



Penggunaan Media Video Tutorial Pembuatan Dompet pada Siswa Tuna Rungu Kelas VII SMP SLB-E Negeri Pembina Medan

Cindi Nurhalijah¹, Salsabila Amalia Koto², Surani³

^{1,2,3}STKIP Pangeran Antasari, Indonesia

E-mail: nurhalijahcindi@gmail.com, bilaamaliakotosalsa@gmail.com, surani.desain@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-03-07 Revised: 2026-04-13 Published: 2026-05-02 Keywords: <i>Video Tutorial;</i> <i>Deaf;</i> <i>Wallet Skills.</i>	The purpose of this study was to determine how deaf seventh-grade students at SMP SLB-E Negeri Pembina Medan used video tutorial materials to make wallets. The research approach used was a Classroom Action Study (CAR). This study was conducted at SMP SLB-E Negeri Pembina Medan in grade VII. Six deaf seventh-grade students from SMP SLB-E Negeri Pembina Medan participated in this study. Two cycles of this study were conducted, one cycle in each cycle. The researcher used experiments and observations to collect data. According to the research findings, deaf students at SMP SLB-E Negeri Pembina Medan successfully improved their skills in making wallets from cloth by using video learning materials. The use of this media made the process easier for students to understand by providing a clear and systematic visual representation. This was evidenced by the increase in the average score of student learning outcomes from 84 in cycle I to 92 in cycle II. The learning process went well, as evidenced by this eight-point increase.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-03-07 Direvisi: 2026-04-13 Dipublikasi: 2026-05-02 Kata kunci: <i>Video Tutorial;</i> <i>Tunarungu;</i> <i>Keterampilan Dompet.</i>	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa tunarungu kelas tujuh di SMP SLB-E Negeri Pembina Medan menggunakan materi tutorial video untuk membuat dompet. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah studi Penelitian tindakan kelas (CAR). Penelitian ini dilakukan di SMP SLB-E Negeri Pembina Medan di kelas VII. Enam siswa tunarungu kelas tujuh dari SMP SLB-E Negeri Pembina Medan berpartisipasi dalam penelitian ini. Dua siklus penelitian ini dilakukan, satu siklus di setiap siklus. Peneliti menggunakan eksperimen dan observasi untuk mengumpulkan data. Menurut temuan penelitian, siswa tunarungu di SMP SLB-E Negeri Pembina Medan berhasil meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat dompet dari kain dengan menggunakan materi pembelajaran video. Penggunaan media ini membuat proses lebih mudah dipahami oleh siswa dengan memberikan representasi visual yang jelas dan sistematis. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa dari 84 pada siklus I menjadi 92 pada siklus II. Proses pembelajaran berjalan dengan baik, sebagaimana dibuktikan dengan peningkatan delapan poin ini.

I. PENDAHULUAN

Kehidupan sosial bergantung pada pendidikan. Manusia dapat mencapai potensi penuhnya melalui pendidikan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terorganisir untuk membangun lingkungan dan prosedur pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mewujudkan potensi mereka. Hal ini mendukung pernyataan Putri dkk. (2022) bahwa pendidikan adalah proses terarah yang membentuk kepribadian, keterampilan, dan kapasitas yang akan meningkatkan kehidupan manusia di masa depan.

Di Indonesia, SLB adalah jenis layanan pendidikan yang diamanatkan secara hukum untuk anak-anak berkebutuhan khusus. Pasal 4 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

mengatur pelaksanaan pendidikan, yang menyatakan bahwa pendidikan harus dilaksanakan secara demokratis, adil, dan tidak diskriminatif dengan menghormati hak asasi manusia, nilai-nilai agama dan budaya, serta keberagaman nasional Adawiah dkk., (2023).

Menurut Putri et al., (2022) Anak-anak berkebutuhan khusus, seperti mereka yang memiliki masalah fisik, mental, atau emosional-sosial, dapat menerima pendidikan dan dukungan dari sekolah khusus. Mengingat mereka harus mengajarkan informasi dan kemampuan terbatas yang sesuai dengan potensi dan karakteristik murid mereka, para pengajar sekolah khusus terkadang mengalami kecemasan yang ekstrem dan kehilangan kepercayaan diri.

Karena anak-anak berkebutuhan khusus adalah mereka yang pertumbuhan dan perkembangannya sangat membatasi kemampuan

mereka untuk menerima pendidikan, pendidikan yang mereka dapatkan harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan unik mereka. Anak-anak tuli, yang sering dikenal sebagai anak-anak dengan gangguan pendengaran, adalah salah satu kategori anak berkebutuhan khusus (Rosada & Iswari, 2023).

Kata "tuli" menggambarkan mereka yang mengalami kehilangan pendengaran sebagian atau total dan masalah sensorik. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan pendidikan keterampilan akademik, non-akademik, dan pekerjaan kepada siswa tuli yang akan mereka butuhkan untuk masa depan mereka (Ulfah & Ubaidah, 2023).

Komunitas tuli berkomunikasi melalui bahasa isyarat, suatu jenis bahasa. Bahasa ini menyampaikan pesan menggunakan bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan gerakan tangan. Bahasa isyarat mengandung sistem linguistik yang canggih yang mencakup tata bahasa, morfologi, sintaksis, dan semantik, sama seperti bahasa lisan.

Anak-anak dengan gangguan pendengaran atau tuli, yang diklasifikasikan sebagai anak berkebutuhan khusus, harus memiliki keterampilan hidup sebelum bergabung dengan profesi di era yang lebih maju dan kompetitif ini. Nasihudin & Hariyadin., (2021).

Keterampilan kerajinan tangan membuat dompet dari kain adalah kemampuan dalam menciptakan produk dompet dengan memanfaatkan bahan kain sebagai bahan utama melalui proses menjahit, merancang, dan merakit secara manual atau menggunakan alat tertentu. Beberapa keterampilan yang terlibat di dalamnya meliputi: Membuat pola dompet sesuai desain yang diinginkan, memotong kain sesuai pola secara presisi, menjahit kain secara rapi, baik tangan maupun mesin, memasang aksesoris seperti resleting, kancing, atau tali, mendesain dan mengkombinasikan motif kain agar tampilan dompet menarik, melakukan *finishing* agar dompet kuat, awet, dan tampak profesional.

Penggunaan media sebagai alat transmisi informasi sangat penting untuk memperoleh kemampuan ini. "Media" (bentuk jamak dari "media") berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "tengah," "perantara," atau "makna." Semua format dan saluran yang digunakan untuk mentransmisikan informasi dan pesan dianggap sebagai media, menurut Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AECT). Menurut AECT, media bertindak sebagai saluran antara

penyedia dan penerima informasi (Wahyuni & Kurniawan, 2021).

Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia Mayer, yang menyoroti nilai penggunaan multimedia (teks, audio, dan visual) dalam pembelajaran, merupakan salah satu strategi yang relevan. Dengan demikian, pemanfaatan video tutorial sangat membantu dalam membantu siswa tunarungu kelas 7 di SLB-E Negeri Pembina Medan memahami proses pembuatan dompet dan meningkatkan pemahaman mereka Muiz dkk., (2025).

Mayer berpendapat bahwa proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika materi yang disajikan melalui multimedia, seperti video atau animasi, dapat mengaktifkan dua saluran pemrosesan informasi di otak, yaitu saluran visual dan auditori. Dengan demikian, penggunaan media dalam pembelajaran bisa mengoptimalkan pemahaman, karena informasi diterima melalui berbagai saluran sensorik. Laureate Education Handoyo dkk., (2025).

Media pembelajaran harus dirancang untuk memenuhi teori-teori belajar yang ada, seperti *behaviorisme*, *kognitivisme*, dan *konstruktivisme*. Media pembelajaran yang efektif dapat disesuaikan dengan kebutuhan teoritis ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam. Media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengalaman interaktif yang memperkuat konsep-konsep yang diajarkan, serta meningkatkan pemahaman dan penerapan materi Salsabilla dkk., (2024).

Video tutorial adalah salah satu jenis materi pendidikan yang mematuhi pedoman ini. Karena kesederhanaan dan kemudahan penggunaannya, video tutorial merupakan alat pembelajaran yang ampuh untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Segmentasi, kustomisasi, dan kontinuitas adalah elemen desain instruksional yang harus dipertimbangkan saat membuat pelajaran video. Ini mencakup segmentasi video tutorial menjadi bagian-bagian yang mudah dikelola, personalisasi dengan bahasa yang mudah dipahami, dan kontinuitas penempatan teks dan gambar yang berdekatan satu sama lain. Tujuan penggunaan video tutorial oleh guru adalah untuk membantu peserta program menyinkronkan sumber belajar mereka dalam sistem awal. Tanpa memerlukan demonstrasi offline, pemanfaatan video berbasis tutorial dapat berfungsi sebagai pengganti pembelajaran langsung (Hidayat & Pramudita, 2021).

Video tutorial disebut sebagai video instruksional di bidang pendidikan. Video yang

menawarkan arahan, contoh, atau penjelasan rinci dikenal sebagai video tutorial. Pemirsa dapat memecahkan masalah, memperoleh keterampilan baru, atau mencapai tujuan mereka dengan bantuan media ini. Pemahaman siswa tentang konsep dan informasi dapat ditingkatkan dengan menggunakan media ini, yang dapat mempercepat pembelajaran mereka. Selain itu, pelajaran video dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan mereka. Materi pelajaran video juga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Nurhidayah dkk., (2023)

Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran pembuatan dompet bagi siswa tunarungu kelas VII di SLB-E Negeri Pembina Medan mencerminkan upaya inovatif dalam mengatasi hambatan komunikasi dan pemahaman yang dialami oleh siswa berkebutuhan khusus. Melalui pendekatan visual yang sistematis dan menarik, media ini diharapkan mampu membantu siswa tunarungu memahami setiap langkah pembuatan dompet dengan lebih mudah, meningkatkan keterampilan praktis mereka, sekaligus menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar.

Fenomena ini muncul dari kebutuhan akan materi pendidikan yang dapat mengkomunikasikan pengetahuan secara akurat tanpa menggunakan instruksi lisan, di samping juga memiliki nilai estetika yang menarik. Siswa tunarungu sering mengalami kesulitan dalam memahami instruksi berbasis suara, sehingga media visual seperti video tutorial menjadi alternatif penting untuk meningkatkan pemahaman langkah-langkah pembuatan dompet secara bertahap dan konkret. Namun, meskipun penggunaan video tutorial menawarkan banyak potensi, masih ditemukan permasalahan seperti kurangnya adaptasi konten video terhadap kebutuhan spesifik siswa tunarungu, kecepatan tayangan yang terkadang terlalu cepat untuk diikuti, serta keterbatasan dalam interaktivitas yang memungkinkan siswa mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi secara langsung.

Alasan kami memilih penelitian siswa Tuna Rungu Di sekolah SLB Negeri Pembina yaitu karena siswa Tuna Rungu memiliki cara yang belajar yang berbeda, terutama dalam hal komunikasi dan Bahasa, Dibandingkan siswa reguler atau disabilitas lainnya, siswa tunarungu cenderung kurang mendapat perhatian dalam dunia penelitian pendidikan, sehingga masih

banyak aspek yang bisa dieksplorasi. Penelitian ini mendukung pendidikan inklusif dengan memberikan data dan rekomendasi praktis agar siswa tunarungu bisa mendapatkan pengalaman belajar yang setara, penelitian ini juga bisa membuka mata masyarakat dan pendidik tentang tantangan yang dihadapi siswa tunarungu, sehingga mendorong perubahan sikap dan kebijakan Pendidikan, beberapa peneliti memilih topik ini karena memiliki latar belakang di bidang pendidikan luar biasa, pengalaman pribadi, atau panggilan hati untuk membantu kelompok rentan.

Kendala yang dihadapi dalam penelitian siswa Tuna Rungu: Peneliti sering kesulitan berkomunikasi langsung karena siswa tunarungu menggunakan bahasa isyarat atau memiliki keterbatasan bahasa lisan/tulisan. Ini bisa mengganggu wawancara, observasi, atau pengumpulan data lainnya, Sekolah luar biasa (SLB) atau kelas inklusi dengan siswa tunarungu tidak sebanyak sekolah reguler, sehingga mencari lokasi penelitian bisa menjadi tantangan, materi atau teori yang relevan dan spesifik untuk siswa tunarungu mungkin masih terbatas, terutama dalam konteks Indonesia, kuesioner, tes, atau alat ukur lainnya harus disesuaikan agar dapat dipahami siswa tunarungu ini butuh waktu dan validasi ekstra.

Tujuan penggunaan video sebagai media adalah untuk menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk fokus pada pengetahuan yang mereka pelajari darinya. Guru dapat menggunakan produk jadi untuk menilai apakah penggunaan video tutorial sebagai alat pengajaran merupakan pilihan terbaik atau tidak dengan menonton instruksi video tentang cara membuat dompet kain.

Dompet besar adalah jenis dompet yang memiliki ukuran lebih besar dibandingkan dompet pada umumnya. Dompet ini dirancang untuk memuat lebih banyak barang, tidak hanya uang dan kartu, tetapi juga bisa menyimpan ponsel, buku cek, pulpen, kosmetik kecil, dan dokumen pribadi lainnya. Dompet dalam penelitian ini memiliki ukuran 23 X 20cm, dompet ini menggunakan kain katun polyester motif kotak-kotak, pada pembuatan dompet juga menggunakan garis-garis diagonal untuk menambah nilai estetika dompet.

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa durasi video tutorial untuk siswa Tunarungu sama dengan video biasa. Perbedaannya terletak pada penggunaan bahasa isyarat, baik melalui penerjemah, animasi, atau tokoh yang mewakili

isyarat. Video juga perlu dilengkapi dengan teks yang jelas (ukuran besar, kontras tinggi), serta gambar, animasi, dan ilustrasi pendukung. Kecepatan isyarat atau teks harus disesuaikan agar mudah dipahami. Menurut Munir (2020) Video pembelajaran yang efektif untuk siswa berkebutuhan khusus, termasuk tunarungu, memiliki durasi pendek dan terfokus, yaitu 3–10 menit agar perhatian siswa tetap terjaga dan informasi mudah dipahami.

Ada begitu banyak video tutorial dari sosial media tetapi yang sesuai/cocok dengan siswa Tuna Rungu tidak ada, alasannya yaitu dikarenakan video tutorial tersebut tidak memiliki subtitle dan tidak ada keterangan yang bisa dipahami oleh anak Tuna Rungu, oleh karena itu maka kami membuat video tutorial untuk membantu anak-anak Tuna Rungu memahami proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Video Tutorial Pembuatan Dompot Pada Siswa Tuna Rungu Kelas VII SMP SLB-E Negeri Pembina Medan.**

II. METODE PENELITIAN

Untuk meningkatkan kemampuan siswa tunarungu dalam membuat dompet dengan menggunakan video tutorial pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran, penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian tindakan kelas (PTK). Enam siswa kelas tujuh dari SLB-E Negeri Pembina Medan, sebuah sekolah menengah pertama untuk tunarungu, berpartisipasi dalam penelitian ini selama tahun ajaran 2024–2025. Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi merupakan komponen metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dicetuskan oleh John Elliot dan akan digunakan dalam penelitian ini. Siklus selanjutnya akan menyusul. Berikut ini adalah bagaimana penelitian tindakan kelas dilakukan: Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus implementasi, dan setiap siklus implementasi memiliki empat tahap: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi. Teknik Pengumpulan data meliputi: Observasi, Wawancara, Angket/Kuesioner, Dokumentasi, Hasil Pratikum. Teknik Analisis Data meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pra Siklus

Angket ini diberikan kepada 6 siswa tunarungu kelas VII SMP SLB-E Negeri Pembina Medan sebelum tindakan pembelajaran untuk mengetahui kesiapan dan pemahaman awal mereka terkait materi pembuatan dompet dari kain. Disusun dalam skala Likert dengan 10 pernyataan, angket mencakup aspek pemahaman konsep, pengalaman membuat dompet, tingkat kesulitan yang dirasakan, serta persepsi terhadap media video tutorial sebagai alat bantu belajar dan mayoritas siswa menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran membuat dompet dari kain, terbukti dari 100% siswa sangat setuju pada pernyataan tertarik mempelajarinya. Namun, beberapa siswa masih kesulitan memahami langkah-langkah pembuatan tanpa bantuan visual, sehingga media video sangat dibutuhkan dalam pembelajaran.

Penilaian awal terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan pengerjakan dompet sebelum tindakan dari enam siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak tiga siswa (50%) mencapai kategori tuntas dan tiga siswa lainnya (50%) belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih membutuhkan pembelajaran lanjutan untuk mencapai KKM yang ditetapkan, yaitu 75.

B. Siklus 1

Berikut adalah deskripsi hasil kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Data ini menggambarkan tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi, mengikuti instruksi, serta keterampilan dalam membuat dompet dari kain sesuai dengan indikator yang telah ditentukan hasil post-test menunjukkan bahwa dari 6 siswa, 4 siswa telah mencapai KKM, dan 2 siswa yang belum tuntas. Nilai siswa berkisar antara 65 hingga 83,5, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran pada siklus I. Untuk mendapatkan hasil nilai dompet berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75.

Setelah itu, nilai akhir siswa pada siklus I dihitung berdasarkan rata-rata dari dua komponen penilaian, yaitu nilai post test dan nilai hasil dompet. Nilai post test mencerminkan pemahaman siswa secara teoritis setelah mengikuti pembelajaran, sedangkan nilai hasil dompet mencerminkan

kemampuan keterampilan siswa dalam menerapkan materi secara praktik.

Dengan menggabungkan kedua aspek ini, diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai pencapaian siswa, baik dari sisi kognitif (pengetahuan) maupun psikomotorik (keterampilan). Perhitungan rata-rata ini juga bertujuan untuk menilai sejauh mana efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara holistik. Dua (33%) dari enam siswa yang dievaluasi gagal memenuhi persyaratan ketuntasan, sementara empat (67%) siswa memenuhinya dengan nilai akhir di atas Nilai Kelulusan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat setelah siklus I, tetapi siswa yang tidak tuntas tetap memerlukan pembelajaran tambahan.

C. Siklus 2

Berikut adalah deskripsi hasil kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran siklus II. Data ini menggambarkan tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi, mengikuti instruksi, serta keterampilan dalam membuat dompet dari kain sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Adapun hasil belajar siswa melalui soal post. Dari siklus I ke siklus II, nilai setiap siswa meningkat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap informasi tentang pembuatan dompet kain meningkat ketika mereka diajarkan melalui tutorial video.

Nilai akhir siswa pada siklus II dihitung berdasarkan rata-rata dari dua komponen penilaian, yaitu nilai post test dan nilai hasil pola dasar badan. Nilai post test mencerminkan pemahaman siswa secara teoritis setelah mengikuti pembelajaran, sedangkan nilai hasil pola dasar mencerminkan kemampuan keterampilan siswa dalam menerapkan materi secara praktik.

Dengan menggabungkan kedua aspek ini, diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai pencapaian siswa, baik dari sisi kognitif (pengetahuan) maupun psikomotorik (keterampilan). Perhitungan rata-rata ini juga bertujuan untuk mengevaluasi seberapa baik pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Seluruh siswa mencapai kategori tuntas pada siklus II. Nilai akhir siswa berada di atas KKM, menunjukkan bahwa penggunaan tutorial video untuk mengajar efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Berikut ini adalah hasil kumulatif hasil akhir yang diperoleh dari tiga tahapan yaitu: Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II yang telah di gabungkan pada table dibawah ini

Tabel 1. Hasil Kumulatif Penilaian Pembuatan Dompet Pada Siswa Tuna Rungu Pada Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Alizah Kinanti	75	77,5	87,5
2	Angel Maulina Sinaga	79	79,5	93,5
3	Razita Fidhza Sabrina	79	79	93,5
4	Ramadhani Diana	60	65	79,5
5	Putri Wandira	70	67,5	78,5
6	Keysa Ramadhani	70	76,5	85,5

Berdasarkan Tabel 1, Dari tahap pra-siklus ke siklus I dan berlanjut ke siklus II, hasil penilaian pembuatan dompet semua siswa mengalami peningkatan. Mayoritas siswa tidak memenuhi KKM selama tahap pra-siklus, dan hasil siswa berfluktuasi. Misalnya, Ramadhani Diana memperoleh nilai 60 dan dua siswa lainnya, Putri Wandira dan Keysa Ramadhani, memperoleh nilai 70 yang masih berada di batas bawah ketuntasan.

Memasuki siklus I, terjadi peningkatan nilai pada sebagian besar siswa. Alizah Kinanti mengalami peningkatan dari 75 menjadi 77,5, sedangkan Keysa meningkat dari 70 menjadi 76,5. Namun, beberapa siswa belum mendapatkan nilai terbaik mereka. Putri Wandira, misalnya, mengalami sedikit penurunan nilai menjadi 67,5.

Semua murid menunjukkan kemajuan yang signifikan pada siklus II. Setiap murid, termasuk tiga anak dari Angel Maulina Sinaga, memperoleh nilai lebih tinggi dari Kompetensi Minimum (KKM), Razita Fidhza Sabrina, dan Keysa Ramadhani memperoleh nilai di atas 90. Nilai tertinggi dicapai oleh Razita Fidhza Sabrina dan Angel Maulina Sinaga dengan skor 93,5. Peningkatan juga terlihat pada siswa yang sebelumnya belum tuntas, seperti Ramadhani Diana (dari 65 menjadi 79,5) dan Putri Wandira (dari 67,5 menjadi 78,5), yang menunjukkan kemajuan signifikan setelah mengikuti pembelajaran pada siklus II.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa penggunaan instruksi video membantu siswa tunarungu menjadi lebih mahir dalam membuat dompet kain. Selain menunjukkan kemajuan ini, hasil akhir menunjukkan bahwa pengetahuan, keterampilan, dan kebebasan

siswa dalam terlibat dalam proses pembelajaran telah meningkat. Aktivitas pembelajaran yang diterapkan pada Siklus II lebih berhasil dalam hal pendekatan siswa, media, dan proses, seperti yang terlihat dari peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Grafik berikut menggambarkan pertumbuhan penguasaan pembelajaran siswa berdasarkan skor akhir kumulatif, skor pasca-tes, dan skor pola pada setiap langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari pra-siklus ke Siklus II:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Nilai Siswa

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Temuan penelitian dan diskusi menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran telah membantu siswa tunarungu di SMP SLB-E Negeri Pembina Medan menjadi lebih terampil dalam membuat dompet kain. Video memberikan alat bantu visual yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan, sehingga memungkinkan mereka mengikuti instruksi secara lebih mandiri.

Dua siklus tindakan yang direncanakan secara metodis digunakan untuk menerapkan video pembelajaran, dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan hasil keterampilan meningkat di setiap siklus. Peningkatan hasil belajar siswa, khususnya nilai rata-rata belajar siswa yang meningkat dari 72,16 pada pra-siklus dan 72,75 pada siklus I menjadi 84,16 pada siklus II, merupakan indikasi hal tersebut. Selain itu, terdapat lebih banyak siswa yang menyelesaikan mata pelajaran dibandingkan dengan jumlah siswa pada pra-siklus (3 siswa), siklus I (4 siswa), dan siklus II (6 siswa). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video, yang dapat memberikan instruksi spesifik dan visual secara berulang, memiliki dampak

positif terhadap proses pemerolehan kemampuan baru.

B. Saran

Adapun saran pada penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis visual seperti video tutorial, khususnya dalam pembelajaran keterampilan bagi siswa tunarungu. Media ini terbukti dapat membantu siswa memahami langkah-langkah secara lebih jelas dan meningkatkan kemandirian mereka dalam melakukan tugas keterampilan.

2. Bagi Sekolah

Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efisien, direncanakan akan ditawarkan infrastruktur dan fasilitas seperti perangkat multimedia dan akses teknologi yang memfasilitasi penggunaan media video dalam proses pendidikan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif guna mengetahui efektivitasnya terhadap aspek keterampilan lainnya, sehingga hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan metode pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus, khususnya tunarungu.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiah, E. R., Qomariyah, S., Handiyati, T., Mitra, S. N., & Sumarni, E. (2023). Komparasi Penyelenggaraan Pembelajaran Sekolah Luar Biasa Di (Slb-B) Budi Nurani Dan Pendidikan Inklusif Di Smp Negeri 3 Pabuaran Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Disabilitas. *Journal On Education*, 5(4), 11234–11245.
- Hidayat, M. (2022). Jurnal bahasa isyarat sebagai sarana pengembangan pendidikan inklusif. *Jurnal Inklusi*, 10(1), 77–85.
- Handoyo, T., Ashriyah, I., & Kamal, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230–250.
- Wahyuni, D., & Kurniawan, H. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas

- belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 112-120.
- Muiz, A., Nurmuzib, M. A., & Purnama, B. B. (2025). El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan Pba. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan Pba*, 24(1), 55-76. <https://doi.org/10.20414/Tsaqafah.V24i1.11279>
- Nasihudin, N., & Hariyadin, H. (2021). Pengembangan Keterampilan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 733-743. <https://doi.org/10.36418/japendi.V2i4.150>
- Nurhidayah, Alfurqan, & Hidayat, A. (2023). Penggunaan Media Video Tutorial Dalam Meningkatkan Keterampilan Berwudu Siswa Di Kelas Ii Sdn 25 Air Tawar Selatan Kota Padang. *Fashluna*, 4(1), 10-24.
- Putri, A., Jayanti, & Fakhrudin, A. (2022). Analisis Implementasi Program Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Di Sdlb Negeri Prabumulih. *Jurnal Sekolah Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 1-52. <https://doi.org/10.21608/Pshj.2022.250026>
- Rosada, A., & Iswari, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membuat Tas Jinjing Rajut Melalui Media Video Tutorial Pada Anak Tunarungu Di Slb Bina Bangsa Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3646-3652. <https://doi.org/10.31004/jptam.V7i2.6257>
- Salsabilla, D., Azizah, N., & Gusmaneli. (2024). Penggunaan Media Dan Penerapan Teori Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 293-307 Doi:
- Ulfah, M., & Ubaidah, S. (2023). Ulfah Penerapan Bahasa Isyarat Dalam Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu. *Journal Of Disability Studies And Research*, 2(1), 29-42