

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENSTIMULASI KETERAMPILAN BERBICARA PADA ANAK TUNAUNGU DI SDLB

Listya Putri Angreni¹, Mustaji²

(Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

listyaangreni@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media video pembelajaran untuk anak tunarungu kelas 1 SDLB Karya Mulia Surabaya. Media video ini bertujuan untuk memudahkan anak tunarungu melafalkan secara oral dan SIBI nama panggilan masing-masing dan nama teman-temannya dengan benar. Hal ini didasarkan pada latar belakang penelitian yaitu anak tunarungu di SDLB Karya Mulia Surabaya memiliki kesulitan belajar dalam berbicara, sehingga rendahnya hasil belajar anak. Untuk itu diperlukannya pemecahan masalah dengan menggunakan media video yang memadukan gambar dan audio untuk menarik minat belajar siswa.

Pengembangan ini menggunakan metode ADDIE yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluation* pada pelaksanaan pembuatan media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian non-parametrik. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah subjek ahli yaitu ahli materi, ahli rancangan pembelajaran, dan ahli media, serta subjek anak tunarungu kelas 1 SDLB Karya Mulia Surabaya yang berjumlah 10 anak. Metode pengumpulan data dilakukan dengan angket terbuka, *expert judgement* dan tes. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan rumus P yang digunakan untuk mengukur presentase angket kemudian untuk tes menggunakan *expert judgement* dan rumus *wilcoxon match pairs test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, validasi kelayakan media video memperoleh perhitungan angket ahli materi sebesar 83,3% dengan kriteria baik sekali; perhitungan angket ahli desain pembelajaran sebesar 76,5% dengan kriteria baik; perhitungan angket ahli media untuk media adalah 94,2% dengan kriteria baik sekali. Data hasil uji coba media menggunakan metode *expert judgement*, ini dikarenakan peserta didik tidak memungkinkan untuk melakukan validasi maupun uji coba media karena adanya keterbatasan dalam kemampuan. Data perolehan *Wilcoxon Match Pairs Test* dari *pre test* dan *post test* diperoleh sebesar $Z_h 2,84 > Z_t 1,96$, dengan taraf kesalahan 5%, sehingga ada perbedaan rata-rata hasil belajar. Kesimpulannya bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak tunarungu dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional untuk menstimulasi keterampilan berbicara.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Tunarungu

ABSTRACT

This research develops learning video media for deaf children in grade 1 SDLB Karya Mulia Surabaya. This video media aims to facilitate deaf children in speaking. This is based on the research background, namely deaf children in SDLB Karya Mulia Surabaya have learning difficulties in speaking, so that the children's learning outcomes are low. For this reason, it is necessary to solve problems by using video media that combines images and audio to attract students' learning interest.

This development uses the ADDIE method, namely *analyze, design, develop, implement, and evaluate* the implementation of making the media. The type of research used is non-parametric research. The subjects of the trial in this study were subject experts namely material experts, learning design experts, and media experts, as well as the subject of deaf grade 1 SDLB Karya Mulia Surabaya, amounting to 10 children. The method of data collection is done by open questionnaires, expert judgment and tests. While the data collection technique uses the P formula which is used to measure the percentage of the questionnaire then to test using expert judgment and the Wilcoxon match pairs test formula.

The results showed that the validity of video media feasibility obtained a material expert questionnaire calculation of 83.3% with excellent criteria; the calculation of the learning design expert questionnaire was 76.5% with good criteria; the calculation of the media expert questionnaire for media is 94.2% with excellent criteria. Data from the media trial results using the expert judgment method, because students do not make it possible to validate and test the media because of limitations in ability. The data obtained by Wilcoxon Match Pairs Test from the pre test and post test were obtained at $Z_h 2.84 > Z_t 1.96$, with an error rate of 5%, so that there were differences in the average learning outcomes. In conclusion, the use of video media can improve learning outcomes of deaf children compared to using conventional learning to stimulate speaking skills.

Keywords: Development, Learning Video Media, Deaf

PENDAHULUAN

Anak yang memiliki kekurangan atau Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) tidak menutup kemungkinan dapat merasakan pembelajaran yang bermakna atau *meaningfull learning*. Termasuk pembelajaran terhadap anak berkebutuhan khusus tunarungu.

Murni Winarsih (2007: 22) mengemukakan bahwa tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, atau dapat digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Orang tuli adalah orang yang kehilangan kemampuan mendengarnya sehingga menghambat proses informasi yang diterimanya melalui pendengaran, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar dimana batas pendengaran yang dimilikinya cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran yang mengakibatkan hambatan dalam perkembangan bahasa dan bicara. Bahasa terdiri dari bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Setiap anak seharusnya memiliki kemampuan bahasa yang baik, mengingat bahasa sangat penting dalam kehidupan. Idealnya, perkembangan bahasa terus berkembang seiring dengan pertambahan usianya. Sehingga diperlukannya media yang tepat untuk dapat memahami bahasa khususnya pada saat proses pembelajaran.

Briggs (1979), menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *“the physical means of conveying instructional content.....book, films, videotapes, etc”*. Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah *“alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar”*.

Menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan agar target pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Kristanto (2016: 4) media pembelajaran adalah semua benda atau objek yang bisa dipakai untuk menyampaikan sebuah pesan, sehingga dapat memberikan sebuah rangsangan kepada peserta didik baik perhatian, minat atau perasaan penasaran pada saat pembelajaran berlangsung.

According to Kristanto (2017:10) *learning media is anything that can be used to channel the message, so it can stimulate the attention, interest, thoughts, and feelings of students in learning activities to achieve learning objectives.*

According to Kristanto (2018:1) *learning media is anything that can be used to channel the message to achieve learning objectives.*

Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Kristanto (2010) mendefinisikan bahwa media pada spektrum pendidikan adalah seluruh objek atau benda yang dapat dilihat, dimanipulasi, dibaca, didengar atau dibicarakan beserta instrumen yang dipakai pada saat kegiatan berlangsung.

Sesuai dengan hasil wawancara pada tanggal 27 Oktober 2018 yang dilakukan dengan guru kelas 1 SDLB Karya Mulia Surabaya mendapatkan hasil observasi bahwa rata-rata mereka belum bisa berbicara tetapi sudah dapat membaca dan menulis. Permasalahan belajar ini dapat menghambat tercapainya tujuan belajar. Sehingga diperlukannya media untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukannya sebuah media yang dapat mengasah keterampilan berbicara peserta didik agar dalam pembelajaran bisa optimal. Pemilihan media ini disesuaikan dengan karakteristik anak tunarungu, yaitu media video tutorial dimana media video ini mampu mengarahkan dan menampilkan informasi karena di dalam video merupakan gabungan dari tulisan, gambar, dan suara sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak tunarungu.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka judul penelitian yang digunakan adalah **“Pengembangan Video Pembelajaran untuk Menstimulasi Keterampilan Berbicara pada Anak Tunarungu di SDLB.”**.

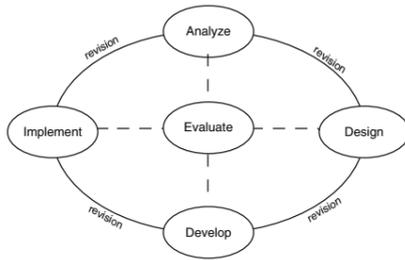
TUJUAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan media video yang layak dan efektif digunakan pada materi tema “Diriku” pada anak tunarungu kelas 1 SD di SDLB Karya Mulia Surabaya.

METODE

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media video ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*) menurut Branch (2009:2). Ada 5 tahap dalam model pengembangan tersebut. Proses tahapan model pengembangan ADDIE menurut Branch (2009:2) adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

1. Analyze (analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan atau *needs assesment*. Adapun analisis yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- a. Melakukan wawancara kepada guru kelas terkait permasalahan belajar yang dialami oleh anak tunarungu.
- b. Menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi belajar
- c. Menentukan sasaran yang akan dituju yaitu anak tunarungu kelas 1 SD di SDLB Karya Mulia Surabaya.
- d. Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan yaitu mampu untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan media video.

2. Design (desain)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mendesain media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran. Dengan mengolah informasi awal yang telah didapatkan melalui wawancara maka pada tahap ini ada beberapa langkah yaitu:

- a. Melakukan investarisasi tugas yaitu materi yang digunakan adalah materi tema “Diriku” serta menentukan ahli materi, media dan desain pembelajaran
- b. Tahap ini adalah menyebutkan tujuan kinerja ahli materi dan ahli media bahwa para ahli sebagai validator
- c. Menghasilkan strategi pengujian.

3. Development (pengembangan)

- a. Menghasilkan konten yaitu materi tema “Diriku” dalam bentuk media video.
- b. Mengembangkan bahan penyerta untuk guru. Bahan penyerta digunakan sebagai panduan untuk guru dalam menggunakan media video
- c. Melakukan validasi materi pada ahli materi yaitu Bapak Drs. Wagino, M. Pd.
- d. Melakukan validasi media pada ahli media yaitu Bapak Prof. Dr. Mustaji, M.Pd.

- e. Melakukan validasi perangkat pembelajaran pada ahli perangkat pembelajaran yaitu Bapak Dr. Fajar Arianto, M.Pd.

4. Implementation (implementasi)

Pada tahap implementasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hal ini dikarenakan terbatasnya kemampuan pada anak tunarungu dalam melakukan uji coba sehingga yang melakukan adalah para ahli materi yaitu Bapak Drs. Wagino, M. Pd., sedangkan ahli media adalah Bapak Prof. Dr. Mustaji, M.Pd.

5. Evaluation (evaluasi)

- a. Menentukan kriteria evaluasi. Kriteria evaluasi dilihat dari membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diujikan ke anak tunarungu sebelum dan sesudah menggunakan media video. Sehingga akan diketahui perbedaannya.
- b. Memilih alat evaluasi yaitu perhitungan data dari instrumen tes yang telah dibuat.
- c. Melakukan evaluasi.

B. Desain Penelitian

Dalam desain penelitian di sini pengembang media menggunakan desain penelitian berupa *one group design*..

$$O_1 \ X \ O_2$$

Keterangan:

- O₁ = Sebelum perlakuan menggunakan media
- X = Perlakuan
- O₂ = Sesudah perlakuan menggunakan media

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah SDLB Karya Mulia Surabaya yang terletak di Jalan Ahmad Yani No. 6-8 Wonokromo, Surabaya.

D. Subjek Penelitian

Tabel 1.

Daftar Nama Siswa Kelas 1 SD di SDLB Karya Mulia Surabaya

Nama Siswa	Jenis Kelamin
TS	P
YS	P
IZ	P
YI	P
TN	L
KI	P
RN	L
PT	P
HN	L
AR	P

Sumber: (Dokumen Pribadi)

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa angket terbuka pada ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran dan tes. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan teknik metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Angket / Kuesioner

Dalam penelitian pengembangan media video, peneliti menggunakan kuesioner skala likert dengan memberikan nilai 1-4. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari para ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran dalam memberikan masukan kepada peneliti untuk memperbaiki instrumen penilaian yang dibuat.

2. Tes

Pada tahap tes ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan dari peserta didik yang dilakukan sebanyak 2 kali. Dengan menggunakan *Pre-test* dan *Post-test*.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis isi

Analisis isi dilakukan pada hasil uji coba dan validasi butir soal kepada ahli. Data kualitatif ini berbentuk tanggapan, masukan, dan perbaikan. Data ini kemudian akan dijadikan acuan untuk memperbaiki produk.

2. Analisis deskriptif persentase

a. Rumus yang digunakan untuk mengolah instrumen angket.

Menggunakan teknik perhitungan yang digunakan adalah teknik P (*Angka Presentase*) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{jawaban terpilih}}{\sum \text{jawaban ideal}} \times 100$$

Adapun kriteria pengukuran yang digunakan yaitu:

Tabel 2.
Skala Likert

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi
81% - 100%	Baik sekali
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang baik
21% - 40%	Tidak baik
<21%	Tidak baik sekali

Sumber: Riduan (2013:15)

b. Teknik Analisis Tes

Dalam pengembangan media video ini menggunakan dua tes yaitu *pre test* dan *post test*. Berikut penjabarannya dan teknik perhitungannya. Skor pada rubrik penilaian pada *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

4 = Peserta didik mampu menjawab soal dengan benar

3 = Peserta didik cukup mampu menjawab soal dengan benar

2 = Peserta didik kurang mampu menjawab soal dengan benar

1 = Peserta didik tidak mampu menjawab soal

Penilaiannya dilakukan dengan bentuk pemberian skor dengan nilai tertinggi 100. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Didalam penelitian ini teknik analisis data *pre-test* dan *post-test* menggunakan teknik analisis data statistik non parametrik. Hal ini karena subyek penelitian kurang dari 10 peserta didik. Selain itu statistik non parametrik juga digunakan untuk menganalisis data nominal dan ordinal. Oleh karena itu peneliti menggunakan rumus *Wilcoxon Match Pairs Test* untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal (berjenjang). Rumus *Wilcoxon Match Pairs Test* sebagai berikut:

$$Z_h = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

Sugiyono (2015:178)

Keterangan:

Z = Nilai hasil pengujian statistik uji tanda

X = Jumlah tanda terkecil

μ = Mean (nilai rata-rata)

σ = Simpangan baku

HASIL DAN PEMBEHASAN

1. Analyze (Analisis)

a. Kondisi Nyata

Berdasarkan hasil observasi langsung serta wawancara dengan salah satu guru di

SDLB Karya Mulia Surabaya, diketahui bahwa siswa kelas I SDLB Karya Mulia Surabaya belum bisa menggunakan bahasa dengan baik dan benar, dan hanya mampu menggunakan bahasa tulisan. Kendala lain yang ditemukan di SDLB Karya Mulia Surabaya yaitu sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran masih berupa modul atau LKS sehingga proses pembelajaran dirasa kurang menarik bagi siswa. Selain itu cara guru dalam menyampaikan materi sering menggunakan media papan tulis.

b. Kondisi Ideal

Pada rumusan tujuan pembelajaran siswa diharapkan dapat melafalkan secara oral dan SIBI nama panggilan masing-masing dengan benar disesuaikan dengan materi dalam silabus 4.4 serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema “Diriku” kelas 1 SDLB.

2. Design (Desain)

Untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan maka yang perlu dilakukan adalah membuat rancangan produk. Desain pengembangan produk disini didasarkan pada materi pembelajaran, silabus, RPP. Dan didasarkan pada analisis kebutuhan siswa. Dalam tahap desain dibagi dua yakni: desain materi pembelajaran dan desain produk pengembangan media.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini pengembang melakukan produksi media video dan validasi produk dengan beberapa ahli yang berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang tersebut. Untuk menilai produk tersebut sudah efektif dilakukan uji ada lapangan terhadap siswa, sedangkan untuk menilai produk tersebut layak dilakukan uji ahli. Pengembang juga melakukan validasi materi dengan ahli materi, yaitu dosen yang ahli dibidang materi tersebut.

a. Pengembangan Media Video

Dalam hal ini mencakup penggabungan komponen media seperti teks, grafis, animasi dan audio. Dalam pengembangan media video ini akan diproduksi elemen media sesuai dengan storyboard yang telah dirancang sebelumnya dengan menggunakan beberapa aplikasi perangkat lunak seperti Adobe Photoshop, CorelDraw, dan Videopad.

1) Gambar

Gambar dalam media video ini mengunduh melalui internet, sedangkan gambar huruf abjad dibuat menggunakan software Adobe Photoshop CC 2015, dan CorelDraw X8.

2) Video dan Audio

Video dan audio dalam media video ini menggunakan software videopad.

Desain Media:



Cover CD



Bahan Penyerta



Isi Video

a. Validasi RPP ke Ahli Desain Pembelajaran

Dilakukan pada dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Pada validasi RPP oleh ahli desain pembelajaran, diperoleh hasil 76%. RPP yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media video termasuk dalam kategori baik dan layak digunakan.

b. Validasi Ahli Materi

Dilakukan pada dosen Pendidikan Luar Biasa. Pada validasi materi oleh ahli materi, diperoleh hasil 83,3%. Materi yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media video termasuk dalam kategori baik sekali.

c. Validasi Ahli Media

Dilakukan pada dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Pada validasi bahan penyerta oleh ahli media, diperoleh hasil 94,2%. Media tersebut masuk kedalam kategori baik sekali dan tidak perlu direvisi.

Analisis Tes:

Dari hasil *pre test* dan *post test* diperoleh hasil sebagai berikut:

No	Nama	Pre Test	Post test	Beda	Perubahan Tanda
1	TS	87	94	7	+
2	YS	75	81	6	+
3	IZ	75	94	19	+
4	YI	75	87	12	+
5	TN	81	94	13	+
6	KI	81	94	13	+
7	RN	75	81	6	+
8	PT	87	94	7	+
9	HN	75	81	6	+
10	AR	81	94	13	+
	Rata-Nata Nilai	79,2	88,7		

Sumber: (Dokumen pribadi)

Kemudian dari hasil *pre test* dan *post test* dianalisis menggunakan rumus *Wilcoxon* sebagai berikut:

$$Z = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

- Mencari X:
Banyaknya tanda (+) - p = 10 - 0,5 = 9,5
- Mencari Mean (Rata-rata):
 $\mu = n.p = 10.0,5 = 5$
- Standart Deviasi (σ)
 $(\sigma) = \sqrt{n.p.q} = \sqrt{10.0,5.0,5} = \sqrt{2,5} = 1,58$

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* tentang kemampuan

berbicara siswa tunarungu kelas I SDLB Karya Mulia Surabaya setelah diberikan perlakuan dapat diketahui ada tidaknya pengaruh media video pembelajaran terhadap kemampuan berbicara siswa tunarungu kelas I SDLB Karya Mulia Surabaya, dengan X (hasil pengamatan langsung) = 9,5 ; μ (mean) = 5 dan σ (standar deviasi) = 1,58 apabila dimasukkan ke dalam rumus maka diperoleh hasil sebagai berikut :

$$Zh = \frac{x - \mu}{\sigma} = \frac{9,5 - 5}{1,58} = \frac{4,5}{1,58} = 2,84$$

Dari perhitungan tersebut maka diperoleh Zh sebesar 2,84. Apabila dibandingkan dengan nilai kritis pada uji tanda (Zt) taraf signifikan 5% adalah sebesar 1,96. Maka, Zh > Zt sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari media video pembelajaran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas I SDLB Karya Mulia Surabaya.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah melakukan validasi dan revisi, maka tahap selanjutnya adalah tahap implementasi yang dilakukan dengan uji coba produk yang bertujuan untuk mengukur kelayakan media. Pada uji coba ini dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (expert judgment) yang sesuai. Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui kuesioner untuk ahli media didapatkan hasil pada uji coba bahwa media dapat digunakan pada anak tunarungu ringan dalam proses pembelajaran. Tahap yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan penerapan media ke dalam pembelajaran untuk mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap media yang dikembangkan. Pada tahap ini menggunakan uji coba kelompok kecil, menurut Arif dalam Afid (2016:517), uji coba kelompok kecil dilakukan sebanyak 9-20 orang siswa. Langkah-langkah yang digunakan dalam uji coba adalah:

- Siswa diminta untuk memperhatikan video yang telah dikembangkan dan mempelajari materi yang ada.
- Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan dari guru tentang materi tema "Diriku".

3) Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi model ADDIE adalah evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang ada disetiap tahap perkembangannya. Pada tahap analisis didapatkan hasil bahwa dalam kondisi nyata siswa kelas I SDLB Karya Mulia Surabaya belum bisa menggunakan bahasa dengan baik dan benar, dan hanya mampu menggunakan bahasa tulisan. Selain itu sumber belajar dan cara guru dalam menyampaikan materi kurang menarik, sehingga

dalam tahap ini dilakukan evaluasi terhadap ketepatan topik dan media.

Pada tahap desain, rancangan video berupa storyboard disesuaikan dengan kebutuhan yang mengacu pada tujuan pembelajaran. Selain itu bahan penyerta dibuat untuk memudahkan dalam penggunaan media.

Pada tahap pengembangan dilakukan penilaian terhadap elemen-elemen media video yaitu materi, rancangan pembelajaran dan media video. Data validasi materi, rancangan pembelajaran dan media yang telah dinilai oleh validator, maka media video dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan hasil nilai dari ahli materi menyatakan baik sekali, ahli rancangan pembelajaran menyatakan baik, dan ahli media menyatakan baik sekali.

Pada tahap impelentasi dilakukan penilaian terhadap penggunaan media video pada siswa kelas I tunarungu di SDLB Karya Mulia dengan cara uji coba kelompok kecil dengan hasil nilai rata-rata 89,4.

PENUTUP

A. Simpulan

Pengembangan media video ini termasuk dalam kawasan teknologi pengembangan yaitu pada domain desain. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan pengembangan media video adalah suatu pengembangan yang membantu dalam proses pembelajaran. Media ini terpilih dan dikembangkan sesuai dengan prosedur dan kriteria pemilihan media untuk menstimulasi keterampilan berbicara pada anak tunarungu di SDLB.

Dari hasil perhitungan data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media video dapat digunakan secara efektif dan efisien pada saat proses pembelajaran untuk anak tunarngu kelas I SD di SDLB Karya Mulia Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

AECT. (1997). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arif dkk. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <http://www.zultigalt.com> (diakses 9 Oktober 2018)

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, adapun saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan Produk
 - a. Siswa harus didampingi dalam mengikuti dan memperhatikan isi dalam media agar dapat mengerjakan semua perintah yang ada dalam media.
 - b. Guru harus mengucap ulang materi yang disampaikan dalam media sehingga siswa benar-benar mendapat pengetahuan sesuai tujuan pembelajaran.
2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
 - a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa menambahkan materi agar produk yang dihasilkan lebih komprehensif dan sesuai tujuan pembelajaran. Karena pada dasarnya produk ini hanya memuat materi pengenalan huruf abjad.
 - b. Produk ini tidak hanya digunakan secara offline namun bisa digunakan secara online sehingga siswa bisa mengakses dimanapun.
3. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media video untuk menstimulasi keterampilan berbicara anak tunarungu ini dapat disebarluaskan (digunakan) di semua kelas di sekolah yang bersangkutan, atau bahkan bisa digunakan untuk pembelajaran siswa di taman kanak-kanak, namun penyebaran produk pengembangan ini harus tetap memperhatikan karakteristik siswa, sehingga produk tidak sia-sia.

ADDIE: *Instructional design model*. <http://hab.wikispaces.com/file/view/addie/pdf>. Texas: College Station 2001 (diakses pada 9 Oktober 2018)

Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Sudjana, Nana, dan Slamet, Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.

- Kristanto, Andi. 2017. "The Development of Instructional Materials E-learning based on Blended Learning". *International Education Studies Journal* 10 (7): 10- 17.
- Kristanto, Andi. 2018. "Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division". *Journal of Physics: Conference Series* 947 (1): 1- 7.
- Saddhono, Kundharu, Hum dan Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia; Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sadiman, Arief Sukadi dkk. 1986. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung. Alfabeta
- Rahman, Muhammad. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Tirtarahardja, Umar. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arifin, Zainul. 2009. *Evaluasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Lakshita, Nattaya. 2012. *Belajar Bahasa Isyarat untuk Anak Tunarungu (Menengah)*. Jogjakarta: Javalitera
- Atmaja, Jati Rinaki. 2018. *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Agustania, Anindita. 2014. *Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih*. Skripsi. Yogyakarta: FT Universitas Negeri Yogyakarta
- Putri, Ratnawati Halim. 2017. *Pengembangan Media Permainan Triangle Bomb-R Materi Pokok Ukuran Bidang Pandang Pengambilan Gambar Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI Multimedia SMKN 10 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Hirnandin, Astri. 2018. *Video Game Edukatif Terhadap Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Manusia Pada Anak Tunarungu Kelas 1*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Ekawati, Ninda. 2017. *Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media dalam Belajar Mandiri Materi Bunyi Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret