

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS BAGI
MURID DISABILITAS RUNGU DI SLB NEGERI 1 LIMA KAUM**

Tasya Andea Rozanti¹, Johandri Taufan², Elsa Efrina³,
Mardhatillah Zulpiani⁴, Rilla Muspita⁵
^{1,2,3,4,5} PLB, FIP, Universitas Negeri Padang,
¹tasyaandearizanti@gmail.com, ² johandri.taufan@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of graphic design skills instruction for students with deaf and hard of hearing (DHH) at SLB Negeri 1 Lima Kaum. The research method used was qualitative descriptive, with data collection techniques including observation, interviews, and document analysis. The subjects of this study consisted of the graphic design teacher, students with DHH disabilities, and the school principal. This study was analyzed using the Miles & Huberman model through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions, then its validity was tested through triangulation of sources and techniques. The research findings indicate that lesson plans are systematically developed by adapting the curriculum to students' visual abilities. Instruction begins with the simplest materials and progresses to more complex ones. Instructional delivery emphasizes hands-on practice, visual demonstrations, and material repetition to address auditory communication barriers. Teachers' pedagogical practices integrate Direct Instruction, Chunking, and Scaffolding methods, supported by digital tools such as CorelDraw and Canva. Evaluation is conducted continuously, based on both process and product. The primary challenges encountered include reversal errors (reversed writing), a characteristic of hearing impairment, and difficulties in long-term memory regarding tool symbols and their functions. The solutions implemented include structured repetition up to 5 times, specific technical cues for computer operations, and the preparation of substitute teachers. These findings underscore the importance of optimizing the vocational potential of students with hearing impairments, making them relevant as a reference for the development of skills programs at Special Education Schools in West Sumatra.

Keywords: graphic design, deaf and hard of hearing , vocational skills, special education school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran keterampilan desain grafis bagi murid disabilitas rungu di SLB Negeri 1 Lima Kaum. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Subjek penelitian ini terdiri dari guru mata Pelajaran desain grafis, muriddisabilitas rungu,

dan kepala sekolah. Penelitian ini dianalisis menggunakan model Miles&Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, kemudian diuji keabsahannya melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran disusun secara sistematis dengan memodifikasi kurikulum sesuai kemampuan visual murid. Dimulai dari materi yang diimplementasikan dari yang paling sederhana hingga kompleks. Pelaksanaan pembelajaran menekankan pada praktik langsung, demonstrasi visual, serta pengulangan materi (*repetition*) untuk mengatasi hambatan komunikasi *auditory*. Praktik pedagogik guru mengintegrasikan metode *Direct Instruction*, *Chunking*, dan *Scaffolding*, dengan dukungan media digital seperti *CorelDraw* dan *Canva*. Evaluasi dilaksanakan berbasis proses dan produk secara berkelanjutan. Hambatan utama yang dihadapi yakni *reversal error* (kesalahan penulisan terbalik), yang menjadi ciri khas disabilitas rungu, hambatan dalam memori jangka panjang dalam mengingat isyarat tools dan fungsinya. Solusi yang diterapkan berupa pengulangan terstruktur hingga 5X, isyarat teknis khusus dalam operasional komputer, serta mempersiapkan guru pengganti. Temuan ini menegaskan bahwa pentingnya mengoptimalkan potensi vokasional disabilitas rungu, sehingga relevan dijadikan acuan dalam pengembangan program keterampilan di Sekolah Luar Biasa di Sumatera Barat.

Kata Kunci: desain grafis, disabilitas rungu, keterampilan vokasional, sekolah luar biasa

A. Pendahuluan

Pendidikan keterampilan vokasional bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya disabilitas rungu memiliki urgensi tinggi dalam mempersiapkan kemandirian dan daya saing di era digital. Murid disabilitas rungu memiliki karakter yang unik berupa potensi modalitas visual dan kinestetik, namun terkendala dalam pemerolehan informasi *auditory* dan bahasa verbal (Marschark et al., 2008). Potensi visual ini menjadi landasan utama untuk mengajarkan keterampilan digital era-21 kepada

murid disabilitas rungu, salah satunya bidang desain grafis.

Desain grafis merupakan bagian dari keterampilan vokasional yang telah terakomodasi dalam kurikulum Pendidikan khusus di Indonesia, tercantum dalam struktur kurikulum SMALB dengan eksplisit mengakomodasi mata pelajaran keterampilan pilihan sesuai potensi dan kebutuhan murid (Kemendikbudristek, 2022). Namun, implementasinya di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Keterbatasan tenaga guru yang

kompeten di bidang keterampilan sekaligus pendidikan khusus, menjadi tantangan dalam menyelenggarakan program vokasional di Sekolah Luar biasa (Ishartiwi, 2010). Serta minimnya sarana prasarana yang memadai (Misnaini & Lestari, 2024). Sebagian besar SLB di Sumatera Barat belum menyelenggarakan program ini dengan optimal, atau hanya memberikan pada jenis disabilitas tertentu. Dampaknya, dengan memaksimalkan potensi anak dengan gangguan pendengaran melalui jalur karir berbasis teknologi sangatlah penting, tidak hanya untuk tujuan pendidikan tetapi juga untuk menegakkan hal atas pekerjaan itu sendiri. sebagaimana tercantum dalam Undang-undang No.13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan yang mewajibkan Perusahaan mempekerjakan minimal 1% penyandang disabilitas (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003) (Indonesia, 2003) (dalam Siregar et al., 2019). SLB Negeri 1 Lima Kaum, merupakan salah satu sekolah luar biasa yang secara konsisten menyelenggarakan pembelajaran keterampilan desain grafis untuk semua kategori disabilitas, salah satunya termasuk disabilitas rungu,

yang telah berhasil mengantarkan murid meraih prestasi di ajang Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS3N), seperti juara I Desain Grafis Tingkat Provinsi (2025), Juara II (2023), Juara III Komik (2025). Keberhasilan ini menunjukkan adanya strategi yang efektif dalam menangani Pendidikan keterampilan vokasional berbasis digital di SLB Negeri 1 Lima Kaum untuk anak berkebutuhan khusus. Menariknya, meskipun telah mencapai prestasi-prestasi tersebut, guru desain grafis di SLB Negeri 1 Lima Kaum ini tidak memiliki latar belakang akademis di bidang Pendidikan khusus, melainkan memegang gelar di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV).

Fenomena ini memunculkan pertanyaan krusial mengenai bagaimana pengembangan dan pelaksanaan metode adaptif yang bertujuan menjembatani kesenjangan komunikasi *auditory* dan mengatasi tantangan unik terkait hambatan pendengaran, seperti *reversal error* (kesalahan pembalikan kata), difaktori pemahaman yang tidak memadai terhadap kerangka bahasa yang disebabkan oleh pengalaman *auditory* yang tidak memadai (Kirk et al., 1989; Hallahan et al., 2020). Hambatan ini

sering kali menyebabkan hasil desain grafis yang tidak sesuai harapan seperti urutan kata yang terbalik (misal; “Teknologi Dunia” menjadi “Dunia Teknologi”). Meskipun guru non-PLB telah mencapai hasil yang kompetitif, belum ada studi komprehensif yang sepenuhnya mengkaji bagaimana perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, praktik pedagogis, hambatan dan Solusi yang diberikan dalam pembelajaran desain grafis dilakukan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplor secara mendalam enam aspek tersebut menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Secara teoritis, temuan ini diharapkan dapat menjadi cerminan best practice penyelenggaraan Pendidikan vokasional bidang teknologi di Pendidikan Luar Biasa. Secara praktis, temuan ini diharapkan menjadi acuan adaptif guru dan bahan evaluasi bagi sekolah dalam menyelenggarakan program keterampilan serupa bagi murid berkebutuhan khusus.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan ini dipilih

bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam, holistik, dan mendalam terkait, dengan penulis sebagai key instrumen (instrumen kunci) dalam proses pengumpulan dan interpretasi data (Sugiyono, 2015 ;Moleong, 2017). Melalui pendekatan deskriptif kualitatif memungkinkan penulis menggambarkan dengan sistematis, faktual, dan akurat terkait pelaksanaan pembelajaran keterampilan desain grafis di SLB Negeri 1 Lima Kaum. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dan mengidentifikasi teknik mengajar, strategi adaptif, serta dinamika pembelajaran yang secara natural terjadi di lapangan, bukan untuk menguji hipotesis.

Penelitian berlokasi di SLB Negeri 1 Lima kaum, Jl. Jendral Sudirman, Kecamatan Lima Kaum, Kab. Tanah Datar, Sumatera Barat. Dengan subjek penelitian terdiri dari guru mata Pelajaran keterampilan desain grafis (GR-DG), murid disabilitas rungu (PD-DR) yang meraih prestasi perlombaan desain grafis sebagai key informan, serta kepala sekolah (KP-SK) sebagai informan tambahan. Pemilihan subjek melalui purposive sampling, yakni didasarkan pada pertimbangan bahwa

subjek tersebut memiliki keterlibatan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan desain grafis.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu (1) wawancara semi-terstruktur untuk menggali informasi mendalam dari informan (Sugiyono, 2015); (2) observasi partisipan pasif yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati interaksi, strategi mengajar (Seim, 2024); implementasi media; dan (3) studi dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran, hasil karya murid, arsip prestasi sekolah (Putri & Murhayati, 2022). Analisis data yang penulis gunakan mengacu pada model Miles dan Huberman, dengan tiga alur analisis, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan/verifikasi. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti mengimplementasikan teknik perpanjangan pengamatan, peningaktan ketekunan, triangulasi data (sumber, metode, dan waktu), serta member check kepada informan. Sehingga data yang diperoleh valid dan dapat dipercaya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dalam penelitian ini memaparkan enam aspek utama dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan desain grafis bagi disabilitas rungu di SLB Negeri 1 Lima Kaum, sebagai berikut: Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut; Judul table ditulis rata tengah, ukuran huruf pada table adalah 10 *point*, dengan syarat tambahan tidak boleh ada garis ke atas pada table, dan judul rincian masing-masing table ditebalkan, untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran keterampilan desain grafis di SLB Negeri 1 Lima Kaum, disusun dengan sistematis dan adaptif. Guru mata Pelajaran memodifikasi capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP), yang bersumber dari kurikulum nasional, namun tidak semua standar dapat diimplementasikan secara beragam pada muriddisabilitas rungu. Materi disusun bertahap (*chunking*) mulai dari sederhana mendesain stiker, logo, kartu nama, batik digital, spanduk, hingga brosur yang paling kompleks. Penyusunan materi

mempertimbangkan karakter visual muriddisabilitas rungu yang lebih mudah memahami informasi melalui gambar dan praktik langsung dibandingkan teks verbal yang Panjang.

Guru menyiapkan modul ajar mandiri yang dirancang untuk tiga kali pertemuan dengan pengulangan terhadap materi yang sama, sehingga murid memiliki waktu untuk menguasai setiap tahapan sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Strategi pembelajaran ini sejalan dengan prinsip pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), bahwa latihan terpadu, demonstrasi terstruktur, tujuan pembelajaran yang jelas, dan umpan balik yang cepat merupakan cara terbaik untuk mempelajari keterampilan procedural (Rosenshine, 2012). Selain itu, implementasi metode pengulangan berjarak oleh guru, menunjukkan peningkatan retensi memori jangka Panjang dan menurunkan tingkat lupa, sebagaimana dalam penelitian (Cepeda et al., 2006). Prinsip UDL (*Universal Design for Learning*), menawarkan berbagai

modalitas representasi untuk memenuhi beragam kebutuhan murid, diterapkan dalam lingkungan belajar yang didominasi visual, menggabungkan proyektor/TV digital, gambar visual, bahasa isyarat teknis (Rao et al., 2023).

Hal ini diperkuat dengan temuan penelitian, dimana SLB Negeri 1 Lima Kaum, melaksanakan pembelajaran desain grafis bagi murid disabilitas rungu melalui tiga tahapan utama, yaitu; pendahuluan, inti, penutup. Guru memulai kegiatan pendahuluan dengan salam pembuka, doa, dilanjut absensi, serta menjelaskan tujuan pembelajaran dengan eksplisit. Pada kegiatan inti memanfaatkan proyektor/TV digital, untuk mendemonstrasikan membuat desain, kemudian murid langsung praktik dengan laptop/computer yang sudah disediakan untuk masing-masing murid. Demonstrasi visual merupakan kunci dalam penyampaian materi untuk murid yang mengandalkan instruksi verbal.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru memberikan

pendampingan individual yang intensif, terutama pada awal pembelajaran. Seiring meningkatnya kemandirian murid, intensitas bimbingan berangsur-angsur berkurang (*fading*). Selain itu dikarenakan muriddisabilitas rungu sering lupa terhadap Langkah-langkah kerja procedural, terutama yang berkaitan dengan menggunakan *software, CorelDraw*, guru mengimplementasikan pengulangan (*repetition*) dalam pembelajaran. Temuan menunjukkan bahwa agar muriddisabilitas rungu dapat memahami materi dengan baik, setidaknya diperlukan 2 kali pengulangan.

3. Praktik Pedagogik

Guru mengkolaborasi beberapa strategi serta metode dalam mengajarkan pembelajaran ketrampilan desain grafis. Dari segi metode, guru mengimplementasikan tiga pendekatan utama; pengajaran langsung (*Direct Instruction*), melalui demonstrasi Langkah demi Langkah dengan menggunakan proyektor/Tv digital. Latihan terarah (*deliberate practice*) dilakukan dengan meminta murid meniru

desain yang sudah ada untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang struktur warna, dan tipografi. Kemudian pengajaran dan pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning (CTL)*), dimana dengan mengaitkan proyek desain dengan konteks kerja dunia nyata di bidang *advertising*.

Pada strategi, guru mengimplementasikan teknik *chunking* yakni membagi materi menjadi unit yang lebih kecil, scaffolding alat bantu visual, seperti panduan Langkah demi Langkah yang ditemplekan di atas meja murid, *fading* mengurangi bantuan bertahap seiring kemajuan murid. guru juga menciptakan isyarat khusus untuk tools keyboard yang sering digunakan, seperti jari kelingking kiri untuk tools CTRL dan telapak tangan ditekan untuk tombol ENTER. Guru menggunakan aplikasi *CorelDraw* untuk murid yang mahir, dan Canva untuk murid dengan bantuan penuh dikarenakan fitur yang lebih otomatis. Perbedaan media ini penting untuk menjaga motivasi belajar dan mencegah rasa frustrasi

muriddengan kemampuan beragam.

Praktik pedagogis yang diterapkan guru di SLB negeri 1 Lima Kaum, mendemonstrasikan implementasi prinsip teori konstruktivisme sosial Vygotsky, terkhusus mengkolaborasikan konsep *Zone of proximal Development* (ZPD) dan scaffolding. Relevansi pendekatan ini diperkuat dengan konteks disabilitas rungu, mengingat muridterbatas dalam bahasa verbal, berdampak pada ketergantungan terhadap akses bimbingan visual dan demosntrasi langsung guru sebagai tutor utama dalam memperoleh keterampilan (Morgan, 2012). Scaffolding berbasis visual, ialah strategi yang efektif bagi muriddisabilitas rungu dimana mampu mengakomodasi hambatan auditori dengan mengoptimalkan potensi pemrosesan visual (Marschark & Hauser, 2012). Dengan demikian, praktik pedagogik yang diimplementasi guru di SLB Negeri 1 Lima Kaum, tidak hanya sesuai teoritis tetapi juga tepat bagi karakter muriddisabilitas rungu

4. Peran Guru

Meskipun tidak berlatar belakang akademik Pendidikan Luar Biasa, guru desain SLB Negeri 1 Lima Kaum, menjalankan peran dengan terintegritas, mulai dari sebagai fasilitator, dimana guru menyiapkan hardware (laptop/computer, proyektor/TV diital), software (*CorelDraw/Canva*), serta contoh desain konkret, serta panduan visual yang ditempel di meja murid. Guru sebagai model (*modelling*), dimana mendemonstrasikan setiap Langkah pembuatan desain secara visual, sehingga muridmemiliki gambaran nyata untuk pendampingan individual yang intensif, terutama pada awal pertemuan, kemudian bertahap bantuan diturunkan (*fading*) seiring meningkatnya pemahaman murid. Serta guru sebagai evaluator, dimana guru melakukan penilaian berkelanjutan dan memberikan umpan balik korektif secara langsung selama proses praktik desain grafis berlangsung.

Pola ini sejalan dengan konsep *scaffolding* Vygotsky, yang menekankan bahwa bantuan diberikan dengan proposional sesuai Zona perkembangan

Proximal (*Zone of Proximal Development* (ZPD)) pada murid, dan dengan bertahap dihilangkan seiring berkembangnya kemampuan mandiri. Pengurangan hingga menghilangkan bantuan bertahap (*contingent fading*) dapat mempercepat proses keterampilan dan mendorong kemandirian belajar yang lebih optimal daripada pemberian bimbingan terus menerus tanpa adanya pengurangan (Wood et al., 1976). Temuan penelitian ini mengkonfirmasi bahwa implementasi *fading* yang diimplementasi oleh guru di SLB Negeri 1 Lima Kaum, terbukti efektif dalam membangun kemandirian murid disabilitas rungu dengan bertahap.

5. Evaluasi Pembelajaran

Proses penilaian pembelajaran desain grafis di SLB Negeri 1 Lima Kaum, dilaksanakan dengan berkelanjutan (*continuous assesment*) berorientasi pada hasil karya murid (*authentic assesment*). Evaluasi ini menggunakan rubrik penilaian fleksible, menyesuaikan kemampuan murid. Dengan aspek desain yang dinilai, seperti;

kesesuaian jenis huruf (*font*), pemilihan warna, kesesuaian materi dengan tema, serta kerapian hasil akhir. Selama proses praktik berlangsung, guru memberikan umpan balik secara langsung (*feedback*) berupa koreksi terhadap kesalahan dalam pengerjaan, dimana kesalahan ini jika tidak langsung diperbaiki akan menjadi pola kebiasaan yang sulit diubah murid disabilitas rungu.

Temuan penelitian ini mengkonfirmasi guru mengkombinasikan metode penilaian, termasuk observasi, tugas praktik, serta portopolio, sebagai gambaran holistik dalam melihat rentang kemajuan belajar murid disabilitas rungu. Dengan demikian pendekatan evaluasi yang diimplementasikan sejalan dengan konsep *authentic assessment* (Wiggins, 1998), dimana tidak hanya mengukur hasil akhir tapi juga proses. Pendekatan ini relevan bagi murid disabilitas rungu dengan evaluasi berbasis produk dan kinerja langsung memungkinkan tampaknya kompetensi tanpa terhambat komunikasi verbal dalam format tes tulis konvensional (Amadi et al.,

2024). Selain itu penilaian berkelanjutan continuous assesment yang diimplementasikan guru mendukung pemantauan perkembangan keterampilan dengan komperehensi

6. Hambatan dan Solusi

Hambatan paling signifikan bersumber dari karakter murid disabilitas rungu yakni reversal error, kecendrungan menulis kata atau huruf terbalik. Kesenjangan dalam pemrosesan visual dan bahasa pada berkebutuhan khusus dapat berdampak terhadap pembalikan saat membaca atau menulis, berupa bentuk ukuran kata yang salah atau huruf yang ditulis terbalik (D. E. Hallahan et al., 2013). *Reversal error*, pada disabilitas rungu berkorelasi dengan minimnya pemahaman mendalam terhadap struktur bahasa dampak dari terbatasnya pengalaman audotori sejak dini (Kirk et al., 1989). Temuan penelitian ini mengkonfrimasi bahwa reversal error tidak hanya sebatas kesenjangan teknis pada proses desain, tetapi cerminam dari keterbatasan perkembangan bahasa yang sistematis pada disabilitas rungu.

Selanjutnya hambatan dalam mengingat fungsi tools dalam aplikasi desain grafis atau laptop/komputer, berkorelasi dengan keterbatasan *long term memory* (memori jangka panjang). Anak dengan disabilitas rungu memiliki kapasitas memori jangka panjang yang terbatas dari pada anak reguler, berdampak pada kesulitan dalam menyimpan prosedural yang kompleks (Marschark et al., 2008). Solusi yang diterapkan guru berupa pengulangan terstruktur hingga 5X (menulis, mengulang, dan menghapus, kemudian menulis Kembali) sejalan dengan prinsip (*space repetition*) Ebbinghaus, yang dapat memperlambat jangka lupa dan memepkuat retensi memori jangka panjang (Cepeda et al., 2006). Akan tetapi Solusi ini tidak sepenuhnya menghilangkan *reversal error*, tetapi terbukti menurunkan frekuensi kesalahan.

Hambatan lainnya bersifat manajerial, terkait dengan status guru desain grafis yang masih honorer, yang memungkinkan sewaktu-waktu dapat mengundurkan diri. Sebagai antisipasi dan Solusi, sekolah

menyiapkan guru sebelumnya yang berpengalaman mengajarkan IT kepada anak disabilitas. Temuan ini menyoroti pentingnya dukungan kebijakan pemerintah untuk menjamin keberlanjutan program vokasional yang unggul di SLB.

D. Kesimpulan

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian terkait pembelajaran keterampilan desain grafis bagi disabilitas rungu di SLB Negeri 1 Lima Kaum dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran keterampilan desain grafis

Perencanaan pembelajaran desain grafis bagi murid disabilitas rungu terancang dengan sistematis dan terdiferensiasi menyelaraskan karakter dan kebutuhan murid. Guru merumuskan tujuan pembelajaran dengan berpedoman pada kurikulum yang berlaku, kemudian menyesuaikan dengan potensi dan kebutuhan murid disabilitas rungu. Perangkat ajar seperti modul, materi, dan media dirancang berbasis visual dengan praktik langsung memudahkan murid memahami materi desain grafis.

2. Pelaksanaan pembelajaran keterampilan desain grafis

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan desain grafis bersifat teknis, sistematis, dan menekankan pada implementasi praktis. Merumuskan tujuan pembelajaran, memotivasi murid, serta mempersiapkan murid untuk belajar, merupakan langkah awal dalam proses pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung guru mendemonstrasikan prosedur pembelajaran secara visual dengan memanfaatkan proyektor/TV digital beserta contoh desain, murid bekerja mandiri, atau berkelompok untuk berlatih menggunakan perangkat lunak desain grafis dibawah pengawasan guru. Umpan balik dan dorongan diberikan sebagai penguatan terhadap hasil akhir kerja murid.

3. Praktik pedagogik pembelajaran keterampilan desain grafis

Praktik pedagogik yang diimplementasikan dalam pembelajaran keterampilan desain grafis, mencakup penggunaan metode demonstrasi, praktik langsung, serta strategi pembelajaran visual bertahap, serta metode demonstrasi yang menjadi pendekatan pedagogis yang digunakan untuk mengajarkan

keterampilan desain grafis. Laptop/komputer, proyektor/TV digital, program desain grafis seperti *CorelDraw*, dan contoh visual desain, memberikan pemahaman nyata kepada murid terkait bagaimana bekerja di kehidupan nyata nantinya. Untuk memastikan murid memahami materi dengan baik, metode pembelajaran memecahkan materi menjadi bagian bagian kecil agar mudah dipahami, menyediakan alat bantu visual, serta pengulangan.

4. Peran guru dalam pembelajaran keterampilan desain grafis

Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan desain grafis, sangat krusial dikarenakan memberikan bimbingan, memotivasi, serta membantu murid dalam meminimalisir hambatan belajar. Serta mengevaluasi potensi awal murid, dan menyelaraskan strategi pengajaran agar berkorelasi dengan kebutuhan murid disabilitas rungu.

5. Evaluasi pembelajaran keterampilan desain grafis

Evaluasi pembelajaran keterampilan desain grafis dilakukan dengan melihat proses dan hasil karya selama, serta melihat bagaimana murid mengoperasikan perangkat lunak desain grafis dengan tepat,

secara keseluruhan menjadi bahan penilaian. Selain itu, evaluasi dilakukan secara berkelanjutan dengan memberi umpan balik secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung.

6. Hambatan dan solusi pembelajaran keterampilan desain grafis

Hambatan dalam pelaksanaan keterampilan desain grafis dapat dilihat melalui kemampuan murid dalam mengingat prosedur pembelajaran, menggunakan keyboard, serta kesalahan saat mengetik atau menggunakan alat, yang merupakan tantangan utama dalam mengajarkan keterampilan desain grafis. Sehingga untuk mengatasi kendala tersebut, guru memberikan bimbingan langsung, latihan konsisten, dan alat bantu visual kepada murid, hingga dapat memahami dan menyelesaikan tugas dengan baik dan mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Amadi, C., Cannon, J., & Guardino, C. (2024). Deaf and Hard of Hearing Multilingual Learners. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 29(4), 558–559. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:272754563>
- Cepeda, N. J., Pashler, H., Vul, E., Wixted, J. T., & Rohrer, D. (2006).

- Distributed practice in verbal recall tasks: A review and quantitative synthesis. *Psychological Bulletin*, 132(3), 354.
- Hallahan, D. E., Kauffman, J. M., & Pullen, P. C. (2013). *Exceptional learners: An introduction to special education: Pearson new international edition*. Pearson Higher Ed.
- Hallahan, D. P., Pullen, P. C., Kauffman, J. M., & Badar, J. (2020). Exceptional learners. In *Oxford research encyclopedia of education*.
- Ishartiwi, I. (2010). *Implementasi Pendidikan Inklusif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Sistem Persekolahan Nasional*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:279853935>
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Mendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Kemendikbudristek.
- Kirk, S. A., Gallagher, J. J., & Anastasiow, N. J. (1989). *Educating exceptional children*.
- Marschark, M., & Hauser, P. C. (2012). How deaf children learn: What parents and teachers need to know. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(5).
- Marschark, M., Sapere, P., Convertino, C. M., & Pelz, J. B. (2008). Learning via direct and mediated instruction by deaf students. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 13 4, 546–561. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:16655326>
- Misnaini, M., & Lestari, Y. I. (2024). Psikologi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus: Membangun Lingkungan Belajar yang Responsif. *Indonesian Journal of Education and Development Research*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:275159089>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif/Levy J. Moleong (Cet.36)*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Morgan, D. D. (2012). *Marschark, M. and Hauser, P. C. (2012). How deaf children learn: What parents and teachers need to know*. New York: Oxford University Press. Hardback. 168 pages. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:146397694>
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2022). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 9(01), 1–6.
- Rao, K., Gravel, J. W., Rose, D. H., & Tucker-Smith, T. N. (2023). Universal Design for Learning in its 3rd decade: A focus on equity, inclusion, and design. *International Encyclopedia of Education*, 6, 712–720.
- Rosenshine, B. (2012). Principles of instruction: Research-based strategies that all teachers should know. *American Educator*, 36(1), 12.
- Seim, J. (2024). Participant observation, observant participation, and hybrid ethnography. *Sociological Methods & Research*, 53(1), 121–152.
- Siregar, G., Iswari, M., & Efendi, J. (2019). Pemberdayaan Tunagrahita Ringan Sebagai Tenaga Kerja Penjaga Kantin. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 3(1), 43–46.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

- ALFABETA.CV, Bandung.
- Undang-Undang Republik Indonesia.
(2003). *Undang-Undang No.20
Ayat 3 Tahun 2003 Tentang
Sistem Pendidikan Nasional*. 17–
20.
- Wiggins, G. (1998). *Educative
Assessment. Designing
Assessments To Inform and
Improve Student Performance*.
ERIC.
- Wood, D. J., Bruner, J. S., & Ross, G.
P. (1976). The role of tutoring in
problem solving. *Journal of Child
Psychology and Psychiatry, and
Allied Disciplines*, 17 2, 89–100.
[https://api.semanticscholar.org/C
orpusID:27949621](https://api.semanticscholar.org/CorpusID:27949621)