut saling berhubungan satu sama lain. Masing-masing memiliki sikap tertentu terhadap yang lain, misalnya sebuah garis mengandung warna dan juga memiliki *style* garis yang utuh, yang terputus-putus, yang memiliki tekstur bentuk dan sebagainya. Elemen-elemen seni visual tersusun dalam satu bentuk organisasi dasar prinsip-prinsip penyusunan atau prinsip-prinsip desain. Dalam hal ini, susunan tersebut sering kali dijadikan dasar pertimbangan atas suatu kritik seni.

Desainer yang baik adalah seorang pembangun yang lengkap dengan segala persiapannya. Sejumlah bahan-bahan, materi kuantitas, dan elemen-elemennya terdiri dari garis, bidang, ruang, terang-gelap, bayangan, warna *tone*, serta tekstur. Perancangan dua dimensi akan membentuk "*area*", sedangkan perancangan tiga dimensi membentuk "*volume*". Dengan demikian, diperlukan persiapan

menggunakan seperangkat peranti untuk membentuk rancangan tersebut.

3. Prinsip – prinsip Desain

a. Kesatuan

Sunaryo mendefinisikan kesatuan (*unity*) merupakan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa yang paling mendasar. Prinsip kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip yang lain. Kesatuan merupakan prinsip desain yang berperan paling menentukan, sebagai prinsip induk yang membawahkan prinsip-prinsip desain lainnya. Tidak adanya kesatuan dalam suatu tatanan mengakibatkan kekacauan, ruwet, atau cerai-berai tak terkoordinasi.¹²

b. Keserasian

Keserasian (*harmony*) merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam bentuk raut dan

¹² Aryo Sunaryo, "Nirmana 1". *Bahan Ajar Tertulis*. (Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2002), h.31.

garis, ukuran, warna, dan tekstur. Semuanya berada pada kesatupaduan untuk memperoleh suatu tujuan atau makna.¹³

c. Irama

Irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian-bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata. Terulangnya sesuai secara teratur memberi kesan keterkaitan peristiwa, oleh hukum, sesuatu yang ditaati, sesuatu yang berdisiplin.

Irama yang diciptakan dalam sebuah karya seni dimaksudkan untuk memperoleh efek gerak ritmis, menghindarkan kemonotonan dan memberikan kesan keutuhan yang kuat.¹⁴

d. Dominasi

Dominasi menurut Sunaryo adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran menonjol, bagian itu menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu

¹³ *ibid.*, h.32.

¹⁴ Sumurung, Zariat Syamsu. "Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi Di SMP Negeri Ambarawa". *Skripsi*. (Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2010), h.36.

menjadi bagian penting dan yang diutamakan. Bagian yang tidak mengambil peran disebut subordinasi.¹⁵

e. Keseimbangan

Sunaryo mendefinisikan keseimbangan (*balance*) dalam merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan “bobot” akibat “gaya berat” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi akan terganggu, sebaliknya, keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi.¹⁶

f. Kesebandingan

Kesebandingan atau proporsi (*propotion*), berarti hubungan antarbagian atau antar bagian terhadap keseluruhannya. Pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran, yakni besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Selain itu, kesebandingan juga menunjukkan pertautan ukuran antara suatu obyek atau bagian dengan bagian yang mengelilinginya. Tujuan

¹⁵ Aryo ,*op.cit.*,h.36

¹⁶ *Ibid*, h.39,

pengaturan kesebandingan adalah agar tercapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan.¹⁷

g. Hierarki Visual

Tidak semua komponen grafis sama pentingnya, *audience* harus terfokuskan / diarahkan pada satu titik. Ada beberapa tahap fokus, mulai dari yang terpenting (*dominant*), pendukung (*sub-dominant*) dan pelengkap/ *sub-ordinat*.¹⁸

- a) *Dominant* adalah objek yang paling menonjol dan paling menarik.
- b) *Sub-dominant* adalah objek yang mendukung penampilan objek dominan.
- c) *Sub-ordinat* adalah objek yang kurang menonjol, bahkan tertindih oleh objek dominan, contoh adalah *back ground*

4. Software Desain Grafis

Terdapat beberapa *software* untuk membuat seni grafis, diantaranya¹⁹ :

- a. Adobe Photoshop. Adobe photoshop adalah software editor citra buatan Adobe System yang dikhususkan untuk pembuatan efek

¹⁷ *Ibid.*, h.40

¹⁸ Anna Dania. "Desain Cover Buku-Buku Legenda di Kabupaten Wonosobo dengan Media Komputer Grafis". *Laporan Tugas Akhir*. (Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang 2008). h.17

¹⁹ Dani Nurdiansyah, *Corel Draw X5 Full 2010* (<http://batunagodangraya.blogspot.co.id/2010/11/coreldraw-x5-full.html>). Diunduh pada tanggal 6 Juni 2017

dan pengeditan foto/gambar. Software ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar untuk software. Photoshop tersedia untuk microsoft windows, Mac OS X , dan linux.

- b. Corel PhotoPaint (Corel PHOTO-PAINT) adalah perangkat lunak buatan Corel yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek seperti Adobe Photoshop. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan.
- c. CorelDRAW adalah software untuk keperluan grafis, seperti membuat stiker, desain kaos , produk kemasan dan lain-lain. Untuk menginstall Corel X5 dibutuhkan spek komputer minimum yaitu : OS Windows XP/Vista/Seven, Processor Intel Pentium 4, RAM 512 750 Mb Ruang Hard disk kosong, 1024 x 768 screen resolution

C. Pembelajaran Sekolah Menengah Atas Luar Biasa Santi Rama

1. Pembelajaran SMALB Santi Rama

Maria C.S mengungkapkan bahwa pengajaran di SMALB Santi Rama terdiri dari bidang akademis dan bidang keterampilan dengan masing masing presentasi 38% bidang akademis dan 62% bidang keterampilan. Bidang keterampilan dibagi menjadi bidang keterampilan wajib dan keterampilan pilihan.

Metode pengajaran yang diterapkan untuk melaksanakan proses pembelajaran atau pengembangan baik dalam bidang akademis maupun dalam bidang keterampilan adalah Metode Maternal Reflektif atau MMR. Selain itu metode MMR juga telah mencakup aktivitas 5 M yang harus ada di kurikulum 2013 yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan.

Ada beberapa tahapan dalam penerapan MMR di Santi Rama diantaranya²⁰ :

a. Percakapan tahap I (Pra teori)

Dalam kegiatan prateori, berlangsung kegiatan percakapan dari hati ke hati (PERDATI) pada tahap prateori guru menanamkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pengajaran bidang keterampilan biasanya dengan cara bercakap tentang orang-orang atau alumni yang telah bekerja dan telah sukses dalam suatu pekerjaan yang berkaitan dengan keterampilan, misalnya tata busana, keterampilan otomotif, tata boga, dan cetak sablon. Bisa juga materi percakapan berasal dari siswa yang memiliki

²⁰ Maria C.S, *Kiprah Santi Rama Merajut Harapan Lustrum IX 1970-2015* (Jakarta: Yayasan Santi Rama 2015) hh. 17-20

pengalaman mengenai keluarga, teman atau tetangga yang berhubungan dengan keterampilan

b. Percakapan tahap II (Teori)

Alokasi waktu yang digunakan untuk perdati tahap II (Teori) lebih banyak dari percakapan sebelumnya. Percakapan teori adalah ercakapan inti, mempercakapkan materi pokok, terutama membahas langkah-langkah kerjapembuatan pekerjaan keterampilan. Percakapan ini mendasari pada praktik. Percakapan tahap ini juga diakhiri dengan penulisan, berisi perumusan dari langkah langkah pebutatan dari pekerjaan keterampilan.

c. Perdakapan tahap III

Percakapan tahap slanjutnya adalah Praktik membuat spekerjaan keterampilan. Siswa dibimbing guru melakukan kegiatan berdaasarkan langkah-langkah kerja sesuai dengan teori yang sudah dibercakapkan terlebih dahulu. Ddalam membimbing praktik guru tetap mengadakan komunikasi timbal baik dengan siswa. Guru bertanya, menjawab pertanyaan siswa, menjelaskan, memberi komentar untuk menetapkan penanganan dan pemahaman siswa terhadap tugas yang harus dikerjakan.

Alokasi waktu untuk praktek bisa berlangsung dalam waktu yang bervariasi sesuai dengan jenis pekerjaan yang harus dilakukan oleh siswa. Pekerjaan keterampilan dapat digolongkan

menjadi lima jenis keterampilan, dilihat dari tingkat kesulitannya dan jenis bidang keterampilannya. Tingkat sangat mudah (satu tingkat kesulitan) pekerjaan yang dapat diselesaikan dalam waktu satu hari, tingkat mudah (dua tingkat kesulitan) pekerjaan yang dapat diselesaikan dalam waktu dua hari, tingkat menengah (tiga tingkat kesulitan) pekerjaan yang dapat diselesaikan dalam waktu satu minggu, tingkat agak sulit (empat tingkat kesulitan) pekerjaan yang dapat diselesaikan dalam dua minggu atau lebih, dan tingkat sulit (lima tingkat kesulitan) yaitu pekerjaan yang dapat diselesaikan dalam satu bulan atau lebih.

d. Percakapan tahap V

Percakapan tahap V adalah percakapan tahap evaluasi terhadap hasil pekerjaan keterampilan siswa. Guru bersama siswa menilai hasil kerja teman. Siapa sudah selesai pada waktunya, siapa belum? Siapa dapat mengerjakan dengan teliti, rapi, bersih, cekatan? Siapa kreatif dsb.

D. Hakikat Tunarungu

1. Pengertian Tunarungu

Istilah tunarungu diambil dari kata "Tuna" dan "Rungu", Tuna artinya kurang dan Rungu artinya pendengaran. Seseorang dikatakan

tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar²¹

Tunarungu dapat diartikan sebagai suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai rangsangan, terutama melalui indera pendengarannya.²²

Menurut Daniel F. Hallahan dan James H. Kauffman, tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar, yang meliputi keseluruhan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai yang berat, digolongkan kedalam bagian tuli dan kurang dengar. Orang tuli adalah seseorang yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu mendengar. Sedangkan seseorang yang kurang dengar adalah seseorang yang biasanya dengan menggunakan alat bantu dengar, sisa pendengarannya cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran.²³

Menurut Andreas Dwijosumarto, tunarungu dapat diartikan sebagai suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan

²¹ Permanarian Somad, *Ortopedagogik Anak Tunarungu* (Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1995), h 26.

²² Sutjihati Sumantri, *Psikologi Anak Luar Biasa* (Bandung : Refika Aditama, 2006), h. 93

²³ Somad. *Op.Cit.*, hh.26-27

seseorang tidak dapat menangkap berbagai perangsang terutama melalui indera pendengaran.

Menurut Tarmansyah, tunarungu adalah suatu keadaan keterbatasan fungsi pendengaran. Kemudian, Multi Salim mengemukakan bahwa anak tunarungu adalah anak yang mengalami kehilangan kemampuan pendengaran yang disebabkan kerusakan pada sebagian atau seluruh organ pendengaran, sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya.²⁴

Menurut Sadjaah, anak tunarungu adalah anak yang tidak mampu mendengar / menangkap kata-kata atau pembicaraan orang lain melalui pendengarannya, ia hanya mampu melihat atau menangkap pembicaraan orang lain atau lawan bicaranya melalui gerak bibir dengan kemampuan daya lihat (mata), matalah yang mengalih fungsi atau menutupi hal-hal yang kurang yang tidak didapat melalui pendengarannya.²⁵

Dari beberapa batasan yang dikemukakan oleh para ahli tentang pengertian anak tunarungu, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan dalam kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang

²⁴ Tin Suharmini, *Psikologi Anak berkebutuhan Khusus* (Jakarta: Departemen Guruan dan Kebudayaan, 2007)h.56

²⁵ Edja Sadjaah, *Bina Bicara, Persepsi Bunyi dan Irama* (Bandung: Departemen Guruan dan Kebudayaan, 1995)h.45

diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga mereka kurang dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak terhadap kehidupan secara kompleks.

2. Karakteristik Tunarungu

a. Aspek inteligensi

Pada umumnya inteligensi anak tunarungu secara potensial sama dengan anak normal, tetapi secara fungsional perkembangannya dipengaruhi oleh tingkat kemampuan berbahasanya, keterbatasan informasi, dan daya abstraksi anak. Akibat ketunarunguannya menghambat proses pencapaian pengetahuan yang luas.²⁶

Anak tunarungu akan mempunyai prestasi lebih rendah jika dibandingkan dengan anak normal atau mendengar untuk materi pelajaran yang diverbalisasikan. Tetapi untuk materi yang tidak diverbalisasikan, prestasi anak tunarungu akan seimbang dengan anak yang mendengar. Rendahnya tingkat prestasi anak tunarungu bukan berasal dari kemampuan intelektualnya yang rendah, tetapi pada umumnya disebabkan karena inteligensinya tidak mendapat kesempatan untuk berkembang dengan maksimal.

²⁶Sunardi, *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus* (Jakarta: Departemen Guruan dan Kebudayaan, 2007),h. 156.

Tidak semua aspek inteligensi anak tunarungu terhambat, tetapi hanya yang bersifat verbal, misalnya dalam merumuskan pengertian, menarik kesimpulan dan meramalkan kejadian. Aspek inteligensi yang bersumber pada penglihatan dan yang berupa motorik tidak banyak mengalami hambatan, bahkan dapat berkembang dengan cepat.

b. Aspek bahasa dan bicara

Kemampuan berbicara dan bahasa anak tunarungu berbeda dengan anak yang mendengar disebabkan oleh perkembangan bahasa erat kaitannya dengan kemampuan mendengar. Perkembangan bahasa dan bicara pada anak tunarungu memerlukan pembinaan secara khusus dan intensif, sesuai dengan taraf ketunarunguan dan kemampuan-kemampuan yang lain. Karena anak tunarungu tidak bisa mendengar bahasa, kemampuan berbahasanya tidak akan berkembang bila ia tidak dididik atau dilatih secara khusus.

Akibat dari ketidak mampuannya dibandingkan dengan anak yang mendengar dengan usia yang sama, maka dalam perkembangan bahasanya akan jauh tertinggal. Walaupun sudah dididik secara khusus banyak diantara mereka yang tetap ketinggalan 2 sampai 4 tahun dalam kemampuan membaca dan menulis jika dibandingkan dengan anak yang mendengar. Salah

satu aspek kemampuan berkomunikasi ialah kemampuan berbicara.

Pada anak tunarungu kemampuan bicara akan berkembang dengan sendirinya, tetapi memerlukan upaya terus-menerus serta latihan dan bimbingan secara profesional. Dengan cara demikianpun masih banyak diantara mereka yang tidak dapat berbicara seperti orang yang mendengar pada umumnya, baik suara, irama dan tekanan suara terdengar monoton berbeda dengan anak normal. Hal ini terjadi karena mereka tidak pernah atau sedikit sekali mendapatkan umpan balik untuk mengontrol bicaranya hanya diperoleh secara visual atau mungkin ditambah perabaan dan gerak.

Walaupun umpan balik visual, perabaan dan gerak itu dilatih sebaik mungkin, ucapan anak tunarungu tidak akan sebaik anak yang mendengar yang mendapatkan umpan balik lewat pendengarannya. Karena itu bicara dan bahasa anak tunarungu pada awalnya seringkali sukar ditangkap, akan tetapi bila bergaul lebih lama dengan mereka kita akan terbiasa dengan cara bicara anak tunarungu itu.

c. Aspek emosi dan sosial

Ketunarunguan dapat mengakibatkan terasing dari pergaulan sehari-hari, yang berarti mereka terasing dari pergaulan atau

aturan sosial yang berlaku dalam masyarakat dimana ia hidup. Keadaan ini menghambat perkembangan kepribadian anak menuju kedewasaan. Akibat dari ketrasingan tersebut dapat menimbulkan efek-efek negatif seperti: egosentrisme yang melebihi anak normal, mempunyai i perasaan takut akan lingkungan yang lebih luas, ketergantungan terhadap orang lian, perhatian mereka lebih sukar dialihkan, mereka umumnya memiliki sifat yang polos, sederhana dan tanpa banyak masalah, dan lebih mudah marah dan cepat tersinggung.²⁷

3. Klasifikasi dan Jenis Ketunarunguan

Berikut adalah klasifikasi anak tunarungu menurut Samuel A. Kirk:²⁸ (1) 27 – 40 dB menunjukkan kesulitan mendengar bunyi yang jauh (2) 41 – 55 dB menunjukkan tunarungu sedang (3) 56 – 70 dB : Tunarungu agak berat (4) 71 – 90 dB menunjukkan tunarungu berat (5) 91 dB keatas menunjukkan Tunarungu berat sekali

Sementara itu Streng mengklasifikasikan tunarungu sebagai berikut : (1) Kehilangan kemampuan mendengar 20 - 30 dB, mempunyai ciri - ciri: (a) Tidak mampu mendengar percakapan yang lemah, percakapan melalui pendengaran. (b) Tidak mempunyai kelainan bicara. (c) perlu latihan membaca ujaran, perlu diperhatikan

²⁷Somad, *Op.Cit.*, h. 36-39.

²⁸*Ibid.* h.29-32

mengenai perkembangan penguasaan perbendaharaan kata-katanya.

(d) Jika kehilangan pendengaran melebihi 20 dB dan mendekati 30 dB, perlu alat bantu dengar. (2) Kehilangan kemampuan mendengar 30 – 40 dB, mempunyai ciri-ciri: (a) Mereka mengerti percakapan biasa pada jarak satu meter, sulit menangkap percakapan dengan pendengaran pada jarak normal dan kadang-kadang mereka mendapat kesulitan dalam menangkap percakapan kelompok. (b) Percakapan lemah hanya bisa ditangkap 50%, dan bila si pembicara tidak terlihat, yang ditangkap akan lebih sedikit atau di bawah 50%. (c) Mengalami sedikit kelainan dalam bicara dan perbendaharaan kata cukup terbatas. (d) Kebutuhan dalam program pembelajaran antara lain belajar membaca ujaran, latihan mendengar penggunaan alat bantu dengar, latihan bicara, latihan artikulasi dan perhatian dalam perkembangan perbendaharaan kata. (e) Bila kecerdasannya di atas rata-rata dapat di tempatkan di kelas biasa asalkan tempat duduk disesuaikan, bagi yang kecerdasan kurang memerlukan kelas khusus.

(3) Kehilangan kemampuan mendengar 40 – 60 dB, memiliki ciri-ciri: (a) Mereka mempunyai pendengaran yang cukup untuk mempelajari bahasa dan percakapan namun memerlukan alat bantu mendengar. (b) Dapat mengerti percakapan yang keras pada jarak satu meter. (c) Perbendaharaan kata yang terbatas. (d) Untuk program pembelajaran, mereka membutuhkan alat bantu dengar untuk

menguatkan sisa pendengarannya dan penambahan alat-alat bantu pembelajaran yang sifatnya visual, memerlukan latihan artikulasi dan membaca ujaran serta perlu pembelajaran khusus dalam bahasa. (4) Kehilangan kemampuan mendengar 60 – 70 dB, mempunyai ciri-ciri: (a) Mempunyai sisa pendengaran untuk belajar bahasa dan bicara dengan memakai alat bantu dengar dan dengan cara khusus. (b) Belajar dalam suatu kelas yang khusus untuk siswa-siswa tunarungu, karena sisa pendengarannya untuk belajar bahasa dan bicara melalui telinga tidak cukup, (c) Dapat dilatih untuk dapat mendengar dengan alat bantu dengar kemudian selanjutnya dapat digolongkan terhadap kelompok kurang dengar. (d) Masih bisa mendengar suara yang keras dari jarak dekat. (e) Dapat membedakan huruf hidup tetapi tidak dapat membedakan bunyi-bunyi huruf konsonan. (f) Diperlukan latihan membaca ujaran dan pelajaran yang dapat mengembangkan bahasa dan bicara dari guru khusus. (5) Kehilangan kemampuan mendengar 75 dB ke atas, mempunyai ciri-ciri : (a) Dapat mendengar suara yang keras dari jarak satu inci (2,54 cm) atau sama sekali tidak mendengar. (b) Tidak sadar akan bunyi-bunyi yang keras, meskipun menggunakan penguat suara, mereka tidak dapat menggunakan pendengarannya untuk menangkap dan memahami bahasa. (c) Mereka tidak belajar bahasa dan bicara melalui pendengarannya, walaupun menggunakan alat bantu dengar. (c) Memerlukan pengajaran khusus yang intensif di

segala bidang, tanpa menggunakan mayoritas indera pendengaran.

(d) Yang perlu mendapat perhatian khusus dalam pembelajaran ialah: membaca ujaran, latihan mendengar, fungsinya untuk mempertahankan sisa pendengaran yang masih ada, meskipun hanya sedikit. (e) Memerlukan teknik khusus untuk mengembangkan bicara dengan metode visual, taktif, kinestetik, serta semua hal yang dapat membantu terhadap perkembangan bicara dan bahasanya.

4. Pembelajaran Tunarungu

Siswa pada umumnya untuk memahami suatu peristiwa tidaklah sulit karena mereka dapat memahami melalui pendengaran dan penglihatan, serta dibantu oleh indera lain. Namun bagi siswa tunarungu, segala sesuatu yang sempat terekam di otak melalui persepsi visualnya saja tidak ubahnya seperti pertunjukan film bisu. Atas dasar itulah rata-rata problem yang dihadapi oleh siswa tunarungu dari aspek kebahasaannya tampak²⁹ : 1) Perbendaharaan kata atau bahasa terbatas. 2) Sulit mengartikan ungkapan bahasa yang mengandung kata kiasan atau sindiran. 3) Kesulitan dalam mengartikan kata-kata abstrak seperti Tuhan, pandai, mustahil, dan lain lain. 4) Kesulitan menguasai irama dan gaya bahasa.

Usia terjadinya ketunarunguan dan tingkat keparahan memainkan peranan penting dalam pencapaian prestasi siswa. prestasi siswa

²⁹ Mohammad Efendi, *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006) h. 77

yang mengalami tunarungu setelah usia 3 tahun akan lebih tinggi dari siswa yang mengalami ketunarunguan lebih awal, dan siswa yang memiliki taraf ketunarunguan kategori ringan memiliki prestasi yang lebih besar.

E. Kajian Penelitian yang Relevan

Ditemukan beberapa penelitian yang berkaitan dengan yang akan diteliti diantaranya :

1. Penelitian Ajeng Maulina yang berjudul “Pembelajaran Desain Grafis pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 02 Adiwerna Tegal” dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran desain grafis yang berlangsung di SMK Negeri 02 Adiwerna Tegal belum mencapai tujuan pembelajaran karena dalam SK dan KD yang digunakan dalam pembelajaran desain grafis dan diuraikan ke dalam materi ajar berbeda, dalam SK dan KD siswa dapat menghasilkan materi ajar berupa desain grafis dalam multimedia bukan desain grafis cetak yang selama ini guru ajarkan.
2. Tesis Eko Hadi Prayitno yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Multimedia Interaktif di Jurusan Kompter Desain Multimedia Politeknik LP3I Jakarta” dengan hasil

penelitian bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mahasiswa LP3I Sumber Artha dan Pulo Gadung Jurusan Komputer Desain Multimedia. Pengaruh pengembangan media dalam peningkatan hasil belajar dapat dilihat, karena media pembelajaran interaktif dapat menjadi sarana penunjang agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan, dengan proses pembelajaran yang lebih interaktif daya imajinasi mahasiswa dapat berkembang secara optimal.

3. Penelitian Diah Eka Sari dan Endang Purbaningrum yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Tunarungu Tentang Sistem Pencernaan Pada Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan di SMPLB Karya Mulia Surabaya” dengan hasil penelitian adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa tunarungu tentang sistem pencernaan pada manusia. Siswa jadi lebih mudah materi dengan memanfaatkan media komputer karena dalam komputer dapat menampilkan benda tiruan dari sistem pencernaan yang dibuat lebih menarik sehingga siswa tunarungu lebih tertarik.
4. Tesis Virzha Aulianna Dhalsietsatsura yang berjudul “Pengembangan Program Pelatihan *Employability Skills* di SMK “ dengan hasil penelitian bahwa program pelatihan yang dikembangkan dapat diterima dengan baik di kalangan pengguna maupun yang ahli, karena proses pengembangan dan hasil pengembangan telah

melalui hasil tahap evaluasi formatif dari ahli materi, ahli media, dan ahli pelatihan.

5. Skripsi Putri Indraningrum yang berjudul “Pengembangan Program Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Gunungkidul Melalui Metode Kemitraan dengan hasil penelitian 1). Perencanaan program kemitraan UPT SKB Gunungkidul dilatarbelakangi kebutuhan dana, fasilitas dan SDM, untuk mengotimalkan program, adanya komitmen dari lembaga untuk menjaga mutu program, serta menyalurkan lulusan program kecakapan hidup. Partisipasi Perencanaan program UPT SKB Gunungkidul melibatkan pihak dari dalam lembaga dan luar lembaga, yaitu Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Gunungkidul sebagai pembuat kebijakan. Perencanaan program kemitraan UPT SKB Gunungkidul diawali dengan kegiatan identifikasi oleh para pamong, mendengarkan masukan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Gunungkidul sebagai pembuat kebijakan, dan selanjutnya penentuan prioritas program melalui rapat koordinasi antara UPT SKB Gunungkidul dan pembuat kebijakan 2). UPT SKB Gunungkidul mengimplementasikan model kemitraan mutualistik dengan prinsip *mutual benefit*, yaitu kedua belah pihak yang bermitra

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara keseluruhan pengembangan kemampuan desain grafis pada siswa tunarungu kelas XI di SMALB Santi Rama, yaitu:

1. Perencanaan pengembangan kemampuan desain grafis pada mata pelajaran multimedia di kelas XI SMALB Santi Rama
2. Bentuk-bentuk aktivitas yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan desain grafis pada mata pelajaran multimedia di kelas XI SMALB Santi Rama
3. Proses pengembangan kemampuan desain grafis pada mata pelajaran multimedia di kelas XI SMALB Santi Rama
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan desain grafis pada mata pelajaran multimedia di kelas XI SMALB Santi Rama

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode ini digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian, yang bermaksud untuk memahami tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku persepsi, motivasi,

tindakan, dan lain-lain secara menyeluruh dengan mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata.¹

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini dalam bentuk deskripsi gejala peristiwa dalam kegiatan pengembangan kemampuan desain grafis. Data yang dihasilkan juga berupa uraian tentang hal –hal yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan desain grafis di SMALB Santi Rama.

C. Tempat dan Waktu

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMALB Santirama, Jl. RS Fatmawati RT. 14 RW. 04 Cipete, Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan kurang lebih satu semester atau 6 bulan yaitu antara bulan Januari 2017 – Juni 2017.

Tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan sebagai berikut :: (a) mengajukan proposal penelitian, (b)mempresentasikan proposal usulan penelitian, (c) mengumpulkan bahan pustaka dan referensi, (d) menyusun instrumen penelitian, (e) izin penelitian, (f) pelaksanaan

¹Moelong L.J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,(Bandung:PT Remaja Rosda Karya,2007),h.6

penelitian, (g) melakukan kegiatan pengolahan data, dan (h) menyusun laporan hasil penelitian.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Dalam penelitian ini, jenis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian data yang terkumpul dideskripsikan dalam bentuk kata-kata.

2. Sumber Data

Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data primer. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari kepala sekolah, dan guru.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data tentang pengembangan kemampuan desain grafis ini peneliti mengumpulkan data melalui observasi, dan wawancara. Selain itu data juga diperoleh melalui dokumentasi

1. Observasi

Observasi langsung dilakukan oleh peneliti dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis pengembangan kemampuan desain

grafis pada siswa kelas XI di SMALB Santirama, sehingga peneliti berada di kelas pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.²

Sehubungan dengan permasalahan penelitian ini, maka observasi dilaksanakan untuk memperoleh data mengenai :

- 1) Keadaan proses pengembangan, baik teori desain grafis maupun praktik berkarya desain grafis, yang menyangkut penguasaan tentang materi di SMALB Santi Rama.
- 2) Keadaan sarana prasarana yang tersedia dalam proses pengembangan desain grafis di SMALB Santi Rama

2. Wawancara

Wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara langsung dengan kepala sekolah serta guru dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lengkap dan data meliputi semua hal yang terkait dengan pengembangan kemampuan desain grafis di SMALB Santi Rama

- 1) Wawancara dengan kepala sekolah terkait dengan program pengembangan desain grafis di Santi Rama
- 2) Wawancara dengan guru pengampu terkait dengan pelaksanaan proses pengembangan Desain Grafis.

3. Dokumen

²Margono S, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2005) hh.158-159

Dalam dokumen ini peneliti menghimpun data-data berupa gambaran sekolah, sejarah singkat sekolah, letak sekolah, sarana penunjang pengembangan, program pengembangan, proses pengembangan desain grafis, evaluasi pengembangan desain grafis.

F. Analisis Data

Setelah data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi terkumpul, data akan disusun secara sistematis dan akan dikelompokkan ke dalam aktivitas analisis data yang meliputi data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data), *conclusion drawing / verification* (penarikan simpulan dan verifikasi).³

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan kemudian dianalisis melalui reduksi data, yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dan memfokuskan kepada hal yang penting dan membuat kategori.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dalam penelitian ini berbentuk deskriptif.

Peneliti menyajikan data dengan memberikan gambaran secara keseluruhan tentang pengembangan kemampuan desainer grafis pada

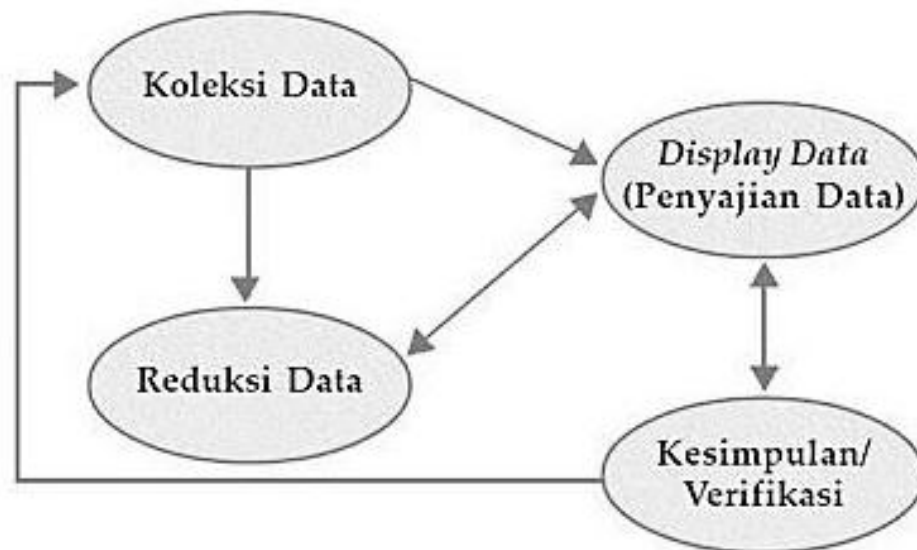
³*Ibid* h.37

mata pelajaran multimedia bagi siswa tunarungu di SMALB Santi Rama.

3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Setelah melakukan reduksi data dan penyajian data langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan dari data hasil penelitian yang diperoleh sehingga data yang dihasilkan akan valid.

Adapun langkah-langkah analisis data dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 2.1 Komponen-komponen Analisis Data Model Interaktif

G. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data

Teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data pengembangan kemampuan desain grafis untuk keperluan pengecekan atau sebagainya terhadap data itu.⁴

Dalam penelitian dilakukan dengan triangulasi, yaitu :

1. Memanfaatkan sumber dengan cara membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan informasi yang diperoleh dari informasi satu dengan informasi lainnya. Dalam penelitian ini informasi yang dimaksud adalah Kepala Sekolah, Guru.
2. Memanfaatkan penggunaan metode dengan cara mengecek balik derajat kepercayaan informasi melalui metode terbaik misalnya observasi dengan hasil wawancara atau dokumentasi.
3. Memanfaatkan teori yaitu dengan cara membandingkan secara logis dengan teori lain yang bisa menunjang dan mendukung data atau informasi yang berkaitan dengan pengelolaan kegiatan pembelajaran cetak sablon khususnya desain grafis yang diperoleh dan diperlukan.

⁴Putra, *Strategi Penggunaan Metode dan Media dalam Pembelajaran Musik pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Semarang (Skripsi)*. Semarang Jurusan Seni Drama, Tari dan Musik Fakultas Bahasan Seni Universitas Negeri Semarang, 2009) h.48

BAB IV

DESKRIPSI DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Profil Sekolah

1. Deskripsi Sekolah SMALB Santi Rama

Sekolah Menengan Akhir Luar Biasa Bagian B Santi Rama adalah sekolah luar biasa yang khusus melayani siswa tunarungu, bertempat di Jl. Rs. Fatmawati Rt.14 Rw.4 Cipete Utara Kebayoran Baru Jakarta Selatan.

SMALB-B Santi Rama mengalami beberapa kali perubahan nama, diwakili dari nama Sekolah Lanjutan Kejuruan Tingkat Pertama (SLKTP) setelah terpisah dari unit SDLB tahun 1984, kemudian berganti menjadi Sekolah Pendidikan Lanjutan Kejuruan (SPLK) tahun 1986, selanjutnya berubah lagi menjadi SLB-B Tingkat Lanjutan Santi Rama III, lalu menjadi SMLB Santi Rama dan sejak tahun 1997 memenuhi kebijakan pemerintah menjadi SMALB Santi Rama.

Tenaga di SMPLB/SMALB Tunarungu Santi Rama adalah seluruh Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK) yang terdiri dari guru, tata usaha dan pegawai rumah tangga. Ada beberapa status dan latar belakang guru di SMPLB/SMALB Santi Rama. Jumlah tenaga yang

ada di SMPLB/SMALB sering mengalami pasang surut setiap tahun karena adanya guru yang pension, guru yang mutasi karena diangkat sebagai PNS yang ditempatkan di SLB Negeri, dan adapula guru yang mengundurkan diri. Jumlah PTK di SMPLB/SMALB Santi Rama berjumlah 27 PTK.

Pengajaran di SMALB Santi Rama terdiri dari bidang akademis dan keterampilan dengan presentase 38% bidang akademis dan 62% bidang keterampilan. Bidang keterampilan dibagi menjadi keterampilan wajib dan keterampilan pilihan.

2. Visi dan Misi SMALB Santi Rama

a. Visi

Visi SMALB-B Santi Rama adalah terwujudnya pemberdayaan Tunarungu seoptimal mungkin sehingga berkembang , menjadi manusia seutuhnya, bermartabat, berguna bagi diri sendiri, masyarakat, nusa dan bangsa yang dilandasi iman dan taqwa.

b. Misi

Untuk mencapai visi tersebut, maka SMALB-B Santi Rama membuat misi agar visi mereka dapat tercapai. Misi dari SMLB-B anti Rama diantaranya : (1) Mencegah / mengurangi dampak ketunarungan melalui kegiatan assesmen psikologis dan audiometris serta mengupayakan pemakaian alat bantu dengar secara efektif. (2) Mengupayakan kemandirian siswa dalam bidang

bahasa dan komunikasi serta memiliki keunggulan dalam bidang keterampilan.(3) Menyediakan berbagai jalur dan program pendidikan sesuai perkembangan dan kemampuan siswa (4) Mengupayakan agar tamatan SMALB menjadi manusia yang terampil, cakap, kreatif, dan mandiri dengan menyediakan berbagai jenis mata pelajaran vokasional. (5) Mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMALB (6) Menyediakan berbagai fasilitas dan sarana/prasarana penunjang latihan keterampilan kerja (7) Menyediakan berbagai ekstrakurikuler yang sesuai (8) Memimbing orangtua siswa agar memiliki pengetahuan serta sikap yang tepat dan efektif bagi tunarungu remaja (9) Mengupayakan sosialisasi tentang hakikat ketunarunguan ke dunia kerja (10) Mengikuti perkembangan mutakhir dalam dunia pendidikan tunarungu (11) Mengupayakan sumber daya manusia yang berdedikasi dan professional (12) Terwujudnya jalinan kerjasama dengan dunia kerja untuk menyelenggarakan Pendidikan Sistem Ganda (PSG)

3. Sasaran Mutu SMALB Santi Rama

Sasaran mutu SMALB-B Santi Rama diantaranya : (1) Peningkatan prestasi akademik siswa dengan target nilai UN untuk setiap mata pelajaran (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika) rata-rata 6,00 , serta nilai terendah untuk setiap mata

pelajaran 4,00 (2) Peningkatan kompetensi guru dan target 100% guru menguasai prinsip prinsip dalam perdati. (3) Peningkatan prestasi dan kreativitas siswa dalam memasarkan hasil karya dengan target : (a) Tidak adanilai keterampilan siswa dibawah KKM (b) Hasil karya dan jasa dari keterampilan tata busana, tata boga, cetak sablon, dan otomotif mampu terjual.(4) Peningkatan pelayanan pendidikan dengan target kepuasan pelanggan (siswa dan orang tua/wali) minimal mencapai kategori puas. (5)Peningkatan kedisiplinan siswa dengan menurunkan tingkat keterlambatan siswa dan ketidakhadiran siswa tanpa keterangan maksimal 5% perbulan dari jumlah siswa SMALB (6)Peningkatan kedisiplinan guru dan karyawan dengan target tidak ada guru dan karyawan yang dating terlambat atau tidak hadir tanpa keterangan setiap bulan (7) Peningkatan minat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan, dengan target minimal 30 pengunjung setiap bulan

4. Pembelajaran SMALB Santi Rama

Pembelajaran yang berlangsung di SMALB Santi Rama menggunakan metode khusus yang digunakan oleh guru dalam mengajar siswa tunarungu, metode yang digunakannya adalah Metode Maternal Reflektif (MMR). Metode Maternal Reflektif (MMR) merupakan metode yang tepat digunakan untuk mengajar anak

tunarungu, karena lebih menitik beratkan pada percakapan yang bermoto :

“Apa yang ingin kau katakan, katakanlah..”

Penggunaan metode maternal reflektif (MMR) ini dimaksudkan agar siswa tunarungu berlatih untuk berbicara, menyampaikan gagasan dan pemikirannya serta melatih pemahamannya akan sesuatu hal serta dapat mengembangkan kemampuan bahasa siswa tunarungu

B. Deskripsi Data

1. Perencanaan Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

SMALB Santi Rama membuat program pengembangan desain grafis bagi siswanya, sebagaimana tertuang dalam dokumen yang berbentuk program pengembangan.

Perencanaan yang tercantum dalam program pengembangan kemampuan desain grafis kelas XI SMALB Santi Rama dibuat dalam jangka waktu satu tahun atau dua semester. Program pengembangan di setujui oleh pihak sekolah dan ibu Ari selaku guru mata pelajaran cetak sablon (CD.Aa)

Pengembangan desain grafis ini bertujuan agar kemampuan desain grafis siswa SMALB Santi Rama dapat lebih terampil dalam hal mendesain. Hal tersebut dapat didapat berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran cetak sablon, Ibu Ari

Tujuan dari diadakannya pengembangan ini supaya siswanya tau lebih mendalam lagi bagaimana cara mendesain sesuatu seperti amplop, logo, poster, kemasan, kaos dll. Jadi dilatih untuk lebih ahli lagi dan kemampuannya dapat berkembang. Soalnya kan di dunia kerja sekarang hampir semua sudah serba digital, (CW2.Aa.2)

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan kepala sekolah SMALB Santi Rama :

Tujuannya hampir sama seperti visi SMALB Santi Rama agar tamatan SMALB Santi Rama ini menjadi manusia yang terampil, cakap, kreatif, dan mandiri sehingga dia dapat langsung bersaing di dunia kerja, atau lebih bagus lagi jika siswa dapat menjual sendiri produk yang dihasilkannya (CW1.Aa.2)

Pada perencanaan pengembangan, melibatkan guru cetak sablon, guru IT, ketua bidang keterampilan, serta kepala sekolah. Program pengembangan disusun oleh guru cetak sablon dan guru IT, sedangkan kepala sekolah dan ketua bidang keterampilan hanya menilai dan memutuskan program dapat dilaksanakan atau tidak. Hal ini dikemukakan oleh guru Cetak Sablon SMALB Santi Rama.

Dalam perencanaannya, kita melibatkan banyak pihak. Ada saya, dibantu sama guru IT, lalu karena desain grafis itu masuknya ke mata pelajaran cetak sablon kita juga mengikuti kurikulum yang ada, terus di sahkan oleh ketua bidang keterampilan dan juga kepala sekolah. Biasanya setiap hari jumat pertama di awal bulan kita sering mengadakan rapat bulanan, nah di rapat itu membahas macam macam program sekolah, salah satunya pengembangan desain grafis di mata pelajaran cetak sablon. (CW2.Aa.3)

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan kepala sekolah SMALB Santi Rama

Yang membuat program biasanya guru cetak sablonnya, program dibuat untuk jangka waktu satu tahun, lalu dirapatkan dengan saya dan ketua bidang keterampilan, kemudian jika dinilai sudah bagus baru kami sahkan dan programnya boleh diterapkan pada siswa. (CW1.Aa.3)

Dalam proses perencanaan pengembangan program desain grafis guru cetak sablon menetapkan tujuan pengembangan yang mengacu pada kurikulum KTSP kemudian guru memodifikasi kurikulum tersebut sesuai dengan kemampuan siswa dengan memilah kompetensi dasar dan materi yang mudah dipahami serta banyak dibutuhkan oleh pasar desain grafis. Dari kompetensi dasar guru kemudian mengembangkannya menjadi indikator agar pengembangan dapat lebih terarah dan dapat mencapai tujuan-tujuan pengembangan yang telah ditetapkan. Setelah itu guru cetak sablon menentukan materi, metode dan media yang akan diberikan kepada siswa kelas XI, setelah itu guru akan membuat rencana kegiatan pengembangan yang berisi tentang rencana yang telah disusun oleh guru setiap pertemuan agar proses pengembangan dapat lebih terarah. Langkah selanjutnya guru membuat rencana evaluasi agar kemampuan siswa dapat terukur. Hal ini disampaikan oleh guru SMALB Santi Rama yaitu bu Ari.

Proses perencanaannya pertama saya membuat tujuannya mengacu pada kurikulum KTSP, setelah itu saya modifikasi jadi menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan cara memilih kompetensi dasar dan materi yang gampang dimengerti oleh siswa sama yang lagi banyak dibutuhin pasar desain grafis itu desain apa, dari situ saya kembangkan lagi jadi indikator supaya pengembangannya lebih terarah kemudian saya menentukan metode dan media yang akan diberikan kepada siswa, setelah itu saya membuat rencana kegiatan-kegiatan yang akan saya lakukan per pertemuannya mau ngapain aja biar tiap pertemuan juga jadi ada target targetnya. Lalu saya membuat rencana evaluasi pengembangan supaya nanti di akhir kemampuan siswa dapat terukur sejauh mana siswa memahami materi, sejauh mana siswa menguasai materi dll. (CW2.Aa4)

2. Bentuk – Bentuk Aktivitas Pengembangan Kemampuan Desain

Grafis

a. Penentuan kebutuhan

Latar belakang adanya pengembangan desain grafis karena siswa Tunarungu di SMALB dituntut untuk memiliki keahlian khusus untuk siap bekerja agar siswa Tunarungu mempunyai kemampuan tambahan yang sedang banyak dibutuhkan.

Seperti yang dikemukakan oleh guru cetak sablon SMALB

Santi Rama

Latar belakang diadakannya pengembangan desain grafis ini karena sekarang ini kan hampir semuanya sudah menggunakan komputer. Menggambar, mendesain, editing semua bisa dilakukan oleh komputer. Kami rasa jika membekali siswa dengan kemampuan komputer seperti Microsoft word, excel, power point dll masih dirasa kurang, sementara pada saat ini sudah banyak yang bisa menggunakan Microsoft office, jadi

kami membuat pengembangan kemampuan desain grafis agar siswa mempunyai keterampilan lain di bidang komputer, bukan hanya mahir menggunakan Microsoft Office dan hanya mengetahui dasar dasar desain (CW2.Ba.1).

Hal ini didukung dengan pernyataan kepala sekolah SMALB

Santi Rama

Pengajaran di SMALB Santi Rama ini kan terdiri dari bidang akademis dan keterampilan dengan presentase 38% bidang akademis dan 62% bidang keterampilan, jadi di Santi Rama ini untuk SMALB nya memang lebih memfokuskan pada keterampilan dibandingkan dengan akademis. Dengan banyaknya keterampilan dan keahlian yang diberikan kepada siswa diharapkan siswa yang tidak melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dapat bekerja dengan keterampilan yang sudah kami berikan di sekolah.(CW1.Ba.1)

Guru Santi Rama pernah beberapa kali melakukan studi banding ke beberapa sekolah dengan cara membandingkan atau melihat program pengembangan desain grafis yang sedang berlangsung di sekolah tersebut, Tujuan dari diadakanya studi banding ini adalah agar dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk mengubah program pengembangannya menjadi lebih baik lagi dengan cara belajar membuat program yang bersumber pada hasil studi banding yang telah dilakukan. Hal ini dikemukakan oleh guru cetak sablon SMALB Santi Rama

Kita pernah melakukan studi banding dengan cara membandingkan pengembangan yang kami lakukan dengan

pengembangan yang ada di sekolah lain. Yang kita lihat itu pengembangannya bagus atau tidak, penerimaan siswa terhadap pengembangan desain grafis baik atau tidak biar nanti bisa jadi masukan untuk kami jika ada metode/strategi yang lebih tepat dalam mengembangkan desain grafis siswa. Biasanya kami bandingkan dengan Pangudi Luhur atau SLB Pembina Lebak Bulus (CW2.Ba.2)

Hal ini didukung oleh pernyataan kepala sekolah SMALB Santi Rama

Kami sering melihat program di sekolah lain juga, seperti pangudi luhur atau SLB Pembina kalo untuk di Jakarta, karena SLB itu juga punya pengembangan desain grafis. Yang kita lihat biasanya sejauh mana keberhasilan pengembangan di sekolah tersebut, jika hasilnya bagus maka kami akan pertimbangkan untuk melakukan hal yang serupa di sekolah kami .(CW1.Ba.2)

b. Implementasi program

SMALB Santi Rama memiliki fasilitas pengembangan desain grafis diantaranya lab desain grafis, 11 unit komputer yang sudah di *install software* corel draw, serta proyektor untuk membantu mendukung proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh kepala sekolah SMALB Santi Rama

Fasilitas buat pengembangan desain grafis kita punya lab desain sendiri terpisah dengan lab IT. Ada komputer dan proyektor juga buat mendukung pengembangan desain grafis .(CW1.Bb.1)

Hal ini selaras dengan pernyataan guru cetak sablon SMALB Santi Rama

Untuk fasilitas kita punya lab sendiri untuk desain, jadi ga campur sama lab IT yang buat melajar microfoft office. Disini ada 15 komputer, tapi Cuma 11 yang bisa nyala, komputernya juga baru komputer Pentium 4 yang RAMnya 1 GB. Selain itu kita juga punya proyektor buat mendukung pengembangan desain dengan cara memberikan contoh ke siswa. Kalo pake proyektor kan jadi lebih gampang ngasih contohnya, semua siswa bisa liat (CW2.Bb.1)

c. Rencana evaluasi

Evaluasi program dilaksanakan setiap hari jumat pertama pada awal bulan dengan tujuan agar proses pengembangan dapat terpantau dengan baik sehingga dapat meminimalisir hambatan yang muncul ketika proses sedang berlangsung. Hal ini dikemukakan oleh kepala sekolah SMALB Santi Rama.

Kita setiap hari jumat pertama awal bulan pasti mengadakan rapat rutin bulanan untuk membahas program –program Santi Rama (CW1.Cc.2).

Hal ini selaras dengan pernyataan guru cetak sablon SMALB Santi Rama.

Biasanya suka rapat di hari jumat pertama pas awal bulan. Jadi pada hari jumat pertama itu murid libur, sedangkan guru tetap datang ke sekolah untuk rapat. Yang dibahas biasanya mengenai program program Santi Rama baik yang belum berlangsung, sedang berlangsung maupun yang akan berlangsung (CW2.Cc.2)

3. Proses Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

Menurut guru cetak sablon Santi Rama, ibu Ari aktivitas yang dilakukan siswa pada pengembangan desain grafis terbagi dalam

lima tahap, yaitu prateori, teori, menggambar, membuat desain dalam bentuk digital, lalu evaluasi.

a. Pra Teori

Pada tahap pra teori, guru cetak sablon membangun kosa kata yang akan dipergunakan dalam pengembangan desain grafis. Guru membuat pondasi bahasa yang kuat untuk melakukan kegiatan pengembangan agar guru lebih mudah menjelaskan istilah istilah yang terdapat dalam materi desain grafis. Pengetahuan siswa tentang istilah-istilah ini dinilai penting, agar siswa mengetahui fungsi dari setiap tools dan siswa dapat membaca modul tutorial tanpa bantuan guru nantinya.

Pada tahap pra teori, murid biasanya diberikan materi tentang istilah istilah tools yang ada di software corel draw yang akan dipergunakan dalam proses pengembangan desain grafis, supaya nanti murid cuma kita kasih buku panduan dia udah ngerti harus kaya gimana.

Pengetahuan guru tentang desain grafis sudah cukup banyak, karena guru cetak sablon berasal dari SMK jurusan Multimedia sehingga pengetahuan guru tentang desain grafis sudah cukup banyak. Guru juga sering mewakili sekolah mengikuti pelatihan desain grafis di berbagai daerah, sehingga guru mengetahui perkembangan desain yang sedang diminati oleh masyarakat

pada saat ini dan mengetahui metode terbaru dalam mengembangkan kemampuan desain grafis

Saya S1 nya Ekonomi tapi dulunya dari SMK jurusan Multimedia, jadi ilmu yang dipake waktu pas SMK dulu. Kalo untuk pelatihan saya biasanya diminta sekolah buat ikut pelatihan desain grafis kemarin saya baru ke Yogyakarta ada pelatihan tentang desain untuk poster. Dan biasanya kalo pelatihan gitu kita suka dikasih tau desain yang lagi trend sekarang ini apa, yang sering diminta masyarakat gimana, jadi kita tau permintaan pasar sekarang kaya gimana.

Selain guru, siswa Santi Rama juga sering diminta mengikuti pelatihan dari dinas pendidikan DKI Jakarta untuk menghadiri pelatihan desain grafis, namun kuota yang diberikan sangat terbatas, hanya untuk beberapa siswa, jadi guru biasanya memilih kembali siapa yang akan mengikuti pelatihan desain, biasanya guru memilih siswa yang aktif dan tertarik dengan desain grafis, sehingga kuota perwakilan sekolah untuk mengikuti pelatihan dapat digunakan sebaik-baiknya. SMALB Santi Rama juga mempunyai pengembangan yang khusus jika siswa akan diikutsertakan dalam lomba.

Pelatihan desain grafis untuk siswa juga ada. Biasanya dari dinas pendidikan DKI Jakarta suka mengadakan pelatihan setiap tahunnya. Kemarin pemprov DKI juga mengadakan pelatihan desain grafis, tapi kuota yang diberikannya terbatas, Cuma untuk 5 siswa, jadi saya pilih siswa yang keliatannya berminat dan punya bakat mendesain aja.

Selain itu pada tahap pra teori biasanya guru juga memberikan motivasi dan semangat kepada siswa agar semangat dalam belajar desain grafis. Pemberian motivasi ini biasanya dengan cara mendatangkan alumni yang sudah sukses di bidang desain grafis sehingga siswa menjadi lebih termotivasi

Di tahap prateori kita juga biasanya memotivasi siswanya, kita kasih semangat biar dia bisa lebih terpacu dalam belajar. Cara kasih motivasi dan semangatnya biasanya sekolah mengundang alumni yang sudah sukses untuk menceritakan pengalamannya dan memberikan motivasi kepada siswa.

b. Teori

Pada tahapan teori, guru memberikan teori tentang desain yang akan siswa pelajari yaitu teori tentang kemasan produk. Guru memberikan teori tentang pengertian kemasan produk, macam macam kemasan produk, syarat syarat kemasan produk dll. Pada tahap teori, guru juga meminta siswa untuk mencari referensi kemasan produk makanan sebanyak banyaknya baik yang bersumber dari internet maupun siswa yang mencari langsung di rumah. Pada penyampaian teori, guru menggunakan Metode Maternal Reflektif (MMR). Percakapan dari hati ke hati (Perdati) teori adalah percakapan inti, mempercakapkan materi pokok, terutama membahas langkah langkah kerja pembuatan karya desain. Percakapan ini mendasari kegiatan belajar mengajar

praktik. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Ari, guru mata pelajaran cetak sablon Santi Rama

Pada tahap prateori dan teori saya menggunakan MMR (Metode Maternal Reflektif). Di Santi Rama baik PAUD, SD, SMP, SMA semua mata pelajaran menggunakan MMR, jadi siswa lebih mudah paham apa yang guru sampaikan. Perdati teori ini membahas materi yang akan diberikan pada siswa dan membahas langkah langkah kerja karya pembuatan desain.terus siswa juga suka saya minta untuk mencari referensi desain yang bagus, desin kemasan yang ada di pasaran sekarang tuh yang kaya gimana, biasanya saya minta mereka cari di rumah mau cari kemasan di rumah atau cari di internet boleh, disini soalnya belum terpasang internet kalo di lab cetak sablon

Untuk pemilihan materi guru cetak sablon menggunakan satu buku sumber yaitu buku yang ditulis oleh Hendi Hendrawan “The Magic of Corel Draw” alasan guru menggunakan buku tersebut karena dalam buku sumber tersebut terdapat semua materi yang dibutuhkan guru untuk mengembangkan kemampuan desain grafis, mulai dari desain amlpop, logo, poster, kemasan produk, hingga desain kaos. Dalam buku tersebut juga dilengkapi dengan tutorial cara membuat desain baik dalam bentuk teks maupun contoh video tutorial membuat berbagai macam desain, dengan adanya video tutorial guru jadi lebih mudah menjelaskan dan memberikan contoh kepada siswa.

Pemilihan materi saya sudah satu tahun memakai buku sumber yang sama, yaitu buku "The Magic Of Corel Draw" karangan dari Hendi Hendrawan. Karena sejauh ini buku ini yang menurut saya cocok untuk mengembangkan kemampuan desain grafis siswa. Soalnya dalam buku ini selain ada langkah langkah cara membuat desain, ada juga video langkah langkah membuat suatu desain jadi saya juga ga sulit menjelaskan ke siswa. Karena untuk siswa SMA karena udah sering buat latihan jadi udah bisa kalo tinggal dikasih modul yang isinya langkah langkah aja. Mereka jadi tinggal mengikuti apa yang ada di modul

Semua materi pengembangan desain grafis di SMALB Santi Rama adalah menciptakan sebuah produk, oleh karena itu materi yang dipilih oleh guru untuk mengembangkan kemampuan desain siswa juga berupa produk produk yang banyak dibutuhkan oleh masyarakat pada saat ini, seperti desain amplop, logo, poster, kemasan produk dan desain kaos.

c. Menggambar

Tahap selanjutnya adalah menggambar desain di atas kertas. Penggambaran secara manual ini bertujuan ajar siswa membuat terlebih dahulu konsep desain yang akan dibuat oleh siswa sebelum memindahkan hasil desain ke dalam bentuk digital. Siswa menggambar sketsa desain menggunakan pensil dan kertas berukuran A3 yang kemudian diberi warna agar desainnya semakin terlihat bagus. Penggambaran desain ini juga bertujuan

agar ketika siswa membuat desain kemasan dalam bentuk digital semakin mudah, karena sudah terdapat contoh yang mereka buat sebelumnya. Seperti yang diungkapkan oleh guru desain grafis kelas XI ibu Ari

Sehabis siswa diberikan teori dan referensi, siswa kita minta buat menggambar desain secara manual menggunakan kertas ukuran A3 dan pensil. Tujuannya supaya siswa nanti pada saat mendesain menggunakan komputer jadi lebih mudah dan cepat, ga usah cari ide lagi. Mereka tinggal memindahkan apa yang sudah mereka gambar

d. Membuat Desain Digital

Pada saat pembuatan desain digital, guru menggunakan metode pendekatan individu dengan mengawasi pekerjaan setiap siswa. Karena siswa telah dibekali dengan pengenalan *tools* dan fungsi dari setiap *tools* yang akan digunakan, maka guru hanya memberikan buku panduan kepada siswa lalu siswa akan mengikuti langkah langkah yang ada di buku panduan itu.

Pada saat pembuatan desain, saya pake metode pendekatan individual, jadi saya hanya melihat kerjanya mereka kaya gimana terus biasanya saya tinggal kasih buku panduan/modul langkah langkah cara membuat kerangka produk kemasannya, mereka sudah bisa mengikuti sendiri. Soalnya semua tentang tools yang harus digunakan, mereka udah belajar pada saat prateori dan teori.

e. Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi. Sebelum evaluasi, guru mencetak semua hasil karya siswa dan memperlihatkan hasil

desain ke siswa yang lainnya. Pada tahap ini bukan hanya guru yang mengevaluasi hasil karya siswa, tapi siswa lain juga mengevaluasi hasil dari temannya sendiri. Pada tahap evaluasi, siswa lain diminta untuk memberikan kritik dan saran yang membangun tentang desain yang sudah dibuat oleh temannya..

Yang terakhir itu evaluasi, pada tahap evaluasi ini, bukan hanya guru yang mengevaluasi dan memberikan nilai ke hasil desain siswa tetapi siswa yang lain juga ikut memberikan nilai dan memberikan kritik yang membangun untuk siswa lainnya.
(CW2.Ca)

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kemampuan desain grafis

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung pengembangan kemampuan desain grafis diantaranya ada latar belakang pendidikan guru cetak sablon yang berasal dari jurusan yang ahli di bidang desain grafis, penggunaan metode maternal reflektif yang digunakan untuk menyampaikan materi pengembangan kepada siswa tunarungu, serta beberapa fasilitas yang cukup menu jang untuk mengembangkan kemampuan desain grafis.hal ini berdasarkan pernyataan kepala sekolah SMALB Santi Rama

Faktor pendukungnya, kita punya fasilitas yang sudah bisa dikatakan cukup untuk mengembangkan kemampuan desain grafis, seperti mempunyai lab sendiri, tenaga pendidik yang ahli

di bidangnya, dan penggunaan metode pengembangan yang tepat bagi siswa tunarungu. (CW1.Da.1)

Kemudian diperkuat dengan pernyataan guru cetak sablon
SMALB Santi Rama

Faktor pendukung pengembangannya menurut saya karena penggunaan metode pengembangannya tepat untuk siswa tunarungu, juga untuk fasilitas kita kan sudah mempunyai lab desain yang terpisah dengan lab IT jadi ga bentrok. (CW2.Da.1)

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat pengembangan kemampuan desain grafis diantaranya fasilitas yang masih dinilai cukup dan belum sepenuhnya menunjang pengembangan desain grafis di sekolah. Proses pengembangan akan berjalan dengan optimal dan baik jika ditunjang dengan fasilitas yang lebih baik lagi. Hal ini berdasarkan pernyataan kepala sekolah SMALB Santi Rama.

Faktor penghambatnya fasilitas yang ada masih dalam kata 'cukup' jadi fasilitas yang ada belum terlalu menunjang, karena beberapa kali pada saat evaluasi sering ada keluhan dari guru cetak sablon untuk meningkatkan fasilitas menjadi lebih baik lagi agar anak merasa nyaman dan antusias saat proses pengembangan berlangsung (CW1.Db.1)

Hal ini didukung oleh pernyataan guru cetak sablon MSALB
Santi Rama

Faktor penghambatnya kalo menurut saya balik lagi ke fasilitas, fasilitas yang ada itu masih seperti yang seadanya, namun masih

bisa terpakai. Seperti contoh kita sudah memiliki lab desain sendiri, namun lab desain grafis ini masih jauh dari kata nyaman, ruangnya pengap, kursinya keras, serta belum adanya koneksi internet jadi faktor penghambat siswa dalam pengembangan desain grafis juga. (CW2.Db.1)

C. Temuan Hasil Penelitian

Peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI SMALB Santi Rama berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, dan studi dokumen mengenai studi deskriptif pengembangan kemampuan desain grafis pada siswa tunarungu kelas XI SMALB Santi Rama. Peneliti menemukan hasil temuan penelitian sebagai berikut :

1. Perencanaan Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

a. Perencanaan Pengembangan

SMALB Santi Rama membuat program pengembangan desain grafis bagi siswanya, sebagaimana tertuang dalam dokumen yang berbentuk program pengembangan desain grafis. Pengembangan desain grafis ini bertujuan agar kemampuan desain grafis siswa SMALB Santi Rama dapat lebih terampil dalam hal mendesain. Pada perencanaan pengembangan, melibatkan guru cetak sablon, guru IT, ketua bidang keterampilan, serta kepala sekolah. Program pengembangan disusun oleh guru cetak sablon dan guru IT, sedangkan kepala sekolah dan ketua bidang keterampilan

hanya menilai dan memutuskan program dapat dilaksanakan atau tidak. Pada proses perencanaannya guru mengacu pada kurikulum KTSP yang telah dimodifikasi sesuai dengan kemampuan siswa, kemudian guru menetapkan tujuan, kompetensi dasar, indikator, metode dan media yang digunakan serta menentukan perencanaan evaluasi pengembangan desain grafis.

2. Bentuk-bentuk Aktivitas Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

a. Penentuan Kebutuhan

- 1) Latar belakang diadakannya pengembangan desain grafis ini agar siswa Tunarungu memiliki keahlian khusus untuk siap bekerja baik wiraswasta maupun bekerja pada orang lain.
- 2) Guru Santi Rama pernah beberapa kali melakukan studi banding ke beberapa sekolah dengan cara membandingkan atau melihat program pengembangan desain grafis yang sedang berlangsung di sekolah tersebut, Tujuan dari diadakannya studi banding ini adalah agar dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk mengubah program pengembangannya menjadi lebih baik lagi dengan cara belajar membuat program yang bersumber pada hasil studi banding yang telah dilakukan.

b. Implementasi Program

SMALB Santi Rama memiliki fasilitas pengembangan desain grafis diantaranya lab desain grafis, 11 unit komputer yang sudah di *install software* corel draw X5, serta proyektor untuk membantu mendukung proses pembelajaran

c. Rencana Evaluasi

Evaluasi program dilaksanakan setiap hari jumat pertama pada awal bulan dengan tujuan agar proses pengembangan dapat terpantau dengan baik sehingga dapat meminimalisir hambatan yang muncul ketika proses pengembangan sedang berlangsung

3. Proses Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

Proses pengembangan desain grafis dibagi kedalam lima tahap, yaitu pada tahap prateori, teori, menggambar, mendesain, serta evaluasi sebagaimana tertuang dalam dokumen program pengembangan desain grafis kelas XI SMALB Santi Rama pada tahap prateori guru membangun kosakata dan membuat pondasi bahasa yang kuat untuk dipergunakan dalam pengembangan desain grafis seperti istilah-istilah yang ada pada *software corel draw* agar proses pengembangan dapat berjalan dengan lancar, selain membangun pondasi bahasa yang kuat guru cetak sablon juga memberikan motivasi kepada siswanya agar semangat dalam berkarya desain grafis. Guru cetak sablon SMAB Santi Rama mempunyai latar pendidikan SMK jurusan Multimedia

sehingga guru dapat menguasai materi desain grafis dengan sangat baik. Tahap kedua adalah tahap teori, pada tahap ini guru memberikan materi yang akan siswa pelajari seperti materi tentang produk kemasan, syarat syarat produk kemasan dll. Materi yang diberikan mengacu pada satu buku sumber yaitu buku "The Magic Of Corel Draw". Metode yang digunakan selama proses pengembangan pada tahap teori dan prateori adalah Metode Maternal Reflektif (MMR). Tahap ketiga adalah menggambar desain diatas kertas dengan tujuan agar siswa membuat sketsa desain terlebih dahulu agar dalam proses desain digital semakin mudah, tahap keempat yaitu menggambar dalam bentuk digital, ketika pembuatan desain dalam bentuk digital guru menggunakan modul teks yang telah ada dan meminta siswa untuk mengikuti langkah-langkah yang terdapat pada modul. Tahap yang terakhir adalah evaluasi, evaluasi dilakukan tidak hanya oleh guru tetapi oleh sesama siswa, dengan adanya evaluasi oleh teman sebaya diharapkan siswa dapat membandingkan dan menilai bagus atau tidaknya sebuah karya.

4. Faktor faktor yang mempengaruhi pengembangan kemampuan desain grafis

a. Faktor Pendukung Pengembangan kemampuan Desain Grafis

Faktor pendukung pengembangan kemampuan desain grafis diantaranya ada latar belakang pendidikan guru cetak sablon yang berasal dari jurusan yang ahli di bidang desain grafis, penggunaan metode maternal reflektif yang digunakan untuk menyampaikan materi pengembangan kepada siswa tunarungu, serta beberapa fasilitas yang cukup menujang untuk mengembangkan kemampuan desain grafis.

b. Faktor Penghambat Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

Faktor penghambat pengembangan kemampuan desain grafis diantaranya fasilitas yang masih dinilai cukup dan belum sepenuhnya menukung pengembangan desain grafis di sekolah. Proses pengembangan akan berjalan dengan optimal dan baik jika ditujang dengan fasilitas yang lebih baik lagi.

D. Pembahasan Temuan Hasil Penelitian dikaitkan dengan Justifikasi Teoritik yang Relevan

1. Perencanaan pengembangan kemampuan desain grafis di SMALB Santi Rama bertujuan agar kemampuan desain siswa tunarungu di SMALB Santi Rama dapat lebih berkembang dan lebih terampil dalam menciptakan suatu karyanya sendiri, dan juga agar siswa mempunyai keahlian khusus sehingga dapat langsung bersaing di dunia kerja.

Menurut Soebagio Atmodiwiri dalam bukunya “Manajemen Praktis” mengemukakan manfaat dari suatu pengembangan yaitu ¹: (a) Kebutuhan organisasi. Melalui adanya pengembangan diharapkan kebutuhan dan kekurangan akan pengetahuan dan keterampilan seseorang dapat dipenuhi. (b) Kebutuhan pribadi. Guna melengkapi kompetensi yang dimiliki dalam suatu organisasi (c) Fungsi pengembangan sebagai investment SDM, pengembangan seperti pendidikan formal yang membutuhkan pengorbanan dan biaya yang tidak sedikit. Namun hasil pendidikan dari pengembangan harus menunggu beberapa waktu yang bergantung kepada masing masing pribadi yang bersangkutan.

2. Bentuk bentuk aktivitas yang dilakukan dalam pengembangan desain grafis pada siswa tunarungu kelas XI SMALB Santi Rama diantaranya ada studi banding, pelatihan, dan evaluasi. Studi banding dilakukan oleh guru kepada sekolah yang terdapat program pengembangan desain grafis, sehingga dapat menjadi pertimbangan bagi Santi Rama jika program dari sekolah itu berhasil diterapkan dengan baik di sekolahnya. Pelatihan dibagi menjadi dua, yaitu pelatihan untuk guru dan pelatihan untuk siswa.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hasan Basri, bahwa dalam pengembangan harus terdapat komponen program

¹ Soebagio Atmodiwiri *Op. cit.*, h.45

pengembangan sebagai berikut ² : (a) Tujuan. Tujuan dari proses pengembangan adalah terjadinya tingkah laku sesuai dengan tujuan pendidikan (b) Materi. Materi pengembangan adalah keseluruhan topik yang dibahas dalam pengembangan yang berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pilihan materi juga bisa bergantung pada isi pengembangan, desain instruksional, dan alat bantu pengembangan. (c) Metode. Metode pengembangan merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pengembangan. (d) Media. Media pengembangan adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi yang akan diberikan dalam suatu pengembangan. Menurut Hamalik ada beberapa media pengembangan diantaranya Teks, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak, Benda benda tiruan. (e) Instruktur. Instruktur pengembangan sering disebut guru. Seorang guru harus selalu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. (f) Evaluasi. Evaluasi pengembangan merupakan suatu proses yang sifatnya terus menerus dan harus direncanakan bersamaan program pengembangan.

² Hasan Basri. Op. Cit., h. 39

3. Bentuk bentuk aktivitas pengembangan desain grafis di SMALB Santi Rama dibagi dalam lima tahap, yaitu prateori, teori, menggambar sketsa, membuat desain, dan evaluasi. Pada tahap prateori guru membangun kosa kata yang diperlukan oleh siswa ketika pengembangan berlangsung dan juga membangun motivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan desain grafis mereka. Pada tahap teori, guru memberikan materi kepada siswa, selain itu guru juga meminta siswa untuk mencari bahan referensi baik secara langsung melihat kemasan yang ada di pasaran. Setelah itu pada tahap menggambar, siswa diminta untuk menggambar sketsa desain kemasan produk yang akan dibuatnya , setelah menggambar siswa tinggal memindahkan hasil gambarannya ke bentuk digital di komputer menggunakan software corel draw. Yang terakhir adalah proses evaluasi, pada proses ini, tidak hanya guru yang mengevaluasi hasil karya siswa, tapi siswa lain juga ikut mengevaluasi dan menilai hasil kerja temannya sendiri.

Maria CS Yuwati, menjelaskan bagaimana pengembangan siswa di Santi Rama menggunakan Metode Maternal Reflektif dalam buku "Lustrum IX Yayasan Santi Rama 2015"

Metode pengajaran yang diterapkan untuk melaksanakan proses pembelajaran atau pengembangan baik dalam bidang akademis maupun dalam bidang keterampilan adalah Metode Maternal Reflektif

atau MMR. MMR satu satunya metode canggih dalam penguasaan bahasa anak tunarungu yang menentukan keberhasilan pengajaran khususnya siswa tunarungu. Selain itu metode MMR juga telah mencakup aktivitas 5 M yang harus ada di kurikulum 2013 yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan. Ada beberapa tahapan dalam penerapan MMR di Santi Rama diantaranya³: (a) Percakapan tahap I (Pra teori). Dalam kegiatan prateori, berlangsung kegiatan percakapan dari hati ke hati (PERDATI) pada tahap prateori guru menanamkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pengajaran bidang keterampilan biasanya dengan cara bercakap tentang orang-orang atau alumni yang telah bekerja dan telah sukses dalam suatu pekerjaan yang berkaitan dengan keterampilan, misalnya tata busana, keterampilan otomotif, tata boga, dan cetak sablon. Bisa juga materi percakapan berasal dari siswa yang memiliki pengalaman mengenai keluarga, teman atau tetangga yang berhubungan dengan keterampilan (b) Percakapan tahap II (Teori). Alokasi waktu yang digunakan untuk perdati tahap II (Teori) lebih banyak dari percakapan sebelumnya. Percakapan teori adalah percakapan inti, mempercakapkan materi pokok, terutama membahas langkah - langkah kerja pembuatan pekerjaan keterampilan. Percakapan ini mendasari pada praktik. Percakapan

³ Maria C.S *Op.Cit.* hh.17-20

tahap ini juga diakhiri dengan penulisan, berisi perumusan dari langkah langkah pembuatan dari pekerjaan keterampilan.

(c)Percakapan tahap III Percakapan tahap selanjutnya adalah Praktik membuat pekerjaan keterampilan. Siswa dibimbing guru melakukan kegiatan berdasarkan langkah-langkah kerja sesuai dengan teori yang sudah dibicarakan terlebih dahulu. Dalam membimbing praktik guru tetap mengadakan komunikasi timbal balik dengan siswa. Guru bertanya, menjawab pertanyaan siswa, menjelaskan, memberi komentar untuk menetapkan penanganan dan pemahaman siswa terhadap tugas yang harus dikerjakan. (d) Percakapan tahap IV. Percakapan tahap IV adalah percakapan tahap evaluasi terhadap hasil pekerjaan keterampilan siswa. Guru bersama siswa menilai hasil kerja teman.

- a. Faktor pendukung dan penghambat proses pengembangan desain grafis SMALB Santi Rama diantaranya penggunaan Metode Maternal Reflektif yang dinilai cocok untuk diterapkan pada siswa tunarungu Maria CS Yuwati, menjelaskan bagaimana pengembangan siswa di Santi Rama menggunakan Metode Maternal Reflektif dalam buku "Lustrum IX Yayasan Santi Rama 2015" MMR satu satunya metode canggih dalam penguasaan bahasa anak tunarungu yang menentukan keberhasilan pengajaran khususnya siswa tunarungu. Karena dalam MMR sudah terdapat aktivitas 5M yaitu mengamati,

menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan⁴. Sementara itu faktor penghambatnya adalah spesifikasi komputer yang belum menunjang untuk pengembangan desain grafis, karena software grafis membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi, seperti yang diungkapkan oleh Dani Nurdiansyah bahwa spesifikasi komputer untuk menginstall Corel X5 dibutuhkan spek komputer minimum yaitu⁵ : OS Windows XP/Vista/Seven, Processor Intel Pentium 4, RAM 512 750 Mb Ruang Hard disk kosong, 1024 x 768 screen resolution

⁴ *Ibid.*,

⁵ Dani Nurdiansyah *Op. cit.*,

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengembangan kemampuan desain grafis kelas XI SMALB Santi Rama, peneliti menyimpulkan bahwa :

1. Perencanaan pengembangan desain grafis kelas XI di SMALB Santi Rama melibatkan Kepala Sekolah, Ketua Bidang Keterampilan, Guru Cetak Sablon, Guru IT. Tujuan dari adanya pengembangan kemampuan desain grafis agar siswa dapat mengembangkan keterampilannya dalam mendesain. Pada proses perencanaan pengembangan, guru membuat rencana pengembangan yang disusun secara tertulis melalui perencanaan pengembangan desain grafis yang meliputi penetapan tujuan, menentukan metode dan media yang digunakan, serta membuat indikator yang dibuat berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dari pemerintah yang kemudian dimodifikasi sesuai dengan kemampuan siswa.
2. Bentuk-bentuk aktivitas yang dilakukan dalam pengembangan desain grafis diantaranya pelatihan, rapat pengembangan, studi banding, dan

melengkapi fasilitas. Pelatihan desain grafis yang diikuti oleh guru SMALB Santi Rama adalah atas kehendak pihak sekolah. Rapat pengembangan sering diadakan oleh pihak sekolah setiap hari jumat minggu pertama pada awal bulan dengan tujuan agar proses program pengembangan dapat dipantau perkembangannya. Studi banding dilakukan oleh guru cetak sablon dengan tujuan agar dapat membandingkan program yang ada di SMALB Santi Rama dengan sekolah lain sehingga dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk menerapkan program yang serupa di SMALB Santi Rama. Selanjutnya adalah melengkapi fasilitas, fasilitas yang terdapat di SMALB Santi Rama diantaranya ruangan lab desain grafis, 11 unit komputer yang dapat dioperasikan, dan juga pemasangan *software corel draw X5*.

3. Proses pengembangan desain grafis dibagi menjadi lima tahap, yaitu :
prateori, teori, menggambar, membuat desain, dan evaluasi. Pada tahap prateori guru membangun pondasi bahasa yang kuat untuk siswa, pada tahap teori guru mengajarkan teori tentang inti materi yang diberikan kepada siswa, pada tahap menggambar siswa diminta untuk menggambar manual menggunakan kertas, dan pada tahap menggambar digital siswa diminta menuangkan desain mereka kedalam bentuk digital, dan yang terakhir adalah evaluasi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Pada tahap prateori dan teori guru menggunakan

Metode Maternal Reflektif sebagai metode dalam proses mengembangkan desain grafis siswa. Media yang guru gunakan berupa buku teks dan video *tutorial*.

4. Faktor pendukung pengembangan desain grafis diantaranya guru cetak sablon Santi Rama yang berasal dari SMK jurusan Multimedia, penggunaan metode yang tepat bagi siswa tunarungu, serta lab khusus untuk pengembangan kemampuan desain. Sementara faktor penghambatnya adalah fasilitas yang belum dapat menunjang dalam pengembangan desain, seperti tidak adanya koneksi internet di lab cetak sablon, ruangan yang kurang nyaman, dan spesifikasi komputer yang belum cukup untuk menunjang pengembangan desain grafis.

B. Implikasi

Berdasarkan pemaparan kesimpulan di atas, maka peneliti menemukan bahwa implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan yang dirancang oleh guru cetak sablon berupa program pengembangan yang disusun berdasarkan kurikulum pemerintah yang disesuaikan dengan kemampuan siswa berimplikasi pada pelaksanaan pengembangan desain grafis menjadi lebih terarah, hal ini memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pengembangan yang telah ditetapkan.
2. Bentuk bentuk aktivitas pengembangan desain grafis di SMALB Santi Rama diantaranya adalah pelatihan yang dilakukan oleh guru cetak

sablon, rapat pengembangan, studi banding, dan melengkapi fasilitas. Hal ini berimplikasi pada proses pengembangan desain grafis. Adanya pelatihan untuk guru cetak sablon berimplikasi pada meningkatnya kualitas guru menyampaikan materi kepada siswa dan juga menambah pengetahuan guru mengenai desain grafis. Adanya rapat pengembangan juga menjadikan program pengembangan lebih terarah dan terpantau dengan baik sehingga dapat meminimalisir hambatan-hambatan yang ditemukan selama pengembangan berlangsung. Adanya fasilitas berimplikasi pada proses pengembangan desain grafis yang dapat terlaksana dengan baik karena tersedianya fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah. Dengan adanya komponen-komponen pengembangan tersebut, pengembangan desain grafis akan berjalan dengan baik.

3. Proses pengembangan desain grafis yang menggunakan Metode Maternal Reflektif (MMR) yang meliputi kegiatan percakapan dari hati ke hati dari tahap I – IV dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi tentang produk desain karena siswa dapat mudah mengerti materi yang berkaitan langsung dengan siswa atau yang sering siswa temui dalam kehidupan sehari-hari, Melalui metode maternal reflektif guru jadi lebih mudah memberikan pengertian, contoh, ciri ciri dari produk grafis.

4. Guru cetak sablon Santi Rama yang berasal dari SMK jurusan Multimedia tentu menjadi faktor pendukung pengembangan desain grafis di SMALB Santi Rama hal ini berdampak pada penyampaian materi yang disampaikan oleh guru, karena guru telah menguasai materi desain grafis proses pengembangan dapat berjalan dengan baik. Sementara itu fasilitas yang belum menunjang dalam pengembangan desain, seperti tidak adanya koneksi internet di lab cetak sablon, ruangan yang kurang nyaman, dan spesifikasi komputer yang belum cukup untuk menunjang pengembangan desain grafis menjadi faktor penghambat dalam pengembangan desain grafis hal ini berimplikasi pada berkurangnya semangat siswa untuk belajar desain grafis karena dirasa ruangnya belum nyaman untuk digunakan

C. Saran

Berdasarkan hasil deksirpsi teoritis, hasil penelitian, dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk guru cetak sablon

Saran untuk guru cetak sablon SMALB Santirama, hendaknya memperbanyak buku sumber belajar untuk siswa, karena dengan banyaknya referensi dari buku sumber diharapkan siswa jadi lebih dapat mengembangkan kemampuan desainnya lebih jauh lagi.

2. Untuk SMALB Santi Rama

Hendaknya sekolah menambah atau mengembangkan fasilitas yang ada untuk mengembangkan kemampuan desain grafis, seperti pemberian ruangan lab yang nyaman agar siswa dapat lebih nyaman ketika berada di lab cetak sablon, peningkatan spesifikasi komputer yang lebih lagi agar pengoperasian komputer tidak lambat lagi, juga pemasangan koneksi internet di ruangan lab cetak sablon, karena siswa butuh mencari referensi desain dan ide untuk membuat suatu desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna Dania. 2008. *“Desain Cover Buku-Buku Legenda di Kabupaten Wonosobo dengan Media Komputer Grafis”*. Laporan Tugas Akhir. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Aryo Sunaryo, 2002. *“Nirmana 1”*. Bahan Ajar Tertulis. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Dani Nurdiansyah, *Corel Draw X5 Full* 2010
 <<http://batunagodangraya.blogspot.co.id/2010/11/coreldraw-x5-full.html>>. (Diakses pada tanggal 6 Juni 2017)
- Dedy Febry, *Definisi Pengembangan*, 2012
 <https://www.academia.edu/4832768/DEFINISI_PENGEMBANGAN>
 (Diakses tanggal 5 Mei 2017)
- Dharna, 2009. *Kaitan Antara Program Desain Grafis*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Edja Sadjaah. 1995. *Bina Bicara, Persepsi Bunyi dan Irama* Bandung: Departemen Guruan dan Kebudayaan
- Hasan Basri, Rusdiana. 2015. *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* Bandung: CV Pustaka Setia
- Margono S, 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta

- Maria C.S Yuwati, 2015. *Kiprah Santi Rama Merajut Harapan*, Jakarta : Yayasan Santi Rama
- Moekijat. 2005. *Latihan dan Pengembangan SDM*. Bandung: CV Mandar Maju
- Moelong L.J, 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung:PT Remaja Rosda Karya.
- Permanarian Somad, 1995. *Ortopedagogik Anak Tunarungu* Bandung: Departemen Guruan dan Kebudayaan
- Putra, 2009. *Strategi Penggunaan Metode dan Media dalam Pembelajaran Musik pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Semarang . Skripsi*. Semarang Jurusan Seni Drama, Tari dan MusikFakultasBahasakan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Soebagio Atmodiwiri. 2009. *Manajemen Praktis (Pedoman Praktis Bagi Penyelenggara Training)* .Jakarta : Balai Pustaka
- Sudjana. 2004 . *Manajemen Program Pendidikan untuk Pendidikan Nonformal dan Pengembanganh*.
- Sumurung, Zariat Syamsu. 2010. *"Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi Di SMP Negeri Ambarawa"*. Skripsi. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang..
- Sunardi, 2007. *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus* Jakarta: Departemen Guruan dan Kebudayaan
- Thabrani, 2005 . *Desain Grafis dengan Flash & Corel Draw* Jakarta: Datakom
- Tin Suharmini. 2007. *Psikologi Anak berkebutuhan Khusus* Jakarta: Departemen Guruan dan Kebudayaan.
- Yoyon Suryono, Iis Prasetyo & Entoh Tohani.2009. *Peningkatan Kemampuan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Nonformal dan Informal Departemen Pendidikan Nasional

Lampiran 1

Pedoman Wawancara Kepala Sekolah Pengembangan Kemampuan Desain Grafis pada Siswa Tunarungu Kelas XI SMALB Santi Rama

I. Identitas Diri

Nama :

Jenis Kelamin :

Usia :

Jabatan :

II. Perencanaan Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

1. Apakah sekolah membuat program pengembangan desain grafis?
2. Apa tujuan sekolah mengadakan pengembangan desain grafis?
3. Siapa saja yang terlibat dalam perencanaan pengembangan desain grafis?
4. Apakah program pengembangan desain grafis disetujui oleh pihak sekolah?
5. Apakah ada rapat rutin untuk membahas program pengembangan desain grafis?

III. Bentuk- bentuk Aktivitas Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

6. Apa alasan yang melatar belakangi sekolah membuat pengembangan desain grafis?
7. Apakah sekolah melakukan studi banding ke SLB lain untuk pengembangan desain grafis?
8. Fasilitas apa saja yang terdapat di SMALB Santi Rama untuk mendukung pengembangan kemampuan desain grafis?

9. Apakah guru sering mengadakan rapat untuk melihat perkembangan pengembangan?
10. Kapan rapat guru dilaksanakan?
11. Apa saja yang di evaluasi dalam rapat tersebut?

IV. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Desain Grafis

12. Apa saja faktor pendukung pengembangan desain grafis di Santi Rama?
13. Apa saja faktor penghambat pengembangan kemampuan desain grafis di Santi Rama?

Hasil Wawancara Kepala Sekolah (CW1)
Pengembangan Kemampuan Desain Grafis
pada Siswa Tunarungu Kelas XI SMALB Santi Rama

I. Identitas Diri

Nama : Suwandi S.Pd
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Usia : 57 Tahun
Jabatan : Kepala Sekolah

II. Perencanaan Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

P : Peneliti

KS : Kepala Sekolah

P : Apakah sekolah membuat program pengembangan desain grafis?

KS : Ya.Santi Rama membuat program khusus untuk pengembangan keterampilan siswa

P :Apa tujuan sekolah mengadakan pengembangan desain grafis?

KS : Tujuannya sih hampir sama seperti visi SMALB Santi Rama agar tamatan SMALB Santi Rama ini menjadi manusia yang terampil, cakap, kreatif, dan mandiri sehingga dia dapat langsung bersaing di dunia kerja, atau lebih bagus lagi jika siswa dapat menjual sendiri produk yang dihasilkannya

P :Siapa saja yang terlibat dalam perencanaan pengembangan desain grafis?

KS : Yang membuat program biasanya guru cetak sablonnya, program dibuat untuk jangka waktu satu tahun, lalu dirapatkan dengan saya dan ketua bidang

keterampilan, kemudian jika dinilai sudah bagus baru kami sahkan dan programnya boleh diterapkan pada siswa.

P :Apakah program pengembangan desain grafis disetujui oleh pihak sekolah?

KS : Ya. Soalnya kan saya yang mengesahkan program pengembangannya

P :Apakah ada rapat rutin untuk membahas program pengembangan desain grafis?

KS : Ada. Santi Rama setiap hari jumat di minggu pertama awal bulan selalu mengadakan rapat yang membahas program sekolah, kegiatan sekolah, dll.

III. Bentuk- bentuk Aktivitas Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

P :Apa alasan yang melatar belakangi sekolah membuat pengembangan desain grafis?

KS : Pengajaran di SMALB Santi Rama ini kan terdiri dari bidang akademis dan keterampilan dengan presentase 38% bidang akademis dan 62% bidang keterampilan, jadi di Santi Rama ini untuk SMALB nya memang lebih memfokuskan pada keterampilan dibandingkan dengan akademis. Dengan banyaknya keterampilan dan keahlian yang diberikan kepada siswa diharapkan siswa yang tidak melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dapat bekerja dengan keterampilan yang sudah kami berikan di sekolah.

P :Apakah sekolah melakukan studi banding ke SLB lain untuk pengembangan desain grafis?

KS : Kami sering melihat program di sekolah lain juga, seperti pangudi luhur atau SLB Pembina kalo untuk di Jakarta, karena SLB itu juga punya pengembangan desain grafis. Yang kita lihat biasanya sejauh mana keberhasilan pengembangan di sekolah tersebut, jika hasilnya bagus maka kami akan pertimbangkan untuk melakukan hal yang serupa di sekolah kami

P :Fasilitas apa saja yang terdapat di SMALB Santi Rama untuk mendukung pengembangan kemampuan desain grafis?

KS : Fasilitas buat pengembangan desain grafis kita punya lab desain sendiri terpisah dengan lab IT. Ada komputer dan proyektor juga buat mendukung pengembangan desain grafis

P :Apakah guru sering mengadakan rapat untuk melihat perkembangan pengembangan?

KS : Iya kami sering rapat

P :Kapan rapat guru dilaksanakan?

KS : Kita setiap hari jumat pertama awal bulan pasti mengadakan rapat rutin bulanan.

P :Apa saja yang di evaluasi dalam rapat tersebut?

KS : Rapatnya membahas proram program yang ada Sant Rama .

Lampiran 2

Pedoman Wawancara Guru Pengembangan Kemampuan Desain Grafis pada Siswa Tunarungu Kelas XI SMALB Santi Rama

I. Identitas Diri

Nama :
Jenis Kelamin :
Usia :
Jabatan :

II. Perencanaan Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

1. Apakah sekolah membuat program pengembangan desain grafis?
2. Apa tujuan sekolah mengadakan pengembangan desain grafis?
3. Siapa saja yang terlibat dalam perencanaan pengembangan desain grafis?
4. Apakah program pengembangan desain grafis disetujui oleh pihak sekolah?
5. Bagaimana perencanaan pengembangan kemampuan desain grafis?

III. Bentuk- bentuk Aktivitas Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

6. Apa alasan yang melatar belakangi sekolah membuat pengembangan desain grafis?
7. Apakah sekolah melakukan studi banding ke SLB lain untuk pengembangan desain grafis?
8. Fasilitas apa saja yang terdapat di SMALB Santi Rama untuk mendukung pengembangan kemampuan desain grafis?

9. Apakah fasilitas tersebut sudah dapat menunjang untuk pengembangan kemampuan desain grafis?
10. Software apa yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan desain grafis?
11. Apa alasan penggunaan software tersebut?
12. Apakah guru sering mengadakan rapat untuk melihat perkembangan pengembangan?
13. Kapan rapat guru dilaksanakan?
14. Apa saja yang di evaluasi dalam rapat tersebut?

IV. Proses Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

15. Bagaimana proses pembuatan desain hingga menjadi suatu karya desain?
16. Materi apa yang diberikan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan desain grafis siswa?
17. Apa alasan pemberian materi tersebut?
18. Apakah ada kriteria dalam memilih materi yang akan diajarkan?
19. Darimana guru mendapatkan materi pengembangan desain grafis untuk siswa?
20. Apakah guru hanya mengandalkan satu buku sumber untuk pemilihan materi?
21. Apakah ada hambatan dalam pemilihan materi untuk siswa?
22. Metode apa yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan desain grafis?
23. Apakah ada hambatan dalam menggunakan metode tersebut?
24. Media apa saja yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan desain grafis?
25. Apa alasan guru memilih media tersebut?
26. Apakah ada hambatan dalam pemilihan atau pengadaan media?

27. Apa latar belakang pendidikan guru desain grafis di SMALB Santi Rama?
28. Apakah guru sering mengikuti pelatihan desain grafis?
29. Pelatihan apa saja yang pernah diikuti oleh guru?
30. Apakah guru mengikuti pelatihan atas inisiatif sendiri atau mewakili sekolah?

V. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Desain Grafis

31. Apa saja faktor pendukung pengembangan desain grafis di Santi Rama?
32. Apa saja faktor penghambat pengembangan kemampuan desain grafis di Santi Rama?

Hasil Wawancara Guru Cetak Sablon (CW2)
Pengembangan Kemampuan Desain Grafis
pada Siswa Tunarungu Kelas XI SMALB Santi Rama

I. Identitas Diri

Nama : Aryati Larosa

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 27 Tahun

Jabatan : Guru Mata Pelajaran Cetak Sablon

II. Perencanaan Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

P : Peneliti

GCS : Guru Cetak Sablon

P : Apakah sekolah membuat program pengembangan desain grafis?

GCS : Iya. Sekolah punya program untuk mengembangkan kemampuan desain grafis siswa

P : Apa tujuan sekolah mengadakan pengembangan desain grafis?

GCS : Tujuan dari diadakannya pengembangan ini supaya siswanya tau lebih mendalam lagi bagaimana cara mendesain sesuatu seperti amplop, logo, poster, kemasan, kaos dll. Jadi dilatih untuk lebih ahli lagi dan kemampuannya dapat berkembang. Soalnya kan di dunia kerja sekarang hampir semua sudah serba digital, jadi pengembangan desain grafis buat siswa ini akan terus digunakan dan bisa langsung di praktekan sama anak tunarungu.

P :Siapa saja yang terlibat dalam perencanaan pengembangan desain grafis?

GCS : Dalam perencanaannya, kita melibatkan banyak pihak. Ada saya, dibantu sama guru IT, lalu karena desain grafis itu masuknya ke mata pelajaran cetak sablon kita juga mengikuti kurikulum yang ada, terus di sahkan oleh ketua bidang keterampilan dan juga kepala sekolah. Biasanya setiap hari jumat pertama di awal bulan kita sering mengadakan rapat bulanan, nah di rapat itu membahas macam macam program sekolah, salah satunya pengembangan desain grafis di mata pelajaran cetak sablon.

P :Apakah program pengembangan desain grafis disetujui oleh pihak sekolah?

GCS : Ya. Kepala sekolah juga ikut andil dalam perencanaan pengembangan desain grafis. Kepala sekolah biasanya lihat dulu gimana program yang saya buat, setelah itu disahkan oleh kepala sekolah dan ketua bidang keterampilan

P :Apakah ada rapat rutin untuk membahas program pengembangan desain grafis?

GCS : Ada. Rapatnya setiap hari Jumat pertama di awal bulan. Disitu kami membahas tentang program Santi Rama

P : Bagaimana perencanaan pengembangan kemampuan desain grafis?

GCS : Proses perencanaannya pertama saya membuat tujuannya mengacu pada kurikulum KTSP, setelah itu saya modifikasi jadi menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan cara memilih kompetensi dasar dan materi yang gampang dimengerti oleh siswa sama yang lagi banyak dibutuhin pasar desain grafis itu desain apa, dari situ saya kembangkan lagi jadi indikator supaya pengembangannya ;lebih terarah kemudian saya menentukan metode dan media yang akan diberikan kepada siswa, setelah itu sayamembuat rencana kegiatan-kegiatan yang akan saya lakukan per pertemuannya mau ngapain aja biar tiap pertemuan juga jadi ada target targetnya. Lalu saya membuat rencana evaluasi pengembangan supaya nani di akhir kemampuan siswa dapat terukur sejauh mana siswa memahami materi, sejauh mana siswa menguasai materi dll.

III. Bentuk- bentuk Aktivitas Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

P :Apa alasan yang melatar belakangi sekolah membuat pengembangan desain grafis?

GCS : Latar belakang diadakannya pengembangan desain grafis ini karena sekarang ini kan hampir semuanya sudah menggunakan komputer. Menggambar, mendesain, editing semua bisa dilakukan oleh komputer. Kami rasa jika membekali siswa dengan kemampuan komputer seperti Microsoft word, excel, power point dll masih dirasa kurang, sementara pada saat ini sudah

banyak yang bisa menggunakan Microsoft office, jadi kami membuat pengembangan kemampuan desain grafis agar siswa mempunyai keterampilan lain di bidang komputer, bukan hanya mahir menggunakan Microsoft Office dan hanya mengetahui dasar dasar desain.

P :Apakah sekolah melakukan studi banding ke SLB lain untuk pengembangan desain grafis?

GCS : Kita pernah melakukan study banding dengan cara membandingkan pengembangan yang kami lakukan dengan pengembangan yang ada di sekolah lain. Yang kita lihat itu pengembangannya bagus atau tidak, penerimaan siswa terhadap pengembangan desain grafis baik atau tidak biar nanti bisa jadi masukan untuk kami jika ada metode/strategi yang lebih tepat dalam mengembangkan desain grafis siswa. Biasanya kami bandingan dengan Pangudi Luhur atau SLB Pembina Lebak Bulus

P :Fasilitas apa saja yang terdapat di SMALB Santi Rama untuk mendukung pengembangan kemampuan desain grafis.

GCS : Untuk fasilitas kita punya lab sendiri untuk desain, jadi ga campur sama lab IT yang buat melajar microfoft office. Disini ada 15 komputer, tapi Cuma 11 yang bisa nyala, komputernya juga baru komputer Pentium 4 yang RAMnya 1 GB. Selain itu kita juga punya proyektor buat mendukung pengembangan desain dengan cara memberikan contoh ke siswa. Kalo pake proyektor kan

jadi lebih gampang ngasih contohnya, semua siswa bisa liat.

P :Apakah fasilitas tersebut sudah dapat menunjang untuk pengembangan kemampuan desain grafis?

GCS : Kalo menurut saya sih belum mba. Soalnya kalo untuk desain grafis kita butuhnya spesifikasi komputer yang tinggi. Software buat desain kan 'berat' kalo dipakai di komputer yang spesifikasinya masih kaya komputer disini, jadi jangankan untuk meng install software lain, untuk corel draw nya sendiri aja kadang masih lambat. Terus ruangnya masih panas, biasanya kan kalo lab komputer itu adem, nyaman kursinya, kalo ini masih pake kipas, kursinya aja keras membuat desain kan kita suka butuh mengeluarkan ide, gimana ide kita mau keluar kalo tempatnya aja masih dirasa kurang nyaman. Selain itu disini juga belum nyampe internet, internetnya Cuma sampe lab komputer aja, kalo lab desain masih belum nyampe, padahal kan kalo mendesain kita butuh liat referensi desain, jadi saya suka Cuma nugasin siswanya aja buat nyari sendiri di rumah.

P :Software apa yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan desain grafis?

GCS : Software kita pakenya corel draw X5 soalnya kan kalo corel lebih gampang pakenya, dan bisa macem macem ga terbatas hanya pada editing aja. Dengan spesifikasi komputer yang ada di sekolah, cukupnya cuma software corel draw X5 aja. Ada software yang lebih bagus tapi

untuk corel draw aja komputernya masih kadang lambat, terus kan kalo corel draw orang kebanyakan emang pakenya itu.

P :Apa alasan penggunaan software tersebut?

GCS : Software kita pakenya corel draw X5 soalnya kan kalo corel lebih gampang pakenya, dan bisa macem macem ga terbatas hanya pada editing aja. Corel juga lebih gampang dipakenya.

P :Apakah guru sering mengadakan rapat untuk melihat perkembangan pengembangan?

GCS : Iya suka mba

P :Kapan rapat guru dilaksanakan?

GCS : biasanya suka rapat di hari jumat pertama pas awal bulan. Jadi pada hari jumat pertama itu murid libur, sedangkan guru tetap datang ke sekolah untuk rapat.

P :Apa saja yang di evaluasi dalam rapat tersebut?

GCS : Yang dibahas biasanya mengenai program program Santi Rama baik yang belum berlangsung, sedang berlangsung maupun yang akan berlangsung.

IV. Proses Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

P :Bagaimana proses pembuatan desain hingga menjadi suatu karya desain?

GCS : aktivitas yang dilakukan siswa pada pengembangan desain grafis terbagi dalam lima tahap, yaitu prateori,

teori, menggambar, membuat desain dalam bentuk digital, lalu evaluasi. Pada tahap pra teori, murid biasanya diberikan materi tentang istilah-istilah tools yang ada di software corel draw yang akan dipergunakan dalam proses pengembangan desain grafis, supaya nanti murid cuma kita kasih buku panduan dia udah ngerti harus kaya gimana. Di tahap prateori kita juga biasanya memotivasi siswanya, kita kasih semangat biar dia bisa lebih terpacu dalam belajar. Cara ngasih motivasi dan semangatnya biasanya sekolah mengundang alumni yang sudah sukses untuk menceritakan pengalamannya dan memberikan motivasi kepada siswa. Sehabis siswa diberikan teori dan referensi, siswa kita minta buat menggambar desain secara manual menggunakan kertas ukuran A3 dan pensil. Tujuannya supaya siswa nanti pada saat mendesain menggunakan komputer jadi lebih mudah dan cepat, ga usah cari ide lagi. Mereka tinggal memindahkan apa yang sudah mereka gambar. Pada saat pembuatan desain, saya hanya melihat kerjanya mereka kaya gimana terus biasanya saya tinggal kasih buku panduan/modul langkah-langkah cara membuat kerangka produk kemasannya, mereka sudah bisa mengikuti sendiri. Soalnya semua tentang tools yang harus digunakan, mereka udah belajar pada saat prateori dan teori. Yang terakhir itu evaluasi, pada tahap evaluasi ini, bukan hanya guru yang mengevaluasi dan memberikan nilai ke hasil desain siswa tetapi siswa yang lain juga ikut memberikan nilai dan memberikan kritik yang membangun untuk siswa lainnya.

P :Materi apa yang diberikan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan desain grafis siswa?

GCS : Materi yang diberikannya itu menciptakan produk hasil desain grafis. Kaya buat desain amplop, logo, poster, kemasan produk, dan desain kaos

P :Apa alasan pemberian materi tersebut?

GCS : Kami memilih materi tersebut biar siswanya itu bisa membuat sebuah produk sendiri, jadi ada produk yang dihasilkan dari pengembangan keterampilan desain grafis ini.

P :Apakah ada kriteria dalam memilih materi yang akan disain grafis?

GCS :Ada. Kita memilih materi yang kira kira mudah dipahami siswa dan dibutuhkan di masyarakat.

P :Darimana guru mendapatkan materi pengembangan desain grafis untuk siswa?

GCS : Saya mengacu pada satu buku sumber

P :Apakah guru hanya mengandalkan satu buku sumber untuk pemilihan materi?

GCS : Pemilihan materi saya sudah satu tahun memakai buku sumber yang sama, yaitu buku "The Magic Of Corel Draw" karangan dari Hendi Hendrawan. Karena sejauh ini buku ini yang menurut saya cocok untuk mengembangkan kemampuan desain grafis siswa.

Soalnya dalam buku ini selain ada langkah langkah cara membuat desain, ada juga video langkah langkah membuat suatu desain jadi saya juga ga sulit menjelaskan ke siswa. Karena untuk siswa SMA karena udah sering buat latihan jadi udah bisa kalo tinggal dikasih modul yang isinya langkah langkah aja. Mereka jadi tinggal mengikuti apa yang ada di modul

P :Apakah ada hambatan dalam pemilihan materi untuk siswa?

GCS : Kadang cari bukunya itu susah. Buku yang ada langkah langkah pembuatan desainnya, yang ada videonya juga.

P :Metode apa yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan desain grafis?

GCS : Pada tahap prateori dan teori saya menggunakan MMR (Metode Maternal Reflektif). Di Santi Rama baik PAUD, SD, SMP, SMA semua mata pelajaran menggunakan MMR, jadi siswa lebih mudah paham apa yang guru sampaikan.

P :Apakah ada hambatan dalam menggunakan metode tersebut?

GCS : Awal awalnya aja sih karena saya kan gaada latar belakang mengajar siswa Tunarungu sama sekali. Tapi waktu awal diterima di Santi Rama guru baru biasanya diberi pelatihan dulu selama 3 bulan untuk memakai MMR

P :Media apa saja yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan desain grafis?

GCS : Ada buku teks dan video tutorial

P :Apa alasan guru memilih media tersebut?

GCS : Kalo buku teks biar siswa bisa ikuti langkah langkah yang ada di buku, sedagkan untuk video supaya siswa bisa melihat contoh demonstrasi dalam membuat karya desain

P :Apakah ada hambatan dalam pemilihan atau pengadaan media?

GCS : sejauh ini sih belum mba. Siswa masih bisa mengikuti pengembangan dengan baik

P :Apa latar belakang pendidikan guru desain grafis di SMALB Santi Rama?

GCS : Saya S1 nya Ekonomi tapi dulunya dari SMK jurusan Multimedia, jadi ilmu yang dipake waktu pas SMK dulu.

P :Apakah guru sering mengikuti pelatihan desain grafis?

GCS : Kalo untuk pelatihan saya biasanya diminta sekolah buat ikut pelatihan desain grafis kemarin saya baru ke Yogyakarta ada pelatihan tentang desain untuk poster. Dan biasanya kalo pelatihan gitu kita suka dikasih tau desain yang lagi trend sekarang ini apa, yang sering

diminta masyarakat gimana, jadi kita tau permintaan pasar sekarang kaya gimana.

P :Pelatihan apa saja yang pernah diikuti oleh guru?

GCS : banyak mba. Selain yang menyangkut desain grafis juga saya pernah ikut pelatihan tentang sistem isyarat bahasa Indonesia, pelatihan menjadi interpreter

P :Apakah guru mengikuti pelatihan atas inisiatif sendiri atau mewakili sekolah?

GCS : Saya biasanya ikut pelatihan kalo disuruh sekolah. Biasanya sekolah emang suka dapet undangan buat gurunya ikut pelatihan A gitu.

Lampiran 3

Tabel 02

REDUKSI DATA HASIL WAWANCARA

Studi Deskriptif Pengembangan Kemampuan Desain Grafis

Indikator	Pertanyaan	Hasil Wawancara Kepala Sekolah	Hasil Wawancara Guru Cetak Sablon	Kesimpulan
Perencanaan pengembangan kemampuan desain grafis	1. Apakah sekolah membuat program pengembangan desain grafis?	Ya.Santi Rama membuat program khusus untuk pengembangan keterampilan siswa (CW1.Aa.1)	Iya. Sekolah punya program untuk mengembangkan kemampuan desain grafis siswa (CW2.Aa.1)	Santi Rama membuat program pengembangan desain grafis (CW.Aa.1)
	2. Apa tujuan sekolah mengadakan pengembangan desain grafis?	Tujuannya hampir sama seperti visi SMALB Santi Rama agar tamatan SMALB Santi Rama ini menjadi manusia yang terampil, cakap,	Tujuan dari diadakannya pengembangan ini supaya siswanya tau lebih mendalam lagi bagaimana cara mendesain sesuatu seperti amplop, logo,	Tujuan pengembangan kemampuan desain grafis di SMALB Santi Rama adalah agar siswa mampu menguasai dan lebih terampil dalam hal desain grafis. (CW.Aa.2)

		<p>kreatif, dan mandiri sehingga dia dapat langsung bersaing di dunia kerja, atau lebih bagus lagi jika siswa dapat menjual sendiri produk yang dihasilkannya (CW1.Aa.2)</p>	<p>poster, kemasan, kaos dll. Jadi dilatih untuk lebih ahli lagi dan kemampuannya dapat berkembang. Soalnya kan di dunia kerja sekarang hampir semua sudah serba digital, (CW2.Aa.2)</p>	
	<p>3. Siapa saja yang terlibat dalam perencanaan pengembangan desain grafis?</p>	<p>Yang membuat program biasanya guru cetak sablonnya, program dibuat untuk jangka waktu satu tahun, lalu dirapatkan dengan saya dan ketua bidang keterampilan, kemudian jika dinilai sudah bagus baru kami sahkan dan programnya boleh diterapkan</p>	<p>Dalam perencanaannya, kita melibatkan banyak pihak. Ada saya, dibantu sama guru IT, lalu karena desain grafis itu masuknya ke mata pelajaran cetak sablon kita juga mengikuti kurikulum yang ada, terus di sahkan oleh ketua bidang keterampilan dan juga kepala sekolah. Biasanya</p>	<p>Dalam perencanaan pengembangan desain grafis, guru cetak sablon dan guru IT bekerjasama untuk membuat program pengembangan desain grafis, kemudian ketua bidang keterampilan dan kepala sekolah bertugas untuk melihat dan mempertimbangkan program yang telah dibuat oleh guru yang nantinya akan di setujui dan diterapkan untuk siswa</p>

		<p>pada siswa. (CW1.Aa.3)</p>	<p>setiap hari jumat pertama di awal bulan kita sering mengadakan rapat bulanan, nah di rapat itu membahas macam macam program sekolah, salah satunya pengembangan desain grafis di mata pelajaran cetak sablon. (CW2.Aa.3)</p>	<p>SMALB Santi Rama (CW.Aa.3)</p>
	<p>4. Apakah program pengembangan desain grafis disetujui oleh pihak sekolah?</p>	<p>Ya. Karena saya selaku kepala sekolah yang mengesahkan program pengembangannya. Pihak sekolah sangat setuju dengan adanya pengembangan keterampilan desain, karena ini termasuk kedalam</p>	<p>Ya. Kepala sekolah juga ikut andil dalam perencanaan pengembangan desain grafis. Kepala sekolah biasanya lihat dulu gimana program yang saya buat, setelah itu disahkan oleh kepala sekolah dan ketua bidang keterampilan. (CW2.Aa.4)</p>	<p>Program pengembangan desain grafis SMALB Santi Rama disetujui dan didukung oleh pihak sekolah, karena keterampilan desain merupakan salah satu program SMALB Santi Rama (CW.Aa.4)</p>

		salah satu program keterampilan SMALB Santi Rama (CW1.Aa.4)		
	5. Bagaimana perencanaan pengembangan kemampuan desain grafis?	Pada perencanaannya guru menetapkan tujuan pengembangan berdasarkan kurikulum yang ada kemudian dimodifikasi lagi oleh guru menyesuaikan dengan kebutuhan siswa	Proses perencanaannya pertama saya menetapkan tujuannya mengacu pada kurikulum KTSP, setelah itu saya modifikasi jadi menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan cara memilih kompetensi dasar dan materi yang gampang dimengerti oleh siswa sama yang lagi banyak dibutuhin pasar desain grafis itu desain apa, dari situ saya kembangkan lagi jadi indikator supaya pengembangannya	Perencanaan pengembangan desain grafis dibuat berdasarkan kurikulum KTSP yang selanjutnya dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa, kemudian guru memilih kompetensi dasar, metode, media dan merencanakan aktivitas pengembangan serta membuat rencana evaluasi pengembangan kemampuan desain grafis. (CW.Aa.5)

			<p>;lebih terarah kemudian saya menentukan metode dan media yang akan diberikan kepada siswa, setelah itu sayamembuat rencana kegiatan-kegiatan yang akan saya lakukan per pertemuannya mau ngapain aja biar tiap pertemuan juga jadi ada target targetnya. Lalu saya membuat rencana evaluasi pengembangan supaya nani di akhir kemampuan siswa dapat terukur sejauh mana siswa memahami materi, sejauh mana siswa menguasai materi dll. (CW2.Aa.5)</p>	
Bentuk-bentuk Aktivitas	6. Apa alasan yang melatar belakangi sekolah membuat	Pengajaran di SMALB Santi	Latar belakang diadakannya	Latar belakang adanya pengembangan desain

<p>Pengembangan Kemampuan Desain Grafis</p>	<p>pengembangan desain grafis?</p>	<p>Rama ini kan terdiri dari bidang akademis dan keterampilan dengan presentase 38% bidang akademis dan 62% bidang keterampilan, jadi di Santi Rama ini untuk SMALB nya memang lebih memfokuskan pada keterampilan dibandingkan dengan akademis. Dengan banyaknya keterampilan dan keahlian yang diberikan kepada siswa diharapkan siswa yang tidak melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi</p>	<p>pengembangan desain grafis ini karena sekarang ini kan hampir semuanya sudah menggunakan komputer. Menggambar, mendesain, editing semua bisa dilakukan oleh komputer. Kami rasa jika membekali siswa dengan kemampuan komputer seperti Microsoft word, excel, power point dll masih dirasa kurang, sementara pada saat ini sudah banyak yang bisa menggunakan Microsoft office, jadi kami membuat pengembangan kemampuan desain grafis agar siswa mempunyai</p>	<p>grafis karena siswa Tunarungu di SMALB dituntut untuk memiliki keahlian khusus untuk siap bekerja agar siswa Tunarungu mempunyai kemampuan tambahan yang sedang banyak dibutuhkan. (CW.Ba.1)</p>
---------------------------------------------	------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		dapat bekerja dengan keterampilan yang sudah kami berikan di sekolah. (CW1.Ba.1)	keterampilan lain di bidang komputer, bukan hanya mahir menggunakan Microsoft Office dan hanya mengetahui dasar dasar desain (CW2.Ba.1).	
	7. Apakah sekolah melakukan study banding ke SLB lain untuk pengembangan desain grafis?	Kami sering melihat program di sekolah lain juga, seperti pangudi luhur atau SLB Pembina kalo untuk di Jakarta, karena SLB itu juga punya pengembangan desain grafis. Yang kita lihat biasanya sejauh mana keberhasilan pengembangan di sekolah tersebut, jika hasilnya bagus	Kita pernah melakukan studi banding dengan cara membandingkan pengembangan yang kami lakukan dengan pengembangan yang ada di sekolah lain. Yang kita lihat itu pengembangannya bagus atau tidak, penerimaan siswa terhadap pengembangan desain grafis baik atau tidak biar nanti bisa jadi masukan untuk kami	Studi banding dilakukan oleh guru cetak sablon ke sekolah-sekolah yang sudah memiliki program pengembangan desain grafis. Guru melihat program yang terdapat di sekolah lain yang kemudian akan guru pertimbangkan untuk diterapkan di Santi Rama jika hasil program pengembangan tersebut bagus. (CW. Ba.2)

		<p>maka kami akan pertimbangkan untuk melakukan hal yang serupa di sekolah kami .(CW1.Ba.2)</p>	<p>jika ada metode/strategi yang lebih tepat dalam mengembangkan desain grafis siswa. Biasanya kami bandingkan dengan Pangudi Luhur atau SLB Pembina Lebak Bulus (CW2.Ba.2)</p>	
	<p>8. Fasilitas apa saja yang terdapat di SMALB Santi Rama untuk mendukung pengembangan kemampuan desain grafis?</p>	<p>Fasilitas buat pengembangan desain grafis kita punya lab desain sendiri terpisah dengan lab IT. Ada komputer dan proyektor juga buat mendukung pengembangan desain grafis .(CW1.Bb.1)</p>	<p>Untuk fasilitas kita punya lab sendiri untuk desain, jadi ga campur sama lab IT yang buat belajar microfoft office. Disini ada 15 komputer, tapi Cuma 11 yang bisa nyala, komputernya juga baru komputer Pentium 4 yang RAMnya 1 GB. Selain itu kita juga punya proyektor buat</p>	<p>Fasilitas untuk menunjang kegiatan pengembangan desain grafis yang dimiliki oleh Santi Rama diantaranya adalah labolatorium khusus desain, 11 unit komputer yang dapat beroperasi, serta satu proyektor. (CW.Bb.1)</p>

			<p>mendukung pengembangan desain dengan cara memberikan contoh ke siswa. Kalo pake proyektor kan jadi lebih gampang ngasih contohnya, semua siswa bisa liat</p> <p>(CW2.Bb.1)</p>	
	<p>9. Apakah fasilitas tersebut sudah dapat menunjang untuk pengembangan kemampuan desain grafis?</p>	<p>Fasilitas yang SMALB Santi Rama miliki untuk pengembangan desain grafis masih saya katakana cukup. Karena di beberapa fasilitas masih terlihat kurang nyaman namun masih dapat digunakan dan pengembangan desain grafis masih dapat berjalan</p>	<p>Kalo menurut saya sih belum mba. Soalnya kalo untuk desain grafis kita butuhnya spesifikasi komputer yang tinggi. Software buat desain kan 'berat' kalo dipakai di komputer yang spesifikasinya masih kaya komputer disini, jadi jangankan untuk meng install software lain, untuk corel draw nya sendiri aja kadang</p>	<p>Fasilitas yang dimiliki oleh SMALB Santi Rama masih dirasa cukup menunjang, karena semua fasilitas masih dapat digunakan dengan baik meskipun pada beberapa fasilitas seperti ruangan, kursi, komputer, terkadang masih dinilai kurang nyaman ketika dipakai.</p> <p>(CW..Bb.2)</p>

		<p>dengan seperti biasanya</p> <p>.(CW1.Bb.2)</p>	<p>masih lambat. Terus ruangnya masih panas, biasanya kan kalo lab komputer itu adem, nyaman kursinya, kalo ini masih pake kipas, kursinya aja keras membuat desain kan kita suka butuh mengeluarkan ide, gimana ide kita mau keluar kalo tempatnya aja masih dirasa kurang nyaman. Selain itu disini juga belum nyampe internet, internetnya Cuma sampe lab komputer aja, kalo lab desain masih belum nyampe, padahal kan kalo mendesain kita butuh liat referensi desain, jadi saya suka Cuma nugasin siswanya aja</p>	
--	--	----------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

			<p>buat nyari sendiri di rumah.</p> <p>(CW2.Bb.2)</p>	
	<p>10. Software apa yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan desain grafis?</p>	-	<p>Software kita pakenya corel draw X5 soalnya kalo corel lebih gampang pakenya, dan bisa macem macem ga terbatas hanya pada editing aja. Dengan spesifikasi komputer yang da di sekolah, cukupnya cuma software corel draw X5 aja. Ada software yang lebih bagus tapi untuk corel draw aja komputernya masih kadang lambat, terus kalo corel draw orang kebanyakan emang pakenya itu.</p> <p>(CW2.Bb.3)</p>	<p>Guru menggunakan software Corel Draw X5 dalam pengembangan desain grafis siswa. pemilihan software tersebut berdasarkan pertimbangan spesifikasi komputer yang dimiliki oleh sekolah belum menunjang untuk meng-<i>install</i> software lain yang lebih dari Corel Draw X5</p> <p>(CW.Bb.3)</p>

	11. Apa alasan penggunaan software tersebut?	-	Software kita pakenya corel draw X5 soalnya kan kalo corel lebih gampang pakenya, dan bisa macem macem ga terbatas hanya pada editing aja. Corel juga lebih gampang dipakenya. (CW2.Bb.4)	Alasan lain pemakaian software Corel Draw X5 karena software corel draw lebih mudah digunakan dibandingkan dengan software grafis yang lain (CW.Bb.4)
	12. Apakah guru sering mengadakan rapat untuk melihat perkembangan pengembangan?	Iya kami sering rapat (CW1.Cc.1)	Iya. Ada (CW2.Cc.1)	Ya, guru mengadakan rapat. (CW.Cc.1)
	13. Kapan rapat guru dilaksanakan?	Kita setiap hari jumat pertama awal bulan pasti mengadakan rapat rutin bulanan (CW1.Cc.2) .	biasanya suka rapat di hari jumat pertama pas awal bulan. Jadi pada hari jumat pertama itu murid libur, sedangkan guru tetap datang ke sekolah untuk rapat. (CW2.Cc.2)	Rapat dilaksanakan setiap bulan di hari jumat pertama awal bulan. (CW.Cc.2)

	14. Apa saja yang di evaluasi dalam rapat tersebut?	Rapatnya membahas proram program yang ada Sant Rama . terutama program pengembangan keterampilan .(CW1.Cc.3	Yang dibahas biasanya mengenai program program Santi Rama baik yang belum berlangsung, sedang berlangsung maupun yang akan berlangsung (CW2.Cc.3)	Rapat tersebut membahas tentang keseluruhan program-program SMALB Santi Rama (CW.Cc.3)
Proses Pengembangan Kemampuan Desain Grafis	15. Bagaimana proses pembuatan desain hingga menjadi suatu karya desain?	-	aktivitas yang dilakukan siswa pada pengembangan desain grafis terbagi dalam lima tahap, yaitu prateori, teori, menggambar, membuat desain dalam bentuk digital, lalu evaluasi. (CW2.Ca.1)	Proses hingga terbentuknya suatu karya desain grafis dibaju menjadi lima tahap, yaitu prateori, teori, menggambar, membuat desain dalam bentuk digital, dan yang terakhir evaluasi. (CW.Ca.1)
	16. Materi apa yang diberikan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan desain grafis siswa?		Materi yang diberikannya itu meciptakan produk hasil desain grafis.	Materi yang disampaikan oleh guru cetak sablon adalah materi mengenai menciptakan produk hasil

		Kaya buat desain amplop, logo, poster, kemasan produk, dan desain kaos (CW2.Cb.1)	grafis, seperti desain amplop, logo, poster, kemasan produk, dan desain kaos. (CW.Cb.1)
	17. Apa alasan pemberian materi tersebut?	Kami memilih materi tersebut biar siswanya itu bisa membuat sebuah produk sendiri, jadi ada produk yang dihasilkan dari pengembangan keterampilan desain grafis ini. (CW2.Cb.2)	Alasan pemilihan materi tersebut bertujuan agar siswa sudah bisa secara mandiri membuat produknya sendiri (CW.Cb.2)
	18. Apakah ada kriteria dalam memilih materi yang akan disampaikan pada siswa?	Ada. Kita memilih materi yang kira kira mudah dipahami siswa dan dibutuhkan di masyarakat. (CW2.Cb.3)	Kriteria materi yang digunakan dalam pengembangan desain grafis ini adalah pemilihan materi yang dianggap masih mudah dipahami oleh siswa dan sangat

				dibutuhkan di pasaran. (CW.Cb.3)
	19. Darimana guru mendapatkan materi pengembangan desain grafis untuk siswa?		Saya mengacu pada satu buku sumber (CW2.Cb.4)	Guru mendapatkan materi pengembangan desain grafis dengan mengacu pada satu buku sumber (CW.Cb.4)
	20. Apakah guru hanya mengandalkan satu buku sumber untuk pemilihan materi?		Pemilihan materi saya sudah satu tahun memakai buku sumber yang sama, yaitu buku "The Magic Of Corel Draw" karangan dari Hendi Hendrawan. Karena sejauh ini buku ini yang menurut saya cocok untuk mengembangkan kemampuan desain grafis siswa. Soalnya dalam buku ini selain ada langkah langkah cara membuat desain, ada juga video langkah	Dalam pemilihan buku sumber, guru mengandalkan satu buku sumber yaitu buku "The Magic Of Corel" karya Hendi Hendrawan. Pemilihan buku tersebut dikarenakan materi yang ada di dalam buku sangat lengkap dan mudah dipahami, ditambah terdapat video <i>tutorial</i> untuk membuat beberapa desain yang di demonstrasikan oleh penulis buku, sehingga guru merasa satu buku

			<p>langkah membuat suatu desain jadi saya juga ga sulit menjelaskan ke siswa. Karena untuk siswa SMA karena udah sering buat latihan jadi udah bisa kalo tinggal dikasih modul yang isinya langkah langkah aja. Mereka jadi tinggal mengikuti apa yang ada di modul (CW2.Cb.5)</p>	<p>sumber saja sudah cukup. (CW.Cb.5)</p>
	<p>21. Apakah ada hambatan dalam pemilihan materi untuk siswa?</p>	-	<p>Kadang cari bukunya itu susah. Buku yang ada langkah langkah pembuatan desainnya, yang ada videonya juga. Saya mencari materi yang bahasanya mudah dimengerti siswa tunarungu juga</p>	<p>Hambatan dalam mencari materi untuk siswa adalah mencari materi yang bagus namun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa Tunarungu. (CW.Cb.6)</p>

			(CW2.Cb.6)	
	22. Metode apa yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan desain grafis?	-	Pada tahap prateori dan teori saya menggunakan MMR (Metode Maternal Reflektif). Di Santi Rama baik PAUD, SD, SMP, SMA semua mata pelajaran menggunakan MMR, jadi siswa lebih mudah paham apa yang guru sampaikan. (CW2.Cc.1)	Metode yang guru gunakan dalam mengembangkan kemampuan desain grafis siswa SMALB Santi Rama adalah Metode Maternal Reflektif, karena metode ini dinilai dapat memudahkan siswa dalam proses pengembangan desain grafis. (CW.Cc.1)
	23. Apakah ada hambatan dalam menggunakan metode tersebut?	-	Awal awalnya aja sih karena saya kan gaada latar belakang mengajar siswa Tunarungu sama sekali. Tapi waktu awal diterima di Santi Rama guru baru biasanya diberi pelatihan dulu selama 3 bulan untuk	Pada awalnya, guru mengalami hambatan dalam menggunakan metode tersebut, karena metode maternal reflektif yang belum pernah guru ketahui sebelumnya, namun seiring berjalannya waktu dan banyak pelatihan yang diberikan

			memakai MMR(CW2.Cc.2)	oleh sekolah akhirnya guru dapat menyesuaikan menggunakan metode maternal reflektif. (CW.Cc.2)
	24. Media apa saja yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan desain grafis?	-	Ada buku teks dan video tutorial (CW2.Cd.1)	Media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan desain grafis diantaranya ada <i>video tutorial</i> dan buku teks <i>tutorial</i> (CW.Cd.1)
	25. Apa alasan guru memilih media tersebut?	-	Kalo buku teks biar siswa bisa ikuti langkah langkah yang ada di buku, sedangkan untuk video supaya siswa bisa melihat contoh demonstrasi dalam membuat karya desain (CW2.Cd.2)	Alasan pemilihan buku teks <i>tutorial</i> sebagai media untuk mengembangkan kemampuan desain grafis adalah agar siswa dapat lebih mudah mengikuti langkah-langkah yang tertera pada buku teks, sementara pemilihan <i>video tutorial</i> bertujuan agar siswa dapat melihat secara langsung contoh demonstrasi dalam

				membuat suatu karya desain. (CW.Cd.2)
	26. Apakah ada hambatan dalam pemilihan atau pengadaan media?	-	sejauh ini sih belum mba. Siswa masih bisa mengikuti pengembangan dengan baik (CW2.Cd.3)	Belum ditemukan hambatan dalam pengadaan media pengembangan desain grafis. (CW.Cd.3)
	27. Apa latar belakang pendidikan guru desain grafis di SMALB Santi Rama?	-	Saya S1 nya Ekonomi tapi dulunya dari SMK jurusan Multimedia, jadi ilmu yang dipake waktu pas SMK dulu. (CW2.Ce.1)	Latar belakang pendidikan guru cetak sablon adalah lulusan SMK jurusan Multimedia. (CW.Ce.1)
	28. Apakah guru sering mengikuti pelatihan desain grafis?	-	Kalo untuk pelatihan saya biasanya diminta sekolah buat ikut pelatihan desain grafis kemarin saya baru ke Yogyakarta ada pelatihan tentang desain untuk poster. Dan biasanya kalo pelatihan gitu kita suka	Guru sering mengikuti pelatihan desain grafis di berbagai tempat. (CW.Ce.2)

			dikasih tau desain yang lagi trend sekarang ini apa, yang sering diminta masyarakat gimana, jadi kita tau permintaan pasar sekarang kaya gimana. (CW2.Ce.2)	
	29. Pelatihan apa saja yang pernah diikuti oleh guru?	-	banyak mba. Selain yang menyangkut desain grafis juga saya pernah ikut pelatihan tentang sistem isyarat bahasa Indonesia, pelatihan menjadi interpreteur (CW2.Ce.3)	Selain pelatihan desain grafis, guru cetak sablon juga sering mengikuti pelatihan untuk mendukung kemampuannya dalam mengembangkan komunikasi yang baik dengan siswa. (CW.Ce.3)
	30. Apakah guru mengikuti pelatihan atas inisiatif sendiri atau mewakili sekolah?	-	Saya biasanya ikut pelatihan kalo disuruh sekolah. Biasanya sekolah emang suka dapet undangan buat gurunya ikut pelatihan A gitu. (CW2.Ce.4)	Guru cetak sablon mengikuti pelatihan jika ia diminta oleh sekolah untuk mewakili sekolahnya agar hadir dalam suatu pelatihan (CW.Ce.4)

Faktor Pendukung dan Penghambat pengembangan kemampuan desain grafis	31. Apa saja faktor pendukung pengembangan desain grafis SMALB Santi Rama?	Faktor pendukungnya, kita punya fasilitas yang sudah bisa dikatakan cukup untuk mengembangkan kemampuan desain grafis, seperti mempunyai lab sendiri, tenaga pendidik yang ahli di bidangnya, dan penggunaan metode pengembangan yang tepat bagi siswa tunarungu. (CW1.Da.1)	Faktor pendukung pengembangannya menurut saya karena penggunaan metode pengembangannya tepat untuk siswa tunarungu, juga untuk fasilitas kita kan sudah mempunyai lab desain yang terpisah dengan lab IT jadi ga bentrok. (CW2.Da.1)	Faktor pendukung pengembangan desain grafis diantaranya latar belakang pendidikan guru yang menguasai di bidangnya yaitu SMK jurusan Multimedia, penggunaan metode maternal reflektif yang cocok untuk siswa tunarungu, dan fasilitas yang sudah cukup untuk menunjang pengembangan desain grafis (CW.Da.1)
	32. Apa saja faktor penghambat pengembangan kemampuan desain grafis SMALB Santi	Faktor penghambatnya fasilitas yang ada masih dalam kata	Faktor penghambatnya kalo menurut saya balik lagi ke fasilitas, fasilitas yang ada itu masih	Faktor penghambat pengembangan desain grafis diantaranya fasilitas yang masih dinilai belum

	<p>Rama?</p>	<p>'cukup' jadi fasilitas yang ada belum terlalu menunjang, karena beberapa kali pada saat evaluasi sering ada keluhan dari guru cetak sablon untuk meningkatkan fasilitas menjadi lebih baik lagi agar anak merasa nyaman dan antusias saat proses pengembangan berlangsung .(CW1.Db.1)</p>	<p>seperti yang seadanya, namun masih bisa terpakai. Seperti contoh kita sudah memiliki lab desain sendiri, namun lab desain grafis ini masih jauh dari kata nyaman, ruangnya pengap, kursinya keras, serta belum adanya koneksi internet jadi faktor penghambat siswa dalam pengembangan desain grafis juga. (CW2.Db.1)</p>	<p>sepenuhnya menunjang pengembangan desain grafis. Fasilitas yang ada masih dirasa pas pasan sehingga bisa menjadi faktor penghambat pengembangan desain grafis. (CW.Db.1)</p>
--	--------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lampiran 4

Tabel 03 Pedoman Observasi

**Studi Deskriptif Pengembangan Kemampuan Desain Grafis Pada Siswa
Tnarungu Kelas XI di SMALB Santi Rama**

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1	Bentuk-bentuk aktivitas pengembangan kemampuan desain grafis	Implementasi program	Fasilitas pengembangan desain grafis SMALB Santi Rama
2	Proses pengembangan kemampuan desain grafis	Proses	Kegiatan proses pengembangan kemampuan desain grafis
3		Materi	Materi yang digunakan dalam pengembangan desain grafis
4		Metode	Metode yang digunakan dalam pengembangan desain grafis
5		Media	Media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan desain grafis
6	Faktor pendukung dan penghambat pengembangan kemampuan desain grafis	Faktor pendukung	Faktor pendukung pengembangan desain grafis
7		Faktor penghambat	Faktor penghambat pengembangan desain grafis

Lampiran 5

CATATAN LAPANGAN 1

Observasi ke : 1 (satu)
Kode : CL 1
Tanggal : Rabu, 8 Maret 2017
Kelas : XI.2
Guru : Aryati Larosa
Pukul : 11.20 - 13.20

Pada hari rabu tanggal 8 Maret 2017 peneliti mendatangi kelas XI.2 dan mengamati proses pengembangan desain grafis. Observasi dilakukan dimulai pukul 11.20 sampai 12.00 kemudian terselang istirahat 40 menit, kemudian dilanjutkan kembali pada pukul 12.40 sampai 13.20

Siswa kelas XI.2 tampak sedang berada di lab desain dan duduk membentuk setengah lingkaran, memperhatikan gurunya yang sedang memberikan materi tentang desain produk kemasan.



Gambar 2

Penyampaian materi tentang produk kemasan disampaikan dalam suasana bercakap. Dalam proses bercakap ini, terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa, karena terjadi aktivitas menanya, menalar, mengkomunikasikan. Materi yang guru sampaikan pada hari ini mengenai

pengertian produk kemasan, jenis jenis produk kemasan, serta syarat-syarat yang harus ada di dalam produk kemasan. Materi disampaikan kepada siswa menggunakan Metode Maternal Reflektif. **(CL1. Cc)**

Setelah menyampaikan materi tentang produk kemasan, guru menunjukan video demontrasi cara membuat salah satu kemasan produk menggunakan proyektor **(CL1.Bb) (CL1.Cd) (CL1. Cb)**

Dalam gambar 2 siswa tampak sedang duduk membentuk setengah lingkaran dan sedang mendiskusikan apa saja yang terdapat dalam produk kemasan, **(CL1. Ca)**

CATATAN LAPANGAN 2

Observasi ke : 2 (Dua)
Kode : CL 2
Tanggal : Jumat, 10 Maret 2017
Kelas : XI.1
Guru : Aryati Larosa
Pukul : 08.00 – 09.20

Observasi kedua dilakukan di kelas XI.1 pada pukul 08.00 sampai dengan 09.20

Kelas XI.1 sudah sedikit lebih maju dibandingkan kelas XI.2. Kelas ini sudah sampai proses menggambar desain menggunakan kertas dan pensil dan sudah pada tahap pewarnaan. Guru sesekali terlihat berkeliling untuk melihat hasil kerja siswa dan memberikan



Gambar 3

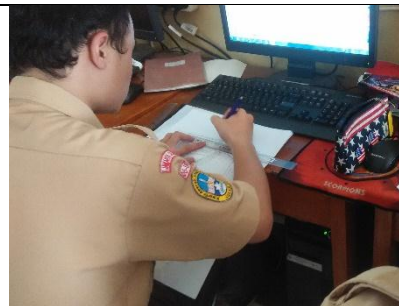
komentar kepada siswa tentang hasil karya siswa. Pada tahap ini, siswa melakukan aktivitas mencoba. **(CL2. Ca)**

Gambar 3 menunjukkan salah satu siswa sedang menggambar contoh kerangka kemasan produk dengan mengambil contoh kemasan obat yang nanti desainnya akan ia ganti dengan kemasan produk makanan

CATATAN LAPANGAN 3

Observasi ke : 3 (Tiga)
Kode : CL 3
Tanggal : Rabu, 15 Maret 2017
Kelas : XI.2
Guru : Aryati Larosa
Pukul : 11.20-13.20

Pada hari Rabu, tanggal 15 Maret 2017 peneliti mengobservasi kelas XI.2. kelas XI.2 telah memasuki tahap menggambar kerangka kemasan produk. Siswa diminta membawa contoh kemasan produk apapun yang ada di rumahnya, kemudian guru meminta siswa untuk mengukur ukuran kemasan tersebut dan di gambar menggunakan pensil pada kertas ukuran A3. Tanpa bantuan guru, siswa dapat menggambar dan mengukur sendiri kemasan yang akan ia buat. Seperti yang ditunjukkan oleh gambar 4, yaitu salah satu siswa kelas XI.2 yang sedang menggambar kerangka kemasan.**(CL3. Ca)**



Gambar 4

CATATAN LAPANGAN 4

Observasi ke : 4 (Empat)
Kode : CL 4
Tanggal : Jumat, 17 Maret 2017
Kelas : XI.1
Kegiatan : Wawancara kepala sekolah
Pukul : 09.00-10.00

Pada hari Jumat, 17 Maret 2017 peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan kepala sekolah SMALB Santi Rama yaitu bapak Suwandi. Wawancara dilakukan di ruangan kepala sekolah selama 1 jam, pertanyaan wawancara kepada kepala sekolah adalah tentang program pengembangan desain grafis yang meliputi perencanaan, serta bentuk bentuk aktivitas. **(CW1)**

Wawancara lengkap kepala sekolah SMALB Santi Rama dapat dilihat pada "Catatan Wawancara 1"

CATATAN LAPANGAN 5

Observasi ke : 5 (Lima)
Kode : CL 5
Tanggal : Rabu, 22 Maret 2017
Kelas : XI.2
Guru : Aryati Larosa
Pukul : 11.20 – 12.30

Pada observasi ke 5 yaitu hari rabu, tanggal 22 Maret 2017 peneliti melakukan wawancara dengan guru cetak sablon SMALB Santi Rama yaitu ibu Aryanti Larosa. Wawancara dilakukan selama 70 menit, di ruangan lab desain grafis.(CW2)

Pertanyaan wawancara mengenai program pengembangan desain grafis yang dilakukan oleh sekolah meliputi perencanaan, bentuk-bentuk aktivitas, serta proses pengembangan desain grafis. Wawancara lengkap dengan guru cetak sablon terdapat di “Catatan Wawancara 2”

CATATAN LAPANGAN 6

Observasi ke : 6 (Enam)
Kode : CL 6
Tanggal : Jumat, 7 April 2017
Kelas : XI.1
Guru : Aryati Larosa
Pukul : 08.00 – 09.20

Pada hari Jumat, 7 April 2017, peneliti kembali observasi di kelas XI.1. Pada hari ini siswa kelas XI.1 telah memasuki proses mendesain menggunakan komputer. **(CL6.Ca)**
(CL6.Bb)

Masing masing siswa diberikan media pembelajaran yaitu kertas fotocopy modul langkah langkah membuat produk kemasan. Dalam modul tersebut ada langkah untuk membuat logo, memasukan label halal, dan materi tentang *tools* yang akan digunakan selama pembuatan desain produk kemasan. **(CL6. Cd)**



Gambar 5

Gambar 5 menunjukkan salah satu siswa sedang membaca modul yang diberikan oleh guru dan mengikuti langkah-langkah yang ada pada modul.

CATATAN LAPANGAN 7

Observasi ke : 7 (Tujuh)
Kode : CL 7
Tanggal : Rabu, 19 April 2017
Kelas : XI.2
Guru : Aryati Larosa
Pukul :

Pada observasi hari rabu, tanggal 19 April 2017 peneliti melakukan observasi kembali di kelas XI.2

Kelas XI.2 masih dalam tahap menggambar di kertas, namun sudah dapat dilihat kemajuannya mereka sudah mulai mewarnai desain produk kemasan mereka sendiri. Ibu Ari selaku guru mata pelajaran cetak sablon sesekali memberikan semangat kepada siswanya untuk



Gambar 6

segera menyelesaikan tugas mereka tepat waktu. Menurut penuturan guru

cetak sablon, kelas XI.2 memang agak lebih lambat dalam hal menangkap informasi maupun motivasi untuk menyelesaikan tugas dibandingkan dengan kelas XI.1. Gambar 6 menunjukkan salah satu siswa kelas XI.2 sedang mewarnai desain kemasan **(CL7.Ca)**

CATATAN LAPANGAN 8

Observasi ke : 8 (Delapan)
Kode : CL 8
Tanggal : Rabu, 25 April 2017
Kelas : XI.2
Guru : Aryati Larosa
Pukul : 08.00 – 09.20

Observasi pada hari rabu, 28 April 2017 kelas XI.2 SMALB Santi Rama terlihat telah memasuki tahap mendesain di komputer. Beberapa siswa sudah bisa sendiri tanpa bantuan guru, sedangkan ada 3 siswa yang masih perlu dibimbing oleh guru dalam membuat desain.**(CL8.Bb)**

Selama proses mendesain, guru memantau seluruh siswa dan sesekali memberikan bantuan kepada siswa yang terlihat kesulitan dan membutuhkan bantuan.**(CL8. Ca)**

CATATAN LAPANGAN 9

Observasi ke : 9 (Sembilan)
Kode : CL 9
Tanggal : Jumat, 28 April 2017
Kelas : XI.1
Guru : Aryati Larosa
Pukul : 08.00 – 09.20

Pada observasi hari jumat, tanggal 28 April 2017 peneliti observasi di kelas XI.1. Kelas XI.1 tampak sudah hampir selesai mengerjakan desain produk kemasan mereka. Beberapa siswa terlihat tinggal menyelesaikan hasil akhirnya, dan beberapa siswa terlihat sudah selesai mengerjakan tugasnya. Pada pertemuan kali ini, peneliti membagikan pertanyaan wawancara kepada siswa agar lebih cepat dan efektif dalam melakukan wawancara. **(CL9.Ca)**

Gambar 7 menunjukkan contoh contoh hasil karya siswa kelas XI.1



Gambar 7

CATATAN LAPANGAN 10

Observasi ke : 10 (Sepuluh)
 Kode : CL 10
 Tanggal : Jumat, 5 Mei 2017
 Kelas : XI.2
 Guru : Aryati Larosa
 Pukul :

Pada hari jumat, tanggal 3 Mei 2017 peneliti kembali mengobservasi proses pengembangan desain grafis di kelas XI.1

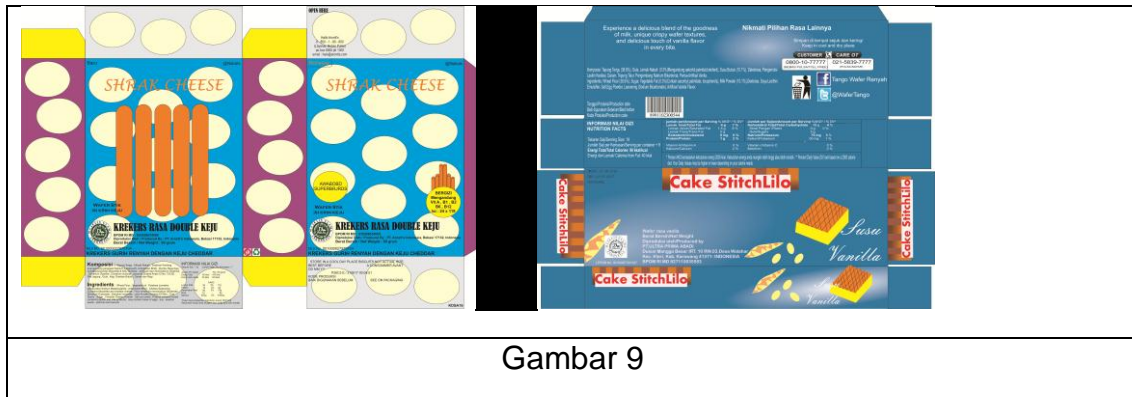
Kegiatan pada hari itu adalah kegiatan evaluasi, guru terlihat kembali menggunakan Metode Maternal Reflektif sebagai metode menyampaikan materi evaluasi kepada siswa. Guru memperlihatkan hasil desain siswa yang telah di cetak di kertas, kemudian siswa lain diminta untuk memberikan saran dan komentar mengenai hasil desain temannya sendiri. Pada proses ini, siswa aktif bercakap mengenai hasil desain teman-temannya. **(CL10.Ca)**

CATATAN LAPANGAN 11

Observasi ke : 11 (Sebelas)
Kode : CL 11
Tanggal : Rabu, 24 Mei 2017
Kelas : XI.2
Guru : Aryati Larosa
Pukul :

Pada observasi hari rabu, tanggal 24 Mei 2017 peneliti melihat semua siswa telah menyelesaikan tugas desainnya masing masing, guru kemudian mengadakan evaluasi dengan Metode Maternal Reflektif.**(CL11.Ca)**
(CL11.Cc)

Siswa membentuk duduk setengah lingkaran, kemudian guru menunjukan satu persatu hasil desain siswa yang telah dicetak. Siswa lain diminta untuk ikut mengevaluasi hasil karya teman-temannya. Gambar 8 menunjukan beberapa hasil karya siswa kelas XI.2



Gambar 9

Lampiran 6

**Pedoman Studi Dokumentasi Studi Deskriptif Pengembangan
Kemampuan Desan Grafis Pada Siswa Tunarungu Kelas XI SMALB
Santi Rama**

No.	Fokus Penelitian	Indikator	Dokumen
1	Perencanaan Pengembangan Kemampuan Desain Grafis (A)	Perencanaan pengembangan	Program Pengembangan
2	Bentuk Bentuk Aktivitas Pengembangan Kemampuan Desain Grafis (B)	Implementasi Program	Program Pengembangan
3	Proses Pengembangan Kemampuan Desain Grafis	Proses	Program Pengembangan
		Materi	Program Pengembangan
		Metode	Program Pengembangan

	(C)	Media	Program Pengembangan
--	-----	-------	----------------------

Lampiran 7

Kode :(DOK1)

PROGRAM PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK KEMASAN

SMALB SANTI RAMA (DOK1.Aa)

Mata Pelajaran : Cetak sablon

Deskripsi : Pengembangan desain produk kemasan ini direncanakan memiliki bobot 60% praktek dan 40% teori. Pengembangan ini akan membahas tentang pengenalan produk grafis dan kegunaannya, bagian bagian produk sablon dan cara pemakaiannya.

- A. Standar Kompetensi :**
Mengidentifikasi berbagai nama-nama produk desain grafis / sablon dan kegunaannya, bagian-bagian produk sablon, dan cara mendesainnya
- B. Kompetensi Dasar :**
1. Mengidentifikasi salah satu produk sablon : Logo
 2. Mendesain logo
- C. Indikator**
Siswa dapat :
- 1.1 Mendeskripsikan pengertian logo
 - 1.2 Mendeskripsikan fungsi logo
 - 1.3 Mendeskripsikan macam-macam logo
- Siswa dapat :
- 1.1 Menggambar desain logo pada kertas
 - 1.2 Menggambar desain logo pada software Corel Draw X5
- D. Tujuan Pengembangan**
Siswa dapat :
1. Mengidentifikasi dan mengenali desain logo
 2. Mendesain logo
- E. Materi (DOK1.Cb)**
1. Pengertian logo

2. Fungsi logo
3. Macam-macam logo
4. Menggambar logo
5. Mendesain logo pada software corel draw X5

F. Metode (DOK1.Cc)

1. Metode Maternal Reflektif
2. Tugas

G. Kegiatan Pengembangan

1. Pertemuan 1 (Pra Teori)
Penanaman motivasi kepada siswa **(DOK1.Ca)**
2. Pertemuan 2 (Pra Teori)
Penanaman Motivasi kepada siswa **(DOK1.Ca)**
3. Pertemuan 3 (Teori)
Indikator 1.1 Mendeskripsikan pengertian logo **(DOK1.Ca)**
4. Pertemuan 4 (Teori)
Indikator 1.2 Mendeskripsikan fungsi logo **(DOK1.Ca)**
5. Pertemuan 5
Indikator 1.3 Mendeskripsikan macam-macam logo **(DOK1.Ca)**
6. Pertemuan 6
Ujian Tengah Semester
7. Pertemuan 7 (Menggambar)
Indikator 2.1 Menggambar desain logo pada kertas **(DOK1.Ca)**
8. Pertemuan 8
Indikator 2.1 Menggambar desain logo pada kertas **(DOK1.Ca)**
9. Pertemuan 9
Indikator 2.1 Menggambar desain logo pada kertas **(DOK1.Ca)**
10. Pertemuan 10 (Mendesain)
Indikator 2.2 Menggambar desain logo pada software Corel Draw X5
(DOK1.Ba) (DOK1.Ca)
11. Pertemuan 11
Indikator 2.2 Menggambar desain logo pada software Corel Draw X5
(DOK1.Ba) (DOK1.Ca)
12. Pertemuan 12 (Evaluasi)
Evaluasi siswa & guru **(DOK1.Ca)**
13. Pertemuan 13
Ujian Akhir Sekolah **(DOK1.Ca)**

H. Bahan Ajar

1. Buku modul “The Magic Of Corel Draw”

I. Media (DOK1.Cc)

Modul Teks, Video tutorial membuat logo

J. Evaluasi

1. Tulis

- 1) Apa itu logo?
- 2) Apa fungsi logo?
- 3) Sebutkan macam-macam logo!

2. Praktik

Lembar Penilaian

1) Prinsip Desain :

- a) Kesatuan
- b) Keserasian
- c) Irama
- d) Dominasi
- e) Keseimbangan
- f) Kesebandingan

PROGRAM PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK KEMASAN

SMALB SANTI RAMA (DOK2.Aa)

Mata Pelajaran : Cetak sablon

Deskripsi : Pengembangan desain produk kemasan ini direncanakan memiliki bobot 60% praktek dan 40% teori. Pengembangan ini akan membahas tentang pengenalan produk grafis dan kegunaannya, bagian bagian produk sablon dan cara pemakaiannya.

- A. Standar Kompetensi :
Mengidentifikasi berbagai nama-nama produk desain grafis / sablon dan kegunaannya, bagian-bagian produk sablon, dan cara mendesainnya
- B. Kompetensi Dasar :
1. Mengidentifikasi salah satu produk sablon : kemasan produk
2. Mendesain produk kemasan
- C. Indikator
Siswa dapat :
1.4 Mendeskripsikan berbagai macam nama - nama produk kemasan
1.5 Mendeskripsikan kegunaan produk kemasan
1.6 Mendeskripsikan syarat pembuatan produk kemasan
- Siswa dapat :
1.3 Menggambar desain kemasan produk pada kertas
1.4 Menggambar desain kemasan produk pada software Corel Draw X5
- D. Tujuan Pengembangan
Siswa dapat :
1. Mengidentifikasi dan mengenali desain kemasan produk
2. Mendesain produk kemasan
- E. Materi **(DOK2.Cb)**
1. Pengertian produk kemasan

2. Fungsi produk kemasan
 3. Syarat-syarat produk kemasan
 4. Menggambar produk kemasan
 5. Mendesain produk kemasan pada software corel draw X5
- F. Metode **(DOK2.Cc)**
1. Metode Maternal Reflektif
 2. Tugas
- G. Kegiatan Pengembangan
14. Pertemuan 1 (Pra Teori)
 - Penanaman motivasi kepada siswa **(DOK2.Ca)**
 15. Pertemuan 2 (Pra Teori)
 - Penanaman Motivasi kepada siswa **(DOK2.Ca)**
 16. Pertemuan 3 (Teori)
 - Indikator 1.1 Mendeskripsikan berbagai macam nama - nama produk kemasan **(DOK2.Ca)**
 17. Pertemuan 4 (Teori)
 - Indikator 1.2 Mendeskripsikan kegunaan produk kemasan**(DOK2.Ca)**
 18. Pertemuan 5
 - Indikator 1.3 Mendeskripsikan syarat pembuatan produk kemasan **(DOK2.Ca)**
 19. Pertemuan 6
 - Ujian Tengah Semester
 20. Pertemuan 7 (Menggambar)
 - Indikator 2.1 Menggambar desain kemasan produk pada kertas **(DOK2.Ca)**
 21. Pertemuan 8
 - Indikator 2.1 Menggambar desain kemasan produk pada kertas **(DOK2.Ca)**
 22. Pertemuan 9
 - Indikator 2.1 Menggambar desain kemasan produk pada kertas **(DOK2.Ca)**
 23. Pertemuan 10 (Mendesain)
 - Indikator 2.2 Menggambar desain kemasan produk pada software Corel Draw X5 **(DOK2.Ba), (DOK2.Ca)**
 24. Pertemuan 11
 - Indikator 2.2 Menggambar desain kemasan produk pada software Corel Draw X5 **(DOK2.Ba), (DOK2.Ca)**

25. Pertemuan 12 (Evaluasi)
Evaluasi siswa & guru **(DOK2.Ca)**

26. Pertemuan 13
Ujian Akhir Sekolah **(DOK2.Ca)**

H. Bahan Ajar

Buku modul “The Magic Of Corel Draw”

I. Media

Modul teks, Video tutorial membuat produk kemasan **(DOK2.Cc)**

J. Evaluasi

1. Tulis

- 1) Apa itu produk kemasan?
- 2) Apa fungsi dari produk kemasan?
- 3) Sebutkan saja syarat syarat dalam membuat produk kemasan?

2. Praktik

Unsur prduk kemasan :

- a) Merk produk
- b) Logo perusahaan yang membuat
- c) Gambar produk agar orang lain tahu produk yang dibuat
- d) Informasi rasa. Contoh : rasa coklat, keju, dll
- e) Informasi nilai gizi
- f) Komposisi
- g) Logo halal, buang sampah, daur ulang
- h) Barcode, Netto, Tanggal kadaluarsa
- i) Keterangan dimana produk dibuat
- j) Suara konsumen

Prinsip Desain :

- a) Kesatuan
- b) Keserasian
- c) Irama
- d) Dominasi
- e) Keseimbangan
- f) Kesebandingan

Lampiran 8

Tabel 05 Hasil Analisis Dokumen Studi Deskriptif Pengembangan Kemampuan Desain Grafis Pada Siswa Tunarungu Kelas XI SMALB Santi Rama

No.	Fokus Penelitian	Indikator	Kode	Hasil Analisis
1	Perencanaan Pengembangan Kemampuan Desain Grafis (A)	a. Perencanaan pengembangan	(DOK1.Aa) (DOK2.Aa)	Perencanaan yang tercantum dalam program pengembangan kemampuan desain grafis kelas XI SMALB Santi Rama dibuat dalam jangka waktu satu tahun atau dua semester. Program pengembangan di setujui oleh pihak sekolah dan ibu Ari selaku guru mata pelajaran cetak sablon (CD.Aa)
2	Bentuk Bentuk Aktivitas Pengembangan Kemampuan Desain Grafis (B)	a. Implementasi Program	(DOK1.Ba) (DOK2.Ba)	Fasilitas yang terdapat di SMALB Santi Rama diantaranya penggunaan software corel draw X5 dalam proses pembuatan desain (CD.Ba)
3	Proses Pengembangan Kemampuan Desain Grafis	a. Proses	(DOK1.Ca) (DOK2.Ca)	Berdasarkan hasil dokumen, proses pengembangan desain grafis siswa tunarungu SMALB Santi Rama terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap pra teori, teori, menggambar, mendesain, dan evaluasi (CD.Ca)

	(C)	b. Materi	(DOK1.Cb) (DOK2.Cb)	Materi yang dipilih guru untuk mengembangkan kemampuan desain grafis siswa adalah materi tentang logo pada semester 1, dan materi tentang desain produk kemasan (CD.Cb)
		c. Metode	(DOK1.Cc) (DOK2.Cc)	Metode yang guru gunakan dalam pengembangan kemampuan desain grafis adalah metode maternal reflektif (CD.Cc)
		d. Media	(DOK1.Cc) (DOK2.Cc)	Media yang digunakan dalam mengembangkan desain grafis siswa kelas XI SMALB Santi Rama adalah modul tutorial cara membuat logo dan kemasan produk, serta video tutorial cara mendesain logo dan produk kemasan (CD.Cd)

Lampiran 8

Tabel 0 TRIANGULASI DATA

Indikator	Observasi	Wawancara	Dokumen	Temuan Penelitian
Perencanaan pengembangan		<p>Santi Rama membuat program pengembangan desain grafis (CW.Aa.1)</p> <p>Tujuan pengembangan kemampuan desain grafis di SMALB Santi Rama adalah agar siswa mampu menguasai dan lebih terampil dalam hal desain grafis. (CW.Aa.2)</p> <p>Dalam perencanaan pengembangan desain grafis, guru cetak sablon dan guru</p>	<p>Perencanaan yang tercantum dalam program pengembangan kemampuan desain grafis kelas XI SMALB Santi Rama dibuat dalam jangka waktu satu tahun atau dua semester. Program pengembangan di setujui oleh pihak sekolah dan ibu Ari selaku guru mata pelajaran cetak sablon (CD.Aa)</p> <p>Dalam perencanaan pengembangan</p>	<p>SMALB Santi Rama membuat program pengembangan desain grafis bagi siswanya, sebagaimana tertuang dalam dokumen yang berbentuk program pengembangan desain grafis. Pengembangan desain grafis ini bertujuan agar kemampuan desain grafis siswa SMALB Santi Rama dapat lebih terampil dalam hal mendesain. Pada perencanaan pengembangan, melibatkan guru cetak sablon, guru IT, ketua bidang keterampilan, serta kepala sekolah. Program pengembangan disusun oleh guru cetak sablon dan guru IT, sedangkan kepala sekolah dan ketua bidang keterampilan hanya menilai dan</p>

		<p>IT bekerjasama untuk membuat program pengembangan desain grafis, kemudian ketua bidang keterampilan dan kepala sekolah betugas untuk melihat dan mempertimbangkan program yang telah dibuat oleh guru yang nantinya akan di setujui dan diterapkan untuk siswa SMALB Santi Rama</p> <p>(CW.Aa.3)</p> <p>Program pengembangan desain grafis SMALB Santi Rama disetujui dan didukung oleh pihak sekolah, karena keterampilan desain merupakan salah satu</p>	<p>kemampuan desain grafis siswa, terdapat standar kompetensi, tujuan pengembangan, indikator, metode dan media yang digunakan, serta rencana evaluasi agar perencanaan pengembangan dapat lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pengembangan desain grafis.</p>	<p>memutuskan program dapat dilaksanakan atau tidak. Pada proses perencanaannya guru megacu pada kurikulum KTSP yang telah dimodifikasi sesuai dengan kemampuan siswa, kemudian guru menetapkan tujuan, kompetensi dasar, indikator, metode dan media yang digunakan serta menentukan perencanaan evaluasi pengembangan desain grafis</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>program SMALB Santi Rama (CW.Aa.4)</p> <p>Perencanaan pengembangan desain grafis dibuat berdasarkan kurikulum KTSP yang selanjutnya dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa, kemudian guru memilih kompetensi dasar, metode, media dan merencanakan aktivitas pengembangan serta membuat rencana evaluasi pengembangan kemampuan desain grafis.</p> <p>(CW.Aa.5)</p>		
Penentuan		Latar belakang adanya		Latar belakang diadakannya pengembangan desain grafis ini

Kebutuhan		<p>pengembangan desain grafis karena siswa Tunarungu di SMALB dituntut untuk memiliki keahlian khusus untuk siap bekerja agar siswa Tunarungu mempunyai kemampuan tambahan yang sedang banyak dibutuhkan. (CW.Ba.1)</p> <p>Studi banding dilakukan oleh guru cetak sablon ke sekolah-sekolah yang sudah memiliki program pengembangan desain grafis. Guru melihat program yang terdapat di sekolah lain yang kemudian</p>	<p>agar siswa Tunarungu memiliki keahlian khusus untuk siap bekerja baik wiraswasta maupun bekerja pada orang lain.</p> <p>Guru Santi Rama pernah beberapa kali melakukan studi banding ke beberapa sekolah dengan cara membandingkan atau melihat program pengembangan desain grafis yang sedang berlangsung di sekolah tersebut, Tujuan dari diadakanya studi banding ini adalah agar dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk mengubah program pengembangannya menjadi lebih baik lagi dengan cara belajar membuat program yang bersumber pada hasil studi banding yang telah dilakukan.</p>
-----------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		akan guru pertimbangkan untuk diterapkan di Santi Rama jika hasil program pengembangan tersebut bagus. (CW. Ba.2)		
Implementasi Program	Fasilitas yang tersedia di SMALB Santi Rama untuk pengembangan desain grafis diantaranya lab. Desain grafis, 11 unit komputer, dan setiap komputer sudah di <i>install</i> software corel draw X5 (CL6.Bb), (CL8.Bb)	Fasilitas untuk menunjang kegiatan pengembangan desain grafis yang dimiliki oleh Santi Rama diantaranya adalah labolatorium khusus desain, 11 unit komputer yang dapat beroperasi, serta satu proyektor. (CW.Bb.1) Fasilitas yang dimiliki oleh SMALB Santi Rama masih dirasa cukup menunjang, karena semua fasilitas	Fasilitas yang terdapat di SMALB Santi Rama diantaranya penggunaan software corel draw X5 dalam proses pembuatan desain (CD.Bb)	SMALB Santi Rama memiliki fasilitas pengembangan desain grafis diantaranya lab desain grafis, 11 unit komputer yang sudah di <i>install software</i> corel draw, serta proyektor untuk membantu mendukung proses pembelajaran

		<p>masih dapat digunakan dengan baik meskipun pada beberapa fasilitas seperti ruangan, kursi, komputer, terkadang masih dinilai kurang nyaman ketika dipakai. (CW..Bb.2)</p> <p>Guru menggunakan software Corel Draw X5 dalam pengembangan desain grafis siswa. pemilihan software tersebut berdasarkan pertimbangan spesifikasi komputer yang dimiliki oleh sekolah belum menunjang untuk meng-<i>install</i> software lain yang lebih dari Corel Draw X5</p>		
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		<p>(CW.Bb.3)</p> <p>Alasan lain pemakaian software Corel Draw X5 karena software corel draw lebih mudah digunakan dibandingkan dengan software grafis yang lain (CW.Bb.4)</p>		
Rencana Evaluasi		<p>Ya, guru mengadakan rapat. (CW.Cc.1)</p> <p>Rapat dilaksanakan setiap bulan di hari jumat pertama awal bulan. (CW..Cc.2)</p> <p>Rapat tersebut membahas tentang keseluruhan program-program SMALB Santi Rama (CW.Cc.3)</p>		Evaluasi program dilaksanakan setiap hari jumat pertama pada awal bulan dengan tujuan agar proses pengembangan dapat terpantau dengan baik sehingga dapat meminimalisir hambatan yang muncul ketika proses sedang berlangsung
Proses	Proses pengembangan desain grafis SMALB Santi	Proses hingga terbentuknya suatu	Berdasarkan hasil dokumen, proses	Proses pengembangan desain grafis dibagi kedalam lima

	Rama hingga menjadi suatu karya desain yang utuh adalah tahap prateori, teori (CL1.Ca) , menggambar (CL2.Ca) , (CL3.Ca) , (CL7.Ca) , mendesain (CL6.Ca) , (CL8.Ca) , dan evaluasi (CL10.Ca) , (CL11.Ca)	karya desain grafis dibaju menjadi lima tahap, yaitu prateori, teori, menggambar, membuat desain dalam bentuk digital, dan yang terakhir evaluasi. (CW.Ca.1)	pegembangan desain grafis siswa tunarungu SMALB Santi Rama terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap pra teori, teori, menggambar, mendesain, dan evaluasi (CD.Ca)	tahap, yaitu pada tahap prateori, teori, menggambar, mendesain, serta evaluasi sebagaimana tertuang dalam dokumen program pengembangan desain grafis kelas XI SMALB Santi Rama
Materi	Materi yang disampaikan adalah mengenai desain produk kemasan meliputi definisi produk kemasan, syarat-syarat produk kemasan, dan jenis jenis produk kemasan (CL1.Cb)	Materi yang disampaikan oleh guru cetak sablon adalah materi mengenai menciptakan produk hasil grafis, seperti desain amplop, logo, poster, kemasan produk, dan desain kaos. (CW.Cb.1) Alasan pemilihan materi tersebut bertujuan agar siswa	Materi yang dipilih guru untuk mengembangkan kemampuan desain grafis siswa adalah materi tentang logo pada semester 1, dan materi tentang desain produk kemasan (CD.Cb)	Guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan menciptakan produk grafis seperti membuat desain amplop, logo, poster, kemasan produk, dan kaos. Hal ini bertujuan agar siswa dapat menciptakan produknya sendiri berupa hasil jadi fisik seuah karya desain. Pemilihan materi yang akan disampaikan kepada murid harus yang mudah dipahami oleh siswa tunarungu.

		<p>sudah bisa secara mandiri membuat produknya sendiri (CW.Cb.2)</p> <p>Kriteria materi yang digunakan dalam pengembangan desain grafis ini adalah pemilihan materi yang dianggap masih mudah dipahami oleh siswa dan sangat dibutuhkan di pasaran. (CW.Cb.3)</p> <p>Guru mendapatkan materi pengembangan desain grafis dengan mengacu pada satu buku sumber (CW.Cb.4)</p> <p>Dalam pemilihan buku sumber, guru mengandalkan satu</p>		<p>Guru cetak sablon menyampaikan materi pengembangan berkaitan dengan desain produk kemasan seperti definisi produk kemasan, syarat membuat produk kemasan, dan jenis jenis produk kemasan. Dalam penyampaian materi tersebut guru cetak sablon mengacu pada satu buku sumber, yaitu buku “The Magic of Corel Draw”, alasan pamakaian buku sumber itu adalah karena semua produk grafis dan langkah langkah memuat produk grafis lengkap berada di buku tersebut, bahasa yang digunakan oleh buku pun tiak rumit sehingga siswa tunarung yang memiliki keterbatasan bahasa masih dapat mengikuti materi yang berasal dari buku sumber dengan baik. Dalam buku</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>buku sumber yaitu buku "The Magic Of Corel" karya Hendi Hendrawan.</p> <p>Pemilihan buku tersebut dikarenakan materi yang ada di dalam buku sangat lengkap dan mudah dipahami, ditambah terdapat video <i>tutorial</i> untuk membuat beberapa desain yang di demonstasikan oleh penulis buku, sehingga guru merasa satu buku sumber saja sudah cukup.</p> <p>(CW.Cb.5)</p> <p>Hambatan dalam mencari materi untuk siswa adalah mencari materi yang bagus namun dengan bahasa yang mudah</p>		<p>sumber itupun terdapat video demonstrasi atau <i>tutorial</i> membuat karya karya desain, sehingga lebih memudahkan siswa ketika sudah melihat contoh dan cara nenbuat desain</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		dipahami oleh siswa Tunarungu. (CW.Cb.6)		
Metode	Guru menggunakan metode maternal reflektif untuk mengembangkan kemampuan desain grafis dan juga komunikasi siswa tunarungu. Pada tahap evaluasi juga guru kembali menggunakan Metode Maternal Reflektif sebagai sarana berkomunikasi dengan siswa (CL1. Cc), (CL10.Cc), (CL11.Cc)	Metode yang guru gunakan dalam mengembangkan kemampuan desain grafis siswa SMALB Santi Rama adalah Metode Maternal Reflektif, karena metode ini dinilai dapat memudahkan siswa dalam proses pengembangan desain grafis. (CW.Cc.1) Pada awalnya, guru mengalami hambatan dalam menggunakan metode tersebut, karena metode maternal reflektif yang belum pernah guru	Metode yang guru gunakan dalam pengembangan kemampuan desain grafis adalah metode maternal reflektif (CD.Cc)	Metode yang diunakan oleh guru cetak sablon baik dalam penyampaian materi ataupun evaluasi, menggunakan metode naternal reflektif penggunaan metode maternal refketif dinilai dapat lebih memudahkan siswa tunarungu dalam pengembangan desain grafis maupun pengembangan atau pelajaran lain. Pada awalnya guru mengalami hambatan dalam penggunaan MMR karena metode tersebut belum pernah guru coba bahkan lihat sebelumnya, tetapi sekolah terus memberikan pelatihan kepada guru agar guru dapat lancar menggunakan metode tersebut.

		<p>ketahui sebelumnya, namun seiring berjalannya waktu dan banyak pelatihan yang diberikan oleh sekolah akhirnya guru dapat menyesuaikan menggunakan metode maternal reflektif.</p> <p>(CW.Cc.2)</p>		
Media	<p>Guru menggunakan media berbentuk buku teks dan video demonstrasi langkah-langkah membuat desain produk kemasan</p> <p>(CL1.Cd) (CL6.Cd)</p>	<p>Media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan desain grafis diantaranya ada <i>video tutorial</i> dan buku teks <i>tutorial</i></p> <p>(CW.Cd.1)</p> <p>Alasan pemilihan buku teks <i>tutorial</i> sebagai media untuk mengembangkan kemampuan desain grafis adalah agar</p>	<p>Media yang digunakan dalam mengembangkan desain grafis siswa kelas XI SMALB Santi Rama adalah modul tutorial cara membuat logo dan kemasan produk, serta video tutorial cara mendesain logo dan produk kemasan (CD.Cd)</p>	<p>Media yang digunakan oleh guru dalam pengembangan kemampuan desain grafis diantaranya ada media berbentuk buku teks modul, dan video tutorial. Alasan pemilihan buku teks tutorial sebagai media untuk mengembangkan kemampuan desain grafis adalah agar siswa dapat lebih mudah mengikuti langkah langkah yang disajikan secara sederhana melalui buku modul tutorial, sedangkan pemilihan</p>

		<p>siswa dapat lebih mudah mengikuti langkah-langkah yang tertera pada buku teks, sementara pemilihan <i>video tutorial</i> bertujuan agar siswa dapat melihat secara langsung contoh demonstrasi dalam membuat suatu karya desain. (CW.Cd.2)</p> <p>Belum ditemukan hambatan dalam pengadaan media pengembangan desain grafis. (CW.Cd.3)</p>		<p>video tutorial bertujuan agar siswa melihat secara langsung contoh demonstrasi dalam membuat suatu karya desain.</p>
Instruktur Guru		<p>Latar belakang pendidikan guru cetak sablon adalah lulusan SMK jurusan Multimedia.</p>		<p>Latar belakang pendidikan guru cetak sablon SMALB Santi Rama adalah lulusan SMK Jurusan Multimedia, sehingga guru memiliki ilmu</p>

		<p>(CW.Ce.1)</p> <p>Guru sering mengikuti pelatihan desain grafis di berbagai tempat.</p> <p>(CW.Ce.2)</p> <p>Selain pelatihan desain grafis, guru cetak sablon juga sering mengikuti pelatihan untuk mendukung kemampuannya dalam mengembangkan komunikasi yang baik dengan siswa.</p> <p>(CW.Ce.3)</p> <p>Guru cetak sablon mengikuti pelatihan jika ia diminta oleh sekolah untuk mewakili sekolahnya agar hadir dalam suatu pelatihan</p>		<p>dan kemampuan yang cukup untuk mengembangkan kemampuan desain grafis siswa. guru juga sering mengikuti pelatihan baik yang berkaitan dengan desain grafis, maupun berkaitan dengan pengembangan dirinya sebagai guru. Guru mengikuti pelatihan jika ia diikut sertakan dalam pelatihan oleh pihak sekolah saja.</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		(CW.Ce.4)		
Faktor Pendukung		Faktor pendukung pengembangan desain grafis diantaranya latar belakang pendidikan guru yang menguasai di bidangnya yaitu SMK jurusan Multimedia, penggunaan metode maternal reflektif yang cocok untuk siswa tunarungu, dan fasilitas yang sudah cukup untuk menunjang pengembangan desain grafis (CW.Da.1)		Faktor pendukung pengembangan kemampuan desain grafis diantaranya ada latar belakang pendidikan guru cetak sablon yang berasal dari jurusan yang ahli di bidang desain grafis, penggunaan metode maternal reflektif yang digunakan untuk menyampaikan materi pengembangan kepada siswa tunarungu, serta beberapa fasilitas yang cukup menujang untuk mengembangkan kemampuan desain grafis.
Faktor Penghambat		Faktor penghambat pengembangan desain grafis diantaranya fasilitas		Faktor penghambat pengembangan kemampuan desain grafis diantaranya fasilitas yang masih dinilai

		<p>yang masih dinilai belum sepenuhnya menunjang pengembangan desain grafis. Fasilitas yang ada masih dirasa pas pasan sehingga bisa menjadi faktor penghambat pengembangan desain grafis. (CW.Db.1)</p>		<p>cukup dan belum sepenuhnya menunjang pengembangan desain grafis di sekolah. Proses pengembangan akan berjalan dengan optimal dan baik jika dituang dengan fasilitas yang lebih baik lagi.</p>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lampiran 10

Dokumentasi Foto



Dokumentashasil gambar siswa



Aktivitas siswa mendesain di komputer



siswa melakukan pecakapan dari hati ke hati (PERDATI)



Guru cetak sablon memberikan pelatihan kepada siswa yang akan mengikuti lomba



Siswa sedang menggambar pola kemasan



Siswa sedang menyelesaikan tugas membuat produk kemasan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180
Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Building
Future
Leaders

Nomor : 2050/UN39.12/KM/2017
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

6 Februari 2017

Yth. Kepala Yayasan Santi Rama
Jl. Rumah Sakit Fatmawati RT 14 RW 4 Cipete Utara
Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

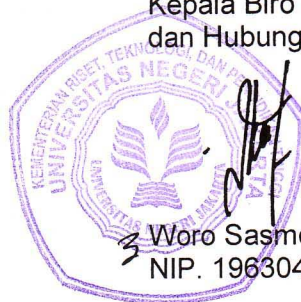
Nama : Fany Fauziah Utami
Nomor Registrasi : 1335130118
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 082299230459

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

“Studi Deskriptif Pengembangan Kemampuan Desain Grafis pada Siswa Tunarungu Kelas XI SMALB Santi Rama”

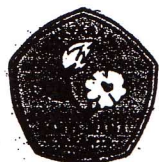
Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat



Woro Sasmoyo, SH
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Koordinator Prodi Pendidikan Luar Biasa



SMPLB-SMALB - B Santi Rama Jakarta

Jl. RS. Fatmawati, Cipete Selatan, Cilandak, Jakarta Selatan

Telp. (021) 75914404, (021) 7694741, Fax. (021) 7663709

Email : smplbsmalbsantirama@yahoo.com, Website : www.santirama.sch.id

SURAT KETERANGAN

No : 075/SMPLB/SMALB/YSR/V/2017

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **SUWANDI, S.Pd**
Jabatan : **Kepala SMPLB Tunarungu Santi Rama**
Alamat : **Jln. RS. Fatmawati, Cipete Selatan, Cilandak
Jakarta Selatan**

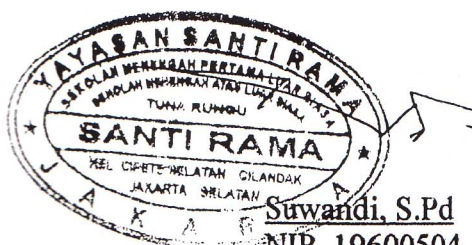
Menerangkan bahwa :

Nama : **Fany Fauziah Utami**
NIM : **1335130118**
Asal Univ. : **Universitas Negeri Jakarta**
Jurusan : **Pendidikan Luar Biasa**
Alamat : **Jl. Rawamangun Muka, Rawamangun, RT.11/RW.14, Rawamangun,
Kota Jakarta Timur.**

Nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian skripsi yang berjudul “ **Studi Deskriptif Pengembangan Kemampuan Desain Grafis Pada Mata Pelajaran Cetak Sablon Bagi Siswa Tunarungu Kelas XI SMALB Santi Rama**”. Mulai 08 Maret-05 Mei 2017.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan Sebagaimana semestinya.

Jakarta, 05 Mei 2017
Kepala SMPLB Tunarungu
Santi Rama



Suwandi, S.Pd
NIP. 19600504 199203 1 009



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA

Kampus Universitas Negeri Jakarta Jalan Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (021) 489 7535 Fax. : (021) 4897535

SURAT KETERANGAN
NO. 105/PS.PLB/FIP.UNJ/VII/2017

Koordinator Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Fany Fauziah Utami
No. Registrasi : 1335130118
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Strata : S1
Pembimbing : 1. Drs. Bahrudin, M.Pd (Dosen Pembimbing I)
2. Dra. Etty Hasmayati, M.Pd (Dosen Pembimbing II)
Judul Skripsi : Pengembangan Kemampuan Desain Grafis Pada Siswa Tunarungu-SMA – LB Santi Rama

Dinyatakan Lulus Uji Turnitin dalam penyusunan Tugas Akhir / Skripsi dengan jumlah Similarity Index sebesar 34%.

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 12 Juli 2017
Koordinator Program Studi
PLB FIP UNJ

Dr. Indina Tarjiah, M.Pd
NIP. 19640928 199003 2 002

Tembusan:

1. KPS Prodi PLB FIP UNJ
2. KASUBAG Akademik FIP UNJ
3. Arsip

BAB 1-5 FANY FAUZIAH UTAMI

ORIGINALITY REPORT

% **34**

SIMILARITY INDEX

% **30**

INTERNET SOURCES

% **0**

PUBLICATIONS

% **18**

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	% 11
2	eprints.uns.ac.id Internet Source	% 5
3	es.scribd.com Internet Source	% 3
4	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	% 2
5	dokumen.tips Internet Source	% 1
6	www.scribd.com Internet Source	% 1
7	journal.student.uny.ac.id Internet Source	% 1
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	% 1
9	lib.unnes.ac.id Internet Source	% 1

RIWAYAT HIDUP



Fany Fauziah Utami. Dilahirkan di Kuningan, 23 Oktober 1995. Anak ketiga dari tiga bersaudara. Peneliti menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 3 Ciporang pada tahun 2007. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikannya di Sekolah Menengah Pertama dan lulus pada tahun 2010 di SMP 1 Kuningan.

Kemudian dilanjutkan dengan Sekolah Menengah Akhir di SMA 1 Kuningan dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikannya di Perguruan Tinggi Negeri tepatnya di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Fakultas Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Luar Biasa