

Implementasi PjBL Untuk Mengasah Keterampilan Desain Grafis Peserta Didik Autis Slbn 2 Jeneponto

Muh. Andi Akbar^{1*}

¹Bimbingan dan Konseling Kekhususan Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Makassar

Correspondence E-mail: Andiakbar02@gmail.com*

Abstract. Education for students with autism requires innovative, adaptive, and creative approaches that address their unique learning needs. This study aims to describe the implementation of Project-Based Learning (PjBL) to enhance the graphic design skills of an autistic student at SLB Negeri 2 Jeneponto by integrating science, art, and technology. This research employed a descriptive qualitative method with one student as the subject. Data were collected through observation, interviews, and documentation of student projects, then analyzed using the Miles and Huberman model. The findings reveal that the student demonstrated basic skills in operating a laptop and design applications, and was able to develop graphic design projects with local wisdom themes of South Sulawesi, such as traditional houses, Pinisi boats, and geometric motifs, through PjBL stages of problem orientation, planning, implementation, and presentation. These results indicate that PjBL is effective not only in improving technical graphic design skills but also in fostering creativity, learning motivation, and the preservation of local culture.

Keywords: Project-Based Learning, autistic student.

Abstrak. Pendidikan bagi peserta didik autis membutuhkan pendekatan inovatif, adaptif, dan kreatif yang mampu mengakomodasi kebutuhan khusus mereka. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Project-Based Learning (PjBL) dalam mengasah keterampilan desain grafis peserta didik autis di SLB Negeri 2 Jeneponto dengan mengintegrasikan aspek sains, seni, dan teknologi. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek seorang peserta didik autis tingkat ringan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi hasil karya, kemudian dianalisis dengan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keterampilan dasar menggunakan laptop dan aplikasi grafis, serta mampu mengembangkan ide desain bertema kearifan lokal Sulawesi Selatan, seperti rumah adat, kapal Pinisi, dan motif geometris, melalui tahapan PjBL mulai dari orientasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa PjBL efektif tidak hanya dalam meningkatkan keterampilan teknis desain grafis, tetapi juga dalam menumbuhkan kreativitas, motivasi belajar, serta pelestarian budaya lokal.

Kata kunci: Project-Based Learning, siswa autis

PENDAHULUAN

Menurut Yulianti, P. R. (2019), Autisme adalah kondisi individu yang memiliki perhatian pada dunianya sendiri. Autisme berasal dari kata *autos* artinya diri sendiri dan *isme* artinya aliran atau paham. Autisme adalah kelainan perkembangan sistem saraf pada seseorang yang dialami sejak lahir ataupun saat masa balita dengan gejala menutup diri secara total, dan tidak mau berhubungan dengan dunia luar, merupakan gangguan perkembangan yang kompleks, mempengaruhi perilaku, dengan akibat kekurangan kemampuan komunikasi, hubungan sosial dan emosional dengan orang lain dan tidak bergantung pada ras, suku, strata ekonomi, strata sosial, tingkat pendidikan, geografis maupun jenis makanan

Menurut Sri, M. E. (2013), Secara sederhana autisme dapat diartikan individu yang asyik dengan dunianya sendiri. Banyak orang yang beranggapan bahwa anak autisme anak yang bodoh. Padahal bukan itu pengertian dari autisme. Anak autisme senang dengan dunianya sendiri, bukan berarti mereka tidak cerdas. Anak autisme pun terbagi dua menjadi anak yang ber-IQ dibawah rata-rata dan anak yang ber-IQ diatas rata-rata, mereka butuh bimbingan khusus agar mereka dapat berkembang layaknya anak pada umumnya (Hidayah et al., 2021).

Permasalahan yang dihadapi anak berkebutuhan khusus terutama autisme pada hakikatnya sangat kompleks dan dapat ditinjau dari berbagai segi salah satunya hambatan belajar. Munculnya permasalahan hambatan belajar anak berkebutuhan khusus dapat ditinjau dari dimensi proses maupun hasil, secara akademik kegagalan tersebut akan tampak dalam penguasaan tiga keterampilan dasar dalam belajar, yaitu membaca, menulis atau berhitung (Rahmawati et al., 2024). Salah satu faktor penting yang memiliki kontribusi tinggi terhadap munculnya hambatan belajar pada anak berkebutuhan khusus adalah faktor kesiapan individu untuk belajar.

Anak autisme memiliki ciri-ciri sebagai berikut : a) mengalami hambatan dalam bahasa, b) kesulitan dalam mengenal dan merespon emosi dengan isyarat sosial, c) kurang memiliki perasaan dan empati, d) sering berperilaku diluar kontrol dan meledak-ledak, e) secara menyeluruh mengalami masalah dalam perilaku, f) kurang memahami akan keberadaanya dirinya sendiri, g) keterbatasan dalam mengekspresikan diri, h) berperilaku monoton dan mengalami kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan.

Dalam proses pembelajaran, anak autisme membutuhkan pembelajaran khusus antara lain, a) diperlukannya strategi untuk belajar dalam setting kelompok, b) perlu menggunakan beberapa teknik dalam menghilangkan perilaku-perilaku negatif yang muncul dan mengganggu kelangsungan proses belajar secara keseluruhan, c) mengubah lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi anak, sehingga tingkah laku anak dapat dikendalikan pada hal yang diharapkan.

Pendidikan keterampilan vokasional mempunyai kontribusi yang signifikan dalam mempersiapkan peserta didik Sekolah Luar Biasa (SLB) untuk kemandirian dan integrasi sosial-ekonomi. Keterampilan Desain Grafis, dalam kurikulum Sekolah Luar Biasa (SLB), telah menjadi salah satu yang relevan dan bahkan bertransformasi sesuai dengan perkembangan kurikulum. Program ini disusun untuk mengembangkan bakat seni dan kemampuan digital anak didik dengan berbagai kebutuhan khusus seperti: tunarungu, tunagrahita, autisme dan tunadaksa. Mereka mempunyai keunggulan dalam pemikiran visual dan motorik halus, yang kemudian menjadi bekal dalam perkembangan desain grafis dan desain visual.

Pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan output sumber daya manusia yang berkualitas dengan strategi, metode, sumber dan media harus dipilih dan ditentukan secara variatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Masalah utama dalam pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus adalah penggunaan metode atau model pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran secara tepat, yang memenuhi kebutuhan peserta didik sehingga potensi yang dimiliki peserta didik dapat berkurang seoptimal mungkin sesuai dengan potensi yang dimiliki.

Berdasarkan kepentingan peserta didik, pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang demokratis, tidak otoriter, harus fleksibel, berorientasi kepentingan peserta didik, lebih

banyak memberi kebebasan serta secara simultan mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual secara komprehensif.

Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan keterampilan mendesain model sistem basis data, hasil dan motivasi belajar. Project based learning merupakan metode pembelajaran berbasis pengembangan proyek-proyek dimana pembelajar dapat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek proyek yang memiliki aplikasi dunia nyata di luar kelas.

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan pada industri 4.0. *Project Based Learning (PjBL)* merupakan pendekatan inovatif terhadap pembelajaran yang menawarkan berbagai strategi yang mengacu pada kesuksesan belajar peserta didik pada industri 4.0. Dalam PjBL, peserta didik menentukan sendiri proses belajarnya secara kolaboratif, melakukan penelitian dan membuat proyek kreatif yang merefleksikan pengetahuan yang mereka miliki. Hal ini dapat dilakukan melalui pengenalan terhadap berbagai pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknologi dan kemudian mengasah keterampilan mereka dalam berkomunikasi dan memecahkan masalah.

Melalui *Project Based Learning* (PjBL) peserta didik mengalami peningkatan dalam menginternalisasi konsep dan keterampilan yang berhubungan dengan mata pelajaran sains, serta memiliki kecenderungan untuk mengingat dan memahami berbagai informasi yang didapatkan melalui pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL). Dikarenakan peserta didik terlibat secara langsung dalam pemilihan fokus proyek yang akan dikerjakan, hal ini secara langsung mempengaruhi motivasi intrinsik peserta didik untuk terus mencari dan menggali informasi dengan sendirinya. Dengan keterlibatan aktif dalam PjBL ini, peserta didik pun dapat terus memperdalam pengetahuan mereka dan mempraktekannya dalam pengerjaan proyek tersebut.

Sejalan dengan pendapat Stearns, Thomas (2000) menjelaskan bahwa keberhasilan *Project Based Learning* dikarenakan kegiatan ini merupakan hal yang otentik dan memiliki keterkaitan yang kuat dengan dunia nyata. Pembelajaran *skill* dan konsep didalam konsep nyata menghasilkan pembelajaran yang relevan dan bermakna, karena peserta didik mengaplikasikan skill dan konsep yang mereka dapat secara langsung dan tidak hanya memahami dalam tataran teori saja.

Pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus serta anak autis, memerlukan pendekatan yang kreatif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu pendekatan yang relevan adalah Project Based Learning (PjBL) yang mendorong peserta didik untuk belajar melalui proyek yang nyata, kolaboratif, dan berbasis masalah. Pada konteks desain grafis, PjBL berpotensi mengasah kreativitas peserta didik, karena mereka didorong untuk bereksperimen, mengekspresikan ide, dan mengembangkan keterampilan teknologi. Namun, penerapan PjBL dalam pendidikan khusus di Indonesia, khususnya pada anak autis, masih sedikit. Oleh karena itu, penelitian ini mendesak untuk dilakukan demi menyajikan penggambaran empiris terkait penerapan PjBL di SLB Negeri 2 Jeneponto.

Pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus, termasuk anak dengan spektrum autisme, membutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan kreatif. Karakteristik autisme yang meliputi keterbatasan komunikasi, interaksi sosial, serta pola perilaku repetitif

seringkali menjadi tantangan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menghadirkan strategi pembelajaran yang mampu menstimulasi keterampilan kognitif, sosial, sekaligus kreativitas peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang semakin relevan adalah Project-Based Learning (PjBL). Berbagai penelitian menunjukkan efektivitas PjBL dalam pendidikan khusus. Misalnya, Tofte & Andzik (2023) menemukan bahwa PjBL dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa autisme dan terbukti meningkatkan produktivitas serta keterlibatan belajar. Demikian pula, Ningrum (2024) menunjukkan bahwa integrasi PjBL dengan teknik kreatif seperti shape poem mampu mengembangkan keterampilan komunikasi siswa autisme. Penelitian lain menegaskan bahwa PjBL juga efektif untuk mendorong kreativitas dan capaian pembelajaran dalam kerangka pendidikan berkelanjutan dan STEAM bagi siswa disabilitas (Lu et al., 2022)

Meski demikian, penelitian-penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada aspek komunikasi, sains, atau keterampilan umum, bukan pada keterampilan spesifik seperti desain grafis. Padahal, desain grafis merupakan bidang multidisipliner yang mengintegrasikan sains (logika visual, struktur), seni (estetika, ekspresi kreatif), dan teknologi (perangkat lunak digital). Studi internasional terbaru mendorong perlunya strategi inklusif berbasis digital seperti problem/project-based learning untuk mendukung siswa berkebutuhan khusus. Namun, penelitian khusus terkait penerapan PjBL pada desain grafis anak autisme, terlebih di Indonesia, masih sangat terbatas.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada fokusnya pada implementasi PjBL dalam pembelajaran desain grafis untuk peserta didik autisme dengan integrasi sains, seni, dan teknologi. Tidak seperti penelitian terdahulu yang lebih banyak menyoroti komunikasi, literasi, atau STEM umum penelitian ini menekankan keterampilan desain grafis sebagai medium kreatif sekaligus keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan era digital.

Dengan demikian, urgensi penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran empiris sekaligus alternatif solusi pembelajaran kreatif bagi peserta didik autisme di SLB, khususnya di SLB Negeri 2 Jeneponto, melalui penerapan PjBL berbasis desain grafis. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memperluas praktik pendidikan khusus yang lebih inklusif, adaptif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad 21. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi Project-Based Learning dalam mengasah keterampilan desain grafis peserta didik berkebutuhan khusus autisme di SLB Negeri 2 Jeneponto dengan mengintegrasikan aspek sains, seni, dan teknologi.

Peserta didik dengan spektrum autisme memiliki karakteristik berbeda dibandingkan peserta didik lainnya. Mereka membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal, kreatif, dan fleksibel. Pendekatan pembelajaran konvensional sering kali tidak berjalan efektif karena tidak dapat memenuhi kebutuhan komunikasi dan interaksi sosial, serta cara belajar yang berbeda. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran inovatif seperti Project-Based Learning (PjBL) yang dapat memenuhi peserta didik tersebut. Berdasarkan pengalamannya, mereka bisa terlibat aktif dalam pembelajaran melalui proyek nyata.

Studi sebelumnya tentang Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus sebagian besar terfokus pada aspek komunikasi, literasi, atau STEM. Tidak banyak penelitian yang menyoroti desain grafis sebagai sumber pembelajaran untuk pelajar

autis, meskipun area ini memiliki potensi besar untuk mengembangkan kreativitas, meningkatkan keterampilan visual, dan menguasai teknologi digital.

Keterampilan desain grafis adalah bidang multidisipliner yang menggabungkan penalaran visual (ilmiah), estetika (seni), dan alat digital (teknologi). Integrasi ketiga aspek ini dalam pembelajaran berbasis proyek meningkatkan tidak hanya keterampilan teknis tetapi juga pemikiran kritis siswa, pemecahan masalah, dan ekspresi kreatif. Studi terkini menyoroti perlunya menerapkan strategi PjBL berbasis digital yang inklusif untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan disabilitas selama era transformasi digital PjBL.

Di Indonesia, penerapan PjBL di sekolah luar biasa (SLB) masih terbatas, terutama pada bidang desain grafis. Penelitian ini penting untuk memberikan model implementasi yang dapat dijadikan rujukan bagi guru SLB dalam merancang pembelajaran inovatif, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan pendidikan inklusif. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus penelitian yang mengombinasikan PjBL, desain grafis, serta integrasi sains-seni-teknologi untuk peserta didik autis. Pendekatan ini masih jarang dilakukan, sehingga beda dengan penelitian sebelumnya untuk lebih memperkaya khazanah literatur pendidikan khusus, baik di dalam negeri maupun mancanegara.

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model Project-Based Learning (PjBL) dalam mengasah keterampilan desain grafis peserta didik berkebutuhan khusus autis di SLB Negeri 2 Jeneponto dengan mengintegrasikan sains, seni, dan teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang dipilih untuk menggambarkan secara mendalam implementasi Project-Based Learning (PjBL) dalam mengasah keterampilan desain grafis peserta didik berkebutuhan khusus autis di SLB Negeri 2 Jeneponto. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15-20 September 2025 dengan subjek penelitian seorang peserta didik dengan spektrum autisme tingkat ringan yang memiliki minat terhadap aktivitas seni visual dan teknologi.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, dimulai dari observasi awal untuk mengidentifikasi keterampilan dasar peserta didik dalam menggunakan laptop dan minat terhadap seni visual, dilanjutkan dengan perancangan dan pelaksanaan proyek desain grafis berbasis kearifan lokal Sulawesi Selatan menggunakan sintaks PjBL, serta dokumentasi hasil karya desain berupa rumah adat, motif geometris, kapal Pinisi, songkok recca, badik, dan ilustrasi peserta didik berkebutuhan khusus. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan dokumentasi hasil karya, dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung serta pengambilan dokumentasi berupa proses mendesain dan gambar desain.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap utama, yaitu reduksi data dengan menyeleksi dan merangkum informasi penting dari hasil observasi dan dokumentasi karya desain peserta didik, penyajian data dalam bentuk deskripsi naratif serta dokumentasi visual yang menggambarkan kemampuan peserta didik dalam mengikuti setiap tahap sintaks Project-Based Learning, dan penarikan kesimpulan dengan memaknai bagaimana keterampilan dasar peserta didik dalam

mengoperasikan laptop dan minat terhadap seni visual dapat berkembang menjadi keterampilan desain grafis digital melalui pendekatan PjBL.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melaksanakan proses analisis yang dihadapi, maka disusun solusi permasalahan yang komprehensif dan berkelanjutan untuk memastikan keberhasilan untuk mengasah keterampilan desain grafis peserta didik berkebutuhan khusus autisme di SLB Negeri 2 Jeneponto. Hasil observasi didapatkan bahwa peserta didik sudah mengetahui tentang penggunaan laptop dan memiliki ketertarikan desain seperti mewarnai, menggambar, dan melukis. Hal tersebut tentunya dapat dijadikan dasar untuk memicu semangat peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang desain grafis.

Kecenderungan peserta didik terhadap aktivitas seni tradisional memberikan indikasi bahwa pembelajaran berbasis proyek dalam bidang desain grafis dapat berjalan lebih efektif jika dimulai dari pengalaman yang familiar bagi mereka. Guru dapat mengintegrasikan keterampilan menggambar manual ke dalam proses digitalisasi karya dengan memanfaatkan perangkat lunak sederhana, sehingga transisi dari aktivitas konvensional ke digital dapat berlangsung secara alami dan tidak membebani peserta didik. Dengan cara ini, minat yang sudah ada dapat dipertahankan sekaligus diarahkan untuk mengembangkan keterampilan baru di bidang desain grafis.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)

Gambar 1.1 Analisis dan Observasi di SLB Negeri 2 Makassar

Pada Gambar 1.1 hasil analisis dan observasi yang dilakukan, ditarik kesimpulan bahwa peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang pengoperasian laptop dan beberapa aplikasi desain grafis misalnya *Corel Draw & Procreate*. Kemampuan dasar ini menjadi indikator penting bahwa peserta didik telah memiliki modal awal yang memadai untuk diarahkan ke pembelajaran desain grafis yang lebih terstruktur.

Penguasaan awal terhadap perangkat digital memperlihatkan bahwa peserta didik tidak hanya tertarik pada kegiatan seni manual seperti menggambar atau mewarnai, tetapi juga mampu beradaptasi dengan media berbasis teknologi. Hal ini mengindikasikan adanya kesiapan untuk mengintegrasikan keterampilan tradisional dengan perangkat lunak desain modern. Misalnya, karya sketsa manual yang dibuat peserta didik dapat dipindahkan ke media digital melalui aplikasi Procreate untuk kemudian dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk desain grafis yang lebih kompleks menggunakan *CorelDraw*.

Kondisi ini memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) yang berfokus pada kombinasi seni manual dan digital. Dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis yang ramah pengguna, peserta didik dapat diarahkan untuk menghasilkan karya visual yang tidak hanya kreatif tetapi juga komunikatif. Selain itu, keterampilan awal ini juga memperlihatkan potensi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan abad 21, yaitu berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital.

Dengan demikian, temuan ini menjadi dasar yang kuat untuk merancang pembelajaran desain grafis yang lebih adaptif. Guru dapat memanfaatkan kompetensi awal peserta didik dalam mengoperasikan laptop dan aplikasi desain sebagai titik awal, kemudian secara bertahap meningkatkan kompleksitas tugas proyek. Pendekatan bertahap ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan teknis sekaligus kepercayaan diri peserta didik autis dalam menghasilkan karya grafis yang bernilai estetis dan fungsional.

Peserta didik mulai mengembangkan ide awal melalui diskusi sederhana dengan guru mengenai tema proyek desain grafis yang akan dikerjakan. Diskusi ini tidak dilakukan secara formal, melainkan dalam suasana yang santai dan komunikatif agar peserta didik merasa nyaman untuk mengemukakan pendapatnya. Guru menggunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka dan instruksi visual untuk membantu peserta didik menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan ide desain yang relevan, misalnya dengan menanyakan warna favorit, bentuk yang disukai, atau objek yang sering ditemui di lingkungan sekolah.

Pada tahap orientasi masalah, peserta didik diberikan tantangan untuk membuat desain untuk t-shirt dengan mengangkat tema 7 kebiasaan anak indonesia hebat yaitu 1) bangun pagi, 2) beribadah, 3) berolahraga, 4) makan sehat dan bergizi, 5) gemar belajar, 6) bermasyarakat, dan tidur cepat. Berdasarkan hasil keputusan bersama maka subtema yang di pilih adalah gemar belajar terintegrasi dengan kearifan lokal sulawesi selatan (songkok recca, huruf lontara, rumah adat tongkonan, perahu phinisi, kipas menari)



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)

Gambar 1.2 Tahap merancang proyek

Pada Gambar 1.1, hasil analisis dan observasi yang dilakukan, ditarik kesimpulan bahwa peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang pengoperasian laptop dan beberapa aplikasi desain grafis misalnya *Corel Draw & Procreate*. Kemampuan dasar ini menjadi indikator penting bahwa peserta didik telah memiliki modal awal yang memadai untuk diarahkan ke pembelajaran desain grafis yang lebih terstruktur.

Penguasaan awal terhadap perangkat digital memperlihatkan bahwa peserta didik tidak hanya tertarik pada kegiatan seni manual seperti menggambar atau mewarnai, tetapi

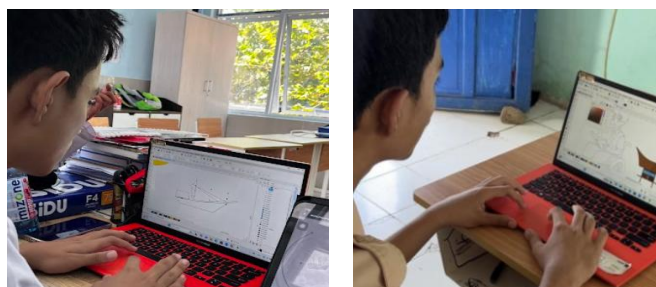
juga mampu beradaptasi dengan media berbasis teknologi. Hal ini mengindikasikan adanya kesiapan untuk mengintegrasikan keterampilan tradisional dengan perangkat lunak desain modern. Misalnya, karya sketsa manual yang dibuat peserta didik dapat dipindahkan ke media digital melalui aplikasi Procreate untuk kemudian dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk desain grafis yang lebih kompleks menggunakan CorelDraw.

Kondisi ini memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) yang berfokus pada kombinasi seni manual dan digital. Dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis yang ramah pengguna, peserta didik dapat diarahkan untuk menghasilkan karya visual yang tidak hanya kreatif tetapi juga komunikatif. Selain itu, keterampilan awal ini juga memperlihatkan potensi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan abad 21, yaitu berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital.

Dengan demikian, temuan ini menjadi dasar yang kuat untuk merancang pembelajaran desain grafis yang lebih adaptif. Guru dapat memanfaatkan kompetensi awal peserta didik dalam mengoperasikan laptop dan aplikasi desain sebagai titik awal, kemudian secara bertahap meningkatkan kompleksitas tugas proyek. Pendekatan bertahap ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan teknis sekaligus kepercayaan diri peserta didik dalam menghasilkan karya grafis yang bernilai estetis dan fungsional.

Peserta didik mulai mengembangkan ide awal melalui diskusi sederhana dengan guru mengenai tema proyek desain grafis yang akan dikerjakan. Diskusi ini tidak dilakukan secara formal, melainkan dalam suasana yang santai dan komunikatif agar peserta didik merasa nyaman untuk mengemukakan pendapatnya. Guru menggunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka dan instruksi visual untuk membantu peserta didik menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan ide desain yang relevan, misalnya dengan menanyakan warna favorit, bentuk yang disukai, atau objek yang sering ditemui di lingkungan sekolah.

Pada tahap orientasi masalah, peserta didik diberikan tantangan untuk membuat desain untuk t-shirt dengan mengangkat tema 7 kebiasaan anak Indonesia hebat yaitu 1) bangun pagi, 2) beribadah, 3) berolahraga, 4) makan sehat dan bergizi, 5) gemar belajar, 6) bermasyarakat, dan tidur cepat. Berdasarkan hasil keputusan bersama maka subtema yang di pilih adalah gemar belajar terintegrasi dengan kearifan lokal Sulawesi Selatan (songkok recca, huruf lontara, rumah adat tongkonan, perahu phinisi, kipas menari).

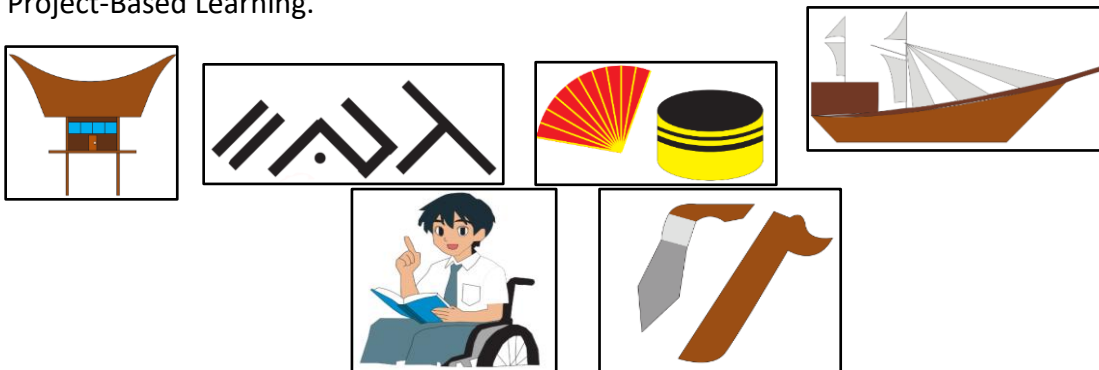


Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)

Gambar 1.2 Tahap pelaksanaan proyek

Guru sebagai fasilitator tidak hanya mendikte hasil karya peserta didik, tetapi memberikan arahan yang terstruktur mengenai pilihan tema, warna, serta konsep desain sesuai dengan

kemampuan dan minat peserta didik. Guru juga menekankan bahwa tidak ada hasil yang “salah” dalam proses ini, sehingga peserta didik memiliki ruang kebebasan untuk bereksperimen. Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat belajar mengekspresikan identitas kreatifnya sendiri, sekaligus terlatih untuk menghubungkan gagasan pribadi dengan instruksi pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian, tahap perencanaan proyek bukan hanya sebatas kegiatan menggambar, tetapi juga sebuah proses pembentukan pola pikir desain yang sistematis, kreatif, dan terarah sesuai prinsip Project-Based Learning.



Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2025)

Gambar 1.3 Hasil desain

Setelah sketsa manual selesai, peserta didik mulai mendigitalisasinya menggunakan aplikasi CorelDraw. Peserta didik membuat garis dasar (outline) menggunakan Shape tool dan Bezier tool. Pewarnaan dilakukan dengan memilih palet warna khas, misalnya coklat kayu untuk rumah adat, kuning dan hitam untuk songkok recca, serta warna laut untuk kapal Pinisi. Detail tambahan, seperti layar kapal, pola tenun, dan bentuk badik, ditambahkan agar desain lebih representatif.

Desain yang sudah dibuat kemudian ditempatkan pada mockup T-shirt. Guru memperkenalkan prinsip sederhana tata letak, seperti menempatkan desain di bagian tengah depan kaos agar terlihat jelas. Peserta didik juga diajarkan menambahkan teks singkat, misalnya “cerdas” dengan huruf lontara atau “peserta didik cerdas lestarian kearifan lokal”, dengan jenis huruf yang tegas dan mudah dibaca.

Guru mendampingi proses digitalisasi dan tata letak, sambil memberikan umpan balik langsung mengenai komposisi, keseimbangan warna, dan keterbacaan desain. Setiap tahap dievaluasi agar peserta didik tidak hanya menyalin bentuk, tetapi memahami bahwa desain harus komunikatif sekaligus mencerminkan nilai budaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Project-Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran desain grafis pada peserta didik autis di SLB Negeri 2 Jeneponto dapat mengasah keterampilan teknis sekaligus meningkatkan kreativitas. Peserta didik yang sebelumnya hanya memiliki keterampilan dasar dalam mengoperasikan laptop dan minat pada seni manual, mampu mengembangkan kemampuan desain grafis digital melalui tahapan PjBL. Hasil karya berupa desain rumah adat, kapal Pinisi, motif geometris, dan simbol

budaya Sulawesi Selatan membuktikan bahwa PjBL tidak hanya efektif untuk meningkatkan keterampilan desain, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian kearifan lokal. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mendeskripsikan implementasi PjBL sebagai strategi pembelajaran yang mengintegrasikan sains, seni, dan teknologi telah tercapai.

Berdasarkan temuan bahwa Project-Based Learning (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan kesadaran kearifan lokal pada peserta didik autis di SLB Negeri 2 Jeneponto, disarankan agar institusi pendidikan mengintegrasikan PjBL secara lebih luas dalam kurikulum vokasional dan mengembangkan modul ajar yang adaptif bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Pendidik didorong untuk terus meningkatkan kompetensi dalam fasilitasi PjBL dan menerapkan pendekatan diferensiasi yang memperhatikan minat individu peserta didik. Selain itu, Dinas Pendidikan/Pemerintah Daerah perlu memberikan dukungan kebijakan dan pendanaan yang memadai, serta membangun kemitraan dengan komunitas budaya lokal, untuk memastikan keberlanjutan program, memamerkan karya peserta didik, dan menegaskan kontribusi PjBL dalam memberdayakan peserta didik autis sekaligus melestarikan kekayaan budaya Sulawesi Selatan.

REFERENSI

- Hidayah, R., Solichah, N., Solehah, H. Y., & Rozana, K. A. (2021). Persepsi dan peran guru terhadap pembelajaran anak berkebutuhan khusus. *Psikoislamika*, 18(2), 330-345.
- Lu, C., Wu, D., & Chen, H. (2022). A Project-Based Learning Approach In Steam Education To Promote Students' Creativity And Learning Outcomes. *Sustainability*, 14(2), 679.
- Ningrum, P. (2024). *Integrating Project-Based Learning And Creative Techniques To Support Communication Skills In Autistic Students* [Unpublished Undergraduate Thesis]. Undiksha Repository.
- Sri, M. E. (2013). *Pembelajaran Adaptif Anak Berkebutuhan Khusus*. Luxima Metro Media.
- Rahmawati, I. D., Ayu, M., Salmiah, J., & Andriani, O. (2024). Karakteristik dan klasifikasi anak berkebutuhan khusus secara akademik. *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Seni*, 2(2), 16-26.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review Of Research On Project-Based Learning*. Autodesk Foundation.
- Tofte, J. N., & Andzik, N. R. (2023). Project-Based Learning For Students With Autism: Adaptations And Outcomes. *Journal Of Special Education Technology*, 38(3), 195–206.
- Yulianti, P. R. (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Relasi Inti Media.