

Peningkatan Kreativitas Menyulam Melalui Pembelajaran Keterampilan Sulam Aplikasi Kain Perca bagi Siswa Tunarungu Kelas IX SMPLB

Reni Masrifah

SMPLB Negeri Mutiara Bahari Mandiri Kabupaten Sukabumi

ABSTRAK

Kreativitas menyulam aplikasi kain perca dapat ditingkatkan melalui penggunaan pamandangan, teori tentang warna, teori macam-macam tusukan, variasi bentuk, variasi jenis corak kain, yang akan ditempel. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan sebanyak 2 siklus: Pada siklus 1 kreativitas masih kurang belum mencapai KKM adalah 77, dengan hasil di bawah KKM yaitu Ai dengan nilai 64 sedangkan Dea mempunyai nilai 50. Kekurangan guru dalam mengajarkan keterampilan menyulam pada siklus 1 yaitu tidak menerangkan cara menggunakan pamandangan dengan benar dan melakukan tes pamandangan sebelum digunakan. Indikator yang tepat dalam menggunakan pamandangan apabila permukaan kain rata, dan bila dipukul bunyinya nyaring. Kekurangan lain saat guru mengajarkan keterampilan menyulam aplikasi kain perca kurang persediaan kain perca sehingga kurangnya variasi warna kain perca yang akan ditempel. Pada siklus 2 Ai mendapat nilai 86, Dea 77. Hal ini berarti bahwa kedua siswa telah mencapai KKM.

Kata Kunci: Kreativitas, Sulam Aplikasi Kain Perca

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dan sifatnya mutlak dalam kehidupan, baik dalam kehidupan individu, keluarga, maupun bangsa dan negara. Maju mundurnya suatu bangsa banyak ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan bangsa itu. Mengingat sangat pentingnya bagi kehidupan, maka pendidikan sangat dibutuhkan oleh semua siswa, tidak dibatasi dengan siswa tertentu sehingga semua anak memperoleh pengetahuan sesuai dengan kemampuannya, begitu juga dengan anak berkebutuhan khusus termasuk siswa tunarungu.

Anak tunarungu dengan berbagai keterbatasannya membutuhkan suatu keterampilan dalam pengembangan dirinya

sehingga menghasilkan suatu karya. Salah satu bidang yang mempelajari keterampilan adalah vokasional. Salah satu bidang vokasional yang diajarkan di sekolah untuk mengembangkannya anak yaitu keterampilan sulam aplikasi kain perca. Hasil yang diharapkan berupa karya yang bernilai tinggi baik dalam nilai estetis maupun nilai ekonomis. Untuk mencapai karya yang bernilai estetis dan nilai ekonomis tersebut diperlukan adanya suatu kreativitas dalam pembuatannya.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang memiliki peran penting dalam pengembangan diri seseorang, bahkan akan sangat menunjang dalam pengembangan sebuah karya yang bernilai

tinggi. Namun berdasarkan pengalaman mengajar keterampilan sulam aplikasi kain perca pada mata pelajaran SBK di kelas IX SMPLB Negeri Mutiara Bahari Mandiri Kabupaten Sukabumi ternyata siswa yang telah mengikuti pembelajaran kurang mencapai Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu hanya mencapai 55 dengan nilai KKM sebesar 77. Hal tersebut karena hasil kreasi yang didapat siswa masih belum sempurna dan belum nampak adanya kreativitas dari siswa sendiri. Penyebab tidak tercapainya nilai siswa sesuai standar KKM tersebut, guru kemungkinan

melaksanakan pembelajaran yang kurang memiliki stimulasi pada saat mengajarkan keterampilan sulam aplikasi kain perca sehingga kurang menstimulasi siswa dalam berkreasi. Oleh karena itu, peneliti menganggap diperlukannya sebuah strategi pembelajaran yang terutama dalam masalah pembelajaran menggunakan strategi untuk menumbuhkan kreativitas siswa tunarungu dalam keterampilan menyulam aplikasi kain perca sehingga mendukung terhadap pencapaian kurikulum khususnya dalam mata pelajaran SBK.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan salah satu cara bagi guru untuk meningkatkan layanan pendidikan melalui penyempurnaan praktek pembelajaran di kelas serta upaya untuk mengkaji apa yang terjadi dan telah dihasilkan atau belum tuntas pada langkah upaya sebelumnya. Secara rinci PTK terdiri atas 3 kata yang menurut Suharsimi, dkk (Mulyasa 2011:10) sebagai berikut:

Penelitian, menunjukkan pada kegiatan mencermati suatu objek, dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

Tindakan, menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan unuk peserta didik.

Kelas, Dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Yang dimaksud istilah kelas adalah sekelompok peserta didik dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Ada dua jenis variabel yang biasa digunakan dalam suatu penelitian. Variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pembelajaran keterampilan sulam aplikasi kain perca yang menggunakan pamandangan, variasi warna dan kain, pemilihan motif kain perca, variasi tusukan, dan bentuk taplak yang dibuat.

Variabel terikatnya adalah kreativitas dalam produk atau hasil kreativitas yang menjadi bagian dalam penelitian keterampilan berupa taplak meja yang disulam dengan aplikasi kain perca dengan keserasiaan bentuk taplak meja dan motif aplikasi kain perca. Ini adalah kreativitas

dimensi produk melalui kreativitas dalam menghasilkan produk hasil berupa sulaman

kain perca hasil karya dari setiap individu bersifat unik nyata dan baru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil tes kinerja tiap siklus, dan hasil pengamatan pada tiap siklus. Fokus penelitian mengacu pada permasalahan tentang peningkatan kreativitas menyulam melalui pembelajaran keterampilan sulam aplikasi kain perca. Hasil tes kinerja

keterampilan sulam aplikasi kain perca secara keseluruhan diperoleh dari hasil tes kinerja pada tiap-tiap siklus, yaitu siklus I, dan siklus II.

Tabel berikut adalah hasil tes kinerja kreativitas keterampilan sulam aplikasi kain perca dari tiga pertemuan pada siklus I:

Tabel
Data Hasil Tes kinerja kreativitas Keterampilan Sulam Aplikasi Kain Siklus I

	Indikator	Bobot Skor	Nama Siswa	
			AI	DEA
S.I.P.1	Ketepatan menggunakan pamandangan	3	2	2
	Siswa terampil memadukan warna yang serasi	3	2	2
	Siswa dapat memilih tusukan yang sesuai dengan motif-motif kain perca	3	2	1
	Kerapihan tusukan	3	2	2
	Siswa dapat menempelkan kain perca dengan tepat pada kain yang utuh	3	1	1
	Siswa terampil dalam memotong kain yang utuh sesuai bentuk yang diinginkan	3	1	1
	Rata-rata nilai Pert I	18	10	9
	Konversi Nilai S-1 P1		55,56	50,00
S.I.P.2	Ketepatan menggunakan pamandangan	3	3	2
	Siswa terampil memadukan warna yang serasi	3	2	2
	Siswa dapat memilih tusukan yang sesuai dengan motif-motif kain perca		2	2
	Kerapihan tusukan	3	2	2
	Siswa dapat menempelkan kain perca dengan tepat pada kain yang utuh	3	2	2

	Siswa terampil dalam memotong kain yang utuh sesuai bentuk yang diinginkan	3	2	1
	Rata-rata nilai Pert 2	18	13	11
	Konversi Nilai S-1 P2		72,22	61,11
S.I.P.3	Hasil kreativitas keterampilan berupa taplak meja yang dihiasi sulam aplikasi kain perca	18	13	11
	Rata-rata nilai pert 3 pertemuan	18	12,00	10,33
	Konversi Nilai S-1 P3		66,67	57,41
Rata-rata Siklus I			64.81	56.71

Tabel
Data Hasil Tes kinerja kreativitas Keterampilan Sulam Aplikasi Kain Siklus II

Indikator		Bobot Skor	Nama Siswa	
			AI	DEA
S.II.P.1	Ketepatan menggunakan pamandangan	3	3	3
	Siswa terampil memadukan warna yang serasi	3	3	2
	Siswa dapat memilih tusukan yang sesuai dengan motif-motif kain perca	3	3	2
	Kerapihan tusukan	3	2	2
	Siswa dapat menempelkan kain perca dengan tepat pada kain yang utuh	3	2	2
	Siswa terampil dalam memotong kain yang utuh sesuai bentuk yang diinginkan	3	2	2
	Rata-rata nilai Pert I	18	15	13
	Konversi Nilai S-1 P1		83,33	72,22
S.II.P.2	Hasil kreativitas keterampilan berupa taplak meja yang dihiasi sulam aplikasi kain perca	18	16	15
	Rata-rata nilai pert 2 pertemuan	18	15,50	14,00
	Konversi Nilai S-1 P3		86,11	77,78
Nilai Rata rata Siklus II			84.72	75.00

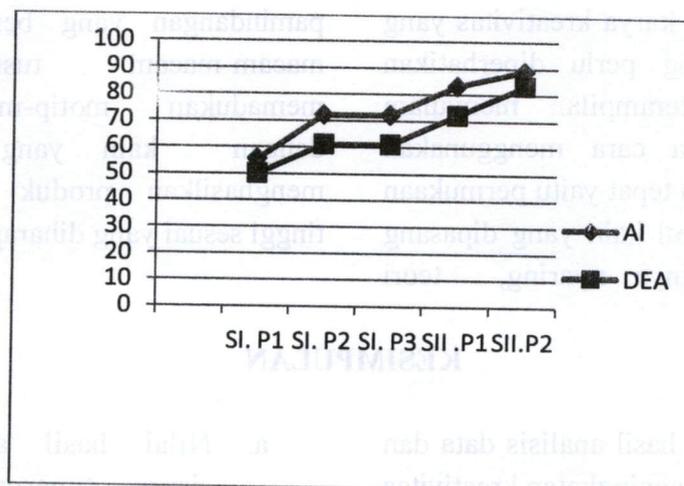
Data hasil penilaian guru dalam proses belajar mengajar sebagaimana yang di tampilkan dalam tabel di atas adalah hasil penilaian dari mitra guru sebagai bentuk kontrol untuk menjaga dan

meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan menyulam. Adapun dari hasil tes keterampilan sulam aplikasi kain perca secara keseluruhan yang diperoleh dari hasil tes pada tiap siklus, yaitu siklus I, dan siklus II.

Tabel
Rekap Nilai kreativitas keterampilan

Pertemuan ke	Siswa	
	AI	DEA
SI. P1	55,56	50,00
SI. P2	72,22	61,11
SI. P3	72	61
SII .P1	83,33	72,22
SII.P2	88,89	83,33

Untuk melihat perubahan yang meningkat dari semua siklus baik siklus I maupun II terlihat perbandingannya melalui grafik dibawah ini:



Grafik

Hasil Tes Kinerja Kreativitas Keterampilan Sulam Aplikasi Kain Perca Siklus I dan Siklus II

Analisis dan penafsiran

1. Siklus I

Berdasarkan nilai data yang terdapat di siklus I hasil uji kemampuan siswa tunarungu kelas IX dalam mengerjakan keterampilan menyulam masing-masing siswa mendapatkan hasil masih dibawah KKM yaitu AI nilainya 64.11 dan DEA 50.00 kurang baik sehingga kreativitasnya tidak ada hanya meniru saja, hasil dari perolehan pada siklus I masih belum berhasil yang diharapkan, sehingga penilaian tindakan kelas dapat dilanjutkan ke siklus II. Perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu dengan cara

menerangkan pemakaian pamandangan dengan benar mengetes pamandangan, permukaan kain rata, bila dipukul bunyinya nyaring juga memperbanyak kain perca untuk memudahkan siswa dalam memilih warna.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil pada siklus II ada peningkatan dari dua siswa tersebut yang mendapat nilai sesuai yang diharapkan dari semua soal kinerja yaitu diantaranya AI yang mendapat nilai rata-rata 86,67 sedangkan Dea mendapat nila rata-rata 77,78. Dengan demikian dapat dikatakan

bahwa penelitian tindakan kelas ini dapat dihentikan pada siklus yang ke II.

Data hasil penilaian guru dalam proses belajar mengajar sebagaimana yang ditampilkan dalam tabel di atas adalah hasil penilaian dari mitra guru sebagai bentuk kontrol untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan menyulam.

Pada proses pembelajaran berlangsung guru harus pandai mengkondisikan siswa agar terampil dalam menghasilkan karya kreativitas yang tinggi. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melatih keterampilan menyulam yaitu: diperlukannya cara menggunakan pamandangan dengan tepat yaitu permukaan kain rata, bila dipukul kain yang dipasang pamandangan bunyinya nyaring, teori

warna, teori tusukan, keserasian kain yang akan ditempel, sehingga dapat menghasilkan kreativitas.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan II siklus dalam II siklus melihat hasil dari kreativitas siswa, pada siklus I hasil yang tidak memuaskan karena siswa mendapat nilai kurang dari KKM dalam belajar keterampilan hanya meneru dari dari kreasi guru. Dalam siklus II dengan menggunakan pamandangan yang benar, teori warna, macam-macam tusukan, dengan memadukan motif-motif yang serasi dengan kain yang utuh sehingga menghasilkan produk kreativitas yang tinggi sesuai yang diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tentang peningkatan kreativitas melalui pembelajaran keterampilan menyulam pada siswa tunarungu kelas IX SMPLBN Mutiara Bahari Mandiri di Palabuhanratu Kabupaten Sukabumi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melalui pembelajaran keterampilan sulam aplikasi kain perca yang efektif dapat meningkatkan kreativitas yang menghasilkan produk pada anak tunarungu kelas IX SMPLB MBM di Kabupaten Sukabumi. Peningkatan kreativitas yang menghasilkan produk disetiap pembelajaran pada setiap siklus.
2. Pembelajaran keterampilan dapat meningkatkan kreativitas hasil belajar pada materi sulam aplikasi kain perca adalah karena dalam pembelajaran dari:

- a. Nilai hasil asesmen kinerja siswa tunarungu kelas IX SMPLB MBM adalah 33,33. Hal ini menunjukkan kemampuan awal siswa sangat kurang dengan kriteria ketuntasan minimal ditetapkan 77. Hasil penilaian asesmen menunjukkan siswa tunarungu kelas IX SMPLB MBM belum mencapai standar kreativitas yang diharapkan artinya kemampuan siswa masih sangat kurang dan perlu ditingkatkan.
- b. Setelah diberikan tindakan berupa pembelajaran keterampilan sulam aplikasi kain perca, hasil tes belajar siswa meningkat. Pada siklus I nilai rata-rata prestasi siswa AI mencapai hasil 66,67 dan siswa

- DEA mencapai hasil 57,41. Pada siklus II rata-rata nilai siswa AI mencapai hasil 86,11 dan siswa DEA mencapai hasil 77,78. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan rata-rata kelas dalam kreativitas hasil keterampilan sulam aplikasi kain perca memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal.
- c. Demikian pula hasil peningkatan kreativitas hasil keterampilan sulam aplikasi kain perca dilihat dari hasil perolehan masing-masing siswa semuanya memenuhi syarat untuk mencapai KKM.
 - d. Berdasarkan hasil pengamatan langsung proses pembelajaran dari siklus I sampai siklus II skor rata-rata kegiatan pembelajaran guru di kelas mencapai nilai 81,94 artinya hasil proses pembelajaran menunjukkan proses pembelajaran yang sangat baik.
 - e. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hipotesis tindakan diterima, artinya bahwa pekerjaan keterampilan sulam aplikasi kain perca dapat meningkatkan kreativitas pada anak tunarungu SMPLB-B MBM Kelas IX Kabupaten Sukabumi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, S. (2007). *Keterampilan Menyulam*. Surabaya: JP Books.
- Arikunto. (1997). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ananda, H. (2012). *Sulam Perca, Unik & Cantik*. Jakarta : Kriya Pustaka, Grup Puspa Swara.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standar Kompetensi SMPLB-B (Tunarungu)*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Hastutiningsih, S. (2012). *Aneka Kreasi Cantik dari Kain Perca*. Jakarta Dunia Kreasi.
- Nurdiana, J. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional.
- Somad, P. (2008). *Definisi dan Klasifikasi Tunarungu*. Online. Tersedia dalam: <http://permanarian16.blogspot.com/.../definisi-dan-klasifikasi-tunarungu.html>. [8November2012]
- Somantri, S. (2005). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: CV Alfabeta.
- Wiriadmadja, Rochyati. (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas, untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

