

**JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS
PENGEMBANGAN VIDEO TARI BERBASIS KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SBdP ANAK TUNARUNGU**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
Untuk memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



OLEH :

NANDA WAHYU TRI MINATI

NIM 16010044006

Universitas Negeri Surabaya

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
2020**

PENGEMBANGAN VIDEO TARI BERBASIS KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SBdP ANAK TUNARUNGU

Nanda Wahyu Tri Minati

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya
nandawahyu055@gmail.com

Wagino

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya
wagino@unesa.ac.id

Abstrak

Setiap anak memiliki potensi dan ketertarikan yang sama dalam hal tertentu, seperti akademik, olahraga maupun seni. Anak tunarungu juga bisa memiliki potensi dan ketertarikan dalam seni. Media pembelajaran diperlukan agar mempermudah anak dalam menyerap informasi. Tujuan penelitian ini mengembangkan video tari berbasis karakter untuk membantu dalam meningkatkan hasil belajar SBdP anak tunarungu. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), model 4 D (*four-D*) oleh Thiagarajan yang terdiri dari *Define, Design, Develop, Disseminate*. Produk divalidasi kepada ahli materi dan media menggunakan instrumen validator. Hasil validasi materi mendapatkan 87,4 % dan hasil validasi media mendapatkan 97,6 %. Berdasarkan hasil validasi media dan materi, produk dapat dikategorikan sangat baik.

Kata kunci : media, video tari, hasil belajar

Abstract

Every child has the same potential and interests in certain matters, such as academic, sports and arts. Deaf children also have potential and interest in art. Learning media is needed in order to facilitate children in absorbing information. The aim of this study was to develop character-based dance video to assist in improve SBdP learning outcomes of deaf children. This research was conducted using research and development methods (*Research and Development*), 4 D model (*four-D*) by Thiagarajan which consist of *Define, Design, Develop, Disseminate*. The product was validated to material and media experts using a validator instrumen. The results of the material validation was 87,4 % and media validation was 97,6 %. Based on media validation and material validation results, the product can be catagorized very well.

Keywords : media, dance video, learning outcomes

PENDAHULUAN

Sejalan dengan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016, pendidikan memiliki mata pelajaran SBdP. Mata pelajaran SBdP ini ada untuk meningkatkan sensitivitas peserta didik, melatih peserta didik untuk mengekspresikan diri dan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Dan diharapkan peserta didik dapat menghargai, menikmati, mensyukuri serta mengagumi keindahan yang ada disekelilingnya maupun dalam masyarakat luas. SBdP mencakup seni tari, seni drama, seni music, seni rupa dan keterampilan. Dalam

pembelajaran tari guru seringkali menggunakan pembelajaran secara konvensional. Media pembelajaran diperlukan agar mempermudah anak dalam menyerap informasi. Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan seni, termasuk anak tunarungu.

Sukmasari dkk (2019), berpendapat anak tunarungu memiliki keterbatasan pada indera pendengaran yang membuat anak tidak dapat merespon stimulus atau rangsangan suara sehingga anak tunarungu memanfaatkan gaya belajar melalui melihat (*visual*).

Dalam belajar tari, anak tunarungu perlu di latih dengan arahan dan dilakukan secara terus menerus agar anak hafal urutan gerak dan mulai menyalurkan gerak dengan iringan musik. Haryati (2014), berpendapat “Tari membutuhkan harmonisasi dengan irama music”. Anak tunarungu dapat menari sesuai dengan irama musik dengan arahan guru. Purnamasari dkk (2019), menyatakan dengan isyarat guru melalui ekspresi, tangan dan wajah, anak dapat melakukan gerakan sesuai dengan irama musik sehingga anak tunarungu dapat memiliki rasa percaya diri dalam menari. Menurut Kaltsatou et.al (2013), latihan menari dapat meningkatkan kemampuan ritme anak dan meningkatkan *skill* dalam menari.

Haryati (2014), menyatakan banyak dampak positif yang terjadi ketika anak tunarungu belajar seni tari. Belajar seni tari memberi manfaat dalam aspek fisik, aspek psikologis, aspek akademik, aspek social dan aspek estetika. Nurbayani dkk (2017), mengungkapkan anak tunarungu memiliki potensi dan ketertarikan dalam bidang akademik, olahraga ataupun seni sama dengan anak normal lainnya. Borowiec et.al (2019), berpendapat bahwa tari dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengekspresikan emosinya, terutama anak tunarungu karena anak tunarungu tidak dapat mengungkapkan emosi mereka melalui kata-kata.

Mulyani (2016), mengungkapkan tari dalam arti yang sederhana adalah sebuah gerak yang indah dan lahir dari tubuh yang bergerak dan berirama. Seni tari merupakan warisan budaya yang secara turun temurun dari nenek moyang yang harus dikembangkan dan dilestarikan selaras dengan masyarakat yang selalu mengalami perubahan.

Tari merupakan warisan budaya yang sudah ada dan harus dikembangkan. Tari pada dasarnya berkaitan dengan pengolahan gerak sesuai dengan iringan music yang didalamnya terdapat ekspresi yang ingin disampaikan pencipta tari kepada penonton.

Penyajian tari tidak hanya bergantung pada karya tarinya tetapi juga bergantung pada kualitas atau kemampuan penarinya. Secara umum, kriteria penilaian suatu karya tari meliputi kualitas gerak, keselarasan gerak dengan irama dan penjiwaan. Aspek tersebut digunakan dalam evaluasi penyajian tari. Kualitas gerak yang disebut *Wiraga*, keselarasan gerak dengan irama disebut *Wirama*, dan penjiwaan yang disebut *Wirasa*.

1. *Wiraga* atau gerak. Menurut Andewi (2009), gerak adalah unsur pokok dalam sebuah tari. Dalam *wiraga* aspek yang dilihat ialah keterampilan gerak penari dan pengolahan gerak.

Menurut Kusnadi (2009), *wiraga* meliputi teknik gerak dan keterampilan gerak. Sedangkan Mulyani (2016), *wiraga* meliputi hafalan (daya ingat), teknik dalam gerak dan ruang (tuntutan penguasaan ketepatan dalam menempatkan tubuh dalam berbagai posisi pada gerak tari).

2. *Wirama* atau keselarasan gerak dengan irama. Tari memiliki irama yang berbeda-beda. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki penari ialah menyalurkan gerak dengan irama music. Menurut Kusnadi (2009), ruang lingkup *wirama* meliputi irama gerak dan ritme gerak.
3. *Wirasa* atau penjiwaan dalam tari. Menurut Andewi (2019), penjiwaan dalam tari merupakan kemampuan seorang penari dalam menjwai, menghayati, dan mengekspresikan karakter peran dan karakter tari dalam sebuah tarian. Sedangkan Kusnadi (2009), penjiwaan dalam tari merupakan kemampuan penari dalam membawakan tari sesuai dengan suasana, peran dan pesan atau maksud dari sebuah tarian.

Tari memiliki nilai-nilai karakter yang baik. Selain belajar menari anak juga akan ditanamkan nilai karakter yang terdapat dalam tari. Nilai-nilai positif dalam tari terkandung dalam gerakan, iringan atau busana yang dikenakan dalam menari. Arisyanto dkk (2018), menyatakan “Seni tari memiliki nilai-nilai dan karakter yang dapat ditanamkan kepada siswa melalui pembelajaran”.

Karakter merupakan sebuah kebiasaan atau *habbit* yang harus ditanamkan sejak dini. Oleh karena itu, pendidikan karakter membutuhkan proses yang panjang karena anak harus terbiasa memiliki nilai-nilai dan norma itu sendiri. Untuk mewujudkan karakter itu tidaklah mudah karena dibutuhkan konsistensi perilaku seseorang yang berdasar pada ilmu pengetahuan dan nilai-nilai yang baik. Roosmaya (2016), berpendapat tujuan pendidikan karakter adalah untuk memperkuat dan mengembangkan nilai kehidupan yang penting sehingga nilai tersebut menjadi kepribadian yang khas pada diri anak.

Kemajuan teknologi saat ini harusnya mampu membuat ilmu pengetahuan lebih mudah didapat bagi semua orang. Apalagi untuk belajar menari dibutuhkan latihan terus-menerus dan kontinyu agar dapat menguasai sebuah tari dengan baik. Anak tunarungu membutuhkan media yang bersifat visual. Salah satu alternative media yang dapat digunakan untuk belajar menari adalah media video. Dengan media video anak bisa belajar kapanpun, dimanapun dan secara mandiri.

Menurut Riyana (2007), media video pembelajaran yaitu media yang menyajikan audio serta visual berisi tentang informasi pembelajaran baik berupa konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Video merupakan sebuah media yang bisa menarik perhatian peserta didik, selain itu menggunakan video dapat meningkatkan motivasi belajar. Arsyad (2010), mengungkapkan video dapat dilihat secara berulang-ulang, sehingga anak bisa melihat video sesuai dengan kebutuhannya dalam belajar menari.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa video adalah media pembelajaran yang menyajikan audio serta visual berisi tentang informasi pembelajaran baik berupa konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dan dengan video motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

Menurut Sadiman (2010), kelebihan video antara lain :

- a) Dapat menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan dari luar.
- b) Dengan alat perekam , penonton dapat memperoleh informasi langsung dari ahli.
- c) Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dengan baik dalam video sehingga pada saat penayangan video guru bisa berfokus pada penyajian.
- d) Menghemat waktu, video yang direkam dapat diputar berulang-ulang.
- e) Kamera bisa merekam objek-objek yang berbahaya.
- f) Lemah dan kerasnya suara video dapat diatur sesuai kebutuhan.
- g) Video dapat di *pause* atau di “beku” kan sehingga gambar dapat diamati secara seksama.

Menurut Riyana (2007), untuk menghasilkan video pembelajaran yang baik dan mampu meningkatkan motivasi penggunaanya serta efektif digunakan harus memiliki karakteristik dan criteria sebagai berikut :

- a) *Clarity of message* (kejelasan pesan).
Melalui media video penonton dapat menerima informasi atau pengetahuan secara utuh.
- b) *Stan alone* (berdiri sendiri).
Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar yang lain atau tidak harus digunakan secara bersamaan.
- c) *User friendly* (bersahabat atau akrab dengan pemakainya).

Video harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan informasi dalam video bersifat membantu dalam mentransfer ilmu pengetahuan.

- d) Representasi isi.
Materi dalam video berbasis stimulasi atau demonstrasi.
- e) Visualisasi dengan media.
Materi dikemas dengan multimedia terdiri dari teks, animasi, sound, dan video sesuai dengan materi yang diberikan.
- f) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi.
- g) Dapat digunakan secara klasikal atau individual.

Dengan adanya pengembangan video tari berbasis karakter akan mampu meningkatkan hasil belajar SBdP anak tunarungu dan mampu menanamkan nilai-nilai karakter dalam diri anak tunarungu.

Menurut Sudjana (2009), hasil belajar adalah kemampuan yang dikuasai peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar menurut Sudjana (2009), terbagi menjadi 3 yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Jihad dan Haris (2012), hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku yang menetap dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik yang diakibatkan adanya proses belajar dalam kurun waktu tertentu.

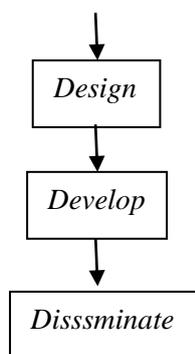
Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada tingkatan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik yang diakibatkan adanya proses belajar dalam kurun waktu tertentu.

Menurut Carrol dalam Sudjana (2009), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi bakat yang dimiliki, waktu yang tersedia untuk siswa, waktu bagi guru untuk menjelaskan materi yang sudah ditentukan, kualitas guru dalam mengajar, dan kemampuan siswa. Amriyeni dkk (2013), mengungkapkan “Hasil belajar dipengaruhi oleh metode yang digunakan guru, media dan motivasi siswa itu sendiri”.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang berbentuk pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian 4-D. Menurut Thiagarajan (1974), ada 4 tahap dalam penelitian dan pengembangan model 4D.

Bagan 1.1. Tahap pengembangan 4 D



Penelitian ini memiliki 4 tahap yaitu ;

1. *Define*.
Tahap *define* adalah tahap mendefinisikan atau menganalisis terkait tentang produk yang dikembangkan meliputi ; *front-end analysis* , *learner analysis*, *task analysis*, *concept analysis*, *specifying Instructional objectives*.
2. *Design*.
Tahap *design* yaitu tahap merancang produk yang akan dikembangkan.
3. *Develop*.
Tahap *develop* yaitu tahap mengembangkan produk yang sudah dirancang dengan melakukan validasi dan perbaikan.
4. *Disseminate*.
Tahap *disseminate* adalah tahap penyebarluasan produk yang telah dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Angket adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara tertulis kepada pihak-pihak yang bersangkutan untuk dijawab secara tertulis. Pada penelitian ini angket diberikan kepada ahli media, ahli materi untuk mengetahui kelayakan video. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala Likert dengan skor nilai :

- 1 = Sangat tidak baik
- 2 = Tidak baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Setelah mendapatkan data melalui angket kemudian data di analisis menggunakan rumus Arikunto (2012),

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase jawaban
F = Frekuensi jawaban
N = Total skor

Kemudian hasil analisis data dibandingkan dengan kriteria pengukuran menurut Arikunto (2012), sebagai berikut ;

Tabel.1 Kriteria Penilaian Angket

Tingkat pencapaian	Klasifikasi
86% - 100%	Sangat Baik
66% - 85%	Baik
56% - 65%	Kurang Baik
0% - 55%	Kurang Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tari berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar SBdP anak tunarungu. Model penelitian ini terdapat 4 tahap, yaitu :

1. *Define* (definisi).

Permasalahan yang dihadapi adalah menari membutuhkan latihan secara terus menerus dan berkelanjutan. Dengan adanya media video akan memudahkan anak untuk belajar menari. Dengan pengembangan video tari berbasis karakter, anak tunarungu akan mampu belajar menari secara mandiri sekaligus nilai karakter yang ada dalam tari ikut ditanamkan dalam pembelajaran.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, video menjadi alternative media pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah melalui handphone ataupun laptop. Mayoritas anak tunarungu memiliki handphone sendiri. Anak tunarungu juga sudah mampu mengoperasikan handphone sendiri. Sehingga dengan video yang dikembangkan akan memudahkan anak untuk belajar secara mandiri. Selain itu, video juga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas secara klasikal dengan lcd, proyektor dan pengeras suara sebagai sarana penunjang., sehingga guru dapat fokus terhadap gerakan yang dilakukan oleh anak tunarungu.

2. *Design* (desain).
 - a. Terdiri dari 2 video yaitu video lengkap dari awal sampai akhir dan video yang dikupas pergerakan dengan hitungan pergerakan.
 - b. Tari kreasi indah memiliki 21 gerakan.
 - c. Di menit pertama terdapat judul tari, asal tari dan lambang Universitas Negeri Surabaya.
 - d. Video yang dibuat dapat diakses dengan handphone, VCD atau laptop.

Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan ;

Tabel.2. spesifikasi produk

Produk	Spesifikasi
--------	-------------

Bentuk fisik	1. Video pembelajaran tari indang
	2. Format MP4 Video (.mp4)
	3. Dapat diputar melalui HP/Laptop/VCD
	4. Dikemas dalam flashdisk
	5. Size video tutorial 439 MB dan video full 261 MB
Materi	Materi yang terdapat didalam video berupa materi gerakan Tari Indang

3. Develop (pengembangan).

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media.

a. Validasi materi.

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi. Validasi materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Dr. Anik Juwariyah, M. Si selaku Dosen Sendratasik, Universitas Negeri Surabaya.

Validasi materi dengan elemen ; perumusan tujuan pembelajaran, runtutan rencana kegiatan harian, pemilihan alat/sumber pembelajaran, pengalokasian waktu kegiatan, perumusan petunjuk pembelajaran, perumusan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran, penggunaan bahasa dalam pembelajaran, materi tari. Hasil rata-rata validasi materi adalah 87,4 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Saran dari validator yaitu menambahkan gambar dalam RPP sehingga dapat diketahui gerakan mana yang sudah diajarkan dan yang akan diajarkan.

b. Validasi media.

Validasi media dilakukan oleh ahli media. Validasi media dalam penelitian ini dilakukan oleh Dr. Fajar Arianto, M.Pd selaku dosen Teknologi dan Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya.

Validasi media dengan elemen ; media, materi media, kesesuaian media dengan prinsip media pembelajaran. Hasil validasi media mendapatkan presentase 97,6 %. Hasil tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Saran yang dari ahli materi adalah menambahkan identitas, menambahkan tujuan dalam media, dan membuat buku petunjuk penggunaan media.

4. Disseminate (penyebaran).

Tahap penyebarluasan ini tidak dilaksanakan karena dalam pengembangan video tari berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar SBdP anak tunarungu ditunjukkan pada SLBN Seduri Kab.Mojokerto.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi maka dapat disimpulkan bahwa ;

- Video tari berbasis karakter mendapatkan presentase 97,6 % dari ahli media dan 87,4 % dari ahli materi dan tergolong kategori sangat baik.
- Video dapat digunakan untuk belajar mandiri, jika digunakan dalam kelas maka membutuhkan lcd, proyektor dan pengeras suara sebagai sarana penunjang.
- Penelitian ini dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran tari dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.
- Pengembangan video ini ditunjukkan pada SLBN Seduri Kab. Mojokerto.

Saran

Tari memiliki nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan dalam pendidikan karakter anak. Belajar menari membutuhkan latihan secara terus-menerus agar menguasai gerakan dan irama music. Pendidikan karakter dan tari dapat di tanamkan secara bersamaan, namun keduanya membutuhkan latihan secara berkala.

DAFTAR PUSTAKA

- Amriyeni, Merisa dkk. 2013. "Pengaruh audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tari daerah setempat kelas X SMA Negeri 8 Padang". *E-Jurnal Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang* . Vol 2 No 1 2013 Seri B : hal 56 – 62.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/article/view/2264/1885>.
- Andewi, Keni. *Mengenal seni tari*. 2019. Mutiara aksara: Semarang.
- Arikunto, Shasimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisyanto, Prasena dkk. 2018. "Pembelajaran ekstrakurikuler tari untuk penanaman karakter bagi siswa SD Negeri Gayamsari 02 Semarang". *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*. Vol.3, No.1, April 2018 hal 1-13.
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/4062/2872>.
- Arsyad, Azhar. *Media pembelajaran*. 2010. PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Borowiec, Joanna, et.al. 2019. "The level of self-esteem of deaf children: Can participating in dance lessons with

- vibrational headphones improve it?”. *The Arts in Psychotherapy* 64 (2019) p.g 34–38.
<https://doi.org/10.1016/j.aip.2019.03.004>.
- Haryati, Tatik. 2014. “Manfaat Belajar Seni Tari pada Anak Tunarungu dan Dampaknya di Bidang Akademik dan Pengembangan pribadi”. *JASSI_Anakku*. Vol 13 : hal 56 – 61.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/4089/2947>.
- Jihad, A dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Persindo.
- Kalsatou, Antonia et al. 2013. “The effect of a traditional dance training program on dancing skills, rhythm and orientation abilities and on intrinsic motivation of individuals with hearing loss.” *Journal of Physical Education and Sport® (JPES)*, 13(3), Art 70, pp 438 – 446.
<https://www.researchgate.net/publication/257757397> The effect of a traditional dance training program on dancing skills rhythm and orientation abilities and on intrinsic motivation of individuals with hearing loss.
- Kusnadi. 2009. *Penunjang Pembelajaran Seni Tari untuk SMP dan MTs*. Solo : Tiga Serangkai.
- Mulyani, Novi. 2016. *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media.
- Nurbayani, Siti dkk. 2017. “Menumbuhkan kreativitas anak tunarungu dalam kegiatan pengembangan diri seni tari di SLB Negeri 2 Padang” *E-Jurnal Sendratasik*. Vol. 6 No. 1. Seri C . September 2017 hal 18 – 27.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/article/view/8687>.
- Purnamasari, Intan dan Masunah, Juju. 2019. “The Learning Method of Traditional Dance on Hard Hearing Students”. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 419 p.g. 129 – 133*.
<https://www.researchgate.net/publication/340302706> The Learning Method of Traditional Dance on Hard-Hearing Students.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta : P3AI UPL.
- Roosmaya, Arie Michael dan Endro Wahyuno. 2016. “Modul seni tari untuk mengoptimalkan pendidikan karakter pada anak tunarungu”. *Jurnal Ortopedagogia*. Volume 2 nomor 1 Juli 2016 : hal 39-42.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jo/article/view/5033/2719>.
- Sadiman, Arief S dkk. 2010. *Media Pendidikan : pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali pers.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmasari, Ni K. Reni dkk. 2019. “Penggunaan Video Berbasis Gestur untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak dalam Belajar Tari Bali Bagi Anak Tuna Rungu”. *Mimbar PGSD Undiksha* Vol: 7 No: 3 Tahun: 2019 hal 320 -325.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/21238>.
- Thiagarajan, Sivasailam. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana:Indiana University.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*. Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.